

Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey u.a. (Hg.)

Medien - Diskurse – Deutungen. Dokumentation des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2007

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14361>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Becker, Andreas R.; Hartmann, Doreen; Lorey, Don Cecil u.a. (Hg.): *Medien - Diskurse – Deutungen. Dokumentation des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2007*. Marburg: Schüren 2007 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 20). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14361>.

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.

Medien – Diskurse – Deutungen

*Andreas R. Becker/Doreen Hartmann/Don Cecil Lorey
Andrea Nolte (Hrsg.)*

Medien – Diskurse – Deutungen

Dokumentation des 20. Film- und
Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums

2007

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 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2007
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer
Druck: Majuskel Medienproduktion
Printed in Germany
ISBN 978-3-89472-620-1

Inhaltsverzeichnis

Medien – Diskurse – Deutungen

Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey, Andrea Nolte
Editorial und Danksagung 9

Filmgeschichte(n)

Franziska Heller
Instabile Relationen: Alfred Hitchcock vs. Peter Greenaway?
Nachfragen zu bildlichen Narrationsstrategien 11

Oliver Schmidt
Leben in gestörten Welten. Der filmische Raum in
David Lynchs *Eraserhead*, *Blue Velvet* und *Lost Highway* 19

Michael Eckardt
Filmland Südafrika vs. Kino in Südafrika: Vom Ende der nationalen
Produktionsgeschichtsschreibung zum Anfang einer transnationalen
Rezeptionshistorie 28

Rezeption

Steffen Lepa / Alexander Geimer
Jenseits des Films – Postmortem-Kino als Sinnagentur
für jugendliche Häretiker? 36

Thomas Schick
Artefaktdominanz und emotionales Erleben von Spielfilmen – eine
Untersuchung am Beispiel von Hans Weingartners *Das weiße Rauschen* 44

Henriette Heidbrink
Filmtherapie?! – Überlegungen zu den therapeutischen Potenzialen
des narrativen Films 52

Computerspiele

Michael Liebe
Bedeutung und Interaktion im und mit Computerspiel. Ein Modell zur
Beschreibung der Handlungsaktualisierung in Computerspielen 60

<i>Jan-Noël Thon</i>	
Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen	68
<i>Andreas Jahn-Sudmann</i>	
Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?	77
Netzkultur	
<i>Doreen Hartmann</i>	
Wenn Elefanten träumen, bewegt sich was. Über neue Möglichkeiten im computeranimierten Film	85
<i>Andreas R. Becker</i>	
Netzereignis – Ereignisnetz. Zur Frage medialer Ereignisse im Internet	94
Televisionen	
<i>Beatrice Bacu / Peter Klimczak</i>	
J.A.G. – Im Auftrag der Ehre. Serielle Strukturen, ihre Funktion und das Pentagon	103
<i>Annekatriin Bock</i>	
„If you figure it out...“ – Erfolg von TV-Kriminalserien am Beispiel <i>CSI – Crime Scene Investigation</i>	111
<i>Christian Hißnauer</i>	
Hamburger Schule – Klaus Wildenhahn – Eberhard Fechner Fernsehdocumentarismus der zweiten Generation	118
Klang – Körper	
<i>Silke Martin</i>	
Die Sichtbarkeit des Tons im Film – Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren	127
<i>Kristina Köhler</i>	
Zwischen Bewegung und Stillstand: Tanz als ‚Testbild‘ bewegter Bilder	135
<i>Kerstin Volland</i>	
Körpergedächtnis und Erinnerungs-Tattoos – Leiblichkeit in <i>Memento</i>	143

Theorie – Philosophie

Guido Kirsten

Die Geburt der Dispositivtheorie aus dem Geiste der Ideologiekritik 150

Simon Frisch

„Politique des auteurs“: der subjektive Faktor in Film und Filmkritik 158

Birgit Leitner

Die Schrift der Autoren / auteurs 166

Axel Roderich Werner

„What the hell am I looking at?“ Möglichkeitsräume – mise-en-abyme – Visual Thinking. Medienphilosophie als Beobachtung dritter Ordnung 174

Tim Raupach

„You can't beat the feeling“ – Streifzüge durch die Architektonik moderner Warenästhetik 181

Gender

Andrea Haller

„Ein Stück Leben, eine Episode – vielleicht!? – auch aus unserem Dasein!“ Kinoprogrammgestaltung und weibliches Publikum im Kaiserreich 189

Björn Schäffer

Asta Niensens *Hamlet*: Gender-Transposition und Maskerade im Film von Svend Gade (1920) 197

Bernd Elzer

„Manliness is not all swagger and swearing“: Nicht-hegemoniale Männlichkeiten im Hollywood-Kino der 1950er Jahre 205

Mediale Identitäten

Marlene Rathgeber

Soundtrack of our Lives! Das Mixtape als Medium der Selbstinszenierung 213

Thomas Waitz

Lifehacking. Medien und Selbsttechnologien 221

Konstruktionen – Reflexionen

Andrea Nolte

„If I can make it there...“ – New York als kulturelle Folie indischer Identität im populären Hindi-Film 229

Christian Stewen

Framing the children. Fantasie, Unschuld und Geschichte als Momente der Konstruktion von Kindheit im US-amerikanischen Spielfilm der Gegenwart 239

Lisa Gotto

Right here, Right now. Evolution und Animation im Videoclip 247

Michael Fürst

Monströse Begegnungen. Zur Medienreflexivität im Horrorfilm 255

Rania Gaafar

Zeitbilder in melancholischen Zwischenräumen: Identitäten der Erinnerung in den Filmen Atom Egoyans 263

Tobias Ebbrecht

Filmen im Zwischenraum – Die dokumentarische Methode von Romuald Karmakar 271

Bildlichkeit

Kayo Adachi-Rabe

Das Paradox im Zeitkristall 279

Katja Hoffmann

Unschärfe. Zur Polyvalenz eines ikonografischen Prinzips 286

Die Herausgeber 294

Die Autoren 294

Editorial und Danksagung

Die vorliegende Publikation versammelt Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums, das vom 21. bis 23. März 2007 an der Universität Paderborn stattfand. In über 50 Vorträgen stellten junge WissenschaftlerInnen Ergebnisse abgeschlossener Arbeiten sowie Zwischenstände laufender Projekte vor. Die Zusammenschau heterogener medienwissenschaftlicher Fragestellungen eröffnete den Tagungsteilnehmern Möglichkeiten zum fachlichen Austausch und zur Verortung ihrer Themen in einer sich immer weiter ausdifferenzierenden Forschungslandschaft.

Einmal mehr wurde deutlich, dass die aktuellen Diskurse sich längst nicht mehr auf die Medien beschränken, die dem Kolloquium seinen Namen gaben. Als weiterer Schwerpunkt hat sich die Digitalität etabliert, medientheoretische Fragestellungen gewinnen weiter an Bedeutung und die Mediengesellschaft befördert Überlegungen zur Identität, (Selbst-) Inszenierung und Konstruktion von Kultur. Die sich daraus ergebende Notwendigkeit zur Interdisziplinarität spiegelt sich in der Pluralität der verwendeten Ansätze. Neben etablierten medienanalytischen und -theoretischen Instrumentarien finden sich in vielen Beiträgen auch kunstgeschichtliche, philosophische, soziokulturelle, pädagogische, technikzentrierte und ökonomische Einschlüsse, die das sich wandelnde Selbstverständnis des Fachs in den letzten Jahren eindrucksvoll dokumentieren.

Das FFK blickt inzwischen auf eine zwanzigjährige Geschichte zurück. Diese Kontinuität ist durchaus bemerkenswert, da die Tagung nach dem Prinzip des Staffellaufs funktioniert. Sie findet in jährlichem Rhythmus an wechselnden Hochschulen statt und wird vom Mittelbau dortiger medienwissenschaftlicher Fachbereiche und Institute ausgerichtet. Dass die Idee, auf diese Art und Weise ein Forum speziell für den wissenschaftlichen Nachwuchs zu etablieren, seit zwei Jahrzehnten funktioniert, ist allen bisherigen VeranstalterInnen zu verdanken, die vor der Tagungsorganisation trotz zum Teil widriger Umstände nicht zurückschreckten. Eine besondere Erwähnung verdient an dieser Stelle Hans-Jürgen Wulff, der als Mitbegründer des FFKs den Spaß an der Sache und das Interesse an den Ideen junger WissenschaftlerInnen in all den Jahren nicht verloren hat und die Veranstaltung bis heute begleitet.

Bedanken möchten wir uns bei denjenigen, ohne deren Hilfe die Durchführung der Tagung nicht möglich gewesen wäre. Dazu gehören Karen Esser, Christian Hüls, Elfie Hüther, Anna-Maria Kamin, Matthias Koch, Karen Lemburg, Sonja Kröger, Claudia Lillge, Janine Meißner, Sven Mörth, Marlene Rathgeber, Jörg-Olaf Schäfers, Jan-Olaf Scholz, Marlies Weskamp und Anke Zechner. Dem Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn danken wir für die Bereitstellung der Infrastruktur und technischen Ausstattung. Darüber hinaus bedanken wir uns herzlich bei der Universitätsgesellschaft Paderborn für die großzügige finanzielle Unterstützung der Veranstaltung. Abschließend und insbesondere gilt unser Dank allen Vortragenden für ihre spannenden Beiträge, aus denen sich produktive Diskussionen ergeben haben, die im Rahmen des 21. FFK sicherlich fortgeführt werden und neue Impulse erhalten.

Paderborn, im August 2007

Andreas R. Becker, Doreen Hartmann, Don Cecil Lorey, Andrea Nolte

Instabile Relationen: Alfred Hitchcock vs. Peter Greenaway?

Nachfragen zu bildlichen Narrationstrategien

Franziska Heller

Ein Zusammendenken der beiden Regisseure Alfred Hitchcock und Peter Greenaway mag überraschen: Gilt doch der eine als der kanonisierte Meister des spannungsgeladenen Erzählkinos, während Peter Greenaway, der sich eher im wörtlichsten Sinne im Kunst-Film verortet, sich selbst mittlerweile jenseits des Kinos schon nicht mehr als Filmregisseur begreift, sondern als multimedialer VJ.¹ Doch bei genauerem Hinsehen gibt es aus medienwissenschaftlicher Perspektive einige bemerkenswerte Bezugspunkte. So zeigen beide Regisseure eine auffällige Präferenz für die makabere Kombination von Tod und Erotik – Eros und Thanatos.² Daneben ließen sich noch weitere verbindende Aspekte finden – vor allem in einer ästhetisch-referentiellen Dimension, wenn Hitchcock etwa in verschiedenen Werken von Greenaway zitiert wird (zum Beispiel *The Falls*, 1980; *Tulse Luper Suitcases*, 2003-2004).

In den folgenden Ausführungen soll es aber um die theoretischen Implikationen der zumeist auf das Medium Film applizierten Definition gehen: Film als Erzählmedium. Mit bisher in der Forschung verwendeten Instrumentarien und Modellierungen verbindet sich die Vorstellung, dass die filmische Erzählung eine Geschichte abbildet. Die im Folgenden entwickelten Alternativen modellieren filmisches Erzählen indes als tatsächliche, konkrete raum-zeitliche *Erfahrung*, wodurch die sinnliche Dimension unserer Film-Wahrnehmung in das Zentrum gerät. Hieraus ergeben sich strukturelle Anhalte für die exemplarische Analyse der Beispielfilme *The Draughtman's Contract* (*Der Kontrakt des Zeichners*, 1982) und *Rear Window* (*Das Fenster zum Hof*, 1954).

Mein Ansatzpunkt ist die ausgemachte Bildhaftigkeit in der Arbeit beider Regisseure. *Bildlich* ist meines Erachtens der zentrale Begriff, betrachtet man die theoretischen Probleme, mit der die filmische Erzählforschung sich sichtlich schwer tut. Mit Blick auf die unterschiedlichen theoretischen Modellierungen zum filmischen Erzählen kann man zwei, immer wieder virulent werdende Problemfelder zusammenfassen: Zum einen ist dies der wahrnehmungsbildliche Charakter des Films, zum anderen die besondere Wahrnehmungs- beziehungsweise Kommunikationssituation des Mediums.³

Exemplarisch David Bordwells Kritik an der Enunziationstheorie (vor allem an der von Christian Metz) aufgreifend, wird hier die These vertreten, dass es gilt, den Zuschauer zu modellieren – allerdings in anderer Weise, als es Bordwell mit kognitivistischer Ausrichtung tut. Meinem Verständnis nach scheint eine Modellierung des rezipierenden Subjekts im Verhältnis zur audiovisuellen, bildhaften Wahrnehmung unabdingbar. Es muss ein Subjektbegriff sein, der das Sinnliche und das Dynamische der filmischen Bedeutungsproduktion in sich trägt, ohne starre Kategorien zu fixieren. Diese Forderung soll im Begriff der ‚Erfahrung‘ konzeptuell und methodisch erfüllt werden.

Der Begriff der ‚Erfahrung‘ wird in Anlehnung an phänomenologische Konzeptionen von Wahrnehmung entwickelt, die in einem ständigen Vollzugscharakter stehen (vgl. vor allem Husserl und Merleau-Ponty). Die Erfahrung des Films als dynamisches Wechselspiel vollzieht sich zwischen Subjekt und Objekt. Das Kino ist für Merleau-Ponty das Medium, in dem das von ihm entworfene Widerspiel der Wahrnehmung und der Bedeutungsproduktion erfahrbar wird – als ein ‚verschwimmendes‘, dynamisches Wechselspiel zwischen Welt und Subjekt: „Das Kino ist [...] in bemerkenswerter Weise fähig, die Verbindung von Geist und Körper, von Geist und Welt und den Ausdruck des einen im anderen hervortreten zu lassen“⁴; ‚Ausdruck‘ als ereignishafte Wahrnehmungsdisposition, die nach außen hin gerichtet ist und zugleich sich selbst (formal-strukturell) reflektiert.

Die Überlegungen Merleau-Pontys werden nun im Folgenden an Christian Metz’ Modell der ‚unpersönlichen Enunziation‘ gemäß seinem Schlüsseltext zur ‚anthropoiden Enunziation‘ von 1991 angeschlossen.⁵ Nach Merleau-Ponty zeigt sich im Ausdruck ein Sinn beziehungsweise eine Bedeutung auf Bewährung – ein Sinn, der nicht ein Ideal der Erkenntnis postuliert, sondern das Erkennen auf seine eigenen Maßstäbe hin freilegt.⁶ Dies lässt sich auf die filmische Enunziation übertragen. So wie Metz in den 1990ern die filmische Enunziation denkt, ist sie metadiskursiv, das heißt der Film zeigt sich selbst im Akt des Ausdrückens. Mit anderen Worten: Hier wird ein Verfahren beschrieben, das in der formalen Sinn-Produktion seine eigenen medialen Funktions- und Verfahrensweisen offen legt – also wahrnehmbar werden lässt. Dies macht nach Metz die Medienspezifität des Films aus.

Die angestrebte medienspezifische Überprüfung des Begriffs einer filmischen Erzählung lässt sich pointiert wie folgt zusammenfassen. ‚Erzählen‘ ist im

,traditionellen' Verständnis an eine abgebildete, repräsentierte Geschichte gekoppelt, in der Zeit und Raum in der Logik der Handlung zu Signifikaten werden.⁷

Mein Ansatz hingegen sieht Zeit und Raum nicht in einer re-präsentierten, fixierten Dimension innerhalb einer Geschichte, sondern versteht beide Kategorien als konstitutiven, in sich dynamischen Erfahrungshorizont, in und über den sich das Austauschverhältnis zwischen Film und Zuschauer entwickelt. Dieser Horizont umreißt zugleich den Rahmen, in dem sich die filmische Form im Ausdrucksakt der Erzählung dynamisch entwickelt.

Kein Fenster zur Welt⁸: *Der Kontrakt des Zeichners*

Die Handlung dieses Films von Peter Greenway fokussiert das Problem der Interpretation von Bildern: Hat der Maler Mr. Neville in seinen 12 Zeichnungen Hinweise für einen Mord dokumentiert?

Der Film eröffnet mit langen, statischen Einstellungen bei einer Dinnerparty. Es dominiert ein tableau-artiger Bildaufbau.⁹ Eine Bewegung im audiovisuellen Bild entwickelt sich vor allem auf der verbalen Ebene: Es wird extrem viel gesprochen, Anekdoten werden erzählt. Der Zuschauer nimmt das Tempo und den schnellen Rhythmus der Sprache wahr. Die überwiegend symmetrischen Elemente im Bild stechen hervor. Ob die Kerzen oder etwa das Zwillingsspaar: Es sind rätselhafte Spiegelungen im Bildaufbau selbst – eine bildinhärente Verdopplung beziehungsweise Vervielfältigung von Zeichen.

Bei den ersten Einstellungen dieser Dinnerparty entsteht ein ungewöhnlicher räumlicher Eindruck. Ohne einführende Totale wird eine repräsentierende Einführung in einen Handlungsort unterlaufen. Der Raum bleibt unbestimmt. Der formal präzise Bildaufbau wird dominiert vom Eindruck der Starrheit und der Inszenierung. Die Bilderfolge vermittelt ein dunkles Innen, das zum Außen der später folgenden Landschaftsbilder in Opposition steht. Allerdings ähneln sich die kompositorischen Prinzipien des Bildaufbaus vor allem in Hinblick auf die etablierten Symmetrien. In beiden Fällen, ob ‚außen‘ oder ‚innen‘, wird durch die feststehende Kameraposition eine Beobachterposition des Zuschauers evoziert. Die Bewegung der Bilderfolge beruht visuell weniger auf der Repräsentation bewegter Dinge, sondern die Bewegung wird vielmehr in die sinnliche Erfahrung des Zuschauers verlagert. Die repetitive, sich einem dramatischen Gestus

entziehende Musik von Michael Nyman, die Wechsel der räumlichen Eindrücke von Nähe und Ferne sowie Innen und Außen übersetzen eine Bewegung *in* den Wahrnehmungsmodus des Zuschauers.

Es ist ein Spiel mit der sinnlichen Erfahrung des Zuschauers auf verschiedenen Ebenen. Die etablierte Wahrnehmungsposition des Films ergibt sich aus dieser formalen Struktur: Man blickt auf etwas, man erhofft Bedeutung. Doch diese Beobachterposition erweist sich zunehmend als Schimäre der visuellen Objektivierung. Bedeutung realisiert sich nur in der Artikulation von Perspektiven. Perspektivierung erfolgt hier aber nicht nur diegetisch über den Kader von Mr. Neville oder den tatsächlichen filmischen Kader, sondern die Perspektivierung umfasst auch den erzählerischen Akt des Films. Auf dieser Ebene wird insbesondere der verbale Äußerungsakt als bedeutende Erzählung ‚über‘ die Bilder gestülpt und als ein Konstrukt – innerhalb der divergierenden Interpretationsangebote – ausgestellt. Dadurch, dass diese immer nur eine Möglichkeit im jeweiligen Erzählakt darstellen, entbehren sie einer kohärenten Stabilität. Eine Erklärung, die ein allumfassendes, kohärentes Bedeutungssystem impliziert, wird verweigert.

In einem zentralen Dialog macht Mrs. Talmann den Maler darauf aufmerksam, dass es einen „space between knowing and seeing“ gebe. Dieser ‚Raum‘ verweist darauf, dass die vermeintliche Evidenz eines Wahrnehmungsbildes (*seeing*) nicht gleichzusetzen ist mit einer feststehenden Bedeutung, mit dem, was man ‚sicher‘ weiß. Dieser zentrale Kommentar über flottierende Bedeutungsproduktion im Horizont eines Wahrnehmungsbildes ist eingebettet in eine Szene, in dem sich etablierte Machtverhältnisse, vor allem sexueller Natur, zwischen Mann und Frau verschieben: Subjekt- und Objektpositionen kehren sich um. Durch die vielfältigen Kadrierungen geraten immer wieder die Figuren in unterschiedliche Konstellationen zum Bild-Subjekt beziehungsweise zum -Objekt. Für die Zuschauerwahrnehmung bedeutet dies, dass sich die Bedeutung, das aktuelle Sinn-Gefüge, nur in der momenthaften medialen Konfiguration erschließt. Die Relationen zwischen Subjekt und Objekt sind instabil. Auf diese Weise entwickelt sich zwischen ästhetischer Struktur und dem zeit-räumlichen Wahrnehmungsakt des Zuschauers ein Geflecht, in dem sich beim Ereignis des Wahrnehmens Bedeutung jenseits mimetisch ausgerichteter Logik konstituiert: Es ist nicht das ‚Verstehen‘ einer Geschichte nach bekanntem Story-Format, sondern das Erfassen sinnlicher Eindrücke von Bewegungen – eben des filmischen Ausdrucks.

Vor diesem Hintergrund fungiert der Zeichen-Kader des Malers als Verdopplung des Kamerakaders. Er funktioniert wie ein Versprechen auf Bedeutung respektive Objektivität, die für eine feststehende Ordnung des Sinns steht. Hier vermittelt sich im Wahrnehmungs-Raum das spielerische, eben nicht ‚realistisch‘-mimetische Ausdrucksvermögen des Films: Dieser ist kein verlässliches Fenster beziehungsweise Ausblick in eine stabile Welt, weil er keine fixierte Wahrnehmungsposition beim Zuschauer zulässt; und dies obwohl er uns im statischen Bildaufbau etwas anderes suggeriert. Dieser Wahrnehmungs-modus wird als Erfahrung der dynamischen Möglichkeiten der filmischen Bedeutungsproduktion im Zeichen des Ereignishaften funktionalisiert.

Das Fenster zum Hof

Das Fenster zum Hof hat in narratologischer Hinsicht paradigmatischen Charakter in der Forschung zugeschrieben bekommen. Die metatheoretische Analogiebildung der Forschung basiert auf der form-inhaltlichen Grundsituation, dass Jeffries genauso unbeweglich in seinem Sessel zum Zuschauer von Geschehnissen wird wie der Zuschauer im Kinossessel, worin ein gesteigertes Identifikationsangebot gesehen wird.¹⁰ Besonders in diesem Horizont wurde der Film bisher im Kontext seines Verhältnisses zum Voyeurismus, zu Manifestationen von Schaulust oder Fetischismus gesehen – ob nun Jeffs oder dem des tatsächlichen Kinozuschauers.

Neben den gegebenen psychoanalytischen Wahrnehmungskonfigurationen des umfänglich interpretierten Films gibt es Elemente der Wahrnehmungs-modi des Films – so meine These –, die den Zuschauer mit seiner konkreten Raum- und Zeiterfahrung jenseits seiner Unbewegtheit im Kinossessel in Bewegung setzen und dadurch das flottierende Spiel von filmischem Ausdruck zum Erfahrungsmodus machen.

Der Film eröffnet mit der Innenansicht aus Fenstern, bei denen der Blickschutz (die Jalousien) hochgezogen wird. Hier sind es die Fensterrahmen, die in der Diegese die Analogie zu dem filmischen Kader herstellen. Sie versetzen den Zuschauer in die Erwartungshaltung, dass sie den Blick öffnen auf etwas, was ‚bedeutet‘. Bis hierhin ist die Zuschauerposition vermeintlich festgelegt: Vom Innen geht der Blick zum Außen. Doch diese Blickposition wird in Bewegung versetzt. Durch die anschließende Kamerabewegung beginnt unser Blick durch das Fenster zu gehen und über den Hof zu schweben. Die Kamera fährt von dem Innen in

ein Außen. Unsere Position wird so von der vermeintlichen Stabilität entbunden. Dabei werden nun die anderen Fenster schweifend registriert. Diese öffnen wiederum die Wahrnehmung in ein Innen, ihre Kader transportieren das Versprechen sinnhafter Verdichtung in ihnen.

Die Bewegung hält aber vor einem Fenster beziehungsweise Kader inne, der im Folgenden für uns immer aus der entgegengesetzten Richtung die Blickstruktur vorgeben wird: Wir schauen nun ins Innere von Jeffs Apartment. Wir sehen dort Jeff uns frontal gegenüber, umgeben von seinem Fensterrahmen. Er schläft. Auf diese Weise wird Jeff in diesem Moment – durch die Vorbereitung der vorhergehenden Wahrnehmungsstrukturierung – für uns dezidiert zum Ansichtsobjekt. Auch wenn wir im Folgenden imaginär seine Perspektive einnehmen und Jeff immer dabei für uns im Bild bleiben wird, stellt diese erste Kamerabewegung strukturell eines deutlich aus: Die filmische Geschichte, die folgen wird, funktioniert dadurch, dass ein Zuschauer in einem Kader beziehungsweise Fenster eine sinnhafte Verdichtung von Bedeutung erwartet. Doch die notwendige Stabilität einer beobachtenden, deutenden Position, die die Bedeutung fixieren würde, wird unterlaufen. Grundlegende räumliche Kategorien von Innen und Außen werden *filmisch* relativiert. Die Orientierung im Raum ist immer in Bewegung. Und dies bedeutet auch, dass die vermeintliche Deutungshoheit und Stabilität der Beobachterposition, für die Jeff *in* seinem Appartement steht, auch nur eine Schimäre ist. Der Film verhandelt auf der Storyebene im weiteren Verlauf, wie Jeff das Versprechen auf Bedeutung für sich und den Zuschauer einzulösen versucht – und dies in einem ständigen Erzählakt. Für den Zuschauer bleiben so die Geschehnisse in Jeffs Appartement kadrierte Ansichten auf sich ständig umkodierende Erzählakte. Die Bedeutung von dem, was Jeff gesehen hat, wird in den einzelnen Dialogszenen sprachlich umgeschrieben. Der Ausdrucksakt selbst wird verbal wie visuell zum Wahrnehmungsgegenstand.

So gerät etwa in den Gesprächen mit dem Detektiv Doyle der Innenraum des Apartments von Jeff für den Filmzuschauer zum Schau-Platz. Visuell wird der Ausdrucksakt selbst hier auch zum Wahrnehmungsobjekt, wenn etwa Blickstrukturen Gegenstände und Charaktere in ihrem Verhältnis markieren, das sich je nach Konstellation immer nur für einen Moment als stabil erweist. Insbesondere in dem Dreiecksverhältnis von Jeff, Lisa und Doyle gehört dies zum Strukturelement und führt durch kurzweilige Missinterpretationen zu komischen Situationen.¹¹

Die filmische Geschichte umfasst somit nicht nur den in der Mordgeschichte motivierten Blick zum Hof, sondern öffnet dem Zuschauer auch den Erfahrungsraum auf die vermeintlichen Subjekte der Deutungshoheit. Ironischerweise stehen hier die Subjekte in Wechsel-beziehung zu vermeintlichen Objekten, die filmisch mit Sinn aufgeladen werden. Deleuze setzt dies in der Beschreibung der Krise des Aktionsbildes in Zusammenhang mit dem Chaos-Universum von Lewis Carroll: Es ist eine essentielle Instabilität der Relationen zwischen Personen und Ausstattung – und auch dem Zuschauer.¹²

Auf der Meta-Ebene bedeutet dies im wahrnehmungstheoretischen Horizont: „It has been observed of Hitchcocks’s films [...] that things happen to his characters – that they are more acted than acting.“¹³ In Anverwandlung dieses Zitats heißt dies: Die Figuren werden im Vexierspiel zwischen ästhetischer Struktur des Films und dem Zuschauer nicht verstanden als Subjekte einer Handlung, sondern als Objekte sich ständig wandelnder raum-zeitlicher Konfigurationen. Genau dies macht den Akt des filmischen Äußerns aus. Dessen Ziel ist nicht allein das Konstrukt einer kohärenten Story, sondern die Vermittlung sinnlicher Bewegungen im Raum zwischen sich und dem Zuschauer. Dies ist das besondere, das spezifische Potential filmischen Erzählens: nämlich die vermeintliche feste Beobachterposition, die uns das Wahrnehmungsbild verspricht, aus den (raum-zeitlichen) Fugen zu heben. Bedeutung kann sich somit nur im Moment, in einem dynamischen Wechselspiel ergeben. Der Film *Das Fenster zum Hof* mag zwar eine Mordgeschichte abbilden; aber gleichzeitig macht er erfahrbar, dass filmisches Erzählen nicht nur ein Signifizieren ist, sondern vor allem auch ein Akt sinnlichen Bewegens, in denen die Relationen zutiefst instabil sind.

Schlussbemerkung

Ich habe bewusst bei der Analyse der Filme von Hitchcock und Greenaway von der abbildenden, repräsentierenden Ebene der Handlung abgesehen. Stattdessen wurde die Frage nach den tatsächlichen raum-zeitlichen Konfigurationen der Wahrnehmungsmodi gestellt. Es ist die Frage: ‚Wie verorte ich mich im Moment des konkret gegebenen (räumlichen) Eindrucks?‘ Dies impliziert, dass grundlegende Kategorien von ‚Innen‘ und ‚Außen‘ nicht als fixiert und gegeben auf der Handlungsebene betrachtet werden. Es sind Kategorien, die sich in der Zuschauerwahrnehmung durch relative Veränderungen in Raum, Rhythmus und Bewegung ergeben.

Filmische Bedeutung wird somit weniger als das Denotat einer logisch erzählten Handlung gedacht, sondern im Kontext und als Resultat von sinnlichen Erfahrungen und Bewegungen im Horizont ihrer ereignishaften Instabilität konzipiert.

Die hier exemplarisch vorgeführte Überprüfung *filmischen* Erzählens ist ein methodisches Plädoyer, Film jenseits seiner abbildenden Dimension stärker zu berücksichtigen, um ihn als ‚Erzählmedium‘ mit seinem besonderen raumzeitlichen, sinnlichen Potential präziser modellieren zu können. Der vergleichende Blick auf strukturelle Elemente lässt dann das Zusammendenken von Alfred Hitchcock und Peter Greenaway nicht mehr so überraschend, ja vielleicht sogar zwingend erscheinen.

¹ Vgl. Greenaway, Peter: „Zukunftskino“. In: *Lettre*, 2006, Frühjahr, S. 78-84.

² Vgl. Keeseey, Douglas: *Sex, Death and Provocation*. Jefferson, London: Mc Farland 2006.

³ Vgl. Gaudreault, André / Jost, François: *Le Récit cinématographique*. Paris: Armand Colin 2005.

⁴ Merleau-Ponty, Maurice: „Das Kino und die neue Psychologie“ [1947]. In: Christian Bermes: *Wahrnehmung, Ausdruck und Simultaneität*. Hamburg: Meiner 2003, S. 29-46, hier: S. 45.

⁵ Metz, Christian: „Die anthropoide Enunziation“ [1991]. In: *montage a/v* 3, 1994, 1, S. 11-38, S. 32.

⁶ Vgl. Bermes (Hg.): *Wahrnehmung*. S. XXVIII.

⁷ Vgl. Gaudreault / Jost: *Le Récit*. S. 79-86 und S. 104.

⁸ Barchfeld, Christiane: *Filming by numbers*. Tübingen: Narr 1993, S. 88.

⁹ Vgl. die Konstruktion der Innenräume mit kunsthistorischen Vorbildern etwa von La Tour und Hogarth. Vgl. Pascoe, David: *Peter Greenaway*. London: Reaktion Books 1997, S. 76-88.

¹⁰ Vgl. Schmidt, Johann N.: „Das Fenster zum Hof“. In: Thomas Koebner (Hg.): *Filmklassiker*. Band 2. Stuttgart: Reclam 1995, S. 205-209, hier: S. 205.

¹¹ Dies gilt insbesondere für das erste Aufeinandertreffen von Doyle und Lisa, bei dem Doyle die ‚weibliche‘ Anwesenheit im Appartement durch anspielende Blicke interpretiert. Prägnanterweise verbittet sich Jeff jeglichen Kommentar.

¹² Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt: Suhrkamp 1989, S. 217.

¹³ Sterritt, David: *The films of Alfred Hitchcock*. Cambridge: University Press 1993, S. 87.

Leben in gestörten Welten.
Der filmische Raum in David Lynchs
Eraserhead, Blue Velvet und Lost Highway.

Oliver Schmidt

Einleitung

„Fear is based on not seeing the whole thing“¹, erklärte David Lynch 1997 im Interview mit Chris Rodley. Dieses Zitat könnte auch als zentrales Motto seiner Filme betrachtet werden. Denn es bezeichnet im Kern die Angst, etwas Unbekanntes nicht in seiner Gesamtheit erkennen und seine innere Logik nicht begreifen zu können. Es bleibt so in seiner Erscheinungsform immer befremdlich, unkalkulierbar und potentiell bedrohlich.

Lynch entwirft Filmwelten, die sich in ihrer Fremdheit gegen einen Zugang des Zuschauers über seine alltägliche und mediale Erfahrungswelt sperren. Dementsprechend werden seine Filme in der Presse ebenso wie in der filmwissenschaftlichen Auseinandersetzung immer wieder als fremd, irritierend und verstörend beschrieben. Dabei ist eine Tendenz erkennbar, die Filme in einer selbst geschaffenen Referenzwelt zu verorten, die oft einer schwer zu durchschauenden Logik zu folgen scheint. Begriffe, die hier immer wieder auftauchen sind etwa „Lynchville“², „Lynchland“³, „Lynchtown“⁴, „Weirdsville USA“⁵ oder auch „das seltsame Universum des David Lynch“⁶. Er selbst wird dabei auch gern als „Czar of the bizarre“⁷ bezeichnet.

Aus dieser spezifischen Rezeption von Lynchs Werk ergeben sich zwei grundlegende Fragen: (1) Warum werden Lynchs Filme in der Rezeption oft in einer eigenen Welt („Lynchland“) angesiedelt? Und (2) warum werden diese Welten oft als verstörend wahrgenommen?

Der filmische Raum

Betrachtet man die filmwissenschaftliche Fachliteratur zu Lynch und seinen Filmen, so überwiegen psychologische beziehungsweise psychoanalytische Erklärungsansätze. Problematisch scheint dabei, dass diese meist von der psychischen Verfasstheit des Protagonisten ausgehen, das heißt sie deuten im Allgemeinen die Symbolik des Films, um diese dann auf den Rezipienten zu spiegeln. Was bei einem solchen Ansatz jedoch weitgehend ausgeblendet wird, ist der Aspekt einer eigenständigen Filmwelt, die unabhängig von der Psyche des Protagonisten existiert. Das Konzept des filmischen Raumes

könnte hier einen alternativen Erklärungsansatz bieten, da es einen primär kognitiven Zugang zu Lynchs Filmen ermöglicht, indem es die Konsistenz der Diegese im Hinblick auf bestimmte konstitutive Teilräume hin untersucht.

Der filmische Raum beschreibt dabei eine Art metaphysischen Referenzrahmen, innerhalb dessen der Rezipient die Diegese als prozessuale Raumhypothese während und auch nach der Rezeption konstruiert. Das heißt, es geht hier um Fragen wie: Was für einer Logik folgen diese Welten? Welche Gesetzmäßigkeiten gelten hier? Und wie ähnlich beziehungsweise wie unähnlich ist diese Welt der Alltagswelt oder bekannten Genrewelten?

Die Konstruktion einer filmischen Raumhypothese basiert dabei wesentlich auf dem Wissen des Rezipienten, wobei hier zwei Kategorien zu unterscheiden sind: das Weltwissen beziehungsweise Alltagswissen und das narrative Wissen.⁸ Das Weltwissen generiert sich aus unseren Alltagserfahrungen und gibt uns sofort Auskunft darüber, was wir in einer Szene sehen und was wir zu erwarten haben. Die „cues, patterns and gaps“⁹, die jeder Film enthält, aktivieren dabei, so Bordwell, automatisch verschiedene Schemata im Kopf des Rezipienten, die die Szene hinsichtlich Ort, Zeit, Handlungskonventionen und Erwartungshorizont fixieren und sie in ihrer komplexen Handlungs- und Bedeutungsstruktur verstehbar machen.¹⁰ Das Wissen um alltägliche Vorgänge und ihre Bedeutungen schließt die Lücken, die jeder Text zwangsläufig enthält. Die erfolgreiche Anwendung von Weltwissen vermittelt somit ein Gefühl von Sicherheit, sie bestätigt die Beständigkeit und daher auch die Verlässlichkeit einer Alltagswelt genauso wie einer Filmwelt, in der man sich als Individuum zurechtfinden und an die man begründete Erwartungen stellen kann.

Verstößt ein Film jedoch gegen dieses Weltwissen, so können die dabei entstehenden Widersprüche normalerweise über das narrative Wissen des Rezipienten gewissermaßen als konventionalisierte Widersprüche akzeptiert werden. Auf diese Weise verwundert es zum Beispiel nicht, wenn in einem Märchenfilm Tiere sprechen, in einem Science-Fiction-Film Menschen gebeamt und in einem Actionfilm oder in einer Komödie tödliche Unfälle unbeschadet überlebt werden. Der Genrerahmen gibt hier das spezifische Set von Weltwissen vor, das in der Genrerealität zur Anwendung kommt, und kombiniert es mit narrativem Wissen darüber, was in diesem Genre sonst noch möglich und typisch ist. Hierdurch generiert sich in der Regel ein konsistenter filmischer Ereignisraum, vor dem die Handlung eines Films als plausibel wahrgenommen werden kann.

Lynch konfrontiert die Zuschauer in seinen Filmwelten jedoch mit Widersprüchen, die nur schwer über das allgemeine Weltwissen, einen Genrerahmen oder über einen anderen übergeordneten Diskurs als konventionalisierte Widersprüche zu verstehen wären.

Eine Möglichkeit, diese Widersprüche mit der Vorstellung einer in sich konsistenten Diegese in Einklang zu bringen, wäre die Verortung solcher Unvereinbarkeiten in einem symbolischen Raum, der unabhängig vom Raum der Diegese zu betrachten ist, etwa als Raum der Träume, der Wünsche oder der Phantasie. In Lynchs Filmen scheint es jedoch nicht immer plausibel, irritierende oder verstörende Ereignisse rein symbolisch zu deuten. So wäre es zwar möglich, den Mystery Man in *Lost Highway* (1997) nur als imaginären Mephisto zu verstehen, der gewissermaßen die dunkle Seite der Psyche des Protagonisten repräsentiert. Schwierigkeiten bereitet hier jedoch die Tatsache, dass solche unlogischen oder irritierenden Momente oft als reale Handlungselemente dargestellt werden, denen eine klare Indikation als symbolische oder traumhafte Ereignisse fehlen. Somit erscheinen sie nicht nur als realer Bestandteil des Handlungskontextes, sondern vielmehr auch als elementare Eigenschaften der jeweiligen Filmwelt selbst.

Im Hinblick auf diese ‚Störungen‘ der betrachteten Filmwelten lassen sich fünf Kategorien kognitiver Schemata unterscheiden, die bei Lynch innerhalb des filmischen Raumes zu Widersprüchen führen und die jeweils als eigenständige kognitive Teilräume betrachtet werden können: (1) Der soziokulturelle Raum: Scheint die Filmwelt hier als historisch gewachsene Struktur plausibel? (2) Der Handlungsraum: Welchen Grundschemas folgt hier menschliches Handeln? Sind Grund, Absicht und Intuition noch brauchbare Kategorien in dieser Filmwelt? (3) Der physische Raum: Ist die Filmwelt noch durch Linearität, Kontinuität und Homogenität von Raum und Zeit gekennzeichnet oder ist sie möglicherweise anders strukturiert? (4) Der ontologische Raum: Ist hier die Einheit und die eineindeutige Identität von Personen noch ein gültiges Grundschema, und sind Sein und Nichtsein Kategorien, die ein Drittes notwendigerweise ausschließen? (5) Der Tonraum: Unterliegt hier das Verhältnis von visueller und auditiver Wahrnehmung auf diegetischer Ebene der Kausalitätsbedingung, und welche Konsequenzen ergeben sich für die Filmwelt, wenn diegetischer und nichtdiegetischer Ton nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen sind? Welcher Status kommt dem Ton dann in dieser Welt zu?

Die genannten Kategorien sind dabei nicht nur als rein äußerliche zu betrachten, die die Filmwelt in ontologischer Hinsicht charakterisieren. Sie sind ebenso als innere Kategorien des Rezipienten zu verstehen, und zwar im Kantschen Sinne als Vorbedingung der Wahrnehmung selbst. Anhand einiger Beispiele soll im Folgenden verdeutlicht werden, inwiefern Lynchs Filmwelten in Bezug auf die genannten Kategorien des filmischen Raumes widersprüchlich erscheinen.

Eraserhead

Lynchs Erstlingswerk *Eraserhead* (1977) ist im Hinblick auf seinen soziokulturellen Raum, ebenso wie auf seine Handlungs- und Tonraum bemerkenswert. Der Film spielt in einem suburbanen Arbeiterviertel in der Nähe eines Industriegebiets, dessen quietschende und stampfende Geräusche allgegenwärtig sind. Die Unsicherheit bezüglich der zeitlichen Verortung der Handlung irgendwo in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts ist jedoch nicht das Hauptmerkmal, das den soziokulturellen Raum dieses Films charakterisiert.

Viel mehr zeigt sich in *Eraserhead* eine Denaturierung der sozialen und kulturellen Welt selbst, das heißt die Filmwelt erscheint als soziales und kulturelles Artefakt ihres natürlich gewachsenen Charakters beraubt. Dies zeigt sich besonders an absurden urbanen Strukturen, in denen zudem Stadtbewohner generell zu fehlen scheinen. Erklärungen für das Zustandekommen von solchen absurden Wohnsituationen, wie man sie hier findet, werden im Handlungskontext jedoch nicht weiter thematisiert. Wäre *Eraserhead* primär ein postapokalyptischer Film, so wäre ein solcher urbaner Kontext durchaus plausibel. Es werden jedoch keine Erklärungsschemata dafür angeboten, wie sich eine Stadt zu solchen Strukturen entwickelt haben könnte. Das Befremdliche scheint hier genau darin zu liegen, dass der Film gewissermaßen vorgibt ein Sozialdrama zu sein, gleichzeitig jedoch seinen eindeutig absurden soziokulturellen Kontext als selbstverständlich betrachtet.

Auch in Bezug auf den Handlungsraum erscheint der Film mehr als seltsam. Hier lassen sich im Wesentlichen drei Kategorien gestörter Handlungsschemata unterscheiden: unmotivierte Exzesse, bei denen sich Figuren ohne einen erkennbaren Grund in unkontrollierte, teilweise animalische Verhaltensweisen hineinsteigern, unplausible Reaktionen, die durch ein unpassendes Verhalten in grotesken Situationen gekennzeichnet

sind, und schließlich absurde Artefakte als Ergebnis absurden Handelns. In der Welt von *Eraserhead* scheint menschliches Handeln somit nur oberflächlich in den Kategorien Grund, Zweck, Intuition fassbar zu sein. In ihrer Tiefenstruktur folgt es grundlegend anderen Gesetzmäßigkeiten, die in gestischen und verbalen Exzessen punktuell immer wieder den wahren Charakter dieser Welt enthüllen.

In ähnlich irritierender Weise scheint sich auch der Ton als diegetisches Element von den Gegenständen der Filmwelt emanzipiert zu haben. Sein Verhältnis zum Bild ist nur noch scheinbar das der Identität und folgt oft nur sehr oberflächlich einer kausalen Gesetzmäßigkeit. Für sich allein betrachtet würde man dieses Phänomen eines teilweisen akausalen Tons als nichtdiegetischen Effekt der Verfremdung betrachten, etwa wie den Einsatz von Geräuschen in Jacques Tatis *Play Time* (*Tatis herrliche Zeiten*, 1967). Im Kontext der dargestellten Widersprüche auf der soziokulturellen und der Handlungsebene fügen sich die Anomalien des Tons aber in das Erscheinungsbild einer filmischen Welt, die sich grundsätzlich von der alltäglichen und medialen Erfahrungswelt der Rezipienten unterscheidet. Es fehlen hier auf einer primären Wahrnehmungsebene Schemata, über die diese absurden und unverständlichen Elemente innerhalb der Lebenswelt des Zuschauers oder innerhalb eines bestimmten Genres konventionell verortet werden können. Besonders der Handlungsraum des Films widersetzt sich gängigen Darstellungsmustern, denn das Alltagswissen darum, dass jeder Handlung ein nachvollziehbarer Grund vorausgeht, und sei er noch so subjektiv oder intuitiv, kann in dieser filmischen Realität nicht sinnvoll angewendet werden. Die Reaktion eines Financiers, der die Kosten für den Verleih von *Eraserhead* übernehmen sollte, mag diesen Aspekt veranschaulichen: „PEOPLE DON'T ACT LIKE THIS! PEOPLE DON'T TALK LIKE THIS! THIS IS BULLSHIT!“¹¹

Blue Velvet

Während der filmische Raum von *Eraserhead* vordergründig durch eine abweisende, absurde Welt gekennzeichnet ist, scheint die Welt von *Blue Velvet* (1986) auf den ersten Blick konsistenter und einladender zu sein. Die Darstellung der heilen Kleinstadtidylle, deren Harmonie durch ein Verbrechen gestört wird, ist ein aus dem Hollywood-Film bekanntes Sujet. Der filmische Raum von *Blue Velvet* erscheint jedoch im Hinblick auf

soziokulturelle Aspekte und Handlungsaspekte in ähnlicher Weise gestört wie der von *Eraserhead*.

Soziokulturell verweist der Film auf die USA zwischen den 1950er und 1980er Jahren. Kostüme, Frisuren, Dekors und Interieurs bilden hier unterschwellig eine kulturelle Melange verschiedener Dekaden. Wesentlich scheint zu sein, dass hier die soziokulturelle Uneindeutigkeit des Films nicht ausgestellt wird. Vielmehr agieren die Figuren in Bezug auf ihre Lebenswelt so, als handle es sich bei *Blue Velvet* um einen reinen Kriminalfilm, der jedoch in der Regel eine konsistente Filmwelt voraussetzt. Dies ist bei *Blue Velvet* jedoch nur auf den ersten Blick der Fall. Denn analog zum Dekor und Interieur scheinen auch die Figuren in ihrem Aussehen und Verhalten aus verschiedenen Dekaden zu stammen und zum Teil sogar während des Films durch die verschiedenen Jahrzehnte zu springen. So zeigt sich die Freundin des Protagonisten, Sandy, mal im keuschen Kittelkleid der 50er Jahre, mal im Petticoat der frühen 60er und mal im 80er Jahre ‚Perwoll-Pulli‘. Auch Sandys Verhalten schwankt dabei zwischen schüchternem Backfisch, agiler Mitläuferin und ironischer Komplizin. Auf diese Weise reproduziert sie – ebenso wie die anderen Figuren im Film – Rollen- und Handlungsmuster, die mit den verschiedenen Dekaden in Verbindung stehen. Ihre Rolle im Film verliert aber auf diese Weise unterschwellig ihre Konsistenz.

Die Unstimmigkeiten des soziokulturellen Raumes wie des Handlungsraumes in *Blue Velvet* erscheinen im Vergleich zu *Eraserhead* eher subtil. Dennoch unterscheiden sich beide Filme in ihrem Charakter nicht grundsätzlich voneinander. Auch akustische Anomalien finden sich ebenfalls in *Blue Velvet*, wie etwa undefinierbares Brummen, das an die Architektur innerhalb der Diegese gebunden zu sein scheint, oder Windgeräusche, die eher an eine zugige Lagerhalle erinnern als an das kleinen Apartmentzimmer, das gerade auf der Leinwand zu sehen ist.

Was beim Zuschauer bleibt, ist ein Gefühl der Verunsicherung oder des Unbehagens, das der Protagonist Jeffrey beim Nachtspaziergang mit Sandy folgendermaßen beschreibt: „It’s a strange world, isn’t it?“

Lost Highway

Die Figuren in *Eraserhead* und *Blue Velvet* scheinen sich in ihren gestörten Welten eingerichtet zu haben und ihre Umwelt als normal zu akzeptieren, auch wenn sie wie Jeffrey ab und zu eine Ahnung von den Inkonsistenzen

und Unstimmigkeiten zu haben scheinen, durch die ihre Lebenswelt charakterisiert ist.

Mit Fred Madison taucht in *Lost Highway* nun zum ersten Mal ein Protagonist auf, der die Gestörtheit seiner filmischen Lebenswelt am eigenen Leib erfährt. Hier sind es allerdings in erster Linie Inkonsistenzen der räumlichen und zeitlichen Linearität sowie der ontologischen Integrität von Personen.

In Bezug auf den ontologischen Raum stellt sich etwa die Frage nach der personellen Identität der beiden weiblichen Hauptrollen, Renée und Alice. Dabei scheint in der Welt von *Lost Highway* die Einheit von Identität, Körper und Ort kein allgemeingültiges Schema mehr zu sein. Dies wird auch an der seltsamen Verwandlung von Fred in Pete deutlich, ebenso wie an der Figur des Mystery Man, der omnipräsent an mehreren Orten gleichzeitig zu sein scheint.

Ein zentrales widersprüchliches Element ist in diesem Zusammenhang auch der Satz: „Dick Laurent is dead“, den Fred zu Beginn des Film aus der Gegensprechanlage seines Hauses hört. Denn zum Erstaunen des Zuschauers spricht Fred diesen Satz am Ende des Films selbst in das Mikrofon neben seiner Haustür. Auf diese Weise wird nicht nur die Chronologie der Narration, sondern die zeitliche Linearität der Filmwelt selbst in eine Schleife gezwungen, beziehungsweise in die Form des oft zitierten Möbiusbands. In der Welt von *Lost Highway* werden somit grundlegende Ordnungsschemata unserer Alltagswelt immer weiter zerstört, ohne dabei bekannte narrative Schemata anzubieten, über die die aufkommenden Unstimmigkeiten einfach zu verstehen wären. In *Lost Highway* geht es weder um eine Zeitreise, noch um einen eindeutig schizophrenen Mörder, noch um den Teufel, der die Welt erobern will. Solche Interpretationen bieten sich zwar an, sind jedoch nicht in der Lage, die Widersprüchlichkeit des Films vollständig aufzulösen.

Ähnlich wie bei *Eraserhead* und *Blue Velvet* scheint es also auch in *Lost Highway* nur schwer möglich, die aufgezeigten Unvereinbarkeiten als Funktionselemente eines bestimmten Genres zu verstehen. Neu ist hingegen, dass *Lost Highway* seine eigene Inkonsistenz thematisiert, zum einen, indem Fred seine Welt als in hohem Maße widersprüchlich und beängstigend wahrnimmt, zum anderen, indem durch die Figur des Mystery Man eine übergeordnete Instanz repräsentiert wird, die für den Zerfall der Filmwelt verantwortlich zu sein scheint.

Dessen ungeachtet bleibt der Film in seiner diegetischen Struktur rätselhaft. Anders als Filme wie *Fight Club* (1999), *The Sixth Sense* (1999) oder *Vanilla Sky* (2001) bietet *Lost Highway* am Schluss keinen archimedischen Punkt, von dem aus die Widersprüche in einen konsistenten filmischen Raum synthetisiert werden könnten.

Zusammenfassung

Lost Highway ebenso wie *Eraserhead* und *Blue Velvet* bilden filmische Räume aus, die in ihrer diegetischen Struktur auf verschiedenen Ebenen als inkonsistent erscheinen. Der Rezipient kann dabei die dargestellten Widersprüche nur bedingt durch narrative Konventionen wie den Genrerahmen in einen konsistenten Filmraum integrieren. Vielmehr erscheinen sie als Eigenschaften der Filmwelten selbst, die in dieser Hinsicht als ‚gestörte Filmwelten‘ betrachtet werden können.

Folgt man dieser Argumentation, so könnte man abschließend fragen: Ist dieser gestörte filmische Raum möglicherweise Ausdruck einer gestörten Kommunikationssituation im Kino? Verstößt Lynch selbst mit seinen Filmen möglicherweise gegen grundsätzliche allgemeingültige Kommunikationsschemata? Denn er verunsichert den Zuschauer nicht nur in der Art und Weise, wie er etwas sagt, sondern er scheint vielmehr den Akt der Kommunikation als gemeinsame sinnstiftende Bedeutungsproduktion an sich in Frage zu stellen.

In Lynchs Filmen scheint sich das große Ganze unserer sinnhaften Lebenswelt vor unseren Augen aufzulösen und damit schwindet auch das sichere Gefühl, sich in der Welt – und sei es in der imaginären Welt eines Films – zurechtfinden zu können: „Fear is based on not seeing the whole thing.“

¹ Rodley, Chris (Hg.): *Lynch on Lynch*. London: Faber & Faber 1997, S. 244.

² Seeßlen, Georg: *David Lynch und seine Filme*. Marburg: Schüren 2003, S. 10.

³ Rodley: *Lynch on Lynch*, S. 162.

⁴ Felix, Jürgen: „Autorentheorie und Blue Velvet“. In: Ders. (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender 2002. S. 58.

⁵ Woods, Paul A.: *Weirdsville USA. The Obsessive Universe of David Lynch*. London: Plexus 2000, [zitiert nach dem Titel].

⁶ Pabst, Eckhard (Hg.): *A Strange World. Das Universum des David Lynch*. Kiel: Verl. Ludwig 1998, [zitiert nach dem Titel].

⁷ Felix: „Autorentheorie“, S. 58.

⁸ Vgl. Ohler, Peter: *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MakS-Publ 1994, S. 32.

⁹ Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge 1985, S. 33.

¹⁰ Für eine genauere Differenzierung verschiedener, beim Rezipienten vorhandener kognitiver Schemata siehe auch Blume, Peter: *Fiktion und Weltwissen. Der Beitrag nichtfiktionaler Konzepte zur Sinnkonstitution fiktionaler Erzählliteratur*. Berlin: Erich Schmidt Verl. 2004, hier speziell S. 35-62. Durch die Beschreibung des Rezipientenwissens als *belief system* trägt Blume zudem der Tatsache Rechnung, dass auch falsche, unsichere oder diffuse Fakten bzw. Überzeugungen Bestandteil des Rezipientenwissens und damit auch individuell verschieden sein können.

¹¹ Rodley: *Lynch on Lynch*, S. 82 [Großbuchstaben im Original].

**Filmland Südafrika vs. Kino in Südafrika:
Vom Ende der nationalen Produktionsgeschichtsschreibung zum
Anfang einer transnationalen Rezeptionshistorie**

Michael Eckardt

„Jede Gegenwart schreibt sich die Filmgeschichte, die sie haben will; Filmgeschichtsschreibung ist nichts Objektives“.¹ Trotz dieser Feststellung ist Filmgeschichte auf jeden Fall objektivierbar, sie bezieht sich immer auf einen konkreten Gegenstand, auf den ‚Film‘ als Objekt und auf die soziale Praxis ‚Kino‘ als lebensweltlichen Kontext des Films: beide Phänomene kann man wissenschaftlich untersuchen. Eine allgemein ‚objektivierte‘ Filmgeschichtsschreibung hätte zunächst die Minimalforderung zu erfüllen, den Film als solchen und seine weltweite Entwicklung darzustellen. Innerhalb der Filmgeschichtsschreibung gilt allerdings nicht etwa die Erfindung der Kamera zur Aufnahme bewegter Bilder oder die erste Herstellung bewegter Bilder als Geburtsstunde des Films, es wird vielmehr die erste öffentliche Vorführung eines Films als solche angesehen.²

Mit dem Aufeinandertreffen des Films als Kommunikationsmittel und dem die Vorführung verfolgenden Publikum entstand jenes soziologische Ereignis, welches später als ‚Kino‘ bezeichnet werden wird. Damit rücken sowohl die Rezeption, als auch die Aneignung von Filmen sowie deren Wirkung in den Blickpunkt und werden zu zentralen Aspekten der Filmgeschichte, die genauso berechtigt Kinogeschichte genannt werden könnte.

Seine optimalen Ausbreitungsbedingungen fand das Kino fast ausschließlich in den damals am weitesten entwickelten Industriestaaten, also in Frankreich, den USA oder Deutschland. Fast unbemerkt ‚nationalisiert‘ sich mit dieser Feststellung die allgemeine Filmgeschichtsschreibung. Im Mittelpunkt der Betrachtung steht fortan die Filmindustrie und mit ihr die Produktionsperspektive, aus der sich das Herkunftslandprinzip ableiten lässt. Dabei wird übersehen, dass die Filmindustrie als ein Komplex anzusehen ist, der aus den drei Teilbereichen Filmproduktion, -vertrieb und -vorführung besteht.

Die qualitative wie auch quantitative Bevorzugung des Herkunftslandprinzips verhinderte bisher nur zu oft, dass auch in den nicht filmproduzierenden Ländern die Teilbereiche Vertrieb und Vorführung von der Filmgeschichtsschreibung in den Blick genommen werden konnten. Dieser auf die

Hauptproduktionsländer verengte Betrachtungshorizont lässt den Film aus europäischer und US-amerikanischer Produktion auch filmhistorisch als dominant erscheinen. An den Rand gedrängt wird nicht nur die Rezeptionsperspektive, sondern auch der Film jenseits der maßgeblichen internationalen Zentren der Filmindustrie. Durch die genannten Fixierungen entstanden Leerstellen innerhalb von Werken der Filmgeschichtsschreibung, die trotz ansehnlichen Umfangs resigniert feststellen mussten, dass sie das Kino jenseits von Hollywood oder Film-Europa eigentlich sträflich vernachlässigt haben.³

Bisher hat die Filmhistoriographie den Kontinent Afrika besonders stiefmütterlich behandelt. So kommen viele Standardwerke zur internationalen Filmgeschichte, wie zum Beispiel das von James Monaco, ganz ohne die Berücksichtigung Afrikas aus.⁴ Als ursächlich für diese Marginalisierung ist die weitgehend koloniale Vergangenheit Afrikas anzusehen. Diese hat es erfolgreich verhindert, dass sich frühzeitig eine von den sogenannten ‚Mutterländern‘ unabhängige Filmproduktion etablieren und entsprechende Zeugnisse hinterlassen konnte. Die afrikanische Filmgeschichte beginnt für viele Autoren erst mit dem Ende der Kolonialzeit zu Beginn der 1960er Jahre. Die Orientierung der Filmgeschichtsschreibung am Herkunftslandprinzip lässt jedoch außer acht, dass sich trotz des Fehlens einer eigenen Filmproduktion nationale Kinokulturen auf der Rezeptionsseite entwickeln konnten.

Die Geschichte des Kinos in Afrika vor dem Ende der Kolonialära stellt jedoch keineswegs einen weißen Fleck auf der Weltkarte des Films dar. Die ausgezeichnete, aber leider viel zu wenig beachtete Filmgeschichte des Schweden Rune Waldekranz aus dem Jahre 1956 folgt zwar ebenfalls dem Herkunftslandprinzip, identifiziert jedoch trennscharf die Filmnationen Ägypten, Marokko, Südafrika und vermittelt durch die Angabe von Jahresproduktion, Anzahl der Kinos et cetera einen ersten Überblick zur Situation des Film- und Kinosektors auf dem schwarzen Kontinent.⁵

In anderen Fällen begnügt sich die Filmgeschichtsschreibung zuweilen mit dem bloßen Feststellen der Existenz dieser Art von Film- oder Kinokulturen, um jene sogleich als Anhängsel der Filmindustrie des europäischen ‚Mutterlandes‘ zu vereinnahmen. Als Gegenreaktion darauf kann die afrikazentrierte Filmhistoriographie angesehen werden, welche streng zwischen der europäisch dominierten kolonialen und der afrikanisch-nationalistisch geprägten postkolonialen Filmgeschichte unterscheidet.

Durch diese Fixierung auf die nationale Herkunft der Filmproduktion wird allerdings verhindert, die Kolonialepoche gleichberechtigt in die Filmgeschichtsschreibung mit einzubeziehen.

Glücklicherweise hat die internationale Filmgeschichtsschreibung mit Beginn der 1980er Jahre einen Paradigmenwechsel vollzogen und nimmt seitdem nicht nur ausschließlich die Geschichte der Filmproduktion(en) in ihren Blick, sondern beschäftigt sich zunehmend mit Fragen der Filmaufführung und dem kulturellen beziehungsweise sozialen Kontext, in welchem diese Vorführungen stattfanden. Dieser Wechsel hat neue Aufmerksamkeiten für Regionen wie Afrika erzeugt, in denen es zwar keine einheimische Spielfilmproduktion gab, in denen aber der Kinobesuch als massenkulturelle Praxis von Bedeutung war. Bei der afrikazentrierten Zugangsweise zur Filmgeschichte ist nicht zu übersehen, dass Südafrika aus ideologischen Gründen übergangen wird, da es sich nicht in das gängige Schema von Kolonialisierung und Dekolonialisierung einordnen lässt. An dieser Stelle rächt sich die vorrangig ideologische und wissenschaftsfremde Ausrichtung der afrikazentrierten beziehungsweise post-kolonialen Filmgeschichtsschreibung, da sie aus politischen Gründen Forschungsfelder wie Südafrika vom Diskurs ausgeschlossen hat.

Als Beispiel für das Versagen dieser Art Filmgeschichtsschreibung sei hier der betont autoritativ daherkommende Beitrag *Schwarzafrikanische Kinematografien* der *Oxford History of World Cinema* genannt. Die eigentliche afrikanische Filmhistoriographie beginnt dort erst zu Anfang der 1960er Jahre und lässt sich trennscharf in frankophones und anglophones Afrika gliedern. Ergänzt wird diese Darstellung durch einen vollkommen ahistorischen Absatz zu Südafrika, welcher der tatsächlichen Entwicklung vor und nach der Apartheid-Ära hohnspricht.⁶

Für die Protagonisten dieser Schule existieren meist nur drei Arten von ‚afrikanischem‘ Kino: 1. das radikale, welches weniger mit Unterhaltung, dafür mehr mit sozio-politischen beziehungsweise kulturellen Diskursen und deren Praxis beschäftigt ist; 2. das imitative oder eskapistische, welches sich Holly- oder Bollywood zum Vorbild nimmt oder 3. das dominante ausländische, das als Feindbild skizziert wird, welches nur Stereotypen über Afrika reproduzieren würde.⁷

Da der frühe südafrikanische Film sich all dieser Elemente bediente und das erste ‚afrikanische Kino‘ als solches hervorbrachte, müsste eine ‚afrikanische‘ Filmhistoriographie eigentlich selbstverständlich auch die Überlieferung

dieser Region und Zeitspanne mit einschließen. Durch das Nichtanerkennen Südafrikas als filmgeschichtlichen Sonderfall übergeht die post-koloniale Schule jedoch dieses Faktum und kultiviert ihre Stereotypen vom südafrikanischen Film als von „europäischen Auswanderern“ für die „europäische Siedlerbevölkerung“ und „weiße Herren“ gefertigte Kunstprodukte.⁸

Mit dieser unnötigen ideologischen Einengung nimmt es die afrikazentrierte Filmgeschichtsschreibung in Kauf, sich wissenschaftlich zu diskreditieren und sogar hinter den gesicherten Forschungsstand der 1950er Jahre zurückzufallen. Wie nachteilig sich das Ignorieren der Filmgeschichtsschreibung in Bezug auf Afrika auswirken kann, wird aus einem Vergleich der eben genannten Einschätzung und den differenzierten Ausführungen von Rune Waldekranz ersichtlich:

Südafrika produziert seine Filme auf afrikaansch. Die Pioniergesellschaft ‚African Film Productions‘ hat schon um 1920 herum in Johannesburg gedreht. Aber erst unter der Ägide der ‚Union Film‘ entstand der erste, im eigentlichen Sinne afrikaansche Spielfilm – der auch auf Englisch herauskam –, nämlich Francis Coleys und A.L. Bennets *Sarie Marais* (1948), die Geschichte eines Burenmädchens zur Zeit des Burenkrieges. Es ist jedoch bezeichnend, daß die einzigen Filme, die ein unverfälschtes Bild von dem Leben der Neger im südafrikanischen Slum geben, englischer Herkunft sind. Sowohl Zoltan Kordas großartiger *Denn sie sollen getröstet werden* (*Cry the Beloved Country*, 1951) nach Alan Paton als auch Donald Swansons *Zaubergarten* (*The Magic Garden*, 1951) haben in authentischen Milieus wesentliche Züge aus dem Alltag der Neger in den schmutzigen Vorstädten der Weißen eingefangen. Im Gegensatz zu den reaktionären Erlassen der Malan-Regierung zeigen Kordas und Swansons Filme menschliche Wärme und verständnisvolles Einleben.⁹

Eine den tatsächlichen Gegebenheiten angemessene Filmgeschichtsschreibung sollte daher vom Konzept einer strikt auf das Produktionsland fixierten Historiographie abrücken, da in Afrika oft keine nennenswerte Spielfilmproduktion stattfand. Im Kontext disziplinübergreifender Diskurse zur Globalisierung und ihrer ökonomischen und kulturellen Bedingungen, zeichnet sich seit einigen Jahren ohnehin ein Paradigmenwechsel der internationalen Filmgeschichtsschreibung ab. Anstatt nationale Filmlandschaften als in sich geschlossene Entitäten zu begreifen, nimmt man zunehmend transnationale Einflüsse und internationale Verflechtungen in den Blick.¹⁰

Da die eigentliche Filmproduktion neben Vertrieb und Vorführung nur einen von drei gleich relevanten Teilen der Filmindustrie ausmacht, kann die Filmhistoriographie durchaus davon profitieren, sich in Ländern ohne

umfängliche Filmproduktion der Geschichte von Filmvertrieb und -vorführung anzunehmen, also die Rezipientenseite in den Mittelpunkt zu rücken.

Um in der gegebenen filmhistorischen Situation die vorhandenen Quellen sinnvoll nutzen zu können, sollte eine aussagefähige Filmhistoriographie auf einer rezeptionsorientierten Analyse aufbauen. Aufgabe dieser Art Filmgeschichtsschreibung wäre es dann, die lokalen oder regionalen Aneignungsweisen in Bezug auf die gezeigten internationalen Filme nachvollziehbar zu machen. Die angestrebte, auf einer Kontextanalyse basierende historische Filmanalyse, muss dabei die vorhandenen Rezeptionsdokumente befragen. Daraus ließe sich die Programmgeschichte rekonstruieren und die nachweisbaren Tendenzen der Rezeption, also die zeitgenössische Wirkung, ordnen und synthetisieren.¹¹ Mittels der Produktanalyse ausgewählter Filme könnte darüber hinaus festgestellt werden, ob die dargestellte Filmrealität im regionalen Kontext eine andere zeitgenössische Rezeption zur Folge hatte und auf welche Faktoren dies zurückzuführen ist.

Südafrika stellt in der geschichtlichen Entwicklung Afrikas – und so auch innerhalb der afrikanischen Filmgeschichte – einen Ausnahmefall dar. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass die Filmgeschichte in Südafrika aufgrund ihrer engen Verbindung zu europäischen und internationalen Entwicklungen einen anderen Weg als im übrigen Afrika genommen hat. Der Afrika zugewiesene filmgeschichtliche Exotenstatus, der Filmdokumente aus eigener Produktion jenseits ethnographischer Reisebilder nur schwer vorstellbar macht, wird leider viel zu oft auch auf Südafrika übertragen. Dabei wird häufig übersehen, dass in Südafrika ein zentrales Ereignis der frühen Filmgeschichte stattfand. Der in den Jahren 1899 bis 1902 geführte Burenkrieg zwischen Großbritannien und den südafrikanischen Burenrepubliken war weltweit der erste filmisch dokumentierte Krieg überhaupt.

Führt man sich vor Augen, dass Bildnachrichten aus aller Welt, bald unter dem Namen „Film-Gazetten“ oder „Wochenschauen“ bekannt, die ersten kontinuierlich und am häufigsten aktualisierten Bestandteile des Kinoprogramms waren, wird klar, welche Verbreitung Filmdokumente des Burenkrieges erfahren haben. Die Kunde vom fernen Krieg drang mittels der gefilmten Bilder sogar bis in die deutsche Provinz. So weiß zum Beispiel die Filmhistoriographie Weimars zu berichten, dass der lokale Kinopionier Theodor Scherff in den Anfangsjahren seiner Unternehmung kaum

finanzielle Erfolge verbuchen konnte, sich dies jedoch durch den Burenkrieg als filmhistorisches Ereignis änderte.¹²

Die Tatsache, dass der Burenkrieg gefilmt wurde, trieb sowohl die Produktion als auch die Aufführung solcher Filme voran und leistete für deren Verbreitung einen enormen Vorschub. Das Beispiel der internationalen Rezeption des Burenkrieges als erstem gefilmten Krieg der Weltgeschichte macht deutlich, welche filmgeschichtliche Ausnahmestellung Südafrika innerhalb Afrikas zukommt.

Südafrika durchlebte mit dem Aufkommen des Films 1895 und der nachfolgenden Verankerung des Kinos in der Alltagskultur nahezu im Gleichschritt mit Europa oder den USA alle film- und kinohistorischen Entwicklungsstufen. Bereits 1928 existierten in ganz Südafrika circa 400 Spielstätten für Kinofilme.¹³ Der Filmmarkt in Südafrika war weitgehend von US-amerikanischen Produktionen dominiert, wenngleich deren Position im Vergleich zu vorherigen Perioden auf einen Anteil von circa 75 Prozent sank. Südafrika verfügte schon seit etwa 1910 über eine eigene Filmproduktion, die im Wesentlichen von der *African Film Productions Ltd.* getragen wurde. Durch den Ersten Weltkrieg von den traditionellen Filmmärkten abgeschnitten, wurden im Zeitraum von 1916 bis 1925 circa 47 eigene Produktionen zur Befriedigung der einheimischen Nachfrage gedreht.¹⁴

Mit der wirtschaftlichen Normalisierung nach Ende des Krieges kam das Aus für die südafrikanischen Produktionen, da sie nicht mit der internationalen Konkurrenz mithalten konnten. Erst 1928 wurde der weitere Ausbau des heimischen Studiokomplexes angestrebt. Die bis dahin produzierten Spielfilme, wie zum Beispiel *The Burried City (Die begrabene Stadt, 1921)* oder *The Blue Lagoon (Die Blaue Lagune, 1923)*, erhielten recht positive Pressestimmen. Das Vorhandensein einer einheimischen Filmproduktion und deren geplante Ausweitung stellten abermals die Entwicklungsbedingungen der südafrikanischen Kinobranche des Jahres 1928 in den Vordergrund. Positive Kritiken in den Printmedien lassen nach dem Status der Presse und nach der Rolle der Filmkritik fragen.

In Bezug auf die Spielfilmrezeption in Südafrika müsste zunächst geklärt werden, welche Einstellungen das Publikum gegenüber US-amerikanischen, kontinentaleuropäischen oder sonstigen Produktionen hegte. Im Standardwerk zur südafrikanischen Filmgeschichtsschreibung von Thelma Gutsche findet sich zum Beispiel die Bemerkung, dass von den im Jahre 1928 in Südafrika gezeigten kontinentaleuropäischen Filmen die deutschen UFA-

Produktionen am erfolgreichsten waren.¹⁵ Eine Erläuterung dieser Feststellung bleibt jedoch paradoxerweise aus. Eine anzustrebende rezeptions- und wirkungsgeschichtliche Studie muss sich daher vor allem auf die ursprünglichen Rezeptionsdokumente stützen, daraus Annahmen über das Publikum gewinnen, um auf dem Wege einer indiziengestützten Argumentation einen Beitrag zur Strukturgeschichte von Kino und Film in Südafrika leisten zu können.

Zu diesem Zweck müsste zunächst die Menge der gezeigten Filme erfasst werden, dazu gehört ebenso die Feststellung der Filmtitel und der filmischen Grunddaten. Erst mit Hilfe dieser Angaben könnte eine Evaluierung vorgenommen werden, durch welche sich die Filme thematisch gruppieren ließen, um daraus Rückschlüsse auf bevorzugte Genres, gängige Themen, beliebte Schauspieler et cetera ziehen zu können. Bedenkt man die vorhandenen Tendenzen innerhalb der Filmkritik, sollten durch eine Analyse der Filmbesprechungen die Einstellungen des Publikums gegenüber einzelnen Filmen und gegenüber dem jeweiligen nationalen Kino, wie zum Beispiel dem deutschen Film, im Allgemeinen nachgezeichnet werden können. Mittels eines Vergleiches der lokalen, nationalen beziehungsweise internationalen Medienrezeption könnten die im südafrikanischen Kontext vorgefundenen subjektiven und kontextbedingten Wirkungsfaktoren festgestellt werden.

Die gewünschte wissenschaftliche Synthese sollte auf diesem Wege zu einer Beschreibung der intendierten und potentiellen Wirkung der Filme führen, welche die zeitgenössischen Rezeptionsangebote und das vorhandene Rezeptionsspektrum mit einschließt. In einer solchen kinohistorischen Studie sollte zudem versucht werden, die methodisch möglichen Fragestellungen im Einklang mit der tatsächlich befragbaren Dokumentenbasis zu entwickeln, um zu wissenschaftlich tragfähigen Ergebnissen zu kommen.

Diese in der Filmhistoriographie gänzlich unbearbeitete Thematik macht es zunächst notwendig, den zeit- und filmgeschichtlichen Kontext Südafrikas eingehender darzustellen, um auch die leitende Fragestellung verständlicher zu machen. Anschließend sollte die ökonomische Dimension der Filmeinfuhr nach Südafrika dargestellt werden. Um die aufgefundenen Rezeptionsdokumente entsprechend diskutieren zu können, müsste sich eine Übersicht zum südafrikanischen Pressewesen und zum Status der Filmkritik anschließen. Darauf könnte zum Beispiel die auf den Rechercheergebnissen basierende Rekonstruktion der Programmgeschichte des deutschen Spielfilms in Süd-

afrika folgen, welche einer Synthetisierung in Bezug auf die möglichen Kriterien des Zustandekommens dieser Auswahl unterzogen wird. Besonders markante Beispiele sollten einer Filmanalyse unterzogen werden. Zusätzlich könnte ein Exkurs zur südafrikanischen Zensurgesetzgebung den Einfluss der staatlichen Regulationsbemühungen auf die Filmrezeption sichtbar machen. Abschließend kann geklärt werden, welche Bedingungen Erfolg und Scheitern des jeweiligen nationalen Kinos in Südafrika determinierten und welche Konsequenzen daraus für die deutsche, südafrikanische und internationale Filmgeschichte zu ziehen sind.¹⁶

¹ Engell, Lorenz: *Sinn und Industrie*. Frankfurt a.M. u.a.: Campus 1992, S. 43f.

² Mikos, Lothar: „Filmgeschichte als Rezeptions- und Wirkungsanalyse“. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft* 12, 1993, 47, S. 155-175.

³ Engell: *Sinn*, S. 308.

⁴ Monaco, James: *Film verstehen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2005.

⁵ Waldekranz, Rune / Arpe, Verne: *Knaurs Buch vom Film*. München u.a.: Knauer 1956, S. 421.

⁶ Magombe, P. Vincent: „Schwarzafrikanische Kinematographien“. In: Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.): *Geschichte des internationalen Films*. Stuttgart, Weimar: Metzler 1998, S. 632.

⁷ Niang, Sada: „Cinema“. In: Paul T. Zeleza und Dickson Eyoh (Hg.): *Encyclopedia of Twentieth Century African History*. London, New York: Routledge 2003, S. 89.

⁸ Ebd., S. 90.

⁹ Waldekranz/Arpe: *Film*, S. 387. (Rechtschreibfehler – „afrikaansch“ statt „afrikaans“ – im Original).

¹⁰ Jahn-Sudmann, Andreas: „Das europäische Kino in Amerika. Zur Filmgeschichte transatlantischer Filmbeziehungen“. In: Joachim Brüggel (Hg.): *Kultursterotyp und Unbekannte Kulturlandschaften – am Beispiel von Amerika und Europa*. Salzburg: Mozarteum 2007 (im Druck).

¹¹ Korte, Helmut: *Der Spielfilm und das Ende der Weimarer Republik*. Göttingen: Vandenhoeck & Rupprecht 1998, S. 43.

¹² Doernfeldt, Paul: *1906-1926 Scherffs Lichtspielhaus Weimar*. Weimar: o.V. 1926, S. 8f.

¹³ Ohne Autor: „Südafrika: Film-Neuland“. In: *Lichtbildbühne* 11.1.1929, S. 16.

¹⁴ Moses, Trevor: *Riding The High Wind*. Pretoria: South African National Film Archive 2006 (unveröffentlicht).

¹⁵ Gutsche, Thelma: *The History and Social Significance of Motion Pictures in South Africa 1895-1940*. Kapstadt: Howard Timmins 1972, S. 218.

¹⁶ Eckardt, Michael: *Zur Rezeption des Spielfilms der Weimarer Republik in Südafrika 1928-1933*. Göttingen (Diss.) 2007.

Jenseits des Films – Postmortem-Kino als Sinnagentur für jugendliche Häretiker?

Steffen Lepa / Alexander Geimer

Einleitung

In Fortsetzung unseres eher theoretisch-methodisch orientierten Beitrags zum 19. FFK¹ möchten wir hiermit nun ein Jahr später ausgewählte Ergebnisse des damals vorgestellten DFG-Projekts *Kommunikationsprozesse Jugendlicher zur Todesthematik und filmische Instruktion* vorstellen. Da die Darstellung der zugrunde liegenden Theorien und Methoden schon beim vergangenen FFK Inhalt unseres Vortrages war, beschränken wir uns hier in erster Linie auf die Beschreibung der Hypothesen und Ergebnisse.

In Kürze ein paar Erläuterungen zum Erkenntnisinteresse, welches auf die kontemporäre Auseinandersetzung Jugendlicher mit dem anthropologischen Elementarfaktum des Todes abzielt: Seit den neunziger Jahren etablierte sich in der Kinolandschaft das Genre des „Post-Mortem-Kinos“². Die Helden dieser Filme sind eigentlich tot, aber leben in verschiedenen gearteten Zuständen zwischen einem Diesseits und einem Jenseits weiter. Dieser Zustand lässt sich meistens nicht mit klassischen religiösen Kategorien erklären. Das Anliegen vieler „Post-Mortem-Filme“ scheint vielmehr die Dekonstruktion religiöser Kategorien und der christlich-abendländischen Todesmythologie zu sein, wodurch diese Filme als Untersuchungsmaterial besonders interessant werden. Der kommerzielle Erfolg der Post-Mortem-Filme weist auf ein gewisses Orientierungsbedürfnis bei Jugendlichen für thanatologische Fragestellungen hin, welches sich auch bereits in Interviews mit Jugendlichen im Rahmen einer Vorstudie unserer Arbeitsgruppe zeigte.³ Uns beschäftigte im hier dargestellten Projekt folglich die Frage, ob und auf welche Weise die Orientierungsbildung von Jugendlichen zu den Themen Tod und Jenseits durch die Rezeption von Post-Mortem-Spielfilmen beeinflusst wird.

Hypothesen

Die forschungsleitende Grundannahme der hier dargestellten Ergebnisse bestand zunächst darin, dass Jugendliche solche Post-Mortem-Spielfilme als Sinnangebot verwenden, um sich eine eigene Vorstellung von Tod und

Jenseits zu schaffen. Zwecks Komplexitätsreduktion befasste sich das hier vorgestellte Teilprojekt lediglich mit der Frage, *welche* Jugendlichen einen vorab ausgewählten, typischen Post-Mortem-Film (*The Others*, (2001)) als Reflexionsangebot zum Thema Tod nutzen würden. Folgende drei Hypothesen wurden aus der vorhandenen thanatopsychologischen und medienpädagogischen Forschungsliteratur⁴ hierzu entwickelt:

Hypothese 1:

Besonders Jugendliche mit geringer Religiosität neigen dazu, sich von solchen Angeboten zur Reflexion anregen zu lassen. Film und Fernsehen dienen für sie somit als ‚ersatzreligiöse‘ Angebote.

Hypothese 2:

Jugendliche mit geringerem psychosozialen Entwicklungsstand lassen sich leichter durch solche mediale Angebote zur Reflexion anregen, weil sie noch keine kohärente Vorstellung von Tod und Jenseits entwickelt haben und entsprechend nach Orientierung suchen.

Hypothese 3:

Jugendliche, die persönlich mit dem Tod konfrontiert wurden, etwa durch den Tod von Angehörigen, wenden sich solchen Angeboten eher zu, weil sie ein erhöhtes Orientierungsbedürfnis zur Verarbeitung dieser Themen haben.

Methodik

Für den hier vorgestellten Teil der Studie liegen uns die Ergebnisse von 290 Versuchspersonen im Alter von 16 bis 22 Jahren vor. Dabei wurde bei der Stichprobenziehung nach möglichst gleicher Anzahl der Versuchspersonen in allen Ausprägungen von Lebensalter, Geschlecht und schulischer Bildung geschichtet. Wir haben den Jugendlichen zunächst einen Fragebogen zur selbst empfundenen Religiosität vorgelegt und gleichzeitig mit einem selbstentwickelten Inventar ihren sozial-normativen Entwicklungsstand erfragt, welches auf das Konzept der „Entwicklungsaufgaben“ von Havighurst zurückgeht.⁵ Dazu gehören typische Fragen nach der Selbstständigkeit der Jugendlichen, wie: „Hast Du eine eigene Wohnung?“, „Hast du schon erste Erfahrungen mit Sexualität gehabt?“, „Hast Du schon mal eigenes Geld

verdient?“ Schließlich enthielt der Fragebogen auch Fragen zu eventuellen persönlichen Begegnungen mit Todesfällen.

Wir haben zur Rezeption den Film *The Others* von Alejandro Amenábar ausgewählt, weil er von allen gesichteten Filmen die Antwort auf die Frage „Was kommt nach dem Leben“ am offensten gehalten hat, in der Annahme, dass diese Tatsache besonders stark zur themenbezogenen Reflexion anregen müsste.

Da unser Projekt einem strikt rezipientenorientierten Ansatz folgt, wurde nicht der Film selbst analysiert, sondern ausschließlich die Wahrnehmung des Filmes durch die Jugendlichen mit Hilfe des „Refilming“-Verfahrens, was bedeutet, dass die Versuchspersonen nach dem Ausfüllen des Fragebogens und dem anschließenden Betrachten des Filmes die Aufgabe bekommen haben, ganz frei in ihren Worten mit Stift und Papier zu beschreiben, was darin passiert ist und wie er ihnen gefällt, ein „Free-Recall“-Paradigma also. Anschließend wurde über das entstandene Material eine Art „Inhaltsanalyse zweiter Ordnung“ durchgeführt.⁶ Das dabei verwendete Kategorienschema umfasst einerseits das persönliche Filmverstehen im Sinne der kognitionspsychologischen Filmanalyse, also Frequenz genannter Akteure, Objekte und Attributionen, andererseits die Filmaneignung im Sinne der kulturwissenschaftlichen Aneignungsforschung, also Schwerpunktsetzungen in Bezug auf bestimmte Episoden, Art und Menge der intertextuellen Verweise, verwendete Sinnhorizonte und persönliche Interpretationsrahmen.

Ergebnisse

Zunächst wurden mittels Faktorenanalyse aus typischen Kovariationen von Kategorienfrequenzen „Interpretationssyndrome“ über alle Refilmings hinweg ermittelt. Deren Ausprägungen pro Versuchsperson fanden dann alle gleichberechtigt Eingang in eine hierarchische Clusteranalyse zur Bestimmung zentraler Lesarten des Filmes über alle Versuchspersonen hinweg. Wir konnten hierbei vier zentrale Typen identifizieren. Zu dem ersten Typus zählen Jugendliche, die den Film einfach nur wiedergeben und sich in keiner besonderen Weise damit auseinandersetzen. Wir bezeichnen sie als *Filmanalytiker* (n=135), da sie den Film eher distanziert analysieren und ähnlich einer Filmrezension darüber schreiben, dass der Film zum Beispiel gut gemacht sei, gute Kameraeinstellungen habe, et cetera. Die Jugendlichen beziehen sich dabei vornehmlich auf die allgemeine

Filmwirkung und Ästhetik, es werden zum Beispiel Szenen und deren vermeintlich allgemeingültige ästhetische Wirkung geschildert. So schreibt eine „Filmanalysikerin“:

Es gibt viele prägnante Szenen in dem Film, wie z.B. Mami mit der Tür am rumtesten ist und diese dann mit einem Mal zufällt. Oder das Bild mit dem Mann / das Zimmer wo alles mit weißen Laken abgedeckt war, wo ich zuerst dachte, da würde jemand aus der Dunkelheit zu ihr hervortreten. Oder auch gut in den Film passen der Vater, der die ganze Zeit die Augen offen hat als könnte er nicht schlafen bzw. als hätte er den blanken, realen Albtraum erlebt (2. Weltkrieg, Normandie?).

Andere beschäftigen sich kaum mit ästhetisch-interpretativen Fragen, sondern zeigen sich primär begeistert von den Themen, die man im Film als dominant gesetzt betrachten kann: Tod, Religiosität und Erziehung. Diese kleine Gruppe nennen wir die *thematisch Interessierten* (n=24), es handelt sich dabei um Jugendliche, die schon ein ausgeprägtes Interesse für die Thematik mitbringen, aber sich auch nicht tiefer mit dem Filminhalt als solchem auseinandersetzen, sondern ihn nur als Ausgangspunkt für eigene, vom Filminhalt losgelöste Reflexionen über Tod und Jenseits verwenden. Sie schreiben zum Beispiel:

Ich empfinde sie [die Protagonistin] als Mutter sehr liebevoll, doch war diese Liebe zu stark mit Strenge und Glaubenszwang gepaart. Ich persönlich kann keinerlei Gutes an der Bibel finden, deshalb waren die religiösen Stellen und Strafen der Kinder relativ belastend. Doch der Film insgesamt war wahnsinnig spannend und Gedanken anregend. Auch wenn ich nicht an ein Leben nach dem Tod glaube, finde ich den Sachverhalt interessant.

Die zwei nachfolgenden Gruppen sind vom Standpunkt des eingangs beschriebenen Erkenntnisinteresses besonders aufschlussreich: Hier finden wir Jugendliche, die in ihren Aufsätzen eine starke inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Film führen und dessen konstruierte Inhalte stark auf ihr eigenes Leben beziehen. Sie zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie wortwörtliche Filmzitate wiedergeben, intertextuelle Referenzen heranziehen, wie etwa einen Vergleich mit dem Film *The Sixth Sense* (*Sixth Sense*, 1999) oder ähnlichen Filmen, und weltanschauliche Begründungshorizonte für ihre Argumentation verwenden. Der Unterschied zwischen beiden Gruppen besteht vornehmlich im individuellen Anteil von Affirmation und der Ablehnung der konstruierten Filmhandlung. Wir haben auf der einen Seite die *Skeptiker* (n=79), die sich durchaus stark mit dem Film auseinandersetzen, aber konstatieren, dass der Film sie nicht unterhalten würde und „blöd“ sei, weil es sich mit dem Tod ganz anders verhielte. Sie schreiben zum Beispiel:

Ich fand den Film nicht besonders gut, weil ich an das Leben nach dem Tod nicht glaube. Ich glaube nicht an Himmel oder Hölle. Ich denke auch nicht, dass wenn jemand in einem Haus (zum Beispiel) eine Familie stirbt, dass ihre Geister dann dort spucken. Der Film war meiner Meinung nach sehr unrealistisch. Die Mutter war so vernarrt in Gott, dass sie dachte, Gott könne sie wieder lebendig machen und ihr noch eine „zweite Chance“ geben. Ich denke, wenn man einmal tot ist, dann ist man es auch und kann Gott nicht einfach bitten wieder lebendig zu werden.

Sie lehnen die wahrgenommene „Filmbotschaft“ meist ab, weil sie eine Differenz zu ihrer eigenen Vorstellung vom Tod aufweist. Bei ihnen lässt sich der konstruierte filmische Erfahrungsraum offensichtlich nicht mit dem eigenen Erfahrungsraum in Deckung bringen. Bei der anderen Gruppe ist dies nicht der Fall, sie zeigen sich kognitiv und emotional sehr stark angesprochen, teilweise sogar stark irritiert, so dass sie beginnen, sich beziehungsweise dem imaginierten Leser viele Fragen an die Thematik zu stellen. Wir nennen sie die *Affizierten* (n=52). Auch hier ein Beispiel:

Warum kommen ausgerechnet diese drei Personen zu dem Haus? Wie sich später herausstellt, scheinen sie Boten zu sein, die der Mutter und ihren Kindern das Parallelenleben des Todes bekannt machen sollen. Wer hat sie geschickt? Gott? Andere Tote? Eine fremde, unbekannte Macht? Die Mutter lebt durch diese Aktionen in ständiger Todesangst um die Kinder. Ist nicht gerade das die „Hölle“ für Sie? Ist das vielleicht sogar die Strafe Gottes, da sie ihre Kinder umbrachte? Als Mutter, die nichts mehr quält, als die Leiden ihrer Kinder? Die Szene scheint so zu deuten, dass eine solche unvorstellbare Kraft von Menschen vielleicht doch bestehen könnte. Vor allem scheinen im Moment dieser Szene alle Menschen, die eben nicht an solche Kräfte glauben, in einem totalen Irrglauben zu leben. Und das ist vermutlich die Mehrzahl. Diese Szene halte ich für eine der wichtigsten, denn sie will sagen, dass unsere vermeintlichen Schranken ggf. weit überschritten werden können.

Nach der Bestimmung zentraler Lesartentypen galt es zu überprüfen, ob die eingangs aufgestellten Hypothesen bestätigt werden können. Inwiefern erhöhen die einzelnen, vermuteten Einflussfaktoren nun signifikant die Wahrscheinlichkeit zu einem dieser Typen zu gehören? Dazu wurde eine multinomiale Regression auf die Clusterzugehörigkeit durchgeführt (n=290; Modellanpassung $p < 0,001^{***}$; Nagelkerkes $R^2 = 0,415$).

An erster Stelle stand die Frage nach der Religiosität: Paradoxerweise ist es so, dass die Jugendlichen, die den Film am ansprechendsten finden, diejenigen sind, die nicht oder eher schwach religiös sind. Genauer: Die Zugehörigkeit zum Lesarten-Cluster der *thematisch Interessierten* korreliert (gegenüber den *Filmanalysikern* als Kontrastgruppe) negativ mit Religiosität ($\exp(b) = 0,555$; $p = 0,007^*$). Diese Jugendlichen sehen den Film als spannende Unterhaltung und zeigen keine Irritation, sondern teilen dessen

(konstruierte) Auffassung, bekunden thematisches Interesse und beziehen Stellung zur Jenseitsfrage.

Die Frage nach dem sozialen Entwicklungsstand stand an zweiter Stelle: Ist es vielleicht so, dass „unreifere“ beziehungsweise jüngere Zuschauer eher durch Filme des Post-Mortem-Genres angeregt werden? Wir haben eher umgekehrt festgestellt, dass gerade die filmanalytisch distanziert Beschreibenden die sozial-normativ betrachtet Jüngeren sind (biologisches Alter zeitigt mit $p=0,911$ keinen signifikanten Einfluss), also diejenigen, welche im Sinne von Entwicklungsaufgaben noch nicht so eine große Selbstständigkeit und Verantwortung in ihrem Leben übernommen haben wie die *Skeptiker* ($\exp(b)=1,406$; $p=0,042^*$) oder *Affizierten* ($\exp(b)=1,768$; $p=0,004^{**}$). Demgegenüber scheint der höhere soziale Entwicklungsstand bei diesen beiden Gruppen von Jugendlichen, also zum Beispiel die erfolgte Loslösung aus dem eigenen Elternhaus und der Aufbau einer eigenen beruflichen und finanziellen Existenz, gerade zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit dem Tod anhand der Filme zu führen.

Zur dritten Fragestellung: Eignen sich Jugendliche mit einem höheren Ausmaß an persönlichen Erfahrungen mit dem Tod nun die im Film konstruierten Jenseitsvorstellungen besonders stark an, weil sie sich davon Orientierung versprechen? Das genaue Gegenteil ist der Fall: Die *Affizierten* sind gerade diejenige Gruppe von jugendlichen Rezipienten, die vergleichsweise weniger persönliche Erfahrungen mit dem Tod gemacht haben ($\exp(b)=0,451$; $p=0,001^{***}$). Dennoch oder gerade deswegen nutzen sie das Sinnangebot des Films besonders stark zu persönlichen Reflektionen über Tod und Jenseits.

Zusätzlich zu den zentralen Forschungshypothesen ist der Einfluss der soziodemographischen Angaben zu formaler Bildung, biologischem Alter und Geschlecht auf die Clusterzugehörigkeit überprüft worden. Lediglich in Bezug auf das Geschlecht ergab sich überraschend eine signifikant geringere Wahrscheinlichkeit für Frauen, zu den *Skeptikern* oder *Affizierten* zu gehören ($p=0,014^{**}$), die im Rahmen der untersuchten A-Priori-Hypothesen zunächst nicht weiter erklärt werden kann und ein Artefakt der Filmauswahl sein mag.

Diskussion

Wenn wir annehmen, dass diese ermittelten Rezeptionshaltungen für alle Post-Mortem-Filme gelten – schließlich wurde in der vorliegenden Auswertung exemplarisch nur die Auseinandersetzung mit *The Others* untersucht – dann würden sich in Bezug auf die eingangs aufgestellten Hypothesen folgende Schlüsse ziehen lassen:

Ad 1:

Post-Mortem-Spielfilme taugen scheinbar nur als besondere Reflexionsanregung für Jugendliche, die bereits eigene, zumindest schwache religiöse Disposition mitbringen. Hier erklärt sich auch der scherzhafte Bezug des Titels dieses Papers: die quasi-religiösen Sinnangebote der Post-Mortem-Filme scheinen eher anregend für „Häretiker“, also Gläubige, die am Glauben der Kirche zweifeln oder ihre eigene Version des Jenseitsglaubens entwickeln. Einzelne Aussagen Jugendlicher aus qualitativen Interviews mit den jugendlichen Rezipienten können dies auch plausibilieren.⁷

Ad 2:

Eine tiefere Auseinandersetzung mit der Todesthematik über Filme findet eher bei solchen Jugendlichen statt, die einen höheren sozial-normativen Entwicklungsstand aufweisen. Eine eindeutige Erklärung dafür findet sich leider auch nicht in qualitativen Interviews mit den Jugendlichen.⁸ Eine Spur könnte jedoch im Zusammenhang zwischen dem wachsenden wahrgenommenen Entwicklungsdruck zur Verantwortungsübernahme im Rahmen der Bewältigung gesellschaftlich-normativer Entwicklungsaufgaben in Konfrontation mit einem wachsenden Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit liegen.

Ad 3:

Gerade für Jugendliche mit wenig eigenen todesbezogenen Erfahrungen scheinen Post-Mortem-Filme plausibel und die Filminhalte damit durchaus Reflexionen wert zu sein. Jugendliche mit eigenen todesbezogenen Erfahrungen sehen Filme zur Todes- und Jenseitsthematik hingegen eher als Fiktion und nicht als potenzielle ‚Realität‘ an und distanzieren sich deutlich von den dargestellten Vorstellungen eines Jenseits. Teilweise finden sich in den Aufsätzen von stark persönlich Betroffenen gar Hinweise auf Vermeidungsstrategien im Umgang mit dem Thema Tod.

Soweit zu den quantitativen Ergebnissen in Abgleich mit den Hypothesen. Die meisten dieser Schlussfolgerungen konnten inzwischen anhand qualitativer, narrativer, themenzentrierter Interviews mit Vertretern der jeweiligen Lesarten-Cluster plausibilisiert werden.⁹ Einschränkend muss

weiterhin festgehalten werden, dass diese zunächst nur in Bezug auf den Film *The Others* Gültigkeit haben. Diesen Mangel versuchen wir zurzeit mit der Ausweitung der quantitativen Untersuchung auf verschiedene Spielfilme Abhilfe zu verschaffen. Die Frage hingegen, ob das gefundene vermehrte Reflexionspotential, welches Post-Mortem-Filme einigen Rezipienten offensichtlich bieten, auch in einem ökologisch validen Setting Jugendlichen tatsächlich Orientierung und Hilfe bei der Identitätsarbeit und bei der Entwicklung eines kohärenten persönlichen Todeskonzepts leisten kann, möchten wir in einem bei der DFG beantragten Anschlussprojekt untersuchen.

1 Vgl. Geimer, Alexander / Lepa, Steffen: „Rekonstruktion individueller Lesarten eines postmodernen Films zur Todesthematik mittels der Analyse schriftlicher Film-Nacherzählungen“. In: Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *Medien - Zeit - Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006, S. 173-179.

2 Vgl. Elsaesser, Thomas.: „Was wäre, wenn Du schon tot bist? Vom ‚postmodernen‘ zum ‚postmortem‘-Kino am Beispiel von Christopher Nolans Memento“. In: Christine Ruffert et al. (Hg.): *Zeitsprünge. Wie Filme Geschichte(n) erzählen*. Berlin: Bertz 2004, S.115-125.

3 Vgl. Hackenberg, Achim / Ehrenspeck, Yvonne / Lenzen, Dieter: „Wie konstruieren Jugendliche filmische Todesdarstellungen? - Ergebnisse eines DFG-Forschungsprojektes zur erziehungswissenschaftlichen Medienrezeptionsforschung.“ In: *ZfE - Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* Jg. 9, 2006, Bd. 3, S. 424-446.

4 Vgl. Geimer / Lepa: „Rekonstruktion individueller Lesarten“.

5 Havighurst, Richard James: *Developmental tasks and education*. New York: Longman 1948.

6 Vgl. Geimer / Lepa: „Rekonstruktion individueller Lesarten“.

7 Geimer, Alexander / Lepa, Steffen / Hackenberg, Achim / Ehrenspeck, Yvonne: „THE OTHERS reconstructed – Eine qualitative Analyse erfahrungs- und entwicklungsbezogener Prädiktoren der unterschiedlichen Lesarten eines Postmortem-Spielfilms“. In: *ZfE – Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* (im Begutachtungsverfahren).

8 Ebd.

9 Ebd.

**Artefaktdominanz und emotionales Erleben von Spielfilmen –
eine Untersuchung am Beispiel von
Hans Weingartners *Das weiße Rauschen***

Thomas Schick

In den letzten Jahren sind zahlreiche Publikationen erschienen, die sich mit dem Thema Film und Emotion beschäftigen. Verwendet werden dabei häufig Ansätze aus der kognitiven Filmtheorie und der kognitiven Emotionspsychologie. Der Großteil dieser Theorien zum emotionalen Erleben von Spielfilmen zieht dabei den sogenannten ‚klassischen Spielfilm‘ als Untersuchungsgegenstand heran, der meist nach Bordwell definiert wird. Zentrale Elemente des klassischen Spielfilms sieht Bordwell unter anderem etwa in zielorientiert handelnden Charakteren, eindeutiger Kausalität und Linearität.¹ In der Regel zielt der klassische Spielfilm auf die Erschaffung einer kohärenten fiktionalen Welt ab, die dem Zuschauer eine diegetische Versunkenheit in die dargestellte Handlung ermöglichen soll. Um diese zu gewährleisten, werden daher nach allgemeiner Auffassung die stilistischen Mittel möglichst ‚unauffällig‘ eingesetzt. Untersuchungen, die sich mit der Entstehung von Emotionen bei der Rezeption von klassischen Spielfilmen beschäftigen, wie etwa von Murray Smith² oder Ed Tan³, siedeln die Auslöser entsprechender Emotionen vor allem innerhalb dieser fiktionalen Welt an. Tan spricht deshalb auch folgerichtig von „Fiktionsemotionen“⁴, die etwa von dargestellten Charakteren oder behandelten Themen generiert werden können.

Vernachlässigt wird in diesen Ansätzen, dass neben Figuren und Themen auch andere Faktoren das emotionale Erleben des Zuschauers beeinflussen können. Der Spielfilm bildet als ein von Menschen gemachtes, künstliches Konstrukt, ein Artefakt, das aus einer Kombination von Artefaktelementen besteht. Unter Artefaktelementen sind hierbei alle filmischen Darstellungsweisen wie Kameraeinstellung, Montage, Ton, aber auch Narration oder Dramaturgie zu verstehen. Diese Artefaktelemente können zeitweise in den Vordergrund treten, also dominant werden, dadurch die Artefaktebene betonen und infolgedessen emotionale Reaktionen in Form von Artefaktemotionen evozieren. Dies ist beim klassischen Spielfilm etwa bei besonders spektakulären Special Effects wie zum Beispiel in *The Matrix* (*Matrix*, USA 1999) der Fall und erst recht bei Filmen, die vom klassischen Muster abweichen, indem sie mit etablierten Konventionen brechen. Die Entstehung

einer fiktionalen Welt bei der Rezeption wird dadurch erschwert und die diegetische Versunkenheit des Zuschauers gestört. Tan erwähnt zwar am Rande, dass solche Artefaktemotionen entstehen können, geht jedoch nicht weiter auf diese ein.⁵

Im Gegensatz zu den bei der Spielfilmrezeption entstehenden Fiktionsemotionen sind die ebenfalls auftretenden Artefaktemotionen bisher nur unzureichend erforscht worden. Meines Erachtens ist davon auszugehen, dass Artefaktemotionen besonders dann beim Zuschauer auftreten, wenn Artefaktelemente dominant in Erscheinung treten, wobei zusätzlich der Grad der Dominanz Einfluss auf die entstehenden Artefaktemotionen hat. In Bezug auf die Untersuchung von Artefaktemotionen ergeben sich daher verschiedene Ausgangsfragen: Wie lassen sich Artefaktdominanzen und Grade der Dominanz in Spielfilmen bestimmen? Und welche Auswirkungen haben dominante Artefaktelemente konkret auf das Entstehen von Artefaktemotionen? Einige Aspekte dieser Fragen sollen anhand eines exemplarischen Beispiels für Artefaktdominanz, einer Szene aus Hans Weingartners Film *Das weiße Rauschen* (2001), näher beleuchtet werden.

Der Protagonist des Films ist Lukas, der zu seiner Schwester Kati und ihrem Freund Jochen nach Köln zieht. Ein psychotischer Schub den er dort kurz nach seiner Ankunft erleidet, wird von den behandelnden Ärzten als Schizophrenie diagnostiziert. Lukas hört nach der Einnahme von Drogen in Form von Pilzen Stimmen, die jedoch auch nach Ende des Drogenrausches nicht verstummen.

Weingartner wollte mit dem Film nach eigenen Aussagen „eine authentische Darstellung der Krankheit Schizophrenie“⁶ erreichen. In Bezug auf den Protagonisten Lukas schreibt Weingartner weiter: „Der Zuschauer soll sich in seine Lage versetzen können und mit ihm mitfühlen.“⁷ Dieses Ziel erreicht der Regisseur unter anderem durch den Einsatz dominanter Artefaktelemente. Schon ein Werbeslogan für den Film deutet an, dass der Zuschauer keinen ‚klassischen‘, konventionell gebauten Spielfilm zu erwarten hat: „Das weiße Rauschen ist kein Film, es ist eine Erfahrung.“⁸ Auch in den Pressekritiken und den Jurybegründungen bei Preisverleihungen wird immer wieder die auffällige Form des Films hervorgehoben, also besonders auf die Artefaktebene eingegangen. So schreibt die Filmbewertungsstelle in ihrer Begründung für die Vergabe des Prädikats „besonders wertvoll“:

Es ist jedoch vor allem die Gestaltung des keineswegs einfachen Themas, die den Film außergewöhnlich erscheinen läßt. [...] Hervorzuheben ist die virtuose Gestaltung des polyphonen Tons sowie die Handhabung der digitalen Kamera.⁹

Diese Äußerungen deuten darauf hin, dass dominante Artefaktelemente in diesem Film zu finden sind. Vor allem die Kameraführung und die Tongestaltung werden immer wieder angesprochen. Auch aus Weingartners Kommentaren zu seinem Film lässt sich die Intention erkennen, eine dominante Artefaktebene zu schaffen. Er möchte „punktuell Techniken des Experimentalfilms anwenden, welche die gestörte Wahrnehmung andeuten sollen.“¹⁰ Gerade Experimentalfilme weisen jedoch durch ihre Konventionsbrüche einen hohen Grad an Artefaktdominanz auf.

Neben der Artefaktintention des Produzenten¹¹ spielen auch die Erwartungen des Rezipienten eine Rolle für das Auftreten von Artefaktdominanzen. Die Erwartungen des Rezipienten sind geprägt durch die Vorstellung, wie ein ‚normaler‘, also im weitesten Sinne klassischer Spielfilm auszusehen hat. Grundlage hierfür ist das Wissen des Zuschauers über filmische und außerfilmische Konventionen, das er sich im Laufe seiner Sozialisation erworben hat. Widerspricht der Einsatz von Artefaktelementen in einem Spielfilm dem vorhandenen Wissen und damit den Erwartungen des Rezipienten, ist mit dem Auftreten von Artefaktdominanzen zu rechnen.¹²

An einer konkreten Szene aus dem ersten Drittel von *Das weiße Rauschen* sollen nun einige Aspekte aufgezeigt werden, wie Artefaktdominanzen entstehen können, indem Konventionen und das beim Zuschauer vorhandene Wissen missachtet werden.

Lukas, Kati und Jochen nehmen auf einer Wiese psychoaktive Pilze ein und genießen ihren Drogen-Trip. Anschließend sind sie im Auto unterwegs. Plötzlich setzt die laute Musik aus dem Autoradio aus, Lukas' Gesicht wird in einer Großaufnahme gezeigt. Schlagartig ist ein lautes Sirren auf der Tonebene zu vernehmen, das sich von links nach rechts ausbreitet. Ein weiteres Sirren wird begleitet von einem Farbwechsel auf der Bildebene: eine kalte Blautönung verdrängt bis zum Ende der Szene die bisher vorherrschenden warmen, eher leicht gelbstichigen Bilder. Die Schnittfrequenz erhöht sich deutlich, meist ist Lukas in Großaufnahme zu sehen, unterbrochen durch *Jump Cuts* auf sein Gesicht, gelegentlich seine Mitfahrer Kati und Jochen. Unvermittelt sind männliche und weibliche Stimmen zu hören, deren Quelle unklar bleibt. Genauso plötzlich wie die Stimmen

eingesetzt haben, verstummen sie auch wieder. Die extreme Blautönung des Bildes verschwindet und wird durch das dezente Blau einer Abendstimmung ersetzt.

Auf welche Art entsteht nun in der beschriebenen Szene Artefaktdominanz? Die extrem mobile, verwackelte Handkamera, begleitet von Reißschwenks, erhöhter Schnittfrequenz und *Jump Cuts* erschwert dem Zuschauer die Orientierung im Raum. Diese Orientierungslosigkeit widerspricht den Sehgewohnheiten des Rezipienten und auch seinem Wissen, wie Artefaktelemente üblicherweise in klassischen Spielfilmen eingesetzt werden. Dort wird in der Regel darauf geachtet, mit Hilfe der verwendeten Artefaktelemente einen kohärenten filmischen Raum zu etablieren, in dem sich der Zuschauer mühelos zurecht findet. Durch die Missachtung etablierter Konventionen wird hier der Film als Artefakt erkennbar, die Artefaktelemente treten aufgrund ihres ungewöhnlichen Einsatzes in der Vordergrund und werden dadurch dominant.

Ähnliches ist in Bezug auf das Farbkonzept in der besprochenen Szene der Fall. Der Zuschauer wird abrupt mit dem Farbwechsel konfrontiert, wobei die Blautönung im starken Kontrast zu den warmen Farbtönen des restlichen Films steht. Die Farbgestaltung ist an dieser Stelle nicht konventionell kodiert und steht zudem im Widerspruch zur Alltagswahrnehmung des Rezipienten. Beide Aspekte führen dazu, dass das Artefaktelement Farbgebung in diesem Moment dominant wird.

Besonders hoch ist der Grad der Artefaktdominanz auf der Ebene der Tongestaltung. Die Ursache des Sirrens und die Quelle der Stimmen sind nicht ersichtlich, wodurch mit einer der grundlegendsten Regeln des klassischen Spielfilms gebrochen wird: Der Kausalität, wonach der Zusammenhang von Ursache und Wirkung immer klar erkennbar sein muss. Ebenso bleibt die Ursache der plötzlich einsetzenden Stille im Auto im Dunkeln.

Auch die Linearität wird in der besprochenen Szene in Frage gestellt. Lukas' Gesicht ist kurz lachend eingeschnitten, danach wieder ernst und leidend, ebenso eine kurze Einstellung in der gewohnten warmen Gelbtönung, die sowohl aus einer Szene vor, als auch aus einer nach der hier besprochenen stammen könnte. Ein linearer Zeitablauf scheint demnach nicht gegeben zu sein.

Insgesamt wird in der analysierten Szene also mit verschiedenen Grundkonventionen des klassischen Spielfilms gebrochen: der Kausalität, Linearität und der mühelosen Orientierung im Raum. Mehrmals war bereits davon die Rede, dass Konventionen eine wichtige Rolle im Zusammenhang mit dem Auftreten von Artefaktdominanzen spielen. Konventionen, gesehen als nach Übereinkunft geltende Regeln, die historisch variabel sind, regeln den Einsatz von Artefaktelementen im klassischen Spielfilm. So wird die ‚Unsichtbarkeit‘ der Artefaktebene unter anderem dadurch erreicht, dass bestimmte filmische und narrative Konventionen, wie eben Kausalität, Linearität, stimmige Anschlüsse oder das Vermeiden von Achsensprüngen eingehalten werden. Werden geltende Konventionen missachtet, kann dies zu Artefaktdominanzen führen, wie das Beispiel aus *Das weiße Rauschen* gezeigt hat.

Bleibt die Frage, welche Faktoren den Grad der Artefaktdominanz bestimmen. Eine wichtige Rolle spielt hier der Kontext des Films, wie sich ebenfalls an *Das weiße Rauschen* zeigen lässt. In der analysierten Szene tritt das unzuordenbare Stimmengewirr erstmals auf und gewinnt durch die Missachtung etablierter Konventionen einen hohen Grad an Artefaktdominanz. Im weiteren Verlauf des Films, also in seinem Kontext, sind jedoch diese rätselhaften Stimmen noch mehrmals zu hören. Allmählich wird dem Rezipienten klar, dass es sich dabei nicht um die direkten Folgen eines Drogenrauschs handelt, sondern Lukas psychisch erkrankt ist und diese Stimmen sich als Symptom seiner Schizophrenie in seinem Kopf abspielen. Die Funktion des undefinierbaren Stimmengewirrs wird dem Zuschauer deutlich: Weingartner setzt die Tonebene als dominantes Artefaktelement ein, um Lukas’ Zustand für den Rezipienten nachvollziehbar zu machen. Eine intrinsische Norm etabliert sich, wodurch der Konventionsbruch abgemildert wird. Indem die Funktion, das Muster des Einsatzes eines dominanten Artefaktelements deutlich wird, sinkt der Grad der Artefaktdominanz erheblich. Im Fall von *Das weiße Rauschen* nimmt der Grad der Artefaktdominanz des Stimmengewirrs also immer mehr ab. Das zunächst dominante Artefaktelement wird nach und nach zu einem Teil der Fiktionsebene, indem die Stimmen als eine Auswirkung der Krankheit Lukas’ erkannt werden.

Als einige grundlegende Faktoren, die für die Analyse von Artefaktdominanzen und deren Grad berücksichtigt werden müssen, lassen sich also festmachen: Intentionen des Produzenten und Erwartungen des

Rezipienten, zu bestimmten Zeitpunkten geltende Konventionen, der Kontext des Films und die Erkennbarkeit der Funktionen von Artefaktelementen.

Welche Auswirkungen haben nun dominante Artefaktelemente und deren Grad auf das Entstehen von Artefaktemotionen bei der Spielfilmrezeption? Zur Beantwortung dieser Frage soll die kognitive Emotionstheorie Nico Frijdas herangezogen werden.¹³ Frijda sieht Emotionen als Informationsverarbeitungsprozesse, an deren Ende eine Veränderung in der Handlungsbereitschaft des Individuums steht, die dazu beiträgt, adäquat mit einer gegebenen Situation umzugehen. Im Verlauf des Emotionsprozesses wird bewertet, ob eine Situation vorhandene *concerns*, also grundlegende Belange und Anliegen des Individuums anspricht, wie etwa körperliche Unversehrtheit. Gegebenenfalls wird eine Handlungsbereitschaft ausgelöst, um die angesprochenen *concerns* zu befriedigen. Als Kurzdefinition fasst Frijda seine Emotionsauffassung folgendermaßen zusammen: „Emotions are the manifestations of the individual’s concern satisfaction system; and: Emotions express the individual’s concerns and the satisfaction state of these concerns.“¹⁴

Übertragen auf das emotionale Erleben von Spielfilmen bedeutet dies, dass bei Fiktionsemotionen das Objekt, das den Emotionsprozess auslöst, innerhalb der fiktionalen Welt des Films liegt, bei Artefaktemotionen jedoch das Objekt der Emotion auf der Artefaktebene selbst anzusiedeln ist. Dominante Artefaktelemente scheinen daher als Objekte für Artefaktemotionen geradezu prädestiniert zu sein.

In der analysierten Szene aus *Das weiße Rauschen* führen die eingesetzten dominanten Artefaktelemente zu einer Orientierungslosigkeit des Zuschauers, zusätzlich kann er die Funktion von Ton und Farbgebung nicht auf Anhieb erkennen, da sie unvermittelt auftreten. Als Artefaktemotion wird sich hier zunächst Verwunderung einstellen. Die präsentierten Artefaktelemente lassen sich nicht in bereits bekannte Muster einordnen, dem Rezipienten droht die Kontrolle über die Situation zu entgleiten. Dadurch wird ein Grundconcern des Zuschauers angesprochen: Das Streben danach, immer die Kontrolle zu behalten, auch wenn dies bei der Filmrezeption nicht aktiv, sondern eher passiv in Form von Antizipation und Hypothesenbildung geschehen kann. Als Handlungstendenz zur Emotion Verwunderung ergibt sich das Bestreben, das Muster des Einsatzes der dominanten Artefaktelemente zu erkennen. Die Kontrolle kann dadurch wiedererlangt werden, dass der nächste Einsatz, etwa des Stimmengewirrs,

potentiell antizipiert werden kann und damit die Funktion des Artefaktelements für den Rezipienten deutlicher wird. Daher kann sich auch als weitere Artefaktemotion das Verlangen einstellen, dass ein dominantes Artefaktelement, bei *Das weiße Rauschen* zum Beispiel die abweichende Farbgebung, wiederkehrt, um dessen Funktion eindeutiger bestimmbar zu machen. Als Handlungstendenz ergibt sich daraus die Bereitschaft, sich an dieses zunächst unbekannte Phänomen anzunähern und sich auf dessen Einsatz einzulassen.

Die Art der dominanten Artefaktelemente hat demnach Einfluss auf die Qualität der entstehenden Artefaktemotionen, also darauf, welche Artefaktemotionen erlebt werden. Der Grad der Artefaktdominanz hat dagegen Auswirkungen auf die Intensität der Artefaktemotionen. Je höher der Grad der Artefaktdominanz, desto intensiver werden Artefaktemotionen erfahren. Durch einen hohen Grad der Artefaktdominanz hat der Stimulus, das Artefaktelement, das die Artefaktemotion auslöst, einen hohen Grad an Intensität, der auch eine intensive emotionale Reaktion mit sich bringt. Mit schwindendem Grad der Artefaktdominanz werden auch die entsprechenden Artefaktemotionen weniger intensiv werden. Wird im Kontext von *Das weiße Rauschen* etwa die Funktion der Tonebene immer deutlicher, nimmt der Grad der Dominanz des Artefaktelements Ton also ab, wird die Artefaktemotion Verwunderung weniger intensiv erfahren oder sogar ganz verschwinden und Fiktionsemotionen Platz machen. Da die Funktion vorher dominanter Artefaktelemente erkannt wurde, können diese in die fiktionale Welt integriert werden und nun etwa einem besseren Verständnis von Lukas' Krankheit dienen. Die Artefaktemotion Verwunderung durch die Tonebene weicht der Fiktionsemotion Mitleid mit Lukas, da durch den Ton in Form von Stimmengewirr besser nachvollziehbar wird, wie sich ein an Schizophrenie erkrankter Mensch fühlen muss.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass Fiktions- oder Artefaktemotionen selten allein und in Reinform auftreten, sondern vielmehr zusammenwirken und sich gegenseitig beeinflussen. Im Fall von *Das Weiße Rauschen* entsteht durch das Zusammenwirken von Fiktions- und Artefaktemotionen wie Verwunderung und Mitleid der von Weingartner intendierte Effekt, die Krankheit Schizophrenie nachvollziehbar darzustellen.

Ziel von *Das weiße Rauschen* ist es, eine ‚Erfahrung‘ zu sein. Dass an dieser Erfahrung Artefaktemotionen und damit dominante Artefaktelemente entscheidend beteiligt sind, sollte deutlich geworden sein. Einige Faktoren,

die für die Entstehung von Artefaktdominanzen mit verschiedenen Graden wichtig sind, wurden kurz beleuchtet: Intention, Erwartung, Konvention, Kotext und Funktionen von Artefaktelementen. Diese Faktoren bilden ein erstes grobes Raster, nach denen Filme hinsichtlich Artefaktdominanzen analysiert werden können. Dadurch, dass dominante Artefaktelemente bestimmte *concerns* ansprechen, können sie auch Objekte für Artefakt-emotionen sein, deren Intensität eng mit dem Grad der Artefaktdominanz zusammenhängen.

¹ Vgl. Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wi.: The University of Wisconsin Press 1985; Bordwell, David et al.: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge 1988.

² Smith, Murray: *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press 1995.

³ Tan, Ed S.: *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates 1996.

⁴ Vgl. ebd., S.65.

⁵ Vgl. ebd.

⁶ <http://www.dasweisserauschen.de/>, abgerufen am 03.05.2007. Kapitel Hintergrund.

⁷ Ebd.

⁸ Ebd., Intro.

⁹ Ebd., Kapitel Preise und Festivals.

¹⁰ Ebd., Kapitel Hintergrund.

¹¹ Unter dem Begriff ‚Produzent‘ werden hier alle an der Entstehung des Films Beteiligten verstanden, also nicht nur der Produzent im klassischen Sinne, sondern auch Regisseur, Kameramann, Drehbuchautor etc.

¹² Auf Intentionen des Produzenten und Erwartungen des Rezipienten kann hier nur am Rande und sehr verkürzt eingegangen werden. Fest steht jedoch, dass sie Einfluss auf Artefaktdominanzen haben, jedoch nicht immer eindeutig bestimmbar sein werden.

¹³ Frijda, Nico H.: *The emotions*. Cambridge u.a.: Cambridge University Press 1993.

¹⁴ Ebd., S.478.

Filmtherapie?! – Überlegungen zu den therapeutischen¹ Potenzialen des narrativen Films

Henriette Heidbrink

„Als die Bilder heilen lernten“, titelt Nikolas Westerhoff in der *Süddeutschen Zeitung*² – und versammelt unter dieser Überschrift mit dem Zusatz „Fast jeder US-Psychologe setzt Spielfilme zur Therapie ein – der Nutzen ist fraglich“ aktuelle Aussagen von Psychologen und Therapeuten zum Thema *Filmtherapie*. Glaubt man den Umfrage-Ergebnissen der Psychologen John Norcross³ und Frank Deane, sprechen die Zahlen für das beliebte Therapeutikum Film: 88 Prozent von 827 befragten US-Psychotherapeuten erachten die Arbeit mit Filmen als hilfreich für das Erreichen therapeutischer Ziele und 67 Prozent haben bereits selbst mit Filmen gearbeitet.⁴ Doch nur weil die Therapeuten den Film entdeckt haben, muss dieser ja noch lange nicht förderlich sein für die sensible psychische Gesundheit. Die deutsche Medienpsychologin Ines Vogel verweist ernüchternd auf mangelnde Forschungsergebnisse und kennzeichnet die Filmtherapie als moderne „Spielart der Bibliothherapie“⁵.

Die wissenschaftliche Aufarbeitung des therapeutischen Einsatzes von Filmen befindet sich fraglos noch in den Anfängen. Viele Monografien und Websites zu ‚Film-, Cinema- oder Movie-Therapie‘ erweisen sich als oberflächliche Ratgeber, die Filme auf Basis einer inhaltlich orientierten Bewertung als Krisen- und Lebenshelfer empfehlen.⁶ Zudem betätigen sich filmkundige Therapeuten als Filmkritiker mit entsprechend differenziertem Blick für die dargestellten zwischenmenschlichen Beziehungen, aber auch mit der Tendenz zu sehr persönlichen Filmbewertungen ohne Rückbindung an strukturelle Beobachtungen des Materials.⁷

Prinzipiell sind sich Medien und Therapie aber alles andere als fremd. Seit der heute noch zentralen Form der Erzählung, die schon Sigmund Freuds Redekuren Anfang des 20. Jahrhunderts dominierte, wurden verschiedenste Medien und mediale Formen für therapeutische Zwecke entdeckt: unter anderem Musik, Tanz, Drama, Kunst, Literatur und Poesie. Kreative Medienformen werden dabei einerseits *diagnostisch* genutzt, beispielsweise zur Deutung und Problemformulierung; zudem finden sie *expressiven* Einsatz, wenn Klientinnen Gedanken oder Gefühle musisch oder tänzerisch ausdrücken. Das kreative Material begleitet den fortschreitenden therapeu-

tischen Prozess als eine Art manifeste Zeichenbasis, anhand derer sich potenzielle Veränderungsdimensionen aufzeigen, diskutieren und erarbeiten lassen. Sogar aktuelle mediale Innovationen wie SMS, E-Mail und virtuelle Welten werden in therapeutische Zusammenhänge integriert. Dabei ist die Nutzung von Medien für *kommunikative* Zwecke (SMS, E-Mail, Onlinetherapie) vom kreativen Medieneinsatz (Malen, Tanzen, Kneten) und von der Integration ludisch, narrativ oder dramatisch geformter Medienprodukte zu unterscheiden: Neben dem Computerspiel steht hier vor allem der Spielfilm im Zentrum des aktuellen Interesses.⁸

Es lohnt sich allerdings kaum, danach zu fragen, ob ein spezifischer Stimulus – beispielsweise der Film – in einem komplexen multifaktoriellen Heilungsprozess *wirkt*. Gegen diese Fragestellung sprechen schon allein aus medienwissenschaftlicher Perspektive mindestens zwei Gründe: Erstens können Medienprodukte – das lehrt vor allem die Perspektive der *Cultural Studies* – sehr unterschiedlich genutzt werden, so dass zuerst einmal zu klären wäre, wie der Film überhaupt zum Einsatz kommt. Zweitens lässt sich die ‚Wirkung‘ eines Films noch nicht einmal ohne therapeutische Einbettung exakt prognostizieren. Die Rezeptionsforschung spricht seit Ende der 1980er Jahre nicht mehr von *Medienwirkungen*, sondern von *Medienrezeptionen*⁹; folglich kann der Film auch nicht zu einem im schulmedizinischen Sinne wirksamen Medikament werden: Er allein therapiert oder heilt nichts und niemanden. Demgegenüber lohnt sich ein Blick auf jene Phänomene, die sich bereits als förderlich erwiesen haben. In der aktuellen Psychotherapieforschung sind einerseits stark umstrittene Annahmen und andererseits ein zunehmend konsensuell fundierter Bodensatz auszumachen:

Fest steht, dass es sich bei therapeutischen Prozessen nicht um Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge handelt. In der Therapie schafft eine professionelle Therapeutin mit samt ihrer Person, ihrer Erfahrung und ihres speziellen Wissens in *mehreren* strukturierten Sitzungen ein hilfreiches Beziehungsmilieu, in dem sie nach eigenem Ermessen wahrscheinlich integrativ mit *verschiedenen* therapeutischen Konzepten arbeitet. Maßgeblich für den Erfolg sind *nachhaltige* Veränderungen, die aus diesem dynamischen und transaktionalen Wechselwirkungsverhältnis resultieren. Demzufolge kann der Film nicht im Sinne einer Substitutionslogik per ‚plug-and-change‘ eingebaut werden.

Der Psychotherapieforscher Bruce Wampold betont, dass einzelne Komponenten kaum Auswirkungen auf die Wirksamkeit einer Psychotherapie

zeigen.¹⁰ Der nachhaltige Erfolg einer Therapie wird wahrscheinlicher, wenn den „allgemeinen Wirkfaktoren“¹¹ Rechnung getragen wird und die Behandlung sich im Einklang mit dem Wissen um „störungsspezifische Ansätze“¹² auf ein möglichst konkretes Problem richtet. Zentral ist vor allem die Therapeutin sowie die Qualität der therapeutischen Beziehung¹³ und eine möglichst intensive Einbeziehung des alltäglichen Umfeldes. In spezieller Hinsicht gilt: Je präziser eine Therapie ein individuelles Problem fokussiert, desto viel versprechender ist sie.¹⁴ Somit ist es nicht der Film an sich, der in diesem hochkomplexen Milieu für Problemlösung oder Heilung sorgt.

Und dennoch ist andererseits bekannt, dass insbesondere professionell konzipierte mediale Erzählungen ‚wirken‘ und zum Teil sogar individuelle Veränderungen initiieren: Diese können sehr kurzfristig und situativ sein, etwa wenn über einen Witz gelacht wird; sie können aber auch langfristig und profund sein, wenn sie eine neue Einsicht auslösen. Sehr wenige Filme haben uns sogar so nachhaltig beeindruckt, dass wir den Plot, eine Szene, die Protagonistin, die Botschaft nicht vergessen haben. Solcher Art kurz- bis langfristige Effekte unterscheiden sich allerdings maßgeblich von der langwierigen therapeutischen Arbeit an der Persönlichkeit oder den individuellen Wahrnehmungs-, Handlungs- und Verhaltensmustern: Sie erfolgen weder geplant noch zielgerichtet und können prinzipiell durch alle Arten realweltlicher, medialer oder psychischer Ereignisse hervorgerufen werden. Für den Film gilt also – ebenso wie für andere therapeutisch genutzte Medien –, dass er nicht mehr aber auch nicht weniger darstellt als *eine* Option unter vielen.

Die primäre Attraktivität des Films dürfte sich neben seinem formal-ästhetischen Potenzial vor allem aus seiner *narrativen Form* speisen. Das mag auch ein wichtiger Grund für seine scheinbar unkomplizierte Integration in die Psychotherapie sein, denn er ist kompatibel zu klassischen narrativen therapeutischen Arbeitsfolien, zum Beispiel dem *freien Assoziieren* nach Freud und der „Alltagserzählung“¹⁵. Die narrative Formung des Materials ist auch heute noch in den meisten Therapiekonzepten eine wichtige Basis für die diagnostische Interpretation. Während Freud seine eigenen Deutungen und favorisierten Plots – beispielsweise den Ödipuskomplex – noch sehr unsensibel auf die vertrauensvollen assoziativen Äußerungen seiner Patientinnen stülpte, wird heute gezielter, auf Basis intersubjektiv nachvollziehbarer Analyseverfahren, auf unbewusste Krisen und Konfliktstrukturen der Erzählenden geschlossen.¹⁶

Neben diesen diagnostischen Ansätzen der Erzählanalyse und -evaluation ist ein erheblicher Publikationsschub im Rahmen der so genannten *Narrativen Psychologie und Psychotherapie* zu verzeichnen; hier wurde seit Mitte der 1980er Jahre ein großer Teil interdisziplinärer Arbeit geleistet. Die Basisannahmen des *psychonarrativen Paradimas*, auf denen ein großer Teil der therapeutischen Erzählarbeit fußt, sollen hier knapp skizziert werden¹⁷: ‚Realität‘ und ‚Identität‘ werden im Spannungsfeld von Subjekt und Kultur beziehungsweise Gesellschaft durch soziale Prozesse *narrativ* konstruiert, so dass ‚Identität‘ und ‚Narration‘ untrennbar verwoben sind und damit identisch gedacht werden.¹⁸ Die gelingende narrative Verarbeitung von Erfahrungen sorgt für ein Gefühl von Kontinuität und Kohärenz und versieht die eigene Identität und das eigene Leben mit Bedeutung, Sinn und Zielen. Widersprüche, Kontingenzen, Dilemmata und Lücken in der eigenen Narration korrespondieren – so die Annahme – mit Dissonanzen der eigenen Identität; demnach werden Lebens- und Identitätskrisen als dysfunktionale Erzählungen aufgefasst. Ausgehend von der für die Klientin „dominanten Erzählung“¹⁹ wird im Krisen- und Problemfall nach *alternativen* Erzählungen und Plots – „unique outcomes“²⁰ – gesucht. Begriffe wie „Co-created meanings“ und „Re-authoring“²¹ bezeichnen die hermeneutischen Tätigkeiten, die im Behandlungsverlauf von Therapeutin und Klientin *gemeinsam* vorgenommen werden.

Nun basieren diese analytischen, diagnostischen und konstruktiven Formen der Erzählarbeit auf der Tatsache, dass das narrative Material von den Klientinnen selbst konstruiert, inszeniert, eben erzählt und auf spezifische Publika ausgerichtet wird.²² Die persönliche *Bindung* der Klientin an die therapeutisch genutzte Erzählung ist die Voraussetzung dafür, dass sich durch die Arbeit an der Narration auch Auswirkungen auf ihre Identität ergeben. Der Film eignet sich prinzipiell allerdings eher für die rezeptive Arbeit, und in der Praxis wird zumeist – analog zu bibliotherapeutischen Arbeiten – anhand thematischer Analogien mit Filmen oder einzelnen Szenen gearbeitet, die entweder nach Aussage der Klientin von ihr emotional, kognitiv oder sinnlich besonders intensiv empfunden wurden oder die von der Therapeutin als produktive Stimuli eingeschätzt werden.

Wenn nun aber die Bindung der Rezipientin an das Erzählmaterial für die intensive Arbeit an bestimmten Anteilen der Persönlichkeit von Vorteil ist, sollte sich speziell die Verwendung von so genannten „Lieblingsfilmen“²³ als vorteilhaft erweisen, bestehen in diesem Falle doch zumindest partielle

Korrespondenzen zwischen Identität und Erzählung: Lieblingsfilme haben die Rezipientin emotional, kognitiv oder sinnlich auf besondere Weise bewegt und berührt und sie beinhalten Plots, Figuren sowie Welt- und Werthaltungen, die für das eigene Empfinden narrativ, formal und medial wirksam und gelungen gestaltet wurden. Über die Auf- und Abwertung von Lieblingsfilmen geraten daher auch die Wertmuster und der Selbstwert der daran gebundenen Rezipientin in Schwingungen, so dass sich die Arbeit mit Lieblingsfilmen speziell für Gruppen anbietet.

Im Anschluss an diese Ausführungen, sollen einige weiterführende Überlegungen thesenartig zusammengefasst werden:

1. Therapeuten werden für die Auswahl geeigneter Techniken und Stimuli ausgebildet. Die Offenheit für die Integration filmischen Materials seit den 1970er Jahren spricht dafür, dass eine Reihe von Experten in der Praxis Arbeitsformen entwickelt hat, die es verdienen, vorurteilslos, kritisch, präzise und systematisch erforscht zu werden.

2. Selbsterfahrung und Selbstklärung sind wichtige Elemente der Therapie²⁴, im Rahmen derer sich Figuren als primäre Rezeptionsanker samt ihrer Motive, Moralvorstellungen und Ziele als prägnante Beispiele zur Diskussion anbieten. Die beurteilenden Aussagen der Klientin über Wahrnehmung, Emotionen, Verhalten und Handeln von Figuren in schwierigen Situationen lassen wiederum hypothetische Rückschlüsse auf ihre eigenen Wünsche, Lebensziele, Prioritäten sowie Welt- und Werthaltung zu.

3. Das immersive und sinnlich höchst ansprechende Medium Film kann mit seinen komplexen Klang-Text-Ton-Kompositionen als eine attraktive Option gelten, die Klientin im Rahmen der „prozessualen Aktivierung“²⁵ in unmittelbaren, sinnlich-kognitiv-emotionalen Kontakt mit dem zu bearbeitenden Problem zu bringen.²⁶

4. Filmische Stimuli bieten den Vorteil, dass sie sich für die Erzeugung von Emotionen eignen, denn sie werden bewusst und gezielt so konzipiert, dass sie Entspannung, Erheiterung und gelöste Stimmungen sowie Trauer, Melancholie, Betroffenheit oder Ängste erzeugen. Als komplexe Artefakte verfügen sie weiterhin über ein erhebliches sinnliches Potenzial. Meines Erachtens sind vor allem die hoch differenzierten formalen und ästhetischen Filmqualitäten für therapeutische Belange noch nicht annähernd erschlossen worden.

5. Anhand einer systematischen Analyse von Lieblingsfilmen lassen sich hypothetische Rückschlüsse auf die normativen, dramatischen, humoristischen, ästhetischen, sinnlichen, kognitiven und emotionalen Präferenzen der Klientin ziehen. Diese Analyseergebnisse können für die Rekonstruktion der Ressourcen, Eigenarten, Einstellungen und Ziele der Klientin genutzt werden.²⁷

6. Filme ermöglichen die distanzierte Annäherung an Probleme und intime Themen: Krankheit, Tod, Homosexualität, Trennungsangst, die von der Klientin nicht als eigene, sondern als Probleme oder Themen der Figur erlebt werden. Im evaluierenden Dialog über Filmfiguren können diese Bereiche intensiv und detailliert bearbeitet werden, während die sichernde Distanz zuerst einmal bestehen bleibt.²⁸

Wenn in Zukunft differenzierter geklärt werden soll, wie Filme an therapeutischen Prozessen grundsätzlich beteiligt werden können, ist die Diskussion auf einen intensiven Dialog zwischen psychotherapeutischer Theorie sowie Praxis und den Medien- und Filmwissenschaften angewiesen. An der Schnittstelle von Medien- und Therapiewissenschaften deuten sich durch das gemeinsame Interesse an „Bild“, „Kunst“, „Musik“, „Drama“ und „Erzählung“ eine Reihe weiterer interessanter Fragestellungen an: Biblio-, Poesie- und Filmtherapie sowie das Psychodrama besitzen beispielsweise neben der *narrativen* Formung auch *dramatische* und *ludische* Anteile, deren Formen und Funktionen zu eruieren wären.²⁹

Die Sorge um die ‚Wirksamkeit der Filmtherapie‘ ist obsolet, da der Stimulus Film im therapeutischen Spannungsfeld von Situation, Individuum, zwischenmenschlicher Kommunikation und professioneller Direktion einer *direkten Wirkungsbeziehung enthoben* ist. Im transdisziplinären Kontext von Medien- und Therapiewissenschaften ist zu fragen, wie die Praktikerinnen, die in sozialen Kontexten arbeiten und sich für die Potenziale der Integration filmischer Stimuli interessieren, mit medienpezifischem Wissen unterstützt werden können. Dazu gehören differenzierte Aussagen darüber, wie filmanalytische Perspektiven sinnvoll in diese Arbeitsprozesse einfließen können. Aus meiner Sicht verspricht insbesondere die Arbeit mit *Lieblingsfilmen* interessante Perspektiven für die therapeutische und pädagogische Arbeit mit Einzelnen und Gruppen. Die Frage, *wie* Veränderung beziehungsweise Heilung erzielt wird, bleibt letztlich in theoretischer Hinsicht das Thema der Therapieforschung und praktisch in den Händen der Therapeutinnen. Ein erster Schritt wäre jedoch schon damit

getan, nicht mehr über die potenzielle Unwirksamkeit von ‚Filmtherapie‘ zu spekulieren, sondern über Möglichkeiten der Integration des Films in Therapie zu sprechen. Dass es sich lohnt, darüber ausgiebig zu diskutieren, davon bin ich – wie sich meinen Ausführungen entnehmen lässt – fest überzeugt.

¹ Aufgrund der gebotenen Kürze wurde auf die Differenzierung therapeutischer Ansätze sowie zwischen Therapie und Beratung/Counseling verzichtet.

² Westerhoff, Nikolas: „Als die Bilder heilen lernten: Fast jeder US-Psychologe setzt Spielfilme zur Therapie ein – der Nutzen ist fraglich“. In: *Süddeutsche Zeitung*, 2007, Nr. 46, 24./25. Februar, S. 22.

³ Norcross, John C. / Santrock, John. W. et al.: *Authoritative guide to self-help resources in mental health*. New York: Guilford Press 2003.

⁴ Vgl. Deane, Frank P. / Kazantzis, Nikolaos / Lampropoulos, Georgios K.: „Psychologist’s use of motion pictures in clinical practice“. In: *Professional psychology: Research and Practice*. 35 (5), Washington: APA Journals 2004, S. 535-541.

⁵ Zitiert nach Westerhoff: „Als die Bilder heilen lernten“, S. 22.

⁶ <http://www.doctorshobbies.com/CinemaTherapyDocs.htm>, abgerufen am 05.05.2007.

⁷ Vgl. Roland Atkinsons wöchentliche Filmkolumne in: *Clinical Psychiatry News*. Atlanta: Elsevier.

⁸ Zum Beispiel: Hesley, John: „Using Popular Movies in Psychotherapy“. In: *USA Today Magazine*, Januar 2001, S. 52-55. Bliersbach, Gerhard: „Die Therapie im Kinosessel“. In: *Psychologie Heute*, Februar 2002, S. 36-41.

⁹ Vgl. Charlton, Michael und Silvia Schneider (Hg.): *Rezeptionsforschung: Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1997.

¹⁰ Wampold, Bruce E.: *The Great Psychotherapy Debate: Models, Methods, and Findings*. Mahwas: Erlbaum 2001.

¹¹ Strauß, Bernhard / Wittmann, Werner: „Psychotherapieforschung: Grundlagen und Ergebnisse“. In: Senf, Wolfgang und Michael Broda (Hg.): *Praxis der Psychotherapie*. Stuttgart: Thieme 2006, S. 778f.

¹² Ebd., S. 779f.

¹³ Der ausgeprägte Einfluss der Therapeutin ist derweil vielfach bestätigt. Vgl. Wampold: *Great Psychotherapy Debate*, S. 184-202. Strauß / Wittmann: „Psychotherapieforschung“, S. 780f.

¹⁴ Das Äquivalenzparadoxon besagt, dass keine therapeutische Schule prinzipiell wirksamer ist als eine andere; gleichzeitig gilt, dass sich für bestimmte Störungen wiederum spezifische Interventionen besser eignen als andere Verfahren. Vgl. ebd., S. 777ff.

¹⁵ Boothe, Brigitte: *Der Patient als Erzähler in der Psychotherapie*. Gießen: Psychosozial-Verlag 1994, S. 30ff.

¹⁶ Boothe, Brigitte / v. Wyl, Agnes: „Story Dramaturgy and Personal Conflict: JAKOB—A Tool for Narrative Understanding and Psychotherapeutic Practice“. In: Angus, Lynne E. und John McLeod (Hg.): *The Handbook of Narrative and Psychotherapy: Practice, Theory, and Research*. London: Sage Publications 2004, S. 283-296. Book, Howard: „The CCRT [= Core Conflictual Relationship Themes, nach Lester Luborsky; H.H.] Approach to Working With Patient Narratives in Psychodynamik Psychotherapy“. In: Angus / McLeod (Hg.): *Handbook*, S. 71-86.

¹⁷ Einen sehr guten Überblick gibt eben erwähnter Reader: Angus / McLeod (Hg.): *Handbook*.

¹⁸ Vgl. Bruner, Jerome: *Actual minds, possible worlds*. Cambridge: Harvard University Press 1986.

¹⁹ White, Michael / Epston, David: *Narrative means to therapeutic ends*. New York: Norton 1990, S. 15.

²⁰ Goffman, Erving: *Asylums*. New York: Doubleday 1961, S. 127.

²¹ White / Epston: *Narrative means*, S. 16f.

²² Siehe Boothe: *Der Patient als Erzähler in der Psychotherapie*.

²³ Die Arbeit mit dem Gegenteil, also „Dislike-Filmen“, sollte sich als ebenso produktiv erweisen.

²⁴ Vgl. Grawe, Klaus: „Allgemeine Psychotherapie“. In: Senf / Broda (Hg.): *Praxis*, S. 122f.

²⁵ Vgl. ebd.

²⁶ In der Therapie mit Phobikerinnen wird beispielsweise mit angepassten Computerspiel-Szenarios gearbeitet, um die Klientinnen mit virtuellen Spinnen zu konfrontieren.

²⁷ In meinem Dissertationsprojekt beschäftige ich mich mit der Entwicklung einer Form der *Subjektzentrierten Filmanalyse*, in die psychotherapeutische Methoden der Erzählanalyse, etwa nach Boothe oder Luborsky, eingehen.

²⁸ Ines Vogel weist darauf hin, dass sich vor allem traurige Filme zur Auseinandersetzung mit kritischen Lebensereignissen und zur Verarbeitung von Traumata eignen. Speziell Menschen mit einer weniger positiven Lebenshaltung nutzen laut Vogel den Anreiz trauriger oder dramatischer Filme, weil sie die durch den Film stimulierten Meta-Emotionen als kathartische Erfahrungen erleben. Vogel, Ines: „Die Zuwendung zu traurigen Filminhalten: Motive und Gratifikationserfahrungen“. Vortrag im Rahmen der 4. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie in Erfurt.

²⁹ Zu den strukturellen und rezeptiven Auswirkungen spielerischer Formen im Film siehe u.a. die Beiträge von Leschke, Sorg und Heidbrink in: Leschke, Rainer und Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: transcript 2007.

Bedeutung und Interaktion im und mit Computerspiel.

Ein Modell zur Beschreibung der Handlungsaktualisierung in Computerspielen

Michael Liebe

„Press [F] to talk“.
Aus dem Computerspiel Psychonauts

Einleitung

Interaktion ist ein wesentliches Element von Spiel. Sie basiert auf Kommunikation zwischen mindestens zwei Parteien und ist zudem die Basis einer sinnvollen Unterhaltung.¹ Das macht den Computer mit seinen Kommunikations-Schnittstellen zum optimalen Interaktionspartner. Nach Sybille Krämer präsentiert der Computer dem Nutzer² eine „Symbolwelt“, wodurch die Ereignisse in dieser „künstlichen Umgebung“ simuliert sind. Diese Welt geht hervor „aus der visuellen, auditiven oder taktilen Repräsentation computergenerierter Rechenausdrücke“. Zudem kann der Teilnehmer selbst zum „bespielten Instrument“ werden. Der Computer hat eine „autarke Verlaufsgestalt“. Ein weiteres Merkmal ist „Kontingenz“: Anders als bei der Bedienung von Instrumenten, bleibt der Ausgang bei der Nutzung offen. Das faktische Geschehen wird mit einem „Ereignischarakter“ versehen. Ferner ähnelt das Verhalten mit Computern einem „Experimentieren“ mit einem „Regelsystem“. Jede Aktion des Nutzers bewegt sich innerhalb eines definierten Regelsets. Als letztes Merkmal bringt Krämer die „Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme“ ein, wonach der Computernutzer sowohl „Betrachter“ als auch „Teilnehmer“ des Geschehens ist. Somit nimmt er gleichzeitig eine „exogene“ sowie „endogene“ Perspektive ein.³

Interaktivität ist demzufolge ein zentrales Merkmal des Computers: Bis auf den ersten Punkt, die Symbolwelt, stellen die interaktiven Eigenschaften des Computers die Voraussetzung für alle hier beschriebenen Eigenschaften dar. Der Gamedesigner Chris Crawford definiert Interaktion über eine dialogische Situation: „[It is, M.L.] a cyclical process in which two actors alternately listen, think, and speak.“⁴ Ein Dialog stellt also die einfachste und reinste Form der Interaktion dar: *Akteur 1* spricht (Aktion), das registriert *Akteur 2*, prozessiert die Eingabe und antwortet (Reaktion). *Akteur 1* empfängt die Botschaft, verarbeitet sie und reagiert darauf (Interaktion). Dementsprech-

end ist eine wesentliche Voraussetzung für eine gelungene Interaktion die Fähigkeit der gegenseitigen Verständigung, also die Kommunikationsfähigkeit der Akteure. Hier kommt insbesondere das Interface zur Geltung, da es den ‚sprachlichen‘ Rahmen definiert.

Auch die Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme stellt in Bezug zu Spiel ein wichtiges Merkmal der Computernutzung dar: Der Spieler bekommt sowohl seine eigenen Aktionen als auch die Reaktionen des Spielsystems über den gleichen Kanal präsentiert. Interaktion in Computerspielen heißt somit, dass das Spiel auf die Eingaben reagiert, seine Reaktion präsentiert und die nächste Entscheidung des Spielers von dieser Information abhängt. Ein besonderes Kennzeichen in digitalen Spielen ist zudem die Unmittelbarkeit der Reaktion des Systems.⁵ Dies ermöglicht ein ständiges, rhythmisches Hin und Her – eine Eigenschaft, die Buytendijk schon 1933 als bestimmendes Merkmal des Spiels an sich definiert.⁶

In diesem Text soll nun ein Modell entworfen werden, das diese spielerische Interaktion analysierbar machen kann. Es konzentriert sich auf die von Krämer beschriebenen Eigenschaften des Computers und der aktiven Spielsituation. Es besteht somit aus einer Kombination aus Eigenschaften der *Hardware*, der *Software*, der *menschlichen Handlung* und der *Bedeutung der Aktionen*, beziehungsweise *Ereignisse*. Dazu sollen zunächst in allen vier Ebenen kleinste relevante Einheiten identifiziert werden, um sie anschließend in einem multidimensionalen Modell zu kombinieren.

Vier Ebenen der Interaktion

a) Bespielte Geräte (Hardware)

Wie schon an den Ausführungen Krämers deutlich wurde, ist das Interface eine wesentliche Voraussetzung für die Computernutzung. Es ist die Schnittstelle, welche die Kommunikation zwischen Computer und Mensch ermöglicht. Ich möchte mich hier zunächst auf das Hardware-Interface beschränken.⁷

Computerspiele basieren prinzipiell auf denselben Schnittstellen: Bildschirm und Lautsprecher für die Ausgabe, und Tasten und bewegungsempfindliche Geräte wie Steuerknüppel oder Maus für die Eingabe.⁸

An dieser Stelle werden Fragen zur Bedeutung von Zeichen aufgeworfen: Ähnlich wie die Buchstaben eines Alphabets in ihrer jeweiligen Sprache und in verschiedenen Kontexten unterschiedlichen Inhalt generieren, ist derselbe

Knopf in verschiedenen Spielen für unterschiedliche Aktionen verantwortlich. Mit den Knöpfen selbst ist noch keine Bedeutung verbunden. Diese wird erst durch den gegebenen Kontext geschaffen.

Die Taste „F“ hat beispielsweise in *Half-Life* die Funktion die Taschenlampe anzumachen, und in *Psychonauts* unter anderem die Funktion in eine Konversation mit computergesteuerten *Non-Player Characters* (NPC) einzusteigen. Die Wahl auf „F“ fiel dabei jedoch nicht – wie der Tastenname es vielleicht vermutet ließe – wegen: „F – wie Funktion“, sondern weil der Buchstabe auf der Computertastatur neben „D“ liegt und die Bewegung des *Avatars* in beiden Spielen über die Tasten „W“ (vor), „A“ (links), „S“ (zurück) und „D“ (rechts) gesteuert wird.

Die doppelte Position des Spielers wird dabei besonders deutlich, wenn der menschliche Akteur über Pop-Ups direkt angesprochen wird. Beispielsweise erscheint das Fenster: „Press [F] to talk“, im Spiel *Psychonauts* immer dann, wenn der *Spieleravatar* sich in der Nähe einer Figur in der Spielwelt befindet, um anzuzeigen, dass er sich mit ihm unterhalten kann. Dies ist zunächst an eine Situation innerhalb der Diegese gebunden – der Protagonist trifft auf eine andere Person innerhalb der fiktiven Spielwelt. Doch andererseits verweist diese Aufforderung auch auf Gegebenheiten außerhalb der Spielwelt: Die Taste „F“ liegt offensichtlich auf der *extradiegetischen* Tastatur, die folglich nur dem menschlichen Spieler zugänglich ist. Für die Spielfiguren ist sie weder greifbar noch relevant, weswegen sie die abgebildete Aufforderung schlicht ignorieren. Das bespielte Gerät verbindet also den Spieler mit der Spielwelt und trennt ihn gleichzeitig von ihr ab.

In dieser Ebene lassen sich somit das Eingabegerät – hier stellvertretend bezeichnet als „Knopf“ – und das Ausgabegerät – an dieser Stelle stellvertretend der Bildschirm – als relevante Einheiten für die Interaktion mit der Spielwelt ausmachen.

b) Spielerische Aktion (Hand-lung)

Die Handlungen des Spielers werden in der Regel per Hand ausgeführt. Sie fungiert dabei als Motor, der mit immer gleichen Bewegungen zahlreiche unterschiedliche Spielhandlungen hervorbringt.⁹ Maschinell ausgedrückt, übernehmen die Augen des Spielers somit die Funktion eines Sensors und die Hände die Funktion eines Motors. Das Spielsystem stellt dem Spieler dabei stets eine Reihe ausführbarer Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung.¹⁰ Er

reagiert bei jeder neuen Aktion auf Aufforderungen des Spiels und muss aus den gegebenen Möglichkeiten eine für ihn sinnvolle, beziehungsweise ausführbare Aktion auswählen.¹¹ Die Handlungsmöglichkeiten im Computerspiel sind genau auf die Handlungsanforderungen der Spielwelt abgestimmt. Es kann weder mehr noch weniger unternommen werden als nötig.

Dabei muss ein gelernter Spieler in der Regel nicht lange über seine Möglichkeiten nachdenken. Zur Interpretation des Handelns des spielenden Menschen bietet sich daher die *Schema-Regel* aus der soziologischen Handlungstheorie an.¹² Jürgen Fritz definiert Schemata als:

[...] kulturelle und sozialisatorische Leistungen der Menschheit, aus der überwältigenden Vielfalt ihrer Umwelt die für das Überleben relevanten Regelmäßigkeiten und Strukturen herauszulösen (Wahrnehmungsschemata) und regelmäßig wiederkehrende Handlungen als Muster oder Sequenzen einzuüben (Handlungsschemata). [...] Je nach Komplexität und Abstraktionsgrad kann man bei den auf das Handeln gerichteten Schemata zwischen ‚Skripts‘ und ‚Prints‘ unterscheiden.¹³

„Skripts“ stellen dabei Schemata für musterhafte Standardszenen (wie „Benutzen öffentlicher Verkehrsmittel“) dar, während „Prints“ nur eine begrenzte Handlungstiefe und geringe kontextuelle Verankerung besitzen. Die Handlung einen Knopf zu drücken, kann demnach als „Print“ deklariert werden. Die Ausführung solcher Handlungseinheiten ist sukzessiv von einer Reihe sensorischer und motorischer Schritte abhängig. Erst wird etwas wahrgenommen, das eine Implikation auf Basis existenter Schemata auslöst. Daraufhin wird eine Aktion durchgeführt. Zuletzt wird das Ergebnis der Handlung wahrgenommen. Eine solche „Dreiereinheit“ wird als „Aktionschema“ bezeichnet.¹⁴

Beim Spielen treten sehr viele solcher Aktions-schemata nacheinander auf. Der Spieler nimmt ständig neue Handlungsaufforderungen wahr, vergleicht diese mit bekannten Schemata und seinen Handlungsmöglichkeiten und reagiert dementsprechend. Während der Mensch mit dem Computer spielt, stellen also solche Prints ein wesentliches Element der Interaktion dar und sind ein weiterer Bestandteil des Modells.

c) Spielbares Programm (Software)

Computerspiele werden programmiert. Heute hat sich – nicht nur in der Spiel-Branche – die objektorientierte Programmierung (OOP) durchgesetzt.¹⁵

Ergänzt wird sie durch die ereignisorientierte Programmierung, die sich nahtlos in das System der OOP eingliedern lässt. „Ereignisse“ können schlicht als „Objekte“ definiert und behandelt werden.¹⁶ Das Grundgerüst der OOP besteht aus „Klassen“, „Objekten“, „Daten“ und „Methoden“. Hinzu kommen „Nachrichten“, die Informationen zwischen den Objekten transportieren.¹⁷

Objekte sind ein Verbund aus Daten und Methoden. Ihr Verhalten auf Nachrichten ist durch die Methoden definiert. Diese deklarieren, wann und wie sich das Objekt verhält oder inwiefern sich die enthaltenen Daten ändern. Ferner kann eine Menge von ähnlichen Objekten einer Klasse zugeordnet werden. So entsteht eine Hierarchie zwischen den Elementen des Programms: Klassen stehen über Objekten, Objekte über Methoden und Methoden über Daten.

Im Rahmen der ereignisorientierten Programmierung werden die ereignisrelevanten Objekte als „Event Handler“, also *Ereignisverwalter*, bezeichnet. Diese sind vor allem in grafischen Benutzeroberflächen relevant, da hier die verschiedenen Bedienelemente durch Eingaben aktiviert werden. Diese Aktivierung kann durch Tastendruck auf der Maus oder Tastatur passieren. Der Tastendruck auf „W“ im Spiel *Psychonauts*, wird das Ereignis ‚Avatar bewegt sich nach vorne‘ auslösen, wodurch diese Bewegung grafisch dargestellt wird. Allerdings verändert sich auch der Status des Objekts ‚Spieleravatar‘, denn seine Position (Daten) in der Spielwelt verändert sich.

Das Print ‚Knopfdruck‘ entspricht somit einem Ereignis, das vom programmierten Ereignisverwalter registriert, erkannt und eingeordnet wird. Der Knopfdruck verursacht sodann eine zugehörige Programmaktion. Die kleinste Einheit eines Programms ist demnach das ‚Objekt‘. Diese Einheit enthält zwar noch weitere Elemente, wodurch sie prinzipiell wiederum teilbar ist, aber diese Bestandteile haben allein stehend keine Bedeutung und können daher nicht als kleinste *relevante* Einheit gelten.

d) Bedeutung (Ereignis)

Die Interaktion steht beim Computerspiel in einem größeren Kontext: Der Knopf, die Präsentation, das Print-Schema und das Programm-Objekt sind von einem Regelsystem umgeben, das die verschiedenen Elemente und Aktionen mit Bedeutung auflädt. Jede Aktion in einem Spiel muss dem Spieler ein interpretierbares Ergebnis liefern, da sonst der Wert dieser Aktion

innerhalb des Regelsets nicht erkennbar ist. Denn um im Spiel bestehen zu können, muss der Spieler die Regeln verstehen und anwenden lernen.¹⁸ Damit also die Taste „F“ für den Spieler eine Bedeutung erlangt, müssen die Konsequenzen des Knopfdrucks eindeutig erkennbar sein.

Die Notwendigkeit und Wirkung der Handlungen sind darüber hinaus zum einen akut und zum anderen latent: Sie dienen gleichzeitig der Aufrechterhaltung des Spielflusses und dem langfristigen Erreichen des Spielziels oder der selbst gesteckten Strategie.¹⁹ Enthält das Spiel neben dem Regelset noch eine „fiktive Welt“²⁰ und eine „eingebettete Geschichte“²¹, wird die Bedeutung solcher Aktionen um eine Ebene erweitert. Neben dem Spielziel steht dann noch die Auflösung der Story im Vordergrund und macht aus den spielerischen Aktionen „narrative Ereignisse“²². Somit sind auch die programmierten Events nicht lediglich in abstrakten Algorithmen enthalten, sondern innerhalb des fiktiven und regellogischen Kontextes eingebettet. Es wird gleichzeitig der Spielstatus sowie die implementierte Erzählung aktualisiert. Der Spieler muss in diesem Prozess die Geschehnisse auf dem Bildschirm sowohl verfolgen als auch hervorrufen und ist daher zugleich Agent und Rezipient der gespielten Geschichte.²³

„Das Lesen wird dabei zum Schreiben“, um es in den Worten Roland Barthes' zu formulieren. Denn bei der Arbeit an einem Text werden Fragmente identifiziert und vom Leser mit Bedeutung gefüllt. Diese Fragmente bezeichnet er als „Lexien“, also „Bedeutungsblöcke“ oder „Leseeinheiten“.²⁴ George P. Landow hat diese Analyse-methode später auf digitale Texte ohne konkret vorgegebenen, chronologisch-kausalen Verlauf angewandt und zum wesentlichen Element seiner Hypertext-Theorie gemacht.²⁵ Und ähnlich wie beim Hypertext wird mit der Spielwelt ein Pool an potentiellen Ereignissen bereitgestellt, aus denen der Akteur die in der jeweiligen Situation möglichen und sinnvollen Aktionen auswählt, die wiederum die zugehörigen Ereignisse aktualisieren. Er selektiert und schafft ein raum-zeitliches Arrangement der Bedeutungs-Fragmente. Dabei ist auch der narrative Teil des Spiels an das Regelsystem gebunden. Denn die fiktive Darstellung muss sich mit den Spielregeln decken, da sonst die Bedeutung der Aktionen und Ereignisse widersprüchlich wäre. Im Gegensatz zu einem rein literarischen Text, tangiert die Bedeutungsfülle der Lexie im Computerspiel somit sowohl die Ebene der Hardware als auch der Programmobjekte, der menschlichen Handlung sowie der Spielregeln und der fiktionalen Welt. Sie ist daher die kleinste relevante Einheit der Bedeutungsebene.

Kombination zum Modell

Um ein vollständiges Bild der Interaktion im Computerspiel zu erhalten, müssen die vier Ebenen kombiniert werden. Zwar bietet jedes Element für sich eine eigenständige Perspektive auf Computerspiele, doch entfalten sie nur zusammengenommen ihre eigentliche Bedeutung. Zusammengefasst heißt das: Der Spieler beobachtet das bisherige Geschehen auf dem Bildschirm (Hardware: Out), erkennt Aktionsmöglichkeiten und benutzt die Steuerungsgeräte (Hardware: In), um seine Entscheidung umzusetzen (Hand-lung). Das Spiel reagiert im programmierten Rahmen darauf (Software) und präsentiert das hervorgerufene und interpretierbare Ereignis (Bedeutung).

Die Interaktionseinheit umfasst daher sowohl die Aktionen des Spielers, als auch des Spiels. Hervorgerufen und verwaltet werden sie durch das Handlungsschema des Spielers, das Programmobjekt und das Computerinterface. Dieses Dreieck stellt den verdinglichten Teil der Interaktion dar. Bedeutung erlangen diese beobachtbaren Fakten im Computerspiel sowohl durch die fiktive Welt als auch durch die Spielregeln.

Fazit

Das beschriebene Modell kombiniert somit vier Kernstücke des Computerspiels: Hardware, Software, Spieler und Bedeutung. Ferner vereint es *ludische* und *narrative* Handlungsmotivationen.²⁶ Denn Computerspiele sind weder nur ‚Spiel‘, noch nur ‚Story‘. Genauso wenig sind sie nur eine ‚Softwareanwendung‘ oder ein ‚Computer-Spielzeug‘. Im Gegensatz zur klassischen Narration mit der Konstellation: Erzähler – Rezipient, muss in Computerspielen der Rezipient für das Erleben der Geschichte – zusätzlich zur interpretativen Handlung – noch haptisch mit dem Spiel interagieren. Der Spieler ist sowohl Rezipient als auch Agent, dessen Hand-lungen die Handlung fortschreiben. Ferner interagiert der Spieler hier insbesondere mit dem Raum der digitalen Welt. Die Bedeutungseinheiten werden demnach nicht nur in eine chronologische und kausale Folge gebracht, sondern auch in eine räumliche Anordnung. Das integrative Modell um Lexie, Print, Objekt und Knopf bietet hierzu eine Möglichkeit zur Interpretation des Geschehens und des Spielprozesses. Doch am Ende muss jedes Ereignis für sich interpretiert werden. Ähnlich wie es Roland Barthes in *S/Z* am Beispiel „Sarrasine“ unternimmt.²⁷

-
- ¹ Vgl. Salen, Katie / Zimmerman, Eric: *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, London: The MIT Press 2004, S. 57-59.
- ² In diesem Text sind die funktionalen Personenbeschreibungen geschlechtsneutral.
- ³ Krämer, Sybille: „Spielerische Interaktion“. In: Florian Rötzer (Hg.): *Schöne neue Welten? – Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München: Boer 1995, S. 231.
- ⁴ Crawford, Chris: *on game design*. New Riders: Indianapolis 2003, S. 76.
- ⁵ Vgl. Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*. Vancouver 1982 [PDF]. <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>, abgerufen am 20.01.2006, S. 39.
- ⁶ Vgl. Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten – Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Weimar 2000 [PDF]. <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>, abgerufen am 10.11.2005, S. 43.
- ⁷ Im Gegensatz zu dem graphischen Benutzerinterface (Graphical User Interface, GUI), dass auf Software basiert.
- ⁸ Ausnahmen sind die kameragesteuerten *Eyeto*y-Spiele der Playstation 2 oder das Tanzspiel *Dance, Dance Revolution*, das mit berührungsempfindlichen Fußmatten die Eingaben des Spielers registriert. Wobei die Steuerungselemente dieser wiederum wie Knöpfe funktionieren. Ebenso bleibt bei den lichtbasierten Eingabegeräten in Form einer Pistole oder Gewehr das Prinzip dasselbe: Zielen per Bewegung und Schuss per Knopfdruck.
- ⁹ Vgl. Fritz, Jürgen: „Aktion, Kognition, Narration – Der Versuch einer Systematisierung der Computerspiele in praktischer Hinsicht“ [PDF auf CD-ROM]. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hg.): *Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003.
- ¹⁰ Salen / Zimmerman: *Rules of Play*, S. 61-67.
- ¹¹ Dieser Auswahlprozess ist schon in der Programmierung des Spiels und der enthaltenen Geschichte eingeschrieben. Denn gestalten heißt immer auswählen. Siehe dazu: Brock, Bazon: „Ästhetik als Metatheorie; Kapitel 16: Gestalten heißt auswählen“ [Video]. <http://video.mki.fh-duesseldorf.de/katalog/2?id=16>, abgerufen am 17.07.2006.
- ¹² Vgl. zur Übersicht: Schwemmer, Oswald: *Handlung und Struktur – Zur Wissenschaftstheorie der Kulturwissenschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987, S. 64f.
- ¹³ Fritz, Jürgen: „Alles nur nach Schema F? – Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen“ [PDF auf CD-ROM]. In: Fritz / Fehr (Hg.): *Computerspiele*, S. 2-3.
- ¹⁴ Fritz: „Alles nur nach Schema F?“, S. 4.
- ¹⁵ Gold, Julian: „Object-oriented Game Development“. Harlow u.a.: Addison Wesley 2004, S. 2.
- ¹⁶ Rechenberg, Peter und Gustav Pomberger (Hg.): *Informatik Handbuch*. 2. Aufl. München, Wien: Hanser 1999, S. 801.
- ¹⁷ Blaschek, Günther: „Objektorientierte Programmierung“. In: Rechenberg/Pomberger (Hg.): *Informatik Handbuch*, S. 530-533.
- ¹⁸ Salen / Zimmerman: *Rules of Play*, S. 34.
- ¹⁹ Vgl. Mikro und Makro Level der Interaktion. Ebd., S. 61.
- ²⁰ Vgl. Juul, Jesper: *half-real – Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, London: The MIT Press 2005.
- ²¹ Vgl. Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: Noah Wardip-Fruin und Pat Harrigan (Hg.): *First Person – New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, London: The MIT Press 2004, S. 118-130.
- ²² Vgl. Chatman, Seymour: *Story and Discourse – Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, London: Cornell University Press 1978.
- ²³ Vgl. Neitzel, Britta: „Narrativity in Computer Games“. In: Josst Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.): *handbook of computer game studies*. Cambridge, London: The MIT Press 2005, S. 227-245.
- ²⁴ Barthes, Roland: *S/Z*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1976, S. 18.
- ²⁵ Landow, George P.: *Hypertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, London: The John Hopkins University Press 1997.
- ²⁶ Vgl. zum entsprechenden Diskurs: Wardip-Fruin / Harrigan (Hg.): *First Person*.
- ²⁷ Barthes: *S/Z*.

Simulation vs. Narration.

Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen

Jan-Noël Thon

Es handelt sich bei der Narrativität von Computerspielen um ein nicht unumstrittenes Problem. Zwar werden die Auseinandersetzungen zwischen ‚Ludologen‘ wie Jesper Juul oder Gonzalo Frasca und ‚Narratologen‘ wie Henry Jenkins oder Marie-Laure Ryan inzwischen in einem deutlich versöhnlicheren Tonfall als noch vor einigen Jahren geführt. Doch obwohl die *Computer Game Studies* zumindest international soweit etabliert zu sein scheinen, dass keine dringende Notwendigkeit zur polemischen Markierung des eigenen Reviers mehr besteht, sind die Positionen nach wie vor recht unterschiedlich und eine tatsächliche Einigung über die Frage, ob und inwiefern Computerspiele narrativ sind beziehungsweise Narrativität aufweisen, ist bisher kaum in Sicht. Es besteht allerdings weitgehende Einigkeit darüber, dass viele neuere Computerspiele fiktionale Welten erschaffen.¹ Nun muss eine fiktionale Welt aber nicht notwendiger Weise narrativ dargestellt werden. Ich möchte mich daher im Folgenden mit der Frage beschäftigen, wie neuere Computerspiele fiktionale Welten darstellen, wobei ich zur Illustration meiner Überlegungen den First-Person Shooter *Halo: Combat Evolved* (Xbox, 2001) sowie das Aufbaustrategiespiel *Warhammer 40.000: Dawn of War* (PC, 2005) heranziehe.

Fiktionale Welten

Henry Jenkins schreibt in „Game Design as Narrative Architecture“: „Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.“² Bemerkenswert ist hier zunächst Jenkins Beobachtung, dass es sich bei vielen der in Computerspielen dargestellten Räume um „evocative spaces“ handelt, die sich auf Geschichten und Genrekonventionen beziehen, welche den Spielern bereits vor Spielbeginn bekannt sind. Tatsächlich lässt sich auch abseits der von Jenkins bemühten *Star Wars*-Umsetzungen feststellen, dass die von Computerspielen erschaffenen fiktionalen Welten keineswegs ausschließlich durch die Spiele selbst erschaffen werden. Vielmehr beziehen sich neuere Computerspiele in der Regel zusammen mit weiteren kulturellen Artefakten auf dieselbe fiktionale Welt. Zwar erfährt der Spieler im Verlauf des Singleplayermodus von *Halo* einiges über die Welt des Spiels, jedoch

werden darüber hinaus auch für ein tieferes Verständnis der Spielhandlung durchaus relevante Informationen durch andere kulturelle Artefakte vermittelt. Hier wäre neben dem 2004 erschienenen zweiten Teil von *Halo* etwa die Anleitung zum Spiel und die Homepage des Entwicklers Bungie zu nennen, auf der detaillierte Informationen zur fiktionalen Welt und der Vorgeschichte der Spiele zur Verfügung gestellt werden. Neben einer großen Anzahl an ‚inoffiziellen‘ Beiträgen von Fans sind zudem vier offiziell lizenzierte *Halo*-Romane veröffentlicht worden. Obwohl die Produktion des ursprünglich für 2008 angekündigten Kinofilms zunächst auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, lässt sich also feststellen, dass *Halos* fiktionale Welt durch eine Vielzahl verschiedener Medien und eben nicht nur durch die Spiele selbst dargestellt wird. Da es sich hierbei größtenteils um narrative Medien handelt, bietet es sich an, in diesem Zusammenhang vom narrativen Kontext eines Computerspiels zu sprechen. Dieser narrative Kontext ist im Fall von *Warhammer 40.000* wohl sogar noch stärker ausgeprägt, findet das Spiel doch in einer sehr komplexen, in erster Linie durch verschiedene Tabletop-Spiele bekannt gewordenen fiktionalen Welt, dem sogenannten ‚Warhammer-Universum‘, statt. Zwar existiert auch hier bisher kein Film, jedoch sind bei Heyne inzwischen ganze zwanzig *Warhammer 40.000*-Romane in deutscher Übersetzung erschienen. Es geht mir im Folgenden nun aber weniger um derartige narrative Kontexte neuerer Computerspiele, als vielmehr um die Frage, wie fiktionale Welten innerhalb dieser Spiele dargestellt werden.

Simulation vs. Narration

Unstrittig dürfte sein, dass es sich bei den von Computerspielen dargestellten fiktionalen Welten nicht um statische Welten handelt, denn es kommt in diesen Welten zu Zustandsveränderungen, zu Ereignissen. Für Jenkins bieten nun jeweils bestimmte Computerspiele den Spielern die Möglichkeit, eine durch das Spiel vorstrukturierte Geschichte selbst handelnd nachzuspielen, in den durch die jeweiligen Spiele dargestellten Räumen nach Informationen über vergangene Ereignisse innerhalb der Spielwelt zu suchen, oder sogar eine nicht durch das Spiel vorstrukturierte Ereignisfolge zu erspielen, die er als „emergent narrative“³ bezeichnet. Obwohl er betont, dass es sich bei diesen Phänomenen um eine Form des räumlichen Erzählens, des „environmental storytelling“⁴ handelt, wären zahlreiche Computerspiele nach Jenkins also wesentlich als narrativ zu charakterisieren. Aber ist die

Darstellung von Ereignissen in den fiktionalen Welten von Computerspielen wie *Halo* oder *Warhammer 40.000* tatsächlich narrativ?

In der klassischen Narratologie wird häufig dann von einem narrativen Text gesprochen, wenn es sich bei diesem um die Darstellung von mindestens zwei Ereignissen handelt.⁵ Die kausal motivierte, zeitlich geordnete Abfolge von Ereignissen konstituiert dabei die Geschichte, die ein narrativer Text vermittelt. Obwohl Ereignisse und ihre Darstellung in einem Roman und in einem Film sich nun offensichtlich voneinander unterscheiden, haben sie doch eine wesentliche Eigenschaft gemein: die entsprechenden Ereignisse ‚stehen fest‘, bevor sie präsentiert werden, sie sind prädeterminiert. Wenn wir beginnen, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen, wissen wir, dass die Geschichte auf gewisse Weise schon erzählt ist – egal, wie simultan die Erzählung auch zu sein vorgibt. Matias Martínez und Michael Scheffel bemerken hierzu in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie*: „Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf.“⁶ Obwohl nun in Computerspielen – anders als in Romanen oder Filmen – der Großteil der Ereignisse sich erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel ergibt, sind auch hier bestimmte Ereignisse durchaus prädeterminiert beziehungsweise „abgeschlossen und vergangen“.

Tatsächlich vermitteln sowohl *Halo* als auch *Warhammer 40.000* eine Geschichte, deren Verlauf in weiten Teilen bereits vor Spielbeginn feststeht und durch die Spieler kaum zu beeinflussen ist. In *Halo* handelt es sich dabei um die Geschichte des genmanipulierten Supersoldaten Master Chief, der zusammen mit der künstlichen Intelligenz Cortana und einer Reihe ziemlich austauschbarer Marines gegen eine übermächtige Allianz von Aliens, eine Form von zombieartigen Parasiten, sowie eine Armee von uralten Robotern kämpft, um schließlich das gesamte Universum vor der drohenden Vernichtung durch eine geheimnisvolle Superwaffe in Planetengröße zu retten. In *Warhammer 40.000* ist es die Geschichte des Captain Gabriel Angelos von den Blood Ravens, der zusammen mit dem Skriptor Isador Akios gegen die wilde Armee der Orks, die geheimnisvolle Armee der Eldar und die Armeen des Chaos unter Führung von General Bale und dem Chaospriester Sindri kämpft, um letzteren daran zu hindern einen mächtigen Dämonen zu beschwören. Obwohl Isador Gabriel verrät, gelingt es diesem mit Hilfe des Inquisitor Toth letztendlich dennoch, den Verräter, die verschiedenen

gegnerischen Armeen und den bereits beschworenen Dämon zu besiegen und die Welt zu retten. Es lässt sich also feststellen, dass sowohl *Halo* als auch *Warhammer 40.000* weitgehend prädestinierte und kaum als innovativ zu bezeichnende Geschichten vermitteln.

Obwohl ich durchaus denke, dass die von Computerspielen dargestellten Räume und die nicht-prädestinierten Ereignisse, die in diesen Räumen stattfinden, wesentlich zur Darstellung der fiktionalen Welt der jeweiligen Spiele beitragen können, halte ich es für problematisch, hier pauschal von Narration zu sprechen, ob nun emergent oder nicht. Vielmehr habe ich schon an anderer Stelle vorgeschlagen, im Hinblick auf das Geschehen in Computerspielen zwischen narrativen und ludischen Ereignissen zu unterscheiden.⁷ Während narrative Ereignisse bereits vor Spielbeginn im Programmcode festgelegt sind und durch verschiedene, insbesondere an filmischem Erzählen orientierte Erzähltechniken dargestellt werden, ergeben sich ludische Ereignisse erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Um letztere auch terminologisch klar von ersteren abzugrenzen, lässt sich der Modus, in dem ludische Ereignisse dargestellt werden, in Übereinstimmung sowohl mit dem ‚Ludologen‘ Gonzalo Frasca⁸ auch mit der ‚Narratologin‘ Marie-Laure Ryan⁹ als Simulation bezeichnen.

Simulation

Simulation meint nach Frasca die Modellierung eines Ursprungssystems durch ein anderes System, wobei letzteres zumindest teilweise das Verhalten des Ursprungssystems beibehält.¹⁰ Dabei muss es sich bei dem Ursprungssystem nicht um ein real existentes System handeln.¹¹ Computerspiele können also durchaus fiktionale Welten simulieren, die sich stark von unserer Welt unterscheiden – wie das ja sowohl in *Halo* als auch in *Warhammer 40.000* der Fall ist. Der Begriff der Simulation zielt dabei auf jene Bereiche der fiktionalen Welt, auf die die Spieler über das Interface einwirken können und die die Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen bilden. In beiden Spielen handelt es sich bei solchen Schauplätzen um das, was Mark J. P. Wolf als interaktive dreidimensionale Umgebungen bezeichnet¹², also um auf einem zweidimensionalen Bildschirm dargestellte dreidimensionale Räume, in denen die Spieler ihre Avatare beziehungsweise ihre Spielfiguren mehr oder weniger frei bewegen und darüber hinaus mit verschiedenen anderen Figuren und Objekten interagieren können.

In *Halo* werden die Schauplätze dabei größtenteils aus der Perspektive des Avatars dargestellt. Die räumliche Position des Avatars fällt also mit der Position, aus welcher der Raum dargestellt wird, zusammen. Eine Ausnahme stellen die Teile des Spiels dar, in denen der Avatar sich in einem Fahrzeug befindet. Hier wird der Schauplatz aus einer Position etwas oberhalb und hinter dem Avatar dargestellt. Mit Britta Neitzel¹³ ließe sich also in *Halo* von einem subjektiven beziehungsweise während des Steuerns von Fahrzeugen von einem semi-subjektiven Point of View sprechen. Demgegenüber stellt *Warhammer 40.000* seine Schauplätze von einer Position aus dar, die nicht mit der Position einer einzelnen Figur in der Spielwelt verbunden ist. Der Spieler kann hier den Ausschnitt des Raums, der auf dem Bildschirm dargestellt wird, relativ frei bestimmen. Ein solcher – nach Neitzel – objektiver Point of View ist nötig, da das Ziel von Strategiespielen im Wesentlichen im Aufbau großer Armeen und der Kontrolle des Spielraums besteht und es sich bei den Schauplätzen in *Warhammer 40.000* daher meist um recht weitläufige Landschaften handelt.

Was passiert nun während des Spielens mit und in diesen Landschaften? Jesper Juul spricht im Hinblick auf Computerspiele von einer ‚Zustandsmaschine‘:

Briefly stated, a state machine is a machine that has an initial state, accepts a specific amount of input events, changes state in response to inputs using a state transition function (i.e., rules), and produces specific outputs using an output function.¹⁴

Es spielen also im Wesentlichen drei Formen von Regeln eine Rolle bei der Simulation fiktionaler Welten durch Computerspiele. Erstens gibt es Regeln, die die Möglichkeiten der Spieler zur Interaktion mit den Schauplätzen festlegen. Zweitens gibt es Regeln, die die Auswirkungen dieser Interaktion, das Verhalten der Schauplätze und ihres Inventars und damit die aus der Interaktion der Spieler mit den Schauplätzen resultierenden ludischen Ereignisse bestimmen. Drittens gibt es Regeln, die die Art der Darstellung der Schauplätze und der in ihnen stattfindenden Ereignisse festlegen.

Während die bereits angesprochene Frage der Perspektive, aus der die Schauplätze dargestellt werden, in den Bereich der Darstellungsregeln fällt, ist die Interaktion des Spielers mit den Schauplätzen wesentlich durch die vom Spiel vorgegebenen Interaktionsmöglichkeiten bestimmt. So ermöglicht *Halo* seinen Spielern eine verhältnismäßig direkte Kontrolle des Avatars. Jeder Tastendruck, jede Bewegung mit der Maus entspricht genau einer

Bewegung des Master Chief. Im Übrigen ist eine Interaktion mit den Schauplätzen hier ausschließlich über den Avatar möglich. Dagegen kontrollieren die Spieler in *Warhammer 40.000* nicht eine einzelne Spielfigur, sondern benutzen Maus und Tastatur, um je nach Situation die Kontrolle über verschiedene Einheiten oder Gebäude zu übernehmen. Der Spieler kann hier nach Belieben zwischen verschiedenen Spielfiguren wechseln und ein Klick mit der Maus reicht aus, um eine ganze Armee über eine weite Strecke zu bewegen oder den Gegner angreifen zu lassen.

Das Spielgeschehen selbst ist dagegen wesentlich durch die Spielmechanik bestimmt. So können etwa die verschiedenen Fähigkeiten der Spielfiguren als ein zentraler Bestandteil der Spielmechanik verstanden werden. Gehen, Laufen, Springen, Ducken und nicht zuletzt das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind Fähigkeiten des Avatars, denen im Spielverlauf eines First-Person Shooters eine zentrale Funktion zukommt. Ähnliches gilt für die Fähigkeiten der Einheiten in *Warhammer 40.000*. Es macht offensichtlich einen Unterschied für die ludische Funktion einer Spielfigur, ob ich mit ihr neue Gebäude bauen oder Raketen auf den Gegner abfeuern kann. Neben dem Spektrum möglicher Handlungen der Spielfiguren, die eng mit den Interaktionsregeln verknüpft sind, bestimmt die Spielmechanik auch das Verhalten der nicht von den Spielern kontrollierten Objekte innerhalb der verschiedenen Schauplätze, das heißt in konfliktlastigen Spielen wie *Halo* und *Warhammer 40.000* vor allem die Fähigkeiten der jeweiligen computergesteuerten Verbündeten und Gegner sowie die Auswirkungen der diversen, von diesen wie von den Spielfiguren benutzten Waffen.

Um meine Überlegungen noch einmal zusammenzufassen: Die Simulation von Ereignissen in den fiktionalen Welten heutiger Computerspiele lässt sich als wesentlich durch die jeweiligen Interaktionsmöglichkeiten, die Spielmechanik sowie die Darstellungsregeln bestimmt beschreiben. Letztlich ergeben sich ludische Ereignisse aber erst während des Spielens durch die Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Insofern lassen sich ludische Ereignisse sowohl in *Halo* als auch in *Warhammer 40.000* recht klar von den gänzlich prädeterminierten, narrativen Ereignissen unterscheiden, die hauptsächlich zur Vermittlung der linearen Geschichte der jeweiligen Spiele beitragen.

Narration

Bei der Darstellung narrativer Ereignisse bedienen sich *Halo* und *Warhammer 40.000* zweier unterschiedlicher Erzähltechniken, nämlich Cut-Scenes und geskripteten Ereignissen. In Anlehnung an Hugh Hancock lässt sich als Cut-Scene zunächst jedes nicht-interaktive Element in einem Computerspiel bezeichnen, das – erstens – zur Vermittlung einer Geschichte oder – zweitens – zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt beiträgt.¹⁵ Insofern es sich bei diesen um filmische Darstellungen handelt, lässt sich etwa mit Hal Barwood feststellen, dass sich Cut-Scenes in der Regel an den in Hollywoodfilmen zu findenden filmischen Konventionen orientieren.¹⁶ Allerdings gibt es durchaus auch nicht-filmische Formen der Cut-Scene. So wird der Spielverlauf in *Warhammer 40.000* wiederholt von Tagebucheinträgen des Captains unterbrochen, die zwar auch filmische Elemente enthalten, aber hauptsächlich aus einer verbalen Zusammenfassung der für den Fortgang der Geschichte wichtigen Ereignisse bestehen. Allen Formen von Cut-Scenes ist dabei gemein, dass keine über den häufig möglichen Abbruch hinausgehende Partizipationsmöglichkeit der Spieler besteht. Insofern sind Cut-Scenes als nicht-interaktive Abschnitte recht klar von den interaktiven Abschnitten eines Spiels und damit vom eigentlichen Spielgeschehen getrennt.

Vor allem in *Halo* werden narrative Ereignisse aber auch innerhalb der jeweiligen Schauplätze und parallel zum Spielgeschehen vermittelt. Zwar sind hier die narrativen Ereignisse ebenfalls vor Spielbeginn festgelegt, jedoch haben die Spieler während der jeweiligen Ereignisse prinzipiell die Möglichkeit, über den Avatar weiter mit den Schauplätzen und deren Inventar zu interagieren. Hier wäre etwa die Startsequenz von *Halo* zu nennen, in welcher der gerade aufgetaute und bereits von den Spielern gesteuerte Master Chief von einem Besatzungsmitglied des Raumschiffes, auf dem er bis zu diesem Zeitpunkt im Kälteschlaf gehalten wurde, einer Reihe von Tests unterzogen wird. Es handelt sich bei diesen Tests um eine Abfolge geskripteter Ereignisse innerhalb eines als Cryo-Kammer bezeichneten Schauplatzes, die vor allem die Funktion erfüllen, die Spieler mit der Steuerung des Avatars vertraut zu machen. Den Spielern ist hier bereits in weiten Teilen frei gestellt, welche Handlungen sie den Avatar ausführen lassen, aber es sind jeweils nur bestimmte Handlungen, die das nächste geskriptete Ereignis auslösen und letztendlich ist es notwendig, die

vorgegebene Abfolge geskripteter Ereignisse auszulösen, um den Avatar aus dem eng begrenzten Raum der Cryo-Kammer heraustreten lassen zu können.

Fazit

Ich halte es nicht zuletzt aus Gründen der terminologischen Klarheit für sinnvoll, zwischen der Narration und der Simulation von Ereignissen in den fiktionalen Welten zu unterscheiden. Andererseits scheint es mir durchaus plausibel, dass eine Abfolge von ludischen und narrativen Ereignissen als zusammenhängende Geschichte rezipiert wird, dass also nicht nur narrative Ereignisse eine Funktion innerhalb der ludischen Struktur eines Spiels, sondern auch ludische Ereignisse eine Funktion innerhalb seiner narrativen Struktur erfüllen können. Der Game Designer Richard Rouse hat vorgeschlagen, hier zwischen einer aus prädeterminierten, narrativen Ereignissen bestehenden Designer-Geschichte und einer aus der Abfolge aller im Spielverlauf stattfindenden Ereignisse bestehenden Spieler-Geschichte zu unterscheiden.¹⁷ Obwohl etwa Jesper Juul die unpräzise Verwendung von Begriffen wie „player story“ oder „emergent narrative“ sicherlich nicht ganz zu unrecht kritisiert¹⁸, halte ich die Frage, inwiefern ludische Ereignisse als narrativ rezipiert werden, durchaus für relevant. Über diese hier schon aus Platzgründen kaum und eigentlich wohl auch nur empirisch zu beantwortende Frage sollte jedoch nicht vergessen werden, dass Computerspiele sich bei der Vermittlung von Geschichten und der Darstellung fiktionaler Welten eben nicht nur dem Mittel der interaktiven Simulation, sondern darüber hinaus recht traditioneller und nur sehr bedingt innovativer Erzähltechniken bedienen.

¹ Vgl. Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press 2005.

Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press 2001, S. 307-310.

² Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan (Hg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass., London: MIT Press 2004, S. 118-130, hier: S. 121.

³ Jenkins: „Narrative Architecture“, S. 128.

⁴ Jenkins: „Narrative Architecture“, S. 121.

⁵⁵ Prince, Gerald: *Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln: University of Nebraska Press 2003, S. 58: „A Narrative; a discourse representing one or more events.“

⁶ Martínez, Matias / Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck 1999, S. 119.

-
- ⁷ Vgl. Thon, Jan-Noël: „Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts“. Erscheint in: Corinna Müller und Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren. (In Vorbereitung.)
- ⁸ Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge 2003, S. 221-235.
- ⁹ Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, S. 181-203.
- ¹⁰ Frasca: „Simulation“, S. 223.
- ¹¹ Frasca: „Simulation“, S. 231.
- ¹² Vgl. Wolf, Mark J. P.: „Space in the Video Game“. In: Ders. (Hg.): *The Medium of the Video Game*. Austin, Texas: University of Texas Press 2001, S. 51-76, hier: S. 65-67.
- ¹³ Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“. In: Klaus Bartels und Jan-Noël Thon (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Universität Hamburg 2007, S. 8-28.
- ¹⁴ Juul: *Half-Real*, S. 60.
- ¹⁵ Vgl. Hancock, Hugh: „Better Game Design Through Cutscenes“. In: *Gamasutra*, 01.04.2002. http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm, abgerufen am 01.05.2007.
- ¹⁶ Barwood, Hal: „Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Gamers“. In: *Gamasutra*, 18.05.2000. http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_pfv.htm, abgerufen am 01.05.2007.
- ¹⁷ Vgl. Rouse, Richard: *Game Design. Theory & Practice*. Plano: Wordware 2005, S. 203-206.
- ¹⁸ Vgl. Juul: *Half-Real*, S. 159.

Die kulturelle Sphäre der Independent-Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?

Andreas Jahn-Sudmann

We will create, through sheer force of will, an independent games revolution, an audience and market and body of work that will ultimately redound to the benefit of the whole field, providing a venue for creative work, as independent cinema does for film, as independent labels do for music.¹

Die Bezeichnung „Independent“ wird in der Populärkultur gemeinhin mit den Bereichen Musik und Film assoziiert. Im Zusammenhang mit digitalen Spielen ist das Konzept dagegen kaum verbreitet. Nicht umsonst hat der Spieltheoretiker und -designer Eric Zimmerman einen Essay mit der Frage betitelt: „Do Independent Games Exist?“² Gleichwohl wurde in den letzten Jahren zunehmend häufiger ein Bedürfnis nach alternativen digitalen Spielen jenseits des „Mainstreams“ artikuliert. Das „Scratchware Manifesto“³ gehört zu den ersten Proklamationen, die diesem kulturellen Begehren ausformuliert Rechnung trägt.

Im Rahmen dieses Beitrags soll die noch eher unbekannt und nahezu unerforschte kulturelle Sphäre der Independent-Spiele in komparatistischer Perspektivierung mit dem Konzept des (amerikanischen) Independent-Films in Form einer ersten Annäherung erkundet werden. Ausgangspunkt der hier an das Eingangszitat anschließenden Überlegungen ist, dass dem amerikanischen Independent-Film, sowohl in ökonomischer als auch in ästhetischer Hinsicht, als etablierter alternativer Praxis zwar offensichtlich eine Leit- und Vorbildfunktion für die Profilierung einer noch sehr jungen *independent games movement* zugeschrieben wird, gleichwohl diskutiert werden muss, ob und inwieweit sich der Independent-Film dafür überhaupt eignet.

In die Frage, was die Unabhängigkeit des unabhängigen Films ausmacht, ist eine relationale Logik eingeschrieben, insofern man sich, um sie zu beantworten, nicht allein dem analytisch zuwenden kann, was als unabhängig bezeichnet wird oder sich als solches darstellt. Vielmehr fordert bereits der Begriff zu einer Perspektivierung auf, die danach fragt, in Abgrenzung und Unterscheidung zu *was* sich das Unabhängige als unabhängig ausweist, und schließlich wodurch. Als *primäre* Referenz des amerikanischen Independent-

Films fungiert sicherlich das Mainstreamkino Hollywoods. Zu klären bleibt allerdings, auf Basis welcher Kriterien sich Independent- von Mainstream-Filmen unterscheiden lassen.

Geoff King verweist dabei auf folgende drei Abgrenzungsebenen, die als Orientierungsraster auch auf die kulturelle Praxis der Independent-Games übertragen werden können: „the position of individual films, or filmmakers, in terms of (1) their industrial location, (2) the kinds of formal/aesthetic strategies they adopt, (3) their relationship to the broader social, cultural, political or ideological landscape.“⁴

(1) Erst seit wenigen Jahren hat sich die Computerspiel-Branche allgemein sichtbar zu einer populären transnationalen Medienindustrie entwickelt, deren Umsätze, wenn auch mit Einschränkungen, mit denen Hollywoods durchaus vergleichbar sind und digitale Spiele insofern als Mainstreamphänomen deutlich in Erscheinung treten. Dabei wird die Spieleindustrie gegenwärtig von wenigen global operierenden Publishern (unter anderen EA, Sony, Vivendi Universal, Microsoft) dominiert, die trotz des Angebots vermeintlich immergleicher Genre-, Franchise- und Lizenztitel den kommerziellen Handel so erfolgreich beliefern, dass in industrieller Hinsicht unabhängige Spieleentwickler/-publisher an diesem lukrativen Markt kaum partizipieren können.

Im Filmbereich stellt sich die Situation etwas anders dar: Für Independent-Filme existieren funktionierende Vertriebskanäle parallel zu denen der Mainstreamindustrie Hollywoods. Allerdings handelt es sich bei zahlreichen Filmen, die in den USA und global gegenwärtig als „Indies“ bezeichnet werden, nicht unbedingt um Produktionen, die außerhalb des Studiosystems finanziert, produziert und vertrieben werden, im Gegenteil: Seit Beginn der 1990er Jahre haben alle *major studios* eigene Independent- oder sogenannte *Specialty*- beziehungsweise *Classics*-Abteilungen gegründet beziehungsweise vormals unabhängige Filmstudios aufgekauft. Gleichwohl gibt es nach wie vor eine Reihe größerer und kleinerer Independent-Filmunternehmen, die als *producers-distributors* tatsächlich weitestgehend autonom sind, immer wieder mit erfolgreichen Nischenproduktionen aufwarten können und mitunter ein Vielfaches ihres Budgets einspielen.⁵

Vergleichbare kommerzielle Erfolge existieren im Spielbereich bislang nicht. Den meisten Independent-Firmen fehlen die finanziellen Mittel, um mit den

aufwändigen Produktionen der *majors* auch nur annähernd konkurrieren zu können. Insbesondere die Herstellung von Konsolentiteln ist komplex und teuer. So erfordert die Entwicklung von PlayStation3-Spielen etwa zwischen 15 und 30 Millionen US-Dollar, zusätzlich zu Vermarktungskosten in Höhe von circa 10 Millionen US-Dollar. Aufgrund derartig hoher Entwicklungskosten sind kleinere Spieleentwickler in der Regel auf finanzielle Unterstützung etwa durch Lizenzverträge mit den großen Publishern angewiesen, die das nötige Kapital in Form von Vorauszahlungen aus den Lizenzgebühren im Austausch für die Nutzungsrechte zur Verfügung stellen. Sensationelle Profite aber können Independent-Entwickler auf Basis solcher Geschäftsmodelle nur in den seltensten Fällen erwarten.

Aufgrund ihrer limitierten Marktchancen konzentrieren sich viele Independent-Firmen wie zum Beispiel GameLab auf die kostengünstige und damit risikoärmere Herstellung und/oder den Vertrieb solcher Spiele, die entweder direkt online innerhalb eines Browsers gespielt und/oder von einem Webserver auf den PC geladen werden können. Bei einem Großteil dieser *Online- / Download-Games* handelt sich um so genannte *Casual Games* wie zum Beispiel *Diner Dash* (2003) oder *Gish* (2004). Ein besonderes Merkmal der *Casual Games* ist ihre einfache, intuitive Bedienbarkeit, die dem Spieler rasch Erfolgserlebnisse gewährt. Primär adressieren sie solche Nutzer, die aus unterschiedlichen Gründen (zum Beispiel beschränkte Zeitressourcen) an einem kurzweiligen, schnell zugänglichen Spielvergnügen interessiert sind, während sie sich technisch gesehen durch geringe Anforderungen an Hardware- und Speicherkapazitäten auszeichnen. Allerdings ist das Geschäft mit den *Casual Games* derzeit ebenfalls noch ein recht mühseliges Unterfangen, nicht zuletzt aufgrund der Vielzahl kostenloser Angebote im Internet.

(2) Neben industriell-ökonomischen werden im Filmbereich üblicherweise produktspezifische Kriterien herangezogen, um die Unabhängigkeit unabhängiger Filme zu definieren. Die analoge Frage lautet also: Wodurch treten industriell als unabhängig zu bezeichnende Spiele in ihren ästhetischen Formen als alternative Spiele hervor?

Allein aufgrund ihrer Herstellungsweise unterscheiden sich *Casual Games* visuell zumeist deutlich von aktuellen Großproduktionen der Mainstream-Spieleindustrie: Mit ihrer minimalistischen, mitunter comicartigen Grafik erinnern sie eher an Spiele der Homecomputer- oder frühen PC-Ära. Jenseits

dieser Reduktionsästhetik sind die meisten *Casual Games* deutlich konventionell strukturiert und fügen sich problemlos in gängige (Mainstream-)Spielgenres ein: Action, Strategie, Simulation et cetera. Und in vielen Fällen folgen sie konsequenter als zahlreiche Mainstreamprodukte der populären Kernlogik, kulturelle Artefakte möglichst zugänglich und massenattraktiv zu gestalten.

Aber finden sich im Feld der (industriell betrachtet) unabhängigen *Casual Games*, ebenso wie unter den komplexeren, aufwändigeren *Download-* oder *Web-Games*, auch solche, deren produktspezifische Charakteristika sie offensichtlich als alternative Spiele ausstellen? Indem etwa ein sich im jeweiligen Artefakt artikulierender Distinktionswille, eine explizit erfahrbare Antikonventionalität, das Moment einer ästhetischen Widerständigkeit zutage tritt, ganz so wie man es eben idealiter von Independent-Filmen etwa eines Harmony Korine, David Lynch oder John Waters erwartet?

Bei Independent-Filmen wird ästhetische Antikonventionalität häufig daran festgemacht, dass sie von den „familiar conventions of the classical Hollywood variety“⁶ abweichen. Da eine vergleichbare, empirisch fundierte Untersuchung für Computerspiele bislang nicht vorliegt, wäre zunächst zu klären, welche dominanten, *Genre übergreifenden* Konventionen als gleichsam negative Referenz einer alternativen Ästhetik des digitalen Spiels in Betracht kommen und inwieweit ein solches Konzept überhaupt mit dem klassischen Hollywood-Paradigma vergleichbar wäre.

Gegenstand einer quasi vortheoretischen Kritik an Mainstream-Spielen, nicht zuletzt seitens Independent-Spieleentwicklern, ist zumeist die Imitation und Reproduktion erfolgreicher Spieletitel (unter Mehrfachverwendung von *game engines*) sowie die Fixierung auf visuell-grafische Schauwerte. Offensichtlich ähnelt diese Kritik jener, die Mainstream-Hollywood-Filmen standardisierte, schematische Erzählmuster sowie gerade im digitalen Zeitalter eine Privilegierung oberflächlicher Effekte zulasten narrativer Komplexität und anderer *story values* vorwirft. Aber Spielfilme und digitale Spiele sind eben nur bedingt vergleichbar. Es wäre kaum angebracht zu erwarten, dass eine erst langsam entstehende *independent games movement*, die Ästhetik von Independent-Filmen zum Vorbild nehmen muss, um sich als alternative Praxis zu konstituieren und zu profilieren. Digitale Spiele knüpfen zwar in ästhetischer und narrativer Hinsicht an Filme an, nehmen Elemente der filmischen Erzählweise und Ästhetik auf und umgekehrt integrieren *Spiel-Filme* Elemente digitaler Spiele. Bolter und Grusin sehen darin einen

quasi natürlichen Prozess der Beziehung ‚neuer‘ gegenüber ‚vorgängigen‘ Medien, den sie *remediation* nennen.⁷ Gleichzeitig zeichnen sich digitale Spiele aber durch ‚konfigurationale Strukturen‘ aus, die den Nutzer dazu anhalten, aktiv deren Komponenten zu manipulieren. Diese formale Charakteristik, die Filmen weitestgehend fehlt, gilt es zweifellos zu berücksichtigen, wenn man über ästhetische Abgrenzungsstrategien in digitalen Spielen nachdenkt. Es reicht also nicht aus, wenn man alternative Spiele allein mit Blick auf ihre *mimetischen, repräsentationalen Elemente* (*plot/story*, Charaktere et cetera) hin betrachtet, das heißt auf einer analytischen Betrachtungsebene, die wohl am ehesten Ähnlichkeits- oder Äquivalenzbeziehungen zwischen Independent-Filmen und -Spielen zutage treten lässt. Für eine Reihe unabhängiger Spieleentwickler ist das ohnehin eine Selbstverständlichkeit: Sie arbeiten sich gezielt an alternativen Konzepten auf der konfiguralen Ebene ab. Ein illustratives Beispiel hierfür ist das unabhängige Casual Game *Flow* (2006), das Jenova Chen, ein Absolvent der USC School of Cinematic Arts, im Rahmen seiner Abschlussarbeit auf Flash-Basis entwickelte. Seit seiner Veröffentlichung wurde das Spiel bereits zwei Millionen Mal heruntergeladen.

Die ‚Handlung‘ von *Flow* ist ausgesprochen einfach strukturiert: Der Spieler kann über den Mauscursor einen schwimmenden / schwebenden Organismus durch eine monochrom blaue Biosphäre navigieren und andere Kreaturen inkorporieren, wodurch die eigene Kreatur wächst. Das Spiel gliedert sich insgesamt in 20 Levels. Auf jeder Ebene, die eine tiefere Schicht der Biosphäre darstellt, trifft man auf neue Kreaturen, die den Spieler in unterschiedlichem Maße herausfordern. Die zentrale Besonderheit von *Flow* besteht darin, dass der Spieler qua seiner Aktivität den Schwierigkeitsgrad dynamisch anpasst und kontrolliert, indem er beispielsweise ‚gefährlicheren‘ Kreaturen zunächst aus dem Weg gehen oder jederzeit zwischen den einzelnen Levels hin und her wechseln kann und sich so (unbewusst) eine Balance zwischen Spielanforderungen und eigenen Fähigkeiten einstellt. Diesem System der spielerorientierten, dynamischen Schwierigkeitsanpassung („DDA – Dynamic Difficulty Adjustment“) in Verbindung mit einer sich intuitiv erschließenden Spielhandlung zielt darauf ab, den Spieler auf möglichst effektive und nachhaltige Weise in einen Zustand zu versetzen, der unter anderem in der Psychologie und in den *Games Studies* „Flow“ genannt wird und das (nahezu vollständige) lustbetonte Aufgehen in einer (hier: spielerischen) Aktivität bezeichnet.

Wegen seiner strikten Fokussierung auf die spielpraktische Umsetzung und Auslotung eines derartigen psychologischen Phänomens stellt *Flow* eine innovative Alternative zu vielen Mainstream-Spielen dar, die zwar ihrerseits auch auf die Generierung eines Flow-Zustands abzielen, häufig jedoch einen gegenteiligen Effekt auslösen, da sich der Spieler durch ein zu anspruchsvolles oder zu leicht konfiguriertes Gameplay entweder über- oder unterfordert fühlt oder der Spielfluss durch so genannte *cut scenes* (‚Filmsequenzen‘) zwangsläufig unterbrochen wird.

Aber trotz seines experimentellen Charakters ist *Flow* ein Beispiel dafür, dass selbst in ästhetischer Hinsicht ambitionierten Spielen solche Ausdrucksformen fehlen (sieht man einmal von der technisch bedingten Reduktionsästhetik ab), die einer populären Logik und konventionellen Ästhetiken (produktimmanent) erkennbar zuwiderlaufen, auch dort, wo sie in dezidiert künstlerischen, nicht-kommerziellen Kontexten entstehen.

(3) Dass eine solche Ästhetik, in die sich eine Oppositionslogik sichtbar eingeschrieben hat, bis dato nicht oder nur in Ansätzen vorhanden ist, mag verschiedene Gründe haben – und zwar jenseits der sicherlich grundlegenden Problematik, dass die ästhetischen Konventionen populärer Spiele noch zu diffus sind, auf Seiten der Produzenten und Spielernutzer noch zu wenig verinnerlicht wurden, um gezielte Abgrenzungsdynamiken im Sinne eines viel beschworenen „Indie Spirits“ zu entfalten:

Vielleicht wird das digitale Spiel vorrangig als ästhetische Praxis verstanden, die dezidiert zugänglich (populär) sein soll beziehungsweise *ist* und eben nicht widerständig oder sperrig. Vielleicht ist das Unbehagen an den kulturellen Formen des Mainstreams auch gar nicht so ausgeprägt, dass es Entwickler von Independent-Spielen besonders dazu drängt, eine explizit sichtbare beziehungsweise erfahrbare *Counter-Culture*-Ästhetik zu entwickeln. Vielleicht liegt es aber auch daran, dass die populären Computerspiele gar nicht als Mainstream wahrgenommen werden, im Gegenteil.

Während sich Independent-Filme nämlich stets auch über kontroverse, provokative Darstellungen und Themen vom kulturellen Mainstream abgegrenzt haben, finden sich im Spielebereich eben zahlreiche Blockbuster-Titel, die diese Attribute einer alternativen Praxis verkörpern. Nicht zuletzt aufgrund des anhaltend kontroversen Images der kommerziellen Computerspiele insgesamt gibt es für Independent-Games deutlich weniger Ansatz-

punkte, sich über provokative, ‚subversive‘ Spielformen als *alternative* Kultur zu profilieren. Zumindest fällt exzessive Gewalt zur Artikulation von Distinktion weitestgehend aus.

Und nicht zufällig hat sich längst eine Form unabhängiger Spiele herausgebildet, die sich von den Angeboten der Mainstreamspiele gerade dadurch zu unterscheiden sucht, dass sie auf virtuelle Gewalt weitgehend verzichten (oder diese zumindest umzugestalten suchen). Die Rede ist von christlichen Spielen wie zum Beispiel *Timothy and Titus* (2006). Statt virtuelle Gegner zu bekämpfen, Kriege zu führen et cetera, erhält man hier Punkte für Liebe, Glaube und Hoffnung, frei nach dem Motto: ‚Beten statt ballern / missionieren statt massakrieren‘.⁸ Handelt es sich bei christlichen Spielen zweifelsohne um eine distinktionsbewusste Form der Spielkultur, fällt es dennoch schwer, ihnen allein auf Basis einer ‚Anti-Gewalt-Philosophie‘ eine gewissermaßen dekonstruktivistische Ästhetik zu attestieren.

Christlich-religiöse Spiele lassen sich einer Variante von Independent-Spielen zurechnen, für die im kulturellen Feld verschiedene Klammerbezeichnungen kursieren: „Games with an Agenda“, „Serious Games“, „Persuasive Games“ oder „Social Change Games“. Auch wenn diese Konzepte unterschiedliche Spielformen bezeichnen, besteht deren gemeinsames Merkmal darin, dass dem Spiel beziehungsweise der spielerischen Aktivität eine Funktion zugewiesen wird, welche die konventionelle Vorstellung eines Spiels um des Spielens willen überschreitet: Computerspiele sollen demnach nicht nur ein bloßes Spielvergnügen erlauben, sondern beispielsweise zugleich christliche Werte vermitteln. Andere ‚ernsthafte‘ Spiele sind explizit als kritische, interventionistische Praxis angelegt, um in der realen Welt auf soziale Problemlagen aufmerksam zu machen. Zu dieser Gruppe von Spielen zählt etwa *Escape from Woomera* (2004), das mit dem politischen Anliegen entwickelt wurde, auf die prekären Verhältnisse in australischen Flüchtlingslagern hinzuweisen und den Spieler vor die Aufgabe stellt, aus einem solchen Camp entweder auf ‚legale‘ oder ‚illegale‘ Weise zu entkommen.⁹

Während die interventionistisch-oppositionellen Praktiken im amerikanischen Independent-Kino insbesondere seit den 1960er Jahren stets *auch* von dem Bemühen getragen wurden, eine filmische Kritik an sozialen Verhältnissen mit formalästhetischer Radikalität zu verbinden, begnügen sich nicht zuletzt jene Independent-Spiele ‚mit einer Agenda‘ vorrangig

damit, sich des Spiels als populärem *tool* zu bedienen, statt eine kritische ästhetische Praxis auch als Kritik der Ästhetik zu entwerfen.

Independent-Spiele sind also – insgesamt betrachtet – im Vergleich zu Independent-Filmen noch weniger als das radikal Andere gegenüber einer (imaginierten) Mainstreamspieleskultur zu begreifen – trotz der Heterogenität und Hybridität der Praktiken, die das Label „Independent“ in jeweils beiden kulturellen Feldern umfasst. Jenseits der Spezifik ihrer Artikulationsformen gibt es zwar signifikante Unterschiede im Erscheinungsbild von Mainstream- und Independent-Spielen, aber diese Differenz enthält keine Distinktions- beziehungsweise Oppositionslogik, die explizit als Negation oder Herausforderung der Mainstream-Spielformen ‚lesbar‘ wäre.

¹ „Designer X“ (alias Costikyan, Greg): „Scratchware Manifesto – Phase One: Prelude to Revolution“, 2000. <http://www.the-underdogs.info/scratch.php>, abgerufen am 07.01.2007.

² Zimmerman, Eric: „Do Independent Games Exist?“ In: Lucien King (Hg.): *The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King Publishing 2002, S. 120-129.

³ Designer X: „Scratchware Manifesto“.

⁴ King, Geoff: *American Independent Cinema*. London, New York: I.B. Tauris 2005, S. 1f.

⁵ Vgl. Jahn-Sudmann, Andreas: *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film*, Bielefeld: transcript 2006.

⁶ King: *American Independent Cinema*, S. 59.

⁷ Bolter, Jay David / Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass. u.a.: MIT Press 1999.

⁸ Allerdings verzichten nicht alle christlichen Spiele auf Gewalt. Ein Beispiel hierfür ist *Left Behind: Eternal Forces* (2006).

⁹ Bis dato wurde nur dieser eine, auf der *game engine* des *first person shooters Half-Life* (1998) basierende, Prototyp entwickelt. Dieser kann kostenlos von einer Homepage heruntergeladen werden, da die Entwickler nicht damit rechnen, einen kommerziellen Publisher zu finden.

Wenn Elefanten träumen, bewegt sich was.
Über neue Möglichkeiten im computeranimierten Film

Doreen Hartmann

Wenn von computeranimiertem Film (CGI-Film) die Rede ist, fallen gemeinhin die Namen *Pixar* oder *Blue Sky Studios*. An der eigenen Qualität dieser (Kurz-)Filme soll hier gar nicht gezweifelt werden. Die Frage ist aber, ob ihre Popularität zu großen Teilen auch mit ihrer leichten Konsumierbarkeit zusammenhängt und außerdem daher rührt, dass die hochwertige Qualität der Produktionen großer Studios per se nicht bezweifelt wird. Problematisch wird diese Einschätzung, wenn vergleichbare Filme kleinerer Studios dadurch in den Schatten gestellt werden. Ein Ziel der Macher von *Elephants Dream* (2006)¹ – einem achtköpfigen Team, das unter dem Namen *Project Orange* firmierte – war es, genau diese Misere zu thematisieren und einen Lösungsweg aufzuzeigen.

Open Source als grundlegendes Prinzip

Maßgeblich zum Gelingen dieses Vorhabens hat beigetragen, dass *Elephants Dream* fast ausschließlich mit *Open Source*-Software (OS-Software) erstellt wurde und so auf Seiten der Produktion, Distribution und Rezeption zukunftsweisenden Charakter hat. Das Filmprojekt wurde initiiert von der niederländischen *Blender Foundation*, die die OS-Software *Blender* entwickelt und um deren Förderung bemüht ist. *Blender* ist ein Programm für 3D-Modellierung, -Animation, Rendering und Post-Production und das hauptsächlich verwendete Tool für die Produktion von *Elephants Dream*. Diese spezifischen Produktionsbedingungen nutzte das *Project Orange* um zu zeigen, dass auch fernab von Millionenbudgets fiktionale CGI-Filmproduktionen auf hohem Niveau möglich sind.² Aber was ist OS-Software und was macht sie so interessant in Bezug auf die digitale Filmproduktion?

Um zunächst ein weit verbreitetes Missverständnis aus dem Weg zu räumen: Freie und OS-Software³ hat nichts mit kostenlosen *Freeware*-Programmen zu tun hat, sondern mit Software, die frei ist „as in ‚free speech‘, not as in ‚free beer“⁴, wie es der Gründer der *Free Software Foundation* Richard Stallman einmal treffend ausgedrückt hat. Der Grundgedanke hinter Freier und OS-Software ist Folgender: Wenn ein weltweiter, sich selbst organisierender,

freier Zusammenschluss von interessierten Anwendern und Programmierern den Quellcode lesen, weiterverbreiten, anpassen, verbessern und Fehler beheben kann, steigt die Qualität, Leistung und Funktionalität dieser Programme. Und das, verglichen mit dem Prozess bei proprietärer, das heißt unfreier Software, in einem beeindruckenden Tempo. Diese Dynamik wird bei Programmen, die von einer kleinen, geschlossenen und zentral kontrollierten Gruppe von Software-Ingenieuren entwickelt werden, unterbrochen. Bei der Produktion von *Elephants Dream* wurden die Vorteile Freier Software offensichtlich. Zahlreiche neue Funktionen wurden dezentral von der großen Gemeinde von *Blender*-Entwicklern während der Produktion hinzuprogrammiert, um den Anforderungen professioneller Filmproduktionen gerecht zu werden. Und all das, während die Produktion am Film selbst weiterging.

Aber nicht nur der Film und die Software profitierten vom OS-Einsatz, auch der Anhänger- und Nutzerschaft brachte das Modell Vorteile. Denn ‚frei‘ bezieht sich nicht nur auf die Offenheit im Produktionsprozess, sondern auch auf die Freiheit der Nutzer, die Software ohne Einschränkungen zu benutzen, zu kopieren und wieder zu verbreiten. Und noch wesentlicher: von der Software zu lernen, sie für die eigenen Bedürfnisse anzupassen, das Programm zu verbessern und wieder zu veröffentlichen, damit es erneut allen Nutzern zugute kommt. Der freie Zugang zum Quellcode ist die notwendige Bedingung dafür. Und tatsächlich profitiert die Nutzergemeinde gleich vierfach von *Elephants Dream*. Erstens kommen mit der Veröffentlichung der neuen Version von *Blender* die während der Filmproduktion implementierten Verbesserungen am Programm allen zugute. Zweitens wurde Jedem die Möglichkeit gegeben, am Projekt mitzuarbeiten. Dazu wurde das *Project Orange*-Team zunächst aus dem Kreis interessierter *Blender*-Nutzer gewählt. Zwar wurde dann aus Gründen der Homogenität des künstlerischen Konzepts nicht der gesamte Produktionsprozess offen gelegt, allerdings für separierbare Aufgaben, wie Texturen- und Lichtdesign oder die Gestaltung einzelner Objekte, über das Internet immer wieder Aufrufe zur Beteiligung gestartet. Dem Einwand, dass der OS-Gedanke hier durch feste Hierarchien aufgeweicht wird, wäre zu entgegnen, dass mit dem Kernteam im Hintergrund nicht nur eine hierarchische Struktur verbunden war, sondern den externen Künstlern auch die Zusicherung gegeben wurde, dass das Projekt zur Vollendung geführt und damit ihre Arbeit ein Teil des bemerkenswerten Ganzen werden würde; eine Garantie, die bei anderen Internetprojekten oft nicht gegeben ist. Als zusätzlicher Gewinn gilt, dass der

Film samt aller Produktionsdateien unter einer freien Creative Commons (CC)-Lizenz steht, die die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Aufführung des Films sowie die Bearbeitung des Materials und dessen kommerziellen Vertrieben gewährt, solange die Namen der Autoren genannt werden.⁵ Damit geht der dritte Vorteil einher, dass jeder aus den Daten für eigene Projekte lernen kann, und viertens ist den Rezipienten damit die Gelegenheit zu einem eigenen kreativen Umgang mit dem Material gegeben, wodurch sie selbst zu Produzenten werden können.

Kollektive Autorschaft und kulturelle Software

Ausgehend von Bertolt Brechts 1932 formulierten Idee des Rundfunks als Kommunikationsapparat und der These, dass durch die modernen Massenmedien jeder Empfänger zum potentiellen Sender werden kann⁶, hat Hans Magnus Enzensberger circa 40 Jahre später in seinem Text „Baukasten zu einer Theorie der Medien“ darauf hingewiesen, dass durch die „kollektive Struktur“⁷ der elektronischen Medien bei der Produktion von Medieninhalten das Maß an Professionalität gesteigert werden kann. Erst wenn der Umgang mit den Medien sich aus den Händen isoliert arbeitender Einzelner löst, werden die Resultate gesellschaftliche, politische und ästhetische Relevanz bekommen, konstatiert Enzensberger.⁸ Nur durch eine kollektiv arbeitende Gruppe können hochwertigere Inhalte geschaffen werden, anstatt nur „schlechte und überholte Kopie[n]“⁹ des bereits Empfangenen. Das Modell der OS-Bewegung scheint die ideale Lösung zu sein für transparente, dezentrale und damit qualitativ hochwertige Produktentwicklung. Nicht nur, dass ein großer Kreis von Entwicklern zusammenarbeitet. Durch den Austausch über das Internet kann auch die Überregionalität, sogar Internationalität der Arbeitsgruppen gewährleistet werden: zwei Faktoren, die maßgeblich zur Steigerung von Kreativität und Professionalität beitragen.

Was in der Software-Entwicklung also Gang und Gäbe ist, ruft im Bereich der künstlerischen Produktionen immer wieder die Frage nach der Autorschaft auf den Plan. Dabei ist kollektive Autorschaft verglichen zum Modell des individuell arbeitenden Einzelautors geschichtlich betrachtet keine Ausnahmerecheinung.¹⁰ Neue Medien aber bieten Variationen zu den frühen Formen. Lev Manovich geht darauf in seinem Aufsatz „Wer ist der Autor? Sampling/Remixen/Open Source“ ein und fragt: „Wenn Musik, Filme, Bücher und die visuelle Kunst unsere *kulturelle Software* sind, warum sollten wir dann nicht die Idee der Software-Entwicklung auf die kulturelle

Autorschaft übertragen?“¹¹ Für die Übertragung nennt er zwei zentrale Aspekte Freier Software: Zum einen das Lizenzsystem, welches die Autorenrechte sichert und der Person, die das Material benutzt und verändert, gewisse Verantwortlichkeiten auferlegt. Zum anderen die aus der Linux-Betriebssystem-Programmierung übernommene Idee des *Kernels*, dem Herzstück der Software, welches nicht angetastet werden sollte.¹² Manovichs Vorschlag resultiert aus der Beobachtung, dass frei lizenzierte Werke immer noch eine Seltenheit sind, da viele Produzenten den Missbrauch ihrer Werke fürchten oder die Freigabe sogar einer Qualitätsminderung gleich stellen. Das Team um *Elephants Dream* scheint völlig frei von solchen Befürchtungen zu sein. Mit der Wahl der am wenigsten restriktiven der CC-Lizenzen halten sie noch nicht mal an der Idee des *Kernels* fest, da es keinerlei Beschränkungen gibt, inwiefern das Material bearbeitet werden darf.

Qualität und Quantität der Modifikationen

Frei lizenzierte *Open Movies* gab es schon vor *Elephants Dream*, allerdings meist unter Lizenzen, die keine Bearbeitung des Materials seitens der Rezipienten erlaubten, sondern lediglich freistellten, den Film zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich aufzuführen. Derzeit stellt nur das deutsche Netlabel *VEB Film Leipzig* seine Filme unter eine Lizenz, die Modifikationen ebenso erlaubt. Was *Elephants Dream* dennoch davon unterscheidet, ist die Produktion mittels OS-Software, der Einsatz von Computeranimation und die Möglichkeit der externen Mitarbeit. Daraus ergeben sich zwei Besonderheiten: Erstens ist mit der Verfügbarkeit der digitalen Produktionsdaten die Palette der Modifikationen nahezu unendlich. Selbst die Bereitstellung des Rohmaterials bei einem nicht-computergenerierten Film wäre damit nicht äquivalent, denkt man etwa an die mögliche Anpassung der Lippsynchronisation oder der Bewegungs-abläufe der Charaktere. Zweitens gibt es seitens der Bearbeitbarkeit des Materials keine Einschränkungen, denn die Produktionssoftware *Blender* kann ebenso kostenlos aus dem Netz geladen werden; professionelle Schnittsoftware wäre aufgrund der hohen Anschaffungskosten zumindest auf legalem Wege nur für Wenige verfügbar.

Änderungen und Erweiterungen an *Elephants Dream* sind also möglich und ausdrücklich erwünscht. Auffällig ist nun aber nicht nur, dass die Anzahl der Bearbeitungen von *Elephants Dream* bisher noch nicht einmal zehn

überschritten hat, sondern auch, dass im Umgang mit dem Film qualitativ hochwertige Modifikationen Mangelware sind. So finden sich hauptsächlich reine Neu-Zuschnitts der Grafik mit geänderten Tonspuren.¹³ Nur am Rande sei hier angemerkt, dass diese Bearbeitungen natürlich auch auf die Problematik hin befragt werden müssten, die entsteht, wenn die freie Grafik bedenkenlos mit nicht-freien Musikstücken hinterlegt wird. Eine weitere Umsetzung nutzt lediglich die freigegebenen Filmstandbilder und die Filmmusik für ein Memory-Kartenspiel und hat damit im Sinne des edukativen Charakters von OS-Produkten nicht aus den CGI-Quelldaten gelernt. Eine über das Laienniveau hinaus künstlerisch anspruchsvolle Version¹⁴ stammt von einem russischstämmigen Komponisten und Musiker, der mithilfe eines professionellen Cutters das Material bearbeitet und durch die instrumentale Hinterlegung der Bilder die bedrohlich, surreale Atmosphäre noch verstärkt hat. Das ist ein ganz zentrales Charakteristikum, denn alle anderen Modifikationen scheinen in keinem semantischen Zusammenhang zum Ausgangsmaterial zu stehen.

Woher rührt der offensichtliche Mangel an anspruchsvollen Modifikationen? Brecht sprach 1932 in seiner Rede über die Funktion des Rundfunks davon,

daß Erfindungen gemacht und ausgebaut werden, die sich ihren Markt erst erobern, ihre Daseinsberechtigung erst beweisen müssen [...]. *Man hatte plötzlich die Möglichkeit, allen alles zu zeigen, aber man hatte, wenn man es sich überlegte, nichts zu sagen.*¹⁵

Kann Ähnliches über das Kommunikationsangebot gesagt werden, welches mit dem Internet möglich geworden ist? Brechts Theorie bekommt offenbar neue Relevanz. Sind die Rezipienten noch nicht bereit, die Möglichkeiten der Neuen Medien zu nutzen und zu Produzenten zu werden? Innerhalb der OS-Gemeinde funktionieren Austausch und kollektive Autorschaft schon sehr gut, dieses Modell auch auf ‚kulturelle Software‘ zu übertragen, scheint noch nicht etabliert zu sein. Es scheint vielmehr so, dass – um noch einmal mit Enzensberger zu sprechen – die meisten Bearbeitungen in das Schema des schlechten Kopierens zurückfallen. Der oben beschriebene Gewinn, den die Produktionen aus kollektiver Autorschaft ziehen könnten, geht hier verloren. Die Bearbeitungen stammen überwiegend von laienhaft arbeitenden Einzelpersonen und reichen nicht über das Niveau von Spielereien hinaus, oder die Internet-Popularität von *Elephants Dream* wird nur dafür missbraucht, die Zugriffszahlen auf die eigene Webseite zu steigern.¹⁶

Vielleicht ist es aber auch falsch anzunehmen, dass bisher Niemand etwas Eigenständiges aus dem *Elephants Dream*-Datenmaterial gemacht hat. Möglicherweise existieren innovative Modifikationen, wenn diese aber nicht öffentlich kommuniziert und zurückgegeben werden, geht Brechts Idee des Kommunikationsapparates nicht auf, und der Wunsch des *Project Orange* zu sehen, was Neues aus ihrem Werk entsteht, bleibt unerfüllt. Das allerdings wäre auch ein hausgemachtes Problem der Lizenzwahl, die keine Weitergabe unter gleichen Bedingungen fordert. Eine weitere mögliche Antwort bezöge sich auf die technische Hürde, die der Mangel an Rechnerkapazität für das nötige *Re-Rendering* des Films bei einer tatsächlichen Bearbeitung der *Blender*-Quelldaten darstellt. Lösung dafür könnte wiederum die vorgeschlagene kollektive Arbeit und der daraus resultierende Zusammenschluss von Rechnern, womöglich sogar das damit einfachere Einwerben eines Sponsors, etwa eines universitären Rechenzentrums, sein. Die befriedigendste Erklärung für den Mangel an Modifikationen wäre wohl, dass es vielleicht gar keinen Mangel gibt. Eine der Hauptintentionen von OS ist die Weitergabe von Wissen durch die Offenlegung der Quelldaten. Vielleicht gibt es also nur deshalb so wenige Modifikationen, weil die Nutzer sich noch – in direkter Auseinandersetzung mit dem Ursprungsmaterial – in der Lernphase befinden, bevor sie sich selbst öffentlich als Produzenten präsentieren wollen.

Limitierungen als qualitätssteigernde Hürde

Neben der Betonung der Umsetzung und der Ideen hinter *Elephants Dream* soll auch die außergewöhnliche Geschichte des Films nicht unerwähnt bleiben. Der ältere, in seinen Ansichten festgefahrene Proog nimmt den jungen, neugierigen Emo mit ins Innere einer riesigen, surreal anmutenden Maschinenwelt, die aus scheinbar zusammenhangslosen Räumen zu bestehen scheint. Proog versucht alles, was seinem vorbestimmten Denken widerspricht, abzuwenden. Er sieht sich als Führer von Emo und versucht ihn an sich zu binden, in dem er ihm Angst macht. Emo bleibt zunächst nahe bei Proog, doch zunehmend schwindet seine Furcht. Er zweifelt an Proogs Sichtweise und beginnt seinem kindlichen Entdeckerdrang zu folgen. Proog kann Emo nicht länger dominieren; er sieht sein eigenes sicheres Weltbild bedroht und attackiert ihn schließlich.

CGI-Filme werden oft dafür kritisiert, mehr auf die Technik als auf den Inhalt und die Ästhetik konzentriert zu sein. Begutachtet man die Reaktionen auf

Elephants Dream, zeichnet sich zunächst ein ähnliches Bild ab: Bis auf wenige Ausnahmen wird der Film für seine technische Umsetzung gelobt, auf Seiten der Narration aber entweder beschuldigt keine Story zu erzählen oder als zu bizarr und verwirrend abgelehnt. Sicherlich muss diesem Vorwurf auch mit den zeitlichen und budgetgebundenen Limitierungen begegnet werden, denen das Projekt unterlag. Die Macher sahen sich mit dem Problem konfrontiert mit den ihnen zur Verfügung stehenden begrenzten Mittel dennoch ihre Ideen und Inhalte adäquat umsetzen zu können. Produktionen renommierter Animationsstudios haben nicht mit derartigen Problemen zu kämpfen. Mit Orson Welles' bekanntem Ausspruch „The enemy of art is the absence of limitations“ tragen die Schwierigkeiten aber vielmehr zur Qualitätssteigerung bei; auch *Elephants Dream* kann durch die nötige Improvisation ein unverkennbar eigener ästhetischer Reiz attestiert werden.

Und tatsächlich wurde das Filmprojekt nicht nur initiiert, um die Qualität der Software *Blender* als professionellem Werkzeug für 3D-CGI-Animation zu steigern und bekannt zu machen; ein Anliegen der Macher war es auch einen originellen und künstlerisch anspruchsvollen Kurzfilm zu schaffen. Dieser Wunsch ist zunächst nicht ungewöhnlich – ungewöhnlich ist aber, dass das Team sich für diese surrealistische Umgebung und düstere Stimmung entschieden hat. Wieso also erzählt uns das *Project Orange* nicht eine leicht konsumierbare Geschichte à la *Pixar*? Erklärtes Ziel der Produktion war es, abgedroschene Hollywood-Klischees zu vermeiden. *Elephants Dream* markiert in erklärter Gegenposition zu den heiteren Produktionen, mit denen uns die großen Animationsstudios zu Genüge versorgen, ganz bewusst einen Bruch. Mit dem auf experimentelle Videokunst spezialisierten *Netherlands Media Art Institute* als Sponsor war das *Project Orange* einmal mehr herausgefordert, etwas auf einem abstrakten, künstlerischen Level zu schaffen und mit alternativem, nicht-linearem Erzählen zu experimentieren. Dass es dadurch narrative Sprünge, unklare Enden und fragwürdige Entscheidungen gibt, gesteht der Produzent Ton Roosendaal zu, ohne es zu bereuen, denn schließlich sei das das Risiko welches man eingeht, wenn man experimentiert.¹⁷ *Elephants Dream* lässt viele Zuschauer fragend zurück, tatsächlich erwartet aber auch bei einem *ArtHouse*-Film keiner, dass er von Jedem verstanden wird. Das *Project Orange* hatte den Vorteil durch die Art des Sponsoring und die geringen Produktionskosten nicht die Last des kommerziellen Erfolgs zu haben; auch das ist eine Freiheit, die OS bieten kann.

Was bleibt – was wird

Die vorangegangenen Ausführungen sollten gezeigt haben, dass die Idee hinter Freier und OS-Software nicht nur für die Software-Entwicklung von Bedeutung, sondern von gesamtgesellschaftlicher Relevanz ist. Ohne Wissensaustausch und die Auseinandersetzung mit vorhandenen geistigen Werken wäre eine Weiterentwicklung in Wissenschaft, Kunst und Literatur nicht möglich. Jedes kulturelle Produkt ist aus einem unermesslichen Bestand von Wissen hervorgegangen und sollte auch dahin zurückkehren. Das ist das soziale Moment Freier Software: Wissen zurückgeben, da man selbst davon profitieren konnte. Viele teilen immer noch die Einschätzung, dass eine freie und kostenlose Produktion – und das gilt für Software ebenso wie für ein künstlerisches Werk – nur von geringer Qualität sein kann, da sonst Geld dafür verlangt werden könnte. Volker Grassmuck hat in seinem Buch *Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum* darauf hingewiesen, dass unsere Gesellschaft eigentlich wohltätige Formen des Engagements kennt und etwa einer Ärztin, die in einem Dritte Welt-Land arbeitet, höchsten Respekt zollt. Einem unbezahlten Softwareentwickler aber paradoxerweise unterstellt, dass er entweder Student ist, zu viel Zeit hat und noch üben muss oder, dass er verrückt sei, da er sich auch für seine Mühen gut bezahlen lassen könnte.¹⁸ Gleiches wird wohl von Entwicklern ‚kultureller Software‘ angenommen. Diese Einschätzung gilt es abzulegen und zumindest für den Bereich der Filmproduktion hat das *Project Orange* den Gegenbeweis angetreten und – wie ich denke – gewonnen. Denn *Elephants Dream* bewegt mehr als nur die digitalen Bilder der Computeranimation. Der Film hat durch seine besonderen Wege der Produktion und Rezeption sowie nicht zuletzt durch die außergewöhnliche Narration seine gesellschaftliche und ästhetische Bedeutsamkeit bewiesen.

¹ *Project Orange*: <http://www.elephantsdream.org> - Webseite zum Film, abgerufen am 20.03.07.

² Mit Machinima etabliert sich seit Mitte der 1990er Jahre eine weitere Form kostengünstiger Filmproduktionen.

³ Ich werde an dieser Stelle keine dezidierte Unterscheidung von Freier Software und OS-Software vornehmen, da es hier um den Grundgedanken hinter beiden geht, nicht um ideologische Differenzen zwischen den Lagern. Vgl. *Free Software Foundation*: <http://www.fsf.org> und *Open Source Initiative*: <http://www.opensource.org>, beide abgerufen am 20.03.07.

⁴ O. A.: „The Free Software Definition“. Online unter <http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>, abgerufen am 20.03.07.

-
- ⁵ Vgl. o.A.: „Creative Commons Attribution 2.5“. Online unter <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5>, abgerufen am 20.03.07.
- ⁶ Vgl. Brecht, Bertolt (1932): „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat.“ In: Claus Pias et al. (Hg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA 1999, S. 259-263, hier: S. 260.
- ⁷ Enzensberger, Hans Magnus (1970): „Baukasten zu einer Theorie der Medien“. In: Pias (Hg.): *Kursbuch Medienkultur*, S. 263-278, hier: S. 273.
- ⁸ Ebd.
- ⁹ Ebd., S. 274.
- ¹⁰ Vgl. Manovich, Lev: „Wer ist der Autor? Sampling/Remixen/Open Source“. In: Ders.: *Black Box - White Cube*. Berlin: Merve 2005 [OA: engl., 2002], S. 7-28, hier: S. 7.
- ¹¹ Manovich: „Wer ist der Autor“, S. 21 (Herv. i. O.).
- ¹² Manovichs Referenz zur Linux-Betriebssystem-Entwicklung ist insofern zu revidieren, da dort der Kernel nicht den von ihm beschriebenen Schutz erfährt. Dennoch kann die Idee des Kernel-Schutzes für die Entwicklung 'kultureller Software' als grundlegend erachtet werden.
- ¹³ Teile des Film wurden mit *Queens* „Don't Stop Me Now“ hinterlegt (vgl. <http://youtube.com/watch?v=xOVeH9hsOYo>, abgerufen am 20.03.07) oder die Variation „My PC“ auf die Melodie des Sommerhits „Dragostea din tei“ von *O-Zone* neu geschnitten (vgl. <http://youtube.com/watch?v=FPejYdBM11I>, abgerufen am 20.03.07).
- ¹⁴ Ilia Bis aka Tonearm: „Time To Go“ (vgl. http://www.tonearm.net/production/Video_Mixes/Tonearm%20-%20Time_To_Go_excerpt.mov, abgerufen am 20.03.07).
- ¹⁵ Brecht „Rundfunk als Kommunikationsapparat“, S. 259 (Herv. i. O.).
- ¹⁶ Vgl. die Produktionen von Robert Oschler „My PC“, „Cold Stone Creamery“ und „Net Neutrality“, die m. E. in Zusammenhang mit dem Namen *Elephants Dream* nur aus Werbezwecken auf seiner eigenen Webseite (<http://www.spokenRing.com>, abgerufen am 20.03.07) verlinkt sind.
- ¹⁷ o.A. (2006): „Interview with Ton Roosendaal about Elephants Dream and free content movies“. In: *Wikinews*, 21.05.2006. Online unter http://en.wikinews.org/wiki/Interview_with_Ton_Roosendaal_about_Elephants_Dream_and_free_content_movies (abgerufen am 20.03.07).
- ¹⁸ Grassmuck, Volker: *Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum*. 2., korrig. Aufl. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2004, S. 250.

Netzereignis – Ereignisnetz.
Zur Frage medialer Ereignisse im Internet¹

Andreas R. Becker

Einleitung

Die Überwindung von Raum und Zeit ist eine elementare Funktion von Medien, die ihren momentanen Höhepunkt mit der Existenz des Internets erreicht hat: Permanente Abrufbarkeit lautet seine utopische Botschaft.² Die „Erlebnisgesellschaft“³, die das Internet nutzt und hervorgebracht hat, ist von einer zunehmenden Individualisierung und einer ereignisfixierten Freizeitgestaltung geprägt. Natürlich wird mit der ‚Eventisierung‘ der Gesellschaft auch „viel alter Wein in neuen Schläuchen“⁴ angeboten. Feste, Feiern, Zeremonien und Rituale sind keine Erfindung der Erlebnisgesellschaft, sondern haben einen festen Platz in der Geschichte der Kulturen. Allerdings lassen sich neben Gemeinsamkeiten auch deutliche Unterschiede zwischen ihren traditionellen und den modernen, populären Formen erkennen, wie Analysen der Eventkultur durch die Soziologie belegen. Events ‚funktionieren‘, indem sie zum Beispiel zur Bildung von Gemeinschaften über kürzere und längere Zeiträume beitragen. Im Gegenteil zu traditionellen ‚Events‘ bestätigen (massen-)mediale Ereignisse die Gemeinschaft aber nicht, sondern stellen sie überhaupt erst her. Viele dieser Ereignisse werden längst nicht mehr unmittelbar von ihren Teilnehmern erfahren, sondern als ‚Ereignisse zweiter Ordnung‘ massenmedial verbreitet. Im Vergleich zur Anzahl derjenigen, die eine Fußballweltmeisterschaft im Fernsehen verfolgen, macht die des körperlich anwesenden Publikums in den Stadien einen geringen Bruchteil aus: Mediale Ereignisse haben eine entscheidende soziologische Rolle in der Gesellschaft eingenommen.

Als zeitlich und räumlich unabhängiges Medium gedacht, scheint das Internet aber nicht in der Lage zu sein, diesen synchronisierenden, gemeinschaftsbildenden Effekt von massenmedialen Ereignissen herzustellen. Wenn man mit gutem Grund davon ausgeht, dass die zur Zeit deutlich zu erkennende Hinwendung der Nutzer zum Medium Internet eher weiter zu- als abnehmen wird, drängt sich die Frage auf, wohin dies die Massenmedien, ihre Ereignisse und deren Funktionen führt. Wird das Internet die Massenmedien aufgrund seiner scheinbaren funktionalen ‚Überlegenheit‘ gänzlich verdrängen? Und ist es wirklich nicht in der Lage, Ereignisse zu konstituieren?

1. Jump in on demand: Das Internet als digitale Wunderlampe

Um diese Fragen zu beantworten, gilt es zunächst noch einmal in Kürze festzuhalten, welches genau die Eigenschaften sind, die das Internet als Medium prägen und es von den Massenmedien unterscheiden. Dazu will ich zwei polare Modelle bemühen: Zum einen die bekannte Unterscheidung von *Push*- und *Pull*-Medien, zum anderen eine von Hartmut Winkler vorgeschlagene Trennung von Und-Medien und Oder-Medien:

Und-Medien wären Medien, die auf die syntagmatische Folge setzen, auf Anreihung, Kontinuität und Gleiten, auf räumliche Nähe ohne markierte Grenzen und auf den kontinuierlichen Fluss der Zeit. Oder-Medien wären solche, die eine Entscheidung fordern, so dass im Fortgang nur eine der gestellten Alternativen wirksam bleiben kann.⁵

Natürlich handelt es sich bei dieser Unterscheidung um eine idealtypische, die in der Realität nur in Mischformen anzufinden ist. Winkler verdeutlicht dies am Beispiel der Schrift und des angehängten Bücheruniversums, das sowohl Merkmale eines Und-Mediums (Sätze, Zeilen), als auch eines Oder-Mediums (Seiten, Kapitel, Bücher, Bibliotheken) aufweist.⁶ Zwar ist eine kategorische Trennung der beiden Typen also nur theoretisch möglich, dennoch kann die für ein Medium spezifische technische Konstruktion in der Praxis trotzdem eine der Verwendungsweisen erleichtern und fördern.⁷

Wendet man die Modelle nun auf das Internet in der Absicht einer solchen Charakterisierung an, könnte man es als einen Hybrid aus Oder- und *Pull*-Medium beschreiben. Es dominiert die Logik der Auswahl, die den Nutzer zum aktiven Zugriff zwingt. Weil sich das Medium selbst im Vergleich zum Fernsehen, mit seinem unendlichen „Flow“⁸ von Bildern (und/*push*), passiv verhält, muss der Nutzer aktiv werden und sich das ziehen (*pull*), was ihm die Auswahl (oder) zu bieten hat. Natürlich kann das Internet unter Einsatz von *streaming*-Verfahren auch im klassischen Sinne als Sender linearer Datenströme verwendet werden. Dies aber widerspricht seiner grundsätzlichen Struktur, die einen zeitpunktunabhängigen Zugriff auf Inhalte ermöglichen soll, den die traditionellen Massenmedien nicht zu leisten im Stande sind. Hinzu kommt der egalitäre Zugang zum Medium, der in den letzten Jahren durch den Ausbau von Infrastrukturen im Breitbandbereich, die Entwicklung neuer Web-Software und das Angebot erschwinglicher Flatrates und leistungsfähiger Heimcomputer einen weiteren Schub erhalten hat, wie unter anderem die Debatte um *Web 2.0* verdeutlicht.

Diese Logik des Abrufs setzt aber stillschweigend eine vergleichsweise statische Architektur voraus. Das nicht gekennzeichnete Verschieben von

Inhalten an andere Orte oder ihr Entfernen, sowie schon fehlerhafte Ortsangaben sind nur einige praktische Beispiele von vielen, die der *On-Demand*-Utopie leicht den Garaus machen können. Wie weit es also mit der vom Fluss der Zeit unabhängigen Abrufbarkeit des Internets wirklich her ist und was das für die Existenz von Ereignissen im Internet bedeutet, werde ich im letzten Abschnitt behandeln. Eine Vorahnung kommt diesbezüglich aber schon auf, wenn Esther Dyson sagt: „Die Macht verlagert sich vom Zentrum auf Individuen und kleine Organisationen; die Dinge sind mehr im *Fluß*.“⁹

2. Was ist ein Medienereignis?

Betrachtet man seine Verwendung in der Umgangssprache, wird deutlich, dass sich der Begriff des Ereignisses in zwei verschiedene Paradigmen nach Ferdinand de Saussure¹⁰ spaltet: Zum einen in ‚gewöhnliche‘ Geschehnisse, zum anderen in ‚besondere‘ Happenings.¹¹ Sie unterscheiden sich vor allem in der Stärke des emotionalen Erlebens. Wenn ich hier von Ereignis spreche, dann meine ich immer das besondere, stark emotionale und aus dem Alltag herausragende Ereignis, das sich auch hinter dem Begriff Event verbirgt, wie er im deutschen Sprachraum im Sinne von Veranstaltung oder Spektakel gebraucht wird. Versucht man, das Ereignis oder Medienereignis definitorisch zu fassen, wird schnell klar, dass lediglich eine graduelle Beschreibung sinnvoll ist. Geht man im Sinne der genannten Zweiteilung davon aus, dass „[j]edes Ereignis [...] eine Tatsache, aber nicht jede Tatsache [...] ein Ereignis“ ist¹² und versteht hier ‚Tatsache‘ im Sinne von Geschehnis, dann kann ein solches Geschehnis nur aus einem individuellen oder globalen Kontext heraus entstehen und höchstens mehr oder weniger ‚ereignishaft‘ sein als ein anderes. Eine binäre Definition zu schaffen, die es erlaubt, Ereignisse und Nicht-Ereignisse zu unterscheiden, halte ich für ausgeschlossen. Vergleicht man die Ereignisdefinitionen verschiedener Wissenschaften¹³ und versucht, die Erkenntnisse in abstrakter Form auf Medienereignisse zu übertragen, dann lässt sich ein Medienereignis in gradueller Form wie folgt beschreiben.

Ein mediales Geschehnis ist umso ereignishafter,

- je stärker der *Kontrast* zu seinem raumzeitlichen *Kontext* ausfällt,
- je weniger *Wiederholungen* oder Möglichkeiten zur Wiederholung es umfasst und je weiter mögliche Wiederholungen voneinander entfernt sind, auch wenn seine mediale Inszenierung und damit seine ‚Aufzeichnungswürdigkeit‘ die Möglichkeit der Aufwertung beinhaltet und
- je geringer seine *Vorhersehbarkeit* ausfällt. Auch wenn Massenmedien strukturbedingt auf die Planung von Ereignissen angewiesen sind, bleibt das Moment der *Kontingenz* zumindest in der Reaktion des Publikums immer bis zuletzt bestehen. Es ist des Weiteren umso ereignishafter,
- je mehr *Aufmerksamkeit* es auf sich ziehen und damit zur Bildung (temporärer) Gemeinschaften beitragen kann.

Natürlich kann und will meine Ereignisdefinition keinen Anspruch auf allgemeine Gültigkeit erheben. So lassen sich beispielsweise die Funktionsweise des Kultes, die *Daily Soap* oder auch zyklisch wiederkehrende Naturereignisse als eine andere Form von Ereignis beschreiben, die oft gerade *nicht* durch ihre Einzigartigkeit und Unvorhersehbarkeit, sondern durch ein Modell stärkerer Planbarkeit besticht. Die Beschreibung in Form von *Je-Desto-* anstelle von *Ist-*Formulierungen ist deshalb bewusst gewählt. So ist auch nicht zwangsläufig die Erfüllung aller vier Kriterien notwendig, um ein Geschehnis zum Ereignis zu machen. Die Formulierung sagt lediglich aus, dass das Geschehnis umso ereignishafter ist, je mehr der Bedingungen zutreffen und je stärker dies der Fall ist. Die graduelle Beschreibung aber, so behaupte ich, lässt sich im gewissen Sinne auch auf die genannten Ausnahmen übertragen: Auch die Aufführung der *Rocky Horror Picture Show* (1975) würde einen Teil ihres ereignishaften Kultstatus‘ einbüßen, wenn sie täglich von ihren Anhängern konsumiert würde. Individuelle Präferenzen außer Acht gelassen, lässt sich daher aus einer globalen Perspektive zweifelsohne belegen, dass eine relative Hierarchie von Medienereignissen durch meine Definition Bestand hat. Die Übertragung der Kennedy-Beerdigung *ist* ‚mehr Ereignis‘ als *Wetten, dass...?*, welches wiederum ‚mehr‘ Ereignis *ist* als eine Episode *Verbotene Liebe*: Je stärker der raumzeitliche Kontrast, je geringer die Vorhersehbarkeit, je seltener die Wiederholung, je mehr beobachtende Augenpaare: desto besser.

3. Netz und Ereignis

Wie es scheint, hat sich ein Großteil der ersten ‚Befürchtungen‘, die das Internet als ereignisuntaugliches Medium auswiesen, also bestätigt. Als architektonisch-statisches Medium des Abrufs kann es keinen Kontext im Sinne eines *Flows* bieten. Seine Konstruktion macht es zum Inbegriff von Wiederholbarkeit und Wiederholung, der individuell und zeitlich unabhängig vonstatten geht und damit der Simultanität von *Live*-Übertragung und *Flow* zusätzlich gegenübersteht. Schließlich kann das Moment der Kontingenz bestenfalls in passiver Form im Internet auftreten: Was im Internet ‚geschieht‘ oder sich neu ergibt, taucht nicht einfach auf, platzt nicht in den Tagesablauf (*push*), sondern will gefunden werden (*pull*).¹⁴ Da die Faktizität der Praxis längst bewiesen hat, dass Ereignisse im Internet existieren, ist die Frage also, wie die sich scheinbar diametral gegenüberstehenden Erkenntnisse zum Internet und zu Medienereignissen zu vereinen sind. Hierfür ist es besonders wichtig, das Internet aus einem Verstehen als statischem Objekt herauszulösen. Hartmut Böhme beschreibt Netze wie folgt:

Netze arbeiten evolutionär, d.h. sie differenzieren sich aus, und sie sind selbstbezüglich. Dadurch sind sie gewissermaßen lernfähig, ununterbrochen entwickeln sie neue Beziehungen und Differenzen, Knoten und Relais. Sie verarbeiten Fehler, Störungen, Krisen, Katastrophen. Und dabei emergieren sie eine dynamische Identität, die nicht aus einer Reihe fixierter Elemente und Entitäten besteht, sondern aus der Gesamtheit autopoietischer Verfahren und *flows*.¹⁵

Dies verdeutlicht, dass das Netz selbst in einem strikt linearen Sinne dem Fluss der Zeit ausgesetzt ist. Es verändert sich und lässt sich in das „Nacheinander differenter Gegenwart“ zerlegen.¹⁶ Somit kann man dem Netz einen „ständige[n] Baustellen-Charakter“ und ein „eingebautes Kontingenz-Bewusstsein“¹⁷ (!) nachweisen. Wenn man das Netz aber als ein zeitlich bedingtes und dynamisches System begreift, lassen sich mit Armin Nassehi und Niklas Luhmann anhand der dichotomischen Begriffe Prozess und Struktur nicht nur die Möglichkeit, sondern die Notwendigkeit der Existenz von Ereignissen im Internet nachweisen. Struktur und Prozess „setzen sich gegenseitig voraus, denn jeder strukturierte Vorgang konstituiert sich als Prozeß, und jeder Prozeß wird durch Strukturen ermöglicht.“¹⁸ Während der Prozess also unabänderlich fortläuft, verändert er die ihn hervorbringende Struktur, er ist eine Kette einzelner Ereignisse:

Ein System konstituiert sich damit sozusagen *induktiv* durch strukturierende Ereignisgegenwarten von Ereignis zu Ereignis und nicht *deduktiv*, d.h. durch Ableitung aus einer dem System vorgeordneten Struktur. So bleibt die Struktur durch ihre operative Zugehörigkeit zum Systemgeschehen stets wandelbar; sie wird permanent Irritationen und ‚Zufällen‘ ausgesetzt, die sie neu strukturieren.¹⁹

Die einzelnen Zugriffe der Nutzer wären demnach als ‚Mikro-Ereignisse‘ zu begreifen, die das Netz verändern, umbauen, erweitern und so seine globale Struktur beeinflussen, indem sie Gravitationszentren des Interesses ausbilden, vergrößern, verkleinern oder verlagern und so wieder neue Ereignisse hervorrufen. Dieses Wechselverhältnis untermauert indes meine These, dass sich das eine (Ereignis) aus dem anderen (Kontext) notwendig ergibt und deshalb überhaupt erst eine Unterscheidung (durch Kontrastierung) ermöglicht – so auch das (örtliche) Ereignis innerhalb des Internets als Raum. Aufgrund seiner ökonomischen und allgemeinen strukturellen Beschaffenheit kann sich ein großes, ‚besonderes‘ Ereignis hier über einen viel längeren Zeitraum konstituieren, als es das quotengesteuerte Produktionssystem der traditionellen Massenmedien erlaubt. Wenn ein Netzereignis aber erst einmal eine kritische Aufmerksamkeitsschwelle *im* Netz überschritten hat, beziehungsweise ein großes Potential dazu verspricht, kann es durchaus von den Massenmedien aufgegriffen und verstärkt werden. Problematisch ist allerdings die ‚Auslaufphase‘ des Ereignisses. Um in einem Kontext verortet werden zu können, benötigt das Ereignis einen klaren Endpunkt. Im Internet wird es fast unmöglich, diesen Endpunkt auszumachen. Während der Zeitraum einer massenmedialen Berichterstattung meist einen benennbaren Anfang und ein Ende aufweist, kann das Ereignis im Netz nach dem Ende seiner massenmedialen Berichterstattung schnell oder langsam auslaufen oder weiter an Interesse gewinnen. Außerdem ist in diesem Fall das Netz nicht der eigentliche ‚Träger‘ des Ereignisses, sondern eher sein ‚Lieferant‘. Im Sinne der systemtheoretischen Trennung von System und Umwelt ist das Netz nur Teil dieser Umwelt, die als Quelle für den Bericht dient, ebenso wie eine politische Debatte oder eine Naturkatastrophe: „Ein Internetereignis ist kein Ereignis im Internet, sondern es ist ein Sich-Ereignen des Internets in anderen Medien.“²⁰

Streng genommen muss man also festhalten, dass ein ‚Massenereignis‘ im Internet meiner Definition entsprechend kaum realisierbar ist. Erst das Versagen der dauerhaften *On-Demand*-Utopie durch das geplante oder ungeplante Entfernen einer Seite kann einem Netzereignis ein jähes, und äußerst genau zu bezifferndes Ende bescheren. Lediglich die Frage, ob

individuelle Ereignisse entstehen können, lässt sich mit einem „Ja“ beantworten, betrachtet man die unzähligen Gelegenheiten im Netz, unverhofft aus dem Kontext herausragende Entdeckungen zu machen, wie sie ein Abend vor dem Rechner bieten kann. Dies überrascht aber eher wenig, wenn man bedenkt, dass aus subjektiver Sicht jeder beliebige Moment zum Ereignis werden kann. Tut man das individuelle Ereignis als marginal ab, wie es ein massenmedialer Kontext nahe legen könnte, übersieht man aber eine fundamentale Erkenntnis. Kein anderes Medium ist in der Lage, die individuellen Ereignisse mit einer entsprechenden Relevanz und Macht auszustatten, wie das Internet dies kann. So ist es nun möglich, über relativ lange Zeiträume unzählige der individuellen Ereignisse anzuhäufen, um die Grundlage für eine massenmediale Berichterstattung ‚von unten‘ aus zu generieren. Mathias Mertens stellt diese Hierarchie sogar auf den Kopf:

Das Netz funktioniert tatsächlich ‚Bottom-Up‘, allerdings befindet sich die breite Masse nicht mehr unten, sondern oben. Und ‚die da oben‘ machen ja ‚sowieso, was sie wollen‘, wie es so schön heißt. Und zwar jeder Einzelne von ihnen. Genau das ist ein Netzwerk: Einzelentscheidungen, die aus Einzelentscheidungen resultieren.²¹

Was sich also oben, als Effekt akkumulierter Einzelentscheidungen angesammelt hat, ‚sackt‘ irgendwann bis in die unten befindliche Spitze, in der die Massenmedien als ‚ausführendes Organ‘ sitzen.

All diese Erkenntnisse erfassen aber immer noch nicht bestimmte ereignishafte Phänomene, die sich im Internet nachweisbar abspielen und weder in den Bereich des rein individuellen, noch des rein massenmedial geförderten Ereignisses fallen. So zeigt sich, dass im Netz eine dritte und aus Sicht meiner Definition ‚verlängerte‘ Form von Ereignis auftritt: Wie bereits erwähnt kommt es oftmals vor, dass ein mediales Geschehnis sich mittels ‚gravitativer Kräfte‘ im Netz schon längst als Ereignis etabliert hat, bevor es überhaupt von den Massenmedien aufgegriffen wird. Dies zeigt sich unter anderem immer wieder auf der Videoplattform *YouTube*. Hinter den Namen *lonelygirl15*, *greenteagirlie*, *Geriatric1927* oder dem schildkrötenliebenden *Zombie Kid* verbergen sich eine Reihe mehr oder weniger skurriler Videoauftritte, die schon längst Stars und Teil eines Netzereignisses und hitziger Debatten waren, *bevor* die traditionellen Massenmedien das Thema aufgriffen.²² Vielmehr war der ereignishafte Status innerhalb des Netzes zu diesem Zeitpunkt schon wieder verklungen. Offensichtlich enthält also auch das Netz Methoden der Synchronisation von Nutzerzugriffen, die a) unabhängig von einem Äußeren und b) auch nicht völlig zeitpunktunabhängig und

auf Abruf funktionieren. *Google* und andere Suchmaschinen spielen hierbei sicher eine Rolle, hinzu kommen jedoch auch andere Faktoren. So ermöglicht es das *Social Bookmarking*, verschiedene Nutzer mit gleichen oder ähnlichen Interessen miteinander zu verbinden. Was dem einen gefallen hat, gefällt mit großer Wahrscheinlichkeit so auch einem zweiten oder zweihundertsten, der es allein aber vermutlich nie entdeckt hätte – nach diesem Prinzip funktioniert beispielsweise das Web-Radio *last.fm*. Das *Tagging* audiovisu-eller Inhalte mit Schlagwörtern, Top-Ten-Listen über den meistgesehensten Content, Verzeichnisse, Nachrichtenseiten, Foren oder der schlichte Versand von Links per E-Mailverteiler an Freunde und Kollegen sind weitere von zahlreichen dieser Mechanismen. Die Synchronisation des Konsums von Inhalten durch das Medium erfolgt also nicht mehr so sekundengenau wie beim Fernsehen, ist aber dennoch feststellbar.²³ Vergleichbar mit einer massenmedialen Ereignisverhandlung wird insbesondere in Communities und Foren ein bestimmtes Thema oft stark zeitpunktgebunden debattiert und dabei zum Ereignis. Wer ‚zu spät kommt‘ kann sich zwar technisch gesehen immer noch äußern, hat aber den Höhepunkt der Debatte verpasst und muss damit rechnen, von anderen Teilnehmern der Diskussion im besten Fall ignoriert, im schlechtesten Fall angefeindet zu werden. Das ‚historische‘ Netzereignis kann zu diesem Zeitpunkt zwar immer noch abgerufen und betrachtet werden, eine ereignis-konstituierende Partizipation ist aber ausgeschlossen.

Wie kein zweites Medium ist das Internet deshalb in jedem beliebigen Moment ein anderes, das sich aus unzähligen ‚Mikro-Ereignissen‘ bildet. Die ‚digitale Wunderlampe‘ Internet bemächtigt ihre Nutzer im Einzelnen und als ‚zersplitterte Masse‘. Sie erfüllt die Wünsche Einzelner, die so wiederum das große Ganze fortwährend verändern. Das Netzereignis formt das Ereignisnetz.

¹ Dieser Aufsatz stellt eine knappe Zusammenfassung der Erkenntnisse meiner Diplomarbeit mit dem Titel *Netzereignis – Ereignisnetz. Überlegungen zu Prozessen und Strukturen medialer Ereignisse im Internet* dar.

² Die definitorische Frage, ob es sich beim Internet um ein Medium, eine Infrastruktur oder etwas anderes handelt, klammere ich an dieser Stelle aus, weil sie für meine Argumentation keine Rolle spielt. Siehe hierzu u.a.: Weber, Stefan: *Medien - Systeme - Netze. Elemente einer Theorie der Cyber-Netzwerke*. Bielefeld: transcript 2001

³ Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt, New York: Campus Verlag 2000 [OA: 1992]

⁴ Bette, Karl-Heinrich / Schimank, Uwe: „Sportevents: Eine Verschränkung von ‚erster‘ und ‚zweiter‘ Moderne“. In: Winfried Gebhardt et al. (Hg.): *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Buderich 2000, S. 315

-
- ⁵ Winkler, Hartmut: „Zugriff auf bewegte Bilder. Video on Demand“. In: Harald Hillgärtner und Thomas Küpper (Hg.): *Medien und Ästhetik. Festschrift für Burkhardt Lindner*. Bielefeld: transcript 2003, S. 318-331
- ⁶ Winkler: „Zugriff“, S. 327f.
- ⁷ Ebd., S. 326
- ⁸ Williams, Raymond: *Television. Technology and Cultural Form*. New York: Schocken Books 1975.
- ⁹ Dyson, Esther: *Release 2.1. Die Internet-Gesellschaft*. München: Droemer Knauer 1999 [OA: *Release 2.0*, 1997], S. 519, kursiv: A.B.
- ¹⁰ de Saussure, Ferdinand: *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*. Berlin: De Gruyter 1967 [OA: frz., 1916], S. 147f.
- ¹¹ Kroeber, Sigrid / Spalier, Martha: *Wahrig Synonymwörterbuch*. Gütersloh, München: Wissen Media Verlag 2004.
- ¹² Demandt, Alexander: „Was ist ein historisches Ereignis?“. In: Nikolaus Müller-Schöll: *Ereignis. Eine fundamentale Kategorie der Zeiterfahrung. Anspruch und Aporien*. Bielefeld: transcript 2003, S. 68.
- ¹³ Siehe zum Begriff „Ereignis“ u.a.: Alisch, Katrin (Red.): *Gabler-Wirtschafts-Lexikon*. Wiesbaden: Gabler 2004; Bentele, Günter (Hg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006; Birner, Ulrich: *Lexikon der Psychologie*. Gütersloh: Bertelsmann Lexikon-Verlag 1995; Greulich, Walter (Red.): *Der Brockhaus Computer und Informationstechnologie*. Mannheim u.a.: Brockhaus 2003; Jordan, Stefan (Hg.): *Lexikon Geschichtswissenschaft*. Stuttgart: Reclam 2002; Nünning, Ansgar (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Stuttgart u.a.: Metzler 1998; Prechtel, Peter / Burkard, Franz-Peter: *Metzler Lexikon Philosophie. Begriffe und Definitionen*. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Stuttgart, Weimar: Metzler 1999; Walz, Guido (Red.): *Lexikon der Mathematik*. Heidelberg u.a.: Spektrum 2001.
- ¹⁴ Ausnahmen, die die Regel bestätigen, existieren natürlich auch im Internet. So hat die Informationsfülle des Netzes mit RSS-Feeds, Blogs oder dem System des Social Bookmarking auch Kennzeichen eines Push-Mediums hervorgebracht. Sie stehen der aktiven Suche durch den Nutzer gegenüber und entlasten ihn teilweise vom ‚Aktionszwang‘, den das Internet mit sich bringt. Dies aber, so behaupte ich, ändert nichts an der grundsätzlichen *On-Demand*-Logik des Netzes, die es von anderen Medien vorrangig unterscheidet.
- ¹⁵ Böhme, Hartmut: „Netzwerke. Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion“. In: Jürgen Barkhoff et al. (Hg.): *Netzwerke. Eine Kulturtechnik der Moderne*. Köln: Böhlau Verlag 2004, S. 23.
- ¹⁶ Nassehi, Armin: *Die Zeit der Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer soziologischen Theorie der Zeit*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1993, S. 214f.
- ¹⁷ Böhme: „Netzwerke“, S. 33.
- ¹⁸ Nassehi: *Zeit der Gesellschaft*, S. 215.
- ¹⁹ Ebd., S. 214.
- ²⁰ Mertens, Mathias: *Kaffeekochen für Millionen. Die spektakulärsten Ereignisse im World Wide Web*. Frankfurt a.M.: Campus Verlag 2006, S. 171. Großer Dank gilt an dieser Stelle Doreen Hartmann, die mich auf Mertens Arbeit aufmerksam gemacht hat.
- ²¹ Ebd., S. 133.
- ²² Siehe hierzu z.B.: Patalong, Frank: „Lonelygirl15. Der Name der Rose“. In: *Spiegel Online*, 13.09.2006. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,436783,00.html>; Lischka, Konrad: „YouTube-Betrug. Fast zu schön, um wahr zu sein“. In: *Spiegel Online*, 07.05.2007. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481447,00.html>; Patalong, Frank: „YouTube-Phänomen. Peter, der Video-Rentner“. In: *Spiegel Online*, 14.08.2006. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,431552,00.html>; Stöcker, Christian: „Internet-Ruhm. Jonathon, der Schildkröten-Zombie“. In: *Spiegel Online*, 30.07.2007. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,497206,00.html>, alle abgerufen am 03.08.2007.
- ²³ Davon abgesehen wurde das synchrone Ansehen von Fernsehsendungen mithilfe von Verfahren wie *Time-Shifting*, das zeitversetztes Fernsehen gestattet, oder den einfachen Videorekorder ohnehin schon aufgeweicht.

J.A.G. - Im Auftrag der Ehre.

Serielle Strukturen, ihre Funktion und das Pentagon

Beatrice Bacu & Peter Klimczak

Die US-amerikanische Fernsehserie *J.A.G. - Im Auftrag der Ehre*¹ gewährt in jeder ihrer Folgen Einblick in den beruflichen wie auch privaten Alltag einer Hand voll Militäranwälte des *Judge Advocate General's Corps* der *US Navy*. Was an diesem Genre-Mix aus Militär-, Anwalts- und Familienserie jedoch zunächst auffällt, sind zwei textexterne Daten: Zum einen nämlich, dass es sich bei *J.A.G.* um eine der langlebigsten, erfolgreichsten² und beliebtesten³ Serien überhaupt, und zwar nicht nur in den USA, sondern auch in Europa handelt und zum anderen, dass sie sowohl in materieller als auch ideeller Zusammenarbeit mit dem US-Militär⁴ entstand. Beiden Phänomenen soll im Folgenden anhand textinterner Daten nachgegangen werden.⁵

1. J.A.G. – die vom Pentagon unterstützte Serie

Dass die tatkräftige Unterstützung des *Pentagons* nicht gerade Inhalte von kritischem, sondern vielmehr von propagandistischem Potenzial nach sich gezogen hat, scheint sich an (nicht wenigen) Figurenaussagen wie der folgenden zu bestätigen: „Über eins bin ich mir im Klaren, Ma'am. Ich will immer noch meinem Land dienen, ich will in der Navy bleiben; ich weiß nur nicht, ob ich es immer noch wert bin ein Seal zu sein.“⁶

Allerdings handelt es sich hier um eine Serie und nicht um einen abgeschlossenen Film; Einzelaussagen wie diese können nur von sekundärem Rang für die eigentliche Bedeutungskonstruktion einer Serie sein. Aus diesem Grund wird es im Folgenden nicht um solche punktuellen Oberflächenphänomene gehen, sondern um makrostrukturelle Tiefenphänomene – um einen serienspezifischen Blick also. Diese Ebene jedoch scheint auf den ersten Blick dem Befund zu widersprechen: Folge für Folge wird nämlich ein sich im Militär ereignetes Verbrechen dargestellt, das aufgeklärt und vor Gericht verhandelt werden muss. Ein Sujet also, das vom Militär nur schwerlich als imageförderlich betrachtet werden dürfte; höchstens in dem Sinne, dass das Militär eine selbstkritische Auseinandersetzung mit den eigenen Problemen nicht scheut und die Unterstützung quasi als medialer Beitrag zur Aufklärungsarbeit verstanden wird.

1.1. Serielle Grundstruktur

Die jeweilige Gerichtsverhandlung gehört dabei nicht nur zum festen Bestand⁷ jeder einzelnen Folge, sondern stellt auch deren narratives Gerüst dar. Es handelt sich bei ihr also um die serielle Struktur schlechthin, um das serielle Kernstück der ganzen Serie. Die Gerichtsverhandlung und damit auch die einzelnen Folgen lassen sich dabei in fünf Phasen beziehungsweise Segmente einteilen:

(1) Vor Einsetzen der *Credits* wird das Ergebnis des Tathergangs, das jeweilige Corpus delicti, sowie der entsprechende vermeintliche Täter, der zukünftige Angeklagte gezeigt. (2) Unmittelbar darauf folgt die Darstellung der Fallzuweisung: Der Chef des *J.A.G.-Corps* bestimmt die jeweiligen Anklage- und Verteidigungsvertreter und gibt weitere Details der Tat, des Tathergangs und des Täters bekannt; die Täterschaft und Schuld des Verdächtigen erhärten sich. (3) Die Ermittlungen und/oder Gerichtssitzungen können nun beginnen; klassischerweise in Form von Befragungen der Zeugen und des Verdächtigen beziehungsweise bereits Angeklagten: Dieser bekennt sich im Sinne der Anklage für nicht schuldig, doch mehren sich zunehmend die Indizien und Beweise gegen ihn. In Frage gestellt wird zu diesem Zeitpunkt jedoch auch seine Moralität: entweder lässt sein bisheriger Werdegang – kleinere Delikte, Disziplinarprobleme et cetera – daran zweifeln oder die Tatsache, dass er sogar seinen Verteidigern wichtige Fakten bewusst vorenthält. So gelingt es der Verteidigung zwar einige wenige Anklagepunkte zu widerlegen beziehungsweise zu entschärfen, doch auch sie beginnen an der Unschuld ihres Mandanten zu zweifeln. (4) Schließlich kommt ein Sachverhalt zu Tage, der alle bisherigen Bemühungen die Anklagepunkte zu entschärfen zunichte macht und die Schuld des Angeklagten eindeutig beweist; der Fall scheint entschieden, der Höhepunkt ist erreicht. (5) Doch was folgt ist nicht die Verurteilung, sondern die Wende im Fall: Neue Beweise tauchen auf, die wahren Hintergründe werden nun aufgedeckt. Die Unschuld des Angeklagten ist damit bewiesen, der juristische Freispruch⁸ sowie (!) eine positive moralische Semantisierung zum militärischen Vorbild sind die Konsequenz.

Bevor auf die ideologischen Implikationen dieses Modells eingegangen wird, soll, da ebenfalls von zentraler Bedeutung, zunächst einer anderen mit diesem Modell verbundenen Frage nachgegangen werden: Wenn der angeklagte Militär unschuldig ist, wer ist dann der eigentliche Täter? Eine Tat ist ja nichtsdestotrotz begangen worden, das Produkt dieser eindeutig

existent. Die Strategien, die *J.A.G.* zur Auflösung der Fälle entwickelt hat, stellen jedoch den eigentlichen Clou der Bedeutungsorganisation dar. Bei ihnen handelt es sich nämlich um nichts anderes als um Strategien der Schuldab- beziehungsweise Schuldzuweisung:

(1) Die Strategie ‚Unfall‘: Das Zusammenspiel von mehreren unglücklichen Zufällen führte zum jenem bedauerlichen ‚Unfall‘, für den jedoch niemand verantwortlich gemacht werden kann. Die Konsequenz: Es gibt keinen Täter, niemand ist schuldig. (2) Die Strategie ‚Zivilist‘: Der weitaus häufigste Fall ist, dass der eigentliche Täter jemand außerhalb des Militärs ist, ein Zivilist also: Politiker, Polizisten, die *CIA*, oftmals aber auch Freunde und gar die nächsten Verwandten des angeklagten Militärs; da dieser ja ohne Schuld ist, kann er durch stoisches Ertragen des familiären ‚Unglücks‘ zudem seine korrekte Gesinnung unter Beweis stellen. (3) Es existieren durchaus Fälle, in denen tatsächlich ein Militärangehöriger der Täter sein kann; hierbei handelt es sich jedoch nicht um den Angeklagten. Die Funktion dieser Asynchronität ist, dass die Verfolgung des Täters zwar impliziert ist, sie jedoch gleichzeitig nicht als relevant gesetzt wird: die Folge ist nämlich zu Ende, der Fall wird nicht mehr aufgegriffen, auch in den weiteren Episoden nicht. Im Fokus steht nur der unschuldig Angeklagte, nicht der Täter, der damit quasi ‚unter den Teppich gekehrt‘ wird. Stellt dies die erste Abschwächung dar, so ist die zweite die, dass die Ursache für die Tat allein im Bereich des Privaten liegt und damit dem Einflussbereich des Militärs entzogen ist: oftmals persönliche Feindschaft oder Konkurrenz gegenüber dem Angeklagten hinsichtlich eines begehrten Postens oder einer Frau – der Mensch als ‚Risikofaktor‘ eben. Nicht als Militär ist der Täter schuldig, sondern als Mensch, die Institution ‚Militär‘ kann nicht dafür verantwortlich gemacht werden.

1.2 Ideologische Implikationen

Inszeniert wird durch die Darstellung von Gerichtsverhandlungen eine öffentliche Thematisierung von Konflikten und Verbrechen im Militär; der harte Umgang mit dem Angeklagten bis zum Wendepunkt suggeriert dabei einen schonungslosen und selbstkritischen Umgang mit diesen Konflikten. Doch sogleich wird gezeigt, dass alles nur ein großes Missverständnis war und der Angeklagte unschuldig ist. Die Schuld liegt bei anderen. Die drei Strategien bieten dafür banale, aber dennoch scheinbar überzeugende und glaubhafte Lösungen für in der Tat komplizierte und vielfältige Konflikte:

Unfälle, Zivilisten sowie das Private als Ursache von Mord, Totschlag und sexuelle Belästigung.

J.A.G. leistet also tatsächlich ‚Aufklärungsarbeit‘: Folge für Folge wird nämlich nur eine Botschaft vermittelt: Es existieren keine wirklichen Verbrechen im Militär; sie erscheinen nur als solche und zwar aufgrund einer falschen und unzureichenden – eben medialen – Perspektive. Gerade dies zeigt *mise en abyme* jedes Mal aufs Neue die *Pre-Credit-Sequenz*, die nicht den Tathergang im Ganzen, sondern nur das Produkt dessen darstellt.

2. J.A.G. – die vom Publikum geliebte Serie

Vor dem skizzierten Hintergrund überrascht es deshalb geradezu, dass es sich bei *J.A.G.* mit 10 Staffeln, 227 Folgen und 10 Jahren Produktionszeit um eine der langlebigsten und erfolgreichsten Serien überhaupt handelt. Die Frage, die sich daher aufdrängt, ist die nach dem ‚Wie‘ dieses Erfolges; auch diese soll nun aus den seriellen Strukturen heraus zu beantworten versucht werden.

2.1 Strukturelle Probleme

Wie bis hierhin skizziert, spräche nämlich sowohl in ideologischer als auch strukturell-serieller Hinsicht nicht viel dafür. Warum sollte sich jemand freiwillig jede Woche aufs Neue die immer gleiche krude Botschaft und das stets gleich bleibende Handlungsmodell antun wollen?

Mag es sich hierbei auch um zwei generelle und genuine ‚Probleme‘ von Serien handeln – die Abbildung des immergleichen Weltbildes auf eine irgendwie geartete gleiche Art und Weise –, so nimmt *J.A.G.* sowohl in Hinsicht auf das eine, als auch in Hinsicht auf das andere doch Extrempositionen ein: Nicht nur vom Weltbild her mehr als fragwürdig, sondern auch noch in Bezug auf dessen Vermittlung hochgradig monoton. Nun kann hier nicht der Frage nachgegangen werden, was Menschen generell dazu veranlasst Serien – insbesondere längerfristig – anzuschauen, doch ist anzunehmen, dass allein das stets für die Rezipientenbindung angeführte Identifikationspotenzial aufgrund des Figureninventars vor diesem Hintergrund nicht ausreichen wird. Gleiches gilt auch für das Spannungspotenzial aus den vorhandenen Krimistrukturen (Verbrechen/Tatverdächtiger/ Ermittlungen/Aufklärung), das als solches nicht existent ist, da ‚Dank des Schemas‘ von Anfang an bereits das Ende und der Weg dahin eigentlich bekannt sind.

2.2 Serielle Strukturen

Der Serie *J.A.G.* gelingt die Lösung dieser Probleme nun aber dadurch, dass sie es gar nicht soweit kommen lässt: Elemente und Strukturen unterschiedlicher serieller Textsorten werden aufgenommen und miteinander kombiniert, das Modell der eigenen Seriengattung damit quasi ‚durchbrochen‘.⁹

Die bisher skizzierten Strukturen entsprechen demnach denen von Serien im eigentlichen Sinne: Jede Folge weist erstens das gleiche Weltmodell auf, ist zweitens narrativ abgeschlossen und drittens sind aufgrund fehlender diegetischer Sukzession alle Folgen ohne Brüche in der Logik der Diegese miteinander vertauschbar. Doch handelt es sich hierbei, wenn auch um die eigentlichen, so doch nicht um die einzigen Strukturen. Die erste auffällige und wesentliche Erweiterung dieses ‚Kerns‘ stellt die Installierung eines sogenannten konstitutiven Ereignisses dar. Gesetzt wird nämlich vom Text, dass die beiden Protagonisten der Serie, die Militäranwälte Commander Harmon Rabb und Colonel Sarah McKenzie, ein ideales Paar abgeben und daher auch zusammenkommen müssen – was sie in der letzten Folge schlussendlich auch tun. Alle vorherigen Episoden weisen aber damit von Folge zu Folge unterschiedlich stark latent eine inkonsistente Situation auf. Das heißt, dass hinsichtlich dieser Ebene die Einzelfolgen nicht mehr als narrativ abgeschlossen gelten können, womit auch eine Unvertauschbarkeit dieser einhergeht. Letzteres jedoch aufgrund der Latenz und Konstanz der Situation – beide lieben sich, gestehen sich ihre Liebe jedoch nicht ein – nur theoretisch und tendenziell. Wie unschwer zu sehen ist, sind damit die eigentlichen konstitutiven Bestandteile einer Telenovela beschrieben. Dass dies auch die Übernahme des rezeptionsästhetischen Mehrwerts dieser Textsorte bedeutet, ist anzunehmen. Darauf soll jedoch vorerst genauso wenig wie auf deren konkrete Funktion hinsichtlich unserer Fragestellung eingegangen werden. Vielmehr soll sogleich die zweite Erweiterung betrachtet werden, die mit jener ersten nah verwandt ist, deren ‚Schwächen‘ sie jedoch zu beseitigen weiß. Anstatt nämlich die inkonsistente Situation über 200 Folgen aufrechtzuhalten, wird diese auf eine bestimmte Anzahl reduziert. Es entstehen damit Handlungsstränge von geringerer Latenz, die dann tatsächlich eine Unvertauschbarkeit der Einzelfolgen mit sich bringen. Dass sich auch hier eine zumindest entfernte Verwandtschaft zu einer anderen seriellen Gattung, nämlich dem ‚Mehrteiler‘, nicht leugnen lässt und eine Übernahme auch dessen Mehrwerts anzunehmen ist, soll aufgrund der

hohen Abstraktheit jedoch nicht von Belang sein. Wichtiger nämlich als diese mögliche Analogie ist die Variabilität im Einsatz dieses Mittels: Diese episodенübergreifenden Handlungseinheiten sind nämlich hinsichtlich ihres Umfangs, das heißt der Anzahl von Folgen sowie der Dominanz innerhalb einer Folge unterschiedlich. Gleiches gilt auch für deren distributive Kontinuität: Es gibt Stränge die Folge für Folge präsent sind und solche, die für kurze oder längere Zeit aussetzen und dann wieder aufgegriffen werden. Zudem ist der Beginn einer neuen Handlung nicht an das Ende einer vorherigen gebunden; Überlappungen und die gleichzeitige Existenz von verschiedenen voneinander abhängigen wie unabhängigen Strängen ist die Folge, was auf der Ebene der einzelnen Episode zu einem komplexen Geflecht mit der jeweiligen Gerichts(ver)handlung führt. In der Tat handelt es sich bei den meisten davon um ‚Verwebungen‘ mit der folgeninternen Kernhandlung; sie sind dieser nämlich durch räumliche und dramaturgische Einordnung klar untergeordnet. Der *Point of View* liegt auf den Ermittlungen und den Gerichtsverhandlungen, das Geschehen der anderen Handlungsstränge wird nur soweit erfasst, als es einen Teil von diesem darstellt: Sei es, dass beim juristischen Kampf zwischen Verteidigung und Anklage persönliche Konflikte der Anwälte mit ausgetragen werden, Freunde und Bekannte die Räumlichkeiten des J.A.G.-Hauptquartiers aufsuchen oder Mittagspausen und laufende Ermittlungen bruchlos in private Bereiche wechseln.

Dies macht zweierlei deutlich: (1), dass die Kernhandlung nicht nur aufgrund ihrer einzelfolgeninternen narrativen Abgeschlossenheit tatsächlich eine solche darstellt und (2), dass es sich bei diesen zusätzlichen Handlungsschauplätzen nicht um wirklich autonome Stränge, beziehungsweise Handlungsstränge im eigentlichen Sinne handelt. Wiewohl ist deren ‚Emanzipation‘ möglich; sie verlieren dann ihren Status der Einordnung und laufen ohne Bindung an die Kernhandlung fort, wechseln sich mit dieser bei der Darstellung durch Alternation der jeweiligen Szenen und Sequenzen ab und – was wichtiger ist – sie unterbrechen sich damit gegenseitig.

2.3 Strukturelle Lösungen

Soweit die Strukturen, doch was ist deren bereits postulierter Mehrwert und was ihre Funktion hinsichtlich der skizzierten Probleme? Hinsichtlich des Mehrwerts ist es vor allem die Potenzierung und Flexibilisierung der inkonsistenten Situation, das heißt die Konstruktion von zusätzlichen unabgeschlossenen Handlungsschauplätzen. Geht man nämlich davon aus, dass solche offenen Situationen als unbefriedigend empfunden und deren Auflösung mitzubekommen angestrebt wird, so bedient und befriedigt *J.A.G.* aufgrund dieser sekundären Stränge den regelmäßigen Zuschauer und aufgrund der Kernhandlung den Gelegenheits- beziehungsweise Zufallsrezipienten. Der erstgenannte wird bei Konzentration auf jene Ebene über die Modellhaftigkeit der eigentlichen Kernhandlung hinwegsehen, der letztgenannte wird aufgrund seines Rezeptionsverhaltens dieses Schema gar nicht wahrnehmen. Mit der Potenzierung der Handlungsstränge eng verbunden ist auch ein zweiter Aspekt: Dadurch nämlich, dass jene insbesondere das Privatleben der Figuren im Fokus haben, wird die Existenz von authentischen Personen mit Stärken und Schwächen sowie einer jeweils individuellen Lebensgeschichte suggeriert, womit diese dann tatsächlich als Sympathieträger und Identifikationsfiguren fungieren können.

Dagegen sind die Auswirkungen hinsichtlich der Ideologie und Monotonie darin begründet, dass der entsprechende Komplex um die Gerichtsverhandlungen nur noch eine Teilmenge der Gesamt-Serie darstellt und damit auch dessen Schwächen nur noch solche eines Teils, nicht mehr des Ganzen sind. Das mag trivial klingen, ist aber hinsichtlich der Folgen fast schon genial: Zum einen wird durch die Dynamik der Restmenge die strukturelle Monotonie kompensiert, zum anderen ist sie als solche gar nicht mehr wahrnehmbar. Das am Anfang skizzierte Modell ist durch die Einordnung weiterer Handlungselemente nicht mehr in Reinform vorhanden und durch die Alternation mit dem autonomen Handlungsstrang darüber hinaus noch zerstückelt.

Dass dies die Aktivierung der angesprochenen Krimistrukturen und damit ein weiteres spannungs- und rezeptionsförderndes Element mit sich bringt, ist zwar keine geringe, jedoch bei weitem nicht die wichtigste Implikation davon. Entscheidend ist, dass durch die Nicht-Wahrnehmung des Kern-Modells auch dessen Ideologeme – zumindest bewusst – nicht mehr als solche erkannt werden können.

Die Frage nach dem ‚Warum‘ der Rezeption kann damit als beantwortet gelten, doch ist mit dieser Antwort eine neue Frage entstanden: Können auf diese Weise noch die der Serie inhärenten Botschaften auf die Rezipienten wirken und wenn ja, dann wie? Dies jedoch ist eine Frage, deren Beantwortung anderen Untersuchungen vorbehalten bleiben soll.

¹ *JAG (J.A.G. – Im Auftrag der Ehre, USA 1995-2005)*

² Bis zur Einstellung der Serienproduktion im Jahre 2005 wurden über einen Zeitraum von 10 Jahren hinweg 10 Staffeln mit 227 Einzelepisoden gedreht. Ausgestrahlt wurde *J.A.G.* in über 40 Ländern und dabei zumeist in einer entsprechenden Synchronfassung. Vgl. dazu <http://en.wikipedia.org/wiki/JAG>, abgerufen am 29.04.07.

³ Trotz Serien-Ende lassen sich immer noch viele Fansites im Internet finden; die meisten von ihnen werden auch weiterhin gepflegt und aktualisiert.

⁴ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/JAG_%E2%80%93_Im_Auftrag_der_Ehre#Hintergrund, abgerufen am 29.04.07.

⁵ Zur Methodik vgl. einführend: Krahs, Hans: *Einführung in die Literaturwissenschaft/Textanalyse*. Kiel: Ludwig 2006. Zum Verständnis des hier zugrunde liegenden Verhältnisses von Rezeption und Interpretation vgl. Wunsch, Marianne: „Wirkung und Rezeption“. In: *Reallexikon der Deutschen Literaturgeschichte*. Band IV. Berlin u.a.: De Gruyter 1984, S.894-919.

⁶ Folge Nr. 161 (‚Dangerous Game‘/‚Gefährliches Spiel‘).

⁷ Auch wenn es nicht in jeder Folge zu einer Gerichtsverhandlung i.e.S., d.h. mit Gerichtssaal, Richter sowie anklagenden und verteidigenden Anwälten kommt, so verläuft der anstatt der Verhandlung präsentierte, vorgerichtliche Ermittlungsprozess nach dem gleichen Schema wie eine Gerichtsverhandlung, und dies nicht nur in Bezug auf die Existenz von Anklage, Verteidigung, Zeugenverhören etc., sondern auch hinsichtlich des Fünf-Phasenmodells (vgl. dazu weiter unten).

⁸ Im Ausnahmefall werden auch Schuldurteile ausgesprochen, doch stehen diese in keinem Verhältnis zu den ursprünglichen Anklagepunkten, weshalb in diesen Fällen von einem Freispruch gesprochen werden muss. Dass es sich hierbei um bloße Pro-forma-Verurteilungen handelt, ist insbesondere daran zu sehen, dass in solchen Fällen schon im Vorhinein die moralische wie ethische Tadellosigkeit des Angeklagten festgestellt wird.

⁹ Für die folgenden Ausführungen wird auf die Modellierung von Hans Krahs zurückgegriffen. Vgl. Ders.: „Erzählen in Folge. Eine Systematisierung narrativer Fortsetzungszusammenhänge“. In: Michael Schaudig (Hg.): *Strategien der Filmanalyse: Reloaded. Festschrift für Klaus Kanzog*. München: diskurs film 2007 (in Vorbereitung).

„If you figure it out...“ – Erfolg von TV-Kriminalserien am Beispiel *CSI – Crime Scene Investigation*

Annekatriin Bock

„If you figure it out, please let me know.“¹ So lautet die Standardantwort amerikanischer Serienproduzenten auf die Frage, was denn nun eine Serie erfolgreich mache. Die etwas ironische Replik zeigt jedoch deutlich, dass sich die Frage nach dem Erfolg eines Medienproduktes nicht eindeutig beantworten lässt. Umso auffälliger in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass in der Literatur zu Kriminalserien in der Regel überwiegend zwei Begriffe genannt werden, um den generellen Erfolg von TV-Kriminalserien im Fernsehprogramm zu erklären – Identifikation und Realitätsbezug.² Der vorliegende Beitrag will zunächst umreißen, welche Relation von Identifikation, Realitätsbezug und Erfolg in der Literatur zu Kriminalserien beschrieben wird. Darüber hinaus soll dann am Ende am Beispiel der Kriminalserie *CSI – Crime Scene Investigation (CSI – Den Tätern auf der Spur, 2000-)* ein alternativer Erklärungsansatz skizziert werden.

1. Identifikation

In der Literatur beziehen sich die Autoren mit dem Begriff Identifikation in der Regel auf ein diffuses Begriffskonstrukt, das die unterschiedlichsten psychologischen Prozesse sowie impliziten und expliziten Verhaltensweisen zu subsumieren versucht. Was fehlt, ist dementsprechend eine differenzierte Betrachtung, welche die unterschiedlichen Dimensionen des Identifikationsbegriffes berücksichtigt.

Ein Ziel sollte sein, mit dieser Vereinheitlichung und damit verbundenen Vereinfachung des Phänomens der Identifikation mit Medieninhalten zu brechen. Der Versuch sämtlichen Erfolg von Medienprodukten durch den simplen Hinweis erklären zu wollen, der Leser/ Zuschauer/ Rezipient identifiziere sich mit dem Produkt, reicht nicht aus. Vielmehr bedarf es einer genauen Analyse der vielschichtigen Prozesse, die ablaufen, wenn Zuschauer ein TV-Format rezipieren. Langkjaer formuliert dies wie folgt:

Der Begriff „Identifikation“ ist nicht bloß ein psychoanalytischer. Er deckt auch die alltäglichen Wendungen des Typs „ich kann mich gut mit ihr identifizieren“ oder, in Verbindung mit einem Film, wenn wir sagen, daß wir uns mit der Hauptperson „identifiziert“ hätten. Die Frage ist, was wir eigentlich darunter verstehen sollen, wenn wir uns mit etwas oder jemandem identifizieren.³

Dabei wäre denkbar, von diversen Formen beziehungsweise Intensitäten der Identifikation auszugehen, die sich zum Beispiel abstufen ließen vom wirklichen ‚Sich Einfühlen in die Charaktere‘ über das ‚Wiedererkennen von Persönlichkeitseigenschaften‘ bis hin zum simplen ‚Verständnis für das Handeln der Figuren‘ ohne tieferes emotionales Involviertsein.⁴

2. Realitätsbezug

Ein weiterer Begriff, der immer wieder im Zusammenhang mit Kriminalserien genannt wird, ist jener des Realitätsbezuges beziehungsweise der realistischen Darstellung.⁵ Gerade im Bereich der Fernsehformate wird in der Regel implizit eine Einteilung vorgenommen, die vereinfacht ausgedrückt besagt: fiktionale Formate – wie zum Beispiel Serien – stehen weniger unter dem Druck realistisch⁶ zu sein als nicht-fiktionale Formate wie beispielsweise Nachrichtensendungen. In diesem Zusammenhang interessant erscheint dabei die Tatsache, dass obwohl Kriminalserien generell als fiktional eingestuft werden können, ihr Realitätsbezug beziehungsweise die möglichst adäquate Darstellung von Kriminalität und deren Bekämpfung als wesentliches Qualitäts- und Erfolgsmerkmal ausgewiesen wird.⁷ Dementsprechend wird implizit der Zusammenhang hergestellt, je realistischer eine Kriminalserie sei, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass Zuschauer sich mit ihr identifizieren, und dementsprechend sei dann auch der Erfolg der Serie größer beziehungsweise wahrscheinlicher.

Nun erweist sich dieser mono-kausal vereinfachende Zusammenhang als völlig unzureichend, um den Erfolg von Kriminalserien zu klären. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Zum einen wird nur unzulänglich benannt, welche ‚Vorgänge‘ konkret mit Identifikation gemeint sind, zum anderen wird so nicht auf andere mögliche Erklärungsansätze für den Kriminalserienerfolg eingegangen. Darüber hinaus bleibt völlig undefiniert, was denn nun genau unter Erfolg verstanden wird.

3. Erfolg

Kriminalserien gelten allgemein als erfolgreiches Genre. In der Regel bezieht sich dieses ‚Erfolgreichsein‘ auf eine eher finanzielle Dimension sowie auf hohe Marktanteile und ihr häufiges Erscheinen im Fernsehprogramm. Dementsprechend gilt eine Kriminalserie gemeinhin als erfolgreich, wenn sie möglichst viele Zuschauer erreicht (hohe Marktanteile aufweist). Diese

verkürzte Vorstellung von Erfolg vernachlässigt jedoch einige wesentliche Aspekte, die man mit einer genaueren Klassifikation des Erfolgsbegriffes besser fassen könnte. Unterschiedliche Erfolgsdimensionen wären zum Beispiel eine finanzielle Dimension, die Reichweite, Marktanteile, Kritikerlob, Awards und Preise, der Grad in dem sich Fanforen bilden oder die Serie als Trendsetter⁸ verstanden wird. Überspitzt formuliert könnte man behaupten, dass aufgrund der mangelnden Definition, was unter Erfolg zu verstehen sei, nahezu jede Serie / jedes Medienprodukt als erfolgreich definiert werden könnte.

4. CSI – Crime Scene Investigation

Um nun ein alternatives Konzept zur Erklärung des enormen Erfolges von Kriminalserien zu skizzieren, soll an dieser Stelle die Kriminalserie *CSI – Crime Scene Investigation* exemplarisch herangezogen werden.⁹ Zum einen handelt es sich hierbei um ein weltweit kommerziell sehr erfolgreiches Medienprodukt, das alle wesentlichen Merkmale einer Kriminalserie vereint.¹⁰ Zum anderen erweist sich *CSI* als besonders geeignet für eine nähere Betrachtung, weil im Diskurs über die Serie immer wieder explizit Bezug genommen wird auf ihren Realitätsgehalt und ihren damit verbundenen Einfluss auf die Vorstellungen der Zuschauer über Ermittlungsmethoden der Polizei.¹¹ Darüber hinaus wird vermutet, dass *CSI* aufgrund seiner visuellen, ästhetischen sowie inhaltlichen Darstellung als ‚Trendsetter‘ im Bereich der Kriminalserie angesehen werden kann. Dies ist insofern von Bedeutung, wenn man bedenkt, dass die bisher skizzierte Vorstellung von der linear-kausalen Relation von Identifikation, Realitätsbezug und Erfolg sich auf eine „Serienwelt“¹² beziehungsweise Inhalte von Serien bezieht, wie sie vor mehr als zehn Jahren produziert und rezipiert wurden. Hier wird jedoch vermutet, dass sich gerade die Inhalte neuerer Serien nicht mit diesen vereinfachenden Erklärungsansätzen greifen lassen.

Wie ließe sich nun die bisher skizzierte, mono-kausale Vorstellung von Realitätsbezug, Identifikation und Erfolg von Kriminalserien besser formulieren? Ein möglicher Ansatzpunkt wäre, von der Einteilung möglichst realistischer Darstellung von Kriminalität als Qualitäts- beziehungsweise Erfolgskriterium abzurücken. Die Vorstellung, eine Serie müsse Wirklichkeit möglichst exakt abbilden, würde zum Beispiel nicht erklären können, warum fiktionale Serien wie *Star Trek – The Next Generation (Raumschiff Enter-*

prise – Das nächste Jahrhundert, 1987) derart erfolgreich waren beziehungsweise zum Teil immer noch sind. Eine Alternative wäre deshalb, anzunehmen, dass eine Kriminalserie eben nicht realistisch sein muss in dem Sinne, dass sie die Realität eins zu eins abzubilden vermag, sondern dass es ausreicht, wenn die Zuschauer die Kriminalserie als realistisch annehmen; sie eine serienimmanente Logik erkennen und diese für glaubwürdig, authentisch, annehmbar befinden.

Die Serie *CSI* spielt gerade mit diesen Annahmen der Zuschauer über wirkliche polizeiliche Ermittlungsarbeit. Da in *CSI* die Aufklärung beziehungsweise Lösung des Falls mittels forensischer Ermittlungsmethoden wie DNS-Tests oder digitalem Fingerabdruckvergleich vorangetrieben wird, die Zuschauer aber in der Regel über solche Methoden keine fundierten Vorkenntnisse besitzen, erleichtert dies die Informationslenkung des Zuschauers durch die Serienmacher. Die in der Serie verwendeten Methoden werden als so in der Realität existent dargestellt und vom ‚unwissenden‘ Publikum akzeptiert. Die Konstruktion eines für die Rezipienten glaubwürdigen ‚Serienuniversums‘ erfolgt demnach bei *CSI* maßgeblich über die Darstellung der wissenschaftlich orientierten Ermittlungsmethoden. Darüber hinaus spielt *CSI* in Las Vegas, einer US-amerikanischen Stadt der Gegenwart. Hier werden Schauplätze und Menschen gezeigt, die – anders als in Westernserien – den Zuschauern bekannt beziehungsweise nicht fremd erscheinen dürften¹³ und somit zusätzlich den Eindruck verstärken, das Gezeigte könnte so tatsächlich passieren.

Dies würde jedoch nur erst begründen beziehungsweise benennen, in welchem mehr oder weniger kausalen Zusammenhang Realitätsbezug und Zuschauerwahrnehmung stehen könnten. Wie lässt sich nun dieser Ausschnitt in einen generellen Ansatz integrieren, der den Erfolg von TV-Kriminalserien zu ergründen versucht? Hier wird vorgeschlagen, zunächst einmal von der Vorstellung abzurücken, dass sich sämtliche Prozesse, die während der Rezeption von Kriminalserien ablaufen, mit dem Hinweis auf Identifikation begründen ließen. Zudem ist der Begriff ‚Identifikation‘ durch seinen mehr oder weniger umgangssprachlichen Gebrauch mittlerweile derart aufgeweicht, dass seine Bedeutung erheblich an Aussagekraft verloren haben dürfte. Ein anderer Ansatz wäre, vielmehr von Rezeptionsmotivatoren oder von Rezeptionsmotiven zu sprechen und den allgemeinen Serienerfolg durch eine Vielzahl von Faktoren beziehungsweise Prozessen zu begründen,

die während der Serienrezeption ablaufen. Wichtig an dieser Stelle ist eine differenziertere Betrachtung.

Anhand der Serie *CSI* lassen sich diverse solcher Rezeptionsmotivator benennen: Ein wichtiges Element jeder Kriminalserienrezeption ist zum Beispiel das Spannungserleben.¹⁴ *CSI* greift für die Erzeugung von Spannung auf diverse mehr oder weniger innovative Inszenierungsstrategien zurück. Die Verflechtung von mindestens zwei oft auch mehreren Kriminalfällen¹⁵ sorgt hier dafür, dass nahezu in jeder Einstellung ‚etwas passiert‘ und der Zuschauer permanent aufmerksam oder ‚angespannt‘ bleibt. Darüber hinaus wird in *CSI*, wie oben bereits erwähnt, vornehmlich die forensische Ermittlungstätigkeit gezeigt. Für viele Zuschauer ist dies eines der wichtigsten Rezeptionsmotive, weil gerade diese detaillierte Darstellung wissenschaftlicher Methoden als andersartig gegenüber anderen Serien empfunden wird. Dies wäre ein weiteres Rezeptionsmotiv, das in Verbindung mit anderen den Erfolg einer Kriminalserie erklären helfen kann – die optische und inhaltliche Abgrenzung zu anderen (Kriminal-)serien.¹⁶ Weiteres Rezeptionsmotiv für die Zuschauer sind darüber hinaus – wie wohl in jeder Serie – die interessanten, sympathischen (oder auch unsympathischen) Charaktere.¹⁷ Wesentlich interessanter – und anhand der Serie *CSI* sehr deutlich zu zeigen – ist das Rezeptionsmotiv der ästhetischen filmischen Inszenierung. Auffällige Kamerafahrten und Computersimulationen sowie der Einsatz von Licht und Musik zur Stimmungs- und oder Emotionserzeugung werden in *CSI* häufig verwendet und vom Publikum geschätzt.¹⁸

Während dies Rezeptionsmotive sind, die sich aus der Serie direkt ableiten lassen, stehen auf der anderen Seite weitere Faktoren, die sich auf die Rezeptionsentscheidung beziehungsweise auf das Rezeptionserleben und somit auf den Erfolg einer Kriminalserie auswirken können und die durch individuelle Wünsche, Erwartungen und Veranlagungen der Zuschauer beeinflusst werden. Solche, wesentlich schwerer zu fassenden, Rezeptionsmotive werden in den meisten Betrachtungen zur Klärung von Kriminalserienerfolg nicht oder nur sehr einseitig betrachtet.¹⁹ Dabei liegt genau hier ein enormes Potenzial, um tiefgreifendere Antworten auf das Phänomen zu finden, warum Zuschauer über Jahrzehnte hinweg immer wieder Kriminalserien anschauen, andere Genres, wie die Westernserie zum Beispiel, jedoch irgendwann uninteressant für sie werden.

5. Fazit und Ausblick

Vorgeschlagen wird an dieser Stelle, abzurücken von der starken Fokussierung auf Identifikation und Realitätsbezug als Erklärungsansätze für den Erfolg von Kriminalserien. Fruchtbarer für die Analyse des Kriminalserienerfolges wäre ein Ansatz, der versucht, möglichst alle serieninternen und -externen Dimensionen zu berücksichtigen und zueinander in Beziehung zu setzen. Also anstelle sich auf den Realitätsbezug allgemein zu konzentrieren, vielmehr all jene Faktoren in die Analyse mit einzubeziehen, die begünstigen, dass Zuschauer in der Lage sind, die serienimmanente Logik / Glaubwürdigkeit / Authentizität für sich zu konstruieren beziehungsweise zu akzeptieren. Und dementsprechend nicht Identifikation als Erklärungskonzept isoliert zu betrachten, sondern Rezeptionsmotive oder Rezeptionsmotivatoren der Zuschauer zu untersuchen, die je nach persönlichem Kontext variieren können.

Was hier ganz deutlich wird, ist die Tatsache, dass sich der Erfolg eines Medienproduktes – in diesem Fall der Kriminalserie *CSI – Crime Scene Investigation* – nur im sozio-ökonomischen Produktions- und Rezeptionskontext²⁰ begreifen lässt.

¹ Gitlin, Todd: *Inside Prime Time*. New York: Pantheon Books, S. 21.

² Dies ist sicherlich eine für den Beitrag bewusst gewählte, sehr verkürzte und überspitzte Darstellung. Einige Autoren befassen sich durchaus differenziert mit Kriminalserien. Gemeint ist vielmehr eine generelle Tendenz zur Simplifizierung, die sich in der breite Masse der Aufsätze/ Artikel widerspiegelt.

³ Langkjær, Birger: „Der hörende Zuschauer. Über Musik, Perzeption und Gefühle in der audiovisuellen Fiktion“. In: *montage/av* Jg. 9, 2000, Nr. 1, S. 97-124.

⁴ Dies ist natürlich nur eine Auswahl der möglichen Abstufungen.

⁵ Zur Entwicklung und Bedeutung des Mimesisbegriffes vgl. Bauer, Ludwig: *Authentizität, Mimesis, Fiktion: Fernsehunterhaltung und Integration von Realität am Beispiel des Kriminalsubjets*. München: Schaudig, Bauer, Ledig 1992. Mehr zum Realitäts-Effekt vgl. u.a. Wuss, Peter: „Ein kognitiver Ansatz zur Analyse des Realitäts-Effekts von Dogma-95-Filmen“. In: *montage/av* Jg. 9, 2000, Nr. 2, S. 101-126.

⁶ In dem Sinne Realität möglichst adäquat abzubilden.

⁷ Bauer: *Authentizität, Mimesis, Fiktion*, S. 13. Möglicherweise ist speziell in Deutschland die lange Tradition der dokumentarischen bzw. semi-dokumentarischen Kriminalreihen oder Kriminalserien hierfür die Ursache.

⁸ Beispiele für ‚Trendsetter-Serien‘ wären *Miami Vice* (1984) oder *Hillstreet Blues (Polizeirevier Hill Street, 1981)*.

⁹ Im Mittelpunkt der Serie steht das Tatortermittlerteam der Polizei in Las Vegas, das für die Spurensicherung und Spurenanalyse bei Mordfällen eingesetzt wird.

¹⁰ Eine einheitliche, umfassende Kriminalseriendefinition gibt es bisher nicht. Brück schlägt „als kleinsten gemeinsamen Nenner“ vor: „Der Fernsehkrimi ist (1) eine im Fernsehen gesendete (2) Spielhandlung, die (3) auf die Darstellung von Verbrechen bzw. Kriminalität und deren Aufklärung abzielt.“ (Brück, Ingrid (Hg.): *Einem erfolgreichen Genre auf der*

Spur: Forschungsstand und Auswahlbibliographie zum westdeutschen Fernsehkrimi. Halle: HALMA. Hallische Medienarbeiten 4. 1996).

¹¹ In den USA und mittlerweile auch in Deutschland wurde darüber diskutiert, ob die CSI-Zuschauer die in der Serie dargestellte forensische Ermittlungstätigkeit als real existent annehmen und ihr Verhalten danach ausrichten. Empirische Studien (siehe unten) zu diesem so genannten CSI-Effekt konnten bisher keinen kausalen Zusammenhang nachweisen.

Mehr zum CSI-Effekt u.a. bei: Podlas, Kimberlianne: „The CSI Effect’: Exposing the Media Myth”. In: *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal* Jg. 16, 2006, Nr. 2, S. 429-465; Roane, Kit R.: „The CSI Effect”. In: *U.S. News & World Report* 25.04.2005; Mann, Michael D.: „The ’CSI Effect’: Better Jurors through Television and Science?” In: *Buffalo Public Interest Law Journal* Jg. 24, 2005-2006, Nr. 1, S. 158-183; Bock, Annetrin: „CSI - Crime Scene Investigation - Eine Kriminalserie im Diskurs“. In: Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *Medien Zeit Zeichen – Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Göttingen: Schüren 2006, S. 116-132.

¹² Schneider, Irmela (Hg.): *Serien-Welten: Strukturen US-Amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1995.

¹³ Dies dürfte auch für deutsche Zuschauer, die mit US-amerikanischen Serien vertraut sind, zutreffen, da die heutige Medienrezeption stark durch US-amerikanische Medienprodukte geprägt ist.

¹⁴ In nahezu jedem Aufsatz bzw. Beitrag zu Kriminalserien wird zumindest peripher Bezug auf Spannung genommen.

¹⁵ Wie es in Serien bzw. Kriminalserien durchaus üblich ist.

¹⁶ Wie zum Beispiel bei der Kriminalserie *Monk* (seit 2002), deren schrullige, neurotische Hauptfigur und das an Komik orientierte inhaltliche Konzept den Charme der Serie ausmachen.

¹⁷ Auf sie soll hier nicht weiter eingegangen werden, da jene Aufsätze, die sich wie hier kritisiert hauptsächlich oder ausschließlich auf den Begriff der Identifikation als Erfolgsfaktor konzentrieren, häufig Bezug auf die Darstellung der Charaktere als Identifikationsfiguren nehmen.

¹⁸ Für einen detaillierteren Überblick über Handlungsstruktur, Charaktere und filmische Inszenierung in der Serie *CSI* vgl. Bock: „CSI – Crime Scene Investigation“, S. 117ff.

¹⁹ Gemeinsam ist ihnen lediglich der stetige Hinweis darauf, dass Zuschauer angeblich in der Kriminalserie die Normverletzung und Normwiederherstellung sehen möchten, um sich zu versichern, dass für jedes Problem eine Lösung findbar ist.

²⁰ Unter Einbezug gesellschafts-politischer und marktwirtschaftlicher Rahmenbedingungen.

Hamburger Schule – Klaus Wildenhahn – Eberhard Fechner

Fernsehdokumentarismus der zweiten Generation

Christian Hißnauer

Eberhard Fechner (1926-1992) und Klaus Wildenhahn (geb. 1930) sind zwei der prominentesten und wichtigsten Vertreter im Fernsehdokumentarismus der 1960er und 1970er Jahre. Beide haben – jeweils auf ihre Art – großen Einfluss auf das dokumentarische Arbeiten in Deutschland. Sie werden der so genannten *Hamburger Schuler* zugerechnet – dabei könnten ihre Filme unterschiedlicher nicht sein. Während Fechner seine Filme vor allem aus den Gesprächen mit seinen Protagonisten montiert, setzt Klaus Wildenhahn auf die Beobachtung des Alltags.

Auch der Begriff *Hamburger Schule* wirft bei näherer Betrachtung Probleme auf. Während Otto Gmelin bereits 1967 eine Stuttgarter (Dokumentar-) Schule erwähnt, muss Carsten Diercks noch 1999 dafür plädieren, mit gleicher Berechtigung – und mit Bezug auf die 1950er Jahre – von einer *Hamburger Schule des Fernsehdokumentarismus* zu sprechen. Michael Kaiser benutzt zwar den gleichen Begriff wie Diercks, bezieht ihn aber auf die Zeit, als Egon Monk Leiter der Fernsehspielabteilung des NDR war (1960 – 1968). Benedikt Berg-Walz wiederum fasst unter dem Begriff *Hamburger Schule* „eine kleine Gruppe von Dokumentarfilmern [...] um den NWDR-Abteilungsleiter Rüdiger Proske“.¹ Als bedeutende Namen nennt er Egon Monk und Klaus Wildenhahn. Proske² war Mitbegründer des Magazins *Panorama*, in dem Klaus Wildenhahn zwar als so genannter *Realisator* seine Fernsehlaufbahn begann, als Fernsehdokumentarist ist Wildenhahn dann aber erst in der Fernsehspielabteilung unter Monk in Erscheinung getreten. Monk hingegen kann man nicht als Dokumentarfilmer bezeichnen: Der Name Monk ist als Regisseur und Redakteur untrennbar mit dem Fernsehspiel verbunden. Die Bezeichnung *Hamburger Schule* ist somit a) weniger geläufig und b) weniger eindeutig, als (vor allem von Kaiser) suggeriert wird. Daher schlage ich vor, von zwei Generationen (und somit unterschiedlichen *Hamburger Schulen*) zu sprechen.

Generationsverhältnisse: Zwei Generationen *Hamburger Schule*

Der Nordwestdeutsche Rundfunk (NWDR) hatte in der Geschichte des bundesdeutschen Fernsehens als erste Sendeanstalt, die den regelmäßigen

Sendebetrieb aufnahm, eine Vorreiterrolle. Aus heutiger Sicht verbindet man die Anfänge des Deutschen Fernsehens vor allem mit dem Standort Hamburg. Dies gilt auch für den Fernsehdokumentarismus.

Bereits in den ersten Versuchssendungen 1950 wurden so genannte Kulturfilme³ abgespielt. Später wurden auch eigene Beiträge, die deutlich in deren Tradition standen, realisiert. Doch die ersten Fernsehmacher begannen relativ schnell, sich vom Kulturfilm und auch der Wochenschau-ästhetik zu lösen und Ansätze eines spezifischen Fernsehdokumentarismus zu entwickeln (zum Beispiel Adaption des Features). Diese Ansätze verbindet man mit dem Begriff *Hamburger Schule*. Die erste Generation in den 1950er Jahren lässt sich mit folgenden Schlagworten umschreiben:

- Weltbezug
- Aufklärerische Tradition
- Objektivität⁴

Wichtige Vertreter dieser ersten Generation waren Rüdiger Proske, Max H. Rehbein, Thilo Koch, Jürgen Neven-du Mont, Peter von Zahn, Jürgen Roland und der Kameramann Carsten Diercks.

Die zweite Generation der Hamburger Schule ist kaum mit der ersten zu vergleichen: Sie zeichnet sich durch *neue Formen* und *neue Themen* sowie die *Durchbrechung der Gattungsgrenze* von Fernsehdokumentarismus und Spielhandlung aus. *Subjektivität* und *Parteilichkeit* spielt in ihr im Gegensatz zum Objektivitätsgestus der ersten Generation eine bedeutende Rolle. Mit der zweiten Generation bekommt auch die Sozialkritik ihren Platz im Hamburger Dokumentarismus. Michael Kaiser verbindet den „Stil der ‚Hamburger Schule‘ [...] mit Namen wie Dieter Meichsner, Eberhard Fechner, Klaus Wildenhahn, Rolf Busch oder Rolf Hädrich“.⁵ Schon diese Namen machen deutlich, dass diese 2. Generation der *Hamburger Schule* sich nicht auf das dokumentarische Fernsehen beschränken lässt. Im Gegenteil, gerade Dieter Meichsner als Autor und Rolf Hädrich als Regisseur sind für ihre Fernsehspiele bekannt. Kaiser beschreibt die Besonderheit dieser Generation wie folgt:

Einerseits versuchte man sich in den dokumentarischen Filmen der unbeschönigten Lebensrealität der Bevölkerung anzunähern und andererseits in den fiktionalen Filmen mit dokumentarischer Präzision die Alltagsrealität von Menschen ohne Dramatisierung nachzuzeichnen. Als solches bewegt sich die ‚Hamburger Schule‘ immer auf der Grenzlinie zwischen dokumentarischem und fiktionalem Film.⁶

Der Blick der zweiten Hamburger Schule ist also nicht mehr in die Ferne gerichtet. Die aktuellen Zustände in Deutschland und die jüngste Vergangenheit (3. Reich) rücken zunehmend in den Fokus der Aufmerksamkeit. Die zweite Generation der 1960er Jahre ist somit geprägt von:

- Selbstbeobachtung
- Sozialkritik
- Subjektivität/Parteilichkeit

Ihre beiden wichtigsten Vertreter im Dokumentarismus sind Klaus Wildenhahn und Eberhard Fechner.

Wie eine Fliege an der Wand: Wildenhahn und das *direct cinema*

Das *direct cinema* ist in der Regel von einer starken Unmittelbarkeitsästhetik getragen: „Diese Filme lassen das Gefühl entstehen, daß sie vor allem ein Dokument seien – schlichtes Beweismaterial für ein Stück unverfälschtes, vom Drehvorgang unkorruptiertes Leben“.7 Kurz zusammengefasst unterwirft sich das *direct cinema* folgenden ‚Regeln‘:

- Es werden reale Personen in ungestellten Situationen gezeigt.
- Es wird ohne festen Drehplan gearbeitet.
- Es wird die unvoreingenommene und spontane Näherung an den Gegenstand angestrebt.
- Es wird auf Fragen, Interviews, Anweisungen oder gar Nachinszenierungen verzichtet.
- Es werden keine extradiegetischen Kommentare oder Musik verwendet.
- Die Montage folgt der Chronologie der Ereignisse.

In Deutschland steht Klaus Wildenhahn wie kein andere für die Adaption dieser dokumentarischen Schule. Aufmerksam auf sich machte er mit dem Kurzfilm *Parteitag 64* (1964). Der Film geht zurück auf drei Beiträge, die Wildenhahn für *Panorama* drehte. Er wollte „diese neue Methode ausprobieren und für das Zeitgeschehen fruchtbar machen“8. Als Nebenprodukt der *Panorama*-Beiträge montierte Wildenhahn aus dem nicht verwendeten Material zum SPD-Parteitag dann *Parteitag 64*. Auch wenn der Film deutlich unter dem Einfluss des *direct cinema* entstanden ist, so kann man

ihn doch kaum als *direct cinema* Film bezeichnen. Dies liegt vor allem an dem vergleichsweise hohen Kommentaranteil (11,5 %) und den Eingriffen in die Chronologie. Auch der Schluss ist auffällig, denn hier kommentiert Wildenhahn durch die Montage das Geschehen: Als Max Brauer nach den im Film gezeigten inhaltlichen Auseinandersetzungen nicht mehr in den SPD-Vorstand gewählt wird, zeigen die Bilder, wie er den Saal verlässt. Sein Namensschild steht noch, aber der Platz dahinter ist leer. Darüber legt Wildenhahn den Ton einer Dankesrede von Willy Brandt. Im Rahmen des Filmes klingt sie nur noch zynisch.

Immer wieder wird *Zwischen 3 und 7 Uhr morgens* (1964) als der „erste [...] Direct Cinema-Film des deutschen Fernsehens“⁹ bezeichnet. Eva Orbanz und Hans Helmut Prinzler nennen den Film Wildenhahns „Gesellenstück“¹⁰. Noch weit von einem Meisterstück des *direct cinema* entfernt, verzichtet der 9minütige Kurzfilm zwar auf jeglichen Kommentar, doch als konsequenten *direct cinema* Film kann man ihn meines Erachtens ebenso wenig wie *Parteitag 64* bezeichnen. Auffällig sind vor allem die Distanz der Kamera im Tanzlokal (obwohl gerade das *direct cinema* die direkte Nähe zu seinen Protagonisten anstrebt), die Verwendung extradiegetischer Musik sowie die bewusste Inszenierung von Schnittbildern.

Es folgen einige Filme mit kulturellen Themen wie *Bayreuther Proben* (1965). In einigen dieser Filme versucht Wildenhahn bereits, soziale Aspekte zu integrieren. Ab 1967 wendet sich Wildenhahn dann der Beobachtung des bundesdeutschen Alltages zu. Mittlerweile sind es reine *direct cinema*-Filme: *In der Fremde* (1968) nennt Zimmermann gar einen „Klassiker‘ des deutschen *Direct-Cinema*-Dokumentarfilms, der für seine [Wildenhahns] weitere Arbeit richtungsweisend werden sollte“¹¹. Dabei kommen drei Dinge zusammen:

- **Die Methode** des *direct cinemas*,
- **die Form** der Langzeitbeobachtung und
- **das Thema** Alltag- und Arbeitsleben.

Aber nicht nur die Themen, auch die Protagonisten sind der Alltags- und Arbeitswelt entnommen. Bewusst sollen aus deren Sicht und in deren Interesse Filme gestaltet werden. Und so schreibt Wildenhahn: „Dem dokumentarischen Film ist eine propagandistische Wirkung zu eigen: sie ergibt sich aus der Veröffentlichung von gegenwärtigen Zuständen, die in sich die Tendenz auf eine besser zu machende Zukunft bergen.“¹²

Als sein Hauptwerk gilt der vierteilige Film *Emden geht nach USA* (1975/76). Gerade an diesem Film sieht man gut die Möglichkeiten und Grenzen des *direct cinemas*. Es geht darum, dass VW ein Werk in Amerika bauen möchte. Dies würde für den Standort Emden vermutlich einen großen Arbeitsplatzverlust bedeuten. Also überlegt der Betriebsrat, wie er auf die Ankündigung reagieren soll. Am Ende findet eine Protestveranstaltung statt. Die Debatten innerhalb der Gewerkschaft kann Wildenhahn beobachten und zeigen. Die Struktur der Gewerkschaft und auch ihre Funktionsweise muss jedoch der Kommentar erklären. Dies wird hier in einigen Punkten zusätzlich durch erklärende Textinserts unterstützt. Dies und auch die eingefrorenen Bilder sind natürlich gegen die Grundprinzipien des *direct cinemas*. Man kann daraus schließen: Je komplexer das Thema oder die Zusammenhänge, umso weniger eignete sich die Methode der reinen Beobachtung.

Am Seziertisch: Eberhard Fechners und deutsche Geschichte[n]

Eberhard Fechners dokumentarische Arbeiten sind filmische Lebensläufe des 20. Jahrhunderts. Ebenso wie Wildenhahn ist er nicht an der ‚großen Geschichte‘ und deren ‚bedeutenden Männern‘ interessiert. Fechner versucht aus typischen Einzelschicksalen eine Art Chronologie des 20. Jahrhunderts zu entwerfen. Dabei interessieren ihn Einzelschicksale, die über das rein Individuelle hinausgehen. Von daher sind es in der Regel Gruppenportraits, die er zeichnet. Dadurch entstehen Erzählungen, die eben nicht *eine* subjektive Geschichte sind, sondern ein Kaleidoskop von Erinnerungen und Erzählungen. Thematischer Schwerpunkt seiner dokumentarischen Arbeiten ist immer wieder die Zeit des Nationalsozialismus und die Frage nach der Verstrickung der ‚einfachen Deutschen‘.

Fechner ist bekannt für seine spezifische Schnittmethode: den *künstlichen Dialog* an einem *imaginären Tisch*. Hervorzuheben ist hier allerdings der Verdienst seiner Cutterin Brigitte Kirsche, die er wenigstens in *Der Prozeß* (1984) als künstlerische Mitarbeiterin entsprechend würdigt. Ohne sie wäre sein erster dokumentarischer Film – *Nachrede auf Klara Heydebreck* (1969) – wohl gescheitert.

Die eigentliche Schnittmethode entwickelte sich anhand zweier Einstellungen, in denen einmal der Neffe, einmal ein Kommissar den Abschiedsbrief Klara Heydebrecks vorliest. Brigitte Kirsche schnitt diese Einstellungen so zusammen, dass beide jeweils abwechselnd nur einen Teil

des Briefes vorlesen. Fechner selbst dazu: „Ich hatte so etwas noch nicht gesehen: Der eine war in seiner Dienststelle und der andere in seiner Wohnung, und beides war an verschiedenen Tagen gedreht worden, und ergänzte das andere zum Dialog.“¹³ In dieser Aussage wird wieder deutlich, wie selbstbezogen viele Fernsehpraktiker sind. In gewisser Weise hat Fechner zwar recht, denn in solch einer Konsequenz wurden zuvor Interviews nicht zu einem Dialog geschnitten, doch bereits in *Die Trümmerfrauen von Berlin* (Hans-Dieter Grabe, 1968) finden sich einzelne kurze Passagen, in denen sich verschiedene Interviews zu einem Gesamtbild ergänzen; so entstehen bereits dialogische *Momente*. Grabe ist jedoch im Film oft zu hören, wenn er Fragen stellt. Fechner hingegen hat sämtliche Fragen herausgeschnitten. Nur an wenigen Stellen fügt er sie in seinem Off-Kommentar ein, wenn eine Überleitung oder Verbindung von Interviewbausteinen anders nicht möglich ist. Da der Film in dieser Art jedoch nicht geplant war, muss Fechner im Kommentar viel ergänzen, so dass der Kommentaranteil für einen Interviewfilm recht hoch ausfällt (32,8%, Grabe: 9,5%). Und dennoch kann man *Nachrede auf Klara Heydebreck* zu Recht als außergewöhnlichen und für die Entwicklung des Fernsehdokumentarismus überaus wichtigen Film bezeichnen, denn er setzt die Wechselrede bewusster und konsequenter ein. Bereits mit seiner zweiten dokumentarischen Arbeit (*Klassenphoto* 1970) etabliert Fechner den Interviewdokumentarismus in seiner spezifischen Spielart als Methode, wie auch Netenjakob betont: „Mit dieser Wechselrede zum Thema über Zeit und Raum hinweg war für die Interview-Filme ein zentrales Montageprinzip gefunden: Eine Aussage gewinnt an Kraft und Glaubwürdigkeit, indem sie durch eine andere fortgesetzt, ergänzt, bestätigt, erläutert wird“.¹⁴ Fechner selbst hebt vor allem die Bedeutung der sich durch die Montage ergebenden Widersprüche hervor: „Und dann setzte ich das gegeneinander, und ich hatte Spruch und Widerspruch, Rede und Gegenrede. Und damit war das Prinzip geboren.“¹⁵

Dies klingt, kennt man die Filme nicht, etwas nach dem streng reglementierten *Kanzlerduell*. Doch bei Fechner fallen sich die Interviewten – sinnbildlich gesprochen – ins Wort. Vor allem in Sequenzen, in denen mehrere Protagonisten von *einem* Geschehen berichten, sind die Filme relativ schnell und nicht immer zum Satzende geschnitten. Und so wird Fechner selbst zu einem Erzähler. Simone Emmelius hat in ihrer Analyse von *Comedian Harmonists* (1977) zum Beispiel herausgearbeitet, wie Fechner die beiden Sänger Biberti und Cycowski als Antagonisten aufbaut und funktionalisiert. So „*dekuviert* sich Biberti [...] immer wieder *selbst*, er ist in

der *optischen Umsetzung* bereits *negativ klassifiziert*, ihm gegenüber wird durch gegenteilige Aussagen in der Filmmontage häufig und *von allen Zeugen widersprochen*.¹⁶ Ähnlich ist bereits die Darstellung des Arztes in *Nachrede auf Klara Heydebreck*, auch dessen Aussagen wird vom Neffen widersprochen. Cycowskis Äußerungen hingegen werden durch andere Erzählungen bestätigt. Zudem kann er „in längeren Passagen eine Begebenheit schildern, ohne dabei unterbrochen zu werden“.¹⁷ In der *Nachrede* handelt es sich lediglich um eine kurze Sequenz. Für die *Comedian Harmonists* oder auch *Der Prozeß* ist das Prinzip der funktionalisierten Rollenzuschreibung nahezu konstituierend. Die Antagonisten „werden zum Bezugsrahmen, innerhalb dessen eine Bewertung des Verhaltens und der Aussagen der anderen Gruppenmitglieder und Zeugen durch den Zuschauer stattfindet“.¹⁸ Daher braucht Fechner auch keinen wertenden Kommentar. Er ist aber, da er dies aus dem Material präpariert, eindeutig als dominierender extradiegetischer Erzähler anzusehen. Wildenhahn nimmt sich hingegen gegenüber seinem Material und seinen Protagonisten zurück.

Zweimal Hamburger Schule: Unterschiede und Gemeinsamkeiten

Egon Netenjakob beschrieb einmal das unterschiedliche Vorgehen von Wildenhahn und Fechner während der Dreharbeiten wie folgt:

Während Wildenhahn abwartend beobachtet, keine Interviews macht, auf Situationen spontan reagiert und nur das filmt, was einer Vorstellung, einem Gefühl, einem Gedanken für den späteren Film entspricht, und so bereits in der Aufnahme analysiert und auswählend eine erste Struktur herstellt, nimmt Eberhard Fechner zunächst einmal wirklich alles auf, was er an Antworten aus einem Gespräch herausholen kann. [...] Ohne sich im geringsten schon um die Struktur des späteren Films zu kümmern, kämpft er darum, so viel und so gutes Material zu bekommen wie nur möglich.¹⁹

Auf den ersten Blick scheint es also weder während der Produktion, noch im fertigen Produkt Gemeinsamkeiten zwischen den Filmen von Wildenhahn und Fechner zu geben – und es überrascht ein wenig, dass beide zur Hamburger Schule gerechnet werden. Die folgende Tabelle veranschaulicht die Unterschiede und stellt sie gegenüber:

Wildenhahn	Fechner
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beobachten (Langzeitbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuhören/erzählen (Interview-/Gesprächs-/Erzählfilm) („Langzeiterzählung“)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chronologie der Ereignisse, die Chronologie gibt die Struktur vor, ▪ „keine“ Eingriffe durch die Montage 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ „synthetischer“ Film, ▪ Struktur entsteht erst im Schnitt
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auswahl beim Dreh 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keine Auswahl beim Dreh
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Subjektiv, ▪ Wildenhahn tritt aber hinter die Beobachtung und die intradiegetischen Erzähler zurück 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Subjektiv, ▪ Fechner dominiert als extradiegetischer Erzähler
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zeitbezug: Gegenwart 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zeitbezug: Vergangenheit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verändern der Gegenwart/bessere Zukunft 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verstehen der Vergangenheit

Doch es gibt auch Gemeinsamkeiten:

- Bei beiden ist der Blick nicht in die Ferne gerichtet, sondern auf Deutschland. Es geht also um die *Selbstbeobachtung* deutscher Gegenwart und Geschichte.
- Bei beiden spielt *Sozialkritik* eine wichtige Rolle. Wildenhahn geht es dabei um die Arbeiter und eine Verbesserung der Gesellschaft. Bei Fechner geht es mehr darum, aus der Vergangenheit zu lernen.
- Bei beiden ist *Subjektivität* und *Parteilichkeit* deutlich erkennbar. Gerade Wildenhahn gilt als Beispiel für den sozial-engagierten Dokumentarfilm der 1970er Jahre. Bei Fechner zeigt sich Parteilichkeit vor allem bei der negativen Darstellung von unbelehrbaren Mitläufern.

Selbstbeobachtung, Sozialkritik und Subjektivität sind die verbindenden Merkmale – und das sind die Merkmale der 2. Hamburger Schule.

-
- ¹ Vgl. Gmelin, Otto: *Philosophie des Fernsehens*. Band 1: Heuristik und Dokumentation. Pfullingen: Eigenverlag 1967, S. 77 und 89; vgl. Diercks in Landeszentrale für Politische Bildung Hamburg (Hg.): *Es begann 1952 in Hamburg. Die Anfänge des Dokumentarismus im Fernsehen*. Hamburg: Eigenverlag 1999, S. 86; vgl. Kaiser, Michael: *Filmische Geschichts-Chroniken im Neuen Deutschen Film: Die Heimat-Reihen von Edgar Reitz und ihre Bedeutung für das deutsche Fernsehen*. Online-Dissertation: http://elib.ub.uni-osnabrueck.de/publications/diss/E-Diss162_thesis.pdf 2001, abgerufen am 05.09.2005, S. 71; Berg-Walz, Benedikt: *Vom Dokumentarfilm zur Fernsehreportage*. Berlin: Verlag für Wissenschaft und Forschung 1995, S. 69.
- ² Proske war von 1958 bis 1963 Leiter der Hauptabteilung Zeitgeschehen des NDR, den NWDR gab es jedoch seit 1956 nicht mehr.
- ³ Der Kulturfilm kann „als eine Spielart des Dokumentarfilms gelten und meint allgemein all jene Filme, die ‚Bildung‘ und ‚Tatsachen‘ vermitteln. Weitgehend herrscht Übereinstimmung, dass er pädagogische Zielsetzungen (seinerzeit: ‚volksbildend‘) verfolgen soll. Deshalb stand das belehrende Element, die Wissensvermittlung im Vordergrund“ (Dehnert, Walter: „Kulturfilm“. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon Film*. Stuttgart: Reclam 2002, S. 334 – 335; hier: S. 334).
- ⁴ Im Sinne eines Objektivitätsgestus.
- ⁵ Kaiser: *Geschichts-Chronik*, S. 71.
- ⁶ Ebd., S. 72; Herv. C.H.
- ⁷ Kiener, Wilma: *Die Kunst des Erzählens. Narrativität in dokumentarischen und ethnographischen Texten*. Konstanz: UVK-Medien 1999, S. 177. Natürlich können die Filme einem solchen Anspruch nicht gerecht werden, aber darum soll es hier gar nicht gehen.
- ⁸ Wildenhahn in Schröder, Nicolaus (Red.): Klaus Wildenhahn, Dokumentarist. *Kinemathek* 37, 2000, Nr. 92, S. 30.
- ⁹ Schröder: *Wildenhahn*, S. 14.
- ¹⁰ Orbanz, Eva / Prinzer, Hans Helmut: „Filme und Texte von Klaus Wildenhahn“. In: Netenjakob, Egon: *Liebe zum Fernsehen und ein Porträt des festangestellten Filmregisseurs Klaus Wildenhahn*. Berlin: Spiess 1984, S. 194-234, hier: S. 198.
- ¹¹ Zimmermann, Peter: „Geschichte von Dokumentarfilm und Reportage von der Adenauer-Ära bis zur Gegenwart“. In: Peter Ludes et al. (Hg.): *Geschichte des Fernsehens in der Bundesrepublik Deutschland. Bd. 3: Informations- und Dokumentarsendungen*. München: Wilhelm Fink 1994, S. 213-324, hier: S. 265; Herv. i. Orig.
- ¹² Wildenhahn, Klaus: *Über synthetischen und dokumentarischen Film. Zwölf Lesestunden*. Erw. Neuaufl., Frankfurt a.M.: Eigenverlag Kommunales Kino Frankfurt 1975, S. 197.
- ¹³ Fechner in Netenjakob, Egon: *Eberhard Fechner. Lebensläufe dieses Jahrhunderts im Film*. Weinheim und Berlin: Quadriga 1989, S. 103.
- ¹⁴ Netenjakob: *Lebensläufe*, S. 103.
- ¹⁵ Fechner in ebd., S. 104.
- ¹⁶ Emmelius, Simone: *Fechners Methode. Studien zu seinen Gesprächsfilmen*. Mainz: Gardez! 1996, S. 132; Herv. i. Orig.
- ¹⁷ Ebd., S. 150.
- ¹⁸ Ebd., S. 160.
- ¹⁹ Netenjakob: *Lebensläufe*, S. 152.

Die Sichtbarkeit des Tons im Film – Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren

Silke Martin

Beruhet der klassische Film tendenziell auf einem Zusammenspiel von Bild und Ton im Kontext der Geschichte, so äußert sich der moderne Film eher in einer Trennung von Bild und Ton. Der Ton autonomisiert sich und wird vom Bild unabhängig. Ist der klassische Film visuell, so wird der moderne Film audio-visuell. Doch erst im spätmodernen Film vollzieht sich mit der Gleichzeitigkeit von Interaktion und Autonomie von Akustischem und Visuellem ein gleichwertiges audio-visuelles Kräftefeld, ein freies indirektes oder inkommensurables Verhältnis von Bild und Ton, das sich laut Gilles Deleuze bereits im modernen Film andeutet.¹

Vor allem tontechnische Aspekte der Filmgeschichte und die Konstituierung neuer Hörräume im Kino haben die Ästhetik des Films maßgeblich geprägt. Mit der Einführung des Tonfilms und der technischen Synchronisierung von Bild und Ton in den 1920er Jahren wurde die Asynchronie von Akustischem und Visuellem, die sich im klassischen Film vor allem als Stimme oder Musik aus dem *off* äußert, überhaupt erst denkbar. Die Einführung des Cinemascope, der Breitwand mit Mehrkanal- beziehungsweise Stereoton Anfang der 1950er Jahre – als Vorläufer gilt unter anderem die Technik des Cinerama – erzeugte einen dreidimensionalen Hörraum, der die Illusion des Films um ein Vielfaches steigerte. Doch die Bilder des modernen Films wurden weniger durch Cinemascope oder ähnliche technische Entwicklungen beeinflusst, sondern vielmehr durch die Handkamera, die vor allem Vertreter der Nouvelle Vague nutzten, um sich vom klassischen Hollywoodfilm zu distanzieren. Die Entwicklung tontauglicher Handkameras Ende der 1950er Jahre sowie die Erfindung der *Nagra*, einem kleinen portablen Tonbandgerät, das bereits Anfang der 1950er Jahre entwickelt wurde, gestatteten den Autorenfilmer neben der Bildaufzeichnung nun auch die synchrone Tonaufnahme an Originalschauplätzen. Insbesondere die Autoren des *direct cinema* und des *cinéma vérité*, aber auch Regisseure wie John Cassavetes oder Jean-Luc Godard nutzten den Direktton als ästhetisches Mittel, Bild und Ton auseinander treten zu lassen. Mit der Einführung von Dolby Stereo Ende der 1970er Jahre und des THX-Standards Anfang der 1980er Jahre setzte sich der Rundumklang, ein allumfassender Hörraum im Kino durch. Diese Neuerung äußerte sich technisch wie ästhetisch in einer

Dominanz des Tons über das Bild. Somit fallen die wesentlichen Neuerungen der Filmtontechnik mit den Übergängen der filmhistorischen Epochen zusammen und ziehen ästhetische Innovationen des Films nach sich, die die Voraussetzung für die heutige Gleichwertigkeit von Bild und Ton sind.

Klassische Filmtheorien propagieren nahezu ausnahmslos das Primat des Bildes. Siegfried Kracauer schreibt, „[...] daß Filme mit Ton dem Geist des Mediums nur dann gerecht werden, wenn die Bilder die Führung in ihnen übernehmen. Der Film ist ein visuelles Medium.“² Die verschiedenen Arten der Synchronisierung von Bild und Ton, die sich über die wesentlichen Begriffe Synchronismus – Asynchronismus beziehungsweise Parallelismus und Kontrapunkt definieren, stehen im Zentrum seiner Ausführungen. Trotz der Dissoziation und Disjunktion von Bild und Ton im modernen Film gehen in Folge früher Tonfilmtheorien auch avancierte moderne Tonfilmtheoretiker noch von einem Primat des Bildes aus. Denn der Ton bezieht sich selbst in Michel Chions Beschreibung des *on* (beziehungsweise *in*), *hors-champ* und *off* immer schon auf das Bild. In mehreren umfassenden Werken der jüngeren Zeit legt Chion eine detaillierte und überzeugende Theorie zum Ton im Film vor. Chion gliedert in seinem Werk *Le son au cinéma* (1985) den akustischen Raum, der im modernen Film gleichberechtigt neben dem visuellen Raum steht, bis dahin jedoch in der Filmwissenschaft wenig Beachtung findet, in drei Teilräume und ihre Übergänge: in das *on*, das Geräusch des Sichtbaren, das *hors-champ*, das Geräusch des gerade nicht Sichtbaren, das zwar Teil des diegetischen Raums ist, dessen Quelle sich aber außerhalb des Bildraums befindet, und das *off*, das Geräusch des Unsichtbaren, das außerhalb des diegetischen Bildraums liegt, wie beispielsweise der *off*-Erzähler oder die Filmmusik.³ Demnach teilt Chion den Hörraum ähnlich wie David Bordwell und Kristin Thompson⁴ in diegetische Töne ein, die sich entweder im oder außerhalb des Bildes befinden, und nicht-diegetische Töne, wobei er diese Einteilung in *L'audio-vision* (1990) selbst kritisiert und in weitere Kategorien wie *le son on the air*, *le son ambient (son-territoire)*, *le son interne*, *hors-champ actif* und *hors-champ passif* et cetera unterteilt. Chions Kritik an seinem eigenen Konzept ist verständlich, wenn man die Ubiquität und Invasivität des Tons bedenkt, Grundeigenschaften der Akustik, die es schwierig machen, den Filmtone exakt im oder außerhalb des Bildes zu lokalisieren.⁵ Doch ist es fraglich, ob Chions weitere Präzisierung wirklich hilfreich ist, oder ob sie die Verwirrung über die Lokalisierung des Tons nicht noch mehr vergrößert. Zudem bleibt Chions Kategorisierung des akustischen Raums im Film nach wie vor auf das Bildfeld

bezogen. Nicht das Bild wird über den Ton, sondern der Ton über das Bild begriffen.

In short, we classify sounds in relation to what we see in the image, and this classification is constantly subject to revision, depending on changes in what we see. Thus we can define most cinema as “a place of images, plus sounds” [...].⁶

Deleuze beschreibt in *Das Zeit-Bild, Kino 2* (1985) den Umbruch vom klassischen zum modernen Film um 1950 und in diesem Zusammenhang die Distanzierung des Tons vom Bild. Im modernen Kino zerbricht das sensomotorische Schema, der Sprechakt ordnet sich nicht mehr in eine Abfolge von Aktion und Reaktion ein, tritt nicht mehr mit dem visuellen Bild in Interaktion. Die neue Lesbarkeit des visuellen Bildes steht nun neben dem autonomen akustischen Bild, das nicht mehr sichtbar wird. Der Sprechakt wird vom Visuellen unabhängig, er wird zur freien indirekten Rede. Der Film wird somit audiovisuell.

Die Äußerlichkeit des visuellen Bildes, das allein eine Kadrierung erfährt (*hors-champ*) wird ersetzt durch den *Zwischenraum zwischen zwei Kadrierungen, der visuellen und der akustischen*, durch den irrationalen Schnitt zwischen zwei Bildern, dem visuellen und dem akustischen.⁷

Trotz der Dissoziation und Disjunktion von akustischem und visuellem Bild durch den irrationalen Schnitt existiert jedoch ein Bezug zwischen beiden, ein freies indirektes oder inkommensurables Verhältnis.⁸ Im Gegensatz zu Deleuze allerdings lehnt Chion, wie Christian Metz bemerkt, eine akustische Kadrierung im Film ab:

Es gibt kein klangliches *hors-champ*, sagt er [Chion], da es keine Feldbegrenzung für den Ton gibt. Der Ton wird in bezug auf das Bild lokalisiert, oder wenigstens in bezug auf die erzählte Geschichte, die im wesentlichen durch das Bild übermittelt wird [...] Diese [die Töne] werden nicht in ihrem gegenseitigen Verhältnis organisiert, sondern bezogen auf die Kadrierung und die Erzählung; so gesehen gibt es keine Tonspur.⁹

Doch besteht laut Deleuze eine akustische Kadrierung ja gerade nicht in einer akustischen Feldbegrenzung, sondern vielmehr „[...] in der Erfindung eines reinen Sprechaktes, eines musikalischen Aktes oder gar eines Aktes der Stille [...], der aus dem hörbaren Kontinuum hervortreten muss.“¹⁰ Laut Deleuze verschwindet mit der Autonomie von Bild und Ton im modernen Film zudem auch das *hors-champ*:

Folglich gibt es kein *hors-champ* und auch keine Off-Töne mehr, die es füllen könnten, da ja die beiden Formen des *hors-champ* und die korrespondierenden akustischen Verteilungen noch an das visuelle Bild gebunden waren.¹¹

Das Akustische, das sich im modernen Film aus dem Bruch mit dem Bild konstituiert und gleichberechtigt neben das Visuelle tritt, bekommt jedoch mit der Spätmoderne Macht über das Bild. Diese verkehrt das traditionelle Verhältnis von Bild und Ton, indem sie die visuelle Dominanz des klassischen Films in Frage stellt und das Akustische in den Vordergrund rückt. Somit entsteht ein *hors-son* als akustisches Pendant zum *hors-champ*, das sich ebenfalls nicht im Sinne einer akustischen Feldbegrenzung definiert, sondern vielmehr als Äußerlichkeit des Tons, auf die sich nun auch das Bild bezieht. Ebenso wie sich unsichtbare Bilder im *hors-champ* befinden, befinden sich auch unsichtbare Bilder im *hors-son*, die, vom Ton hervorgebracht, sichtbar werden können. Das *hors-son* ist somit im Kontext eines generativen Prinzips als Äußerlichkeit des Akustischen zu sehen.

Mit der Analyse von Filmen der letzten zwei Dekaden eröffnet sich somit eine neue Sichtweise auf Ton im Film jenseits eines Primats des Bildes. Der Einfluss audiovisueller Medien wie Videokunst oder Fernsehen auf den Film sollte Anlass dazu geben, neue Tonkonzepte des Films zu denken. Mit dem Aufkommen privater Musiksender wie MTV findet eine Neupositionierung des Tons statt. In Musikvideos ordnet sich in der Regel das Bild dem Ton unter, das heißt Bilder werden zur Musik komponiert. Die Strukturierung von Bildern zu Tönen durch den Einfluss von Videoclips wie etwa in Tom Tykwers Film *Lola rennt* (1998), dessen Ästhetik Bordwell als „MTV-Look“¹² bezeichnet, zeigt die Dominanz des Tons über das Bild. Darüber hinaus beeinflusst auch das televisionäre Dispositiv den Ton im Film. Die Anordnung von Rezipient, medialem Angebot und situativer Umgebung initiiert das Wandern des Zuschauers um das Fernsehgerät, Fernsehen wird zur Sekundärtätigkeit, Hausarbeit, Lesen oder andere Tätigkeiten werden gleichzeitig praktiziert.¹³ Der Rezipient hört erst und blickt dann auf das Gerät. Somit wandelt sich der Zuschauer zum Zuhörer, nun initiiert das Hören den Blick. Folglich verkehrt sich die Abfolge von Aktion und Reaktion. Rick Altman stellt in diesem Kontext fest, dass erst nach dem Geräusch der Reaktion (der Beifall in einer Quizshow) das Bild der Aktion (der Prominente betritt das Studio) folgt.¹⁴ Bei *8 Mile* (2002) von Curtis Hanson wird ebenfalls die Geschichte erst durch den Rap / Sprechgesang beziehungsweise das Bild durch den Ton initiiert. Die Formulierung eines *hors-son* als Äußerlichkeit des Tons definiert sich somit als generatives Prinzip, als eine Hervorbringung des Bildes durch den Ton beziehungsweise als eine Dominanz des Akustischen über das Visuelle wie etwa in *Star Wars* (1977) von George Lucas. Doch gewinnt im spätmodernen Film auch das *hors-champ* wieder an

Bedeutung, indem sich der Ton dem Bild unterordnet. Letztendlich münden die neue Gültigkeit des *hors-champ* und des *hors-son* beziehungsweise das Hin und Her zwischen akustischer und visueller Dominanz in eine Gleichzeitigkeit von Interaktion und Autonomie von Bild und Ton im Film.

In diesem Kontext kann dann auch die Heterogenität und Differenz von Bild und Ton im Film freigelegt werden. Denn das Zusammenspiel von Bild und Ton im Film verdeckt, dass Film immer schon auf zwei Ebenen rezipiert wird, auf zwei Entitäten beruht. Der Rezipient ist immer zugleich Zuschauer und Zuhörer, er sieht und hört den Film. Obwohl die Differenz von Bild und Ton dem Film immer schon innewohnt, vollzieht sich die Emanzipation des Tons vom Bild nur schrittweise.

Der asynchrone Ton im klassischen Film äußert sich insbesondere in der *off*-Stimme oder im *acousmêtre*, einer unsichtbaren Stimme im Kino, die alles sieht und weiß, einer Stimme, die laut Chion körper- und gesichtslos ist. Die Stimme des Zauberers in *The Wizard of Oz* (*Der Zauberer von Oz*, 1939) von Victor Fleming beschreibt Chion als ein typisches *acousmêtre*.¹⁵ Die Szene am Ende des Films zeigt die Entakusmatisierung, die Rekonfiguration beziehungsweise Rückbindung der Stimme an den Körper. Letztendlich bleibt im klassischen Film die Dominanz des Bildes vordergründig, der abgetrennte Ton bezieht sich auf das Bild und ordnet sich diesem unter.

Erst im modernen Film autonomisiert sich der Ton vollständig vom Bild, in dem er seine Verbindung zum Visuellen unterbricht und nicht mehr mit ihm interagiert. In *Week End* (*Weekend*, 1967) von Jean-Luc Godard wird der Dialog eines Paares zu Beginn des Films zeitweise derart von Musik überlagert, dass sich die Sprachverständlichkeit des Films nahezu auflöst. Durch solche akustischen Überlagerungen macht Godard offensichtlich auf den klinischen Hollywoodton aufmerksam. Darüber hinaus verweist der Schriftzug ANALYSE nicht nur auf die Zwischentitel des Stummfilms beziehungsweise auf das Verhältnis von Sprache und Schrift im Film, sondern er unterbricht auch – wie die Tonüberlagerungen – die Kontinuität der Szene.¹⁶

Im spätmodernen Film schließlich vollzieht sich die Autonomie des Akustischen in einer gleichzeitigen Interaktion mit dem Visuellen. Wim Wenders *Der Himmel über Berlin* (1987) reflektiert – zunächst jenseits von visuellen Zuschreibungen – die Komplexion der Wahrnehmung innerer und äußerer Töne im Film. Die Ordnung der Hörbarkeiten, die dieser Film zunächst aufstellt, gerät in der Unfallszene zunehmend ins Wanken. Die

Gedanken der Menschen sind eigentlich nur für den Engel und den Zuschauer hörbar. Der Engel nimmt die Position des Zuschauers ein, wenn er alles sieht und hört, doch selbst nicht wahrgenommen wird, außer von den Kindern. Eine weitere Ausnahme stellt der Sterbende dar, der, an der Schwelle zum Tode stehend, mehr hört als andere. Eigentlich sind die Worte des Engels nicht hörbar, zumindest nicht für die Protagonisten, doch der Sterbende kann sie hören, die Grenzen des Hörens werden durchlässig im Moment des Sterbens, im Moment des Übergangs vom Leben zum Tod. Der innere Monolog, die Gedanken des Sterbenden, seine Ängste, gehen über in einen äußeren Monolog, in Worte, die etwas völlig anderes aussagen. Mittler ist der Engel, dessen Stimme und Rede eine Zwischenposition, ein Zwischenraum zwischen den Gedanken des Protagonisten und seinen Worten einnimmt. Doch nicht nur der innere Monolog des Sterbenden geht über in einen äußeren, in einen veräußerten oder äußerlich wahrnehmbaren Monolog, sondern auch die Worte des Engels werden durch die Stimme des Sterbenden vernehmbar. Indem der Sterbende die Anrufung der Welt spricht, veräußert er die Worte des Engels. Denn die Worte des Sterbenden sind hörbar. Zumindest für den Engel und den Zuschauer. Doch sind sie es auch für die anderen Protagonisten?

Wenders baut hier ein komplexes Netz von Tönen auf, die übereinander lagern und verschiedene Schichten von Hörbarkeit entfalten. Der Ton befindet sich nicht nur innerhalb oder außerhalb des Bildes, sondern – und das ist ausschlaggebend – er befindet sich auch innerhalb und außerhalb seiner selbst, jenseits von visuellen Zuschreibungen. Es existieren mehrere Schichten der Wahrnehmung innerer und äußerer Töne. Grenzen zwischen Gedanken und Worten, zwischen innerem und äußerem Monolog, zwischen Geist und Rede verschwimmen zunehmend. Doch auch die Grenze zwischen Hörenden und Nicht-Hörenden, zwischen Hörbarem und Nicht-Hörbarem verschiebt sich. Denn am Ende dieser Szene ist nicht mehr eindeutig, wer was hört.

Die Differenz zwischen innerem, gedachtem Monolog und äußerer, gesprochener Rede lässt zudem an ein anderes Modell von innerem und äußerem Ton, an eine Umwertung von *on*- und *off*-Tönen denken. Beziehen sich diese Begriffe nicht mehr nur auf das Bild, sondern auch auf das Denken, so definiert sich der *on*-Ton als ein innerer Monolog des Protagonisten, als Gedanken, die hörbar werden. Das *off* hingegen markiert die hörbare Rede als eine tatsächliche Veräußerung von Gedanken. Zunächst hört der

Zuschauer nur die Gedanken des Sterbenden. Initiiert durch die Rede des Engels werden schließlich die Worte des Sterbenden hörbar. Dann erst wandert die Stimme des Sterbenden vom *on* ins *off* des Bildes. In der flüchtigen Überlagerung der *on*- und *off*-Stimme erklingt für einen Moment die ‚Anrufung der Welt‘ zweistimmig. Der Übergang einer hörbaren, veräußerten Rede hin zu einer Stimme, die sich außerhalb des Bildes, außerhalb der visuellen Grenze befindet, reflektiert genau diese Umwertung beziehungsweise Doppeldeutigkeit der Wahrnehmung innerer und äußerer Töne.

Die Vernehmbarkeit von Gedanken und Worten beziehungsweise deren Differenz hat in erster Linie mit Hörbarkeit und nicht mit Sichtbarkeit zu tun. Der Zuschauer sieht zwar, dass der Sterbende spricht. Und trotzdem weiß er nicht, ob dessen Worte für die anderen Protagonisten hörbar sind. Somit ist der Ton – obwohl er das Bild berührt – autonom. Erst als die Stimme des Sterbenden ins *off* des Bildes wandert, thematisiert sie ihren Bezug zum Bild. Demnach vollzieht sich die Interaktion und Autonomie von Akustischem und Visuellem in einer Bewegung. Es geht in *Himmel über Berlin* nicht mehr nur um eine visuelle Ortung des Akustischen oder um die Sichtbarkeit von Tönen wie in anderen Filmen. Wenders geht einen Schritt weiter, wenn er nicht mehr das Bild, sondern das Denken und dessen Vernehmbarkeit in den Mittelpunkt des Tons stellt.

¹ Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild, Kino 2*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 1997.

² Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 1964, S. 148.

³ Der grundlegende Unterschied zwischen den Begriffen *hors-champ* und *off* ist genealogisch begründet. Hat das *hors-champ* seinen Ursprung in der Bildtheorie und definiert sich als Äußerlichkeit des Bildes, in dem sich andere, unsichtbare Bilder befinden, die mit dem aktuellen Bild in Zusammenhang stehen und jederzeit sichtbar werden können, so ist das *off* eine Formulierung, die mit dem Tonfilm entstanden ist, sich jedoch ebenfalls als Äußerlichkeit des Bildes beschreiben lässt. Chion arbeitet in seiner Tontheorie wie gesehen mit beiden Begriffen und lokalisiert den Ton im *hors-champ* und im *off*. Deleuze wiederum spricht von den zwei Formen des *hors-champ* (bzw. des *off*), nämlich von einem relativen und einem absoluten. Einen guten Überblick zur Genese des Begriffs des *hors-champ* (bzw. des *off*) in der Filmtheorie gibt Adachi-Rabe, Kayo: *Abwesenheit im Film – Zur Theorie und Geschichte des hors-champ*, Münster: Nodus Publikationen 2005.

⁴ Bordwell, David und Thompson, Kristin: *Film art: an introduction*. New York u.a.: McGraw-Hill 1993.

⁵ Flückiger, Barbara: *Sound Design, Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren Verlag 2002, S. 302 ff.

⁶ Chion, Michel: *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press 1994, S. 68.

⁷ Deleuze: *Das Zeit-Bild*, S. 322.

⁸ Eine Kurzzusammenfassung Deleuzes Thesen zum Verhältnis von Bild und Ton im Film stelle ich bereits an anderer Stelle vor: Egner, Silke: *Bilder der Farbe*. Weimar: VDG 2003, S. 97 ff.

⁹ Metz, Christian: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*, Münster: Nodus Publikationen 1997, S. 108.

¹⁰ Deleuze: *Das Zeit-Bild*, S. 322.

¹¹ Ebd.

¹² Bordwell, David: *Visual Style in Cinema, Vier Kapitel Filmgeschichte*. Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren 2001, S. 184.

¹³ Sierek, Karl: *Aus der Bildhaft. Filmanalyse als Kinoästhetik*. Wien: Sonderzahl Verlagsgesellschaft mbH 1993.

¹⁴ Altman, Rick: „Fernsehton“. In: Ralf Adelman et al. (Hg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft, Theorie – Geschichte – Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH 2001, S. 388-412.

¹⁵ Chion, Michel: „Mabuse – Magie und Kräfte des *acousmètre*. Auszüge aus *Die Stimme im Kino*“. In: Cornelia Epping-Jäger und Erika Linz (Hg.): *Medien/Stimmen*, Köln: Dumont 2003, S. 124-159.

¹⁶ Flückiger: *Sound Design*, S. 122 f.

Zwischen Bewegung und Stillstand: Tanz als ‚Testbild‘ bewegter Bilder

Kristina Köhler

Zahlreich sind die Kommentare von Filmtheoretikern und Filmemachern, die eine besondere Affinität des Films zum Tanz bezeugen. So befindet Man Ray 1936: „La danse est un sujet idéal pour le cinéma.“¹ Siegfried Kracauer meint, der Tanz übe „eine besondere Anziehungskraft“² auf den Film aus, denn er sei eine „spezifisch filmische Bewegung“³. Diesen und ähnlichen Aussagen ist in wissenschaftlichen Untersuchungen zum Verhältnis von Film und Tanz bisher kaum Rechnung getragen worden. Dort wird zumeist der (inter-) mediale Sprung vom Bühnentanz zum gefilmten Tanz aus tanz- und theaterwissenschaftlicher Perspektive unter der Fragestellung ‚Was passiert mit dem Tanz, wenn er filmisch reproduziert wird?‘ untersucht. Im Sinne Man Rays, Kracauers und in Ausblick auf eine filmwissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Themenkomplex möchte ich hier vorschlagen, die Blickrichtung umzukehren und zu fragen: ‚Was geschieht mit dem Film, wenn er Tanz darstellt?‘

Nicolas Villodre beobachtet, dass Tanzdarstellungen besonders häufig an medialen Bruchstellen und in Anfangsphasen neuer filmischer Darstellungsstrategien und -techniken auftreten⁴: im ersten handkolorierten Film tanzen die Farben auf den bewegten Schleiern der Loie-Fuller-Imitatorin Annabella, der erste Tonfilm kommt als Musical daher, in dem exzessiv getanzt wird, Lew Kuleschow entwickelt seine für die Filmästhetik wegweisende Montagetheorie unter anderem in Filmexperimenten mit einer Tänzerin. Diese und weitere Beispiele liest Villodre als Hinweis darauf, dass Tanz im Film gleichsam als Symptom filmischen Wandels und als eine Art ‚Testbild‘ fungiere, anhand dessen der Film seine Medialität reflektieren und seine Darstellungsstrategien kalibrieren könne. Tanz als Reflexionsfigur des Films ‚im‘ Film wäre dabei nicht metaphorisch, sondern als motivische Präsenz, als Wiedereinführung medialer Implikationen des Films in das Filmbild selbst zu verstehen.

Wie der gefilmte Tanz als Form filmischer Selbstbezüglichkeit auf den Film zurückwirken kann, möchte ich exemplarisch am historischen sowie konzeptuellen Medienbruch vom unbewegten Bild zum Bewegungsbild, am

Verhältnis von Stillstand und Bewegung in der filmischen Bewegungs(re)-produktion skizzieren.

Wenn sich bereits die ersten kommerziellen Filmvorführungen den Tanz ‚ins‘ Bild holen, zeigen sie damit zunächst, *dass* der Kinematograf Bewegung zeigen kann. Die Darstellung von Tänzerinnen und Tänzern ordnet sich in eine Reihe von „hoch trivialen Bildthemen [ein], die ihre Bedeutsamkeit allein der Tatsache der beweglichen Abbildung verdanken.“⁵ ‚Trivial‘ sind auch die gezeigten Tänze, die die Kinobesucher um 1900 zu sehen bekommen: akrobatische Tänze, Fahnentänze, Schleiertänze, Folkloretänze, zumeist von willigen Amateurtänzerinnen vorgeführt. Inmitten dieses überdrehten Gestikulierens stellen frühe Tanzfilme zugleich auch aus, *wie* der Film Bewegung zeigt. Aufgrund der niedrigen Bildfrequenzen schreibt sich die filmische Bewegung als mechanische „Kruste über Lebendigem“⁶ in die dargestellten Tänze ein und kontaminiert sie mit dem „nervösen Tick“⁷ der kinematografischen Apparatur.

Diese Diskrepanz zwischen der flickernden, kinematografischen Bewegungsdarstellung und der Kontinuität natürlicher Bewegungswahrnehmung kritisiert zur gleichen Zeit der französische Philosoph Henri Bergson. Das kinematografische Denken der Bewegung könne den Eindruck von Kontinuität nur über die „Aufsplitterung des Bewegungsganzen“⁸ in fixe, beliebige und äquidistante Einzelmomente rekonstruieren. Bergsons Kritik zielt nicht nur auf den Illusionscharakter der filmischen Bewegung ab, sondern greift aus philosophischer Perspektive die paradoxe Verfehlung der Bewegung im Kinematografen an, der Bewegung nur über ihre Negation darstellen könne.

Während Keaton und Chaplin sich den stolpernden Bewegungsgestus des Kinematografen anzueignen wissen, fürchten Tänzer und Choreografen die unfreiwillig komischen Effekte früher Filmprojektionen. Die Tänzerin und Choreografin Isadora Duncan, die sich systematisch gegen die mediale Fixierung ihrer Tänze wehrt, findet den Film „grässlich“, er zerstöre „die harmonische Musik der Geste“, verwandle die Tänzerin in einen „Hampelmann“⁹. Diese Befürchtungen scheinen symptomatisch für das Verhältnis der Tänzer und Choreografen zum neuen Medium; die Begegnung von Film und Tanz wird als Kollision zweier unvereinbarer Bewegungskonzepte wahrgenommen. So stellt auch Henri Bergson seiner Kritik der kinematografischen Bewegungs(re)produktion gleichsam als Gegenentwurf die anmutige, tänzerische Bewegung gegenüber. Diese verlaufe

im Gegensatz zu den „ruckartigen Bewegungen“¹⁰ des Films ohne jegliche Unterbrechung in einer weichen Kurve, die „jeden Augenblick die Richtung ändert, wobei aber jede neue Richtung in der vorangehenden bereits angekündigt wird.“¹¹ Insofern jede Bewegung virtuell bereits in der vorhergehenden Bewegung enthalten sei und die ihr folgenden Bewegungen bereits antizipiere, suggeriere die anmutige Bewegung dem Betrachter eine „physische Sympathie“, das heißt den Eindruck, der vorhersehbare Bewegungsfluss gehorche seinen Erwartungen.¹² Folgt man Bergsons Gegenüberstellung von kinematografischer und anmutiger Geste, könnte man zunächst annehmen, der Tanz diene dem frühen Film als kompensatorisches Bildmotiv, als Ideal einer bruchlosen Bewegungskontinuität, welche die filmische Bewegungsprojektion (noch) nicht herzustellen vermag.

Nun ist Bergsons Auffassung der kinematografischen Bewegungs(re)produktion bereits vielfach revidiert und insbesondere um den Aspekt erweitert worden, dass der Film auch die kompensatorische Re-Synthese der fragmentierten Bewegungsmomente leiste.¹³ Die Doppelnatur des Films „als gezeigte Bewegung, die aus lauter Fragmenten besteht“¹⁴, erfordert also, beide Bewegungskonzepte – das kinematografische und das anmutige – zusammen zu denken. Der Film, so Georges Didi-Huberman, müsse sich als Bewegung konzipieren, „qui, à l'image de la danse, [...] [est] faite de continuités et de discontinuités, de fluidités et d'arrêts à la fois.“¹⁵ Wie der Tanz als ‚Testbild‘ stellvertretend für und in Austausch mit seiner filmischen Darstellung die kinematografische Bewegungs(re)produktion als ein solches Zusammenspiel von Kontinuität und Diskontinuität, von Bewegung und Stillstand reflektieren kann, möchte ich an zwei Filmbeispielen veranschaulichen.

Der Kurzfilm *Pas de deux de deux* (2001) des Briten Paul Bush eröffnet mit einem selbstreflexiven Gestus, der die Bewegung dieses Films gleichsam im Entstehen zeigt: das Orchester beginnt zu spielen, eine Balletttänzerin und ein -tänzer kommen auf die Bühne, nehmen dort gemeinsam eine Pose ein, halten diese einen kurzen Moment inne und eilen wieder in die Kulissen. Gleich darauf wiederholt sich die Szene mit zwei (anderen) Tänzern, die sich an derselben Stelle in einer ähnlichen Haltung positionieren. Die Abfolge dieser Einzelposen wird zunehmend beschleunigt, so dass die erstarrten Posen von einer holprigen Bewegung erfasst werden und sich zu dem von Lew Iwanow und Marius Petipa choreografierten *Pas de deux* aus dem Ballett *Schwanensee* (1895) zusammensetzen. Als hätte er Bergsons Beschreibung

des kinematografischen Bewegungskonzeptes wörtlich genommen, veranschaulicht Bush mit diesem Verfahren, wie sich die Sukzession unbewegter Posen zu einer flickernden Bewegungskontinuität zusammensetzt. Dabei kehrt Bush das Verhältnis von kinematografischer Bewegungsfragmentierung und anmutiger Kontinuität jedoch ironisierend um. Nicht die filmische Aufzeichnung zerstückelt die tänzerische Geste, sondern der Stillstand der Fotogramme wird tänzerisch performiert, verortet sich gleichsam in der Posenhaftigkeit des klassischen Tanzes. Auch wenn das klassische Ballett weniger explizit als der avantgardistische Tanz einer Valeska Gert¹⁶ die Topoi des Bruchs und der Diskontinuität verhandelt, setzt es seine Bewegung doch ähnlich wie der Film über eine Abfolge einzelner Posen zusammen. Seit dem normierenden Bestreben der *danse d'école* speisen sich die Choreografien des klassischen Tanzes aus einem festgelegten Repertoire diskreter Posen und Bewegungseinheiten, die jeweils durch einen sprachlichen Begriff aufgerufen werden können: *arabesque*, *pas de bourée*, *grand jeté* und so weiter.¹⁷ Diese Einzelelemente gehen im choreografischen Bewegungsfluss nicht etwa auf, sondern bleiben in der Bewegungsphrase als Serie von Einzelposen stets identifizierbar. So kann der *maître de ballet*, wie Carlo Blasis 1820 in seinem Lehrbuch für Tänzer¹⁸ beschreibt, den Tanz seiner Eleven jederzeit arretieren, um zu überprüfen, ob seine Schüler die Pose aus dem Bewegungselan heraus einzufrieren vermögen.¹⁹ Stillstand und Pose figurieren in Blasis' Auffassung des klassischen Balletts gleichsam als Voraussetzung für Bewegtheit; erst wenn der Tanzschüler die Pose beherrscht, kann er an der beweglichen Verknüpfung von Pose zu Pose arbeiten. Vor diesem Hintergrund bildet der klassische Tanz nicht etwa das Gegenmodell zur kinematografischen Bewegungskonzeption, sondern bestimmt sich selbst als eine Kulturtechnik des Zerlegens und Zusammensetzens von Bewegung.

Damit inszeniert *Pas de deux de deux* die Begegnung von Film und Tanz weniger als das Aufeinanderprallen zweier unvereinbarer Bewegungskonzepte, als die Konfrontation von zwei unterschiedlichen Konzeptionen des Stillstands. Die tänzerische Pose und das filmische Fotogramm, so Rudolf Arnheim, unterscheiden sich nicht nur durch den wahrnehmbaren „Unterschied zwischen dem künstlich gespielten Anhalten und der totalen Starre eines Bildes“²⁰, sondern auch durch ihr jeweiliges Verhältnis zum Bewegungsganzen.²¹ Denn der Tänzer wird „immer nur an bestimmten ausgezeichneten Punkten einer Bewegung anhalten können, niemals aber so absurde Momentphasen festhalten, wie es die

Standfotografie kann [...].“²² Indem Bush die beliebigen Momente der filmischen Fotogramme in minutiöser *Frame-to-Frame*-Übertragung durch die vier Tänzer nachstellen lässt, unterläuft *Pas de deux de deux* fortwährend diese Differenz von beliebigem Moment und hervorgehobener Pose. Die wechselseitige Austauschbarkeit von Fotogramm und Pose überführt *Pas de deux de deux* schließlich in eine Bewegtheit, die nicht mehr einseitig dem Stillstand oder der Bewegung zugeordnet werden kann, sondern unentscheidbare Zwischenformen, ein „Zittern der Unbewegtheit“²³, produziert. So wie die Flicker-Effekte den Hiatus zwischen den Fotogrammen in der projizierten Bewegungskontinuität spürbar machen, generiert das klassische Ballett Formen eines „dynamisme immobile“²⁴, in denen sich Bewegung und Stillstand gleichzeitig zu sehen geben. Die tänzerische Pirouette markiert in diesem Sinne einen „Stillstand der Bewegung im Zentrum des Wirbels“²⁵, insofern der sich um die eigene Achse drehende Tänzer in der vertikalen Achse still zu stehen scheint. Auch jene zitternden, stroboskopischen Bewegungen der *battements*, *frappés* oder *brisés*, die die Ästhetik des romantischen Balletts charakterisieren, können als präkinematografische Effekte gelesen werden. Die flatternden Bewegungen der *fouettés*, so schreibt Carlo Blasis, müssten so schnell ausgeführt werden, dass das Auge sie nicht mehr zählen und unterscheiden könne.²⁶ Während das dargestellte klassische *Pas de deux* diese stroboskopischen Bewegungsfiguren auf tänzerischer Ebene im Bild vorsieht, werden die Tänzer in Bushs Film zugleich von dem generalisierten Vibrieren des Filmbildes erfasst. Die getanzten *battements* und filmischen Flicker-Effekte überlagern sich dergestalt, dass sie nicht mehr eindeutig dem Tanz oder dem Film zugeordnet werden können. Über dieses Wechselspiel von Tanz und Film gibt sich die filmische Bewegtheit als eine *anhaltende* Bewegung zu erkennen, die im Spannungsfeld von Bewegtheit und Stillstellung zu verharren scheint.

Auch der experimentelle Film *Pas de deux* (1967) des kanadischen Trickfilmemachers Norman McLaren arbeitet daran, die Unterscheidbarkeit von Bewegung und Stillstand durch wechselseitige Verweise filmischer und tänzerischer Bewegung zu suspendieren. In einem aufwendigen Animationsverfahren hat McLaren die einzelnen Fotogramme des in Zeitlupe gefilmten *Pas de deux* der kanadischen Choreografin Ludmilla Chiriaeff mit Hilfe eines optischen Druckers vervielfältigt, um sie in bis zu elffacher Mehrfachbelichtung übereinander zu legen. Ähnlich wie in den chronofotografischen Bewegungsstudien von Etienne-Jules Marey, die

McLarens Film unweigerlich evoziert, fächert sich die gefilmte Choreografie zu Phasenbildern auf, die simultan als Bewegungskurve sichtbar werden. Das Zusammenspiel von Zerlegung und Zusammensetzung der Bewegung wird hier nicht anhand des Intervalls ‚zwischen‘ den Fotogrammen, sondern über die gleichzeitige Sichtbarkeit verschiedener Bewegungsmomente in *einem* Bild augenfällig. Attestiert Didi-Huberman den Chronofotografien Mareys eine gewisse fluide Intensität²⁷, verwischen auch bei McLaren die einzelnen Fotogramme über ihre Differenz hinweg zu einer pulsierenden Bewegungsspur, die nur noch als ganzheitliche Intensität zu rezipieren ist. In ihrem unscharfen Übergang scheinen sich die Bewegungsmomente fortlaufend in Vergangenheit, Präsenz und Zukunft ihres eigenen Hier und Jetzt aufzuspalten²⁸: „le danseur est précédé, flanqué et suivi de fantômes de lui-mêmes [...]“²⁹ Insofern jeder Bewegungsmoment sein vorgängiges sowie sein nachfolgendes Bild enthält, ereignet sich McLarens Film (im Bergsonschen Sinne) ‚anmutig‘, gleichsam tänzerisch. Die filmische Bewegtheit reflektiert sich bei McLaren also nicht als räumliche Differenzfigur, sondern produziert sich als ein Auffächern in verschiedene, sich überlagernde zeitliche Ebenen. So sind auch die hervorgehobenen Posen, die Momente des Stillstands in der Choreografie Chiriaeffs, in denen die phantasmagorischen Phasenbilder wieder in ein Körperbild zusammenlaufen, nicht als *Anhalten der* Bewegung, sondern vielmehr ein *Innehalten in* der Bewegung zu verstehen, das „in seiner inneren Spannung virtuell Zeit-Maß und Gedächtnis der gesamten choreografischen Abfolge zusammenzieht.“³⁰ Damit erinnern diese Posen (Pausen) in *Pas de deux* an das Konzept der *posa* wie es der höfische Tanz des *quattrocento* entwickelt. Die *posa* als „energiegeladene Spannungspause zwischen den Bewegungen“³¹ führt einen als Übergang oder Transformation gedachten Moment des Stillstands als wesentlichen Bestandteil in das Bewegungskonzept des damaligen Tanzes ein. Wie ein Moment des Atemholens konstituiere die *posa*, so Rudolf zur Lippe, ein Moment der Selbstreflexion: „In dem Innehalten des Tanzenden als *posa* wird Tanz seiner selbst gewahr.“³² Anstatt wie Bushs *Pas de deux de deux* stroboskopische Formen *anhaltender Bewegtheit* zu produzieren, reflektiert McLarens *Pas de deux* die filmische Doppelnatur von Bewegung und Stillstand, von Kontinuität und Diskontinuität, im selbstreflexiven Moment eines *bewegten Innehaltens* in der Zeit.

Wie die beiden Filme auf sehr ähnliche und zugleich unterschiedliche Weise veranschaulichen, könnte sich das Vermögen des Tanzes, als ‚Testbild‘ auf die

filmische Bewegung zurück zu verweisen, darin begründen, dass der Tanz das Spannungsverhältnis von Bewegung und Stillstand in das Filmbild hineinträgt und dort stellvertretend für und im ständigen Austausch mit der medialen Bewegungsproduktion verhandelt. Allerdings scheint hier ein Prozess wechselseitiger Bezugnahme von Tanz und Film in Gang gesetzt, der sich kaum mehr einseitig als Form *filmischer* Selbstreflexion festzurren lässt, sondern filmische und tänzerische Konzepte von Stillstand und Bewegung in einem reziproken Spiegelverhältnis miteinander verschränkt, um deren Differenz fortlaufend umzuwälzen.

¹ Zitiert nach Bouhours, Jean-Michel und Patrick de Haas (Hg.): *Man Ray, directeur du mauvais movies*. Paris: Centre Georges Pompidou 1998, S. 172.

² Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1964, S. 71.

³ Vgl. ebd., S. 73.

⁴ Vgl. Villodre, Nicolas: „Cobayes. Panorama du film de danse en France“. In: Nicole Brenez und Christian Lebrat (Hg.): *Jeune, dure et pure! Une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental en France*. Paris: Cinématèque Française 2000, S. 46-48.

⁵ Engell, Lorenz: „Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien“. In: ders. und Joseph Vogl (Hg.): *Mediale Historiographien*. Weimar: Universitätsverlag 2001, S. 33-56, S. 49.

⁶ Bergson, Henri: *Das Lachen*. Jena: Diederichs 1921, S. 41.

⁷ Vgl. Levinson, André: „A la Mémoire de Jules Marey. Le Film et la Danse“. In: *Pour vous*, Januar 1929, N° 8, S. 11.

⁸ Kirchmann, Kay: „Bewegung zeigen oder Bewegung schreiben? Der Film als symbolische Form der Moderne“. In: Gabriele Klein (Hg.): *Bewegung. Sozial- und kulturwissenschaftliche Konzepte*. Bielefeld: Transcript 2004, S. 265-282, hier: S. 269.

⁹ Vgl. Divoire, Fernand: „Danse et cinéma“. In: *Schémas*, Februar 1927, N° 1, S. 41-43, hier: S. 41.

¹⁰ Bergson, Henri: *Zeit und Freiheit*. Hamburg: EVA 2006, S. 16.

¹¹ Ebd.

¹² Vgl. ebd., S. 17.

¹³ Vgl. Engell, Lorenz: *Bewegen beschreiben. Theorie zur Filmgeschichte*. Weimar: VDG 1995.

¹⁴ Kirchmann: „Bewegung zeigen oder Bewegung schreiben?“, S. 279.

¹⁵ Didi-Huberman, Georges: *Le danseur des solitudes*. Paris: Les Éditions de Minuit 2006, S. 93.

¹⁶ Vgl. Brandstetter, Gabriele: *Tanz-Lektüren. Körperbilder und Raumfiguren der Avant-garde*. Frankfurt a. M.: Fischer 1995, S. 449ff.

¹⁷ Vgl. Koegler, Horst / Kieser, Klaus: *Kleines Wörterbuch des Tanzes*. Stuttgart: Reclam 2006.

¹⁸ Vgl. Blasis, Carlo: *Traité élémentaire, Théorie et Pratique de l'Art de la Danse (1820)*. Bologna: Arnaldo Forni Editore 2000.

¹⁹ Vgl. ebd., S. 24.

²⁰ Arnheim, Rudolf: *Film als Kunst*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, S. 120.

²¹ Vgl. dazu auch insbesondere Deleuze, Gilles: *Das Bewegungsbild*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1989, S. 16ff.

²² Arnheim: *Film als Kunst*, S. 120.

²³ Vgl. Didi-Huberman: *Le danseur des solitudes*, S. 111.

²⁴ Ebd., S. 99.

-
- ²⁵ Brandstetter, Gabriele: „Nachwort“. In: Dies. (Hg.): *Aufforderung zum Tanz. Geschichte und Gedichte*. Stuttgart: Reclam 1993, S. 422.
- ²⁶ Vgl. Blasis, Carlo: *The Code of Terpsichore. A practical and historical treatise on the Ballet, Dancing, and Pantomime (1828)*. New York: Dance Horizons 1976, S. 101.
- ²⁷ Vgl. Didi-Huberman, Georges / Mannoni, Laurent: *Mouvements de l'air. Etienne-Jules Marey, photographie des fluides*. Paris: Gallimard 2004.
- ²⁸ Vgl. Bouhours, Jean-Michel: „Avant et après...la question des deux images“. In: Brenez/Lebrat (Hg.): *Jeune, pure, dure*, S. 36-41, hier: S. 39.
- ²⁹ Noguez, Dominique: „Si la danse est une pensée“. In: *& la danse. Revue d'esthétique*, 1992, N° 22, S. 13-16, hier: S. 14.
- ³⁰ Agamben, Giorgio: *Nymphae*. Berlin: Merve 2005, S. 11.
- ³¹ Brainard, Ingrid: *Die Choreographie der Hoftänze in Burgund, Frankreich und Italien im 15. Jahrhundert*. Göttingen: Georg-August-Universität 1956, S. 285.
- ³² zur Lippe, Rudolf: *Naturbeherrschung am Menschen I*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1974, S. 166.

Körpergedächtnis und Erinnerungs-Tattoos:

Leiblichkeit in *Memento*

Kerstin Volland

Filme repräsentieren Körperbilder und entfalten Körperdiskurse. Sie setzen Körpererfahrungen in Szene und machen sie einem Publikum zugänglich. Zugleich richten sich Filme in ihrer Sinnlichkeit an die Sinne des Zuschauers und bringen so seinen wahrnehmenden, fühlenden Körper – seinen Leib – zur Empfindung und beziehen ihn in den Vorgang des Filmverstehens ein. Im Folgenden sollen der Film als Medium der Leiberfahrung und der Leib als Medium des (Film-)verstehens angedacht werden. Christopher Nolans *Memento* (2000) ermöglicht einen günstigen Einstieg in die Thematik, da hier der Körper als Erinnerungsmedium von zentraler Bedeutung ist. Zunächst wird die spezifische Rolle des Körpers in *Memento* mit Maurice Merleau-Ponty erhellt. Anschließend wird *Memento* als verkörperte und körperliche Erfahrung im Rekurs auf Vivian Sobchack entfaltet.

Maurice Merleau-Ponty: Leiblichkeit in *Memento*

Nach einer Kurzgeschichte seines Bruders Jonathan drehte Christopher Nolan den experimentellen Thriller *Memento*. *Memento* – gedenke! Das letzte, dessen sich der ehemalige Versicherungsagent Leonard Shelby (Guy Peirce) entsinnen kann, ist der Tod seiner Frau. Vergewaltigt und ermordet findet er sie auf dem Fliesenboden des Badezimmers vor. Das Bild brennt sich in sein Gedächtnis ein und macht ihn immun gegen neue Erinnerungen. Der Schock löst eine sogenannte *anterogarde Amnesie* aus: Leonard verliert sein Kurzzeitgedächtnis. Eindrücke verblassen bereits nach wenigen Minuten und Ereignisse entfallen ihm als wären sie nie geschehen. Nichts von dem, was Leonard erlebt, hinterlässt Gedächtnisspuren. Dennoch sucht er nach dem Mörder seiner Frau, den die Polizei nicht stellen konnte – ein ausgesprochen schwieriges Unterfangen, wenn man Verdachtsmomente sofort wieder vergisst.

Aus diesem Grund hat Leonard ein ausgeklügeltes Aufzeichnungssystem entwickelt. Seine Eindrücke werden mit Hilfe von Notizen, Zetteln, Tattoos und Fotos festgehalten. Er bewahrt seine Vergangenheit nicht in der Vorstellung auf, sondern macht Erinnerungen in Form von Polaroids. Diese materiellen Bilder zieht er den virtuellen vor, da sich in ihrer Filmschichtung

gleichsam die „konkrete und ‚wirkliche‘ Existenz der Welt [...] abdrückt.“¹ Leonards Erinnerungsfotos zeigen Fakten. Unumstößliche Fakten sind es auch, die in Leonards Haut eingezeichnet sind. Er lässt sich Hinweise tätowieren, Namen einritzen und Autokennzeichen stechen. Damit spielt *Memento* zum einen mit dem Doppelsinn der Selbst-Beschreibung und zitiert zum anderen Motive wie die traumatisch-somatische Einschreibung von Vergangenheit, die Identifikation von Erinnerung und Schmerz, von Körper und Schrift. Leonard funktioniert seinen Körper in ein Gedächtnis um, indem er sich Dinge im physischen Sinne einprägt. Doch er benutzt seinen Körper nicht nur um Erinnerungen somatisch zu fixieren. Er braucht ihn auch, um die Erinnerungszeichen sinnlich zu entziffern: Leonard liest seine Aufzeichnungen, betrachtet Fotos, betastet seine Erinnerungs-Tattoos und schaut sie im Spiegel an. Er berührt Vergangenes, führt es sich vor Augen und spürt seinen Spuren in und mit seinem Körper nach. Geistige Erinnerung wird in sinnliche Wahrnehmung transformiert, das heißt in einen körperlichen Vorgang, der mit Tasten, Sehen und Fühlen verbunden ist. In *Memento* kommt dem Körper als Träger und Sensor von Erinnerungen eine zweifache Funktion zu. Er avanciert zum Ausgangspunkt der Vergangenheitsbewältigung – und zum Bezugspunkt von Welt- und Sinnwahrnehmung überhaupt. Als solcher tritt er hervor, wenn man sich verdeutlicht was es heißt, sein Kurzzeitgedächtnis verloren zu haben.

Ohne Anbindung an die Vergangenheit ist man der Gegenwart ausgeliefert. Permanent findet man sich in Situationen wieder, von denen man nicht weiß, wie man in sie hineingeraten ist. Es existieren keine Ursachen, nur Wirkungen. Ebenso haben Emotionen keine Vorgeschichte. Man empfindet Freude, Trauer oder Wut, ohne zu wissen warum. Ein Bewusstsein, dem die Zeit fehlt ist purer Affekt. Und in Leonards Fall ist es vor allem Schmerz, denn er vermag keine neuen Erinnerungen zu sammeln, die er zwischen sich und die Ermordung seiner Frau legen könnte. Es ist ihm unmöglich eine zeitliche Distanz zu dem traumatischen Ereignis zu gewinnen, die den Schmerz lindern würde: „How can I heal if I don't feel time?“ Ebenso wie die Erinnerungshemmung den zeitlichen Horizont auf den aktuellen Moment zusammenschnurren lässt, reduziert sie den Raum auf die unmittelbare Umgebung. Was außerhalb des Gesichtsfelds liegt ist unbekannt, denn es wird vergessen. Leonards Welt ist begrenzt auf die Reichweite seiner Sinne und erfährt alle paar Minuten ein Update. Um sie zu begreifen muss er sie im Ausgang von seinen aktuellen Wahrnehmungen jeden Moment neu interpretieren. Entsprechend erfolgt in jedem Erzählsegment *Mementos*

zunächst die Konzentration auf den Leib. Wir sehen Leonard, der seine Tattoos berührt, sich im Spiegel anblickt oder seine Umgebung scannt, wie er in sich gekehrt seiner Befindlichkeit nachgeht oder sich bei seinem Tun beobachtet, um die Lage der Dinge zu beurteilen. Wahrnehmungen, Befindlichkeiten und Bewegungen bilden den Horizont, vor dem die innere und die äußere Wirklichkeit begriffen werden. In *Memento* offenbart sich der empfindende, sich verhaltende Körper als Boden von Wirklichkeitsverständnis und Sinnstiftung. Der Körper erscheint als Leib wie er von Merleau-Ponty beschrieben wird.

Entgegen der dualistischen Auffassung von Leib und Seele begreift Merleau-Ponty den Leib nicht lediglich als Zulieferer von Sinnesdaten, die erst vom reflexiven Bewusstsein zu Gegenständen der Vorstellung verarbeitet werden. Erkenntnis und Sinnstiftung leistet nicht allein der Intellekt. Stattdessen entdeckt Merleau-Ponty im Leib einen ‚anonymen Sinnstifter‘, der Bedeutung bereits vor der bewussten Reflexion konstituiert. Der Leib ist dem Bewusstsein voraus. Das sinnliche Material erhält nicht erst durch die intellektuelle Formung Bedeutung. Der Sinn des Sinnlichen zeigt sich schon in der Art, wie es sich dem wahrnehmenden, tätigen Leib darbietet beziehungsweise wie es von ihm in den Blick genommen wird. Der Leib ist der ständige Angelpunkt der Wahrnehmungsperspektiven. Von ihm ausgehend werden einerseits die räumlichen Einteilungen von vorne und hinten, oben und unten unternommen, andererseits vermittelt der Leib spezifische Ansichten der Dinge. Der Leib perspektiviert die Welt und erst durch diese Perspektivierung gewinnt sie Kontur. Ohne Wahrnehmungsperspektiven können sich keine Gegenstände zeigen und auch keine verbergen, erst die leibliche Perspektive lässt Gegenstände zu handhabbaren Gegenständen werden:

[D]er Welt mich zutragend, ballen meine perzeptiven und praktischen Intentionen sich auf Gegenstände zusammen, die mir letztlich als ihnen vorgängig und sie übersteigend erscheinen, und die gleichwohl für mich nur existieren, insofern sie mein Denken und Wollen betreffen.²

Durch die Bewegung des Leibes werden sinnliche Eindrücke ergänzt und miteinander verbunden. Es entstehen neue Impressionen und mit ihnen neue Sichtweisen. Leibliche Bewegungen, auch wenn sie unbewusst vollzogen werden, erschließen ein sensomotorisches Erfahrungsfeld, in dem sich Sehen und Tun verschränken. Mit Bernhard Waldenfels lässt sich zusammenfassen:

Die Perspektivität, Beweglichkeit und Affektion der Dinge verweist auf den Leib, dessen Hier den ‚Nullpunkt‘ bildet, nach dem alles andere sich räumlich

orientiert, der ferner anderes bewegt, indem er sich selbst bewegt, und der fremde Reize empfindet, indem er sich selbst spürt.³

Über unsere leiblichen Wahrnehmungen und Handlungen sind wir auf die Welt bezogen. Der Leib ist, mit Merleau-Ponty gesprochen, unser Medium des Zur-Welt-Seins. Die Art unseres Zur-Welt-Seins, das heißt wie wir leiblich in der Welt situiert und engagiert sind, bedingt unsere Sichtweise beziehungsweise unser Verhältnis zu den Dingen. Dieses wiederum strukturiert die Bedeutung vor, welche die Dinge für uns haben. Die Wahrnehmungsperspektiven und -bewegungen des Leibes stiften bereits Sinn. Das leiblich erzeugte sinnliche Feld begründet ein prä-reflexives Sinnfeld, auf dem der Intellekt aufbaut. So findet ein leibvermittelter Austausch zwischen Bewusstsein und Welt statt. Der Leib fungiert als Relais zwischen Geist und Natur, da er ein Ding unter den Dingen ist, die er mitkonstituiert – er gehört der Welt an, die er erzeugt. Der Leib eröffnet eine „dritte Dimension“⁴ diesseits von reinem Bewusstsein und reiner Natur. Der Leib verstrickt das Bewusstsein in die Welt, womit die Trennung von Geist und Materie – Subjekt und Objekt – von Merleau-Ponty unterlaufen wird.

Die leibliche Verstrickung des Bewusstseins in die Welt wird in *Memento* zu Beginn jeder neuen Erzählsequenz deutlich. Leonard findet sich in Situationen verweben, deren Wirkungen er empfindet, indem er sich selbst empfindet und die er im Ausgang von seiner Wahrnehmungs- und Affektlage einzuschätzen sucht. Solche Sequenzen schildern gleichsam die Wahrnehmung in statu nascendi, in der Merleau-Ponty zufolge Bewusstsein und Welt, Subjekt und Objekt noch nicht voneinander geschieden sind. Zunächst ist Leonard über seine leiblichen Empfindungen unmittelbar mit dem Geschehen verwachsen. Erst dann beginnt er sinnliche Eindrücke, Affekte und Bewegungen zu deuten und nimmt bewusste Sinnzuschreibungen vor. Er gewinnt allmählich eine reflexive Distanz zum Geschehen: Subjektives und Objektives treten auseinander. Der Dualismus von Bewusstsein und Welt ist also kein ursprünglicher. Zu Beginn der Wahrnehmung findet man ihre Strukturen noch in einer einheitlichen Bewegung vor, die sich später erst ausdifferenziert.

Die Scheidung in Subjekt und Objekt ist im Hinblick auf den Eigenleib jedoch nicht möglich: wenn die eine Hand die andere berührt, dann ist der Leib zugleich berührende und berührte Hand – zugleich Subjekt und Objekt der Empfindung. Selbiges gilt, wenn man seinen Leib sieht, hört, schmeckt oder riecht: immer ist er zugleich Subjekt und Objekt der Wahrnehmung.

Memento veranschaulicht die Ambiguität des Leibes in zahlreichen Szenen, in denen Leonard sich über die Tattoos in seiner Haut streicht, seinen Körper betrachtet oder seine Stimme beim Telefonieren vernimmt.

In *Memento* wird der empfindend-empfindsame Leib als Bezugspunkt des Erlebens und Verstehens etabliert. Nolans Film erkundet eine individuelle leibliche Weise des Zur-Welt-Seins, an der auch das Publikum beteiligt wird.

Vivian Sobchack: Memento als verkörperte und körperliche

Erfahrung

Eine wichtige Strategie, um Leonards Erleben mit dem Publikum kurzzuschließen, besteht in der reversen Erzählstruktur *Mementos*. Der Film reiht Ereignisse nicht chronologisch aneinander, sondern erzählt in kurzen Segmenten rückschreitend von der Wirkung zur Ursache. Statt ‚und dann... und dann... und dann‘ heißt es ‚und davor... und davor... und davor‘. Wie Leonard weiß auch der Zuschauer nicht, was der jeweiligen Gegenwart vorausging. Man findet sich auf ähnliche Weise vom Geschehen überwältigt wie der erinnerungslose Protagonist. Dessen eingeschränkte räumliche Wahrnehmung wird ebenfalls erfahrbar durch die Aussparung von *establishing shots*. Oftmals starten Sequenzen mit Nahaufnahmen, so dass dem Betrachter eine Übersicht über den Handlungsraum verwehrt und die Orientierung erschwert wird. Auch sein Gesichtsfeld ist limitiert auf die unmittelbare Umgebung. Schließlich aktivieren haptische Bilder eine Ganzheitlichkeit des Sehens. Wenn der Kamerablick Leonards Körper abtastet oder seine Hand begleitet, mit der er über seine Haut fährt und seine Tattoos befühlt wie eine Blindenschrift, dann verwandelt sich das Sehen in eine taktile Rezeption. Der „Gesichtssinn wird vom Tastsinn durchdrungen.“⁵ Derartige Einstellungen lösen eine synästhetische Wahrnehmung aus, in der der Zuschauer wie Leonard zugleich fühlt was er sieht: „Der Blick [...] tastet [die sichtbaren Dinge] ab und vermählt sich mit ihnen. [...] Derselbe Leib sieht und berührt.“⁶

Durch die reverse Erzählstruktur, den Verzicht auf *establishing shots* und haptische Bilder bekommt der Zuschauer Leonards Zustand am eigenen Leib zu spüren. In *Memento* wird nicht nur ansichtig *was* Leonard wahrnimmt, sondern auch *wie* er wahrnimmt. Nolans Film veranschaulicht die Gegenstände der Wahrnehmung ebenso wie den Wahrnehmungsvorgang selbst und exponiert so die charakteristische Doppelstruktur des Mediums: „Watching a film, we can see the seeing as well as the seen, hear the hearing as well as the heard, and feel the movement as well as see the moved.“⁷ Der

bewegliche Kamerablick, der durch den diegetischen Raum streift, fängt nicht nur die sichtbaren Objekte ein, sondern „macht die Existenzform des Sehens sichtbar“⁸. Er verweist auf die „[...] – sozusagen ‚körperliche‘ – Beweglichkeit, Intentionalität, Subjektivität“⁹ des Films. Wie im Leib verbinden sich auch im Filmkörper Objekt und Subjekt der Wahrnehmung. Der Film „bezeugt nicht nur die Existenz der Welt, [sondern] deutet auch auf ein anonymes, bewegliches, körperliches und geistiges Subjekt im Raum der Welt“¹⁰, das die Dinge perspektiviert und erfasst. Kurz gesagt: Film bringt die „Wahrnehmungs- und Ausdrucksstruktur eines besonderen Körpererlebens“¹¹, eine besondere Weise des leiblichen Zur-Welt-Seins, zur Aufführung. Sein Potenzial liegt darin, den Zuschauer in das inszenierte Körpererleben einzubeziehen. Der Film beteiligt ihn am

Prozeß subjektiven Sehens durch einen Körper – wie es zuvor nur jedem Menschen in für andere nicht zugänglicher Weise als ‚seine eigene‘ Erfahrung gegeben war. [...] Ein Betrachter kann an der Vorstellung und Darstellung verkörperter *Erfahrung* in einem Film teilhaben [...].¹²

Indem Film ein für gewöhnlich subjektives körperhaftes Erleben objektiviert, kann er – wie im Falle von *Memento* – andersartige, unvertraute Erlebnisformen zugänglich machen. Auf diese Weise beeinflusst und verändert er das Körpererleben des Zuschauers, das sich im Austausch mit dem Film herausbildet.

Im Rekurs auf Merleau-Ponty zeichnet Sobchack den Leib als Medium filmischer Verstehbarkeit aus. Ebenso wie zur Welt setzt der Leib den Betrachter ins Verhältnis zum Geschehen auf der Leinwand. Der Film wird im Licht sinnlicher und emotionaler Dispositionen erfasst. Das Sinnverstehen des Films ist ebenfalls leibvermittelt – auch und gerade in der Filmerfahrung entsteht Sinn sinnlich: „Es ist,“ so Merleau-Ponty, „[...] die Wahrnehmung, die uns die Bedeutung des Kinos verstehen läßt: Der Film läßt sich nicht denken, er läßt sich wahrnehmen.“¹³ Die Besonderheit der Filmwahrnehmung liegt in der ‚perzeptiven Verdopplung‘. Der Zuschauer vollzieht seine Wahrnehmungsbewegungen in Relation zum Film. Dieser wiederum präsentiert seinerseits eine Wahrnehmungsbewegung, welche vom Betrachter mitvollzogen und in dessen eigene Leiblichkeit inkorporiert wird. Er erlebt sich als Wahrnehmender einer fremden Wahrnehmung, die er mit seiner eigenen vermischt. So verschmelzen in der Filmerfahrung zwei unterschiedliche Wahrnehmungsvorgänge – eine filmische und eine menschliche – miteinander. Der Zuschauer tritt mit dem Film in einen leiblichen Dialog, der sein Körpererleben verändert.

Fazit

Filme sind zugleich Körpererfahrungen und verkörperte Erfahrung. Zum einen bringen sie in ihrer Sinnlichkeit den Körper des Zuschauers zur Empfindung und involvieren ihn in den Vorgang des Verstehens (der Leib als Medium des Filmverstehens). Zum anderen setzen sie Körpererfahrungen in Szene und erforschen unterschiedliche Weisen des leibhaften Zur-Welt-Seins (Film als Medium des leiblichen Erlebens). Sie können vertraute, verstörende, bekannte oder befremdliche Formen des Erlebens eröffnen und solche, die nur im Raum des Kinos möglich sind. In dieser Hinsicht sind neben den Kamera-, Montage- und Erzählstrategien vor allem digitale Filmtechniken und *special effects* (zum Beispiel *morphing*, *bullet-time*) zu hinterfragen, die auf den Zuschauer einwirken und neuartige Formen des Körpererlebens generieren können. Film ist ein ausgezeichnetes Medium, um Spielarten des Zur-Welt-Seins zu ästhetisieren und zu reflektieren. Als „Ausdruck von Erleben durch Erleben“¹⁴ kommt ihm ein besonderes Potenzial zu, um Funktion und Bedeutung – Sinnlichkeit und Sinn – des Leibes zu untersuchen.

¹ Sobchack, Vivian: „The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der Gegenwärtigkeit im Film und in den elektronischen Medien“. In: Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer (Hg.): *Materialität der Kommunikation*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1988, S. 416-428, hier: S. 418.

² Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: de Gruyter 1966, S. 107.

³ Waldenfels, Bernhard: *Einführung in die Phänomenologie*. München: Fink 2001, S. 32.

⁴ Ebd., S. 59.

⁵ „My sense of sight is pervaded by my sense of touch.“ (Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press 1992, S. 77).

⁶ Merleau-Ponty, Maurice: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*. München: Fink 1986, S. 175, 177.

⁷ Sobchack: *Address of the Eye*, S. 10.

⁸ Sobchack: „Scene of the Screen“, S. 421.

⁹ Ebd.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Ebd., S. 424.

¹² Ebd., S. 422.

¹³ Merleau-Ponty, Maurice: Das Kino und die neue Psychologie. In: Dimitri Liebsch (Hg.): *Philosophie des Films*. Paderborn: mentis 2005, S.70 – 84, hier: S. 81f.

¹⁴ „the expression of the experience by experience“ (Sobchack: *Address of the Eye*, S. 3).

Die Geburt der Dispositivtheorie aus dem Geiste der Ideologiekritik

Guido Kirsten

Alles beginnt mit dem inzwischen legendären Interview, das der *Cinéthique*-Gründer Gérard Leblanc mit den *TelQuel*-Redakteuren Marcelin Pleyne und Jean Thibaudeau führte und im März 1969 veröffentlichte.¹ Pleyne bestreitet darin die ideologische Neutralität der Kamera, da diese in der Tradition der Renaissanceperspektive stehe und ihre Raumkonstruktion dem „humanistischen Ideal“ der Renaissance entspreche. Inspiriert ist diese Idee zum Teil von den kunstsoziologischen Arbeiten Pierre Francastels, der sich in mehreren Essays bemühte, den sozio-psychologischen Wert von Raum-Zeit-Konstellationen in Kunstwerken bestimmter Epochen zu analysieren. Sein Argument besteht darin, dass es sich bei perspektivischen Raumkonstruktionen nie um Nachahmungen der Wirklichkeit handle, sondern um relationale Zeichensysteme, die relativ zu einer bestimmten Epoche stünden.²

Der Nachdruck, den Pleyne im ganzen Gespräch auf die Notwendigkeit der theoretischen Dekonstruktion der Filmtechnik legt und die Behauptung, dass das Kino in besonderem Maße zu Ideologie-Produktion neige, lassen sich jedoch nur vor dem Hintergrund der Althusserschen Ideologietheorie und Epistemologie verstehen.³

Ideologie ist nach Althusser kein ‚falsches Bewusstsein‘, sondern ein sozial determiniertes Repräsentationssystem: Bilder, oder Konzepte, die sich den Menschen als unbewusste Strukturen aufdrängen. Nach Althusser ‚leben‘ die Menschen ihre Ideologie so wie der Cartesianer den Mond in 200 Schritten entfernt sah (als spontanen aber verkennenden Bezug zu den eigenen Lebensbedingungen). Die damit verbundene epistemologische Position lässt sich als antiempiristisch und insofern ‚konstruktivistisch‘ charakterisieren, als sie die Notwendigkeit von wissenschaftlichen *Konstruktionen* ihrer Objekte betont: Die Welt ist zwar wie sie ist, als ‚Erkenntnisobjekt‘ aber muss sie erst erarbeitet werden. Der spontane kognitive Bezug zur Welt bleibt dagegen imaginär, weil er im (selbst illusionären) subjektiven Modus vollzogen wird.

Pleynets Theorieemphase lässt sich nach diesem kurzen Exkurs so erklären: Nur die antiempirische Analyse der in der Technik angelegten Determinierungen kann den Einfluss der alltäglich gelebten Ideologie brechen. Auch

dass der ideologische Druck auf dem Kino stärker laste als auf jedem anderen Aufzeichnungsmedium, lässt sich entsprechend verstehen: Das versteckte Argument besteht im ‚empirischen‘ Modus der kinematographischen Abbildung. Die spontane, unreflektierte Orientierung des Kinos an der visuellen Gegebenheit des sozialen Lebens tendiert demnach zu einer ideologischen Repräsentation, da sie zwischenmenschliche Beziehungen ohne Rekurs auf die Überdeterminierung durch das gesellschaftliche Ganze abbildet und der Unmittelbarkeit der dominanten Denkschemata ausgeliefert ist.

1. Phase, Mitte 1969 – Mitte 1970

In „Direction“ (September 1969) übernimmt Gérard Leblanc Pleynets Fokus auf die spezifische Konstruktion der Kamera. Diese macht er verantwortlich für den im Kino in besonderem Maße erzeugten Eindruck von Realität:

Nichts scheint unschuldiger, nichts natürlicher, als diese bourgeoise Art zu filmen. Es genügt der Ideologie entsprechend zu filmen, die durch die Kamerakonstruktion produziert wird: der *impression de réalité*.⁴

Dieser Zusammenhang von Kamerakonstruktion und Realitätseindruck war bei Pleynet allenfalls angedeutet gewesen. Er hatte ausgeführt, worin das ideologische Erbe, nicht aber worin der ideologische Effekt der Kamera bestehe. Die Texte, die sich Pleynets Hinweis zu eigen machen und seiner Aufforderung nach einer ideologiekritischen Analyse der Kino-Spezifik nachkommen, sind gezwungen diese Leerstelle auszufüllen. Dies geschieht in den Texten von *Cinéthique* n°5 und den *Cahiers du Cinéma* (n°216, Oktober 1969) über eine Verklammerung des Pleynetschen Vorschlags der Denaturalisierung der Kamera mit der Analyse der ‚impression de réalité‘ (durch die Filmologie und Christian Metz⁵) mittels der Althusserschen Ideologietheorie.

In diesem Sinne äußern sich auch Jean Narboni und Jean-Louis Comolli in „Cinéma, idéologie, critique“, dem ersten Text, in dem sich die *Cahiers du Cinéma* explizit marxistisch positionieren. Dort heißt es:

Wir wissen, dass das Kino ganz natürlicherweise (weil Kamera und Filmmaterial so konzipiert sind und die Ideologie dies vorschreibt) die Realität reproduziert. Aber diese Realität, die angeblich so treu wiedergegeben wird, ist selbst komplett ideologisch.⁶

Da das Kino die Welt nicht in ihrer materiellen und sozialen Realität erfasse, sondern nur die vage, begriffslose Welt der dominanten Ideologie, ‚re-

präsentiere‘ sich diese mittels des Kinos. Die wichtigste Aufgabe des politisch subversiven Kinos sei deswegen die Problematisierung des eigenen Repräsentationssystems, um eine Verschiebung gegenüber jener ideologischen Funktion herbeizuführen.

Die erste Entwicklungsphase des ‚Dispositivparadigmas‘ lässt sich als Kritik der Pseudoobjektivität der Kamerabilder zusammenfassen. Das Kino ist demnach technisch so konstituiert, dass es Bilder der Welt liefert, die den Eindruck erzeugen, diese objektiv abzubilden. Vor dem Hintergrund der disziplinären Matrix des Paradigmas⁷ besteht darin der ideologische Haupteffekt des Kinos: Anstatt der theoretischen Durchdringung der gesellschaftlichen Verhältnisse spiegelt der Apparat nur die (ideologische) Oberfläche der Welt, begleitet vom Anschein ihrer adäquaten Wiedergabe.

2. Phase, Mitte 1970 - Mitte 1971

Nach einer ersten Welle der Kritik an den Thesen der ideologischen Wirkung der Kamera⁸, setzt ab Mitte 1970 eine zweite Entwicklungsphase ein. In dieser wird nun nicht mehr nur die Pseudo-Objektivität des filmischen Bildes, sondern auch dessen Pseudo-Subjektivität als ideologisch enttarnt, neben der Zentralperspektive der Kamera rückt zudem das räumliche Arrangements des Kinosaals in den Blick. Der zentrale Text dieser Phase ist „Cinéma: Effets idéologiques de l’appareil de base“ von Jean-Louis Baudry. Wie schon die eben erwähnten Autoren übernimmt auch Baudry das Theorem des ideologischen Erbes aus der Renaissancezeit. Die Kamera etabliere ein bestimmtes Raumverständnis, das das Auge des Betrachters als Zentrum („Subjekt“) der Bilder festlege und einer bestimmten (anthropozentrischen, idealistischen) Philosophie entspreche. Husserls Phänomenologie kommt ins Spiel, wenn es für Baudry auszuloten gilt, um welche Dimension das ‚Subjekt‘ erweitert wird, wenn zum zentralperspektivischen Bild in Form von (doppelter) Bewegung die filmische Zeit-Kontinuität hinzukommt. Die langen Husserl-Zitate haben den Zweck, eine Homologie des ‚transzendentalen Subjekts‘ der Phänomenologie mit dem strukturell vom Kino festgelegten Blickpunkt zu suggerieren, entlang folgender Gesichtspunkte:

- Intentionalität und Kadrierung (Gerichtetheit und Fixierung auf ein Objekt);
- Epoché (beziehungsweise ‚phänomenologische Reduktion‘) in der Frage der Existenz (das Bild zeigt einen Referenten ohne Aussagen über dessen Realitätsstatus);
- Synthese auf Seiten des Subjekts (die im Film gezeigten verschiedenen Ansichten eines Gegenstandes werden zur Einheit des Gegenstandes synthetisiert);
- Kontinuität des Filmgeschehens, die dem phänomenologisch erlebten Bewusstseinsstrom zu entsprechen scheint, wobei der so kontinuierlich erzeugte Sinn zum Attribut des Subjektes wird.

Dass die Zuschauer sich die vorgezeichnete Subjektposition auch tatsächlich zu Eigen machen, sieht Baudry durch das Dispositiv des Kinosaals garantiert. Dessen Arrangement (Höhle, Dunkelheit, Immobilität, Unsichtbarkeit der Technik, überdimensionale Leinwand) stellt den idealen Raum der Identifikation dar, da es topologisch die Situation der kindlichen Uridentifikation mit dem eigenen Spiegelbild (Lacan) imitiert. Es ermöglicht nach Baudry ein doppeltes Spiel der Identifikation: zum einen mit dem filmischen Bewegungsbild, zum anderen mit dem die Darstellung ermöglichenden ‚Subjekt‘. Als Kern der Theorie von Baudry entpuppt sich damit die Idee, dass das Kinodispositiv als Substitutionsapparat funktioniert: An die Stelle der Operationen des individuellen psychischen Systems wird mit dem Kino – durchs Dispositiv vermittelt – apparativ erzeugter Sinn gesetzt. Dieser entspricht den Formen dominanter Ideologie insofern, als er strukturelle Ähnlichkeit zur idealistischen Philosophie aufweist.

Die zweite Phase (neben Baudry wären diverse Texte von Jean-Pierre Oudart und anderen zu nennen⁹⁾) affirmiert also zum einen grundsätzlich die Problematik, die disziplinäre Matrix und die Theoreme des Paradigmas, verschiebt zum zweiten aber den Akzent auf die subjektive Seite des Filmbildes. Die vorgezeichnete Zuschauerposition wird als die einer Pseudosubjektivität bestimmt, wobei der ideologiekritische Impetus dieser Analyse erst ex negativo vor dem Hintergrund der antiempirischen und antisubjektiven Epistemologie des Paradigmas verständlich wird. Die Betonung des räumlichen Arrangements der Rezeptionssituation erweitert die Analyse des Kinodispositivs um einen wichtigen Aspekt.

3. Phase, Mitte 1971 - Ende 1972

Die letzte Phase der Entwicklung des Dispositivparadigmas lässt sich als die seiner Relativierung charakterisieren. Sie setzt ein mit einer Ausgabe von *Cinéthique* (April 1971) und äußert sich auch in einigen Texten der *Cahiers du Cinéma*, besonders in Jean-Louis Comollis „Technique et idéologie“, einer Art Bilanz der Debatte.

Durch die Übernahme der Problematik der ‚impression de réalité‘ von Michotte und Metz, so lautet die Selbstkritik im „Texte Collectif“ (*Cinéthique* n°9/10), habe man sich auch deren Essentialismus angeeignet: Das falsche Bild, das das Kino in seiner Gesamtheit von der Welt zeichne, habe man der vermeintlich natürlichen ideologischen Neigung des Kinos zugeschrieben. Zwar sei es kein Fehler gewesen, auf die Spezifik des perspektivischen Codes hingewiesen zu haben, seine Rolle im Arrangement der anderen Codes aber habe man (wie auch Baudry) überschätzt. Aus einem Code neben anderen habe man die Essenz des Kinos gemacht. Zwar wird Lebel weiterhin für seine These der Wissenschaftlichkeit und Neutralität der Kamera kritisiert, relativiert wird das Dispositivparadigma aber insofern, als der Spezifik der Kamera nun nicht mehr die primäre Bedeutung zugeschrieben wird.

Eine ähnliche Entwicklung zur Relativierung der Thesen des Dispositivparadigmas lässt sich bei den *Cahiers du Cinéma* verzeichnen. Jean-Louis Comolli bemüht sich in seiner Artikelserie „Technique et Idéologie“¹⁰ zwischen den beiden radikalen Polen in der Debatte, Pleynet („die kinematographische Technik ist an sich ideologisch“) und Lebel („die Kamera ist kein ideologischer Apparat“) zu moderieren.¹¹ Die Geburt der Filmkamera sei weder wissenschaftlichen noch ideologischen Determinierungen klar zuzurechnen, da verschiedene Faktoren zu ihrer Erfindung geführt hätten, die sich unterschiedlich weit in die Geschichte zurückverfolgen ließen.

Dem Modell der komplexen sozialen Überdeterminierung von historischen Ereignissen folgend besagt Comollis Kernthese, dass die Entwicklung der filmischen Technik und die der filmischen Formen sich nicht nur gegenseitig beeinflussen, sondern vermittels der ideologischen Nachfrage durch das soziale Ganze bestimmt sind, in dem sie zur Anwendung kommen. So hält er beispielsweise Jean Mitrys Erklärung des Verschwindens der Tiefenschärfe in den Dreißiger Jahren¹² nicht für grundsätzlich falsch, aber für reduktionistisch, weil sie nicht erkläre, *wieso* das neue Filmmaterial zur Anwendung kam, *obwohl* es die Tiefenschärfe reduzierte. Nach Comolli ist

dies nur verständlich, wenn man berücksichtigt, dass zur gleichen Zeit andere technisch erzielte Realitätsindizes (feinere Textur des Filmmaterials, später die Tonspur, schließlich Farbe) in das Bild eingefügt wurden, die den Verlust der Tiefenschärfe kompensierten. Die gegenseitige Beeinflussung verschiedener technischer Methoden spielt ihrerseits also auf dem Hintergrund eines gemeinsamen ideologischen Ziels: der Erhöhung der ‚impression de réalité‘. Anders als *Cinéthique* hält Comolli damit an der Zentralität des Begriffs der ‚impression de réalité‘ fest, verschiebt aber dessen Funktion. Dieser bezeichnet jetzt nicht mehr vorrangig die Eigenschaft eines spezifischen Apparates, sondern ein ideologisches Ziel/ Bedürfnis, das relativ zu einer bestimmten Gesellschaftsform entsteht und als solches die Entwicklung der kinematographischen Formen und der Technik gleichermaßen beeinflusst.

Ausblick

Mit diesen Relativierungen schließt das erste Kapitel der Geschichte der Dispositivtheorie. Um sie fortzuschreiben müsste man besonders auf die Veröffentlichung von *Communications* n°23 (1975) mit den Texten „Le dispositif“ (Baudry) und „Le signifiant imaginaire“ (Metz) eingehen, sowie auf die bald einsetzende Rezeption in den angelsächsischen Ländern (im Umfeld der Filmzeitschrift *Screen*¹³).

In den 90er Jahren gab es dann wichtige Revisionen des Dispositivkonzepts in Frankreich (Jacques Aumont: *L'image* 1990, André Gardies und Claude Bailblé) sowie in der deutschen Medienwissenschaft.¹⁴ Aumont reformuliert das Konzept allgemein für Bildmedien und beschreibt als primäre Funktion des Dispositivs die Organisation des ‚Umkippens‘ der zweidimensionalen Bildoberfläche in den dreidimensionalen Bildraum. Das Dispositiv liefert eine Vorstrukturierung der kognitiven Verarbeitung der Realfläche in den repräsentierten Raum und regelt die „psychische Distanz“ zwischen dem Zuschauer und der von ihm erblickten Bildwelt. Auch André Gardies geht es um die Verstrickung des sozialen Kino-Raums mit der virtuellen Räumlichkeit der Filmwelt. Er spricht vom Dispositiv als Transformationsmaschine, die den in die reale Lebenswelt eingebetteten Zuschauer in einen beobachtenden Teilhaber der Diegese verwandelt.¹⁵ Die bis dato elaborierteste Forschungsarbeit zum Kinodispositiv hat Claude Bailblé 1999 mit seiner Dissertation *La perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma* vorgelegt. Seine zentrale These besagt, dass Gedächtnis,

Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Emotion der Rezipienten durch das Dispositiv dermaßen anders in Anspruch genommen werden als unter normalen Umweltbedingungen, dass die Beschreibung dieser Unterschiede erhellend für eine Ästhetik des Kinos werden kann. Während sich beispielsweise beim normalen menschlichen Sehapparat mehrere Schärfezonen unterscheiden lassen – ein Schärfezentrum von zwei mal $2,5^\circ$, eine recht scharfe Umgebung von etwa 40° und eine undeutliche Peripherie, zu der auch die Schemen des eigenen Körpers gehören – bietet das Kinobild eine gleichmäßig scharfe Fläche. Diese erlaubt zum einen ein Abtasten durch die Augenbewegungen der Zuschauerin und damit den Effekt eines imaginären Fensters zur Welt, zum anderen aufgrund der fehlenden Körperperipherie die sprunghafte Montage und eine ‚flüssigere‘ Räumlichkeit. Viele andere Phänomene (insbesondere solche der körperlichen Involvierung und paradoxer Bild-Ton-Relationen) finden sich bei Bailblé mit Hilfe wahrnehmungsphysiologischer und -psychologischer, kognitions- und neurowissenschaftlicher Instrumente detailliert analysiert. Weiterverarbeitet wurden Bailblés Analysen insbesondere von Laurent Jullier in dessen Buch *Cognition et Cinéma* (2002).

Diese (und einige andere) jüngere Arbeiten können dazu beitragen, das Dispositivkonzept zu reformulieren und dabei den Kardinalfehler des besprochenen Paradigmas zu vermeiden: die fehlende analytische Trennung zwischen Kino(apparat) und Filmen, die dazu führte, dass die Ideologiekritik des Dispositivs zu einer Generalkritik des Kinos wurde. Stattdessen sollte das Dispositivkonzept als Basis einer Theorie der medialen Spezifik des Kinos ernstgenommen werden, wobei man meines Erachtens als ‚Dispositiv‘ die Gesamtheit des apparativen Ensembles hinsichtlich dessen Anwendungsmöglichkeiten auf Filmebene und seinen Wirkungspotentialen auf der Rezipientenebene bezeichnen sollte. Das Dispositiv determiniert nicht die filmische(n) Form(en), sondern stellt lediglich diverse Möglichkeiten bereit, die innerhalb einzelner Filme unterschiedlich (zum Teil widersprüchlich) aktualisiert werden (was zum Beispiel den Realitätseindruck betrifft; den Grad der körperlichen Involvierung; die Raumkonstruktion; die Kognition der innerfilmischen Zeitverhältnisse, et cetera). Auf der Basis einer detaillierten Analyse des Kinodispositivs kann dann in einem weiteren Schritt bestimmt werden, welche dieser Potentiale in verschiedenen Filmregimen oder -genres in dominanter Weise zur Anwendung kommen.

-
- ¹ Pleynet, Marcelin / Thibaudeau, Jean: „Économique, idéologique, formel“. In: *Cinéthique* 1969, Nr. 3, S. 7-14.
- ² Francastel, Pierre: *Études de sociologie de l'art*. Paris: Éditions Denoël 1970; ders.: „Espace et illusion“. In: *Revue internationale de la filmologie*, 1949, Nr. 5-6, S. 65-74. Auch ist auf den möglichen Einfluss von Damisch, Hubert: „Cinq notes pour une phénoménologie de l'image photographique“. In: *L'Arc* 1963, n°21 und Bourdieu, Pierre: *Un art moyen*. Paris: Ed. de Minuit 1965 hinzuweisen. Alle drei sind nachhaltig beeinflusst von Panofsky, Erwin: „Die Perspektive als symbolische Form“. In: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin: Verlag Bruno Hessling 1964, S. 99-167.
- ³ Allerdings, wie gegen einige ungenaue Lektüren des Dispositivparadigmas zu sagen ist, derjenigen aus *Pour Marx* bzw. *Lire le Capital* (beide 1965), nicht aber aus „Idéologie et les appareils idéologique d'Etat“, der immer als Referenztext genannt wird. Das ist für die erste Entwicklungsphase falsch, denn er wurde erst im Juni 1970 (in *La Pensée* n° 151) veröffentlicht und kann selbst auf Baudry's Artikel, der zeitgleich erschien, keinen direkten Einfluss gehabt haben.
- ⁴ Leblanc, Gérard: „Direction“. In: *Cinéthique* 1969, Nr. 5, S.1-8, hier: S. 3; Übers: G.K.
- ⁵ Michotte van den Berck, Albert: „Le caractère de ‚réalité‘ des projections cinématographiques“. In: *Revue Internationale de Filmologie* 1947-48, Band 1, S. 249-261; Metz, Christian: „A propos l'impression de réalité au Cinéma“. In: *Cahiers du Cinéma* 1965, Nr. 166-167, S. 75-82.
- ⁶ Comolli, Jean-Louis / Narboni, Jean: „Cinéma, Idéologie, Critique“. In: *Cahiers du Cinéma*, 1969, Nr. 216, S. 11-15, hier: S. 12; Übers.: G.K.
- ⁷ Zu den Begriffen ‚Paradigma‘ und ‚disziplinäre Matrix‘ vgl. Kuhn, Thomas S.: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1976, S. 186ff. Aus Platzgründen kann ich hier auf meine spezifische Verwendung der Begriffe nicht eingehen. Das ist bedauerlich.
- ⁸ Lebel, Jean-Patrick: *Cinéma et idéologie*. Paris: Éd. Sociales 1971. Die ersten beiden Kapitel, in denen Lebel seine Kritik an den Dispositivtheoretikern artikuliert, erschienen bereits Anfang 1970 in der Zeitschrift *La Nouvelle Critique*.
- ⁹ z.B.: Oudart, Jean-Pierre: „L'effet de réel“. In: *Cahiers du Cinéma* 1971, Nr. 228; ders.: „Notes pour une théorie de la représentation“ (I+II), In: *Cahiers du Cinéma* 1971, Nr. 229, S. 43-45 und Nr. 230, S. 43-45; Comolli, Jean-Louis: „Film / politique 2. L'aveu“, *Cahiers du Cinéma* 1970, Nr. 224, S. 48-51.
- ¹⁰ Comolli, Jean-Louis: „Technique et idéologie“ (1-6). In: *Cahiers du Cinéma* 1971-73: Nr. 229 (S. 4-21), Nr. 230 (S. 51-57), Nr. 231 (S. 42-49), Nr. 233 (S. 39-45), Nr. 234/235 (S. 95-100) und Nr. 241 (S. 20-24).
- ¹¹ Ebd. (1), S. 8.
- ¹² Ebd. (4), S. 40ff; Comolli bezieht sich auf Mitry, Jean: *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris: Éd. Universitaires 1990, S. 266ff.
- ¹³ Heath, Stephen: *Questions of Cinema*. Bloomington: Indiana University Press 1981; Teresa de Lauretis und Stephen Heath (Hg.): *The Cinematic Apparatus*. New York: St. Martin's Press 1985.
- ¹⁴ Gemeint sind die Arbeiten von Knut Hackett, Siegfried Zielinski, Hartmut Winkler, Joachim Paech, Ulrike Hick und einigen anderen, auf die ich hier nicht eingehe.
- ¹⁵ Gardies, André: „Dispositif (cinématographique)“. In: Bessadel, Jean / Gardies, André: *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Paris: Éd. du cerf 1992, S. 62f; ders.: *L'espace au cinéma*. Paris: Méridiens Klincksieck 1993.

**„Politique des auteurs“:
der subjektive Faktor in Film und Filmkritik**

Simon Frisch

Im Folgenden geht es um das Konzept des Filmautors hinsichtlich seiner Wirkungsweisen in der Wahrnehmung des Kinos, nicht um seine Theorie. Der Regisseur hatte lange Zeit nicht den Status eines Filmmemachers oder eines Autors. In der Studioära rangen zuweilen einzelne der angestellten Regisseure um Urheberrechts- oder Honorarfragen. Auf den Filmplakaten aber standen die Namen der Verfasser der literarischen Vorlagen, der Studios oder der Stars. Der Name des Regisseurs tauchte nur auf, wenn er sich eine werbewirksame Reputation erworben hatte. Der Begriff „Autor“ jedoch war synonym für Schriftsteller.¹ So bezeichnete der „Autorenfilm“ Filme, an denen Schriftsteller mitgearbeitet hatten. Der Filmautor, im heutigen Sinne, hat seine Wurzeln nicht im Produktions- und Distributionssektor, sondern in der Filmrezeption. Anfangs wurde der Filmautor mit dessen Verantwortlichkeitsanteil im Produktionsprozess begründet. Bis heute ist im Autorenfilmdiskurs die Kontrolle der Produktionsprozesse ausschlaggebend, am wichtigsten ist das selbstverfasste Drehbuch.

Ein erster Text zur Beziehung von Drehbuch, Film und Autorschaft ist Alexandre Astrucs Aufsatz von 1948: *Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter*.² Astruc schlägt hier eine Analogie von Film und Sprache vor. Sein Angriffsziel war die damals in Frankreich tonangebende Filmkritik, die einen Kunstwert allein dem Stummfilm zugestand. Gegen diese schrieb Astruc, der Film sei dabei, „zu einem Mittel der Schrift zu werden, das ebenso ausdrucksfähig und ebenso subtil ist, wie das der geschriebenen Sprache“³ und erlaube Gedanken, so abstrakt sie auch seien, auszudrücken oder Probleme so exakt zu formulieren, wie das im Essay oder im Roman der Fall sei.⁴ Die Schreibweise des Films markierte Astruc in der *mise en scène*, in der Inszenierung:

Die *mise en scène* ist nicht mehr ein Mittel zur bloßen Illustration oder Präsentation einer Szene, sondern eine wirkliche Schreibweise [*écriture*]. Der Autor schreibt mit seiner Kamera wie ein Schriftsteller mit seinem Federhalter.⁵

Astrucs Vision ist oft als Forderung für die Filmpraxis missverstanden worden. Ihre fruchtbare Wirkung entfaltete Astrucs Text aber für die Filmkritik. Die Verbindung von *écriture*, *mise en scène* und Autor gelangt zu

einer neuen Auffassung der filmischen Tätigkeit: der Regisseur (*metteur en scène*) ist derjenige, der die eigentlich filmische Arbeit leistet.

Astrucs befreundete Kollegen stellten ebenfalls die Frage nach dem Autor und der filmischen Tätigkeit. So knüpfte André Bazin die Autorschaft im Film an die Entfaltung einer Weltsicht unabhängig vom Drehbuch. Er schrieb:

Welles ist weltweit ganz sicher einer der fünf oder sechs Autoren der Leinwand, die diesen Namen verdienen, da sie eine Weltsicht in sich tragen. Meistens sind sie vollständige Autoren, das heißt Autoren des Drehbuchs und der Inszenierung. Es gibt aber auch Fälle, wie zum Beispiel John Ford, die über fremde Drehbücher ihre eigene Weltsicht entfalten [...].⁶

Im Februar 1955 wurde in den *Cahiers du cinéma* (gegr. 1951) die *politique des auteurs* ins Leben gerufen. Der junge Francois Truffaut veröffentlichte dort eine Kritik zu *Ali Baba et les quarante voleurs* (*Ali Baba und die vierzig Räuber*, 1954) von Jacques Becker. Unter der Überschrift „*Ali Baba et la ‚politique des auteurs‘*“ schrieb er:

Beim ersten Ansehen von *Ali Baba* war ich enttäuscht, das zweite Mal gelangweilt, das dritte Mal aber entflammt und begeistert. Ich bin sicher, dass ich den Film noch öfter ansehen werde, aber ich weiß, dass ein Film, der die Marke drei siegreich passiert, seinen festen Platz in meinem privaten, sehr geschlossenen Museum einnimmt.⁷

Was den Film zu einem Werk in seinem „privaten Museum“ machte, begründete Truffaut einfach daraus, dass er dessen Regisseur als *auteur* ansah:

Ali Baba würde ich, auch wenn er misslungen wäre, verteidigen im Sinne der *Politique des auteurs*, die meine Kritikerfreunde und ich betreiben. Basierend auf der schönen Formel von Giraudoux: ‚Es gibt keine Werke, es gibt nur Autoren‘, verwirft sie den Grundsatz unserer Altväter der Kritik, nach dem es mit Filmen wie mit Mayonnaise ist: sie gelingt oder misslingt. [...] Trotz seines von 10 oder 12 Personen verhunzten Drehbuchs [...] ist *Ali Baba* ein Film von einem Autor, und zwar einem, der es zu einer besonderen Meisterschaft gebracht hat: einen Filmautor. Auf diese Weise beweist die technische Gelungenheit *Ali Babas* die Richtigkeit der Grundlage unserer Politik, der *Politique des auteurs*.⁸

Seine Wahl Beckers zum *auteur* begründet Truffaut indes nicht. Die einmal getroffene Wahl des *auteur* wurde von seinen Filmen nicht mehr in Frage gestellt.

Deutlich wird diese Bedingungslosigkeit der Wahl in einem anderen Fall, in dem Truffaut den Film eines *auteur* – *La Tour de Nesle* (*Turm der Sünde*, 1955) von Abel Gance – selbst nicht mehr retten konnte:

Es gibt nichts besonders Originelles über *La Tour de Nesle* zu sagen. Jedermann weiß, dass es sich dabei um eine Auftragsarbeit mit lächerlich kleinem Budget handelt, von dem das Beste in den Schubladen des Verleihs geblieben ist. *La Tour de Nesle* ist, wenn man will, unter den Filmen von Abel Gance der am wenigsten gute. Da aber Abel Gance ein Genie ist, ist *La Tour de Nesle* ein genialer Film.⁹

Und weiter: „[...]nd wenn Sie nicht sehen, worin das Genie von Abel Gance besteht, dann haben Sie und ich nicht dieselbe Vorstellung vom Kino, wobei meine selbstverständlich die richtige ist.“¹⁰

Im Zentrum der *politique des auteurs* stand die Wahl eines *auteur* und mit dem *auteur* wurden alle seine Filme gewählt, also sein *Werk* (*œuvre*). Die Autorschaft wurde zwar nicht völlig willkürlich vergeben, aber sie wurde nie wirklich begründet, sondern apodiktisch gesetzt oder tautologisch ausgebreitet, und statt einer Argumentation wurde offene Polemik betrieben. Mit der Autorenwahl positioniert der Filmkritiker sich selbst gegenüber seiner Leserschaft, gegenüber anderen Filmkritikern und gegenüber dem ganzen Kino. Diese Positionierung zielte ab auf Totalität und Systematisierung. Truffaut sprach sogar von einer „Notwendigkeit der *Politique des auteurs*“ am Beispiel einer verwirrenden Vielzahl widersprüchlicher Meinungen bei seinen Kollegen André Bazin, Georges Sadoul und Jean Cocteau zu den Filmen von Orson Welles. Dieser bevorzuge diesen oder jenen Film von Welles, möge einen anderen aber überhaupt nicht, bei jenem sei es umgekehrt und beim Dritten wieder anders:

Wer hat nun Recht? Bei allem Respekt für Bazin, Sadoul und Cocteau ziehe ich es vor, mich an Astruc, Rivette und all jene zu halten, die *alle* Filme von Welles *ohne Ausnahme* lieben, einfach, weil sie Filme von Welles sind und keinem anderen gleichen, wegen dieses ‚Welles-Stils‘, den man in allen seinen Filmen findet, seien sie aufwändig oder spärlich, schnell oder langsam gedreht. Ich habe zum Beispiel *Mr. Arkadin (Herr Satan persönlich, 1954/55)* noch nicht gesehen, doch ich weiß, dass es ein guter Film ist, weil er von Orson Welles ist [...].¹¹

Die systematische Dimension der *politique des auteurs* wird hier deutlich: Truffaut sah in einer an einzelnen Filmen orientierten Filmkritik einen wirren Eklektizismus und betonte demgegenüber die klaren Prinzipien der Autorenorientierung. Nicht immer wieder neu sollte der Filmkritiker sein Urteil bilden, sondern über die Entscheidung des Autorenstatus eines Regisseurs seine Schreibweise und seine Position grundsätzlich markieren und verbindlich profilieren. Dabei musste er, wie Truffaut pointiert vorführt, den aktuellen Film gar nicht mehr kennen, jedenfalls nicht, um zu einer

Bewertung zu kommen. Rivette erläuterte diese prinzipielle und systematische Dimension der *politique des auteurs* an anderer Stelle:

Wir reden über Fritz Lang, der jemand ist, über den zu reden sich lohnt, und nicht über Boisrond, der es nicht ist. Das bedeutet nicht, daß wir sagen: Jeder Film von Fritz Lang ist ein Meisterwerk. Das würde zu einem Irrtum führen.¹²

Die Parteinahme trat also in den Vordergrund und löste in der Filmkritik die Haltung des Kunstrichters ab, der sein Urteil an einen Katalog von Qualitätskriterien bindet. Hierzu noch einmal Truffaut deutlich:

Nun gilt nach Urvätervorstellung ein Film dann als geglückt, wenn darin alle Elemente gleichermaßen teilhaben an einem Ganzen, das das Adjektiv vollkommen verdient. Ich aber erkläre die Perfektion, das Geglückte für widerlich, unanständig, unmoralisch und obszön.¹³

Die Polemik gegen die Perfektion richtete sich damals natürlich gegen den französischen Qualitätsfilm, aber darüber hinaus lag ihr eine Forderung für die Kritik zugrunde: Perfektion als Kriterium macht dem Kritiker die eigene Position unmöglich. Sie bindet ihn an allgemeine Maßstäbe. Die jungen Kritiker dagegen suchten die individuelle Auseinandersetzung und bevorzugten das Unvollkommene, Skizzenhafte. Der Filmkritiker verstand sich gegenüber dem Kunstrichter als Entdecker und Anwalt verborgener Schönheiten. Der Grundsatz, „über den zu reden sich lohnt“ (Rivette), wurde als Prinzip für die Filmkritik in die *Cahiers du cinéma* eingeführt. Rohmer schrieb 1957:

Die *Cahiers* haben sich seit ihrer Gründung die Kritik von ‚Schönem‘ zur Regel gemacht. Die Betrachtung eines Films wird gewöhnlich dem von uns überlassen, der die meisten Argumente zu seinen Gunsten vorbringen kann.¹⁴

Und weiter:

[D]as Ziel unserer Zeitschrift ist nicht so sehr, Ihnen zu empfehlen, welchen Film Sie sehen oder nicht sehen sollten (diese Rolle überlassen wir lieber den Tageszeitungen und Wochenschriften) [...].¹⁵

Mit der Verabschiedung von der Dienstleistung der Orientierungshilfe im aktuellen Kinoprogramm eröffneten sich der Filmkritik neue Felder und Aufgaben. Nach und nach wurden in den *Cahiers du cinéma* Rubriken eingeführt, die den subjektiven Faktor der Filmkritik stark machten: ein „privates Tagebuch“ (Nr. 33, März 1954), Interviews (Nr. 32, Februar 1954) und diverse Rankings und persönliche Bestenlisten (um 1955). Diese Rubriken wurden zu Instrumenten, mit denen die *politique des auteurs* – also die „Kritik von Schönem“ und die Entdeckung verborgener Meisterschaften – über die Filmkritiken hinaus betrieben wurde. Die

Interviews spielten dabei eine herausragende Rolle.¹⁶ Neu war das ausführliche Gespräch zwischen Kritiker und Regisseur auf Augenhöhe und die Art der Wiedergabe des Gesprächs im Heft. Es ging darum, die ganze Atmosphäre der Begegnung und der Gesprächssituation nachlesbar zu machen. So wurden unwillkürliche Äußerungen (Lacher, Pausen, und so weiter) im Abdruck beibehalten.¹⁷ Das Gespräch mit dem Regisseur zielte darauf ab, einem Menschen hinter den Filmen zu begegnen – oder genauer: eine persönliche enuntiationische Instanz zu markieren. Im Interview interessierte sich der Kritiker genaugenommen nicht so sehr für die Realität des Regisseurs, sondern für den vom Kritiker projizierten Filmemacher. Eine Anekdote ist hier sehr aufschlussreich: Truffaut war in einem Interview mit Robert Aldrich so gut vorbereitet, dass er dessen Filme besser kannte als der Regisseur selbst. So verwirrte er Aldrich mit einer Frage nach der Bedeutung einer Szene im Film *Kiss Me Deadly* (*Rattennest*, 1955), in der auf einer Uhr im Hintergrund ein Zeitraum von etwa einer halben Stunde zwischen den Schnitten verstreicht, wobei die Handlung eigentlich keine fünf Minuten dauert.¹⁸ Was für den Filmkritiker eine verborgene Bedeutung enthielt, war bei Aldrich einfach das Ergebnis einer Unachtsamkeit in der *continuity*. Diese Anekdote offenbart den Kern der *politique des auteurs*. Stärker als um die Person des Autors ging es bei der Markierung einer persönlichen Enuntiationsinstanz um die Eröffnung eines Projektionsfelds für die Rezeption. Es ging um „lohnende“ Auseinandersetzung (Rivette), um die Entdeckung von Schönerem (Rohmer) und um die „richtige“ Vorstellung vom Kino (Truffaut), die sich der Kritiker macht. Diese versicherte er in ‚seinem‘ *auteur*, den er zum Genie stilisierte.

1956 kam es in den *Cahiers du cinéma* zwischen dem Filmkritiker Barthélémy Amengual und Eric Rohmer zu einer Debatte um die *politique des auteurs*, in der genau diese Punkte verhandelt wurden.¹⁹ Amengual hatte in einem Brief geschrieben, die *politique des auteurs* behandle die Filme als zeit- und kontextlose Artefakte, als

geschlossene Welten oder perfekte Monaden, angesichts derer der Kritiker nichts zu tun hat, als seine eigenen Bezüge, Ansichten, Vorstellungen, Zusammenhänge und Werte auszubreiten.²⁰

Zugleich betreibe sie eine nahezu religiöse Verehrung der Filmemacher und schreibe ihnen „ohne jede Einschränkung, die totale Urheberschaft jedes kleinsten Details, der geringsten Anspielung oder jedes flüchtigsten Zufalls“²¹ zu. In seiner Antwort widersprach Eric Rohmer nicht, sondern bestätigte die

von Amengual vorgebrachten Vorwürfe als die Stärken der *politique des auteurs*:

Der Vergleich, den B. Amengual anstellt, ist richtig: die Welt des ästhetischen Schaffens ist eine Welt der letzten Ursachen, regiert von einem autokratischen Wollen. Die Idee eines Gottes als Uhrmacher, eines Demiurgen, ist sie nicht aus der Kunst entnommen?²²

Kaum irgendwo, wie in diesem Briefwechsel, wurde so deutlich formuliert, dass der Autorenbegriff der *politique des auteurs* aus der Bildenden Kunst entnommen wurde, und zwar nahezu unverändert, denn der Autorenbegriff interessierte nicht als Problem, sondern das Potential, das er mitbrachte, sollte für den Film fruchtbar gemacht werden. Namen und Werkgruppen sollten ordnen, systematisieren, und indem man den Filmen eben ein „autokratisches Wollen“ (Rohmer) eines Genies unterstellte, schuf man eine Basis für eine ästhetische Analyse der Filme.

1957 veröffentlichte André Bazin, der Chefredakteur der *Cahiers du cinéma*, eine kritische, sehr klarsichtige Abhandlung zur *politique des auteurs*.²³ Ihre Stärken sah er in ihrer absoluten Überlegenheit gegenüber einer feuilletonistischen oder eklektizistischen Filmkritik. Der Filmkritiker der *politique des auteurs*, so Bazin, stelle sich selbst und seine eigenen Vorurteile hinter das unterstellte Genie des Filmemachers zurück. Indem er davon ausgehe, dass ein Film eines *auteur* immer einer sei, über den zu reden es sich lohne, zwingt er sich zu einer äußerst sensiblen Auseinandersetzung mit den Ausdrucksformen des Kinos. Die *politique des auteurs* nehme daher wie kein anderer Ansatz der Filmkritik das Kino als Kunstform ernst. Mit dem *auteur* werde ein Punkt der künstlerischen Schöpfung im Kino festgelegt und dieser ermögliche die Entwicklung beständiger Kriterien und Urteile, die sich zu einer einigermaßen konsistenten Ästhetik des Films ausbauen ließen. Indem Bazin seine Kritik für die Perspektive der Filmkritik entfaltete, vermied er die Missverständnisse, die sich immer aus den theoretischen Debatten um den *auteur* ergaben. Erstmals wurde hier ausdrücklich die Stärke der *politique des auteurs* für die Filmkritik hervorgehoben: Auf der Grundlage, dass Filme von *auteurs* nicht misslingen konnten, war der Filmkritiker dazu angehalten, sich einem Film so lange zu widmen, bis er auch in jenen Filmen von Fritz Lang etwa, die keine Meisterwerke waren, die Meisterschaft von Fritz Lang wiederfand. Darin liegt die große Stärke der *politique des auteurs* – und zugleich war diese immer ein Trick: Die Subjektivität des Filmkritikers verbarg sich hinter dem *auteur* und gab eigene Entdeckungen und Visionen als gefundene Intentionen eines

Künstlers aus. So wurde im Schutz der Autoren eine neue Schreibweise der Filmkritik und ein neues Vokabular erarbeitet: Das Vokabular der Filmpraxis hielt Einzug in die *Cahiers du cinéma*. André S. Labarthes erinnerte sich später an seine Anfangszeit in der Redaktion zu Beginn der 60er Jahre:

Man sprach von ‚Kamerafahrt‘, ‚Plansequenz‘, ‚Tiefenschärfe‘, während man in der traditionellen Kritik niemals von so etwas sprach. Dort war nur die Rede vom Eindruck des Films auf der Leinwand und nicht darüber, wie dieser erzielt wurde. Bei den *Cahiers* habe ich entdeckt, dass man die Effekte auf Ursachen zurückführen kann.²⁴

Labarthe formuliert hier sehr präzise, worum es ging. Der Zusammenhang von Effekten und Ursachen im Kino, die Ästhetik also war es, worüber die Filmkritiker schreiben wollten.

Der Unterschied zwischen der Autorentheorie und der *politique des auteurs* liegt in der Perspektive: Die Autorentheorie zielt auf eine Erkenntnis über den Autor ab und sucht nach der Möglichkeit eines Autors im Kino. Die *politique des auteurs* machte hingegen den *auteur* zum Ausgangspunkt und zielte auf das Kino ab. Im Autor war eine Art archimedischer Punkt gefunden, der die Entwicklung einer Haltung und einer eigenständigen Sprache der Filmkritik ermöglichte, die sich über die Jahre zu einer vielfältig anschlussfähigen Ästhetik des Films ausbauen ließ.²⁵

¹ Vgl.: Meusy, Jean Jacques: *Genèse d'un métier*. In: Jean-Pierre Jeancolas et al. (Hg.): *L'auteur du film. Description d'un combat*. Lyon: Institut Lumière 1996, S. 13-48.

² Astruc, Alexandre: *Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter*. In: Theodor Kotulla (Hg.): *Der Film. Manifeste, Dokumente, Gespräche*. Band 2. München: Piper 1964, S. 111-115. (Orig.: 1948).

³ Ebd., S. 112.

⁴ Ebd..

⁵ Ebd., S. 114.

⁶ Zit. nach: Baecque, Antoine de: *Les Cahiers du cinéma. Histoire d'une revue: L'Assaut du cinéma. 1951-1959*. Paris: Cahiers du cinéma 1991, S. 148. [Alle Übersetzungen: S.F.].

⁷ Truffaut, François: „Ali Baba et la Politique des auteurs“ In: *Cahiers du cinéma* 1955, Nr. 44, S. 45-47, hier: S. 45 f.

⁸ Ebd., S. 47.

⁹ Truffaut, François: *La Tour de Nesle*. In: Ders.: *Die Filme meines Lebens. Aufsätze und Kritiken*. München: dtv 1979, S. 41-44, hier: S. 41 (Orig.: 1955).

¹⁰ Ebd., S. 42.

¹¹ Zit nach: Baecque: *Les Cahiers du cinéma*. S. 151.

¹² Zit. nach: Oplustil, Karlheinz: *Blick ins Königreich. Ray und die Cahiers du cinéma*. In: Norbert Grob und Manuela Reichart (Hg.): *Ray*. Berlin: Spiess 1989, S. 9-27. Hier: S. 15.

¹³ Truffaut: *Tour de Nesle*, S. 43.

¹⁴ Rohmer, Eric: *Lernen aus dem Scheitern. Moby Dick von John Huston*. In: Ders.: *Der Geschmack des Schönen*. Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren 2000, S. 194-206, hier: S. 194. (Orig.: 1957).

¹⁵ ebd.

¹⁶ Baecque: *Les Cahiers du cinéma*, S. 128 f..

¹⁷ ebd.

¹⁸ ebd., S. 124.

¹⁹ Rohmer, Eric: „Les lecteurs des ‘Cahiers’ et la politique des auteurs.“ In: *Cahiers du cinéma* 1956, Nr. 63, S. 54-58.

²⁰ ebd., S. 54.

²¹ ebd.

²² ebd., S. 55.

²³ Bazin, André: „De la politique des auteurs.“ In: *Cahiers du cinéma* 1957, Nr. 70, S. 2-11.

²⁴ de Baecque, Antoine / Tesson, Charles: *Comment peut-on être moderne? Entretien avec André S. Labarthe*. In: dies. (Hg.): *La Nouvelle Vague*. Paris: Cahiers du cinéma, 1999, S. 5-20, hier: S. 7.

²⁵ Die durch den auteur aufgeworfene Perspektive auf den Film, so meine These, eröffnete eine Anschlussfähigkeit für die in den folgenden Jahrzehnten in den *Cahiers du cinéma* erarbeiteten Filmtheorien. Vgl. hierzu den Beitrag von Guido Kirsten zur Genese der Dispositiv-Theorie in diesem Band.

Die Schrift der Autoren / auteurs

Birgit Leitner

„Die Regie ist kein Mittel mehr eine Szene [mise en scène] zu illustrieren oder darzubieten, sondern eine wirkliche Schrift. Der Autor schreibt mit seiner Kamera wie ein Schriftsteller mit seiner Federhalter“¹, proklamiert bereits im Jahr 1948 Alexandre Astruc. Nun ist die Kamera keine Feder, die Leinwand keine weiße Seite und auch die Tonaufzeichnung hat nichts, was einer Auffassung von der Schrift im alphabetischen Sinn entsprechen würde. Dennoch möchte ich Astrucs Überlegungen aufgreifen und im Folgenden ein neues Konzept für eine filmische Schrift entwickeln. Mit ihr scheint ein Verfahren gegeben, mit dem dichter und individueller an das filmische Material herantreten werden kann, als dies begriffliche Methoden bisher leisten. Die ‚Filmschrift‘ würde dann idealiter ein Instrumentarium zur Interpretation von Filmen sein. Ihre Lesbarkeit wäre durch die ideographische Selbstidentität der Zeichen, ihre Erkennung und Wiederholung, gegeben.

Für meine Darlegungen werde ich exemplarisch anhand von zwei Filmausschnitten aus *M – eine Stadt sucht einen Mörder* (1931) und *Déetective* (Detektiv, 1985) die Filmschrift der Autoren / auteurs Fritz Lang und Jean-Luc Godard aufgreifen.² Bevor jedoch anhand der beiden Beispiele eine Analyse der Filmschrift durchgeführt wird, gilt es, auf ein in diesem Rahmen nicht vernachlässigbares theoretisches Problem einzugehen. Die Filmschrift, die semiotisch-semiologisch gedacht werden soll, steht nämlich einerseits in einem eigentümlichen Gegensatz, andererseits auch Bezug zur Sprache und zum Stil. Zur Erörterung kann auf drei Theoretiker zurückgegriffen werden, die sich auf je unterschiedliche Weise mit der Schrift beschäftigt haben: Roland Barthes, Christian Metz und Jacques Derrida.

Roland Barthes, der den Zusammenhang von Sprache, Stil und Schrift literaturbezogen untersucht, macht deutlich, dass ein Autor über die Sprache auf ganz bestimmte Weise verfügt und mit ihrer Hilfe einen eigenen Stil hervorbringt.³ Anders als die Sprache würden Bilder, Vortragsweise und Wortschatz, die den Stil schaffen, aus der Konstitution und der Vergangenheit des Autors resultieren und allmählich zu „Automatismen seiner Kunst“⁴. Während der Stil ein Erfordernis sei, das die sprachliche Ausdrucksweise an ein Lebensgefühl bindet, wirke die Sprache als die „Grenze des Möglichen“.⁵ Zwischen Sprache und Stil gibt es noch eine andere

Realität: die Schreibweise oder Schrift (die „écriture“⁶). Sie sei bestimmt durch die „allgemeine Wahl eines Tones“⁷ beziehungsweise eines, wie Barthes sagt, „Ethos“⁸. Während die Sprache und insbesondere der Stil der persönlichen Ausdrucksweise unterlägen, würde sich im *Ethos* der Autor eindeutig individualisieren. Die Schreibweise oder Schrift ist insofern durch „die Beziehung zwischen dem Geschaffenen und der Gesellschaft“⁹ charakterisiert.

Christian Metz, der sich ausführlich mit dem Zusammenhang von Film und Sprache beschäftigt hat, betont, dass die kinematographische Sprache noch *keine Schrift* darstellt. Die kinematographische Sprache vollzieht sich bei ihm in „Großen Syntagmen“¹⁰. Sie ermöglichen die Lektüre eines Films dadurch, dass sie wiedererkennbare filmsprachliche Codes bilden. Metz schreibt: „Das, was im *cinéma* als Sprache dient, weist bestimmte Charakteristika einer Schrift auf, und die Schriften einige Funktionen der Sprache.“¹¹ Die Filmschrift (*écriture filmique*) sei von der kinematographischen Sprache (in Bezug auf das *cinéma*) dadurch unterschieden, dass man sie erstens „im geläufigen Sinne des Worts denkt (= codifiziertes graphisches Zeichen)“¹² und zweitens „in einem moderneren Sinne denkt (= Schrift als textuelle Aktivität)“¹³. Die Filmschrift lässt sich Metz zufolge also im Rückgriff auf die kinematographische Sprache anhand einer Übersetzungsleistung lesen. Jedoch reicht es nicht aus, sie einfach durch die Theorie der kinematographischen Sprache zu ersetzen. Das *cinéma* (in Abgrenzung zum einzelnen Film) ist Metz zufolge keine Schrift, sondern nur die Instanz, die eine Schrift ermöglicht. Sie ist es, die sich als kinematographische Sprache definieren lässt. Diesbezüglich betont Metz: „Eine Sprache ermöglicht es, Texte zu konstruieren, sie ist selbst kein Text.“¹⁴ Im Unterschied zu den Codes der kinematographischen Sprache und den Subcodes (letztere offenbaren laut Metz den Stil eines Films) ist die Schrift bei ihm eher mit dem Textsystem in Verbindung zu bringen (das Textsystem, das Kohärenz schafft und eine Ebene bildet, wodurch der Film vereinheitlicht erscheint – auf der Basis von verschiedenen, auch außerkinematographischen, z. B. kulturellen Codes und ihren Beziehungen zueinander).¹⁵ Bei Metz überlagern sich in der Filmschrift das Kinematographische und das Nicht-Kinematographische im Hinblick auf eine Thematik (auch Weltsicht) oder eine „intellektuelle Operation“¹⁶.

Der Schrifttheoretiker Jacques Derrida, auf den neben Barthes und Metz für den Zweck einer Erörterung der Filmschrift ebenfalls eingegangen werden

soll, betont, dass die Schrift lesbar bleiben müsse, das heißt *iterierbar* (wiederholbar). Dies gelinge durch den Code als „übermittelbares entzifferbares Raster“¹⁷. Das Potential der Filmschrift liegt demnach darin, dass mit ihr die qualitativen und quantitativen Differenzen der Zeichen in den Vordergrund rücken. Insofern ist für sie das produktive Moment der Zeichen („*marques*“¹⁸), wodurch im Film ein Aussagbares möglich wird, ausschlaggebend.

Die Überlegungen der genannten Theoretiker sollen in die Lektüre der Ausschnitte von Lang und Godard miteinbezogen werden. Insbesondere jedoch bilden meiner Auffassung nach die zehn Zeichenklassen bei Charles S. Peirce eine geeignete theoretische Grundlage, um die semiotischen Differenzen in der Filmschrift nachvollziehen zu können. Anhand von Peirces Aufschlüsselung der drei Zuordnungen Quali-, Sin- und Legizeichen, wie in „Phänomen und Logik der Zeichen“¹⁹ dargelegt (und worauf hier nur verwiesen werden kann), lässt sich die Mehrdimensionalität der filmischen Schrift, die raum-zeitliche Beziehungen, Symbole, die wörtliche Rede der Akteure, Geräusche et cetera verkörpert, offenlegen.

Im Folgenden wird nun die Filmschrift aus zwei Sequenzen bei Lang und Godard, mit einer Länge von je zweieinhalb Minuten, gelesen. Sie soll als offenes interpretatives Konzept etabliert werden, bei dem filmischer Text, auteur und Leser eine strukturelle Einheit bilden. Infolge gilt der Autor / auteur nicht mehr als autonomer Urheber, sondern wird zur „Konstruktion des Lesers“²⁰ und zur „Arbeit am filmischen Text“²¹.

In *M* wird seit dem Tag, an dem das Mädchen Else Beckmann nicht aus der Schule zurückkommt, eine Großstadt monatelang von einem pathologischen Kindesmörder terrorisiert. Auf Litfasssäulen ist der Großaufruf der Polizei zur Mithilfe der Bevölkerung bei der Suche nach dem Mörder zu sehen. In einem Syntagma, das sich mit Metz sowohl als deskriptives als auch narratives Syntagma einstufen ließe²², wird die Spurensuche der Polizei belegt, indem der Minister und der Polizeipräsident miteinander telefonierend gezeigt werden. Die haargenaue polizeiliche Untersuchung, über die der Polizeipräsident dem Minister im Zusammenhang mit dem Auftauchen eines Briefs des Mörders berichtet, wird anhand einer Reihe von Szenen belegt, die in der Wiederholung ein Ähnliches signifizieren. Sie zeigen erstens die Nahaufnahme einer Fingerabdruck-Karte, über die jemand ein Vergrößerungsglas hält, zweitens in einer Halbtotale das vergrößerte Projektor-Bild einer Hand mit numerisch-wissenschaftlichen Markierungen,

wozu ein Fachmann wissenschaftliche Notizen macht, drittens eine Szene, in der ein Beamter einer Sekretärin graphologische Ergebnisse diktiert und viertens die Großaufnahme eines Schriftbildes, das ein handschriftliches Schreiben des Mörders zeigt. Damit soll die „pathologisch starke Sexualität des Triebmenschen“, wie es im Diktat aus dem Off heißt, bewiesen werden. Mit den Worten eines Graphologen: „Die zerbrochene Schreibart ist in ihrer zeichnerischen Weise ein Ausdruck von Schauspielerei, die nach außen hin die Form der Indolenz, der Trägheit wählen kann“, erfolgt die Denotation der Schrift des Mörders bereits auf der Ebene der Narration. Den Beweis für die Richtigkeit der Diagnose liefert mit Peirce ein „dikentisch-symbolisches Legizeichen“²³, das uns den Mörder zeigt, der sich im Spiegel betrachtet und der die Grimasse eines „wahnsinnigen Gesichtsausdrucks“ schneidet. Die Reihe der Einstellungen bildet den Interpretanten einer ‚umfassenden Relation‘ aus, dadurch dass ihre Anordnung einem bestimmten Schema folgt. Bei dem Blatt mit der ‚zerbrochenen Schreibart‘, auf dem wir eine zittrige Schreibart erkennen können, ebenso wie bei dem Gesicht des Mörders im Spiegel, handelt es sich um visuelle Zeichen, die eine besondere Eigenschaft symbolisieren: die Maskenhaftigkeit beziehungsweise Undurchschaubarkeit des Mörders. Für den Filmleser bestätigt sich die Hypothese in den vorherigen Bildern über ihn, indem der Spiegel als ‚deiktischer Operator‘²⁴ fungiert. Die Informationsbilder (mit den Fingerabdrücken und Untersuchungen) erhalten demgegenüber als „dikentische-indexikalische Sinzeichen“²⁵ Aufmerksamkeit und unterscheiden sich von dem Reflexionsbild (das sein Objekt, den Mörder, bedeutungsvoll werden lässt) dadurch, dass sie in narrativer Hinsicht die Tatsache der polizeilichen Recherche vermitteln. Das ausgewählte Syntagma bei Lang symbolisiert Hierarchie und Ordnung, indem die bildlichen Zeichen Chefs in verantwortlichen Positionen zeigen sowie ihnen zuarbeitende Assistentinnen und eine Stenotypistin. Die Darstellung der Suche nach dem Mörder mit Hilfe eines koordinierten Verwaltungsapparats gelingt in diesem Ausschnitt anhand eines funktionierenden filmischen Textsystems. Die Einstellungen des Telefongesprächs firmieren als Klammer einer Montageordnung, der alle anderen Bilder untergeordnet sind. Auf diese Weise soll die rechtsstaatliche Suche nach dem Mörder ‚objektiv‘ zum Ausdruck gebracht werden.

Ausgehend von den signifizierenden Zeichen lässt sich die *Filmschrift* somit in Bezug auf die asyntaktische semiotische Masse mit ihren kleineren oder größeren Einheiten (Syntagmen) in der Montage lesen. Die Differenzen, anhand derer die Verräumlichung und Verzeitlichung im Film erfolgt, sind

als von einem ‚Ursprung‘ oder ‚repräsentativen Kontext‘ abgeschnitten zu sehen, ermöglichen jedoch gerade auf diese Weise eine interpretative Beschreibungsart des filmischen Texts.

Vergleichend möchte ich nun ein Syntagma aus Godards *Détective* herausgreifen, das ebenfalls als narrativ und deskriptiv einzustufen ist.²⁶ Die vereinheitlichende Vorstellung einer Wahrheit, die Langs Filmschrift kennzeichnet, wird bei Godard im Chaos alogischer Relationen aufgebrochen. Aufgrund ihrer stärkeren Unmotiviertheit erzeugen die Zeichen (*marques*) in dem genannten Filmausschnitt ein mehrdimensionales Bedeutungsfeld. Die erste Szene des ausgewählten Syntagmas findet in einem Restaurant statt. Die Situation zwischen dem Boxkampfmanager Warner und Françoise Chénal verweist auf die innere Anspannung Warners, wenn er auf Françoises Nachfrage nach seiner „Verpflichtung“ mehr oder weniger illokutionär Stellung bezieht, ihre Frage nicht kausal beantwortet, sondern einfach nur auf den Reim des Worts ‚Verpflichtung‘ mit ‚Vernichtung‘ hinweist. Die alogische Anordnung der Bilder enthält eine Szene, in der einer der Akteure, im Film „Onkel“ genannt, in seinem Hotelzimmer in einem Buch liest, als wäre darin *die* Lösung zu finden. Die Situation wirft uns zurück auf die zentrale Frage im Ganzen des narrativen Geschehens, nämlich: „wer hat den Fürsten umgebracht?“ Im Anschluss folgt eine Szene, die eine vorausgegangene Einstellung an einem Billardtisch fortsetzt und eine rote und weiße Billardkugel groß zeigt. Die folgende Außenaufnahme einer Leuchtreklame mit dem Schriftzug „Cassettes Audio, Agfa, Vidéo Cassettes“ lässt den subjektiven Bezug auf *Détective* als Film genauso zu, wie den zur JVC Kamera, die Arielle in verschiedenen Szenen bedient. Die Reihe der Bilder in dem Syntagma entsteht somit durch singuläre Szenen, die mit Peirce „dicentische-indexikalische Sinzeichen“²⁷ insofern bilden, als durch sie in statischer Kameraeinstellung oder Detailaufnahme eine Gegenständlichkeit auf bestimmte Weise selbstthematisch repräsentiert wird. In der Juxtaposition folgen die Einstellungen nicht sensomotorisch aufeinander, sondern stoßen einander ab. Im Unterschied zu Langs Filmschrift erfolgt die Verkettung der Bildzeichen bei Godard nicht unter der Voraussetzung eines erkennbaren logischen Interpretanten, das heißt einer sie verbindenden Idee. Die *eine* Regel der Motivation der Zeichen wird nicht erkennbar. Die Qualzeichen eines Buchtexts – wir lesen die Worte ‚soulever des tempêtes‘, die Seite stammt vielleicht aus Shakespeares „Der Sturm“, es könnte sich aber auch um irgendeinen Text aus der französischen Revolution handeln, da das Wort ‚libération‘ auftaucht (das narrative Geschehen denotiert das

Bildzeichen nicht) – spielen auf die Möglichkeit des Objektbezugs an. Die Potentialqualitäten der Einstellungen werden ausgeschöpft, indem das zu sehende Schriftbild mit einem im Off gesprochenen literarischen Bild kontrastiert wird („Glücklich die Winde, die zu den Gärten ziehen...“) und die Szenen ferner mit wechselnder Klaviermusik in unterschiedlichen Tempi fragmentarisch unterlegt sind. Durch die Stimme aus dem Off werden zwei halbnaher Einstellungen, die einen Fremden in einer Metro zeigen und den Ausgang einer Metro, aus der Menschen strömen, in der Semiose von Bild- und Tonzeichen ‚poetisch‘. Die Alinearität des Syntagmas entsteht durch die zeitlich-räumlichen Sprünge, auch wenn die Abfolge der visuellen Zeichen einen chronologischen Verlauf dokumentiert (tags – nachts – tags). Doch markiert jede autonome Bildszene eine Spaltung oder Ablösung, bedingt durch die „strukturelle Möglichkeit des Referenten oder des Signifikats [...] beraubt zu werden“²⁸. Die Einheit des Raums wird dekonstruiert, indem die Kameraperspektive auf den Boxer Tiger Jones nicht dem subjektiven Kamerablick von Arielle auf dem Balkon in der vorangegangenen Einstellung entspricht und der Code einer vorgeblichen ‚Montage auf Anschluss‘ durch ‚falsche Blickstrukturen‘ zerstört wird. In dem Syntagma bestätigt sich jene arepräsentative semiotische Form, die Derrida in seinen Darlegungen zur Schrift gleichzeitig als „Möglichkeit und Unmöglichkeit der Schrift“²⁹ charakterisiert. Derrida hebt hervor:

- 1) Ein geschriebenes Zeichen (*signe*) ist im geläufigen Sinne des Wortes ein bleibendes Zeichen [*marque*], das sich in der Anwesenheit seiner Einschreibung nicht erschöpft und das zu einer Iteration Anlass geben kann, in Abwesenheit des empirisch bestimmten Subjektes, das es in einem gegebenen Kontext gesendet oder produziert hat, und über seine Anwesenheit hinaus. [...]
- 2) Gleichzeitig enthält ein geschriebenes Zeichen [*signe*] eine Kraft zum Bruch mit seinem Kontext, das heißt mit der Gesamtheit der Anwesenheiten, die den Moment seiner Einschreibung organisieren. Diese Kraft zum Bruch ist nicht ein zufälliges Prädikat, sondern die Struktur des Geschriebenen selbst. [...]
- 3) Diese Kraft zum Bruch verdankt sich der Verräumlichung, die das geschriebene Zeichen (*signe*) konstituiert.³⁰

Aufgrund seiner Iterabilität ist ein schriftliches Zeichen folglich derart zu denken, dass es stets aus der identitätslogischen Verkettung herausgenommen werden kann, ohne dass es alle Möglichkeiten des Funktionierens verliert, eben so, wie bei Godard zur Darstellung gebracht.

Im Anschluss an die Lektüre der beiden Ausschnitte lässt sich somit feststellen, dass die Filmschrift auf der Möglichkeit einer unendlichen Semiose ihrer Zeichen beruht. Wie mag ein weiterführender Vergleich der

Filmschrift bei Lang und Godard aussehen? Das Konzept der Filmschrift soll nun im Ergebnis verdeutlicht werden.

Kann der pathologisch Kranke, der Mörder, der in *M* gefasst wird, für seine Taten schuldig erklärt werden? Warum „kann er denn nicht anders“, wie er selbst mit verzweifelterm Gestus am Schluss des Films erklärt, indem er auf seinen inneren Handlungszwang verweist? Wie auch in anderen Filmen, so zum Beispiel in *Blue Gardenia* (*Gardenia – Eine Frau will vergessen*, 1952 / 53) oder in *You and me* (*Du und ich*, 1938), zeugt Langs Filmschrift von einem ‚moralischen Gestus‘. Die Frage nach den eigentlichen Gründen für die nicht gegebene Eingliederung des Mörders in die gesellschaftliche Ordnung oder seine Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft kennzeichnet das ‚Ethos‘ seiner Filmschrift. Die emphatische Selbstverteidigung des Mörders, der am Schluss von *M* schließlich den Schutz eines „ordentlichen Gerichts“ anruft, lässt deutlich den „Pakt zwischen Gesellschaft und Autor“³¹ erkennen, den Barthes als für die Schreibweise beziehungsweise Schrift kennzeichnend herausstellt. In Godards Filmschrift hingegen baut die Suche nach dem Phantommörder insgesamt auf einem unsinnigen Referenten auf. Die narrative Absicht besteht nicht darin, zu zeigen, wie man ihn fangen, vor Gericht bringen oder aus der Gesellschaft entfernen könnte – so wie bei Lang. Vielmehr bezeugt die Filmschrift auf metaphorische Weise zahlreiche Geschichten, Ereignisse (‚Bücher‘, ‚Literaturen‘). Von verschiedenen Wahrheiten zerrend, lässt sie den Mord schließlich zur Nebensächlichkeit gerinnen. Die Wahrheit liegt, wie es in *Déetective* heißt, „irgendwo zwischen Sichtbarwerden und Verschwinden, sie ist transparent.“ In anderen Filmen Godards, wie zum Beispiel in *La Chinoise* (*Die Chinesin*, 1967) oder *Éloge de l' amour* (*Auf die Liebe*, 2001) wiederholt sich symbolisch, dass am Schluss kein vorgezeichneter Sinn hervortritt. Godards Filmschrift darf daher im Ganzen als „intellektuelle Schreibweise“³² charakterisiert werden. So wie bei ihm wird jedoch auch in Langs Filmschrift die Codierung gebrochen (durch den Mörder vor dem Spiegel im Reflexionsbild, das eine alogische Einstellung innerhalb der Klammer in dem Syntagma bildet). Anders als Lang setzt Godard den entstehenden Codes auf der syntagmatischen Ebene (die eine „kinematographische Sprache“ kennzeichnet) von vornherein ihre symbolische Dekonstruktion entgegen.

Im Unterschied zur kinematographischen Sprache, die jedem zur Verfügung steht, gehört die *Filmschrift* dem Autor / auteur. Die differentiellen Zeichen, durch die sie räumlich-zeitlich erzeugt wird, sind im Hinblick auf eine

aufgeschobene Präsenz, nach deren Wiederaneignung wir in der Lektüre streben, zu denken. Die Filmschrift beruht auf keinem objektiven Referenten – und dennoch repräsentiert sie ‚die Sache selbst‘.

¹ Astruc, Alexandre: „Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter“. In: Theodor Kotulla (Hg.): *Der Film, Manifeste Gespräche, Dokumente*, Bd. 2, 1945 bis heute. München: Piper 1964, S. 114.

² Die Verwendung der Bezeichnung Autor / auteur (in Anlehnung an die auteurs der *Cahiers du Cinéma*) steht hier für die Wertschätzung der Filme anerkannter Meisterregisseure mit einer ‚persönlichen Handschrift‘.

³ Barthes, Roland: *Am Nullpunkt der Literatur, Literatur oder Geschichte, Kritik und Wahrheit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2006, S. 19.

⁴ Ebd., S. 16.

⁵ Ebd., S. 17.

⁶ „Écriture“ wird in den deutschen Aufsätzen von Roland Barthes mit „Schreibweise“ und „Schrift“ übersetzt. Als „Schrift“ nimmt die *écriture* Bezug auf die sprachliche Funktion der Zeichen und das Schriftbild, während die „Schreibweise“ die Tätigkeit als ‚Moral der Form‘ oder soziale Bestimmung kennzeichnet.

⁷ Ebd., S. 18.

⁸ Ebd.

⁹ Ebd.

¹⁰ Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München: Fink 1972, S. 165-198.

¹¹ Ders.: *Sprache und Film*. Frankfurt a. M.: Athenäum 1973, S. 294.

¹² Ebd., S. 309.

¹³ Ebd.

¹⁴ Ebd., S. 309-310.

¹⁵ Ebd., S. 99-131.

¹⁶ Ebd., S. 297.

¹⁷ Derrida, Jacques: *Die différance, Ausgewählte Texte*, hrsg. von Peter Engelmann. Stuttgart: Reclam 2004, S. 80.

¹⁸ Derrida trennt das Zeichen in *marque* (das differentielle Zeichen) und *signe* (das geschriebene Zeichen). Ebd., S. 81-84.

¹⁹ Peirce, Charles S.: *Phänomen und Logik der Zeichen*, hg. von Helmut Pape. 3. Auflage. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1998.

²⁰ Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Filmtheorie*. Mainz: Bender 2002, S. 37.

²¹ Ebd.

²² Metz: *Semiologie des Films*, S. 175-178.

²³ Peirce: *Phänomen und Logik der Zeichen*, S. 131-132.

²⁴ Zur ‚Deixis‘ siehe Kanzog, Klaus: „Grundkurs Filmrhetorik“. In: Elfriede Jelig und Michael Schaudig (Hg.): *Münchener Beiträge zur Filmphilologie*, Band 9. München: Schaudig & Ledig 2001, S. 30-47.

²⁵ Peirce: *Phänomen und Logik der Zeichen*, S. 129.

²⁶ Metz: *Semiologie des Films*, S. 175-178.

²⁷ Peirce: *Phänomen und Logik der Zeichen*, S. 129.

²⁸ Derrida: *Die différance*, S. 85.

²⁹ Ebd., S. 84.

³⁰ Ebd., S. 83-84.

³¹ Barthes: *Am Nullpunkt der Literatur*, S. 33.

³² Ebd., S. 27.

„What the hell am I looking at?“

Möglichkeitsräume – mise-en-abyme – Visual Thinking.

Medienphilosophie als Beobachtung dritter Ordnung¹

Axel Roderich Werner

In systemtheoretischer Terminologie bezeichnet „Selbstbeobachtung“ eine *in* einem System *auf* dieses System gerichtete Operation und „Selbstbeschreibung“ die Anfertigung einer entsprechenden Aufzeichnung. Eine Selbstbeschreibung kann nur *im* System, nur *mit den Mitteln* des Systems und immer nur unter *Reduktion von Komplexität* erfolgen. Selbstbeobachtungen und -beschreibungen betreiben, was sie beobachten und beschreiben, in ihrem Vollzug selbst; das heißt bei einer Selbstbeschreibung ist die Beschreibung immer ein Teil dessen, was sie beschreibt, und deswegen verändert sie dieses auch, allein schon dadurch, dass sie überhaupt auftritt.² Nun ist eine solche Selbstreferenz zwar einerseits unabdingbar, um überhaupt so etwas wie *Identität* herzustellen, andererseits aber hat die daraus resultierende *Hyperkomplexität* dann schon die Schizophrenie mit im Gepäck.

Von Anfang an ist die Selbstbeschreibung eines Systems ein paradoxes Unterfangen. Denn das Beobachten und Beschreiben setzt eine Differenz voraus zwischen dem Beobachter / Beschreiber und seinem Gegenstand; aber die Absicht der *Selbstbeschreibung* negiert genau diese Differenz.³

Um also das Problem zu lösen, das eigene Selbst im Unterschied zu allem anderem als Identität zu beschreiben, eben damit aber selbst aus diesem Selbst ausgeschlossen zu sein, errichtet die Selbstbeschreibung einen *frame* im *frame*, innerhalb dessen das System ein „unscharfes Bild seiner selbst“ produziert und dieses dann als Ausgangs- und Beziehungspunkt weiterer Anschlussoperationen nimmt.⁴ Wie dies dann etwa aussehen kann, zeigt in grandioser Weise *Spaceballs* (1987) von Mel Brooks.

Auf der Suche nach ihren entflohenen Geiseln nutzen die Weltraum-Schurken Dark Helmet und Colonel Sandurz einen *new breakthrough in home video marketing*: die sogenannten *instant cassettes*, das heißt Videos, die bereits in den Läden stehen, bevor der Film, dessen Kopie sie sind, überhaupt *fertiggestellt* ist. Die Schurken spielen also ein solches Video ab – und sehen tatsächlich den Anfang von *Spaceballs*, das heißt ebenjenen Film, den auch der Zuschauer sieht, und ebenjenen Anfang, den auch der Zuschauer gesehen hat. Da sie aber die Geschichte des Films als ihre eigene Vergangenheit bis hin zum Zeitpunkt ihrer Suche ja schon kennen, spulen sie

im Bildsuchlauf vor und sehen so das, was der Zuschauer schon gesehen hat und nun noch einmal sieht, nämlich die Geschichte, in der sie selber auftreten – bis sie exakt in ihrer Gegenwart landen, wo die Geschichte sich selbst einholt („We’re at now now“) und prompt die Schurken auf dem Monitor sich selber sehen sehen („What the hell am I looking at?“). Das rückgekoppelte Videobild, das sich in einer unendlichen *mise-en-abyme* in die Tiefe des Bildschirms fortsetzt, ist hier in der Tat das *unscharfe Bild* des Filmes, das als pure Selbstreferenz allerdings jegliche anderweitigen Operationen blockiert, weshalb die Rückübertragung abgebrochen und stattdessen auf den tatsächlichen Aufenthaltsort der Flüchtlinge umgeschaltet wird; wie sollte die Geschichte sonst auch weitergehen können? Das Auftreten des Videorecorders ist das Eintreten des Films in einen historischen Zustand: die Geschichte verfügt nun selbst über Geschichte, das heißt einen wahlfreien Zugriff auf den Sinn vergangener wie künftiger Ereignisse.⁵ Im Falle von *Spaceballs* kann der Film in seiner Gegenwart auf seine Vergangenheit zurückgreifen, um damit auf seine Zukunft einzuwirken – ja, der Film hat sogar einen sozusagen eschatologischen Zugriff auf das, was noch *vor seinem Anfang* und schon *jenseits seines Endes* liegt (nämlich das Urheberrecht, dessen Verletzung polizeilich verfolgt wird, sowie sein *after life* auf dem Videomarkt und seine filmhistorische Verortung im Gesamtwerk von Mel Brooks). Gleichzeitig aber ist *Spaceballs* über die Geschichte ins *Posthistoire* schon über- und herausgesprungen; und dies nicht etwa, indem historische Prozesse als Illusion verneint würden, sondern vielmehr dadurch, dass diese Prozesse als herstellbar erkannt werden⁶ – der Prozess der Geschichte ist der Prozess ihrer Aufzeichnung, und, wie Dark Helmet weiß, „we’re still in the middle of the making“. Ein historisches wird hier durch ein mediales Apriori sowohl gegründet als auch unterlaufen, wenn Geschichte nichts ist als eine Funktion des linearen Schreibens, die von den audio-visuellen Medien schon wieder methodisch erfasst und aufgehoben ist⁷:

Damit ist Geschichte im eigentlichen Sinne beendet, und etwas ganz anderes, nämlich Geschichten, können beginnen. Dies alles aber kann ansichtig gemacht werden, wenn man Bilder erzeugt, die die Geste des Herstellens, des Bildermachens, des linearen und alphabetischen Schreibens, des Buchdrucks, des Rechnens, des Kalkulierens und des Computierens zeigen⁸,

und das wiederum, unter ausdrücklicher Problematisierung des „man“ zum Beispiel des Bildererzeugens, ist Sache einer *Philosophie der Medien* – ein Begriff, für den insofern für einen *genitivus subiectivus* zu optieren ist⁹, als

dass es nicht darum geht, „die Medien“ einfach zum *möglichen Gegenstand* eines dann gleichsam außer-medialen Denkens zu machen, sondern als *Bedingung der Möglichkeit* des Denkens zu denken:

Medien [...] produzieren Denkvermögen und setzen es unter Bedingungen; sie machen Denken [...] möglich. Medien machen denkbar. Medienphilosophie ist deshalb ein Geschehen, möglicherweise eine Praxis, und zwar eine der Medien. Sie wartet nicht auf den Philosophen, um geschrieben zu werden. Sie findet immer schon statt, und zwar in den Medien und durch die Medien.¹⁰

Medienphilosophie als außersprachliche Praxis kann also vom Texte schreibenden Philosophen nicht betrieben, sondern nur beschrieben werden. Und hierfür bietet sich nun (immerhin) eine besondere Position an, nämlich eine Beobachtung dritter Ordnung in der Form einer Beschreibung eines sich selbst beschreibenden Systems, die eine Medien- einer Philosophen-Philosophie zugänglich beziehungsweise erstere in letzterer erklärbar macht, indem sie eigenes und fremdes Erkennen zur Einheit zusammenschließt¹¹ – über einen „medialen Hiatus“¹² hinweg, aber gerade auch in dessen Anerkennung.

Wenn es also bei der medienphilosophischen Sache um die Einführung einer komplexitätsreduzierten Zweitfassung des Mediums in das Medium geht, so bietet sich hierfür die Figur der *mise-en-abyme*, das heißt eine Form von „Rekursivität und damit Selbstreferenz, bei der mindestens ein Element einer übergeordneten Ebene (inhaltlicher oder formaler Natur) analog auf einer untergeordneten Ebene erscheint“¹³, und die dem Medium, in dem sie auftritt, nichts anderes ist als eine Dramatisierung seiner eigenen Funktionsweise¹⁴ – wie es etwa in René Magrittes *La Condition humaine* geschieht, in dem die Paradoxien der bildlichen Darstellung von Wirklichkeit wirklich bildlich dargestellt sind:

Vor ein Fenster, das vom Innern eines Zimmers aus gesehen wird, stellte ich ein Bild, das genau den Teil der Landschaft darstellte, der von diesem Bild verborgen wurde. Der auf dem Bild dargestellte Baum versteckte also den Baum hinter ihm, außerhalb des Zimmers. Er befand sich für den Betrachter gleichzeitig innerhalb des Zimmers auf dem Bild und gleichzeitig außerhalb, durch das Denken, in der wirklichen Landschaft. So sehen wir die Welt. Wir sehen sie außerhalb unserer selbst und haben doch nur eine Darstellung von ihr in uns.¹⁵

Die Paradoxie besteht also darin, dass im Aufbau eigener Identität komplementär zur Herstellung eines Selbstbildes dieses Selbst von allem anderen – der Umwelt – unterschieden werden muss.

Die Umwelt kann aber nur aufgrund interner Operationen unterschieden werden [...]. Das System muss dann die Unterscheidung zwischen sich selbst

und der eigenen Umwelt als eigenes Produkt beobachten. Das ist paradox, weil das System sich von einer ihm nichtzugehörigen Umwelt unterscheiden muss und zugleich beobachtet, dass diese Umwelt nichts anderes ist als ein internes Produkt seiner Operationen.¹⁶

Der autologische Schluss besagt dann, dass das, was für das Bild im Bild gilt, auch für das Bild selber gilt. Das Bild *ist* die Differenz von Bild und Abgebildetem, was es dann dadurch reflektiert, dass es diese für es konstitutive Differenz wieder in sich einführt. Das Bild im Bild ist daher Inhalt *und* Rahmen des Bildes *zugleich* – und umgekehrt¹⁷; das Bild ist also ein Spezialfall dessen, was es selber darstellt.

Ein filmisches Beispiel für die exzessive Verwendung von *mise-en-abyme*-Strukturen ist *The Falls* (1980) von Peter Greenaway, das schon direkt mit einer Selbstbeschreibung anfängt:

The 92 people represented in this film all have names that begin with the letters FALL. The names are taken from the latest edition of the Standard Directory published every 3 years by the Comitee investigating the *Violent Unknown Event* – the *V.U.E.* for short. The names are presented in the alphabetical order in which they stand in the Directory and represent a reasonable cross-section of the 19 million other names that are contained there.

Weltweit 19 Millionen Menschen wurden von einem mysteriösen Ereignis betroffen, von dem niemand weiß, worin es genau bestand, für dessen Erforschung aber eine eigene Behörde eingesetzt wird. Aus den 19 Millionen Opfern sind nun 92 ausgewählt, von denen jeweils eine filmische Kurzbiographie angefertigt werden soll, und die Gesamtheit dieser Biographien ist dann nichts anderes als *The Falls* selbst – als „repräsentative“ Miniatur des *V.U.E. Standard Directory* im Maßstab 1:206522. Ebenso repräsentativ aber ist *The Falls* für Greenaways Gesamtwerk: einige (frühere) Filme Greenaways wie *A Walk Through H* (1978) oder *Vertical Features Remake* (1978) werden zitiert, andere (spätere) wie *A Zed and Two Noughts* (*Ein Z und zwei Nullen*, 1985) oder *Drowning by Numbers* (*Verschwörung der Frauen*, 1988) werden schon vorweggenommen, ja, *The Falls* nimmt sogar denjenigen Film vorweg, der es später selbst rekapitulieren wird: *The Tulse Luper Suitcases* (2003).

Innerhalb von *The Falls* ist das Verhältnis der 92 ausgewählten Fälle zu den 19 Millionen insgesamt übertragbar auf das Verhältnis von Vorspann und Hauptfilm, denn in ersterem ist genau das in einer Liste komprimiert, was in letzterem dann narrativ entfaltet wird. Das Zeitverhältnis beträgt dabei 2 Minuten und 2 Sekunden Vorspann zu 3 Stunden, 6 Minuten und 57

Sekunden Hauptfilm, das heißt, was nur für die kompositorische Akkuratess des Filmes spricht, von 1:92.

Sodann enthält die Liste (*The Falls*) einen Eintrag (#12), im dem es um eine Liste geht, die der ersten Liste isomorph ist: ein gewisser Musicus Fallantly nämlich schrieb „a choral work celebrating 92 early flight pioneers“ namens *Sky Lists*, „a work of considerable complexity and an excess of narrative“ – in *Sky Lists The Falls* wiederzuerkennen fällt nicht schwerer als Greenaway in Fallantly, die beide walischer Herkunft sind und deren Gewerbe der *Illusionismus* ist. Bei Eintrag #30 handelt es sich um Coppice Fallbatteo, ein Kunsthistoriker, dessen Bemühen es ist „to make a novel cultural theory out of the *V.U.E.*“ – zufälligerweise genau das Unternehmen, an dem ich selber gegenwärtig arbeite. Das *Œuvre* Greenaways erweist sich insofern als ein Werk, das seinen eigenen Metatext selbst schon enthält, dessen Beschreibung selbst noch unter ihr Objekt fällt, das wiederum als selbstbeschreibendes beschrieben werden muss.¹⁸ (So ist auch, um es noch komplizierter zu machen, der Experte der *V.U.E. Commission*, der Coppice Fallbatteos Biographie vorträgt, selbst ein Opfer des *V.U.E.* und als #42 selber einer der *FALLs*, dessen eigene Biographie mit seinem Vortrag der Biographie Fallbatteos beginnt ...)

Beim mysteriösen *V.U.E.* schließlich handelt es sich um nichts Geringeres als um eine *mediale Urszene*, eben auch in jenem Sinne des Begriffes, dass sich hierbei zwischen retroaktivem Phantasma und realem Ereignis letztlich nicht entscheiden lässt¹⁹: Das *Comitee for the Investigation of the V.U.E.* wird diesen niemals zu fassen geschweige denn zu sehen bekommen, ganz einfach deshalb, weil es sich um seinen *eigenen Ursprung* handelt. Als Akronym gelesen ist der „Violent Unknown Event“ *la vue*, der *Blick*; gewiss als *surveillance* Foucaults, aber mehr noch als das *objet petit a* Lacans, das heißt jene Objekt-Ursache des Begehrens, die ja laut Slavoj Žižek mit dem *MacGuffin* Hitchcocks zusammenfällt²⁰, ja, bedenkt man „the filmic origin of the *V.U.E.*“, möglicherweise sogar mit dem filmischen Objekt überhaupt.²¹ Der *V.U.E.* ist in der Tat der Vorwand, der bloße Anschein eines zu erklärenden Geheimnisses; der Mangel, die Lücke im Zentrum der symbolischen Ordnung, der die Bewegung der Interpretation in Gang setzt; das Objekt, das als gesuchtes vom Prozess der Suchens erst erzeugt und dann retroaktiv als dessen eigene Ursache postuliert wird.²² Wenn aber der Sinn der Suche oder des Begehrens nun gar nicht in dessen Erfüllung besteht, sondern vielmehr in seiner Reproduktion²³, dann gibt es hierfür noch einen

anderen Begriff, nämlich den der Autopoiesis. Eben das ist ja die *Realität der Massenmedien*²⁴, dass sie eine Selbstbeobachtung der Gesellschaft ermöglichen, die „Probleme“ erzeugt, die „Lösungen“ erfordern, die „Probleme“ erzeugen, die „Lösungen“ erfordern und so weiter, so dass ihre Tätigkeit letztlich in nichts anderem besteht als in der Kompensation der eigenen Effekte. Der *V.U.E.* ist nun gerade ein solcher durch bestimmte mediale Mechanismen gezeitigter Effekt, der sich dann paradoxerweise ihrem durch sie selbst fingiertem Ursprung substituiert: *Die Medien sind eine Erfindung der Medien.*

Soweit meine Beschreibungen, die allerdings noch eine Frage offenlassen; nämlich, inwiefern ein im Bild formuliertes Denken überhaupt erst die Möglichkeit schafft, zu bestimmten sprachlich formulierbaren Theoriekonzepten zu gelangen.²⁵ Eine Antwort hierauf wären die *Technobilder* Vilém Flussers, also apparativ erzeugte Bilder, die als Imaginationen von Konzepten Begriffe vorstellbar und bedeutungsvoll machen, die es ohne sie gar nicht geben würde²⁶; es geht hier also um ein Denken, in dem es, mit Goethe, „Ideen mit Augen zu sehen“ gilt²⁷ – Alexandre Astruc zufolge würde ja schon Descartes, hätte er nur in der Gegenwart gelebt, anstatt seinen *Discours de la méthode* zu schreiben, einen Film gedreht haben.²⁸ Allerdings besteht ein Unterschied zwischen einem originären *visual thinking* (Rudolf Arnheim) und dem, was Béla Balázs „Gedankenphotographie“ genannt hat, das heißt nur filmisch „illustrierten Gleichnissen“.²⁹ Als nachrangige Illustration sprachlich-schriftlicher Vorgaben würde Medienphilosophie sich in der Tat in einer „*mise-en-scène* theoretischer Motive“³⁰ erschöpfen; ihrer Abgrenzung dagegen ließe sich vielleicht Goethes Unterscheidung von *Allegorie* und *Symbol* zugrundelegen.

Es ist ein großer Unterschied, ob der Dichter zum Allgemeinen das Besondere sucht oder im Besonderen das Allgemeine schaut. Aus jener Art entsteht Allegorie, wo das Besondere nur als Beispiel, als Exempel des Allgemeinen gilt; die letztere aber ist eigentlich die Natur der Poesie, sie spricht ein Besonderes aus, ohne ans Allgemeine zu denken oder darauf hinzuweisen. Wer nun dieses Besondere lebendig fasst, erhält zugleich das Allgemeine mit, ohne es gewahr zu werden, oder erst spät³¹;

und so ist es ja auch besonderes Merkmal der Medien, dass man ihrer im Regelfalle nicht gewahr wird, oder erst, wenn es zu spät ist.

¹ Bereits der Titel dieses Aufsatzes enthält einen nicht ungewichtigen Fehler; aber vielleicht fällt das ja gar nicht weiter auf.

² Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997, S. 883ff.

-
- ³ Ders.: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1995, S. 487.
- ⁴ Ebd., S. 401; ders.: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987, S. 51.
- ⁵ Ebd., S. 118.
- ⁶ Flusser, Vilém: *Kommunikologie*. Frankfurt a.M.: Fischer 1998, S. 194.
- ⁷ Ders.: *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* Frankfurt a.M.: Fischer 1992, S. 12.
- ⁸ Ders.: *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*. Bensheim, Düsseldorf: Bollmann 1993, S. 261f.
- ⁹ Liebsch, Dimitri: „Philosophie und Film“. In: Ders. (Hg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn: Mentis 2005, S. 7-26.
- ¹⁰ Engell, Lorenz: „Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur“. In: Stefan Münker et al. (Hg.): *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Frankfurt a.M.: Fischer 2003, S. 53-78, hier: S. 53.
- ¹¹ Vgl. Luhmann: *Die Kunst der Gesellschaft*, S. 491; ders.: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1990, S. 499.
- ¹² Engell, Lorenz: „Schwierigkeiten der Fernsehgeschichte“. In: Ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*. Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften 2000, S. 89-107, hier: S. 101.
- ¹³ Wolf, Werner: „Mise en abyme“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Stuttgart, Weimar: Metzler 1998, S. 373.
- ¹⁴ Ricardou, Jean: „The Story within the Story“. In: *James Joyce Quarterly* 18, 1981, 3, S. 323-338.
- ¹⁵ Magritte, René: „Die Lebenslinie (II)“. In: Ders.: *Sämtliche Schriften*. München, Wien: Hanser 1981, S. 105-112, hier: S. 108.
- ¹⁶ Corsi, Giancarlo: „Paradoxie“. In: Ders. / Baraldi, Claudio / Esposito, Elena: *GLU. Glossar zu Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997, S. 131-135, hier: S. 132.
- ¹⁷ Roberts, David: „Die Paradoxie der Form in der Literatur“. In: Dirk Baecker (Hg.): *Probleme der Form*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 22-44, hier: S. 38ff.
- ¹⁸ Esposito, Elena: „Operation / Beobachtung“. In: Dies. / Baraldi / Corsi: *GLU*, S. 123-128, hier: S. 128.
- ¹⁹ Laplanche, Jean / Pontalis, Jean-Bertrand: „Urszene“. In: Dies.: *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1972, S. 576-578.
- ²⁰ Žižek, Slavoj: *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien*. Berlin: Merve 1991.
- ²¹ Vgl. Engell, Lorenz: „Medienphilosophie des Films“. In: Ludwig Nagl und Mike Sandbothe (Hg.): *Systematische Medienphilosophie*. Berlin: Akademie-Verlag 2005, S. 283-298, hier: S. 293.
- ²² Žižek: *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst!*, S. 58; ders.: *Mehr-Genießen. Lacan in der Populärkultur*. Wien: Turia & Kant 2000, S. 27.
- ²³ Ebd., S. 17.
- ²⁴ Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.
- ²⁵ Fahlé, Oliver: „Bewegliche Konzepte. Historisches Denken der Bildmedien“. In: Lorenz Engell und Joseph Vogl (Hg.): *Mediale Historiographien*. Weimar: Universitätsverlag 2001, S. 73-81, hier: S. 77.
- ²⁶ Flusser: *Kommunikologie*, S. 171ff.
- ²⁷ Goethe, Johann Wolfgang von: „Glückliches Ereignis“. In: Ders.: *Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden*, Bd. 10. München: dtv 1998, S. 538-542, hier: S. 541.
- ²⁸ Astruc, Alexandre: „Die Geburt einer neuen Avantgarde. Die Kamera als Federhalter“. In: Theodor Kotulla (Hg.): *Der Film. Manifeste, Gespräche, Dokumente*, Bd. 2. München: Piper 1964, S. 111-115.
- ²⁹ Balázs, Béla: *Der sichtbare Mensch oder Die Kultur des Films*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 64.
- ³⁰ Žižek: *Mehr-Genießen*, S. 13.
- ³¹ Goethe, Johann Wolfgang von: „Maximen und Reflexionen“. In: Ders.: *Werke*, Bd. 12, S. 365-547, hier: S. 471.

„You can't beat the feeling“ – Streifzüge durch die Architektonik moderner Warenästhetik

Tim Raupach

Innerhalb gegenwärtiger Medienlandschaften lassen sich die Ästhetisierungsstrategien von Konsumgütern prozessual unter dem Stichwort einer öffentlichkeitswirksamen ‚Platzierung‘ von Warenwerbung immer ungenauer verhandeln. Ein allgemeiner Grund liegt sicher in der Entwicklungstendenz kapitalistischer Ökonomien, die ihren organisatorischen Schwerpunkt von einer Produktions- auf eine Marketingperspektive verlagern und damit – so die noch zu entfaltende These – die materielle Form der Waren aus dem Mittelpunkt der Konsumtion drängen.

Auch in medienökonomischen Kalkülen sind Ästhetisierungsstrategien von Konsumgütern meist in enger Symbiose mit einer gleichzeitigen Vermarktung von kulturellen Erfahrungen und Erlebnissen angelegt, die der glanzvollen ‚Beseelung‘ von Markenamen und Firmenlogos dienlich werden sollen. In der Folge haben diese Strategien ihren allgemeinen Bezugspunkt von der Produktion materieller Güter über das Angebot von Dienstleistungen und den Austausch von Informationen immer stärker auf die Schaffung von Produkten verlagert, deren Warenlogik immer weniger an einen materiellen Gebrauchswert gebunden scheint. Stattdessen ist die Bedeutung des ‚Spektakels‘ kulturindustrieller Bilderwelten so eng mit den darin beworbenen Produkten verzahnt und hier in funktionalen Allianzen anzutreffen, dass auch eine kritische Inspektion einzelner Warenwerbung auf diesen erweiterten Bedeutungskontext reflektieren muss.

Möglicherweise bietet dazu ein zunächst sicher antiquiert anmutender, neomarxistischer Theorieentwurf eine geeignete begriffliche Ausgangslage, der im Hinblick auf die Veränderungen in Logik und Struktur der (Medien-) Waren und ihrer Ästhetik auf seine Tauglichkeit befragt werden soll. Gemeint ist das im Kontext der 68er Studentenbewegung entstandene Konzept einer *Kritik der Warenästhetik*¹ von Wolfgang Fritz Haug. Seine Monographie beinhaltet eine Fundamentalkritik von Produktgestaltung und -design, von Marketing und Werbung, wie er sie seiner Zeit innerhalb kapitalistischer Industriegesellschaften beobachtete.

Lassen sich trotz des zurückliegenden Datums von Haugs empirischer Untersuchung noch Rückschlüsse und Einsichten gewinnen, die den

gegenwärtigen Entwicklungen an der Schnittstelle von Medien und Ökonomie eine Begrifflichkeit bieten könnten? Der Weg zur möglichen Beantwortung dieser Frage soll in zwei Schritte unterteilt werden. Der erste besteht darin, Haugs ursprüngliches Konzept noch einmal zu skizzieren. In einem zweiten Schritt wird es auf aus heutiger Sicht notwendige Modifikationen überprüft werden.

Wenn man auf den Haug'schen Theorieentwurf zurückblickt, mag natürlich dessen Kritik der massenmedial inszenierten ‚Reklame‘ der erste augenfällige Anachronismus sein. Was von Haug und anderen Vertretern materialistischer Medientheorien noch unter jenem Terminus analysiert wurde, gibt sich in den neueren medienwissenschaftlichen Diskursen gerne als ‚Werbung‘ aus oder wird unter dem noch allgemeineren Sammelbegriff der ‚Kommunikation‘ verhandelt. Dieser terminologische Wandel in den Medienwissenschaften zeugt von einer wachsenden Verdrängung der Intentionalität der unter dem Reklame-Begriff noch bezeichneten Botschaften. Wird Reklame zu Werbung und Werbung zu Kommunikation, wird die damit verbundene Absicht zu einer allgemeinen, neutralen. Tatsächlich aber ist sie nicht neutral, da sie letztlich das gleiche Ziel verfolgt wie Reklame oder Werbung, nämlich die Erzeugung von Aufmerksamkeit im Sinne von Produktwahrnehmung, Produktinteresse und vor allem Kaufinteresse. So scheint es folglich die Konstanz der Absichten, die zu einer Tauglichkeitsprüfung von Haugs Analyse der Warenästhetik einlädt. Denn im Hinblick auf die allgemeine Intentionalität der Werbung, die nach wie vor den allgemeinen Konsum beflügeln soll, scheint sein Konzept von ungemin-derter Aktualität und verdient eine kritische Inspektion.²

Bereits im Titel verweist die *Kritik der Warenästhetik* auf Karl Marx' *Kritik der politischen Ökonomie*.³ Ausgangspunkt von Haugs Überlegungen ist ein von Marx konstatiertes Widerspruchsmerkmal, den er aus dem zentralen Merkmal der kapitalistischen Ökonomie herleitet, gemeint ist der Tausch von Waren gegen Geld. *Conditio qua non* ist bei Haug hierbei freilich der *Warencharakter* aller Medienprodukte oder zumindest derer, die im Spektrum der privatwirtschaftlichen Organisation der Massenmedien liegen. Ware zu sein, soviel lässt sich schon den ersten Kapiteln des Marx'schen *Kapitals* entnehmen, fällt unter die allgemeine Bestimmung der unter kapitalistischen Produktionsverhältnissen hergestellten Güter, welche auf dem Wege der Ausnutzung der Lohnarbeit, das heißt der Aneignung des Mehrwertes und der

Verwandlung in Geld durch den Verkauf, der Verwertung des eingesetzten Kapitals und damit seiner Akkumulation dienen.⁴

Eine entscheidende Rolle bei der Verwandlung des Mehrwertes in Geld spielen zwei qualitativ verschiedene Wertbestimmungen, die Marx in die Begriffe *Tauschwert* und *Gebrauchswert* unterteilt. Verkürzt gesagt, lässt sich der Begriff des *Tauschwertes* mit dem Geldbetrag gleichsetzen, den der Verkäufer vom Käufer verlangt, bevor dieser die Ware überlassen bekommt. Der *Gebrauchswert* dagegen ist das, was der Käufer mit der Ware erwirbt. Der reine *Gebrauchswert* ist das tatsächlich zu Gebrauchende, subjektivistisch ausgedrückt repräsentiert er vor allem den speziellen Nutzen für ein Individuum. Dass den Produkten der Massenmedien, den ‚Medien-Waren‘, ein *Tauschwert* zukommen kann, ist nun sicher ebenso unzweifelhaft wie die damit logisch verbundene Existenz eines *Gebrauchswertes*.

Was aber bedeutet die Rückführbarkeit der Medien-Waren auf ein solches ökonomisches Verhältnis, genauer, was bedeutet die Feststellung eines solchen *Gebrauchswertes* der Medienprodukte mehr als deren Konsumierbarkeit? Ohne Frage kann man Filme ansehen, Gedrucktes lesen wie man Lebensmittel essen und trinken kann. Damit scheint die Aussagekraft der ökonomischen Kategorie *Gebrauchswert* aber auch erschöpft, will sie doch lediglich besagen, dass einem als Ware zum Zweck des Verbrauchs und damit zur Realisierung eines Gewinns hergestellten Gegenstand stoffliche Eigenschaften zukommen müssen, die es erlauben, dass er in irgendeiner Weise ge- und vernutzt werden kann. Fraglos ist im Zuge ständiger Ökonomisierung der Kapitalverwertung, zum Beispiel in der Verringerung der Produktionskosten, eine zunehmende Begrenzung der Benutzbarkeit durch kürzere Lebensdauer und schlechte Qualität eine mit einiger Findigkeit praktizierte Logik der Waren, deren funktionales Zusammenspiel mit einem expansiven Kreditwesen Jean Baudrillard in seiner Definition des Verbrauchs exakt beschrieben hat.⁵

Im Kreditwesen, der gestiegenen Popularität des Ratenkaufs sowie der mit ihr verbundenen ‚Flüchtigkeit‘ der Waren allerdings zeigt sich, dass der von Marx entlehnte Gegensatz von *Tausch-* und *Gebrauchswert* sich gerade nicht auf die stoffliche Seite eines Produktes, das Ware ist, bezieht, sondern viel eher die durch die Existenz des *Tauschwertes* vor dem Bedürfnis aufgerichtete Barrikade – die im Verkaufspreis zum Vorschein kommt – bezeichnet, die den Produzenten von der Konsumtion der Ware trennt und darin exemplarisch vom gesellschaftlichen Reichtum ausschließt⁶: War in der

einfachen Warenzirkulation die Autonomie des *Gebrauchswertes* das fraglos Vorausgesetzte, schlechthin Selbstverständliche, weil der *Gebrauchswert* den Produzenten als gewusster Zweck gegenwärtig war, so geht diese Autonomie mit dem Kapitalverhältnis innerhalb des Tauschverkehrs verloren. Obgleich die Ware die fundierende Kategorie des Kapitals stellt, scheint die Autonomie der *Gebrauchswerte* im Tauschverkehr aufgehoben.⁷ Marx scheint in seiner überspitzten Darlegung der zweigeteilten Wertbestimmung genau dies zum Ausdruck bringen zu wollen, wenn er schreibt: „Als Gebrauchswerte sind die Waren vor allem verschiedener Qualität, als Tauschwerte können sie nur verschiedener Quantität sein, sie enthalten also kein Atom Gebrauchswert.“⁸

Für die Akteure eines Kaufaktes sind diese beiden Wertbestimmungen nicht gleichermaßen wichtig, vielmehr repräsentieren die Verkäufer primär einen *Tauschwertstandpunkt*, der sich aus der quantitativen Wertgröße des Geldes, das er als generalisiertes Tauschmedium erhält, erklärbar ist. Umgekehrt vertritt der Käufer vor allem einen *Gebrauchswertstandpunkt*, ihn interessiert die Qualität des Waren-Objekts in der Gestalt eines subjektiv differenzierbaren Potentials seiner Nutzungsmöglichkeiten. Natürlich ist auch der Warenkäufer am *Tauschwert*, das heißt dem zu zahlenden Preis interessiert, jeder möchte so preiswert wie möglich kaufen, jedoch nur – und an diesem Punkt spaltet sich die Wertform der Ware auf – wenn das Waren-Objekt individuell konkretisierbaren *Gebrauchswert* verspricht.⁹

Das Folgeproblem, das hieraus resultiert und bereits von Marx erkannt worden ist, liegt in der zeitlichen Abfolge, in der die beiden entstehenden unterschiedlichen Wertbestimmungen während des Kaufaktes realisiert werden. Denn in diesem realisiert sich der *Tauschwert* vor dem *Gebrauchswert* und genau auf jener Invariante im Akt des Warentausches fußt die argumentative Struktur von Haugs *Kritik der Warenästhetik*.¹⁰ Da sich der Warenkäufer erst im Nachhinein vom tatsächlichen *Gebrauchswert* einer Ware überzeugen kann, seine Kaufentscheidung jedoch von ihm abhängig ist, muss er sich auf Indikatoren des *Gebrauchswertes* verlassen. Wenn es um Artikel des täglichen Bedarfs geht, mag dies noch relativ unkompliziert sein, kann sich der Konsument doch hier auf eigene Erfahrungen und Wahrnehmungen aus früheren Konsumerlebnissen mit dem gleichen (oder einem vergleichbaren) Produkt stützen oder beispielsweise auch auf sensorische Prüfungen bei bestimmten Lebensmitteln. In vielen anderen Bereichen des Konsums dagegen muss er seine Kaufentscheidung ohne konkretes Wissen über den *Gebrauchswert* der Waren treffen und

stattdessen deren Erscheinung als so genanntes ‚Gebrauchswertversprechen‘ beurteilen.¹¹

Dieser bezeichnende Umstand des Warentausches hat dazu geführt, dass auf der Seite der Warenproduktion immer beides und zwar immer separat hergestellt wird: *Gebrauchswerte* wie auch *Gebrauchswertversprechen*.¹² Stoßrichtung und allgemeiner Bezugspunkt von Haugs Kritik der Warenästhetik lassen sich aus dieser Unterteilung leicht ablesen; sie zielt auf die ‚ästhetische Inszenierung‘ von *Gebrauchswertversprechen*. Letztere wird von Haug selbst als ein Prozess der „ästhetischen Abstraktion“ beschrieben.¹³ Sie beginnt im Produktdesign, der Gestaltung des Produkts, setzt sich in der Produktverpackung fort und findet nochmals einen zentralen Ort in der Produktwerbung. Zu diesen Geltungsbereichen der Warenästhetik gehört nun nach Haug der Prozess der ästhetischen Abstraktion deshalb, da sich darin eine immer größere Entfernung vom ‚Eigentlichen‘, das heißt der Ware als *Gebrauchswert* ausspricht. Sie findet ihre ausgeprägteste Form in der Warenwerbung. Zwischen ihr und der beworbenen Ware besteht der geringste Zusammenhang des *Gebrauchswertes*; lediglich eine abstrakte Verbindung qua Image.

Das Verhältnis des Gegensatzpaares von *Gebrauchswert* und *Gebrauchswertversprechen* wird konträr zu dem von *Tausch-* und *Gebrauchswert* von der ‚stofflichen Seite‘ der Ware quasi ex Negativo bestimmt und zwar insofern es für ersteres Verhältnis gar keine Rolle zu spielen scheint, ob das (stoffliche) Waresein das halten kann, was der Warenschein (der Werbung) verspricht. Was Haug in seiner Kritik der Warenästhetik analysiert, ist somit als der tendenzielle Bedeutungsverlust des *Gebrauchswertes* gegenüber dem systemnotwendig dominanten und primär ästhetisch konzipierten *Gebrauchswertversprechen* für den Kaufakt zu bezeichnen. Wenn Haug damit auch ein Verhältnis beschreibt, aus dem sich ein gesellschaftlich-kultureller Umwälzungsprozess hin zu einer Erlebnisorientierung, die verstärkt an Ästhetisierungsprozesse gebunden ist, ableiten oder zumindest diskutieren ließe¹⁴, so scheinen seine eigenen Analyseschwerpunkte, die sich um die Fernsehwerbung gruppieren, mittlerweile zu überholt, um noch die sich fortschreibende Produktentwicklung wie auch die sich modifizierenden medialen Orte, die als Werbeträger fungieren, in den Blick bekommen zu können.

Und in der Tat findet sich in Haugs Warenästhetik-Kritik schnell der Eindruck bestätigt, dass sein Konzept nur auf einen bestimmten Warentyp

anwendbar ist. Die von ihm angeführten Beispiele stammen bevorzugt aus dem Spektrum der einfachen Bedarfsgüter wie etwa Seife, Schuhe oder Dosenmilch.¹⁵ Zwischen *Gebrauchswert* und *Gebrauchswertversprechen* lässt sich in solchen Fällen noch relativ leicht unterscheiden, andere Warentypen, insbesondere die Medien-Waren, verlangen dagegen eine weitaus differenziertere Betrachtungsweise, die eher aus Baudrillards Überlegungen zum Begriff des Verbrauchs¹⁶ und Jeremy Rifkins utopischem Entwurf eines Kapitalismus' der ‚Zugangsbedingungen‘¹⁷ deduzierbar erscheinen.

Eine Weiterentwicklung des Haug'schen Theoriekonzepts, das an genannte Theorieansätze argumentativ anschließbar wäre, scheint jedoch nicht ausgeschlossen. Produktiv für die Suche nach einer solchen Verbindungsmöglichkeit zeigt sich der Hinweis von Gerd Hallenberger, nach dem die gegenwärtige Warenästhetik besonders dort eine wachsende Rolle spielt, wo Kaufentscheidungen nicht erst nach der materiellen Abnutzung eines vorher erworbenen Produktes getroffen werden.¹⁸ Dessen stoffliche Qualitäten weisen sich – wie Jean Baudrillard gezeigt hat – vor allem in den Massen- und Serienartikeln notwendig bescheiden aus, um damit der ökonomischen Ordnung „Verbrauch vor Erzeugung“ Folge leisten zu können.¹⁹ In der Dimension des Sozialen setze die ‚Fälligkeit‘ der Waren diese in die Rolle der (Konsum-)Beschleuniger, mache sie zu einer „zentrifugalen Kraft“, die dem Individuum einen „Rhythmus der Flucht nach vorne“ vermittele.²⁰ Gleichzeitig zeige sich diese durch das Kreditwesen, welches Leibeigenschaft und Wucher als Zwangsmittel abstrahiert und vertieft habe, als eine Flucht in die „Ungewißheit und das Ungleichgewicht“.²¹

Die Fälligkeit der Waren und die damit einhergehende Beschleunigung des Verbrauchs erklärt in ihrer allgemeinen Gültigkeit jedoch nicht, warum beispielsweise neue Autos oder Textilien nicht erst gekauft werden, wenn das alte Fahrzeug endgültig seinen Dienst verweigert oder man tatsächlich nichts Brauchbares mehr zum Anziehen hat. Die Kaufargumente, von einer Verbrauchspolitik des Kredits angeschoben, liegen stattdessen in der Aussicht auf mögliche Statusgewinne des Besitzers durch ein neues Fahrzeug oder ein modisch-trendbewusstes Erscheinungsbild. In diesen Fällen geht es offensichtlich um einen neuen Typ von *Gebrauchswert*, der von Hallenberger als „sozialer Gebrauchswert“ bezeichnet wird.²² Er tritt zu dem *materiellen Gebrauchswert*, der sich aus der konkreten Nutzung der stofflichen Qualitäten des Warenobjekts definiert und scheint für die Weiterentwicklung

des Haug'schen Konzepts aus zwei Gründen von zentraler Bedeutung: Erstens eröffnet die prinzipielle Unterscheidung von differierenden *Gebrauchswert*-Typen einen Weg, wie sich auch Medien-Waren, das heißt Waren mit einem weithin weniger konkreten *Gebrauchswert* als Seife oder Textilien, sinnhaft in eine Kritik der Warenästhetik einbinden lassen. Zum zweiten legt die Ausdifferenzierung des *Gebrauchswertes* rückbezüglich auch eine erneute Reflexion über das Verhältnis von *Gebrauchswert* und *Gebrauchswertversprechen* nahe, denn was Hallenberger *sozialen Gebrauchswert* nennt, ist homolog zu dem, was in Haugs Terminologie mit ‚ästhetischer Abstraktion‘ gemeint ist: Beide Kategorien repräsentieren eine Ablösung von der Waren-Materialität und deren konkreten Eigenschaften. Findet das Verschwinden der *stofflichen Gebrauchswerte* in Haugs Warenästhetik-Kritik lediglich in marxistischer Terminologie über den „Fetischcharakter der Ware“ als einem „trägerischen Schein“, einer ‚Illusion‘ des *Gebrauchswertes* durch den *Tauschwert* ein klassifikatorisches Urteil²³, das in der neomarxistischen Rezeptionsgeschichte bereits von Lukács und später Adorno etabliert worden ist²⁴, so treten ‚Schein‘ und ‚Illusion‘ in der reformulierten Fassung einer Warenästhetik-Kritik bei Hallenberger als mögliche Elemente des Seins auf, das heißt als eine konkretisierbare Form des *Gebrauchswertversprechens*.²⁵ Sie steigen damit zum integralen Bestandteil des *materiellen Gebrauchswertes* der Ware auf.

Die Unterscheidung zwischen den unterschiedlich existierenden *Gebrauchswertversprechen* mag nicht immer eindeutig erscheinen und oft zu einer heuristischen Überprüfung des Einzelfalls zwingen. Eine qualitative Neubewertung des Verhältnisses von *Gebrauchswert* und *Gebrauchswertversprechen* könnte sich aber genau hier vornehmen lassen.

¹ Haug, Wolfgang Fritz: *Kritik der Warenästhetik*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1971.

² Vgl. dazu Hallenberger, Gerd: „Neue Kritik der Warenästhetik. Vom Gebrauchswert zum Zeitalter seiner Entbehrlichkeit“. In: *Navigationen. Siegener Beiträge zur Medien- und Kulturwissenschaft* 1, 2001, S. 11-24, hier: S. 11-12.

³ Marx, Karl: *Zur Kritik der politischen Ökonomie*. Berlin: Dietz 1987.

⁴ Vgl. dazu Marx, Karl: *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*. Frankfurt a.M. u.a.: Ullstein 1970, S. 17.

⁵ Vgl. dazu Baudrillard, Jean: *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*. Frankfurt a.M., New York: Campus 1991, S. 195-201.

⁶ Buck, Henning: *Neues Medien-Bewußtsein? Medienwissenschaft als Beitrag zu Theorie und Praxis der Bewußtseinsbildung*. Münster: Westfälisches Dampfboot 1986, S. 67.

⁷ Pohrt, Wolfgang: *Theorie des Gebrauchswertes. Über die Vergänglichkeit der historischen Voraussetzungen, unter denen allein das Kapital Gebrauchswert setzt*. Berlin: Tiamat 1995, S. 32.

⁸ Marx: *Das Kapital*, S. 52.

⁹ Vgl. dazu Haug: *Kritik der Warenästhetik*, S. 15.

¹⁰ Ebd., S. 14.

¹¹ Ebd., S. 17.

¹² Hallenberger: „Neue Kritik der Warenästhetik“, S. 13.

¹³ Haug: *Kritik der Warenästhetik*, S. 48.

¹⁴ Vgl. dazu Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*. Frankfurt a.M., New York: Campus 1992, S. 7-34.

¹⁵ Haug: *Kritik der Warenästhetik*, S. 20.

¹⁶ Vgl. dazu Baudrillard: *Das System der Dinge*, S. 20.

¹⁷ Vgl. dazu Rifkin, Jeremy: *Access. Das Verschwinden des Eigentums*. Frankfurt a.M.: Fischer 2002, S. 26-43.

¹⁸ Vgl. dazu Hallenberger: „Neue Kritik der Warenästhetik“, S. 14.

¹⁹ Vgl. dazu Baudrillard: *Das System der Dinge*, S. 202.

²⁰ Vgl. dazu ebd., S. 202.

²¹ Vgl. dazu ebd., S. 201.

²² Hallenberger: „Neue Kritik der Warenästhetik“, S. 14.

²³ Vgl. dazu Haug: *Kritik der Warenästhetik*, S. 17-40.

²⁴ Vgl. dazu Knoell, Dietrich Rudolf: *Zur gesellschaftlichen Stellung der Kunst zwischen Natur und Technik. Untersuchung zum Verhältnis von Ästhetik und Politik in der Kunstrezeption der Kritischen Theorie und des Neopositivismus*. Zürich, New York: Olms 1993, S. 209.

²⁵ Vgl. dazu Hallenberger: „Neue Kritik der Warenästhetik“, S. 15-18.

**„Ein Stück Leben, eine Episode – vielleicht!? – auch aus
unserem Dasein“. Kinoprogrammgestaltung und
weibliches Publikum im Kaiserreich**

Andrea Haller

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit den wechselseitigen Einflussnahmen von weiblichem Publikum und der Programmierungspraxis im deutschen Kaiserreich, das heißt mit der Übergangszeit vom Kurzfilmkino des *Cinema of Attractions* zur Programmpraxis des langen Spielfilms zwischen 1911-1912. Nimmt man eine medienhistorische Verortung des Kinos vom Blickwinkel des Programms vor, dann zeigt sich, dass die Einführung des langen Films einen entscheidenden Umbruch der Filmgeschichte markiert. Loiperdinger schreibt dazu:

Der eigentliche mediengeschichtliche Umbruch vollzieht sich nicht im Bereich der Technikgeschichte, auch wenn die Jahreswende 1895/96 in der öffentlichen Wahrnehmung bis heute als Epochenschwelle gehandelt wird. Er vollzieht sich im Bereich der Programmgeschichte, und zwar geraume Zeit später, nämlich während des ersten Weltkrieges. Erst die Durchsetzung des Programmstandards ‚langer Spielfilm‘ brachte jene Umwälzung, welche die Medienlandschaft für die nachfolgenden Jahrzehnte geprägt hat.¹

Auf der einen Seite soll gefragt werden, in welchem Maße die Anwesenheit von Frauen im Kino Auswirkungen auf die Gestaltung des Programms zeitigte. Neben ökonomischen Faktoren und Veränderungen der Verleihpraxis², die das Aufkommen des Langfilms bewirkten, scheint auch das Publikum eine Rolle bei der Etablierung des langen Films gespielt zu haben. Auf der anderen Seite soll danach gefragt werden, wie das Kinoprogramm jener Zeit die Wünsche und Sehnsüchte seiner Zuschauerinnen bediente und weibliche Identität repräsentierte.

Programmierungspraxis und der weibliche Wunsch „sich selbst zu sehen“

Schaut man sich die Kinoprogramme der Jahre um 1912 an, so steht zu vermuten, dass es einen Zusammenhang zwischen Aufkommen eines weiblichen Kino-Publikums und der Etablierung des langen narrativen Films gibt. In der neueren Forschung hat vor allem Heide Schlüpmann mit ihrer Studie *Unheimlichkeit des Blicks*³ auf den Zusammenhang von weiblicher Zuschauerschaft und den Filmen der beginnenden 10er Jahre hingewiesen:

Dort stellt sie die These einer weiblichen Erzählperspektive der frühen Filme auf. Diesen „weiblichen Blick“ findet sie vor allem in den sogenannten „Kino-Dramen“ des frühen Kinos an der Wende zum narrativen Kino von 1909 - 1913. Vor allem in den neu aufkommenden sozialen Dramen, die bereits eine halbe bis zu einer Stunde dauerten, konnte das weibliche Publikum zum ersten Mal „sich selbst sehen“, ihren Alltag, ihr Milieu und ihre Lebenswelt. Während Schlüpmann jedoch die Bedienung der weiblichen Interessen für einzelne (hauptsächlich deutsche) Filme feststellt, kann eine Analyse der tatsächlich im Kino gezeigten Programme an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit diesen Zusammenhang in seiner ganzen Bandbreite reflektieren.

Bereits Emilie Altenloh befasst sich in ihrer Dissertation *Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher* von 1914 mit den tiefen Veränderungen, die das Kino in den Jahren ab 1908 durchläuft. Anders als ihre Zeitgenossen, die die Präsenz von Frauen im Kino missbilligten oder schlichtweg ignorierten, betont Altenloh das große Interesse der Frauen am Kino. Vor allem für die Arbeiterfrauen hatte das Kino eine hohe Bedeutung und der Kinobesuch wurde ihnen schnell zur Gewohnheit und zum echten Bedürfnis.⁴ Ferner stellt Altenloh fest, dass vor allen Dingen die „Gehilfinnen im Kaufmannsstand“, das heißt Verkäuferinnen und Angestellte vom Kino angezogen werden. Diese Frauen besuchten mit Vorliebe die etwas vornehmeren Theater und liebten vor allem Liebesgeschichten und solche Filme, die „dem Leben der Mädchen nahe stehen oder die ihnen den Abglanz der großen Welt widerspiegeln.“⁵

Auch „Frauen der oberen Schichten“ gingen äußerst gerne ins Kino, sogar noch öfter als ihre arbeitenden Geschlechtsgenossinnen. Denn im Gegensatz zu diesen war ihre Zeit nicht durch Erwerbsarbeit beschränkt. Was sie im Kino suchten waren „Sensationen“ und das Miterleben von Schicksalen, denn ihr Leben war, laut Altenloh, sorgenfrei und unkompliziert. Anders als ihr Tagesablauf unterschied sich ihr Filmgeschmack kaum von dem der kleinen Angestellten und Arbeiterinnen.⁶ Der Filmgeschmack von Frauen aller Schichten war somit weitgehend homogen: Sie alle bevorzugten Filme, in denen sie die zahlreichen Konflikte, die das Dasein als Frau mit sich bringen konnte, miterleben konnten. Altenloh fasst dies so zusammen: „Alle Stücke, zu denen Anknüpfungspunkte aus dem eigenen Milieu heraus gefunden werden, sei es, indem sie das eigne Leben schildern, so wie es ist oder so wie sie es sich wünschen, gefallen am besten und lassen stärker empfinden.“⁷

Des Weiteren stellt Altenloh fest, dass der Erfolg bestimmter Programme zumeist an den speziellen Dramen, die in ihm kombiniert waren, gelegen hat: „Betrachtet man diejenigen Programme, die sich als besonders zugkräftig erwiesen haben, so läßt sich dieser Erfolg meist auf bestimmte Dramen zurückführen.“⁸ Der Zusammenhang zwischen Veränderung der Film- und Programmform und den Vorlieben des weiblichen Publikums, der bei ihr indirekt zur Sprache kommt, wird evident, wenn man sich die konkreten Programme der Jahre ihrer Untersuchung anschaut.

Die Kinoprogramme von Mannheim 1911/1912

Es soll nun exemplarisch ein Blick auf die Kinoprogramme der Stadt Mannheim aus den Jahren 1911/1912 geworfen werden. In diesem Zusammenhang bietet sich die Stadt Mannheim an, da Altenloh die Daten für ihre empirische Untersuchung in Mannheim erhoben hatte.

Zu Beginn des Jahres 1911 wurden hauptsächlich sogenannte Nummernprogramme aufgeführt, das heißt es wurden 8-12 kurze Filme aller Genres und Gattungen zu einem Programm zusammengefasst. Doch bereits in den ersten zwei Monaten wurden zwei Filme groß beworben, die als Initialfilme einer neuen Gattung und als Wegbereiter für die Programmveränderung gesehen werden können. Und in beiden stehen Frauen im Mittelpunkt der Erzählung. Am 28. Januar 1911 wurde der erste Asta Nielsen-Film *Afgrunden* (*Abgründe*, 1910) in Mannheim aufgeführt. *Abgründe*, dessen Spielzeit fast eine Stunde lang war, war auch der erste Film, der als so genannter „Monopolfilm“ verliehen wurde. In diesem Drama spielt Asta Nielsen die frisch verlobte Magda, die sich beim Besuch eines Zirkus' in den Artisten Rudolph verliebt und ihn am Ende aus Eifersucht tötet. Wie schon zeitgenössische Kritiker feststellten, markierte dieser Film nicht nur einen Wendepunkt in der Filmwirtschaft und im Verleihwesen, sondern brachte auch die künstlerische Entwicklung des Filmdramas einen entscheidenden Schritt weiter.⁹ In Mannheim war *Abgründe* ein veritabler Straßenfeger, er wurde jedoch zeitweise verboten, da der von Asta Nielsen dargebotene Goucho-Tanz, in dem sie ihren Liebhaber mit einem Lasso fesselt, den Zensoren doch allzu lasziv vorkam. Als der Film im Februar dennoch wieder aufgeführt wurde, war er umso erfolgreicher.

Am 16. Februar 1911 wurde der Film *De hvide Slavehandel sidste Offer* (*Die weiße Sklavin II*, 1911) in Mannheim gezeigt. Diesen Film sieht Altenloh als

eine Art Initialfilm für die gesamte weitere Entwicklung an, sie schreibt: „Ein Umschwung für die Kinoprogramme, ein Aufschwung für die gesamte Industrie bedeutete dann das Erscheinen des ersten modernen Sensationsdramas *Die weiße Sklavin*.“¹⁰ Mit diesem 930 Meter langen Film war der Umschwung im Programmangebot ganz massiv zu bemerken, die Konjunktur der langen Filme setzte in aller Deutlichkeit ein. Doch diese beiden Filme, die eine Flut der rund einstündigen sozialen Dramen und Sittendramen einleiteten, sind noch in anderer Hinsicht prägend, wie Emilie Altenloh schreibt: „Charakteristisch für diese neue Gattung ist das soziale Moment. Ja, die Vorliebe dafür ist so stark, dass das Wort sozial zum gebräuchlichsten Beiwort in der Kinoreklame geworden ist.“¹¹ Was das genau bedeutet, darauf weist sie etwas später hin: „Meist wird in diesen Dramen der Kampf einer Frau geschildert zwischen ihren natürlichen, weiblich-sinnlichen Instinkten und den diesen entgegenstehenden sozialen Zuständen.“¹²

Im Verlauf der nächsten zwei Jahre werden unzählige solcher sozialen Dramen, Sittendramen und Sensationsdramen aufgeführt und groß beworben, die sich mit dem Leben und Schicksal von Frauen beschäftigen. Am 22. April 1911 wurde beispielsweise das Drama *Das gefährliche Alter* (1911) aufgeführt, die Geschichte einer älteren Frau, die sich immer noch nach Liebe sehnt. Am 12. August konnte das Publikum den Film *Die Ballhaus-Anna* (1911) sehen, ein „Halbweltdrama aus Berlin“¹³, in dem ein geldbesessenes Mädchen ihren Liebhaber ruiniert. Zur gleichen Zeit lief auch der Sittenfilm *Das Modell* (1911), ein Drama über ein Mädchen, das als Verkäuferin arbeitet, dann das Modell eines Malers wird, und letztlich als „Koryphäe der Balllokale“ und „gewöhnliche Straßendirne“¹⁴ endet. Dieser Film, der ein „erschütterndes, aber wahres Bild vieler Großstadtexistenzen“ zeichnete, muss sehr erfolgreich gewesen sein, denn der Mannheimer Generalanzeiger wusste zu berichten, dass 8736 Besucher – von denen sicherlich ein großer Teil weiblich war – diesen Film am Eröffnungstag im Saalbau Theater gesehen hatten. Der Film *Roman eines Blumenmädchens* (1911), der Ende August gezeigt wurde, nahm diese Ladenmädchen- und Warenhausthematik wieder auf.

Der Trend zum sozialen Drama mit Frauenthematik setzte sich im September unter anderem fort mit dem Film *Gestrandet* (1911), einem „Lebensschicksal einer unverständenen Frau“¹⁵ und dem deutschen Drama *Sündige Liebe* (1911), einem „modernen Sittengemälde aus der vornehmen Welt“¹⁶ über eine

Frau, die zwei Männer liebt und zum Selbstmord gezwungen wird. Auch dieser Film war sehr erfolgreich in Mannheim. Er wurde in beiden innerstädtischen, großen Kinos aufgeführt und mit großem Aufwand beworben. Auf diese Art und Weise geht es nun bis zum Ende des Jahres weiter, fast jede Woche zeigten die Kinos innerhalb ihre Programme ein anderes Drama um Frauenschicksale und weibliche Themen.

Auch 1912 stehen Schicksale von Frauen und jungen Mädchen hoch im Kurs, fast alle der in Mannheim gezeigten Programme enthalten Filme mit Frauenthematik und weiblichen Protagonistinnen. Neben Großstadtfilmen im Allgemeinen waren vor allem Filme über das Leben von erwachsenen Frauen und jungen Damen, Dramen aus dem Künstler- und Schauspielermilieu, Geschichten von reichen Erbinnen und adeligen Fräuleins aber auch von armen Landmädchen und Halbweltdamen sehr populär. Am 17 Februar wurde beispielsweise das deutsche Drama *Ausgestoßen* (1912) gezeigt, eine „Tragödie einer Siebzehnjährigen“ und ein „spannendes Sittendrama“¹⁷. Am 18 Mai lief ein Film mit dem Titel *Funken unter der Asche* (1912), ein „Frauensicksal aus Berlin W“¹⁸, wie die Anzeige vermerkt. Dass dieses Frauenschicksal sich in der höheren Gesellschaft der Großstadt ereignete machte den Film noch interessanter: „Realistisches Bild aus den vornehmen aber wurmstichigen Kreisen v. Berlin W“, heißt es weiter in der Anzeige.

Diese Filme, die in der Großstadt spielten, an Orten wie Warenhäusern, Nachtclubs oder auf der Rennbahn, gaben den weiblichen Kinogängerinnen die Möglichkeit, Räume zu erkunden, zu denen sie normalerweise keinen Zugang hatten. Neben den geographischen Räumen wurden den Zuschauerinnen aber auch soziale Räume eröffnet, eben durch jene Filme, die Bilder von Frauen aus verschiedenen sozialen Milieus darstellten, wie zum Beispiel adelige Damen aber auch Prostituierte. Den Frauen im Publikum boten diese Filme die Chance, einen unverstellten Blick auf die Lebenswelten der unterschiedlichsten Frauen zu werfen und so verschiedene Lebens- und Liebesentwürfe kennen zu lernen.¹⁹

Unter all den Schauspielerinnen, die die Frauen in den Dramen darstellten, war Asta Nielsen zu jener Zeit wohl die bekannteste und beliebteste, auch in Mannheim. Auch Emilie Altenloh weist in ihrer Studie mehrfach darauf hin. 1911 und 1912 wurde alle Filme der Nielsen in Mannheim gezeigt und heftig beworben. Auch die oftmals für jene Zeit recht lange Aufführungsdauer verweist auf eine große Nachfrage nach den Dramen mit Asta Nielsen, die in

ihren Filmen oft unkonventionelle und individuelle Frauentypen darstellte.²⁰ Glaubt man den Verlautbarungen des Managements des Union-Theaters, dann verursachte die Aufführung des Films *In dem großen Augenblick* (1911) sogar Verkehrsstauungen und Menschaufläufe, als er im September 1911 aufgeführt wurde.²¹

Um 1912 ist eine Welle von Filmen zu verzeichnen, die Geschichten um Mütter erzählen. Sie präsentieren ein anderes, konservativeres Frauenbild als das der Nielsen-Filme. Bereits am 27. Januar 1912 wurde ein Film gezeigt mit dem Titel *Mütter verzaget nicht* (1911), „ein ergreifendes Drama, ein trauriges Großstadtschicksal“ mit Henny Porten, das von der Firma Messter mit Unterstützung der „Berliner Hauptstelle für Mütter- und Säuglingsfürsorge“ produziert wurde und das „ohne Ehebruch, ohne Mordszene, ohne Brutalität“ auskommt, wie die Anzeige nicht vergisst zu betonen. Es folgten unter anderem im Februar *Der Mütter Los* (1912) und im Juni *Die Leiden einer Mutter* (1912).

Wie dieser kleine Ausschnitt an Filmen, der sich beliebig durch unzählige andere Beispiele ergänzen ließe, zeigt, befassten sich fast alle längeren Spielfilme jener zwei Jahre, die die Kinoprogramme dominierten, mit dem Schicksal von Frauen. Das Frauenbild hinter diesen Frauen-Bildern variierte jedoch sehr stark. Doch auch wenn das emanzipatorische Potential einzelner Filme fragwürdig bleibt, so bot das Programm der Jahre 1911/1912, das die Wende zum langen narrativen Kino markierte, Frauen unterschiedlicher sozialer Herkunft die Chance, sich mit den Lebensweisen anderer Frauen vertraut zu machen.

Dass zeitgenössische Frauen diese Entwicklung in der Programmzusammenstellung wahrnahmen und begrüßten und vielleicht gerade deshalb so gerne und zahlreich ins Kino gingen, legt der Artikel „Die mondaine Frau im Lichtspielhause“ von 1912 nahe. Geradezu hymnisch stellt die Autorin Nanny Luße fest, was sich bei der Analyse der Programme gezeigt hat: „Und fast in jedem dieser Bilder spielen Frauen die Hauptrolle!“ Und sie ruft aus: „Es ist ein Stück Leben; ein Ausschnitt, eine Episode – vielleicht!? - auch aus unserem Dasein“. Luße beschreibt, wie sie im Kino sitzt und sich herum dreht und die Emotionen auf den Gesichtern all jener Frauen beobachtet und dabei erkennt, dass sich die Frauen im Publikum mit den Frauen auf der Leinwand, aber auch mit den anderen realen Frauen in- und außerhalb des Kinosaals solidarisierten. Jedes Schicksal auf der Leinwand hätte für sie einen Bezug zum eigenen Schicksal, denn ganz gleich ob

Arbeiterin oder mondäne Dame, letztendlich seien sie alle doch Frauen, Mütter und Liebende.²²

Anhand dieser recht seltenen Quelle einer zeitgenössischen weiblichen Autorin lässt sich erkennen, dass die Frauen jener Zeit das Kino weniger als eine Stätte und ein Mittel zur Emanzipation ansahen, sondern als eine Möglichkeit Solidarität unter Frauen zu spüren und sich ihrer Weiblichkeit zu versichern. Man könnte demnach ein wenig überspitzt formulieren, dass das weibliche Kinopublikum eine Art alternative Öffentlichkeitsphäre bildete, in dem es kollektive Bilder teilte und sein kollektives Schicksal auf der Leinwand repräsentiert fand.

Schluss

Wie gezeigt werden konnte, bedienten die Kinoprogramme der *transitional era*, das heißt der Übergangsphase vom Kurzfilmprogramm zum Langfilmprogramm, die Interessen der weiblichen Zuschauerschaft und kamen ihrem Wunsch entgegen, „sich selbst zu sehen“. Das Kino wurde zum integralen Bestandteil des weiblichen Lebens und die Filmindustrie, in ihrem Bestreben wirtschaftlich zu arbeiten, bediente die Wünsche und Interessen dieses immer wichtiger werdenden Publikumssegmentes.

Es steht daher zu vermuten, dass die Akzeptanz des längeren Spielfilms, des Ein-Stunden-Films, der den Boden bereitete für den abend- und programmfüllenden Spielfilm, über einen Umweg über das weibliche Kinopublikum erreicht wurde. Der Drehbuchautor Walter Turszinsky bestätigt dies in einem Essay von 1912:

In den späten Nachmittagsstunden, in denen [...] der Ein-Stunden-Film als Schlussnummer der Kinotheater-Programme gezeigt wird, sind auch die kleinsten Kinos [...] mit Gästen ausgestopft. [...] Denn gerade die Frauen laufen den Ein-Stunden-Films am eifrigsten zu. [...] Die Damen des Westens kommen, die dieses Mittel als Medizin gegen Übersättigung brauchen, und die „kleinen Mädchen“ die um die Dämmerstunde ein bisschen weinen müssen.²³

Die Anwesenheit von Frauen im Publikum und ihre Vorliebe für Kino-Dramen könnte demnach ein Grund gewesen sein, warum sich der lange Spielfilm, der zunächst bei Kinobesitzern wie Publikum nicht nur auf Gegenliebe stieß, als bestimmend für die weitere Entwicklung des Kinoprogramms durchsetzen konnte. Das Programm der Jahre 1911/1912 weist bereits darauf hin, dass das weibliche Kinopublikum ein Katalysator dieser Entwicklung gewesen sein könnte.

-
- ¹ Loiperdinger, Martin: „Plädoyer für eine Zukunft des frühen Kinos“. In: Ursula von Keitz (Hg.): *Früher Film und späte Folgen: Restaurierung, Rekonstruktion und Neupräsentation historischer Kinematographie*. (Schriften der Friedrich Wilhelm Murnau-Gesellschaft e.V.; Bd.6). Marburg: Schüren 1998, S. 72.
- ² Vgl. Müller, Corinna: *Frühe deutsche Kinematographie. Formale, wirtschaftliche und kulturelle Entwicklungen 1907–1912*. Stuttgart, Weimar: Metzler 1994.
- ³ Schlüpmann, Heide: *Unheimlichkeit des Blicks. Das Drama des frühen deutschen Kinos*. Basel, Frankfurt a.M: Stroemfeld/Roter Stern 1990.
- ⁴ Altenloh, Emilie: *Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher*. Jena: Eugen Diederichs 1914, S. 78-79.
- ⁵ Ebd., S. 89.
- ⁶ Ebd., S. 91.
- ⁷ Ebd., S. 58.
- ⁸ Ebd., S. 57.
- ⁹ Vgl. Lähn, Peter: „Afgründen und die deutsche Filmindustrie. Zur Entstehung des Monopolfilms“. In: Manfred Behn (Red.): *Schwarzer Traum und weiße Sklavin: deutsch-dänische Filmbeziehungen 1910-1930*. (Ein CineGraph Buch). München: edition text + kritik 1994.
- ¹⁰ Altenloh: *Zur Soziologie des Kino*, S. 9.
- ¹¹ Ebd.
- ¹² Ebd., S. 58
- ¹³ Anzeige Mannheimer Generalanzeiger (MGA) 12.8.1911, S. 8.
- ¹⁴ MGA 5.8.1911, S. 4.
- ¹⁵ MGA 6.9.1911, S. 7.
- ¹⁶ MGA 29.9.1911, S. 9.
- ¹⁷ MGA 17.2.1912, S. 7.
- ¹⁸ MGA 18.5.1912, S. 9.
- ¹⁹ Vgl. Hansen, Miriam: „Early Cinema: Whose Public Sphere?“ In: Thomas Elsaesser (Hg.): *Early Cinema. Space. Frame. Narrative*. London: BFI Publishing 1990, S. 228-246 und Stamp, Shelley: „Is any girl safe? Female spectators at the white slave films“. In: *Screen*, Vol. 37 (1996), No.1, S. 1-15.
- ²⁰ Vgl. hierzu z.B. Schlüpmann, Heide: „Asta Nielsen and Female Narration“. In: Thomas Elsaesser und Michael Wedel (Hg.): *A Second Life. German Cinemas First Decades*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1996.
- ²¹ MGA 23.9.1911.
- ²² Luße, Nanny: „Die mondaine Frau im Lichtspielhause. Eine Betrachtung von Nanny Luße“. In: Paul Klebinder (Hg.): *Der Deutsche Kaiser im Film*. Berlin: Verlage Paul Klebinder GmbH 1912, S. 36-40.
- ²³ Turszinsky, Walter: „Der Ein-Stunden-Film“. In: *Berliner Börsen-Courier*, 1. Beilage, Nr. 46, 28.1.1912

Asta Niensens *Hamlet*: Gender-Transposition und Maskerade im Film von Svend Gade (1920)

Björn Schäffer

„Geheimnisvoll wie eine Orchidee, voll Raffinement, mit dem leidenden Gesicht eines ‚pierrot lunaire‘, mit den schweren Augenlidern, mit Händen, die unsichtbare Wunden zu tragen schienen.“¹

Wie diese bewundernden Hymnen aus den Nekrologen auf die Stummfilmdiva Asta Nielsen eindrucksvoll belegen, lassen sich keine einheitlichen Kategorisierungen für die ‚schweigende Muse‘ finden. Béla Balázs, der sich als großer Bewunderer der virtuoson Darstellungskunst der Nielsen offenbarte, versuchte ihre Ausstrahlung in Worte zu fassen:

Der besondere künstlerische Wert der Asta-Nielsen-Erotik besteht aber darin, daß sie durchaus vergeistigt ist. Die Augen sind es hier vor allem, nicht das Fleisch. [...] Sie ist nie entkleidet, sie zeigt nicht ihre Schenkel wie Anita Berber [...], und doch könnte dieses tanzende Laster zu Asta Nielsen in die Schule gehen.²

Diese Worte machen einen uneindeutigen Gestus von sexueller Anziehungskraft deutlich, der nicht auf einer expressiv zur Schau gestellten Weiblichkeit basiert. Mit ihrer ephemerhaften Androgynie stellt sie vielmehr „die traditionellen Weiblichkeitsbilder als Bilder, Gender-Konstruktionen dar“.³ Bemerkenswert wird diese als Infragestellung des Zwei-Geschlechter-Modells zu wertende Leuchtkraft der Nielsen am Beispiel ihrer Hamlet-Darstellung in der Verfilmung von Svend Gade. Ihre Interpretation des dänischen Prinzen geht wesentlich über die gängigen Auslegungen des Stoffes hinaus: Gade benutzte die Thesen des amerikanischen Shakespeare-Forschers Edward P. Vining als Grundlage für die erste Produktion von Niensens eigener Filmgesellschaft Artfilm, denen zufolge Hamlet eine Frau war, die sich „aus Gründen der Staatsraison als Mann verkleiden musste“.⁴ Die Nachricht vom vermeintlichen Tod des Königs Hamlet im Kampf gegen Norwegen solle bewirkt haben, dass das in jenem Moment geborene Mädchen als Prinz ausgegeben wurde, um die Thronfolge im dänischen Königshaus sicherzustellen. Vining sieht diese Thesen auch in der Charakterzeichnung Hamlets bestätigt: Er beschreibt ihn als „weak and vacillating“, und „the charms of Hamlet’s mind are essentially feminine in their nature“.⁵

Auf der Basis dieser Aussagen, ergänzt durch Aspekte einer dänischen Legende von Saxo Grammaticus, steht hier neben dem adaptierten Shakespeare-Stoff die Geschlechtsidentität der Hauptfigur im Zentrum des Interesses. Monika Seidl bringt die funktionale Perspektivierung von Asta Niensens Darstellung auf den Punkt: „So Asta Nielsen made the supression of her sexuality part of the story. Her *Hamlet* is the story of an actress playing Hamlet disguised as a man.“⁶

Über die generelle Praxis der Hosenrolle geht diese Interpretation weit hinaus, da das Cross-Dressing der Nielsen durch die verschobenen Identitäten der durch sie verkörperten Figur eine weitere Dimension hinzugewinnt und sie mit ihrer Hamlet-Darstellung funktional mehr als lediglich eine Travestie-Darbietung anbietet. Im Umfeld der Kritik am bipolaren Gender-Modell kann sie erhellende Erkenntnisse, gerade durch die besondere Form der Verkörperung und Verschmelzung von Darstellerin und Figur, liefern.

Bereits zu Beginn des Films werden die Weichen für Prinz Hamlet gestellt: Um den dänischen Thron nicht zu gefährden, lässt Königin Gertrud dem Volk die Geburt des Thronfolgers verkünden. Gemäß Louis Althusser's Begriff der Anrufung wird in den Folgejahren die geschlechtliche Identität Hamlets sozial konstruiert, indem die Prinzessin durch repetitives ‚Ansprechen‘ in die gesellschaftliche Rolle als männliches Subjekt eingewiesen wird.⁷ Judith Butler betont mit Rückgriff auf Althusser die bereits zu Beginn des Lebens identitätsstiftende Funktion der Sprache. Sie macht ihren Stellenwert an der Namensgebung fest, durch die man „ganz ohne eine Wahl, im Diskurs situiert wird“.⁸ Auch die dänische Prinzessin erfährt durch das Erlangen des Namens ihres eigenen Vaters diese Einordnung in gesellschaftlich postulierte Schemata.

Schon hier wird evident, dass sich die Debatte um das ‚wahre Geschlecht‘ des Prinzen Hamlet problemlos in den im speziellen von Judith Butler forcierten Diskurs zur Infragestellung der Natürlichkeit von Geschlechtsidentität (‚sex‘) und deren sozialer Konstruktion (‚gender‘) integrieren lässt. Asta Niensens Darstellung offenbart, dass Prinz Hamlet seine biologisch weibliche Beschaffenheit unter dem Druck seiner Eltern – insbesondere der Mutter, die die Frage des Königs Hamlet „Du hast ihn hoffentlich gelehrt, sein Geheimnis zu wahren?“ selbstsicher bejaht – vor der Gesellschaft zu verbergen weiß. Eine Dichotomie von ‚sex‘ und ‚gender‘ wird demnach a priori vorausgesetzt. Die permanente Betonung dieses Systems sieht Butler auch in einer

Ambivalenz begründet, die sie auf das Phänomen des Subjekts als ‚drag‘ zurückführt: „Es [das Subjekt, B.S.] wird [...] durch die ständige Wiederholbarkeit seiner Darstellung konstituiert, eine Wiederholung, die zugleich dahingehend wirkt, die Normen der Echtheit zu legitimieren und zu entlegitimieren, von denen es produziert wird.“⁹ Übertragen auf das Fallbeispiel lässt sich deuten, dass der weibliche Hamlet die ständige Bestätigung seiner angeblichen Männlichkeit nach außen durchführen muss, dabei im konkreten Beispiel jedoch nach außen und innen einen fortwährenden Beleg für die biologische Weiblichkeit liefert.

Dieses Flottieren zwischen den Geschlechtern wird bereits in den ersten Einstellungen, in denen Prinz Hamlet auftaucht, augenfällig: Trotz der Bemühungen um ein maskulin wirkendes Äußeres wird die Nielsen optisch gegenüber ihren ‚rein‘ männlichen Spielpartnern zum Teil drastisch abgegrenzt. Während Nebenfiguren wie Horatio mit längeren Haaren auftreten und stark geschminkt wurden, tritt sie mit gescheiteltem Pagenkopf, dezenter Maske und „deutlich inspiriert vom neuen Sachlichkeits-Chic der zwanziger Jahre“¹⁰ auf. Der Trend zum weiblichen Transvestismus im Film verstärkte sich gerade in diesem Jahrzehnt aufgrund der die weibliche Mode dieser Zeit beherrschenden Tendenz zur Androgynie.¹¹ Doch warum wird die handlungsimmanent gesprochen ‚unfreiwillige Hosenrolle‘ nicht in toto konsequent durchgeführt, sondern sogar durch dargestellte Weiblichkeit irritiert? Und sollen, wie Joan Kristin Bleicher vorschlägt, Maske und Kostüm als Manipulation des eigenen Bildes die eigentliche Stärke der Frauenfigur durch permanente Grenzüberschreitung zwischen Männlichem und Weiblichem betonen?¹²

Um Antworten auf diese Fragen zu finden, lässt sich am besten das Dreiecksverhältnis zwischen Hamlet, Horatio und Ophelia als Untersuchungsgegenstand heranziehen: In dieser Verfilmung verliebt sich Hamlets treuer Freund Horatio in Ophelia. Diese wiederum ist von ihrem Vater Polonius als Ablenkung für den Wahnsinn simulierenden Hamlet vorgesehen, der in seiner weiblichen Identität zärtliche Gefühle für Horatio hegt. Um ihn von Ophelia zu trennen, gibt Hamlet in seiner gespielten Verrücktheit eine brennende Leidenschaft für die Tochter des Oberkämmerers vor. In dieser Dreiecksgeschichte entfaltet sich symbolisch die Gesamtheit der genderspezifischen Fragestellungen des Films.

Zunächst sei hier die Irritation bezüglich der sexuellen Orientierung Hamlets erwähnt. Das Publikum ist ständig dazu angehalten, das Begehren des

dänischen Prinzen für Horatio als Heterosexualität anzuerkennen, gerät jedoch durch die Zurschaustellung der proklamierten Männlichkeit in Entscheidungsnot. Dass dennoch die Gefühle für Horatio als die ‚wahre‘ Emotionalität verstanden werden, ergibt sich nicht nur aus der Ausrichtung der Handlung. Übertragen auf ein Modell wiederum von Judith Butler, indem sie das heterosexuelle Begehren stets als wahr und das in ihrem Fallbeispiel lesbische Begehren „als fatale Wirkung einer entgleisten heterosexuellen Kausalität“¹³ begreift, lässt sich auch Hamlets Verhalten deuten: In keinem Moment des Films wird die Liebe des Prinzen zum männlichen Geschlecht in Frage gestellt; die Dominanz der sozialen Konstruktion seiner Geschlechtsidentität wird bezogen auf die sexuelle Orientierung negiert und die biologische Beschaffenheit als prägend für den Entwicklungsprozess der Hamletschen Sexualität ausgewiesen. Seine Gefühle für Horatio gelten daher zu keinem Zeitpunkt als Homosexualität, sondern – und da schließt sich der Bogen zur Butlerschen These – die Zuneigung zu Ophelia wird gezielt als nur dargestelltes, für das Publikum als lesbisch wahrzunehmendes Begehren vorgeführt. Durch den vorgetäuschten Wahnsinn Hamlets wird die Beziehung zu Ophelia der Lächerlichkeit preisgegeben; Asta Nielsen benutzt die lesbische Ausrichtung lediglich als Maske zur Betonung der Heterosexualität.

Gertrud Lehnert, die sich intensiv mit den Gender-Aspekten von Verkleidung auseinandergesetzt hat, macht die auch im Beispiel Hamlet offensichtlich divergierende Wirkung des Transvestismus klar:

Der Transvestismus als höchst ambivalentes Phänomen macht immer auch deutlich, daß Geschlechterrollen [...] Resultat eines komplexen Zusammenspiels von Darstellung einerseits und Wahrnehmung/Attribution andererseits sind, Resultat einer Interaktion also zwischen DarstellerIn und BetrachterIn, und keineswegs ein immer schon – vor jedem kulturellen Prozeß – existierendes Natürliches und Unveränderliches.¹⁴

Die Natürlichkeit der Geschlechterrollen hier zwar negierend wiegt auf Hamlets Situation übertragen gerade der Aspekt der Interaktion zwischen Darstellerin und Betrachter auf der Wahrnehmungsebene schwer. Das Publikum nimmt in zweiter Instanz eine weitere soziale Konstruktion der Geschlechtsidentität Hamlets vor, basierend auf den figurativ gesendeten und rezipierten sexuellen Signalen im interaktiven Diskurs. Auch die bereits aufgezeigte Differenz in der Art der Kostümierung zwischen Hamlet und Horatio affirmiert auf diese Weise die Binarität von männlich und weiblich¹⁵ und stellt Hamlet ergo geschlechtsspezifisch implizit stärker in Opposition zu

seinem Vertrauten Horatio denn zur schönen Ophelia. Joanne B. Eicher und Mary Ellen Roach-Higgins weisen auf die bereits zu Beginn des Lebens für die Genderkonstruktion des Subjekts ausschlaggebende Rolle von Kleidung hin:

At birth, [...] adult caretakers [...] act as purveyors of culture by providing gender-symbolic dress that encourages others to attribute masculine or feminine gender and to act on the basis of these attributions when interacting with the child.¹⁶

Asta Nielsen repräsentiert als erwachsener Hamlet diese Arbeit am Subjekt durch ihre Art der Kleidung. Sie wirkt trotz ihres androgynen Auftretens auf das Publikum stets *verkleidet*; ihre Garderobe wirkt bewusst ausgesucht und Geschlechtlichkeit mehr verhüllend, denn betonend. Bemerkenswert ist dabei, dass die ‚reale‘ Geschlechtsidentität – also die selbst empfundene Geschlechtlichkeit Hamlets, die sich am ‚sex‘ orientiert – dem Publikum lediglich in den Introspektiven des Prinzen vermittelt wird. Es entsteht dadurch eine Mehrdimensionalität des Geschehens, wobei der Zuschauer zum allwissenden Beobachter wird.

Durch den Eindruck der Verbergung liegt es nahe, eine weitere Begrifflichkeit aus der Soziologie auf Asta Niensens Hamlet-Darstellung anzuwenden: die Maskerade. Eine Definition dieses Begriffs, die gerade im Hinblick auf diesen Untersuchungsgegenstand äußerst illustrierend ist, nimmt wiederum Gertrud Lehnert vor:

[D]as in der Regel absichtliche Erzeugen einer (Geschlechts-)Identität für die Umwelt [...] mit Hilfe bestimmter Zeichen, die nicht nur auf die Kleidung beschränkt sein müssen, wiewohl diese bei jeder Verkleidung meist eine Rolle spielt.¹⁷

Mary Ann Doane versucht in ihrem Aufsatz „Film und Maskerade“ die besondere filmische Funktion der Maskerade aufzuzeigen.¹⁸ Im Rückgriff auf den Text „Womanliness as Masquerade“ (1929) von Joan Riviere erklärt sie, dass „Weiblichkeit als Maske angenommen und getragen werden“ könne, „sowohl, um den Besitz von Männlichkeit zu verbergen als auch um die Repressalien zu vermeiden, die sie erwarten, wenn ihr Besitz von Männlichkeit entdeckt würde“.¹⁹ Diese Maske könne „getragen oder abgelegt werden [...]“. Die Maskerade schließt andererseits eine Umorientierung der Weiblichkeit ein, die [...] Simulation der fehlenden Lücke oder Distanz.“²⁰ Mit Hilfe dieser Begrifflichkeit scheinen sich ebenso die Fragen zur ‚unfreiwilligen Hosenrolle‘ und der dem Publikum stets vor Augen geführten Irritationen bezüglich der Geschlechtsidentität des Prinzen beantworten zu

lassen. Hamlets Innenansichten liefern einerseits eine oberflächliche Demaskierung, indem die oktroyierte Maske der Männlichkeit abgelegt wird, erweisen aber andererseits auch einen Dienst im Hinblick auf die Maskerade der Weiblichkeit, die Asta Nielsen durchschimmern lässt.

Begrifflich mache ich hier bewusst eine Differenz zwischen Maskierung und Maskerade auf: Während Maskierung laut Lehnert „etwas passiv Erlebtes bezeichnen“²¹ kann, gehört zur Maskerade unbedingt ein Moment der Aktivität. Hamlet muss sich in das von Gertrud forcierte Männlichkeits-Modell einfügen, während Asta Nielsen in den Momenten des Alleinseins ihre weibliche Seite als Maskerade preisgibt. Das Paradoxon entsteht hier durch die Tatsache, dass die in jenen Augenblicken erfolgende Demaskierung keineswegs den Blick auf die ‚reine Wahrheit‘, sondern vielmehr auf Niensens Maskerade der Weiblichkeit erlaubt. Joan Riviere geht indes mit ihrer These noch weiter und formuliert, dass zwischen echter Weiblichkeit und deren Maskerade keinerlei Unterschied bestünde, sondern es sich vielmehr um ein und dasselbe handele.²² Asta Niensens Hamlet strahlt demnach eine Mehrdimensionalität hinsichtlich der Thematisierung von Geschlechteridentitäten aus: Hamlet ist nicht nur die Verkleidung der Frau als Mann, sondern kombiniert diese Form der Maskierung mit der Verkleidung der Frau als Frau durch die Person der Asta Nielsen. Ihre Darstellung kann als eine permanente Möglichkeit der Demaskierung ihrer Maskerade verstanden werden.

Die Kongruenz von Natürlichkeit und Imitation sowie die Nicht-Thematisierung einer möglichen Differenz stellen gleichsam die Binarität des Geschlechtermodells in Frage, und Asta Niensens Hamlet lässt beide Seiten des Systems ineinander verschwimmen. Die wiederkehrenden Irritationen werden erst im großen Finale durch die Enthüllung des scheinbar ‚echten‘ Geschlechts des Prinzen durch Horatio, der sich nunmehr seine unterschwellige Faszination für Hamlet erklären kann, aufgelöst. Bettine Menke bringt die Unterminierung der Gegenüberstellung der Geschlechterpole im Kontext der Verkleidung und Maskerade auf den Punkt:

Die Travestie [...] organisiert nicht mehr nur einen Austausch innerhalb der Opposition männlich/weiblich, sondern irritiert die Entscheidungsmöglichkeit über die ‚reale‘ sexuelle Differenz selbst. Diese Vertauschbarkeit stellt die männliche und die weibliche Geschlechtsidentität selbst insofern in Frage, als in ihr das Verhältnis von Original (einerseits) und Imitation oder Travestie (andererseits) [...] ungewiß wird.²³

Dieser Theorie zufolge kann die Entdeckung der biologisch männlichen Identität Hamlets nur als Demaskierung der „stummen Faktizität“²⁴ des Körpers verstanden werden. Im Verlauf seines Lebens erfuhr die Körperlichkeit des Prinzen eine der gefühlsmäßigen Bestimmtheit diametral entgegen gesetzte Bedeutungsaufladung mit Attributen der Männlichkeit, die im Zusammenspiel mit den durch Asta Nielsens Darstellung präsentierten weiblichen Emotionen Wirklichkeitskonzepte ad absurdum führen. Der Virtuosität der Darstellerin ist es zu verdanken, dass „in den besten Momenten das eine auf das andere durchsichtig wird“.²⁵

Asta Nielsens Spiel ist gekennzeichnet durch ein quasi unbekümmertes Umgehen mit Geschlechteridentitäten; ihr mimischer und gestischer Ausdruck lässt sich in keine Gender-Schublade einsortieren. Und so steht Béla Balázs nicht alleine da, wenn er in großer Bewunderung der darstellerischen Fähigkeiten Asta Nielsens formuliert: „Senkt die Fahnen vor ihr, denn sie ist unvergleichlich und unerreich.“²⁶

¹ Zit. nach Hagedorff, Allan O.: „Epilog“. In: Asta Nielsen: *Die schweigende Muse. Lebenserinnerungen*. Berlin: Henschel Verlag 1992, S. 287-312, hier: S. 287.

² Balázs, Béla: *Der sichtbare Mensch*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 108.

³ Berg, Jan: „Asta Nielsen. Darstellung von Weiblichkeit und Weiblichkeit als Darstellung“. In: Thomas Koebner (Hg.): *Idole des deutschen Films. Eine Galerie von Schlüsselfiguren*. München: edition text + kritik 1997, S. 54-74, hier: S. 56.

⁴ Zit. nach Sunara, Nives: *Immer wieder ‚Hamlet‘. Shakespeares Tragödie im Film – immer wieder anders*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 2004, S. 16.

⁵ Vining, Edward P.: *The Mystery of Hamlet: An Attempt to Solve an Old Problem*. Philadelphia: Lippincott 1881, S. 46.

⁶ Seidl, Monika: „Room for Asta: Gender Roles and Melodrama in Asta Nielsen’s Filmic Version of ‚Hamlet‘ (1920)“. In: *Literature / Film Quarterly* 30, 2002, No. 1, S. 208-216, hier: S. 209.

⁷ Vgl. Butler, Judith: *Körper von Gewicht*. Berlin: Berlin Verlag 1995, S. 165.

⁸ Ebd., S. 166.

⁹ Ebd., S. 177.

¹⁰ Berg: „Asta Nielsen“, S. 68.

¹¹ Vgl. Preschl, Claudia: „Geschlechterverhältnisse im Blickfeld von Liebe und Begehren. Ein Beitrag zum Kino“. In: Marie-Luise Angerer (Hg.): *The body of gender: Körper/Geschlechter/Identitäten*. Wien: Passagen-Verlag 1995, S. 131-148, hier: S. 139.

¹² Vgl. Bleicher, Joan Kristin: „Urmutter Gaia am Spülstein: Genderkonstruktion durch Schauspiel“. In: Susanne Marschall und Norbert Grob (Hg.): *Ladies, Vamps, Companions: Schauspielerinnen im Kino*. St. Augustin: Gardez!-Verlag 2000, S. 143-159, hier: S. 145.

¹³ Butler: *Körper von Gewicht*, S. 172.

¹⁴ Lehnert, Gertrud: „Transvestismus im Text – Transvestismus des Textes. Verkleidung als Motiv und textkonstitutives Verfahren“. In: Dies. (Hg.): *Inszenierungen von Weiblichkeit: weibliche Kindheit und Adoleszenz in der Literatur des 20. Jahrhunderts*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996, S. 47-62, hier: S. 54-55.

¹⁵ Berg: „Asta Nielsen“, S. 69.

¹⁶ Eicher, Joanne B. und Roach-Higgins, Mary Ellen: „Definition and Classification of Dress: Implications for Analysis of Gender Roles“. In: Ruth Barnes und Joanne B. Eicher (Hg.): *Dress and gender: Making and meaning in cultural contexts*. Oxford: Berg Publishers 1992, S. 8-28, hier: S. 16.

¹⁷ Lehnert, Gertrud: *Wenn Frauen Männerkleider tragen*. München: Deutscher Taschenbuchverlag 1997, S. 36.

¹⁸ Doane, Mary Ann: „Film und Maskerade: Zur Theorie des weiblichen Zuschauers“. In: *Frauen und Film* 1985, Heft 38, S. 4-19.

¹⁹ Zit. nach Doane: „Film und Maskerade“, S. 11.

²⁰ Ebd.

²¹ Lehnert: *Wenn Frauen Männerkleider tragen*, S. 36.

²² Vgl. Riviere, Joan: „Weiblichkeit als Maskerade“. In: Liliane Weissberg (Hg.): *Weiblichkeit als Maskerade*. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag 1994, S. 34-47, hier: S. 39.

²³ Zit. nach Wagner, Hedwig: *Judith Butlers feministische Subversion der Theorie*. Frankfurt a.M. u.a.: Lang 1998, S. 67.

²⁴ Bleicher: „Urmutter Gaia am Spülstein“, S. 152.

²⁵ Berg: „Asta Nielsen“, S. 73.

²⁶ Balázs: *Der sichtbare Mensch*, S. 111.

**„Manliness is not all swagger and swearing“
Nicht-hegemoniale Männlichkeiten im Hollywood-Kino der
1950er Jahre**

Bernd Elzer

Schon ein kurzer Streifzug durch die (westliche) Medienlandschaft genügt, um zu erkennen, dass der einst von der Frauen- und Geschlechterforschung ausgehende Diskurs über Männlichkeit seinen Weg in den Mainstream gefunden hat. Längst haben Werbeindustrie und kommerzielle Medien alternative Männlichkeitsmodelle für sich entdeckt und reproduzieren diese – wenn auch (wie so oft) auf ironisierte, kommodifizierte und banalisierte Weise. So widmen sich Talkshows den Wechseljahren des Mannes, auf der Kinoleinwand vergießen Actionhelden Tränen, und in der Werbung wimmelt es von erotisierten, domestizierten oder androgynen Männern, die – mal als Lustobjekt, mal als Lachfigur –, statt für Bier und Autos, für Parfüm, Diätmargarine und Tiefkühlkost werben. In ihrer Häufung mögen all diese Phänomene als Anzeichen einer relativ neuen Wendung in der Geschlechtergeschichte erscheinen, doch die Verhandlung nicht-hegemonialer Männlichkeiten in populären Diskursen ist keine Entwicklung der letzten zehn, zwanzig oder dreißig Jahre – wie ich im Folgenden am Beispiel des Hollywood-Kinos der 1950er Jahre illustrieren möchte.

1. Die ‚Krise der Männlichkeit‘ in den Fünfzigern

Die *Fifties* waren eine Zeit nie gekanntes Wohlstandes für eine breite US-amerikanische Mittelschicht. Doch hinter der gefälligen Fassade der rasant wachsenden Vorstädte und weißumzäunten Eigenheime gährte es: Die Politik war bestimmt von Kaltem Krieg und *McCarthyism*, das gesellschaftliche Klima geprägt von Repression und Konformismus. Und so waren nicht alle Teile der Gesellschaft mit dem Status Quo zufrieden, allen voran Jugendliche und Angehörige von Minoritäten. Doch auch die nach dem Krieg wieder an den heimischen Herd ‚verbannten‘ Frauen wollten sich nicht mehr mit dieser ‚neuen‘ alten Rolle abfinden; und die noch überwiegend männlichen Brotverdiener sahen sich – ob am Fließband oder im Büro – zunehmend als kleine, unbedeutende Rädchen im System.

Diese wahrgenommene Männlichkeitskrise äußerte sich in Schlagzeilen wie „Impotent Male“ (*Newsweek*, 1950), „The Paradox of the American Male“

(*Woman's Home Companion*, 1956), „The New Burdens of Masculinity“ (*Marriage and Family Living*, 1957) oder „The Decline of the American Male“ (*Look*, 1958). Hintergrund hierfür waren unter anderem die mentalen Probleme vieler heimkehrender Veteranen sowie der erste *Kinsey Report* (1948), demzufolge eine weitaus größere Zahl von Männern auf homosexuelle Erfahrungen zurückblicken konnte als weithin angenommen – was es fortan erschwerte, Männer eindeutig den als dichotom konstruierten Kategorien ‚homo-‘ und ‚heterosexuell‘ zuzuordnen beziehungsweise ‚Homosexualität‘ und ‚Femininität‘ gleichzusetzen. Der zweite *Kinsey Report* (1953) offenbarte darüber hinaus, dass Frauen mit der sexuellen Performanz ihrer männlichen Partner durchaus nicht immer zufrieden waren; und schließlich entspannte es die ‚prekäre‘ Lage der Männer nicht gerade, dass der von ihnen erwartete Statusgewinn in der Regel auf einer Karriere als Büroangestellter beruhte, einem vermeintlich ‚femininen‘ Beruf, der zudem wenig Freiraum für Individualität ließ.

So schien die amerikanische Männlichkeit „bedroht“ – und dies sowohl „am Arbeitsplatz als auch im Schlafzimmer“, wie Steven Cohan es ausdrückt.¹ Grundlegend für diese ‚Männlichkeitskrise‘ sind, ihm zufolge, widersprüchliche Ideale:

contradictory ideals of American manhood, requiring a ‘hard’ masculinity as the standard when defending the nation’s boundaries, yet insisting upon a ‘soft’ masculinity as the foundation of an orderly, responsible home life.²

Die Antwort auf diese gegensätzlichen Erwartungen war ein normatives Männlichkeitsmodell, das wohl am besten durch den ‚Mann im grauen Flanell‘ verkörpert wurde – jener allgegenwärtigen und uniformen Figur, die auch die Filme der damaligen Zeit bevölkerte. Doch die Maskulinitäten der Fünfziger und deren filmische Repräsentationen waren nicht ganz so einförmig wie der normative Standard es vermuten ließe. Teilweise als Reaktion auf den gesellschaftlichen Zwang zu (äußerer) Konformität, wandte sich Hollywood dem männlichen Individuum zu und begann zu erkunden, was es bedeutet ein ‚Mann‘ zu sein. Das Ergebnis beschreibt Joan Mellen wie folgt:

The assumed definitions of the male sex role were challenged as films discovered the male capable of sensitivity and an open expression of tenderness, feelings which in the forties were ridiculed as effeminate. Out of the depths of cultural reaction, films began to recognize that men could not nor should they wish to be male in the manner of John Wayne.³

Exemplare dieser ‚neuen‘ Männer finden sich in einer Vielzahl von Filmgenres, doch es sind die oft als reaktionär verschmähten Melodramen der 1950er, die ein ganzes Repertoire an alternativen Männlichkeiten bieten. Zu den bekanntesten ‚melodramatischen‘ Figuren jener Zeit zählen: James Dean als sensibler Rebell auf der Suche nach einem männlichen Vorbild in Nicholas Rays *Rebel without a Cause* (...denn sie wissen nicht, was sie tun, 1955); Rock Hudson als viriler, doch romantischer Gärtner in Douglas Sirks *All That Heaven Allows* (Was der Himmel erlaubt, 1955); sowie Paul Newman als alkoholkranker, homosexueller Ex-Football-Spieler in Richard Brooks' Verfilmung von *Cat on a Hot Tin Roof* (Die Katze auf dem heißen Blechdach, 1958).

2. Minnellis *Tea and Sympathy*

Ein weiteres Melodram, das sich mit alternativer Maskulinität beschäftigt, ist Vincente Minnellis *Tea and Sympathy* (*Anders als die Anderen*, 1956). Der deutsche Titel verweist auf Richard Oswalds gleichnamigen Stummfilm aus dem Jahr 1919, der als der erste ‚Homosexuellen-Film‘ der Filmgeschichte gilt. *Tea and Sympathy* hingegen basiert auf Robert Andersons gleichnamigem, kontroversen Bühnenstück, das 1953 erfolgreich am Broadway uraufgeführt wurde. Protagonist ist der 17-jährige Tom Lee (John Kerr), ein ‚sensibler‘ Schüler und Außenseiter, der Gartenarbeit Sport vorzieht und lieber klassische Musik hört als mit Mädchen auszugehen. Nachdem ihn Mitschüler beim Nähen im Kreise der Lehrerfrauen gesehen haben, wird er zum Gespött der Schule und fortan nur noch „sister boy“ gerufen. Am Ende ist es die verständnisvolle und in ihrer Ehe frustrierte Lehrergattin Laura (Deborah Kerr), die Tom mehr als eine Tasse Tee und Mitgefühl anbietet (daher der Titel). Sie gibt sich ihm hin, um ihm zu beweisen, dass auch er ein ‚Mann‘ ist.

In den frühen 50ern war dies noch immer ein recht brisanter Stoff. Nichtsdestotrotz, oder gerade deswegen, überboten die großen Hollywood-Studios sich förmlich, um die Profit versprechenden Filmrechte zu ergattern. Doch auch die Production Code Administration (PCA) empfand die Story als ‚heiß‘ – zu heiß, um sie in der ursprünglichen Bühnenform auf die Leinwand zu bringen. So zogen sich die meisten Studios bald wieder zurück, bis nur noch MGM übrig blieb und die Rechte erwarb. Die komplizierte Produktionsgeschichte von *Tea and Sympathy* sowie die langwierigen Verhandlungen zwischen MGM und der PCA sind ausführlich dokumentiert⁴,

doch um die Geschichte abzukürzen: Die PCA gab erst grünes Licht, als Anderson (der Autor) nach zweijähriger Verhandlungsdauer vorschlug, dem Bühnenskript eine Rahmenhandlung zu verpassen, in der die Heterosexualität des Jungen bestätigt und die Frau für ihren Ehebruch bestraft wird. Ferner hatten alle wie auch immer gearteten Anspielungen auf den ‚abnormen‘ Zustand des Jungen zu unterbleiben.

Den schwerwiegendsten Eingriff in das Original-Skript stellt hierbei sicherlich das veränderte Ende dar. Während der ursprüngliche Schluss die Frage der sexuellen Orientierung Toms offen lässt und sein Begehren nicht eindeutig als ein heterosexuelles festschreibt, zwingt die Rahmenhandlung des Films den Jungen, zumindest auf der narrativen Ebene, in eine heteronormative Matrix. Insgesamt verlagert sich so der Schwerpunkt der Handlung von der Frage der Sexualität des Jungen auf die Frage seiner Maskulinität und auf sein Außenseitertum. Wie Pandro S. Berman, der Produzent des Films, in einem *New York Times*-Interview zu erklären versucht:

The theme of the play is essentially this: what is manliness? We haven't changed that at all. The boy is regarded by fellow students and the housemaster as an 'off-horse' because he doesn't flex his muscles and knock himself out climbing mountains or playing basketball. To them he is soft physically and becomes suspect. They conveniently pigeon-hole their standards of manliness and anyone who doesn't conform is an oddball.⁵

Nichtsdestotrotz ist Berman überzeugt, dass auch die tiefer liegenden Bedeutungsebenen des Films vom Publikum verstanden werden:

We never say in the film that the boy has homosexual tendencies [...] but any adult who has ever heard of the word and understands its meaning will clearly understand this suspicion in the film.⁶

Dies scheint in der Tat der Fall gewesen zu sein, glaubt man Chon Noriegas Studie über die Filmrezensionen der *Production-Code*-Ära.⁷ Das änderte jedoch nichts daran, dass *Tea and Sympathy* sich finanziell eher zu einer Enttäuschung entwickelte. Die Ursache hierfür mag in den Zugeständnissen an den *Production Code* zu suchen sein, die von der ursprünglich kontroversen Story nicht viel übrig ließen. So kritisieren die meisten akademischen Stimmen den Film im Rückblick als misslungene Adaptation, die nicht an das Original herankomme; und Vito Russo ist gar der Meinung, dass es den Produzenten niemals wirklich um die Thematisierung und Sichtbarmachung von Homosexualität gegangen wäre.⁸

In der Tat standen für MGM die Akte der Verleumdung und der Zwang zum Konformismus im Vordergrund. Und hier lassen sich zweifelsohne Parallelen zur McCarthy-Ära und der Hexenjagd auf vermeintliche Kommunisten und Homosexuelle erkennen. Am deutlichsten wird dies in einem Dialog zwischen Laura, der Lehrergattin, und Al, Toms Zimmergenossen:

Laura: Al, what if I were to start talking about you tomorrow?
Al: What do you mean talk?
Laura: Oh, any kind. Perhaps the same sort of talk they're making about Tom.
Al: You mean Sister Boy? No one would believe it.
Laura: Why not? Because you're big and brawny and an athlete [...]
Al: Well, yeah. Mrs. Reynolds, you wouldn't do a thing like that.
Laura: No, Al, I probably wouldn't. But I could. And I almost would to show you *how easy it is to smear a person. And once I'd got them believing it, you'd be surprised how quickly your manly virtues would be changed into suspicious characteristics.*

In diesem letzten Satz des Wortwechsels zeigt sich, dass der Film Maskulinität nicht als angeborene Essenz, sondern als diskursive Zuschreibung versteht. Insofern kann man ihn, zumindest im Hinblick auf den Konstruktcharakter von Genderidentitäten und die Darstellung alternativer Männlichkeitsentwürfe, als relativ progressiv bezeichnen – auch wenn er aus einer rückblickend queeren Perspektive eher enttäuscht. So bezeichnet auch Joan Mellen Minnellis Melodram als „notable exception [which] rejects the notion that a male who is frail and not good at sports is probably homosexual.“⁹

3. (Nicht-)hegemoniale Maskulinitäten in *Tea and Sympathy*

Wenn ich mich nun im Folgenden mit Männlichkeitskonstruktionen in *Tea and Sympathy* beschäftige, geschieht dies vor dem Hintergrund von Robert Connells Konzept der hegemonialen Männlichkeit. Hierunter versteht er „jene Form von Männlichkeit, die in einer gegebenen Struktur des Geschlechterverhältnisses die bestimmende Position einnimmt, die allerdings jederzeit in Frage gestellt werden kann.“¹⁰ Die Positionierung nicht-hegemonialer zu hegemonialer Männlichkeit kann charakterisiert sein durch Unterordnung, Marginalisierung oder Komplizenschaft. Marginalisierung bezieht sich dabei auf die Interaktion des sozialen Geschlechts mit Rasse und Klasse. Unter ‚Komplizen‘ werden Männlichkeiten subsumiert, „die zwar die patriarchale Dividende bekommen, sich aber nicht den Spannungen und Risiken an der vordersten Frontlinie des Patriarchats

aussetzen.“¹¹ Und Unterdrückung betrifft, Connell zufolge, vor allem homosexuelle Männer und andere Männlichkeiten in „symbolische[r] Nähe zum Weiblichen.“¹²

Unter den Charakteren des Films ist Bill Reynolds (Leif Erickson), der Schultrainer und Ehemann Lauras, sicherlich das offensichtlichste Beispiel für hegemoniale Männlichkeit: Als *house master* ist er quasi der Ersatz-Vater der in seinem Haus lebenden Schüler sowie Vorstand dieser traditionellen, homosozialen Gemeinschaft. Sein Patriarchat erstreckt sich jedoch nicht nur auf die Jungen, sondern schließt auch Laura mit ein, die er wie ein unmündiges Kind behandelt. Mehr als einmal weicht er ihr aus, wenn sie über ihre Eheprobleme sprechen möchte, oder lässt sie einfach stehen und geht. Öffentliche Liebesbekundungen sind ihm peinlich, und auch privat sucht er selten die körperliche Nähe Lauras – was Spielraum für weitergehende Interpretationen lässt. Wenn er aus Eifersucht ein Buch zerreißt, das Tom Laura geschenkt hat, offenbart er überdies, dass er unreif und im tiefsten Inneren verunsichert ist. Inwiefern sich diese Selbstzweifel auch auf seine Männlichkeit beziehungsweise seine Sexualität beziehen, bleibt der Spekulation überlassen und wird im Film nur angedeutet. Insgesamt jedoch erinnert Bill mehr an einen großen Jungen als einen erwachsenen Mann, und so wundert es kaum, dass er sich lieber mit seinen minderjährigen Schülern als mit seiner Ehefrau umgibt.

Bereits die erste Szene, in der Bill auftritt, zeigt ihn umringt von halbnackten durchtrainierten Burschen, die am Strand ringen und ihre Kräfte messen. Vordergründig dient dieses homosoziale Szenario der Performanz von Hypermaskulinität, der Zurschaustellung von (heterosexueller) Männlichkeit. Doch nicht von ungefähr erinnert die Szene auch an die Darstellung griechischer Athleten (inklusive aller mitschwingenden Konnotationen) beziehungsweise an die schwule Soft-Porno-Ästhetik der 1950er Jahre. In besagter Szene muss sich Bill einem Männlichkeitstest unterzieht, den seine Schüler in einer Zeitschrift gefunden haben. Die Erwähnung eines Ausschusses „zur Untersuchung der Männlichkeit“ und Bills spaßhafte Verweigerung der Aussage verweisen erneut auf die McCarthy-Ära und die berüchtigten Verhöre des Ausschusses für unamerikanische Umtriebe. Darüber hinaus ironisiert die Szene den so genannten Terman-Miles Test, einen tatsächlich existierenden, 300 Fragen langen Test, der Aufschluss darüber geben sollte, wie ‚maskulin‘ oder ‚feminin‘ man beziehungsweise frau ist, und der Anfang der 1950er in diversen Magazinen popularisiert wurde.

Diese explizite Thematisierung und Infragestellung von Männlichkeit schon zu Beginn des Films positioniert (heterosexuelle) Maskulinität von Anfang an als prekäres Konstrukt, dessen Mann sich immer wieder vergewissern muss, sei es durch das Ausüben homosozialer Rituale oder die Ausgrenzung beziehungsweise Unterdrückung derer, die die männlichen Regeln nicht befolgen. Und Tom verletzt eine ganze Reihe dieser ‚Regeln‘: Er hört klassische Musik, liebt Blumen und Gedichte und spielt Theater (obendrein noch eine Frauenrolle); er spielt taktisches Tennis, statt den Ball ‚wie ein Mann‘ zu schlagen, zieht die Gesellschaft von Frauen der gleichaltriger Jungen vor – und er hatte noch nie Sex mit einem Mädchen (die anderen Jungs auch nicht, aber sie tun zumindest so und prahlen damit).

Man mag kritisieren, dass die klischeehafte Darstellung Toms (sowie der anderen Protagonisten) Geschlechterstereotype lediglich reproduziert; diese werden jedoch *ad absurdum* geführt, wodurch der Film die Arbitrarität von gender-spezifischen Zuschreibungen unterstreicht. Ein Beispiel hierfür liefert die folgende, zentrale Szene, in der Al versucht, Tom zu helfen, ein ‚richtiger‘ Mann zu werden. So schlägt er ihm unter anderem vor, sich die Haare kürzer schneiden zu lassen. Doch auf Toms Frage, warum ein Junge mit einem *crew cut* männlicher aussehe, kann Al nur erwidern, dass er keine Ahnung habe, aber dass es eben so sei. Daraufhin zeigt er ihm, wie man ‚männlich‘ gehe. Tom versucht, ihn zu imitieren, doch er scheitert und gibt schließlich resigniert auf. Die Szene verdeutlicht einmal mehr den performativen Charakter von Maskulinität – und endet zugleich in der Dekonstruktion eben dieser Performanz. Beide Jungen begreifen im Grunde nicht, warum sie die ungeschriebenen Regeln der Männlichkeit befolgen sollen, aber während Tom diese hinterfragt, verhält Al sich unkritisch und konform, was seine Umgebung positiv sanktioniert. Insofern kann man Al durchaus als ‚Komplizen‘ im Sinne Connells bezeichnen – ebenso wie Toms Vater, Herbert Lee, einen angepassten und (nicht nur in Bezug auf seine Kleidung) stereotypen Vertreter der ‚Männer im grauen Flanell‘, der vergeblich versucht, aus seinem Sohn einen ‚Mann‘ zu machen.

Diese Aufgabe bleibt Laura vorbehalten (so suggeriert es zumindest der Film), und es ist ebenfalls Laura, die während eines Streits mit ihrem Ehemann Bill die Botschaft des Films zusammenfasst: „Manliness is not all swagger, and swearing, and mountain climbing. Manliness is also tenderness, and gentleness, and consideration.“ Es ist in gewisser Weise stereotyp, aber auch bezeichnend, dass es letztlich eine Frau ist, die Verständnis für Tom

aufbringt und ihm beisteht. Laura (in der Doppelrolle der Mutter und Geliebten) befreit nicht nur Tom von seinen Zweifeln, sondern auch sich selbst aus ihrer unglücklichen Ehe. Beide sind sie Gefangene der gesellschaftlichen Konventionen ihrer Zeit, beide werden sie wie Unmündige behandelt (sei es vom Vater oder vom Ehemann), beide verbringen sie die meiste Zeit in einer traditionell als ‚feminin‘ konnotierten Sphäre, dem Heim, und beide finden sie (genre-typisch für das Melodram der 1950er) Zuflucht in der freien Natur, wo sich konsequenter Weise auch die ‚Mannwerdung‘ Toms vollzieht.

Diese Parallelität und Verquickung ihrer beider Schicksale deutet an, dass Maskulinitäten und Femininitäten nie losgelöst voneinander betrachtet werden können, sondern sich wechselseitig bedingen. Insofern ist *Tea and Sympathy*, trotz aller berechtigten Kritik, meines Erachtens eine gewisse Progressivität nicht abzuspüren: Man kann Minnellis Melodram als ein Plädoyer lesen für nicht-hegemoniale, alternative Männlichkeitsentwürfe sowie das fortwährende Hinterfragen gesellschaftlicher Konventionen, insbesondere der Geschlechterverhältnisse – die sich, damals wie heute, in stetem Fluss befinden.

¹ Cohan, Steven: *Masked Men*. Bloomington: Indiana UP 1997, xii.

² Ebd.

³ Mellen, Joan: *Big Bad Wolves*. London: Elm Tree 1978, 192.

⁴ Vgl. Gerstner, David: „The Production and Display of the Closet“. In: *Film Quarterly* 50, 1997, 3, S. 13-26.

⁵ Zit. in: Gerstner: „The Production“, S. 20.

⁶ Ebd.

⁷ Vgl. Noriega, Chon: „Something’s Missing Here!““. In: *Cinema Journal* 30, 1990, 1, S. 20-41, hier: S. 28.

⁸ Russo, Vito: *The Celluloid Closet*. New York: Harper and Row 1987, S. 112; 114.

⁹ Mellen, *Big Bad Wolves*, S. 243-44.

¹⁰ Connell, Robert W.: *Der gemachte Mann*. Opladen: Leske + Budrich 1999, S. 97.

¹¹ Ebd., S. 100.

¹² Ebd.

Soundtrack of our Lives! – Das Mixtape als Medium der Selbstinszenierung

Marlene Rathgeber

Was ist ein Mixtape?

Ein Mixtape ist eine Zusammenstellung von verschiedenen Liedern, die in einer selbst erstellten Reihenfolge auf eine Compact Cassette aufgenommen werden. Die so zusammengestellten Kassetten werden für den privaten Gebrauch, zu bestimmten Anlässen oder auch als Geschenk erstellt. In diesem Beitrag soll untersucht werden, wie eine Selbstinszenierung mit Hilfe von Mixtapes stattfinden kann. Angeschnitten werden die Themenbereiche Inszenierung durch das Mixtape, Status- und Prozesshaftigkeit, Fragmentierung und das Mixtape als Ausdruck sozialer Identität.

Ein Tape zu machen, ist für mich wie einen Brief zu schreiben – da gibt es jede Menge auszuradiieren, neu zu überdenken und von vorne anzufangen, und ich wollte, daß es ein gutes würde [...]. Ein gutes Compilation-Tape aufzunehmen ist [...] ein hartes Stück Arbeit. Man muß mit einer Klassennummer anfangen, um das Interesse wachzuhalten [...], dann muß man noch eine Klasse besser werden, oder eine Klasse runtergehen [...], man kann nicht zwei Nummern desselben Künstlers hintereinander bringen, es sei denn, man macht alles paarweise, und... ach, es gibt jede Menge Regeln¹.

stellt Rob Fleming fest, tragi-komischer Held in Nick Hornbys bekanntem Roman *High Fidelity*. Das Zitat legt nahe, dass das Aufnehmen von Mixtapes emotional sehr aufgeladen sein kann. Rob Fleming versucht, wie andere Mixtaper auch, sich selbst musikalisch mit Hilfe des Mixtapes zu inszenieren. Aber was bedeutet Inszenierung in diesem Zusammenhang?

Inszenierung „[bringt] das zur Erscheinung, was seiner Natur nach nicht gegenständlich zu werden vermag.“² Sie bezieht sich immer auf etwas, das sie zwar zur Erscheinung bringt, das aber nicht in ihr enthalten ist: „Dieses Vorausliegende vermag niemals vollkommen in Inszenierung einzugehen, weil sonst dieses selbst das ihr Vorausliegende wäre.“³ Das Anwesende der Inszenierung bezieht sich immer auf das, was sie nicht ist – sie umschreibt das, was sie nicht sein kann, das Abwesende. Inszenieren als das Spielen einer Rolle benötigt immer ein Publikum. Die Unterscheidung wird beim Mixtape schnell klar: Es präsentiert das inszenierte Selbst durch musikalische, sprachliche, visuelle und auch haptische Elemente. Das inszenierende Selbst als lebendiges Wesen reduziert sich und lässt sich medial durch das Objekt Kassette repräsentieren. Das Selbst tritt, mit Martin

Seel gesprochen, durch das Mixtape auf eine ganz spezielle, durch die Art der Inszenierung und das Medium bestimmte, Weise *in Erscheinung*.

„Inszenieren [...] ist ein öffentliches Erscheinenlassen von Gegenwart“.⁴ Erscheinen ist hier ein Zusammenspiel von Phänomenen ohne die Möglichkeit, diese eindeutig funktional zuzuordnen. Essentiell ist die Simultaneität und Momentaneität der sinnlichen Wahrnehmung, welche die Inszenierung in ihrer Erscheinung ermöglicht. Im Wahrnehmen nimmt sich der Zuschauer Zeit für den Augenblick, für die Gegenwart. Diese Inszenierung ist auf durch das Medium vorgegebene Weise beschränkt: Erstens muss sie hörbar sein, denn das Mixtape ist ein Speichermedium, das Töne konserviert. Inszenierung ist hier also beispielsweise mit Musik und Sprache möglich. Zweitens werden oft zusätzliche Aufnahmeregeln für Mixtapes aufgestellt: keine zwei Lieder desselben Interpreten hintereinander, bestimmte Stile nicht aufeinander folgend oder ähnliches. Drittens hat eine Kassette eine A- und eine B-Seite mit jeweils 45 bis 60 Minuten Abspielzeit. Darum ist die Inszenierung zweigeteilt. Den Übergang zwischen den beiden Seiten kreativ zu gestalten, stellt eine besondere Herausforderung dar. Eine Inszenierung kann vom Publikum missverstanden werden. Beim Mixtape kann das bedeuten: Bestimmte Musikstücke rufen bei einer anderen Person ganz andere Erinnerungen auf als bei der sich inszenierenden Person. Textstellen, die der Aufnehmende für wichtig hält, werden vom Hörer als irrelevant interpretiert. Musikstile, die der Aufnehmende mag, führen zu Unbehagen bei anderen. Um das Urteil des Hörers positiv zu beeinflussen, wird beim Aufnehmen die ‚Hörwirkung‘ getestet: Was soll, was könnte der andere denken, wenn er dieses bestimmte Stück hört? All dies beeinflusst die Musikauswahl. Durch die Reaktionen anderer auf verschiedene Tapes lernt der Mixtaper, wie sich die gewünschte Wirkung von der tatsächlichen unterscheiden kann.

Das Mixtape wird also stark gestaltet und durchdacht. Stellt die Inszenierung also ein ‚falsches‘ Selbst dar? Wird ein ‚wahres‘ Selbst durch den Zeichengebrauch und den Symbolismus der Inszenierung verzerrt? Jedes Mixtape schreibt in der Inszenierung seinen Produzenten fest, beispielsweise durch Musikauswahl, Textstellen oder musikalische Stimmungen. So vermitteln Mixtapes nicht nur Identität, sondern fixieren diese als Momentaufnahme – gerade dadurch, dass sie eine Auswahl treffen aus der Fülle der Möglichkeiten aufzunehmender Songs und mitteilbarer Gefühle. Der andere, an den diese Selbstinszenierung gerichtet ist, reagiert auf diese

Festschreibung und passt seinen Umgang mit dem Mixtaper der Inszenierung an – auch wenn er diese falsch versteht. Wenn der Mix ‚gelingen‘ erscheint und in irgendeiner Weise an die Erwartungshaltung des Beschenkten anschließt, können Darsteller und Rolle in Augen des Publikums zu einem Ganzen verschmelzen. Inszenierendes Selbst und inszeniertes Selbst scheinen eins zu sein.⁵ Diesen Zustand möchte der Mixtaper erreichen, er möchte in seiner Aufnahme wiedergefunden werden. Doch oft wird eine Selbstinszenierung ‚falsch‘ interpretiert – die Einheit von Rolle und Darsteller, die das Publikum annimmt, wird dann zur schmerzlichen Erfahrung. Das Tape wird aus ganz anderen Gründen geschätzt, als der Mixtaper erwartet hat.

In der Selbstinszenierung ist der Mensch nie bei sich selbst, so Wolfgang Iser⁶. Vielleicht ist das der Grund, warum alte Mixtapes oft lange aufbewahrt werden. Wenn sie nach langer Zeit hervorgeholt und wieder angehört werden, bleiben sie manchmal merkwürdig fremd - man erkennt sich in der Aufnahme nicht wieder. In der Rückschau sind manche Erinnerungen vielleicht fiktiv, viele vereinfacht dargestellt. Was erinnert *wird*, ist jedoch nicht die Fülle des Möglichen, aus dem die auf dem Mixtape getroffene Auswahl schöpft. Erinnert wird das, was das Mixtape musikalisch und emotional festgeschrieben und über die Zeit bewahrt hat – eben die Inszenierung. Oft werden auch bestimmte Ereignisse assoziiert, die geschehen sind, während man einzelne Songs oder das ganze Mixtape hörte. Neue Erinnerungen können die Gedanken und Gefühle überlagern, die man bei der Aufnahme mit den einzelnen Songs verbunden hat. Inzwischen können sie ganz anders konnotiert und vielleicht gar nicht mehr für eine aktuelle musikalische Selbstinszenierung zu gebrauchen sein. Eine spätere Identifikation wird auch durch die ‚mediale Andersheit‘ der Inszenierung schwierig – viele Facetten des eigenen Selbst können durch die mediale Repräsentation nicht ausgedrückt werden. Beim Mixtape kommt hinzu, dass Musik in der Jugendphase einen extrem hohen Stellenwert hat. Ihre Bedeutung nimmt jedoch bei vielen Menschen mit dem Älterwerden ab. Eine musikalisch vermittelte Selbstinszenierung wird den Lebensumständen, Interessen und Pflichten eines älteren Menschen vielleicht nicht mehr gerecht. Das könnte ein Grund dafür sein, dass vor allem junge Menschen das Mixtape als Selbstinszenierungsmedium benutzen, es jedoch in fortgeschrittenem Alter seine Bedeutung verliert.

Das Mixtape ist prozesshaft. Es enthält meist verschiedene Songs verschiedener Interpreten. Sie werden in einer ausgeklügelten Reihenfolge, in deren Entstehungsprozess viel Zeit und Überlegungen fließen können, aufgenommen. Eine statushafte, gleich bleibende Identität mit dieser Methode wiederzugeben, dürfte schwierig sein. Ein Individuum, das seine Identität als statushaft und kohärent empfindet, würde sich vielleicht auch nicht mittels eines Mixtapes ausdrücken. Dennoch finden sich auch statushafte Elemente: Das Mixtape ist eine Momentaufnahme. Wie ein Foto kann es die Erinnerung an einen bestimmten Zeitpunkt wecken. Es zeigt einen Ausschnitt des Musikgeschmacks, des Gefühlslebens und der Selbstinszenierung – wie ein Fotoalbum sammelt es verschiedene solcher Eindrücke in sich und gibt so den auditiven Eindruck einer Lebensphase wieder, ebenso wie das Fotoalbum visuelle Eindrücke einer Lebensphase konserviert. Mit einem Mixtape ist es schwierig, den Eindruck von Kontinuität und stetiger Entwicklung zu erwecken. Durch die Musikauswahl und Aufnahmemethode kann dies zwar gelingen: Die Reihenfolge der Songs ist durch das Medium festgeschrieben. Eine lebenslang gleiche Identität durch ein Mixtape zu repräsentieren, verlangt jedoch Unmögliches von dem Medium.

Das Mixtape arbeitet mit ganz anderen Prinzipien: Elemente, die auch in Eriksons Definition von Identitätsdiffusion⁷ genannt werden. Die Identitätsdiffusion ist das Gegenmodell zu Eriksons Definition gelungener Identität: Diese ist statushaft und mit dem Ende der Adoleszenz abgeschlossen. Die ‚gelungene Identität‘ ist ein Modell, das den Ansprüchen an Individuen spätestens seit Ende des 20. Jahrhunderts nicht mehr gerecht werden kann. Identitätsdiffusion, nach Erikson das Gegenteil zu gelungener Identität, kommt jedoch den Befunden spät- oder postmoderner Identität erstaunlich nahe: Sie ist fragmentarisch und prozesshaft.

„Schmerzhaft gesteigertes Gefühl von Vereinsamung; Zerfall des Gefühls innerer Kontinuität und Gleichheit; [...] Unfähigkeit, aus irgendeiner Tätigkeit Befriedigung zu schöpfen; [und eine] radikal verkürzte Zeitperspektive“⁸ vereinen sich in ihr. Diese Bestimmungen scheinen geeignete Voraussetzungen dafür zu sein, ein gutes Mixtape zu erstellen. Das Mixtape kann demnach nicht als Ausdrucksmittel einer ‚gelungenen‘ Identität nach Erikson betrachtet werden, sondern sollte unter Gesichtspunkten von Identitätsdiffusion und spätmodernen Identitätstheorien untersucht werden.

‚Gelungene‘, feste Identität ist in einer schnellen, fragmentierten Gegenwart hinderlich, Veränderung notwendig und wünschenswert. Das Mixtape repräsentiert diese Anforderungen, die an Identität gestellt werden: Um ein Mixtape zu erstellen, muss in kurzen Zeitabschnitten gedacht und diese aneinandergesetzt werden. Verschiedene, kurze Songs werden zu einem größeren Ganzen zusammengefügt. Veränderlichkeit zeigt sich in der Mischung von Liedern, Interpreten und Musikgenres – ohne Abwechslung wäre die Aufnahme einseitig und eintönig.

Eine Person mit einem ‚gefestigten‘ Musikgeschmack, einer gefestigten musikalischen Identität, die auch in ihrem Empfinden keinerlei Veränderung erlebt, würde wahrscheinlich sehr ähnlich klingende Mixtapes erstellen: Interpreten, Genres und ausgedrückte Emotionen würden sich nicht ändern. Jemand, der als ‚gut‘ empfundene Mixe machen kann, ist wahrscheinlich offen für Änderungen an seinem Musikgeschmack und stellt seine Kassetten unter ganz unterschiedlichen emotionalen, rhythmischen oder stilistischen Aspekten zusammen: Die Selbstinszenierung kann so besser gelingen als bei ersterer Person.

Kohärenzschaffung mit dem Mixtape ist möglich: durch geschicktes Bespielen der Kassette, so dass ein ‚harmonisch‘ wirkendes Ganzes entsteht, beispielsweise mit einem musikalischen Spannungsbogen, der zur Mitte einer Seite hin zu- und zum Ende wieder abnimmt. Ein Mixtape ist jedoch prinzipiell fragmentarisch. Verschiedene Interpreten, Stile, Musikgenres und Songs werden gemischt und zu einem Ganzen zusammengefügt. Es bietet eine auditive Parallele zu den Prinzipien der Collage und vor allem der Bricolage. So entspricht es Fragmentierungs-Erfahrungen, die einem spätmodernen Ich widerfahren. Die Bricolage verknüpft konkret Vorfindbares und bringt es in neue, systematisch gedachte Zusammenhänge, die immer neu gemischt und verbunden werden können. Neue, situationsbedingte Kombinationen bringen dabei auch neue Bedeutungen hervor. Der Zweck der vorgefundenen Mittel ist nicht von vornherein vorgegeben – er ergibt sich aus dem Zusammenhang heraus.⁹

Das Zusammenstellen eines Mixtapes ist ein typisches Beispiel einer Bricolage. Die Verwendung der Bricolage ist nicht nur typisch für orale Gesellschaften, wie Claude Lévi-Strauss sie in *Das wilde Denken*¹⁰ untersucht, sondern eine bedeutende Art des Umgangs mit den Produkten der Kulturindustrie, wie sie dem spätmodernen Subjekt vorgesetzt werden.

Kann das Mixtape als Bricolage eventuell als eine Hinwendung zu Erinnerungs-Prinzipien oraler Kultur und nicht-schriftlicher Sprache verstanden werden? Orale Prinzipien wären hier Techniken der Wiederholung, des ‚Verpackens‘ von Neuem in bekannte Muster als Erinnerungshilfe, beispielsweise musikalischer, rhythmischer oder sprachlicher Natur.

Das Prinzip der Collage wird vor allem bei der Covergestaltung von Mixtapes angewandt, benutzt werden Zeitungsausschnitte, Postkarten, Fotos, Gemaltes und Gezeichnetes, mit Titeln und Kommentaren versehen. Die Verwendung dieser Prinzipien beim Erstellen eines Mixtapes ist Ausdruck einer „Zersplitterung“¹¹, die Erikson typisch für das Stadium der Identitätsdiffusion nennt. Dieser Zersplitterung wird zwar im Mix und in der Covergestaltung stattgegeben, einer endgültigen Auflösung des Selbst aber das langlebige Speichermedium Kasette entgegengestellt. Eine Selbstinszenierung mit einem Mixtape ist in diesem Verständnis zugleich Eingeständnis von Prozesshaftigkeit und Fragmentierung, jedoch der Auflösung des Ichs eine Kampfansage.

Mixtapes werden meist nicht aus Selbstzweck hergestellt. Oft sind sie sehr persönliche Geschenke, durch die dem Beschenkten etwas mitgeteilt werden soll. Sie klären Verhältnisse zwischen Personen oder schaffen diese sogar erst. Sie dienen als Kommunikationsmittel und sollen demjenigen, der sie erstellt und verschenkt, Anerkennung bringen. Das Mixtape ist nur zu verstehen mit Blick auf den ‚anderen‘, der an der Kommunikation beteiligt ist. Ist der Musikgeschmack, den eine Person zu haben glaubt, ihr wirklicher Musikgeschmack? Oder macht sie sich und anderen ‚etwas vor‘, um einem bestimmten Ziel näherzukommen? Oft wird ein Mixtape mit dem momentan vorherrschenden eigenen Musikgeschmack hergestellt. Aber hat man tatsächlich all diese Stücke gerne gehört, *bevor* man das Tape angefertigt hat – oder hat das Tape erst bewirkt, dass sie zu Lieblingsstücken wurden?

Carmel Camilleri hat ein Modell entwickelt, das in diesem Zusammenhang aufschlussreich ist. Identitätsstrategien – Strategien, in denen die Identität so präsentiert wird, wie es in der momentanen sozialen Situation sinnvoll erscheint – bilden sich demnach in den beiden Spannungsfeldern der ontologischen und der pragmatischen Dimension von Identität. In der ontologischen Dimension werden Hypothesen über die eigene Identität mit der Realität der Identitätsbildung abgeglichen. Die Entdeckung einer Differenz zwischen Wunsch und Wirklichkeit kann eine Identitätskrise verursachen. In der pragmatischen Dimension von Identität wird die

Beziehung zwischen Subjekt und sozialer Umwelt verhandelt. Sie ist ebenso Quelle potentieller Identitätskrisen.¹² Die Fragen nach dem Musikgeschmack gehören in das Spannungsfeld der ontologischen Dimension nach Camilleri: Wird das Mixtape als Hypothese über die eigene Identität aufgenommen – oder bildet es die Realität einer momentanen Identität ab und schafft so erst Fakten?

Das Spannungsfeld zwischen Subjekt und sozialer Umwelt – die pragmatische Dimension nach Camilleri – ist auch ein immer wiederkehrendes Problem bei der Mix-Aufnahme: Soll der Schwerpunkt der aufgenommenen Musik auf den eigenen Musikgeschmack gesetzt werden – oder auf den der Person, für die das Tape ist? Das Mixtape bewegt sich also als Identitätsstrategie nach Camilleri in beiden beschriebenen Spannungsfeldern: In der ontologischen und der pragmatischen Dimension müssen Entscheidungen getroffen werden, was in der momentanen Situation am Besten ist – diese Entscheidung bestimmt, wie das Mixtape aufgenommen wird. Die Identitätsstrategie ist der Versuch, sich in einer fragmentarischen Gesellschaft als kohärent zu erleben – mit Hilfe eines fragmentarisch gestalteten Mediums.

Meist ist das Mixtape ein Geschenk. Es verbindet Geber und Nehmer in der Selbstinszenierung miteinander, macht den Schenkenden für den Beschenkten in der Gabe jederzeit gegenwärtig. Aber auch der Beschenkte ist im Mixtape gegenwärtig: oft nimmt der Geber bei der Aufnahme des Tapes Rücksicht auf dessen Musikgeschmack. Das Tape vereint also die inszenierte Identität des Schenkenden und die von diesem vermutete Identität des Beschenkten in sich. Durch die Preisgabe von intimen, vielleicht verborgenen Teilen seiner Identität macht der Mixtaper sich verletzbar – vielleicht hat er ein Musikstück aufgenommen, das er ganz besonders mag, das aber im schlimmsten Fall Spott beim Beschenkten hervorrufen könnte. Um dies zu verhindern, werden solche Stücke manchmal zwischen ‚ungefährlichere‘, populärere Stücke sortiert. Auf diese Weise wird der andere manipuliert und die Wahrscheinlichkeit des Verletzt-werdens verringert. Reagiert der Beschenkte nicht auf die erwartete Weise oder macht er sich gar über den präsentierten Musikgeschmack lustig, kann der Schenkende sich in seiner Identität, in seiner Selbstinszenierung zurückgewiesen fühlen.

Inzwischen ist das Mixtape eine verschwindende Art der Selbstinszenierung. Spezielle Umgangsweisen mit der analogen Technik und bestimmte selbst auferlegte Dogmen bei der Aufnahme bringen eine Selbstinszenierung

hervor, die es beispielsweise beim Erstellen von Mix-CDs oder beim Hören von ‚Mischen‘ auf MP3-Playern so nicht gibt. Auch diese bringen besondere Strategien des Umgangs und der musikalischen Repräsentation hervor. Die spezielle musikalische Selbstinszenierung mit Hilfe des Mixtapes im Raum zwischen Bricolage, Collage, Geschenk und Identitätsstrategien, wird jedoch über kurz oder lang verschwunden sein.

¹ Hornby, Nick: *High Fidelity*. Köln: Kiepenheuer und Witsch, 1996, S. 100.

² Iser, Wolfgang. *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 504.

³ Ebd., S. 511.

⁴ Seel, Martin: „Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs“. In: Früchtl, Josef: *Ästhetik der Inszenierung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 48-62, hier: S. 53.

⁵ Vgl. Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater*. München: Piper Verlag 2003 [OA 1959], S. 231f.

⁶ Vgl. Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 514.

⁷ Vgl. Erikson, Erik H.: *Identität und Lebenszyklus*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1973, S.155ff.

⁸ Ebd. S. 158.

⁹ Vgl. Meueler, Christof: „Pop und Bricolage. Einmal Underground und zurück: kleine Bewegungslehre der Popmusik“. In: SpoKK (Hg.): *Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*. Mannheim: Bollmann Verlag 1997, S. 32-40, hier: S. 35.

¹⁰ Lévi-Strauss, Claude: *Das wilde Denken*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1973.

¹¹ Erikson: *Identität und Lebenszyklus*, S. 154.

¹² Vgl. Kraus, Wolfgang: *Das erzählte Selbst. Die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne*. Herbolzheim: Centaurus-Verlag 2000, S. 51ff.

Lifehacking. Medien und Selbsttechnologien

Thomas Waitz

2001 erschien in den USA ein Sachbuch des Autors David Allen, das bald zu einem internationalen Bestseller wurde: *Getting Things Done. The Art of Stress-Free Productivity*.¹ Vor dem Hintergrund des Marktsegments, das Allen bedient – Fragen der beruflichen wie persönlichen Alltagsbewältigung, des Zeitmanagements und des so genannten ‚Persönlichkeits-Coachings‘ –, sind seine Ausführungen weder neu noch originell. Und doch hat sein Buch zu einer einzigartigen ‚Bewegung‘ mit unzähligen Websites, Blogs, Onlinemagazinen und einer Vielzahl an Softwareprodukten geführt und den gelernten Reisebürokaufmann und Karatetrainer Allen zu einem gefragten Managementberater gemacht. Diese außergewöhnliche Popularität ist zum einen mit der geschickten Einbeziehung von Internet- und Computertechniken, eines gehörigen Maßes an *Geekness* sowie jenes Versprechens von Sozialität, das derzeit unter dem Schlagwort „Web 2.0“ verhandelt wird, zu erklären. Indessen handelt es sich bei *GTD*, wie die übliche Abkürzung lautet, beileibe nicht um ein Internetphänomen: Namhafte konventionelle Medien haben in den vergangenen Jahren nicht nur in den USA über *GTD* berichtet. Die hohe Aufmerksamkeit erklärt sich aber auch damit, dass die in *GTD* propagierten Techniken der Selbstführung auf bestimmte Formen der Erwerbstätigkeit antworten, die zunehmend an Bedeutung gewinnen und bislang für Freiberufler, aber auch im akademischen Kontext charakteristisch waren – in einem sozialen Milieu also, das diskursbestimmend ist für das Sprechen über und innerhalb der so genannten Blogosphäre. Längst – so lässt sich verzeichnen – hat sich der Diskurs um *Getting Things Done* von Allens Buch gelöst. So ist eine eigene Softwarekategorie entstanden, die das *GTD*-Prinzip in Desktop- oder webbasierte Applikationen umzusetzen verspricht. Bis heute existieren alleine für die Mac-Plattform, ein Betriebssystem, für das im Wesentlichen ein einziges DVD-Brennprogramm erhältlich ist, zehn bis fünfzehn verschiedene Anwendungen, die auf diesem Markt konkurrieren.²

Worin liegt nun in medienwissenschaftlicher Perspektivierung das Funktionsmodell von *GTD*? Was macht das Buch und die aus ihm entwickelten Techniken so attraktiv, dass sie zum Ziel vielfältiger Zuschreibungen von Wirkungsmacht werden? Und welches Verhältnis von Technik, Medium und Selbst konstituiert sich hier?

Das grundlegende Prinzip von *Getting Things Done* liegt zunächst darin, dass ein Nutzer alle Aufgaben und anstehenden Tätigkeiten sowohl beruflicher wie privater Art innerhalb eines speziell entwickelten Notationssystems fixiert. Dabei werden sämtliche lebensweltlichen Zusammenhänge, Ereignisse, Aufgaben und Ideen, wie es in der deutschen Ausgabe der *Wikipedia* heißt, als

Elemente [...] in ein System eingepflegt. Das System liefert kontextbezogene Aufgabenlisten für den Alltag. Die Person soll sich somit auf die Erledigung ihrer Aufgaben konzentrieren können, ohne befürchten zu müssen, etwas zu vergessen. Diese Selbstmanagement-Methode soll auf diese Weise effizientes und belastungsfreies Arbeiten ermöglichen.³

Wenn die Definition Begriffe wie „Elemente“ und „System“ verwendet, so ist dies durchaus angemessen. *Getting Things Done* lässt sich in informatischer Perspektive klassifizieren als systemische Abstraktion individueller Lebenswirklichkeit mittels taxonomischer Verfahren, etwa der Differenzierung von Tätigkeiten in so genannte „Kontexte“ und „Projekte“. So geschieht etwa der Einkauf von Seife innerhalb der *GTD*-Nomenklatur im Kontext ‚Supermarkt‘ sowie innerhalb des Projektes ‚Besorgungen‘ (das im Übrigen klassische Beispiel der einschlägigen Literatur). Zur behaupteten Funktionsfähigkeit des Systems gehört nun, dass kein ‚Außen‘ des Systems existieren darf. So heißt es weiter:

Sammele alle Dinge, die erledigt werden müssen, in einem logischen und vertrauenswürdigen System, außerhalb deines Kopfes. Entscheide diszipliniert über jeglichen Input, den du in dein Leben lässt, damit du immer weißt, was der nächste Schritt ist.⁴

GTD lässt sich in seinen grundlegenden Prinzipien als eine Technik beschreiben, die auf der Organisation von *Entleerung und Entäußerung*, des *Zugriffs* und der *Kontrolle* beruht. Es stellt ein Set geregelter Prozeduren dar, über die das Applikationsfeld ‚Alltag‘ fortlaufend strukturiert und normalisiert wird. Aus informatischem Blickwinkel ist *GTD* ein nicht-terminierender Algorithmus, ein Betriebssystem des eigenen Lebens. Die Implementation des Programmablaufes liegt in der Einübung und Habitualisierung von Handlungsanweisungen, oder, mit anderen Worten, von *Technologien*. So schreibt ein Blogger begeistert:

The central idea is to change your habits so that you are automatically more organized; you always know what thing you have to do next. You stop forgetting things, you find yourself with more time for fun because you're better at doing things in their allotted time, and your life becomes a compartmentalized list of projects and files.⁵

Von den Verhaltensweisen und Gewohnheiten, die es einzuüben gilt, um das Leben in jene „abgegrenzte Aufstellung von Projekten und Ablagen“ zu transformieren, wird behauptet, dass sie universelle, gar naturwissenschaftliche Gültigkeit besäßen. Bei Allen heißt es:

My intent is not to add more to the plethora of modern theories and models about how to be successful. I have tried, on the contrary, to define the core methods that don't change with the times, and which, when applied, always work. Like gravity, when you understand the principle, you can operate a lot more effectively, no matter what you're doing.⁶

Die eigene Lebenswelt mittels kleiner Eingriffe zum Besseren zu verändern, sich dabei technischer Verfahren, die zum Teil entgegen ihrer eigentlichen Bestimmung produktiv gemacht werden, zu bedienen und sich innerhalb dieses Prozesses notwendigerweise selbst zu verändern, das ist *Hacking*. Das kulturelle Konzept des *Hackings* kennzeichnet seit den 1960er Jahren nicht nur die Vorstellung, dass sich mit eigenen Mitteln eine ‚bessere Welt‘ erschaffen lässt, wesentlich ist zudem, dass diese Transformation eben auch und zugleich, und zwar in struktureller Notwendigkeit, einen (Neu-)Entwurf des Selbst impliziert. So hat Steven Levy in der kanonisierten „Hacker-Ethik“ im Hinblick auf den Computer als Medium gleichermaßen apologetisch wie wirkmächtig konstatiert, „Computers can change your life for the better“.⁷

Der Diskurs, innerhalb dessen sämtliche lebensweltlichen Aspekte Strategien des *Hackings* unterworfen werden, und innerhalb dessen auch *Getting Things Done* verhandelt wird, ist in Erweiterung und Spezifizierung des ursprünglichen Konzeptes von den Beteiligten in den letzten Jahren als *Lifehacking* bezeichnet worden.⁸ Es ist gleichsam das ‚Leben‘ an sich, die hegemonialen Entwürfe des Selbst, die, als Verfügungsfeld einer ‚Sorge um sich‘ adressiert, gehackt werden können. Was das Wissensgebiet *Lifehacking* konstituiert, sind demzufolge nichts anderes als Techniken der Lebensführung und der (Selbst-)Optimierung.

Hacking und *Lifehacking* sind jedoch nicht nur Schlagwörter für diskursive Formationen, sondern, so möchte ich vorschlagen, können auch in analytischer Sicht produktive Begriffe abgeben, weil mit ihnen Medien- und Selbsttechnologien zusammengedacht werden können, und zwar in jenem Sinne, wie diese performative Prozesse darstellen, mit denen das Verhältnis von Subjektentwürfen und gesellschaftlichem Außen innerhalb relationaler Machtverhältnisse geformt werden.

So verbinden sich die Praktiken, die in *Getting Things Done* propagiert werden, mit spezifischen medialen Konfigurationen, die zum größten Teil nicht von Allen selbst, sondern von seinen Lesern und Anhängern entwickelt worden sind. Diese Praktiken – oder ‚Techniken‘ – müssen nicht einmal computergestützt sein. Eine solche mediale Apparatur stellt etwa auch der so genannte *Hipster PDA* dar, eine bewusst rudimentär und gestaltete Kombination aus einem Kalender und speziellen *To-Do-* und *Checklisten*, die in zahlreichen, beträchtlich divergierenden Varianten existiert.⁹ Entscheidend ist: Im Hinblick auf *Getting Things Done* ist nicht nur keine stabile und technische Struktur existent, sondern neben den apparativen und sozialen stehen stets diskursive Formationen. *GTD* ist demzufolge das, was Michel Foucault ein Dispositiv nennt. Mit Dispositiv beschreibt dieser ein „entschieden heterogenes Ensemble“ von Institutionen, Praktiken und Techniken.¹⁰ Als solche präsentieren sich alle modernen Medientechnologien. Sie

verschalten netzwerkartig technische Artefakte, die je eine andere Geschichte und je spezifische Strukturierungen aufweisen. Außerdem bringen sie eine Vielzahl sozialer, ökonomischer, kultureller Praktiken zur Überschneidung und regen dadurch Modifikationen der jeweiligen Operationsweisen an.¹¹

Die Effekte von Dispositiven werden üblicherweise auf der Ebene ihrer apparativen Verfasstheit und – damit einhergehend – einer starren Anordnung (wie etwa im Beispiel des Panoptikums) gesehen. Demgegenüber hat Markus Stauff am Beispiel des Fernsehens gezeigt, dass von Dispositiven nicht unidirektionale Machteffekte ausgehen, sondern dass sie, wie von Foucault am Beispiel der Sexualität entwickelt, innerhalb relationaler Machtverhältnisse, welche die Vorstellung einer homogenen und verortbaren Macht untergraben, verstanden werden müssen.¹² Die Beschäftigung mit den Macht- und Selbsteffekten von Medien- und Selbsttechnologien hat in den letzten Jahren vor allem im Bereich der *Gouvernementality Studies* stattgefunden, und zwar zumeist als Kritik an einer Ökonomisierung des Sozialen und neoliberaler *Gouvernementalität*.¹³ Die Subjekteffekte zahlreicher gegenwärtiger Dispositive entsprechen in den hier angestellten Analysen einer Selbstzurichtung auf die Erfordernisse neoliberaler Subjektivität. Und doch wird man den prozessierenden Zusammenhang von Wissen, der in dem Dispositiv *GTD* eingeschlossen ist, nicht alleine auf solche Effekte reduzieren können. Zudem bliebe die Frage, wie denn genau der Zusammenhang zwischen Medien- und Selbsttechnologien aussehen könnte.

In ihrem Buch *Bonjour Paresse* (2004) entwarf die französische Autorin Corinne Maier vor zwei Jahren, freilich ohne Bezug auf David Allen, eine Art *Anti-Getting Things Done*.¹⁴ Ihre polemische Abrechnung mit der ‚Kultur‘ der Unternehmen, ebenfalls ein internationaler Bestseller, sorgte auch hierzulande für Aufsehen in den Feuilletons. Zum einen, weil Maier zu einer aktiven Distanzierung im Arbeitsleben aufrief, den Abschied von Engagement und einen geringstmöglichen Einsatz für den eigenen Arbeitgeber propagierte. Zum anderen, weil sie zum Zeitpunkt der Veröffentlichung Angestellte des Energiekonzerns *EDF* war, der sie auch prompt rügte, auf weitere disziplinarische Maßnahmen nach öffentlichen Protesten jedoch verzichtete. Corinne Maier beschreibt das Unternehmen explizit als ein Panoptikum: Durch ständige Überwachung und permanente Kontrolle, so ihre Diagnose, halsten sich die Mitarbeiter ständig mehr Arbeit auf. Einmal mehr ist es also eine apparative Konfiguration – hier jene des Unternehmens –, das solche Machteffekte produziert. Was immer man von ihrer Diagnose hält – in Bezug auf das Dispositiv *GTD* lassen sich durchaus komplexere, produktive Macht- und Subjekteffekte beobachten, und es zeigt sich, dass eine solche Engführung zu kurz greifen würde.

In einer medienwissenschaftlicher Perspektivierung lässt sich *Getting Things Done* einerseits als Aufschreibesystem, andererseits als Evidenzverfahren beschreiben. In seiner *per se* algorithmischen Struktur, von der die zahlreichen Flußdiagramme zeugen, über die regelhaft gestaltete Verhaltensweisen innerhalb von *GTD* konzeptualisiert werden, und die in binäre Entscheidungsmodelle und ein kategoriales System münden, stellt Allens Konzept den Beherrschungsversuch einer als unabschließbar empfundenen Wirklichkeit mit informatischen Mitteln dar. Die Leistungen des Systems bestehen somit in einer Komplexitätsreduktion und einer behaupteten (Selbst-)Ermächtigung des Nutzers. In seiner universell algorithmischen Struktur liegt der Grund dafür, dass *GTD* so häufig in konkrete informationstechnische Applikationen umgesetzt wird: Vom *Hipster PDA* bis zur Anwendungssoftware. Zugleich stellt *Getting Things Done* ein Verfahren der Evidenzbildung und Sichtbarmachung dar. Die Verfahrensschritte des Prozessierens, Kontrollierens und Evaluierens beruhen auf einem Visualisierungsmodell, das einer medientechnologisch produzierten Evidenz entspricht, die etwa der Kontrolle von Zielvereinbarungen mit sich selbst in notweniger Weise vorausliegt. So fordert *GTD* in regelmäßigen Abständen die Selbstkontrolle der angestrebten Ziele ein; dies geschieht – etwa in der Software *Midnight Inbox* – durch das Abhaken von

Listenpunkten, die mittels interner Programmlogiken generiert werden. Die Notwendigkeit von Evidenzverfahren für die alltägliche ‚Arbeit‘ liegt bei Allen nicht zuletzt in Rahmenbedingungen der Lebenswirklichkeit selbst begründet:

In the old days, work was self-evident. Fields were to be plowed, machines tooled, boxes packed, cows milked, widgets cranked. You knew what work had to be done—you could see it. It was clear when the work was finished, or not finished. Now, for many of us, there are no edges to most of our projects.¹⁵

Wer aber seine Aufgaben und Verpflichtungen überblickt, der, so wird suggeriert, bezwingt die Komplexität einer ausdifferenzierten, dissoziierenden Erscheinungsform von Arbeit. Die erstrebte *Entleerung* und *Entäußerung* mittels Verschriftlichung wird von Allen als eine Superaffirmation beschrieben. So zitiert er den japanischen Zen-Meister Shunryu Suzuki:

„If your mind is empty, it is always ready for anything; it is open to everything.“¹⁶ *GTD* evoziert damit auch und vielleicht zuvorderst eine ästhetische Erfahrung.

Lifehacking und *Getting Things Done* betonen die Selbstverantwortlichkeit des Einzelnen; die Vorstellung, das eigene Leben verändern zu können ist die unhintergehbare Voraussetzung eines notwendigen Selbsttransformationsprozesses. Solche Formen der Selbstführung als Subjektivierung sind von Michel Foucault als *Technologien des Selbst* beschrieben worden. Subjektivierung, so schreibt Nikolas Rose, „ergibt sich aus dem Zusammenwirken von Verstehensformeln, Zurichtungsstrategien und Selbstpraktiken.“¹⁷ Technologien des Selbst ermöglichen Individuen demzufolge „mit eigenen Mitteln bestimmte Operationen mit ihrem Körper, mit ihren eigenen Seelen, mit ihrer eigenen Lebensführung zu vollziehen, und zwar so, dass sie sich selber transformieren, sich selber modifizieren und einen bestimmten Zustand von Vollkommenheit, Glück, Reinheit, übernatürlicher Kraft erlangen.“¹⁸

Signifikant für das Konzept von *Getting Things Done* ist die charakteristische Verschränkung von Selbst- und Medientechnologien. Ihre Koaleszenz vollzieht sich innerhalb der Eigenlogik des *Hackings*. Unter diesem Gesichtspunkt stellt *Getting Things Done* eine Adaption des Selbstsorge-Konzepts des *Hackings* unter den Vorzeichen neoliberalen Handelns dar. *GTD* ist jedoch keinesfalls allein eine Disziplinartechnologie, sondern lässt sich zugleich als zeitgenössische Form einer Klugheitslehre lesen. Die Basis

ihrer Handreichungen bildet die Entscheidung für jene selbst gewählte Produktivitätsorientierung, die das Leitbild neoliberaler Subjektivität kennzeichnet. Bei David Allen liest sich das so:

I think efficiency is a good thing. Maybe what you're doing is important, interesting, or useful; or maybe it isn't but it has to be done anyway. In the first case you want to get as much return as you can on your investment of time and energy. In the second, you want to get on to other things as fast as you can, without any nagging loose ends.¹⁹

Während *Hacking* noch stets in eine konkrete Utopie gesellschaftlicher Befreiung mündete²⁰, führt *Getting Things Done* allein in die Freizeit. Die Freiheitsräume, die eine Selbstzurichtung auf Effizienz erschließen, sind allein individualistisch: Zeit mit der Familie, oder, schlichtweg, ‚eigene‘ Zeit. Der Weg in die Freiheit *von Arbeit* führt in *GTD über die Arbeit* – die Arbeit an sich selbst.

I consider ‚work‘ in its most universal sense, as meaning anything that you want or need to be different than it currently is. Many people make a distinction between ‚work‘ and ‚personal life‘, but I don't: to me, weeding the garden or updating my will is just as much ‚work‘ as writing this book or coaching a client. All the methods and techniques in this book are applicable across that life/work spectrum – to be effective, they need to be.²¹

Es ist das Versprechen unmittelbarer Freiheit, dass in *GTD* als Triebfeder für Veränderungen fungiert: „An immediate sense of freedom, release, and inspiration naturally comes to people who roll up their sleeves and implement this process.“²² Für das Dispositiv *Getting Things Done* gilt jedoch, was Michel Foucault am Ende von *Der Wille zum Wissen* über das Dispositiv Sexualität geschrieben hat: „Ironie dieses Dispositivs: es macht uns glauben, daß es darin um unsere ‚Befreiung‘ geht.“²³

¹ Allen, David: *Getting Things Done. The Art of Stress-free Productivity*. New York: Viking 2001.

² Beispiele sind etwa *Midnight Inbox*, *kGTD*, *iGTD*, *Actiontastic*, *What to Do?*, *Ghost Action*, *Frictionless*, *OmniFocus* u.a.

³ „Getting Things Done“. In: *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, http://de.wikipedia.org/wiki/Getting_Things_Done, abgerufen am 22.02.2007.

⁴ Ebd.

⁵ Turnbull, Giles: *Getting Things Done with Your Mac*, <http://www.macdevcenter.com/pub/a/mac/2005/03/08/productivity.html>, abgerufen am 22.02.2007.

⁶ Allen: *Getting Things Done*, S. 257.

⁷ Levy, Stephen: *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor Press/Doubleday 1984, S. 71.

⁸ Etwa in den Weblogs *lifehack.org*, *lifehacker.com* und *43Folders.com*.

-
- ⁹ Mann, Merlin: *Introducing the Hipster PDA*, <http://www.43folders.com/2004/09/03/introducing-the-hipster-pda/>, abgerufen am 22.02.2007
- ¹⁰ Foucault, Michel: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Macht*. Berlin: Merve 1978, S. 120.
- ¹¹ Stauff, Markus: „Medientechnologien in Auflösung. Dispositive und diskursive Mechanismen von Fernsehen“. In: Andreas Lösch et al. (Hg.): *Technologien als Diskurse. Konstruktionen von Wissen, Medien und Körpern*. Heidelberg: Synchron 2001, S.86.
- ¹² Vgl. Stauff, Markus: ‚Das neue Fernsehen‘. *Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien*. Hamburg: Lit. 2005.
- ¹³ Vgl. etwa Ulrich Bröckling et al. (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2000.
- ¹⁴ Maier, Corinne: *Bonjour Paresse. De l'art et de la nécessité d'en faire le moins possible en entreprise*. Paris: Michalon Ed., 2004.
- ¹⁵ Allen: *Getting Things Done*, S. 5.
- ¹⁶ Ebd., S. 11.
- ¹⁷ Rose, Nikolas: „Governing the Enterprising Self“. In: Paul Heelas und Paul Morris (Hg.): *The Value of the Enterprise Culture. The Moral Debate*. London: Routledge 1992, S. 151.
- ¹⁸ Foucault, Michel: *Von der Freundschaft. Michel Foucault im Gespräch*. Berlin: Merve 1984, S. 35.
- ¹⁹ Allen: *Getting Things Done*, S. XI.
- ²⁰ Als politisches Programm zuletzt in neomarxistischer Perspektive formuliert in Wark, McKenzie: *A Hacker Manifesto*. Harvard: Harvard University Press 2004.
- ²¹ Allen: *Getting Things Done*, S. 4.
- ²² Ebd., S. 20.
- ²³ Foucault, Michel: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1977, S. 190.

„If I can make it there...“
New York als kulturelle Folie indischer Identität
im populären Hindi-Film

Andrea Nolte

Mehr als elf Millionen Inder leben außerhalb ihrer Heimat, ähnlich hoch ist die Zahl von Menschen indischer Herkunft.¹ Diesen in der Diaspora lebenden *Non-Resident-Indians (NRIs)* und *People of Indian Origin (PIOs)* verdanken die populären Hindi-Filme aus Bollywood ihre inzwischen weltweite Verbreitung und den international wachsenden Erfolg. Sie stellen jedoch nicht nur eine im Außen angesiedelte, zahlungskräftige Zielgruppe dar.² Sie sind gleichzeitig ein verinnerlichter Teil des Systems und gehören zum Figuren-Ensemble vieler Filme. Ihre Geschichten handeln vom Alltag in der Fremde und dem Bemühen, sich als ethnische Minderheit darin zu positionieren. Thematisiert wird der Umgang mit kulturellen Traditionen und Werten sowie der auf ihnen fußenden indischen Identität. Handlungsorte sind urbane Kontexte als Zentren indischer Diaspora.

Kal Ho Naa Ho (Lebe und denke nicht an Morgen, 2003) und *Kabhi Alvida Naa Kehna (Bis dass das Glück uns scheidet, 2006)* zeigen, wie das populäre Hindi-Kino Formen indischer Identität in New York verhandelt. Die amerikanische Metropole dient hier nicht als beliebiger topographischer Rahmen, sondern fungiert als bewusst gewählte kulturelle Folie, vor der die lebensweltliche (Selbst-)Verortung der Figuren unmittelbar mit der filmischen Inszenierung des urbanen Raums korreliert. Das Spiel mit Koordinaten städtischer Geographie und Implikationen westlicher Lebensart reflektiert so die Probleme indischer Migranten, deren Suche nach individueller Entfaltung in einer globalisierten Welt scheinbar zwingend die Entfremdung von kollektiven Werten bedeutet.

Im Folgenden werden zwei soziologische Modelle skizziert, die neue Einsichten in narrative und ästhetische Strategien ermöglichen, mit denen Bollywood das Leben der *NRIs* inszeniert und abstrakte gesellschaftliche Parameter filmisch konkretisiert.

Global City – Lebenswelt

Die Wirtschaftssoziologin Saskia Sassen zählt New York zu den *global cities*³, deren ökonomischer und sozialer Wandel sich von dem anderer weltwirtschaftlich relevanter Metropolen abhebt:

Beyond their long history as centers for international trade and banking, these cities now function in four new ways: first, as highly concentrated command points in the organization of the world economy; second, as key locations for finance and for specialized service firms, which have replaced manufacturing as the leading economic sectors; third, as sites of production, including the production of innovations, in these leading industries; and fourth, as markets for the products and innovations produced. These changes in the functioning of cities have had a massive impact upon both international economic activity and urban form: cities concentrate control over vast resources, while finance and specialized service industries have restructured the urban social and economic order. Thus a new type of city has appeared. It is the global city.⁴

Städte dieser Kategorie steuern die Globalisierung und werden gleichzeitig von ihr gesteuert. Sie lösen sich aus nationalen Kontexten und bilden ein staatenunabhängiges Netzwerk transnationaler Knotenpunkte, die auf lokaler Ebene globale Prozesse anstoßen und vorwegnehmen, wie zum Beispiel Wanderungsbewegungen von Kapital und Arbeit, die eine massive Migration zur Folge haben.⁵ Diese verändert das Erscheinungsbild einer Stadt wie New York nachhaltig und dokumentiert die Relation zwischen ökonomischem Progress, sozialem Wandel und urbaner Restrukturierung. Diese neue Form ökonomisch motivierter Einwanderung bietet den Migranten die Möglichkeit, am rasanten wirtschaftlichen Fortschritt zu partizipieren, sofern sie die notwendigen Voraussetzungen erfüllen.⁶ Gleichzeitig ist ihre Existenz abhängig von Parametern, auf die sie keinen Einfluss nehmen können. Abstrakte ökonomische Umformungen haben konkrete soziale Folgen für alle Bewohner einer global city, unabhängig von ihrer ethnischen Herkunft. Für Migranten gestaltet sich die Situation besonders schwierig, da sie in diesem sich stetig wandelnden kapitalistischen System nicht nur eine hohe professionelle Flexibilität beweisen, sondern sich gleichzeitig zwingend mit einer kulturell befremdlichen *Lebenswelt* arrangieren müssen. Der Soziologe Alfred Schütz bezeichnet mit diesem Begriff die Gesellschaft als „schlicht gegeben[es]“⁷ intersubjektives Kollektiv, „an dem der Mensch in unausweichlicher, regelmäßiger Wiederkehr teilnimmt.“⁸ Dem können sich die Migranten nicht entziehen. Sie müssen sich in einem Umfeld positionieren, das ihnen schwer einzuordnende Grenzen setzt, und gleichzeitig irritierende Freiräume für eine körperliche, materielle, soziale und kulturelle Selbstverortung eröffnet.⁹

Die alltägliche Lebenswelt ist die Wirklichkeitsregion, in die der Mensch eingreifen und die er verändern kann, [...]. Zugleich beschränken die in diesem Bereich vorfindlichen Gegenständlichkeiten und Ereignisse, einschließlich des Handelns und der Handlungsergebnisse anderer Menschen, seine freien Handlungsmöglichkeiten. Sie setzen ihm zu überwindende Widerstände wie auch unüberwindliche Schranken entgegen.¹⁰

Kal Ho Naa Ho – Abgrenzung und kollektive Identität

Naina lebt mit zwei Geschwistern, ihrer Mutter und der Großmutter väterlicherseits in Queens. Sie leidet unter dem ständigen Streit zwischen den beiden Frauen und sorgt sich um die Existenz der Familie, deren Lokal kurz vor der Pleite steht. Dann begegnet sie dem lebensfrohen Aman und verliebt sich in ihn. Er erwidert ihre Gefühle, gesteht ihr diese aber nicht, da er unheilbar krank ist und Naina vor Schmerz und Trauer bewahren will. Um sie nach seinem Tod nicht allein zurückzulassen, gibt er vor, bereits verheiratet zu sein und macht ihrem besten Freund Rohit klar, dass sich hinter dessen für Naina empfundenen Freundschaft eigentlich seine große Liebe verbirgt. Tatsächlich werden die beiden werden ein Paar und heiraten, obwohl Naina inzwischen von Amans Gefühlen und seinem nahen Tod weiß.

Global city und Lebenswelt: Nainas Verbindung zu New York wird gleich zu Beginn des Films deutlich. Establishing shots zeigen die Skyline und Wahrzeichen der Stadt als Postkartenmotive in sonnigem Licht. Der urbane Raum erscheint aus luftiger Distanz beinahe beschaulich. Doch nach einem harten Schnitt beschreibt Naina New York aus dem Off als

[...] eine der größten Metropolen und Geschäftszentren der Welt. Schnelligkeit beherrscht jeden Atemzug, jeden Herzschlag dieser Stadt. Die Menschen hier haben es immer eilig. Schnell aus dem Haus. Schnell ins Büro. Dem Leben immer einen Schritt voraus sein. Wer langsam ist, hat hier keinen Platz.

Straßenszenen im Zeitraffer visualisieren diese Rastlosigkeit und die Stadt erscheint als perfekt funktionierender Organismus, der jeden Tag aufs Neue an seine Belastungsgrenzen geht, wohingegen die ethnischen Grenzen des urbanen Gefüges längst aufgehoben sind: „Tausende von Meilen von Indien entfernt, und doch wimmelt es nur so von Indern. Ja, es heißt sogar, jeder vierte New Yorker sei Inder. [...] das da bin übrigens ich.“¹¹ Als Naina im Bild erscheint, fügt sie sich nicht in die anonyme Masse. Sie hat ihr eigenes Tempo und setzt es körperlich um, indem sie zielsicher und selbstbewusst gegen den Menschenstrom durch die Straßen der Stadt joggt. Ihr Lauf endet

an der Brooklyn-Bridge. Über den East River hinweg blickt sie auf die Skyline Mannhattans und wirkt plötzlich bedrückt: „Diese Stadt lehrte mich, unabhängig zu sein, Verantwortung zu übernehmen, mich dem Leben zu stellen, aber nicht wie man liebt, dazu war keine Zeit.“ Trotz der vermeintlichen Gefühlskälte des urbanen Raums wählt sie gerade diesen Aussichtspunkt als Rückzugsmöglichkeit und blickt auf das gegenüberliegende Ziel ihrer beruflichen Träume: Manhattan. An diesem Ort versichert sie sich ihrer Selbst und sammelt Kraft, um sich dann wieder ihrer Lebenswelt zu stellen.

Naina, ihre Mutter und die Großmutter zeigen, dass sich im Umgang mit dieser ‚unausweichlichen Wirklichkeitsregion‘ verschiedene Verhaltensmöglichkeiten ergeben. Die Großmutter ignoriert die Stadt in der sie lebt soweit wie möglich und handelt unbeirrt nach traditionellen Mustern. Naina ist westlich sozialisiert und denkt kaum über ihre indische Herkunft nach. Ihr Augenmerk gilt der beruflichen Zukunft, die ihr New York als globales Finanz- und Wirtschaftszentrum bietet. Diszipliniert betreibt sie ihr MBA-Studium, um nach ihrem Abschluss erfolgreich am wirtschaftlichen Fortschritt zu partizipieren. Ihr *American Dream* wird mit konkreten Orten und Symbolen in Verbindung gesetzt, wie zum Beispiel mit der Skulptur des *Charging Bull* im Finanzdistrikt, die nicht nur vielen Amerikanern als eindruckliche Manifestation kapitalistischer Aggressivität und ökonomischer Überlegenheit gilt. Am Bronze-Bullen lehrend wartet Naina jeden Tag auf Rohit, um mit ihm zum Unterricht zu gehen. Sie weiß, was und wohin sie will und scheint ihren persönlichen Weg in der global city gefunden zu haben. Obwohl sie und ihre Großmutter sich absolut konträr verhalten, handeln beide nach einem von Schütz beschriebenen Mechanismus:

Die in meinem Wissensvorrat sedimentierten Auslegungen haben den Status von Gebrauchsanweisungen: Wenn die Dinge so und so liegen, dann werde ich so und so handeln. Durch die erfolgreiche Anwendung von Gebrauchsanweisungen brauche ich nicht an jeweils neue Problemlösungen, Horizontauslegungen usw. zu gehen, sondern ich kann handeln wie ich schon eh und je „in solchen Lagen“ gehandelt habe.¹²

Nainas Mutter hingegen sitzt zwischen den kulturellen Stühlen. Sie wird weder den indischen Traditionen noch dem kapitalistischen System gerecht und wirkt handlungsunfähig. Erst die durch Aman initiierte Rückbesinnung auf ihre Herkunft und Kultur löst diese Paralyse.

Lebenswelt und kollektive Identität: Durch sein lässiges Auftreten und die westliche Kleidung wirkt Aman äußerlich amerikanisiert, personifiziert aber den typischen Bollywood-Helden¹³, dem es zum Beispiel gelingt, das Lokal der Familie vor der Schließung zu bewahren. Er sieht die Situation als ‚zu überwindenden Widerstand‘ und handelt danach:

Der Alltag ist jener Bereich der Wirklichkeit, in dem uns natürliche und gesellschaftliche Gegebenheiten als die Bedingung unseres Lebens unmittelbar begegnen, als Vorgegebenheiten, mit denen wir fertig zu werden versuchen müssen. Wir müssen in der Lebenswelt des Alltags handeln, wenn wir uns am Leben erhalten wollen.¹⁴

Gemeinsam verwandelt die Familie das amerikanische Diner in einen Ort indischer Lebensart. Diese *song-and-dance-sequence* ist als musikalischer Kulturkampf inszeniert: Das Lied „Chale Chalo – Packen wir’s an“ stammt ursprünglich aus *Lagaan: Once upon a Time in India (Lagaan: Es war einmal in Indien, 2001)*. Der Film erzählt von einigen indischen Bauern, deren Existenz durch die Steuerforderungen englischer Kolonialherren gefährdet ist. Sie bekommen nur einen Nachlass, wenn sie die Besitzer beim Cricket schlagen. Mit „Chale Chalo“ sprechen sie sich Mut zu:

[...] Wir werden die Sieger, sie die Verlierer sein. Auf dass wir immer furchtlos sind. Packen wir’s an! [...]. Den Finger, der auf uns zeigt, haben wir gebrochen. Nimm fünf von unseren zusammen und wir haben eine Faust [...]. Wer sich uns in den Weg stellt, hat nichts zu lachen [...]. Wir lassen die Erde beben, und alle werden vor uns erzittern.

Diese Kampfansage begleitet in *KHNH* die Indisierung des Lokals. Tatsächlich wirkt die äußere Wandlung wie ein innerer Befreiungsschlag. Der anschließende ökonomische Erfolg wird erst durch das familiäre Kollektiv und die selbstbewusste Präsentation der eigenen Kultur im öffentlichen Raum möglich.¹⁵

Indisierung und Ausblendung: Im Verlauf der Handlung vergisst Naina ihre identitätsbildenden ‚Gebrauchsanweisungen‘. Unabhängigkeit und Erfolg werden unwichtig, ebenso wie die Orte und Symbole ihres persönlichen amerikanischen Traums. Sie geraten aus dem Blickfeld der Protagonistin und somit auch aus dem der Kamera. Fortan dominieren familiäre Treffen zur Hochzeitsplanung, die in privaten Innenräumen stattfinden. Als Naina die Wahrheit über Aman erfährt, wird die Stadt letztmalig zum Handlungsort. Doch sie hat ihre (Selbst-)Sicherheit im urbanen Raum verloren. Zunächst orientierungslos gelangt sie schließlich an

den für sie so bedeutsamen Platz an der Brooklyn Bridge, zu dem Aman ihr folgt. Hier schließt sich der Kreis; sie nimmt Abschied von ihrer großen Liebe und ihrem bisherigen Leben. Die Erzählung mündet in Rohits und Nainas Hochzeit. Als indisch ausstaffierte Braut wird sie auf dem Weg zur Trauung von ihrer Familie umkreist und von der Außenwelt abgeschirmt. Als sie unsicher wirkt, greift Aman ihren Arm, übergibt sie Rohit und weist sie in die von Schütz beschriebene ‚unüberwindliche Schranke‘. Doch am Ende sieht Naina die inzwischen Jahre zurückliegenden Ereignisse in einem anderen Licht. Sie hat ihre Zweifel verdrängt und führt ihr persönliches Glück auf die von Aman arrangierte Ehe zurück: „Jedes Mädchen träumt davon, in ihrem Ehemann einen Freund zu haben. Ich hatte das Glück, in meinem besten Freund einen guten Ehemann zu haben.“

***Kabhi Alvida Naa Khena* – Auflösung und individuelle Lebensentwürfe**

Findet man in seinem besten Freund tatsächlich einen guten Ehemann? Diese Frage stellt sich Maya. Sie ist mit Rishi aufgewachsen, nun soll sie seine Frau werden. Vor der Trauung lernt sie Dev kennen, der ihre Zweifel zerstreuen will: „[...] das ganze Leben mit einem Freund zu teilen, was kann schöner sein?“ Doch gänzlich kann er sie nicht überzeugen: „Manchmal nimmt Freundschaft den Platz von Liebe ein, und dann ist für die Liebe kein Platz mehr. [...] Was ist, wenn ich ihr begegne, wenn ich verheiratet bin?“ Dev entgegnet, dass nur derjenige sie findet, der danach sucht. Als sie sich wieder begegnen, ist er ein verbitterter Mann. Seine Karriere als Profisportler endete abrupt durch einen Unfall; mit dem beruflichen Erfolg seiner Frau Rhea kann er nicht umgehen. Maya hat Rishi geheiratet und führt eine unglückliche Ehe. Sie und Dev suchen gemeinsam nach Wegen, ihre Beziehungen zu retten, und verlieben sich ineinander. Als sie das ihren Partnern gestehen, folgt in beiden Fällen die Scheidung. Im Glauben, dass der jeweils andere seine Ehe erhalten konnte, verheimlichen sie das voreinander. Erst Jahre später klärt sich alles auf, Dev und Maya finden zusammen.

Lebenswelt und Selbstwahrnehmung: *KANK* beginnt mit einer Einstellung auf den East River und die Skyline Manhattans – grau und menschenleer. Bewegung entsteht lediglich durch im Wind bewegte braune Blätter, ein inszenatorisches Moment, dass im Hindi-Kino für eine unglückliche Liebe steht. Der Blick auf das kalt und entmenschlicht

wirkende, wirtschaftliche Zentrum auf der anderen Seite des Flusses dient als Kulisse der zentralen Momente einer scheinbar unerfüllbaren Liebe. Die Bildung ihres Zweckbündnisses, der Beginn ihrer Affäre und das Ende ihrer Beziehung werden visuell vor diesem trostlosen Hintergrund in Szene gesetzt.

Doch auch in *KANK* hat New York zwei Gesichter. Als Dev und Maya beginnen, sich regelmäßig zu treffen, zeigt sich die Stadt von ihrer sonnigen Seite. Insbesondere Dev blüht auf und kann das Leben wieder genießen. Im öffentlichen Raum und in Mayas Gegenwart wirkt er befreit und lebendig, wohingegen die durch das Einkommen seiner Frau gesicherte häusliche Umgebung ihn lähmt und permanent an sein Versagen als Versorger der Familie erinnert. Wenn er Maya trifft, muss er nicht dem Ideal eines indischen Ehemanns entsprechen, sondern darf – frei nach Goethes Faust – Mensch sein. Auch Maya hat ein Identitätsproblem, auch sie kann ihrer tradierten Rolle in einer indischen Familie nicht gerecht werden. Mehr noch als unter ihrer Ehe leidet sie unter der Tatsache, dass sie keine Kinder bekommen und so niemals dem Ideal der indischen Frau als Mutter entsprechen kann. Ihre Tätigkeit als Lehrerin füllt diese Leerstelle nur dürftig. Aber im Zusammensein mit Dev entsteht das vage Gefühl eines anderen, glücklicheren Lebens. Gleichzeitig plagen sie Zweifel, die nach Schutz Entscheidungen mit offenem Ausgang häufig begleiten:

Könnte man denn etwas tun, damit das Gewünschte sich doch noch einstellt? Und wenn man glaubt, daß dies möglich sei, sollte man es schließlich und endlich doch lieber bleiben lassen [...]? Ist man denn sicher, daß man das, was man ursprünglich wollte, auch noch wirklich will, unter Einschluß all der Folgen, welche die Verwirklichung des Wunsches mit sich bringen könnte?¹⁶

Ähnlich ergeht es Dev, der als Anti-Held erst ein stabiles Selbstbild entwickeln muss, um handlungsfähig zu sein und in Bezug auf seine Gefühle für Maya eine Entscheidung treffen zu können. Die bewusste Befreiung aus den kulturellen Fesseln bedingt die Erfüllung seines individuellen Glücks. Seine Unsicherheit artikuliert er in „Mitwa – Freundin“. Dieses Lied ist als Tagtraum inszeniert und illustriert einerseits, wie aus dem Zweckbündnis mit Maya zunächst eine Freundschaft und dann ein Gefühl der Liebe entsteht, die er und sie zumindest in seiner Fantasie durch die Anonymität des öffentlichen Raums offen leben können. Andererseits enthält die Sequenz auch Szenen, die Dev allein an verschiedenen Orten in New York zeigen, und seine Orientierungslosigkeit visualisieren.

Stillstand und Bewegung: Rhea und Rishi repräsentieren durch ihre beruflichen Erfolge die ökonomischen Funktionsweisen der global city. Sie definieren sich durch ihre Arbeit, agieren flexibel, machen Karriere. Maya und Dev können nicht mithalten, wie Devs Gehbehinderung symbolhaft belegt. Ihre ehemals eigenen Lebensentwürfe und persönlichen Träume sind aus unterschiedlichen Gründen gescheitert. Sie erfüllen also weder die Forderungen, die eine Stadt wie New York an sie stellt, noch die Vorstellungen, die sie selbst einmal von ihrem Leben hatten. Andererseits sind sie auch nicht mehr vertraut mit den Elementen einer traditionell indischen Lebensweise, die ihnen eine andere Art von Sicherheit geben könnte. Daher erscheinen sie orientierungslos und in gewisser Weise bewegungsunfähig.

Gerade die Bewegungsformen der Figuren im urbanen Raum verdeutlichen die fast konträren Lebensmodelle von Rhea und Rishi sowie Maya und Dev. Erstere haben es immer eilig und ein Ziel vor Augen, wie Naina es in *KHNN* beschreibt: ‚Schnell aus dem Haus. Schnell ins Büro.‘ Letztere hingegen bummeln oft ziellos durch die Stadt. Der einzige räumliche Fixpunkt für sie ist der Bahnhof, an dem sie sich täglich begegnen. Als Verkehrsknotenpunkt bietet er Reisemöglichkeiten in eine Vielzahl von Richtungen. Als Ort ist er ein komplexes System von Fahrplänen und Schienensträngen, in dem man das richtige Gleis suchen muss, um den Weg zum gewünschten Ziel zu finden.

Abschied und Neubeginn: In *KANK* geben traditionelle Normen und Werte den Figuren keinen Halt mehr. Insbesondere Dev und Maya würden sie sogar daran hindern, die nach globalen Regeln funktionierende Lebenswelt endlich zu akzeptieren. Doch es bleibt die Sehnsucht nach Orientierung und Sicherheit, so dass jeder Einzelne sich der nicht immer einfachen Aufgabe stellen muss, seinen individuellen Weg und sein persönliches Glück zu finden.¹⁷ Die Trennungen der beiden Paare haben dabei Symbolcharakter. Erst das radikale Brechen mit der in der indischen Kultur unantastbaren Institution Ehe ermöglicht nicht nur den beiden Liebenden einen zunächst schmerzlichen Neubeginn, sondern befreit letztlich auch Rhea und Rishi von einer inzwischen als Last empfundenen Verpflichtung. Dass Dev und Maya nach einer Art Katharsis am Ende zusammenfinden, ist ein Novum im Bollywood-Film.

Fazit

Vor dem Hintergrund New Yorks erzählen *KHNNH* und *KANK* vom indischen Leben in einer globalisierten Welt und reflektieren, was passiert, wenn die „routinemäßige Abfolge unproblematischer Erfahrungen unterbrochen wird und sich gegen einen Hintergrund von Selbstverständlichem ein Problem abhebt.“¹⁸ Nainas westlich orientiertes Selbstbild gerät aus den Fugen, als sie Aman begegnet. Durch ihn kehrt sie zu ihren indischen Wurzeln zurück und besiegelt ihre Umkehr, indem sie Rohit heiratet. So wird das für das indische Selbstverständnis und familiäre Kollektiv manifestiert. Dev und Maya hingegen versuchen vergeblich, ihre auf traditionellen Mustern basierenden Ehen zu retten. Erst der endgültige Bruch mit den Überresten indischer Normen ermöglicht ihr persönliches Glück.

KHNNH und *KANK* reflektieren die Lebensweise der *NRI*s also konträr, was bemerkenswert ist, da beide Drehbücher von Karan Johar stammen.¹⁹ Scheinbar reagiert er mit *KANK* auf sich verändernde Lebenssituationen in der Diaspora und revidiert die in *KHNNH* noch klar erkennbare Grenzziehung zwischen dem Eigenen und dem Fremden.²⁰ Diese Revision mag einen echten Sinneswandel markieren, könnte aber auch ein ökonomisch bedingtes Kalkül und Zugeständnis an die *NRI*s als Zielgruppe sein, denn ihre Befindlichkeit ist „an important consideration in the production, distribution, anticipated money returns and potential audience reach for Bollywood cinema, especially where films are centred on urban settings or characters.“²¹ Dann wäre die filmische Figur des *NRI*s in der Realität doch eher ein wirtschaftlicher Außenposten.

¹ Vgl. Mishra, Vijay: *Bollywood Cinema. Temples of Desire*. New York: Routledge, S. 235ff.

² S. dazu Mishra: *Bollywood Cinema*, S. 238ff und Dudrah, Rajinder Kumar: *Bollywood: Sociology Goes to the Movies*. New Delhi: Sage Publications 2006, S. 30ff.

³ Sassen, Saskia: *The Global City. New York, London, Tokyo*. Princeton: University Press 2001.

⁴ Sassen: *The Global City*, 3f.

⁵ Zu unterschiedlichen Phasen und Motiven indischer Migration s. Mishra: *Bollywood Cinema*, S. 235ff.

⁶ Z.B. ausreichende Sprachkenntnisse und entsprechende berufliche Qualifikationen. Vgl. Sassen: *The Global City*, S. 306ff.

⁷ Schütz, Alfred; Thomas Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*. Konstanz: UVK 2003.

⁸ Ebd.

⁹ Ebd., S. 31f.

¹⁰ Ebd., S. 29.

¹¹ Von den 8,2 Millionen Einwohnern sind ca. 226.500 aus Indien. Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/Demographics_of_New_York_City#South_Asian

¹² Schütz, Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, S. 43.

¹³ Siehe dazu Nolte, Andrea: „Vande Mataram – Ehre sei dir, Mutter. Zum Verhältnis von Heimat und Held im gegenwärtigen Bollywood-Film“. In: Hissnauer, Christian; Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *Medien – Zeit – Zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006, S. 54 – 61. Zum Helden in der Diaspora s. Dudrah: *Bollywood*, S. 83 – 95.

¹⁴ Schütz, Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, S. 447.

¹⁵ Attackiert wird nicht nur die amerikanische sondern auch die chinesische Kultur. Auf der anderen Straßenseite liegt ein China-Restaurant, beide Lokale konkurrieren um mögliche Kunden. Diese Konstellation weist über den Film hinaus und spielt auf den weltwirtschaftlichen Wettlauf zwischen Indien und China an. Wer gewinnt steht zumindest im Film schon fest.

¹⁶ Schütz, Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, S. 486.

¹⁷ Z.B. heiratet Rishi in zweiter Ehe eine Amerikanerin, eine Neuheit im Bollywood-Kino.

¹⁸ Schütz, Luckmann: *Strukturen der Lebenswelt*, S. 37.

¹⁹ Derzeit einer der erfolgreichsten Regisseure und Autoren Bollywoods.

²⁰ Dennoch markiert *KHNH* einen Wendepunkt, denn es ist der erste Bollywood-Film, der ausschließlich in der Diaspora spielt.

²¹ Dudrah: *Bollywood*, S. 38.

Framing the children:
Fantasie, Unschuld und Geschichte als Momente der Konstruktion
von Kindheit im US-amerikanischen Spielfilm der Gegenwart

Christian Stewen

Philippe Aries' kulturhistorische Darstellung *Geschichte der Kindheit*¹ hat veranschaulicht, dass soziale Rollen von Kindern und kulturelle Diskurse über Kindheit historischem Wandel unterworfen sind. Merkmale, die heute in gesellschaftlichen Kontexten mit Kindheit verbunden werden, erscheinen demnach nicht als natürlich und angeboren, sondern als in sozialen Praktiken und kulturellen Diskursen konstruiert.² Anschließend soziologische und kulturhistorische Studien haben sowohl den alltäglichen Lebensraum von Kindern (Kinderzimmer, Spielplätze³) als auch mediale Repräsentationen von Kindern (Darstellungen in der Kunst und in der Werbung⁴) daraufhin untersucht, wie Kinder in unserer Gesellschaft positioniert werden, welche Attribute erwachsene Vorstellungen mit Kindheit verbinden und welche Aktions- und Entwicklungsmöglichkeiten sich daraus für Kinder im sozialen Raum ergeben.

Die folgende medienwissenschaftliche Perspektivierung versucht, populäre Kindheitsbilder im aktuellen US-amerikanischen Spielfilm aufzuzeigen. Mithilfe filmwissenschaftlicher Analysemethoden lässt sich die filmische Darstellung von Kindheit als mediale Konstruktion des Anderen thematisieren: Wird Kindheit als das Fremde konstruiert, so definiert sich dieser Begriff in Relation zum ‚natürlichen‘⁵, ‚selbstverständlichen‘ Status des Erwachsen-Seins. Kinderfilme erscheinen als Verhandlungsorte gesellschaftlicher Machtverhältnisse und erhalten in diesem theoretischen Kontext politische Relevanz. Projekt der ideologiekritischen Filmanalyse ist, die in Dichotomien inszenierten Vorstellungen von Kindheit und Erwachsen-Sein sowie die Initiationsprozesse, also die ‚zwangsläufige‘ Einführung des Kindes in die ‚erwachsene‘ Welt, auf narrativer und formal-ästhetischer Ebene herauszustellen.

Aus den Filmbetrachtungen ergeben sich die folgenden drei Momente der filmischen Konstruktion von Kindheit, die sich jeweils anhand eines anderen filmischen Genres bestimmen lassen. Die hier in Dichotomien entworfenen Vorstellungen von Kindheit und Erwachsen-Sein werden schließlich im Genre des Horrorfilms herausgefordert und infragegestellt.

1) Die Flucht aus der ‚erwachsenen Realität‘ in die ‚kindliche Fantasie‘

Traditionelle Formen der filmischen wie literarischen Kindergeschichte bedienen sich des Motivs der Reise in ein fantastisches, fremdes Land, so beispielsweise *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (*Harry Potter und der Stein der Weisen*, 1999), *Peter Pan* (2003) und *The Chronicles of Narnia* (*Die Chroniken von Narnia*, 2005), aber auch ‚klassische‘ Literaturverfilmungen wie *The Wizard of Oz* (*Das zauberhafte Land/Der Zauberer von Oz*, 1939) und *Alice in Wonderland* (*Alice im Wunderland*, 1951). In dieser Dramaturgie flieht das Kind aus einer als repressiv erlebten sozialen ‚Wirklichkeit‘ in ein nicht ‚real‘ existentes ‚Wunderland‘. Erscheint dieser Lebensraum als Ort der kindlichen Fantasie, so definiert sich der (narrative) Rahmen als erwachsener Ort der Realität. Die beiden Erlebniswelten folgen jedoch nur scheinbar gegensätzlichen Gesetzmäßigkeiten: Auch im ‚imaginierten‘ Wunderland werden rationale Grenzen gesetzt (auch die Wunscherfüllung, das Zaubern ist beispielsweise beschränkenden Regeln unterworfen); Figuren und Ereignisse orientieren sich an der ‚Wirklichkeit‘ (Fantasiewesen sind beispielsweise sprechende Tiere oder Kombinationen aus zwei bekannten Lebewesen) und auch hier ‚herrschen‘ ‚erwachsene‘ Gesetze (die Lehrer in Harry Potters Internat sind wiederum erwachsene Autoritätspersonen; die familiären Hierarchien der Tiere entsprechen den menschlichen; Konflikte werden mit ‚erwachsenen‘ Mechanismen wie Gewalt gelöst et cetera). Unterschiede zwischen ‚Realität‘ und ‚Fantasie‘ bestehen demnach nicht in der Abschaffung von Regeln, sondern in ihrer Umkehr (so wird in Alices Wunderland der „Nicht-Geburtstag“ gefeiert). In diesem Sinne wendet sich auch die soziale Rolle des Kindes von der (narrativ) nutz- und machtlosen Nebenfigur, die von wichtigen Entscheidungen und Ereignissen ausgeschlossen ist, zum ‚erwachsen‘ Denkenden (Alice ist der einzige ‚rational‘ handelnde Mensch im Wunderland), der als ‚Retter‘ mit gesellschaftlicher Macht und politischem Einfluss erwartet wird. Das Kind besiegt schließlich erfolgreich den Bösewicht, kehrt bereitwillig in die alten Verhältnisse zurück und nimmt hier auch die zugeteilte, zuvor als repressiv erlebte Rolle wieder ein, weil es sich nach der Geborgenheit des elterlichen Schutzes und damit einhergehender Abhängigkeit zurück sehnt. Es ist nun mit den Machtstrukturen der ‚Wirklichkeit‘ versöhnt; das auch deshalb, weil erwachsene Regeln als ‚natürliche‘ Lebensbedingungen aus den kindlichen Fantasien hervorzugehen scheinen: So wird Krieg nicht nur als erwachsene, sondern auch als fantastische, kindliche Maßnahme zur Konfliktlösung

vorgestellt; familiäre Machtstrukturen werden durch Entsprechungen im Tierreich naturalisiert.

Kindheitsfantasien scheinen in diesem Kontext nicht den Subjektivitäten eines kindlichen Protagonisten/Zuschauers gerecht zu werden, sondern von Erwachsenen erfunden zu sein, um Kinder als Ohnmächtige in ‚erwachsene‘ Machtstrukturen zurück zu binden, die als ‚natürliche Wirklichkeiten‘ bereits in vorgeblich kindlichen Imaginationen implementiert sind.⁶

Formal-ästhetisch wie narrativ definieren diese Filme ‚erwachsene‘ Darstellungsformen der ‚Realität‘ sowie einen spezifisch ‚kindlichen‘ Inszenierungsstil, der sich durch Gestaltungsmerkmale wie Farbe, Animationen, Tanz und Gesang, filmische *Special Effects*, (Kamera-) Bewegungen und episodische Narrationsformen auszeichnet. In diese Gegensätze schreiben sich auch Wertungen im Sinne von ‚Richtig – Falsch‘ ein, zwischen denen das Kind im Film und vor der Leinwand unter- und entscheiden lernen muss.

2) Der Verlust der kindlichen Unschuld durch die Beobachtung ‚erwachsener‘ Handlungen

Untersuchungsgegenstand sind hier Kriminal- und Gangsterfilme, die den kindlichen Blick in eine erwachsene Welt thematisieren, *Child-Witness-Dramaturgien* wie *A Bronx Tale (In den Straßen der Bronx, 1993)*, *Domestic Disturbance (Tödliches Vertrauen, 2001)* und *Road to Perdition (2002)*. Die Erfahrungswelt des Kindes zeichnet sich zu Filmbeginn durch Spiele, ‚Fantasien‘, Unwissenheit in Bezug auf die ‚Realitäten‘ der Erwachsenen, Geborgenheit der mütterlichen Häuslichkeit und dementsprechende episodische Narrationsformen aus. Erwachsen ist hingegen die ‚harte Realität‘ des vornehmlich männlichen (Arbeits-)Alltags, der von Gewalt und Sexualität geprägt ist. Dem erwachsenen ‚Weitblick‘ entsprechen komplexe Narrationsformen. Das Kind wird unerlaubt Zeuge dieser ‚erwachsenen‘ Welt, indem es eine Bezugsperson bei der Ausführung eines gewalttätigen Verbrechens beobachtet. Es folgt die filmische Initiation des Kindes anhand von Blickstrukturen: Der Einblick in ‚erwachsene Realitäten‘ wird mithilfe verschiedener Zuschreibungen mit kindlicher Schuld und somit dem Verlust der Unschuld verbunden: Das Kind empfindet Schuld, weil es die elterlichen Verbote missachtet hat, weil es einen Zusammenhang herstellt zwischen der Gewalttat und dem eigenen Blick (in *Tödliches Vertrauen* wird das Opfer gerade in dem Moment ermordet, in dem es das Kind in seinem Versteck

verraten will), weil es die Verantwortung für die teilweise traumatischen Konsequenzen seines Wissens übernimmt (für die folgende Ermordung der Familie in *Road to Perdition*) oder weil es der Lüge und der übermäßigen Fantasie ‚be-schuld-igt‘ wird. Vor Gericht steht in diesen Geschichten weniger der erwachsene Gewalt-Täter der eigentlichen Mordtat als vielmehr das Kind, dessen Eindringen in die Welt der Erwachsenen als Störung der bestehenden Ordnung und somit als Verbrechen verhandelt wird. Ziel der filmischen Inszenierungen ist es, das Kind in erwachsene Blick- und Machtstrukturen einzuführen: Es lernt, dass sich mit Blicken Wissen und soziale Macht verbinden. Erwachsene lernen hingegen, das Kind als Träger des Blickes zu akzeptieren. Die Vaterfigur schützt das Kind schließlich vor den Konsequenzen seines Wissens, glaubt ihm und funktioniert als Identifikationsfigur. So wandelt sich das Kind im Verlauf des Filmes wie im Prozess der Initiation vom passiven Beobachter zum aktiven Handlungsträger.

Unschuld funktioniert in diesem theoretischen Kontext weniger als Konzept zum Schutze des Kindes denn als Schutz der erwachsenen Machtstrukturen, die nicht gestört werden, solange das Kind im unschuldigen Rahmen der kindlichen Unwissenheit und der elterlichen Gesetze festgehalten wird, in diesem Sinne sicher(gestellt) ist.⁷

Die Blickstrukturen innerhalb der Diegese erfahren eine Dopplung in der Konstitution des Zuschauerblicks: Seine Macht über den kindlichen Protagonisten schreibt sich ein in die filmische Blickführung und die narrative Distribution von Informationen, bis sich die Figur des Kindes im Prozess des Erwachsenwerdens auch von den Restriktionen des Zuschauers befreien kann.⁸

3) Die Verortung der Kindheit innerhalb der ‚erwachsenen‘

Lebensgeschichte

Gegenstand der folgenden Analyse sind Geschichtsfilme über die jüngere Vergangenheit, die mithilfe des narrativen Musters der Kindheitserinnerung strukturiert sind, wie *The Legend of Bagger Vance* (*Die Legende von Bagger Vance*, 2000) oder *Hearts in Atlantis* (2001) und Biographiefilme wie *Ray* (2004) oder *Walk the Line* (2005). Das Verhältnis zwischen Kind und Erwachsenen erscheint in diesen Filmen als zeitliches Verhältnis zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Aus der retrospektiven Sicht des Erzählers

wird das Stadium der Kindheit in der Lebensgeschichte des Erwachsenen verortet. Die Erinnerung folgt hierbei bestimmten Mechanismen: Ereignisse der Kindheit werden dergestalt narrativ organisiert, dass die Lebensgeschichte ‚Sinn macht‘ („Alles begann mit...“). Der Erzähler und die Zuschauer haben Macht über die Vergangenheit, weil sie aufgrund des Rahmens oder aufgrund der Bekanntheit der Geschichte im Gegensatz zum Kind wissen, was geschehen wird: Sie können sich der Bedeutung ihrer Vergangenheit und Kindheit ‚sicher‘ sein. Ebenso, wie die Gegenwart der (Erklärungs-)Rahmen für die Vergangenheit ist, ist Erwachsen-Sein der Rahmen, innerhalb dessen Kindheit bedeutsam wird. Filmische Entsprechungen finden sich in der Rück-Blende und dem *Voice-Over*, der sich erklärend über die Bilder der Vergangenheit legt. Das Kind ist hier nicht der Erzähler und meist auch nicht die Hauptperson der Erzählung. Die historische Gegenwärtigkeit des Kindes mit seinen spezifischen subjektiven Wahrnehmungen und Befindlichkeiten bleibt oftmals unberücksichtigt. Vielmehr zeichnen sich die Kindheitserinnerungen durch eine inszenatorische Distanz aus, die auf eine Versöhnung mit den sozialen wie individuellen Konflikten der Kindheitszeit verweist. In dieser Logik bestimmt Nostalgie die Retrospektion mithilfe filmischer Inszenierungsmittel wie ‚goldener‘ Bildfärbung und zeitgenössischer Musik und funktioniert als Mechanismus, der die damaligen Zustände idealisiert und zum Gegenstand erwachsener Sehnsucht werden lässt. Das Kind wird in diesem Kontext zum Objekt der erwachsenen Anschauung im historischen Erinnerungsfoto, dem im narrativen Rahmen eine bedeutsame Rolle des Vermittlers zwischen Vergangenheit und Gegenwart zukommt. Kindheit wird hier still gestellt und greifbar gemacht. Fotografie hält die Entwicklung, den Lauf der Zeiten und des Filmes mithilfe von Zeitlupen und Standbildern auf oder ‚zurück‘.

Vorstellungen von Vergangenheit werden hier über das Konzept Kindheit mit Unschuld verbunden. Dementsprechend erscheinen politische Verhältnisse aus kindlich ‚naiver‘ Sicht: Rassendiskriminierung wirkt beispielsweise ‚kindisch‘; heute glaubt man, ‚aufgeklärt‘ zu sein. Sowohl in der Entwicklung des Kindes zum Erwachsenen, als auch in der historischen Entwicklung der politischen und sozialen Lebensbedingungen zeigt sich eine teleologische Geschichtsvorstellung: Das Ziel des Kindes ist es, ‚ausgewachsen‘ zu sein, das Ziel der historischen Entwicklung ist die ‚fortschrittliche‘ Gegenwart, die aus der Vergangenheit ‚gelernt‘ hat.⁹

4) Die Angst vor dem Kind als Angst vor dem erwachsenen Selbst

In den Horrorfilmen *The Sixth Sense* (1999), *The Others* (2001) und *Hide and Seek* (2005) findet sich im narrativen *Twist* am Filmende auch eine Dekonstruktion der bisher aufgezeigten Kindheitsmythen.

Während des Handlungsverlaufs diagnostizieren die erwachsenen Autoritäten bei den Kindern eine übergroße, pathologische Vorstellungskraft und verstehen ihre Aussagen dementsprechend als Fantastereien, als Lügen. Die narrative Wendung entlarvt schließlich die vermeintlichen Imaginationen des Kindes als Wirklichkeiten, die Wahrnehmungen der Erwachsenen erscheinen hingegen als vorgestellt. Zudem zeichnet sich das Kind durch einen Wissensvorsprung aus, Autoritäten wie der Kinderpsychologe oder die Erzieherin werden infragegestellt. Innerhalb dieser Logik ist das Kind nicht der Täter, sondern es gibt ‚seine‘ Schuld durch das kindliche Geständnis der erwachsenen Untat an diesen zurück. Früh haben die kindlichen Protagonisten bereits Einblicke in traumatische ‚Wirklichkeiten‘ erhalten („Ich sehe tote Menschen.“), verarbeiten diese allerdings erfolgreicher als die Eltern, die mit Verdrängung und ‚Realitätsverlust‘ reagieren. Kinder wirken in den Filmen mysteriös und bedrohlich, weil sie die Geheimnisse der Erwachsenen verbergen: Das Kind, das zu Beginn des Films als das Andere erscheint, entpuppt sich schließlich als Spiegel des erwachsenen Selbst: Die elterlichen Konstruktionen von Kindheit erweisen sich als Projektion der eigenen Fehler und Ängste, die elterlichen Bezugspersonen sind selbst die ‚Anderen‘ (*The Others*). Die Erkenntnis der Richtigkeit der kindlichen Fantasie und die Entlarvung der erwachsenen repressiven Vorstellungen von Selbst und Anderem werden als erschreckende Wahrnehmungsänderung inszeniert.

In den aktuellen Horrorfilmen manifestieren sich erwachsene Ängste vor der Infragestellung gesellschaftlicher ‚Gewissheiten‘ wie dem tradierten Machtverhältnis zwischen Kind und Erwachsenem und seinen pädagogischen Implikationen.

5) Zusammenfassung

Kindheit erscheint in den betrachteten Filmen als von Erwachsenen eng definierter Bedeutungsraum (*ideological space*): Die filmischen Blicke der erwachsenen Protagonisten wie Zuschauer kontrollieren das Kind, setzen es fest, sind sich seiner ‚sicher‘. Innerhalb dieser Konstruktionen erscheinen Kindheit und Erwachsen-Sein als eindeutig definierte, von einander

getrennte, in Dichotomien beschreibbare Gegensätze. Kindheit versteht sich hier als das ‚Andere‘ in Relation zu dem ‚natürlichen‘ Status des Erwachsen-Seins; ‚natürlich‘ sind in diesem Verständnis die ‚Wirklichkeit‘ und die ‚Gegenwart‘. Die Trennung kann nur dadurch aufgehoben werden, dass sich das Kind mit den erwachsenen Mechanismen der Sinnstiftung ‚identifiziert‘. Die kindliche Initiation definiert sich somit als notwendige Einführung des Kindes in erwachsene (Be-)Deutungskontexte. Dementsprechend erzählen die Filme auch weniger Geschichten der Kindheit als vielmehr Geschichten des erfolgreichen Erwachsenwerdens.

Die ersten drei Perspektivierungen haben gezeigt, dass Kindheit in erwachsenen Vorstellungen mit Fantasie, Unschuld und Vergangenheit verknüpft ist: Kindliche Machtbestrebungen werden in fantastische Parallelwelten ausgelagert; Grenzüberschreitungen werden mit Schuldgefühlen bestraft, bis kindliche Blicke durch eine Einführung in ‚erwachsene‘ Gesellschaftsvorstellungen ‚unschädlich‘ gemacht werden; zeitliche Konstruktionen verstehen das Kind schließlich als noch nicht ‚ausgewachsen‘ und als idealisiertes Objekt erwachsener Vergangenheits-Sehnsucht.

In den filmischen Darstellungen zeigen sich viel weniger ‚reale‘ Subjektivitäten und Bedürfnisse von Kindern als vielmehr die repressiven erwachsenen Vorstellungen von Kindheit, die ganz anderen Gesetzmäßigkeiten gehorchen: In dieser Logik funktionieren die Inszenierungen als von Erwachsenen errichtete Rahmungen, die das Kind in ihren gesellschaftspolitischen Vorstellungen und bestehenden Machtstrukturen festhalten. Die filmischen Darstellungsformen sind in den Prozess der Reproduktion der bestehenden Machtverhältnisse eingebunden: So werden Inszenierungsformen einer ‚erwachsenen Realität‘ Darstellungsmitteln einer ‚kindlichen Fantasie‘ übergeordnet (Abschnitt 1) und der machtvolle Blick des erwachsenen Protagonisten erfährt eine Dopplung in der Blickkonstruktion des Filmzuschauers (Abschnitt 2).

Bei genauerer Betrachtung der Filme und dem Blick auf den Horrorfilm zeigen sich jedoch Unsicherheiten bezüglich der Konstruktionen von Kindheit und Erwachsen-Sein in ideologischen Widersprüchen: Kinder sollen sich nicht in ihren Fantasien ‚verlieren‘ (Abschnitt 1), dürfen diese hingegen auch nicht verlieren, indem sie Zeugen ‚erwachsener‘ Realitäten werden (Abschnitt 2). Auch wenn die Protagonisten das Kind für schuldig befinden, lässt das *Child-Witness*-Drama den erwachsenen Zuschauer von Beginn an wissen, dass es ‚recht‘ hat (Abschnitt 2). Kindheit ist Idealzustand in der

Erinnerung von Erwachsenen, dennoch ist es ihr Ziel, sie zu Erwachsenen zu erziehen (Abschnitt 3). Kindheit wird im amerikanischen Spielfilm in erwachsenen Imaginationen von Realitätsferne, Unschuld und Vergangenheit festgehalten, jedoch nicht ohne die Befürchtung einer damit verbundenen (medialen) Kindesmiss-ver-handlung.

¹ Ariès, Philippe: *Geschichte der Kindheit*. München: Carl Hanser Verlag 1978.

² Vgl. James, Allison und Alan Prout (Hg.): *Constructing and reconstructing childhood: contemporary issues in the sociological studies of childhood*. London, Philadelphia: RoutledgeFalmer 2001.

³ Mitchell, Claudia / Reid-Walsh, Jacqueline: *Researching children's popular culture: the cultural spaces of childhood*. London, New York: Routledge 2002.

⁴ Higonnet, Anne: *Pictures of innocence: the history and crisis of ideal childhood*. London: Thames and Hudson 1998; Holland, Patricia: *Picturing childhood: the myth of the child in popular imagery*. London, New York: I.B. Tauris 2004.

⁵ Die einfachen Anführungszeichen weisen im Folgenden auf den Konstruktionscharakter der Bezeichnung hin.

⁶ Theoretische Grundlage bildet hier Althusser, Louis: „Ideologie und ideologische Staatsapparate (Anmerkungen für eine Untersuchung)“. In: Ders.: *Ideologie und ideologische Staatsapparate. Aufsätze zur marxistischen Theorie*. Hamburg, Berlin: VSA 1977, S. 108-153.

⁷ Vgl. Kitzinger, Jenny: „Who are you kidding? Children, power and the struggle against sexual abuse“. In: James / Prout (Hg.): *Constructing and reconstructing childhood*, S. 165-189.

⁸ Theoretische Grundlage bildet hier Mulvey, Laura: „Visuelle Lust und narratives Kino“. In: Franz-Josef Albersmeier (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam 1998, S. 389-408.

⁹ Vgl. Archard, David: „The modern conception of childhood“. In: Ders.: *Children: rights and childhood*. London, New York: Routledge 1993, S. 29-41.

Right here, Right now. Evolution und Animation im Videoclip

Lisa Gotto

Wie erzählt man eigentlich die Geschichte der Medien? Und welche Rolle spielen dabei die Medien der Geschichte? Diese Fragen haben in letzter Zeit vermehrte Aufmerksamkeit erfahren. Im Zuge der Debatte um das Verhältnis von Medien und Historizität geraten unterschiedliche Begrifflichkeiten und Denkfiguren in den Blick, von denen ich zwei vorstellen und anhand einer Anschauungsfigur untersuchen möchte: Evolution und Animation.

Der Begriff der „Evolution“ ist in die Diskussion um konzeptuelle Ansätze der Mediengeschichtsschreibung wiederholt eingebracht worden. Die medienwissenschaftlich gewendete Aufnahme eines Begriffs, dessen Verbreitung sich zunächst der Beschreibung und Erklärung eines biologischen Systems verdankt, mag zunächst erstaunen; ihre Verwendung lässt sich jedoch vornehmlich als Möglichkeit der Differenzierung verstehen. Denn in den Vordergrund gerät das Konzept der Evolution vor allem dort, wo es um eine Abgrenzung von Vorstellungen der Revolution geht. Während der Begriff der Evolution gemeinhin eine allmähliche, sich schrittweise vollziehende Entwicklung bezeichnet, bezieht sich der Terminus Revolution auf einen radikalen Wechsel, der das Vorhandene nicht aufbauend fortsetzt, sondern ganz oder weitgehend verabschiedet und durch etwas Neues ersetzt. Eine wichtige Prämisse des medientheoretischen Evolutionsmodells stellt Lorenz Engell vor: „Von Evolution wiederum können wir unter der Voraussetzung sprechen, dass es Wandel gibt.“¹ Entscheidend ist dabei, so Engell, dass der Wandel als einmalige, nicht in gleicher Form wiederkehrende Veränderung von statten geht und dass diese Veränderung nicht folgenlos bleibt. Im Unterschied zum revolutionären Moment ist weiterhin zu bemerken, dass der Wandel dasjenige, was sich verändert, bewahrt und erhält: Es wird nicht aufgegeben oder gar aufgelöst, sondern als Gewandeltes fortgeführt. Im Folgenden stellt Engell dann heraus, unter welchen Bedingungen sich Formen des Wandels als Evolution verstehen lassen: „Zur Evolution verfestigt sich der bloße Wandel in all seinen Kristallisations- und Beschreibungsformen dann, wenn eine Kette von Wandlungsschritten, eine Sequenz, ausgebildet wird.“² Zu beachten ist dabei die übergeordnete und übergreifende Struktur der Evolution: „Anders als beim Wandel genügt zur Feststellung und Formulierung einer Entwicklungslinie nicht mehr der punktuelle Vergleich des Vorher und des Nachher“³, vielmehr kommt es

darauf an, den evolutionären Prozess als Gesamtzusammenhang zu verstehen, aus dem keine einzelnen Stationen herausgelöst oder isoliert betrachtet werden können. Entsprechend ist das erkenntnisleitende Potential der Evolutionsfigur zu verstehen, die sich weniger auf das Vorher und Nachher des Einzelnen als vielmehr auf die Struktur und Dynamik des Entwicklungsprozesses als Ganzem richtet.

In Anbindung an dieses Verständnis der medialen Evolution lässt sich ein weiterer Begriff vorstellen, der Begriff der Animation. Diese Bezeichnung deutet weniger auf eine allgemeine Begriffsfigur sondern bezieht sich vielmehr auf einen bestimmten Bereich, nämlich den der digitalen Bildbearbeitung. Almuth Hoberg bietet folgende Definition an: „Die Computeranimation schafft aus Rechnerdaten artifizielle Bildwelten, wobei neben der räumlichen und perspektivischen Darstellung das Vortäuschen von Körperlichkeit [...] erreicht wird.“⁴ Auffällig an dieser (wie anderen) Definitionen ist die Formulierung einer dezidiert künstlichen Herstellung, der Rekurs auf die Möglichkeit der Animation, „Körper zu synthetisieren.“⁵ Der hier angesprochene Zugang kann sicherlich als ein weit verbreiteter bezeichnet werden, wohl aber nicht als der einzig mögliche. Denn, so erklärt Paul Wells: „Animation as an art, an approach, an aesthetic and an application informs many aspects of visual culture [...]. Like all art forms it has a history, but in its particular case there are many histories which are still being researched and reclaimed.“⁶ Eine dieser Geschichten führt zu einer Vor-Form der Animation, die sich ebenso wie der Begriff der Evolution auf ein biologisches Erklärungsmodell bezieht. Es handelt sich um das von D’Arcy Wentworth Thompson entwickelte Modell der Rasterdeformation, das ich als Folie für die Rasterung des digitalen Bildes vorstellen möchte. D’Arcy Wentworth Thompsons 1917 erstmals publiziertes Werk *On Growth and Form* ist dem Bereich der biologischen Morphogenese zuzuordnen; es erklärt die Verwandtschaft zwischen Arten über die Veränderung ihrer Form. Bemerkenswert ist dabei die Orientierung an mathematischen Verfahren, etwa der Geometrie: Thompson legte zum Beispiel Tierschädel auf ein Raster, um die Entwicklungslinie einer Art durch die Veränderung von Winkeln und Abständen innerhalb eines Koordinatensystems zu erklären. Thompsons Ansatz wirkt knapp 90 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung hochaktuell. Ein Indiz dafür ist nicht nur die im Jahr 2006 erschienene deutsche Neuauflage des Werks,⁷ sondern auch ein Vergleich des Thompsonschen Koordinatennetzes mit den Rasteranordnungen, die bei digitalen Bildbearbeitungen Verwendungen finden. So erstaunt es nicht, dass die *School of*

Mathematics and Statistics der University of St. Andrews in Schottland Thompsons Darstellung der Transformation des *Argyropelecus olfersi* in den *Sternoptyx diaphana*⁸ als Vorlage für eine selbst zu bedienende Computeranimationstafel⁹ verwendet: Tatsächlich sehen Thompsons Rasterbilder wie Vorlagen für die Animationstechnik des *Morphing* aus. Im Sinne der vorab erläuterten medialen Evolutionstheorie lässt sich die digitale Animation als ein Modus verstehen, der nicht einfach plötzlich und umbruchartig auf der Bildfläche erscheint, sondern der vielmehr Teil einer übergeordneten Entwicklungslinie ist. Diese Entwicklung umfasst biologisch-mathematische Vorstellungen der Formbildung (wie etwa die von Thompson), apparative Technologien (etwa die Ausdifferenzierung von Rechenmaschine und Computer), weiterhin auch Diskurse um das Verhältnis von belebt/unbelebt und um das Verhältnis von analog/digital. Zu beachten ist hier vor allem das wechselseitige Verhältnis von Entwicklung und Medien; zu sprechen ist also von einer Entwicklung, die sich einerseits durch Medien vollzieht und die überhaupt erst durch die Medien ihrer Darstellung fassbar wird, und die andererseits Folgen für eben diese Medien in Gang setzt und dadurch mediale Infrastrukturen hervortreten lässt.

Der hier konstatierte enge Zusammenhang von Evolutionsgeschehen und medialer Entwicklung wird besonders dort augenscheinlich, wo sich sein Vollzug innerhalb medialer Praktiken motivisch manifestiert. Der Clip zu Fatboy Slims *Right here, right now* (1999) soll als Beispiel dienen.

Zu sehen ist die Entwicklung jeglichen Lebens auf der Erde – präsentiert als rasante Evolutionsgeschichte, deren Erzählung nicht länger als 3 Minuten und 30 Sekunden anhält. Den Auftakt bildet eine Schriftanzeige, deren Zeitangabe „350 Billion Years Ago“ vor einem dunklen, scheinbar unbegrenzten Raum präsentiert wird. Es folgt eine von Blitzen begleitete Fahrt durch die Atmosphäre, von der aus der Betrachter in ein tiefblaues Fluidum gelangt. Hier werden Einzeller sichtbar, aus deren Konturen sich mannigfaltiges Meeresgetier entwickelt. Im Folgenden gelingt der Sprung aufs Land und aus dem Meerestier wird ein Reptil; dieses verlässt wenig später den Erdboden und erklimmt einen Baum. Dort erfolgt der Wandel zum Affen, der schließlich den großen Entwicklungssprung zum Menschen vollführt. Dabei geraten unterschiedliche Bewegungen in den Blick. Zunächst einmal ist bemerkenswert, dass die Bewegung der Entwicklung der Arten durch zahlreiche formalstilistische Bewegungen ergänzt und verdichtet wird: Gleich zu Beginn vollzieht die Kamera eine rotierende Bewegung, um wie

durch einen Strudel hindurch in das Geschehen einzutauchen, im Folgenden bewegt sie sich von links nach rechts (und kurzzeitig auch von rechts nach links), von oben nach unten (und kurzzeitig auch wieder von unten nach oben), sie fokussiert den ablaufenden Wandel durch einen rasanten Zoom, entfernt sich kurz darauf jedoch auch wieder durch eine Rückfahrt, um den Bildausschnitt zu weiten und von einer Detailaufnahme in die Panorama-einstellung zu wechseln. Die beschriebenen Kameradrehungen und -fahrten werden schließlich durch heftige Reißschwenks und verwackelten Bildstrecken gesteigert. Als kontinuierliche, unveränderliche Bewegung erscheint weiterhin ein am rechten Bildrand eingeblendeter Timecode, der die ablaufende Zeit als eine Art Countdown ins Bild setzt. Bereits hier wird deutlich, dass der Clip keinen monodirektionalen Fortgang darstellt, sondern dass er durchweg mit gegenläufigen Bewegungen, mit einander widerstrebenden Abläufen arbeitet. Das lässt sich an weiteren Beispielen ausführen: Zunächst einmal scheint es so, als präsentiere der Clip eine durchaus gängige Vorstellung des Zeitablaufs. Chronologie wird dem ersten Eindruck nach vorgeführt als Zeitfluss, als Ablauf der Zeit auf einer Zeitgeraden, als kontinuierlicher, nicht still zu stellender Fortgang, als fortgesetzte Dauer. Gleichzeitig unterläuft das Bild diese Vorstellung durch unterschiedliche Verfahren der Zeit-Manipulation: Es präsentiert sowohl Zeitraffer (die hochdynamisierten Schwimmbewegung des Fisches) als auch Zeitlupe (der verlangsamte Sprung des Affen) und impliziert dadurch einen reflexiven Kommentar. Raffung und Dehnung sind dabei als Methoden zu verstehen, die das Verhältnis zur Zeit je spezifisch verhandeln, die die Zeit nicht als universale Grundstruktur, sondern vielmehr als verschieb- und verformbares Gefüge ins Bild setzen. Andreas Becker unterstreicht: „Mit den Verfahren Zeitraffer und Zeitlupe erschließt sich der Wahrnehmung ein Potential von Ansichten. Mit der Perspektivierung pluralisiert sich die Zeit, sie bringt die gewöhnlichen Einordnungsmuster durcheinander und weitet so das Spektrum des Wahrnehmbaren radikal aus.“¹⁰ Auch hier kann im Kontext der Medien-Evolution an Vorläufer der Bild-Animation erinnert werden. Denn schließlich wurden die ersten Versuche der aufzeichnungstechnischen Zeitmanipulation am Ende des 19. Jahrhunderts zum Zwecke der wissenschaftlichen Untersuchung angestellt – genauer: zum Zwecke der Untersuchung von zoologischen, biologischen und physiologischen Zusammenhängen. Zu nennen wären selbstverständlich die an Tieren und Menschen vorgenommenen Bewegungsstudien von Eadweard Muybridge, weiterhin auch die Zeitraffer-Experimente des Botanikers Wilhelm Pfeffer zur Darstellung des

Wachstums von Tulpen. Was diese Praktiken verbindet, das ist ihr Vermögen, durch medientechnische Operationen Begriffs- und Modellbildung zu betreiben – dies gilt für die ersten Bewegungsstudien ebenso wie für digitale Animationstechniken.

Dieser Zusammenhang wird im Clip erneut durch die Präsentation einer gegenläufigen Bewegung aufgenommen. Sie betrifft die scheinbar durchgängige Bewegung von links nach rechts, die die Grundrichtung des Geschehens auszumachen scheint. Auch diese Bewegung erscheint vertraut. Sie impliziert ein Vorwärts und ist dadurch verbunden mit der Vorstellung von Steigerung und Ausdifferenzierung – schließlich lesen wir auch von links nach rechts und ebenso verfährt die Zeilenabtastung: Wir sind es gewohnt, über diese Blickrichtung Dinge und Sachverhalte zu erfassen und Sinn zu erschließen. Eine ähnliche Zunahme von Komplexität scheint der im Clip präsentierte Ablauf des Evolutionsgeschehens zu suggerieren. Auch hier vollzieht sich der Wandel vom Einzeller bis zum Menschen über die Bewegung von links nach rechts – mit einigen signifikanten Abweichungen. Dazu gehört beispielsweise die bereits erwähnte Kamerabewegung von rechts nach links, weiterhin jedoch auch die Unterbrechung der Bewegung. Auffällig sind zum Beispiel einzelne Stillstellungen im Bild (etwa die statische Figur des Burger-Verkäufers, die wie ein Standbild im Bewegtbild wirkt), aber auch die Entschleunigung der Entwicklungsbewegung. Denn sobald die Evolution das Stadium des Homo Sapiens erreicht hat, läuft der Timecode am rechten Bildrand merklich langsamer ab; auch die Laufbewegung der dargestellten Spezies verliert deutlich an Tempo. Hatten sich die zuvor gezeigten Lebewesen noch in rasanter Geschwindigkeit nach vorne bewegt, bleibt der Mensch, inzwischen eine verfettete, schwitzende Kreatur, schließlich stehen, sinkt erschöpft auf eine Bank und vollzieht am Ende einen weiteren Richtungswechsel: Er wendet sein Gesicht dem Zuschauer zu und wird damit nicht, wie zuvor alle anderen Arten, im Profil gezeigt sondern von vorne. Hier häufen sich die Verweise auf das Gegenläufige: Zwar wird der Mensch am Ende eines kontinuierlichen Entwicklungsgeschehens gleichsam als Krone der Schöpfung präsentiert, jedoch erscheint er unsäglich träge und die Aufschrift seines T-shirts („I'm #1 – So why try harder“) erweist sich als Trugschluss, denn der Mensch ist nicht Erster sondern Letzter – zumindest die letzte Figur, die im Clip gezeigt wird. Dies markiert jedoch nur scheinbar einen Endpunkt; denn bei genauerer Betrachtung ist die vorgeführte Verformung des Körpers keine Konsequenz der Evolution sondern vielmehr ihre Bedingung. Unterstützt wird diese Aussage nicht zuletzt durch die

Ästhetik des Clips, die sich durchweg einer Technik der fließenden Gestaltbildung und -auflösung, nämlich des *Morphing*, bedient und die damit die evolutionäre Formbildung im Medium des Digitalen zu sich selbst kommen lässt. Denn das, was als stabile Gestalt erscheint, wird gleich wieder instabil, insofern es als Variables und Veränderliches gezeigt wird. In jeder Form steckt eine andere, wobei das *Morphing* den Moment des Übergangs kaschiert und damit Metamorphose und Deformation als fließenden Prozess verbildlicht. Doch nicht nur in Bezug auf die räumliche Vorstellung der Gestalt scheint sich hier das Digitale selbst zu thematisieren sondern auch in Bezug auf die Zeit. Mit der digitalen Datenorganisation wird die Vorstellung des Linearen am deutlichsten gebrochen:

Bei der Umwandlung der analogen Bildinformation in digitale werden die Einzelaufnahmen aufgelöst in abstrakte Daten, die nicht mehr zeitlich, sondern räumlich organisiert sind. Das Nacheinander wird aufgelöst in ein Zugleich, in dem radikalen Sinne, in dem Virtuelles immer gleichzeitig ‚existiert‘. Die Funktion der Montage, die bereits Beweglichkeit und Simultaneität transportiert, wird weitergetrieben zu einer Auflösung des Materials in einen Strom zeitlich aktualisierbarer Bildpartikel, mit denen virtuelle Bilderfolgen erzeugt werden können.¹¹

Diesen Zusammenhang exemplifiziert der Clip gerade dadurch, dass er (entgegen der konventionellen Videoclip-Ästhetik) keinen einzigen sichtbaren Schnitt setzt – von Montage kann in der digitalen Bilderfolge gar nicht mehr die Rede sein. Insofern kann der Titel des Songs, den der Clip visuell choreographiert, als Zustandsbeschreibung des Digitalen verstanden werden, als die Gleichzeitigkeit von Hier und Jetzt.

Lorenz Engell hat darauf hingewiesen, dass im digitalen Bild die „Unschärfe der Beziehungen zwischen Bildern mit ins Bild hineingenommen“¹² wird; dass der Bereich des Digitalen für eine prozessuale Entfaltung des Bildes steht:

Ein digitales Bild ist nichts anderes als ein Potential fortlaufender Umgestaltung; es ist vom Prozess seiner Generierung, Bearbeitung, Verarbeitung und Veränderung usw. nicht mehr loszulösen. Ihre eigentümliche Kraft, ihr besonderes, von allen anderen Bildern unterschiedenes Charakteristikum entfalten die digitalen Bilder daher weniger als Bilder denn als Prozesse. Digitale oder auch digitalisierte Bilder sind verarbeitbar und können in Verarbeitungs- und Verbreitungsprozesse eingelassen werden.¹³

Im Bereich des Digitalen gibt es kein einzelnes, feststehendes und unveränderliches Bild mehr; es gibt vielmehr einen Bestand von Daten, der immer wieder abgerufen und aktualisiert werden kann. Hier zeigt sich das

selbstreflexive Potential des digitalen Bildes als Anschauungsfigur für das Modell der Medienevolution besonders deutlich. Statt für lineare Chronologie steht die Evolution für steten Wandel, an die Stelle von Umbruch, Ablösung, Markierung und Schnitt setzt sie Entwicklung, Interdependenzen und Relationsgefüge.

Der Videoclip *Right here, right now* präsentiert eine visuelle Verlaufsform, die nicht nur eine Persiflage auf die Schöpfungsgeschichte ins Bild setzt, sondern über die Reflexion ihrer digitalen Bildhaftigkeit auch einen Kommentar auf ihre eigene Medien-Evolution impliziert. Denn die Bewegung zum Hier und Jetzt, die der Clip nachzuvollziehen versucht, ist eine medial geformte und synthetisch erzeugte: Sie wird inszeniert als eine Sequenz von unterschiedlichen Stationen, deren Übergangsmomente durch technische Verfahren kaschiert und manipuliert werden und die damit nicht als linearer Fortgang, sondern vielmehr als ein ineinander verwobenes Gefüge von Stadien erscheint. Die durch Computeranimation erzeugte artifizielle Bildwelt scheint hier ihren eigenen Fortschritt zu reflektieren: ihre Möglichkeit, eine eigene Gestalt zu entwickeln einerseits und ihre Bedingung, diese Gestalt sogleich wieder in eine andere Gestalt zu überführen, andererseits. Insofern kann das Digitale auch als Bild der Gestaltlosigkeit begriffen werden, denn, so Lorenz Engell: „Die visuellen Datengebilde tragen stets die voraus- und nebenherlaufende Marke ihres Anders-Sein-Könnens.“¹⁴ Damit ist eine Form der Kontingenz angesprochen, die nicht nur das Digitale, sondern auch den Modus des medialen Wandels sowie seine unterschiedlichen Darstellungen und Erzählungen betrifft – und letztlich auch das Wesen von Entwicklung und Belebung, oder auch: Evolution und Animation.

¹ Engell, Lorenz: „Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien“. In: *Archiv für Mediengeschichte* 1, 2001, S. 34.

² Ebd., S. 36.

³ Ebd.

⁴ Hoberg, Almuth: „Digitalisierung und Postmoderne im Mainstream-Kino. Computereffekte verändern das klassische Erzählkino“. In: Jens Eder (Hg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster: LIT 2002, S. 196.

⁵ Ebd.

⁶ Wells, Paul: *Animation. Genre and Authorship*. London: Wallflower 2002, S. 1.

⁷ Vgl. Thompson, D'Arcy Wentworth: *Über Wachstum und Form*. Frankfurt a.M.: Eichborn 2006.

⁸ Hier handelt es sich um zwei Fischarten, deren Verwandtschaft über ein Schubmodell im 70°-Winkel präsentiert wird.

⁹ <http://www-history.mcs.st-andrews.ac.uk/history/Miscellaneous/darcy.html>, abgerufen am 02.02.2007

¹⁰ Becker, Andreas: *Perspektiven einer anderen Natur. Zur Geschichte und Theorie der filmischen Zeitraffung und Zeitdehnung*. Bielefeld: transcript 2004, S. 21.

¹¹ Hoberg: „Digitalisierung“, S. 204.

¹² Engell, Lorenz: „Die Liquidation des Intervalls. Zur Entstehung des digitalen Bildes aus Zwischenraum und Zwischenzeit“. In: Ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Kritik der Medienkultur*. Weimar: VDG 2000, S. 197.

¹³ Engell: „Die Liquidation des Intervalls“, S. 197-198.

¹⁴ Ebd., S. 205.

Monströse Begegnungen.
Zur Medienreflexivität im Horrorfilm

Michael Fürst

Es ist zu beobachten, dass Horrorfilme im Laufe ihrer Geschichte immer wieder verschiedene Medien zur Anschauung gebracht haben. Von der Annahme ausgehend, dass einzelnen Horrorfilmen ein solch reflexives Potential eigen ist, soll anhand der Beispiele *King Kong* (*King Kong und die weiße Frau*, 1933), *Poltergeist* (1982) und *Stay Alive* (2006) gezeigt werden, dass im Film einerseits Film selbst thematisiert wird, aber darüber hinaus auch andere Medien wie das Fernsehen und das Computerspiel reflektiert werden. Die reflexive Präsentation verschiedener Dispositive im Film legt die Fokussierung auf die Beziehungen zwischen den Elementen des jeweiligen Dispositivs nahe, insbesondere auf das Zuschauer-Bild-Verhältnis. Hieraus lässt sich nun die These entwickeln, dass in den Filmbeispielen aus ihrem je spezifischen historischen Kontext heraus diese Beziehung auf bestimmte Weise zur Darstellung gebracht wird und unterschiedliche Zuschauertypen konstruiert werden. Für die ausgewählten Filme heißt dies, das Verhältnis zwischen Monster und Zuschauer genau in Augenschein zu nehmen. Anhand folgender vier Fragen werde ich meiner These nachgehen:

1. Welches Mediendispositiv wird wie reflektiert? 2. Welche Zuschauer konstruiert der Film? 3. Wie ist das Zuschauer-Bild-Verhältnis zu beschreiben? Und schließlich 4. Wie ist die Präsentation des jeweiligen Dispositivs im Film zu beurteilen?

Das methodische Instrumentarium zur Beantwortung dieser Fragen fußt auf drei theoretischen Säulen. Zunächst liefert die Dispositivtheorie das strukturelle Grundgerüst, mit dessen Hilfe die einzelnen Aspekte des reflektierten Dispositivs herausgearbeitet und zueinander in Beziehung gesetzt werden können. Ich stütze mich dabei grundlegend auf Michel Foucault, der ein Dispositiv als ein Netzwerk aus diskursiven wie auch nicht-diskursiven Elementen beschreibt. Zu diesen Elementen zählen Gesagtes, Geschriebenes, aber auch Handlungen und Institutionen. Es kommt dabei auf die unterschiedlichen Wechselwirkungen zwischen den Elementen an, die das Dispositiv ausmachen. Schließlich sind Dispositive immer auch mit anderen Dispositiven verschränkt und unterliegen einem historischen Wandel.¹ Für eine medienwissenschaftliche Verwendung des Dispositivbe-

griffs bedeutet dies, die verschiedenen Medientechnologien in ihrem Verständnis um die Dimensionen des Historischen, Räumlichen wie Sozio-kulturellen zu erweitern.² Sie als dynamische Netze zu verstehen, deren Elemente veränderbare Beziehungen zueinander eingehen und damit wechselseitig aufeinander wirken, heißt, diese Elemente und Beziehungen am konkreten Beispiel aufzudecken, sie zu beschreiben und in ihren Kontexten zu verstehen.

Wenn ein Film mit solch metadiskursiver Geste ein Mediendispositiv zeigt, sei es ganz oberflächlich oder wie so oft in verdeckter Form, kann vereinfacht auch von Reflexivität gesprochen werden.³ Der Begriff des Reflexiven bildet die zweite theoretisch-methodische Säule und ist nur einer von vielen, um das Phänomen zu beschreiben, das vorliegt, wenn sich ein Film mit den Bedingungen des Films auseinandersetzt. Reflexivität wird in der Regel mit den ästhetischen Konzepten der klassischen Moderne in Verbindung gebracht. Der Verlust des Glaubens in die Möglichkeit von Erkenntnis durch die Repräsentation von Wirklichkeit führte zu der künstlerischen Auseinandersetzung mit den Bedingungen der Künste selbst. Auch in der Filmwissenschaft ist in der Folge ein ubiquitärer Gebrauch eines Vokabulars zur Beschreibung der Reflexivität zu verzeichnen. Versuche, dem semantischen Überfluss Einhalt zu gebieten, indem die Begriffe deutlich voneinander unterschieden und ihnen je spezifische ästhetische Qualitäten zugesprochen wurden, waren wenig erfolgreich.⁴

Mir kommt es bei den Filmanalysen nicht darauf an, das Reflexive als eigene Ästhetik einzufordern. Vielmehr interessiert mich die Art und Weise, wie bestimmte Filme sich mit den unterschiedlichen Medien auseinandersetzen, welches Bild sie von ihnen abgeben – und die Frage, was sich dahinter verbergen könnte. Aus diesem Grund ist der Begriff der Medienreflexivität durchaus angebracht, um das genannte Phänomen zu fassen. Reflexivität wird in der Regel als Bruch mit dem filmischen Illusionismus verstanden, wie er dem so genannten klassischen Erzählkino eigen ist, und steht damit in enger Verbindung zur Dispositivtheorie, in der das Problem des filmischen Realitätseindrucks von zentralem Interesse ist. Robert Stam weist hingegen darauf hin, dass das Reflexive eines Films etwas Graduelles und nicht grundsätzlich als Gegenpol zum Illusionismus aufzufassen sei.⁵ Die gewählten Filmbeispiele zeigen deutlich, wie Illusionismus und Reflexion gemeinsam und doch auf sehr unterschiedliche Weise auftreten können.

Ein dritter theoretischer Einfluss kommt aus der Performativitätstheorie kulturwissenschaftlicher Prägung. Dies scheint sinnvoll, weil ich den Horrorfilm im Sinne Tom Gunnings als eine Fortführung des „Kinos der Attraktionen“ verstehe.⁶ Nicht eine besonders ausgefeilte Erzählung ist charakteristisch für diese Filme, sondern vielmehr visuelle Ereignisse, deren Parallelen zu Jahrmarktattraktionen deutlich hervortreten. Zudem folgt der Horrorfilm als eines der großen Filmgenres einer Art Ritualisierung, in der bestimmte Ereignisse nach Mustern inszeniert und in jedem Film neu visualisiert werden, dabei aber selbst Variationen ausbilden. Man kann auch von Verkörperung sprechen, vor allem im Hinblick auf die Figur des Monsters, deren Darstellung für die Filmbeispiele konstitutiv ist. Neben den Genreschemata werden im Vollzug der filmischen Inszenierung auch verschiedene Mediendispositive performativ realisiert. Ich gehe also davon aus, dass die Filme auf je spezielle Weise ein Bild von einem Medien-dispositiv geben, das erst durch das Zusammenspiel der verschiedenen Elemente des Dispositivs untereinander hergestellt wird.

In den nun folgenden Filmanalysen werde ich vor allem auf das Verhältnis zwischen dem Monster und den Zuschauern eingehen, durch die das Verhältnis zwischen bewegtem Bild und Zuschauern reflektiert wird. Nicht die wirklichen, die empirischen Kinogänger oder Fernsehzuschauer sind gemeint, auch wenn es möglich sein muss, von den Filmen ausgehend Rückschlüsse auf diese zu ziehen.

Der Chronologie der Produktionsjahre folgend beginne ich mit *King Kong*. Es ist festzustellen, dass der Film zur Zeit der Weltwirtschaftskrise der 1930er Jahre das zeitgenössische kinematografische Dispositiv reflektiert. Er tut dies sowohl auf der Ebene des Visuellen und der Handlungen, denn es geht in *King Kong* ganz explizit ums Filmemachen, wie auch auf einer Metaebene. Diese ist nicht von jener zu trennen, vielmehr zeigt sich in ihr die dispositive Ordnung der Elemente und ihrer Beziehungen zueinander, wie sie durch den Film präsentiert wird. In jedem Fall ist sie die Ebene, auf der das Reflexive im historischen wie auch soziokulturellen Kontext interpretierbar wird. Das Dispositiv Kino, das als Institution gleichsam Architektur wie auch Ort soziokultureller Handlungen ist, wird dargestellt als Filmpalast, der mit seinen filmischen Attraktionen ein Massenpublikum anziehen muss. Entsprechend wird das Publikum als eine Masse aus Mittel- und Oberschicht präsentiert, die den kostspieligen Kinobesuch bezahlen kann und als Gegenleistung nichts weniger als „The Eighth Wonder of the World“ erwarten

darf, so die Ankündigung an der Außenfassade des Kinos, die ganz im Stil der Side- oder Freakshows einer vergangenen Jahrmarktskultur gehalten ist. Was die Zuschauer erwarten, ist ein Film, was ihnen geboten wird, ist die ‚reale‘ Präsentation eines Monsters, das ein Gefühl des Unbehagens auslöst. Dieses Unbehagen resultiert aus der Angst, das Monster könnte sich aus seinen Fesseln lösen und zu einer ernststen Bedrohung werden. Es ist dieselbe Angst, die jeder Horrorfilm in seinen Zuschauern erzeugen will, eine Mischung aus Spannung, Faszination und Lust an dieser Angst. Und genau wie die realen Zuschauer im Kino vertrauen die Zuschauer des Films darauf, dass ihnen nichts zustoßen wird, denn die Bühnensituation mit ihrer transparenten vierten Wand gibt diese Sicherheit. Doch das Vertrauen wird gebrochen, Kong befreit sich aus seinen Fesseln und löst damit eine Panik unter den Zuschauern aus. Zwar ist nicht davon auszugehen, dass auch Marian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack sich wünschten, ihr Publikum würde schreiend den Saal verlassen. Vielmehr verweisen sie auf den Realitätseffekt des zeitgenössischen Films. Aufgrund einer verfeinerten Tricktechnik kann ihr Riesengorilla wirklicher als zuvor erscheinen, so wirklich, dass er zu einer Bedrohung werden kann. Das Monster als Trick ist damit gleichsam die Inszenierung des Tricks als filmische Qualität selbst. Durch sie lässt sich der Effekt des Unbehagens im Kinopublikum steigern und gleichzeitig die Lust am Schauen, an der Attraktion intensivieren. *King Kong* demonstriert die Möglichkeiten des Films in seiner Zeit, indem er das Zuschauer-Bild-Verhältnis als ein prekäres, potentiell unsicheres inszeniert und sich selbst als achtetes Weltwunder, als viel versprechende Attraktion stilisiert. Unter dem finanziellen Druck, der auf Filmproduktionen dieser Jahre lastete, feiern die Macher von *King Kong* das Medium Film als populäres Medium, das auf der Höhe der Zeit ist. Ihr eigener Erfolg, der die Produktionsfirma RKO vor dem Bankrott bewahrte, sollte sie bestätigen.

Etwa 50 Jahre später, in denen die Entwicklungen der Medientechnologien weit voranschrritten, wird in dem Film *Poltergeist* das Mediendispositiv Fernsehen reflektiert. Es ist mittlerweile ein etabliertes Medium und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. In fast jedem Raum des Hauses der Familie Freeling befindet sich ein solches Gerät, das der Film als allgegenwärtig im Leben der amerikanischen Kleinfamilie präsentiert. Es wird vor allem dargestellt als ein Medium, das keine Verbindlichkeiten von seinen Zuschauern fordert. Das Programm läuft nebenher, während gleichzeitig ein Buch gelesen oder gefrühstückt wird, und Kinder werden dem Apparat bedenkenlos überlassen, ohne dass den Programminhalten Bedeutung

beigemessen wird. Ein einziges Mal wird das Programm als Ereignis thematisiert, das soziale Kontakte mitbestimmt und in seiner Verschiedenheit zu zwischenmenschlichen Problemen führen kann: Während Mr. Freeling gemeinsam mit Freunden ein Footballspiel sieht, will sein Nachbar mit seinen Kindern eine Familiensendung anschauen. Das Problem ist, dass die beiden Fernsehgeräte vom gleichen Modell sind und die Betätigung der Fernbedienung auf beiden zum Programmwechsel und damit unweigerlich zu Schwierigkeiten führt.

Mehrfach wird im Film das Ende des Tagesprogramms wiederholt, das sich durch die Nationalhymne ankündigt und zur Markierung der Grenze zu einer anderen Dimension wird. Hier, wo das reguläre Programm aufhört, beginnt in *Poltergeist* erst das eigentliche, ein abgründiges Programm mit direkter Wirkung auf die Außenwelt. Überraschend ist, dass die Familie niemals gemeinsam fernsieht, obwohl der soziale Rahmen der Familie stets aufrecht erhalten wird und das Fernsehen allgegenwärtig ist. In der Regel ist es der Vater, der vor dem laufenden Gerät eingeschlafen ist und im Flimmern des Weißen Rauschens verweilt. Dieser informationslose und damit bedeutungslose Raum jenseits des Programms wird nun seinerseits zum Schauplatz des Schreckens und Monströsen, zu einem Tor in eine andere Welt. Und erst in dem Moment, wo Carol Anne (die jüngste Tochter) in diese Parallelwelt zwischen den Bildern eingetreten ist, wird das Fernsehen zum Mittelpunkt des Geschehens und der Aufmerksamkeit. Der äußerst reale Eingriff des Mediums in das Leben der Familie Freeling ist auch hier, ähnlich wie in *King Kong*, der entscheidende Aspekt für das Zuschauer-Bild-Verhältnis. Wieder ist es das Monströse, das die scheinbar sichere Grenze zwischen Zuschauer und Bild durchbricht und die Ordnung der Welt stört. Damit übt *Poltergeist* jedoch keine Kritik am Fernsehprogramm, sondern an der Unaufmerksamkeit seiner Zuschauer und der Beiläufigkeit im Umgang mit dem Medium, die es selbst aufgrund seiner dispositiven Anlage provoziert. Das Fernsehen als Medium des Privaten und damit seine spezifische Nutzung wird der sozialen Ordnung von innen heraus zur Bedrohung. Gleichzeitig widmet sich *Poltergeist* dem unsichtbaren Kanal, durch den die Bilder ins Heim kommen und nutzt die Leerstelle, um quasi hinter den Bildern beziehungsweise zwischen ihnen eine neue Welt zu entdecken. Diese Faszination resultiert möglicherweise gerade aus der Andersartigkeit dieses Dispositivs gegenüber dem des Kinos: Weder ein Projektor ist zu sehen oder zu hören, und auch einen Lichtstrahl gibt es nicht, die Indizien für die Erzeugung der Bilder wären. Vielmehr scheinen die Bilder aus einem

geheimnisvollen Raum hinter dem Bildschirm zu kommen, der ihre Herkunft verschleiert und als grelles Licht des Todes fantasiert wird.

Weitere 25 Jahre später stößt man auf den Film *Stay Alive*, der als düstere Horrorfantasie das Computerspieldispositiv thematisiert. Dieses wird im Kontext der industriellen Entwicklung, Produktion und Distribution solcher Games dargestellt als eines der Privatheit. Nicht aber der enge Rahmen der Familie ist hier ausschlaggebend, sondern der des freundschaftlichen Zusammenhalts. Das gemeinsame Spielen im Kreise Gleichgesinnter steht im Zentrum dieser Darstellung. Gleichzeitig wird die Möglichkeit des Solospiels aufgezeigt und problematisiert, da es genau diese Spieler sind, die ihr Leben lassen werden. Darüber hinaus wird auf die räumlichen Möglichkeiten verwiesen: Es ist gleichzeitig möglich, ein Game mit erhöhtem technischen Aufwand auf mehreren Bildschirmen in der Gruppe zu spielen, wie auch als Einzelperson über eine Online-Verbindung am eigenen Rechner aus großer Entfernung am Geschehen teilzunehmen. Entscheidend für *Stay Alive*, das gleichnamige Spiel im Film, ist, dass es sich um ein Horrorgame in der Testphase handelt und ihm somit der besondere Reiz des Verbotenen anhaftet. Ein ‚Erweckungsritual‘ startet das Spiel: Erst das laute Sprechen eines eingeblendeten Texts zu Beginn des Spiels ermöglicht das Spiel selbst und weckt gleichzeitig die bösen Geister, die fortan nach den Leben der Jugendlichen trachten.

Im Fall von *Stay Alive* kann nicht mehr einfach von Zuschauern, sondern muss von ‚Usern‘ gesprochen werden, die in einen interaktiven Prozess mit dem Spiel verwickelt werden. Die unterschiedlichen Möglichkeiten des Gebrauchs habe ich bereits erwähnt, es bleibt festzuhalten, dass die verschiedenen Figuren im Film einen je anderen Spielertypus repräsentieren. Vom so genannten Freak über den an wissenschaftlichen Thesen zur Spielewirkung Interessierten bis hin zur Newcomerin reicht das Typenspektrum.

Auch in diesem Film wird das Zuschauer/User-Bild-Verhältnis als prekär dargestellt. Während die Spieler zunächst Einfluss nehmen auf die Spielewirklichkeit (das Eingangsritual, um das Spiel zu starten sowie die Auswahl und Formung des Avatars), nimmt das Spiel zunehmend Einfluss auf die Filmwirklichkeit. Das Motto ist simpel: „Stirbst du im Spiel – bist du tot!“, so der Slogan des Films. Wichtig ist, dass beide Wirklichkeiten zwar Einfluss aufeinander nehmen, aber nie identisch sind. So wird auf der Ebene der Bildästhetik immer zwischen Filmbild und animierter Spielewelt

unterschieden, ohne damit auszuschließen, dass Elemente der einen Welt in die andere übertreten können. Die Welt des Spiels ist vielmehr als eine Kopie der ‚realen‘ zu verstehen, deren Vorbild allerdings der Vergangenheit entstammt und angereichert ist mit Figuren und Szenen aus dem blutigen Mythos um die Serienmörderin Elisabeth Bathory (17. Jahrhundert).

Die Reflexion des Spieledispositivs in *Stay Alive* konzentriert sich auf die Problematik der Wirkung gewalttätiger Games auf die Spieler, indem beide Welten in ein interaktives Verhältnis gebracht werden. Die offensichtlich künstlichen Bilder des Spiels werden als Kopie beziehungsweise Simulation der ‚Wirklichkeit‘ zur eigentlichen Bedrohung, indem sie einen Handlungsspielraum ermöglichen, der wirkliche Konsequenzen hat. Der Film bleibt allerdings paradox, indem er einerseits das Potential von Horrorgames kritisch zu sehen scheint und gleichzeitig allein vom Exhibitionismus gewalttätiger Ereignisse lebt. Damit aber verweist er wiederum auf sich selbst als Horrorfilm und die Notwendigkeit, auf die Zuschauer zu wirken. Womöglich handelt es sich also eher um ein Spiel mit Ironie als um ernst gemeinte Kritik.

Durch die drei Analysen habe ich zeigen können, dass die Filme aus recht unterschiedlichen Gründen das eigene oder ein fremdes Medium reflektieren und dabei besonderen Wert auf das Zuschauer-Bild-Verhältnis legen, das als performativer Akt spezifische Darstellungen hervorbringt. Durch sie wird es als ein unsicheres Verhältnis präsentiert, als eines der Grenzüberschreitung. Im Horrorfilm resultiert aus dieser Grenzüberschreitung oder –auflösung die direkte Bedrohung der innerfilmischen Zuschauer und User durch das Bild, wodurch implizit auch die Sicherheit der realen Zuschauer in einem gebrochenen Licht erscheint.⁷

¹ Vgl. Foucault, Michel: „Ein Spiel um die Psychoanalyse“. In: Ders.: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve Verlag 1978, S. 118-175. In einer drei Punkte umfassenden Definition erklärt Foucault dort ausführlich, was unter einem Dispositiv zu verstehen ist.

² Die Anfänge dieser Auseinandersetzung gründen in den Apparatustheorien der 1960er und 70er Jahre, die ausschließlich das Kino als Dispositiv verhandelten. Zu der medienwissenschaftlichen Weiterentwicklung dieser Theorien vgl. Paech, Joachim: „Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik“ In: Ders.: *Der Bewegung einer Linie folgen... Schriften zum Film*. Berlin: Vorwerk 8 2002, S. 85-111. Zielinski, Siegfried: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1989. Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Aufl. Stuttgart, Weimar: Verlag J. B.

Metzler 1996, S. 18ff. Aumont, Jacques: *The Image*. London: British Film Institute 1997, S. 99ff.

³ Vgl. zum Begriff der Metareflexivität Meyer, Petra Maria: „Matrix: Körper- und Medieninszenierung im postmodernen Film.“ In: Jürgen Felix (Hg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren 2002, S. 297-320.

⁴ Vgl. Kirchmann, Kay: „Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität.“ In: Frank Amann u.a. (Hg.): *Selbstreflexivität im Film. Film und Kritik* 1994, Nr. 2, S. 23-37.

⁵ Vgl. Stam, Robert: *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Ann Arbor: UMI Research Pr. 1985.

⁶ Vgl. Gunning, Tom: „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde.“ In: *Meteor. Texte zum Laufbild* 1996, Nr. 4, S. 24-34.

⁷ Anders bei Paul Young, der ebenfalls Filme auf ihre Medienreflexivität hin untersucht hat. Vgl. Young, Paul: *The Cinema Dreams its Rivals*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.

**Zeitbilder in melancholischen Zwischenräumen:
Identitäten der Erinnerung in den Filmen Atom Egoyans**

Rania Gaafar

Die Filme des Kanadiers Atom Egoyan bewegen sich an der Schnittstelle zwischen Identität und Alterität in einem unumgänglichen und anhaltenden Prozess des Erinnerns von persönlicher und kollektiver Geschichte. Die Erinnerungsarbeit als bildästhetisch funktionalisierte Traumaverarbeitung manifestiert sich sowohl in der Strukturierung der Bilder als auch in der bildinternen Verdichtung sinnfigurativer Elemente der Mise-en-Scène, der Bildkomposition sowie der farblichen Sichtbarkeit des Lichts als Signifikant der Innenwelt der Filmsubjekte.

In nahezu all seinen Filmen reflektiert Egoyan das Bild als Konsequenz eines Verlustes, der folglich im Bild, in dessen semantischer Schichtung und Ökonomie¹, zum „Text als Symptom“² wird. Das Symptom als Zeichen des Verlusts erscheint zunächst als ein primärer Vertrauensverlust in die mediale Produktion und bildästhetische Konstruktion persönlicher wie politisch-gesellschaftlicher Realitäten (oder Geschichtsschreibung im kulturmanipulativen Sinne) und in die Referenten der Makrostruktur einer Welt, die sich weitestgehend medial erinnert. Das digitale Bild als dritter Informationsraum zwischen Film und Fotografie, dies zumindest zeigt Egoyans filmische Kontextualisierung in seinem Film *Ararat* (2003), birgt ein essayistisch-ästhetisches Potential, ideologische Denkräume und Repräsentationen von Erinnerung zu überwinden: Vom ausgefüllten Bildkader des Filmbildes hin zur spielerischen Verlängerung der erzählerisch-energetischen Erinnerungen des Filmsubjekts an verlorene Orte und Menschen im ‚digitalen Bild im Bild‘.

Anhand ausgewählter Filmszenen aus *The Sweet Hereafter* (*Das Süße Jenseits*, 1997) und *Ararat* (2003) folgen einige Überlegungen zum Verhältnis von Zeit und Erinnerung im Bild. Dabei wird Melancholie als im Bild spurenhafte ästhetische Zeiterfahrung³ betrachtet, die im Gegensatz zur Trauer, als einem vorübergehenden Schmerzmodus – Freud zufolge –, eine kontemplative Wahrnehmung⁴ der Ereignisse im Bild reflektiert.

Egoyans Skepsis gegenüber der Instituierung medialer Bilder als sogenannter „Erinnerungsorte“ („lieux de mémoire“), um einen aktuell in der Erinnerungsforschung kursierenden Begriff Pierre Noras zu verwenden, steht in einem interessanten Widerspruch zu seinem oftmals mutigen Gebrauch von

subjektiven und historiographisch funktionalisierten Erinnerungsbildern in seinen Filmen sowie seiner veräußerlichten Lust am Geschichten erzählen⁵ und der Unzuverlässigkeit⁶ eben dieses Erzählvorgangs: Durch elliptische Erzählsequenzen entwirft er trotz nachgestellter Szenen aus schriftlichen Geschichtsquellen, die beispielsweise in seinem Film *Ararat* (2003) durchaus plakativ wirken sollen, Fragmente von Erinnerungsbildern beziehungsweise Erinnerungsszenen. Deren Unvollständigkeit, die durch die Imagination der Zuschauer vervollständigt werden muss, befindet sich ebenso im Prozess der Ergänzung wie die Vereinnahmung der jeweiligen Orte, die Egoysans Filmsubjekte auf ihrer Suche nach der Verlebendigung und Materialisierung der vergangen Zeit⁷ in den Bildwelten des Films durchschreiten. Vor allem Transportmittel als (visuelle) Bindeglieder zwischen den Orten sowie Flughäfen werden in *The Sweet Hereafter* und *Ararat* als Fluchtpunkte psychologisiert, die den Reisenden⁸ doch nie den Wunsch erfüllen, welche zu sein.

Es ist der Stil eines Kunstwerkes, der sich Norman Bryson zufolge mimesischen Abbildern beziehungsweise dem Gemälde als „essentielle Kopie“⁹ der Realität zu widersetzen vermag; auf der filmischen Ebene wäre dies mit dem illusionsbindenden ‚unsichtbaren Schnitt‘ vergleichbar, der seine Bilder nicht schlichtweg „findet“¹⁰, sondern sie evoziert durch unter anderem eine emotionale Strukturierung der Bilder, deren melancholische „Gefühlsstruktur“¹¹ am eindrucksvollsten projiziert wird in der weißen weiten Eislandschaft Kanadas in *The Sweet Hereafter*. Diese gefühlsästhetische Strukturierung der Filmbilder generiert ihre Form und Funktion für die narrative als auch meta-filmische Ebene des Films aus sich heraus, indem sie in der filmischen Bewegung eine retroaktive Suggestion des Erinnerns etabliert. Gilles Deleuze zufolge ist die Zeit als Innerlichkeit und als Subjektivität im Film zu verstehen, die nun auch die klassische Rückblende von ihrer unmittelbaren Verweisstrategie auf ein ‚vor dem Bild‘ und auf die Vergangenheit per se befreit. Die Filmwelt wird zum „Gegenwartsgedächtnis“¹².

So verläuft der Unfall des Schulbusses in *The Sweet Hereafter* in der Erzählzeit des Films und wird analeptisch als fragmentiertes Erzählelement jeder Chronologie enthoben: Wir sehen die Trauer der Dorfbewohner bevor wir den eigentlichen Unfall sehen, wir erkennen die Liebes- und Familiendramen vor dem eigentlichen Trauma der filmischen Gegenwart, und wir erkennen Mitchell Stephens Motiv, das eigene Trauma des

Scheiterns kompensieren zu wollen durch die Konstruktion eines Schuldigen, bevor der Prozess vor Gericht scheidet.

In der Flugzeug-Szene von *The Sweet Hereafter* wird dies wie folgt visualisiert: Die zeitliche Strukturierungsmöglichkeit der Montage, die bereits vor der Bildabfolge als Zeiterfahrung des Ganzen existiert, um dann in der Bildabfolge des Films materialisiert zu werden, ist eins geworden mit einem emotionalen Zwischenraum, der getragen wird vom Rhythmus des ausklingenden Themas, der rauschenden Atmosphäre des Flugzeuginnern sowie der Omnipräsenz mentaler Bilder, die im Moment des Erinnerns einen filmontologischen Erinnerungsraum bilden. Stephens Erinnerung an den beinahe Tod seiner Tochter Zoe ‚passiert‘, ‚während‘ der Schulbus im Verlauf des Unfalls im Eismeer verschwindet. Das Anfangsbild der zärtlichen Pose einer schlafenden Familie in der Aufsicht wird erneut als Tableau gezeigt, um dann fokussiert und subtil eingesetzt, zwischen den Sätzen Stephens, auf dem Close-Up der dreijährigen Zoe zum emotional aufgeladenen Stillstand zu kommen. Eine Art affizierte Zeitlupen-Ästhetik im Modus der Erinnerung.

Bereits in der Eingangssequenz wurde die Beziehung zwischen dem Bild und dessen Enunziationsort visualisiert: Ein Bild wird gesehen, das im Film über lange Zeit emblematisch und referenzlos bleibt.¹³ Wir ‚erleben‘ eine Kamerafahrt von links nach rechts an einer Holzwand entlang, deren Jahresringe zu sehen sind und abwechselnd bläulich und gelblich-erdfarben beleuchtet werden, bis die Kamera zu ihrem Ziel gelangt: Einer schlafenden Familie im anbrechenden Tageslicht. Erst im Verlauf der Erzählungen Stephens' wird deutlich, dass es das Bild seiner eigenen Familie war. Egoyan inszeniert eine komprimierte Zeitreise als schnittlose Kamerafahrt, die die Einschreibung der Zeit im organischen Material des Holzes und gleichzeitig die daran gebundenen Affekte mit Mitteln des Farb- und Lichtspiels erreicht. Nacht und Tag sind zunächst in die Bewusstseinssebenen dieses gefärbten Lichtes eingeschrieben, das in der Geschmeidigkeit des bläulichen Nachtlights und der beweglichen Schatten im Bestfall die Illusion einer Wasseroberfläche vermitteln will, und wenn es direkt auf die Seherfahrungen des natürlichen Lichts bei den ZuschauerInnen abzielt, das Sonnenbeziehungsweise Mondlicht zu zeigen meint: Die Bildsemantik erschließt sich hier erst langsam auf einer haptischen Wahrnehmungsebene, die die „Bildfrage [zur] Körperfrage“¹⁴ werden lässt. Diese taktile Reflexivität des filmischen Bildes verweist in ihrer Analogie zum Körper als dem „Ort der

Bilder“¹⁵ sowohl auf Identitäten der Erinnerung im Bild, als auch auf Erinnerung als übergeordneten Diskurs, innerhalb dessen sich die Filmwelt erst materialisiert. Laura Marks' Analyse des „intercultural cinema“ erkennt in der Erinnerung exilierter respektive bikulturell lebender FilmemacherInnen nicht nur Erinnerung als immer wiederkehrendes formästhetisches Erzählprinzip in den Filmen, sondern beobachtet darüber hinaus die Tendenz, sich den Sinnen, die das Bild von vornherein aufgrund seiner Natur nicht unmittelbar ansprechen kann – vornehmlich der Tast- und Geruchssinn –, in der zumeist existenziellen Auseinandersetzung mit der eigenen Identitätskonstruktion visuell so plastisch wie möglich anzunähern.¹⁶

Ähnlich wie in *Ararat* wird mit Beginn des Films, und im Wahrnehmungsmodus des Haptischen, eine „semiotische Kommunikationsebene[...]“¹⁷ entworfen, eine filmische Kunstform des Erinnerns, die das Erinnernte nicht mimetisch einfangen will, sondern vielmehr mit den Mitteln des Lichts und dessen farblicher Spezifik ein formästhetisches Fragment der Bergsonschen Dauer herzustellen versucht. Etwas bewegt *sich* und demnach die Kamera aus dem hors-champ:

In diesem Sinne stellt jegliche Form ein aus dem Virtuellen aktualisiertes Fragment vor, über die Aktualisierung hinaus gibt es einen energetischen Überschuss, der beständig wiederum zur Aktualisierung drängt. Jedem Gefüge ist damit die Tendenz inhärent, neue Formen und Strukturen zu generieren und bestehende aufzulösen [...].¹⁸

Die eingemaserten Jahresringe des Holzes dienen als Unterlage für diese Form der Zeit als Innerlichkeit, die in der organischen Materialität des Gegenstandes Holz – und im übergeordneten Sinne in der des Films – die lesbare Dehnbarkeit und zunächst einzig numerische Erschließbarkeit der Zeitdauer erkennen lässt. Die wellenförmige Lichtprojektion, die durch Blätter hindurch zu scheinen scheint, reflektiert geradezu malerisch die „Seele in der Silberschicht“. Der Film wird „bewegliches, wechselndes, ineinanderfließendes Licht [...]“¹⁹.

Der „Diskurs *der* Erinnerung“ geht in der filmischen Eingangssequenz also über in „einen Diskurs *über* [filmische, R.G.] Erinnerung“²⁰, und dies mit kinematographischen Mitteln, die die Seherfahrung der Zuschauer mit Hilfe des Lichtspiels in filmische Wahrnehmungsdispositive übertragen, das nach Hugo Münsterberg subjektivierte – menschliche – Geschichten schreibt, indem es die äußere Form der Innenwelt anpasst²¹. Auf der Linie eines zeitlichen Intervalls, einer Kamera-Bewegung von einem nicht festzumachenden Punkt außerhalb des diegetischen Filmraums, immer schon

kontinuierlich in Bewegung und suchend, um den virtuellen Raum eines aktuellen Erinnerungsbildes im wahrsten Sinne zu begehen, empfängt das Bild auf seinem Weg dorthin von außerhalb die affizierten Wahrnehmungen der Zuschauer. Die Erinnerung an das Gefühl emotionaler Wärme und augenblicklichen Glücks ist einzigartig filmisch, das suggeriert uns die Aura²² dieses Bildes.

Die Weite der abgeschiedenen Eislandschaft Kanadas eignet sich auf der filmdiegetischen Ebene für die Reflexion einer Trauer um eine Zeit, die für immer verloren gegangen ist und sich vor dem Hintergrund der folgenden Ereignisse in eine melancholische Zeiterfahrung verwandelt. Im metaphorischen und meta-filmischen Verständnis reflektiert die Eislandschaft eine Art Tabula Rasa für einen anderen, einen neuen Sehakt, der sich vor dem Hintergrund der konstruktivistischen Gedächtnisforschung einer sinnfigurativen bildfragmentarischen – und dabei der Fantasie auch wieder ihre Sinnhaftigkeit zusprechende – „Anti-Phrase“²³ des Films verschreibt. Die elementaren Bildteile haben weniger identitätsstiftenden Symbolcharakter, als vielmehr zeichenhaften Differenzcharakter.

Egoyan reflektiert jedoch nicht nur die Möglichkeiten des individuellen Erinnerns in seinen Filmen, sondern auch die des kulturellen Erinnerns. In seinem Film *Ararat* nähert er sich zum ersten Mal dezidiert einem historischen Ereignis. Im Mittelpunkt des Films steht der armenische Maler und Künstler Arshile Gorky, der nach dem Überleben des ersten Genozids des 20. Jahrhunderts (circa 1915), dem Massaker der Türken an den Armeniern zu Beginn des ersten Weltkrieges, in die USA auswandert und dort zu Ruhm kommt. Zwischen den Zeitebenen wechselnd zeigt Egoyan den Maler um 1934 in seinem Atelier, um danach wieder in die Gegenwart zu switchen: Die Kunsthistorikerin Ani, selbst armenischer Herkunft, hat eine Studie zu Gorkys Kunst verfasst, in deren Mittelpunkt die Auseinandersetzung zwischen Bildästhetik und Trauma steht. Gleichzeitig arbeiten der Regisseur Edward Saroyan und der Drehbuchschreiber Rouben an einer Filmproduktion, die das Schicksal der Armenier zum ersten Mal auf die Leinwand bringen will. Ani ist wissenschaftliche Beraterin des Projekts und realisiert, dass sie als gutes Gewissen für die konstruierte Bilderwelt des Regisseurs fungieren soll, in der zeitgeschichtliche Zusammenhänge und Schauplätze für eine opulente Hollywood-Inszenierung emotional aufgeladen und dekontextualisiert werden. Indes macht sich Raffi, Anis Sohn, mit einer

Digitalkamera auf die Suche nach den Spuren der Politisierung seines Vaters in Armenien.

Wieder ist es die Eingangssequenz des Films, die den Diskurs über Formen und Funktionen des filmischen Erinnerns als kognitiv-psychologischen Prozess reflektiert. Diesmal stellen jedoch vor allem kulturelle Artefakte im Bild, als Zeichen realer Objekte der Vergangenheit in der Gegenwart, die Beziehung her zwischen dem Gefühl des inneren Exils einerseits und dem Faktum des ‚In-der-neuen-anderen-Welt-Seins‘ andererseits. Die opulent inszenierte Bilderwelt des Regisseurs Saroyan im ‚Film-im-Film‘ bietet Egoyan die Matrix für einen Diskurs über das Erinnern in Bildern. In der Referenzlosigkeit der Zeichen des Bildes liegt immer auch die Möglichkeit ihrer Mehrfachbezeichnung und Neukontextualisierung. Ähnliches geschieht mit den Sammelobjekten (Fotografien, Blumen, ein Knopf, Malutensilien sowie armenische Kulturfunde) in Gorkys Atelier, die ihren Weg aus einer lange zurückliegenden Vergangenheit ins Jetzt-Bild schaffen und nun auf verschiedene Entwürfe der Geschichte Armeniens im Film verweisen; ‚histories‘ werden zu ‚stories‘.

In der ersten Szene wird Raffis Rezitation eines armenischen Gedichts von seiner Mutter und den anwesenden Gästen – aus dem kulturanthropologischen Repertoire der Jetzt-Zeit – belächelnd rezipiert. Egoyan etabliert mit Beginn seines Films Geschichtsschreibung als poetischen Akt. Die Kamera wird zur Sammlerin, zuerst von Objekten, die wie in einem Museum im Atelier des Künstlers nach und nach schweifend eingefangen werden. Später sind es digitale Bilder der aktuellen – musealisierten – Zeit, die Ruinen und kahle Berglandschaften in Raffis Digitalkamera speichern. Der Berg Ararat im Hintergrund ist wie ein Menetekel, das Vergangenheit und die Gefahren für die Zukunft aufzeigt und doch immer nur als Repräsentation einer Repräsentation gezeigt wird, als Gemälde oder digitales Bild.

Raffis digitale Bilder werden tagebuchartig kommentiert, entwickeln ein eigenes Zeitbewusstsein, in das die virtuelle Vergangenheit ebenso eingeschrieben ist wie die aktuelle Erinnerung. Topographische ‚Symbole-als-Ruinen‘ werden in referenzlose Gegenwarts-Zeichen verwandelt, die höchstens noch auf einen Diskurs über das Sehen beziehungsweise das filmische Erinnern verweisen: „[...] technische Reproduktion schlägt um in lebendige Produktion“²⁴.

Raffi deutet die Unmöglichkeit an, sich auf den Ruinen von gestern exakt oder überhaupt erinnern zu können. Stattdessen rechtfertigt er seine Reise

damit, dass er Filmmaterial gesammelt habe für sogenannte *process shots*, Aufnahmen, die mit den Mitteln digitaler Bildbearbeitung für die Inszenierung der geschichtlichen Vergangenheit im Fiktionsfilm gebraucht werden, weil Menschenmassen kostengünstig darauf projiziert werden können.

Erinnerung wird am Ende zur Geschichte einer Pose auf einem Foto: Gorky hält einen Strauß Blumen vor seiner Brust, um den abgefallenen Knopf seines Mantels zu verdecken, das suggeriert Saroyans Film als fiktiven Zusatz. Es ist das letzte Bild, das den ‚Film-im-Film‘ als eine Geschichte des Bildes von den kleinen Posen zeigt, und ihn damit zu Egoyans Schlussbild von *Ararat* macht. Darin sind es Objekte aus einer zurückliegenden Zeit, Artefakte in der Gegenwart, deren Geschichten zu einer emotional-erfahrbaren Zeit führen können.

¹ In Analogie zur Bildstruktur sei auf die ökonomische Semantik des Begriffs „Trauma“ verwiesen. Vgl. dazu: Laplanche, Jean et al.: *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1998, S. 514.

² Kofman, Sarah: *Die Kindheit der Kunst. Eine Interpretation der Freudschen Ästhetik*. München: Fink Verlag 1993, S. 80.

³ Scherer, Christina: „Zeit/Räume der Melancholie. Reflexionen des melancholischen Zeitbewusstseins im Film“. In: Margrit Fröhlich et al. (Hg.): *Kunst der Schatten. Zur melancholischen Grundstimmung des Kinos*. Marburg: Schüren 2006, S. 65-79, hier: S. 65.

⁴ Ebd., S. 70.

⁵ Vgl. Kraus, Matthias: *Bild – Erinnerung – Identität. Die Filme des Kanadiers Atom Egoyan*. Marburg: Schüren 2000, S. 207.

⁶ Als Beispiel für die Unzuverlässigkeit des Erinnerens sei nur am Rande auf die Debatte um „False-Memory Syndromes“ hingewiesen. Vgl. dazu Andrea Schuhmacher: „Das betrogene Ich“. In: http://www.zeit.de/zeit-wissen/2005/05/Autobiographisches_Gedaechtnis.xml, abgerufen am 08.05.2007.

⁷ Armenien wird in Egoyans Filmen immer wieder als Erinnerungstopos inszeniert. Kanada hingegen bezeichnet das äußere Exil, innerhalb dessen sich das innere Exil der Filmsubjekte kontrapunktisch lokalisiert.

⁸ Hier verstanden als: Filmsubjekte, die auf der Reise sind; und Erinnerung als mentaler Prozess.

⁹ Bryson, Norman: *Das Sehen und die Malerei. Die Logik des Blicks*. München: Fink Verlag 2001, S. 35ff.

¹⁰ „Der Unterschied zwischen dem experimentellen und dem anderen Kino besteht darin, daß das erste experimentiert, während das andere findet, und zwar aufgrund einer *anderen* Notwendigkeit als der des filmischen Vorgehens [...]“ (Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 247.).

¹¹ Williams, Raymond: „Theorie und Verfahren der Kulturanalyse“ [1977]. In: Charles Harrison et al. (Hg.): *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert. Künstlerschriften, Kunstkritik, Kunstphilosophie, Manifeste, Statements, Interviews*. Band II. Oxford u.a.: Blackwell Publishers 1998, S. 875-880, hier : S. 878.

¹² Deleuze: *Zeit-Bild*, S. 75.

¹³ Vgl. Kraus: *Bild – Erinnerung – Identität*, S. 207.

¹⁴ Belting, Hans: „Blickwechsel mit Bildern. Die Bildfrage als Körperfrage“. In: Ders. (Hg.): *Bildfragen. Die Bildwissenschaften im Aufbruch*. München: Fink Verlag 2007, S. 49-77, hier: S, 49.

-
- ¹⁵ Ders.: *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München: Fink Verlag 2001, S. 12.
- ¹⁶ Marks, Laura: *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham u.a.: Duke University Press 2000, S. 127ff.
- ¹⁷ Lotman, Juri: „Der Platz der Filmkunst im Mechanismus der Kultur“. In: *montage/av* 13, 2004, 2, S. 92-106, hier: S. 93.
- ¹⁸ Doetsch, Hermann: „Intervall. Überlegungen zu einer Theorie von Räumlichkeit und Medialität“. In: Jörg Dünne et al. (Hg.): *Von Pilgerwegen, Schriftspuren und Blickpunkten. Raumpraktiken in medienhistorischer Perspektive*. Würzburg: Königshausen und Neumann 2004, S. 23-57, hier: S. 48.
- ¹⁹ Dulac, Germaine: „Das Wesen des Films“. In: *Frauen und Film* 37, 1984, Oktober, S. 54.
- ²⁰ Erdle, Birgit: „Das Trauma im gegenwärtigen Diskurs der Erinnerung“. In: Gerhard Neumann et al. (Hg.): *Lesbarkeit der Kultur. Literaturwissenschaften zwischen Kulturtechnik und Ethnographie*. München: Fink 2000, S. 259-274, hier: S. 259.
- ²¹ Vgl. Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*. Wien 1996.
- ²² Vgl. Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1963, S. 9-51, hier: S. 18.
- ²³ Eder, Klaus: „Kommentierte Filmografie“. In: Ders. et al. (Hg.): *Luis Buñuel*. München, Wien: Carl Hanser Verlag 1975, S. 62.
- ²⁴ Klippel, Heike: „Das kinematographische Gedächtnis“. In: Ernst Karpf (Hg.): *Once upon a time... Film und Gedächtnis*. Marburg: Schüren 1998, S. 39-56, hier S. 55.

Filmen im Zwischenraum

Die dokumentarische Methode von Romuald Karmakar

Tobias Ebbrecht

Auf die Frage, warum er keine Filmschule besucht habe, antwortete Romuald Karmakar einmal: „Weil ich meine Leidenschaft nicht akademisieren lasse.“¹ Nach einer solchen Absage an die wissenschaftliche Betrachtung und Analyse von Filmen erscheint das folgende Unterfangen einigermaßen anmaßend. Nichts Geringeres soll dabei unternommen werden, als dem Dokumentaristen Romuald Karmakar in seinen – nicht nur dokumentarischen Filmen – nachzuspüren und seine Position als Filmemacher im Zwischenraum zu diskutieren: an der Grenze zwischen der Darstellung ‚des Bösen‘ und ‚der Normalität‘ und an der Grenze zwischen Fiktion und Dokumentation. Daher ist es vielleicht konsequent, als erstes Beispiel für Karmakars dokumentarische Methode seinen Spielfilm *Der Totmacher* (1995) heranzuziehen. In diesem Film erscheinen Karmakars Verfahrensweisen beispielhaft verdichtet. *Der Totmacher* basiert auf psychiatrischen Gutachten und Gesprächsprotokollen mit Fritz Haarmann, der in den 1920er Jahren mehrere Strichjungen ermordete und grausam zerstückelte.² Die kammerspielartige Begrenzung des Raums und der Figuren schafft eine menschliche Laborsituation zur Annäherung an einen scheinbar unnahbaren Charakter. Eigentlich ist *Der Totmacher* daher ein dokumentarischer Film, denn es handelt sich um die Dramatisierung eines Dokuments mit den Mitteln des Spielfilms. Seine Form folgt weitgehend der Ästhetik des dokumentarischen Interviewfilms. In einer Szene berichtet Götz George als Massenmörder Haarmann vom Ablauf seiner Verbrechen. Doch er erzählt nicht nur, er reinszeniert seine Verbrechen auch. Karmakar bebildet die Erzählung nicht, er zeigt keine blutigen Leichenteile oder versucht, die Morde zu visualisieren. Stattdessen benutzt er den Körper des Schauspielers als doppeltes Medium, als Erzähler und als Spielenden: „Ich nehme einen Schauspieler, und der Schauspieler spielt eine Figur, bei der ich nicht weiß, wann sie spielt und wann nicht.“³ In der daraus folgenden Verknüpfung von Wort/Erzählung und Bild/Nachstellung wird die Vorstellungskraft des Publikums aktiviert, das sich den geschilderten Verbrechen und dem Charakter des Massenmörders mit Hilfe der Imagination annähern muss. Karmakar erklärt dieses „Prinzip, dass man Bilder hinter den Worten benützt“⁴: „Im Kopf des Zuschauers entstehen eigene Bilder, die ihm nahe

sind, weil er sie ja selber ausmalen muß.“⁵ Claus Löser spricht vom „Prinzip der Mimesis“⁶, das Karmakar schon in seinem ersten Film *Eine Freundschaft in Deutschland* (1985) angewendet hatte. In dieser fiktiven Erinnerung eines Jugendfreundes von Hitler spielt Karmakar selbst in gefakten Home-Movie-Sequenzen den Führer: „Die filmische Reinkarnation wird mit dem eigenen Leib angenommen und durchgespielt.“⁷ In diesem Sinne arbeitet Karmakar nicht nur mit inszenierten Dokumenten, sondern auch mit der Dokumentation von Inszenierungen.

Beide Verfahren orientieren sich an den handelnden Figuren, seien es nun Schauspieler oder reale Menschen. Der Mensch ist Ausdrucksmedium der dokumentierten Lebenswelt und der Einstellung zu dieser. Anknüpfend an die Ästhetik des *Direct Cinema* bedient sich Karmakar immer wieder langer Plansequenzen, um entweder ein Dokument durch den Schauspieler zum Sprechen zu bringen, oder in der Beobachtung von Inszenierungen und Selbstinszenierungen die Beziehungen und Verhältnisse, in denen die von ihm porträtierten Menschen stehen, sichtbar und für den Zuschauer – mitunter schmerzhaft – erfahrbar zu machen.

Erzählende Menschen und inszenierte Dokumente

Bereits in *Hunde aus Samt und Stahl* (1989) über die Besitzer von Pitbulls in Hamburg erprobt Karmakar die Möglichkeiten des Interviewfilms, nachdem er Ende der 1980er Jahre seine Kurzfilme *Coup de boule* und *Gallodrome* (beide 1987) im Gestus des *Direct Cinema* realisiert hatte. Von diesem behielt er die Position des Beobachtenden und den Verzicht auf einen lenkenden und bewertenden Kommentar bei. Die Arbeit mit Interviews ermöglicht es ihm, sich nicht nur über das Verhalten, beispielsweise der französischen Soldaten, die in *Coup de boule* Spinde mit ihren Köpfen einrammen, sondern auch über das gesprochene Wort an Menschen anzunähern:

Das Gespräch mit der Kamera mit synchroner Tonaufzeichnung stiftet eine grundlegend neue Beziehung zu den Menschen, welche in einem Dokumentarfilm vorkommen. Sie sind nicht mehr nur Objekt der Filmenden, sondern werden zum Subjekt, wenigstens so lange, als sie in einem Film das Wort haben.⁸

So beschreibt Hans-Ulrich Schlumpf die Geburt des „sprechenden Menschen“ durch die technische Innovation der mobilen Synchrononkamera in den 1960er Jahren. Karmakar vollzieht diese filmgeschichtliche Entwicklung zu Beginn der 1990er Jahre in seinem eigenen Werk nach. Der

„sprechende Mensch“ wird zum festen Bestandteil seiner Dokumentarfilme. Die Interviewten werden zu Erzählern seiner Filme und so zu erzählenden Subjekten. In *Warheads* (1992) verschmelzen Interview, Selbstreflexion, Dokumentation und Beobachtung zu einer Annäherung an Motivation und Psychologie von Söldnern und Soldaten. Das erzählende Subjekt ist jedoch nicht nur Text. Karmakars Betonung des gesprochenen Wortes kann nicht losgelöst vom Bild gesehen werden. Die Kamera fokussiert und beobachtet den Sprechenden. Sie richtet die Aufmerksamkeit auf Gesten und Gesicht. In anderen Szenen stellen die Umgebung im Bild oder die Umgebung der Bilder den Kontext her. Sprache und Bild verbinden sich zum Eindruck des sprechenden Menschen:

Der sprechende Mensch im Film drückt sich in einem umfassenden Sinne aus, nämlich auch mit Gesten, Gesichtsausdruck, Rhythmus und Art seines Sprechens, den Pausen, den Versprechern usw., welche vom Zuschauer automatisch mit dem Gesprochenen ins Verhältnis gebracht werden.⁹

Der Versuch, mit *Der Totmacher* die Methoden des Interviewfilms im Spielfilm weiterzuentwickeln, mündete in die Methode des inszenierten Dokuments in *Das Himmler Projekt* (2001). Karmakar lässt darin den Schauspieler Manfred Zapatka eine dreistündige Rede von SS-Reichsführer Heinrich Himmler vortragen, die dieser am 4. Oktober 1943 vor 92 SS-Generälen hielt.¹⁰ Die Rede wurde auf Schallplatten aufgezeichnet, Auszüge daraus waren in mehreren Prozessen gegen NS-Täter verwendet worden. Doch diese Versionen waren bereinigte Abschriften. Daher ließ Karmakar die Rede für seinen Film erneut transkribieren. Versprecher, sowie logische und rhetorische Brüche wurden beibehalten. Gerade durch die Pausen und Versprecher bekommt die Inszenierung gegenüber dem geschriebenen Text einen dokumentarischen Mehrwert. Gleichzeitig trägt Zapatka in neutraler Art vor und bemüht sich, jede Dramatisierung und Inszenierung des Nazi-Täters zu vermeiden, um so die volle Aufmerksamkeit des Publikums auf das Gesagte, die Binnenstruktur des Denkens von Himmler, zu lenken und diese nicht mit den bekannten stereotypen Darstellungsformen des Nazitäters zu überlagern. Karmakar selbst nennt diese Technik eine „Re-Konkretisierung“.¹¹ Was wir sehen, ist keine Dokumentation der Original-Rede Himmlers. Es handelt sich aber auch nicht um eine Nachstellung des vergangenen Ereignisses. Vielmehr wirkt Zapatka der Rolle entgegen. Er stellt Himmler nicht dar und die Rede ist keine Imitation dessen, was auf den Schallplatten zu hören ist. Daraus folgt eine ambivalente Doppelposition der Zuschauer. Diese sind einerseits Zeugen der Dokumentation der Rede wie sie

von einem Schauspieler verlesen wird. Zugleich werden sie aber auch direkt mit dem Gesprochenen adressiert. Die Aufführung bringt das Publikum selbst in die Rolle der zuhörenden SS-Männer, deren Reaktionen mit Hilfe von Untertiteln eingeblendet werden. Eine distanzierte Position des unbeteiligten Beobachters ist nicht möglich. Jeder Zuschauer und jede Zuschauerin wird damit nicht nur in die Situation gebracht, die Rede auszuhalten, sondern auch die eigenen Reaktionen ins Verhältnis zu dem zu setzen, was auf der Leinwand, im Text, aber auch in der Aufführung Zapatkas dokumentiert wird: „Der Betrachter soll sich als Zuhörer der Rede empfinden. Das hilft, der Geschichte näher zu kommen. Gleichzeitig ermöglichen der Schauspieler und die Kamera eine gewisse Distanz.“¹²

Ansichten des Bösen

In *Hamburger Lektionen* (2006) lässt Karmakar nach demselben Prinzip Zapatka zwei Reden des Imams Mohammed Fazazi vortragen, die dieser während des Fastenmonats Ramadan im Januar 2000 in einer Hamburger Moschee hielt. Sie wurden auszugsweise auf Video mitgeschnitten und kursierten in islamistischen Kreisen. Teile der transkribierten Reden wurden auch bei den Antiterrorprozessen in Hamburg eingesetzt. Für *Hamburger Lektionen* ließ Karmakar den Text aus dem Arabischen neu übersetzen und fügte Anmerkungen hinzu, um religiöse Zusammenhänge näher zu erläutern. Nichts erinnert an einen Imam oder die Situation in einer Moschee. Der „radikale Antiillusionismus“¹³ schafft Distanz und verhindert, dass der Zuschauer andere Bilder imaginiert, als die aus dem Gesagten resultierenden:

Karmakars Verfremdungseffekt zielt insofern nicht nur gegen fiktionale Repräsentationen, also gegen die Dramatisierung der Vorlage, sondern auch gegen mediale Strategien, die das Klischee eines ‚Hasspredigers‘ strapazieren, indem sie, bewusst oder unbewusst, Projektionen auslösen.¹⁴

Fazazi stellt ein festes Regelwerk auf, das Ausdruck der Verweigerung von Erneuerung und Modernisierung ist. Ähnlich wie in Himmlers Geheimrede wird durch den Kontext des gesamten Dokuments die innere Logik eines Wahns deutlich. Erst am Ende des Films erhält das Publikum die Information, dass zu den regelmäßigen Besuchern von Fazazis Predigten auch die Hamburger Attentäter vom 11. September gehörten.¹⁵ Karmakar betont, dass die Reden als ein „Text aus Deutschland“ begriffen werden sollen:

Von jemandem, der in engem Kontakt stand zu Personen, die ein Verbrechen begangen haben, das meiner Ansicht nach auch in Deutschland, aus unserer Gesellschaft heraus, initiiert wurde. Der Film bietet die Möglichkeit, die Binnenlogik dieses Denkers und Predigers kennen zu lernen – mehr nicht.¹⁶

Hamburger Lektionen und *Das Himmler Projekt* stehen im Kontext der thematischen Beschäftigung Karmakars mit der Struktur von Tätertypen. Der aus seinem dokumentarischen Verfahren resultierende „analytische Blick auf die Systematik der Täter“¹⁷ enthält sich dabei eines eindeutigen Urteils und verschiebt dieses auf die Zuschauer. Karmakar geht es nicht um die bloße moralische Verurteilung des Täters. Das Verstehen des Verbrechens bedeutet die Konfrontation mit dem Verbrecher und seiner inneren Logik. Schon in *Warheads* beschäftigt sich Karmakar mit dem Extrem des Tötens im Krieg: „Wenn man das Destruktive nicht zu denken wagt, es kulturell nicht verarbeitet, ist man hilflos, wenn es über einen hereinbricht.“¹⁸ Karmakar erkundet, was ausgeblendet wird: „Das Gesicht der Gewalt“¹⁹.

Dokumentation von Inszenierung

Neben dem inszenierten Dokument bedient sich Karmakar der Dokumentation von Inszenierungen. In *Warheads* zeigt er Fremdenlegionäre, die gemeinsam das Lied „In einem Polenstädtchen“ singen. Karmakar dokumentiert eine Aufführung, indem er die Singenden in voller Länge des Liedes filmt. Die (Selbst-) Inszenierung drückt aus, was in den Interviews nur untergründig hervortritt: die soldatischen Männer versuchen den Ich-Zerfall im Ritual zu überwinden und die überindividuelle, schicksalhafte Gemeinschaft zu erneuern.²⁰ Gleichzeitig eröffnen sich implizite Bezüge auf den zweiten Weltkrieg durch die rassistischen Implikationen des Liedes. In der für die Kamera inszenierten musikalischen Aufführung findet sich ein weiterer Ausdruck von Verhalten. Der Gesang ist eine Form des Veräußerns von Subjektstrukturen, die zum vor der Kamera geäußerten Wort hinzutreten. Daher zeigt Karmakar diese Inszenierungen auch immer in voller Länge, gerade weil sie oft an die Grenze des Erträglichen gehen. Denn sie drücken in nonverbaler Weise die Haltungen aus, denen er bei seinem Interesse an Menschen in Grenzsituationen nachspürt.

Ein ähnlicher Effekt tritt auch bei *Between the Devil and the wide blue Sea* (2005) auf. In diesem Film „dokumentiert“ Karmakar Live-Auftritte von Musikern und Bands aus der Elektro-Szene. Der Film besteht ausschließlich

aus der Montage von Plansequenzen, deren Dauer die Dauer der aufgeführten Musikstücke umfasst, und ist ästhetisch ein expliziter Gegenentwurf zur Musik-Clip-Ästhetik. Auch hier dokumentiert Karmakar Inszenierungen und testet dabei die Grenzen des Dokumentarischen, denn was er dokumentiert, ist gerade der Aufführungscharakter. Indem er aber auf Montage verzichtet und auf diese Weise die Kontinuität der Aufführung (und der Musik) bewahrt, wird die Bühne als Aufführungsort bewusst, während durch die schnelle Schnittästhetik der Videoclips die Raumgebundenheit der Inszenierung weitgehend aufgehoben wird.

Dieses Verfahren hatte Karmakar bereits in *196 BPM* (2003) angewendet, indem er einen DJ in einer einzigen Einstellung minutenlang hinter seinem Mischpult zeigt. Auf diese Weise eröffnet Karmakar ungewohnte Perspektiven. Die Filme verschieben den Fokus von der individuellen dezentralen Perspektive des Tänzers auf die gerichtete der Kamera und des Kinozuschauers. So ermöglichen sie einen anderen Zugang zur musikalischen Aufführung. Durch die Statik und die Länge offenbaren sich Verbindungen zwischen Verhalten der Musiker und DJs und musikalischem Effekt, Bild und Ton. Als Kontrast zur hohen Schnittfrequenz des Musikvideos sind die langen Einstellungen Anlass und Angebot, eine Erzählung in der scheinbar ungeordneten Wirklichkeit zu entdecken. Dies passiert auch in einem scheinbar zufällig aufgenommenen Film wie *Die Nacht von Yokohama* (2002) über jubelnde deutsche Fußballfans auf einer Berliner Straßenkreuzung nach dem verlorenen Endspiel der Fußballweltmeisterschaft 2002. Die fast ungeschnittene Aufnahme kann so als Sammlung von kurzen Episoden wahrgenommen werden, die die Kamera zusammenbringt.

Laborsituationen

Karmakar produziert Laborsituationen, die sein Interesse an der Beobachtung fördern. Claus Löser nennt dies die „Vivisektion der Wirklichkeit“²¹. So wird die Kneipe in *Warheads*, in der die Fremdenlegionäre „In einem Polenstädtchen“ singen, genauso zu einer Bühne wie die Straßenkreuzung in *Die Nacht von Yokohama*. Solches Erzählen mit Bildern nennt Hans-Ulrich Schlumpf „Visuelle Anthropologie“²². Die Kamera wird zum Recherche-Werkzeug: „Bei diesem Vorgehen wird der Film primär durch die gefilmten Ereignisse und damit auch vielmehr durch die Bilder und den gleichzeitig aufgenommenen Direktton strukturiert.“²³

In den Filmen Karmakars werden die traditionellen Methoden des Dokumentarismus, das visuelle Erzählen wie der sprechende Mensch, in ein Konzept der Grenzüberschreitung integriert. Unter Wahrung teilweise extremer Nüchternheit seziert Karmakar die Widersprüche, Zwischenräume, Fehlleistungen und Perspektivverschiebungen und macht diese für die Zuschauer mitunter schmerzhaft erfahrbar. Der bewusste Einsatz von Längen, die Zufälligkeit und Episodenhaftigkeit der Narration und die Bearbeitung des Dokuments als Rekonkretisierung, die die Spannung zwischen Text, Bild und Zuschauer als Mittel und Möglichkeit der Aktivierung einsetzt, produzieren die besonderen, oft als provokativ aufgefassten, Effekte der Filme Karmakars.

¹ Voigt, Jutta / Karmakar, Romuald: „Regisseur“. In: *Sonntag*, 18.02.1990.

² Es handelt sich um die Protokolle der Gespräche mit Haarmanns Psychiater, die kurz vor Haarmanns Hinrichtung 1925 entstanden. Karmakar las sie im Mai 1993 auf Anregung des Autors Michael Farin (vgl. Bylow, Christina: „George hat gelitten. Romuald Karmakar über sein preisgekröntes Regiedebut ‚Der Totmacher‘ mit Götz George“. In: *Wochenpost*, 38/1995). Das Protokoll des Gerichtspsychologen Prof. Ernst Schultze umfasst 400 Schreibmaschinenseiten (vgl. Lemke, Udo: „Ein Schauspieler der wirklich Blut gibt“. Interview mit Regisseur Romuald Karmakar zu ‚Der Totmacher‘“. In: *Sächsische Zeitung*, 23.11.1995).

³ Vgl. Wortmann, Merten: „‚George hat alles gegeben, er hat sich richtig ausgekotzt‘. Romuald Karmakar über schauspielende Mörder, menschliche Henker und das falsche Paradies“. In: *Sächsische Zeitung*, 17.11.1995.

⁴ Breyer, Nike: „Zweifel gehören zum Kino“, in: *tazmag* 27./28.7.2002, S. I.

⁵ Lemke: „Ein Schauspieler“.

⁶ Löser, Claus: „Filme aus Samt und Stahl. Das Kino des Romuald Karmakar“. In: DEFA-Stiftung (Hg.): *apropos: Film 2002. Jahrbuch der DEFA-Stiftung*. (Redaktion Ralf Schenk, Erika Richter), Berlin: Bertz 2002, S. 202.

⁷ Ebd.

⁸ Schlumpf, Hans-Ulrich: „Von sprechenden Menschen und Talking Heads. Der Text im Filmtext“. In: Edmund Ballhaus und Beate Engelbrecht (Hg.): *Der ethnographische Film. Eine Einführung in Methoden und Praxis*. Berlin: Reimer 1995, S. 108.

⁹ Ebd.

¹⁰ Himmler spricht in dieser Rede über ‚slawische Untermenschen‘, den Vernichtungskrieg gegen die Sowjetunion nach der deutschen Niederlage in Stalingrad, und geht auch auf den Massenmord an den Juden ein.

¹¹ Rall, Veronika: „Director’s Portrait: Romuald Karmakar – ‘The Easy Way is Always Mined’“. In: <http://www.german-films.de/en/germanfilmsquarterly/previousissues/seriesgermandirectors/romualdkarmakar/index.html>, abgerufen am 08.05.2007.

¹² Worthmann, Merten: „Dem Täter eine Chance“. In: *Die Zeit*, Nr. 27, 29.6.2000.

¹³ Kamalzadeh, Dominik: „Wenn es denn sein muss. Legitimationsdiskurse eines islamistischen Predigers: Romuald Karmakars Hamburger Lektionen“. In: *Kolik* 06/2006, S. 120.

¹⁴ Ebd.

¹⁵ Auch wenn man nicht sagen kann, ob diese bei den Reden anwesend waren, ist doch sicher, dass die Attentäter um Mohammed Atta engen geistlichen Kontakt zu Fazazi pflegten. Fazazi gilt als einer der Anstifter zu den Anschlägen in Casablanca. Zurzeit sitzt er in Marokko eine Gefängnisstrafe ab, nachdem er aus Deutschland ausgewiesen wurde.

¹⁶ Ströbele, Carolin: „Die Reden sind ein Text aus Deutschland’ – Interview mit Romuald Karmakar“. In: http://www.tagesschau.de/aktuell/meldungen/0,1185,OID5234750_TYP6_THE_NAV_REF1_BAB,00.html, abgerufen am 08.05.2007

¹⁷ Kamalzadeh: „Wenn es denn sein muss“, S. 121.

¹⁸ Krause, Tilman: „Das Gesicht der Gewalt. Der Regisseur Romuald Karmakar und sein Film ‚Warheads‘“. In: *Der Tagesspiegel*, 05.05.1993.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Vgl. Theweleit, Klaus: *Männerphantasien Bd. 2: Männerkörper. Zur Psychoanalyse des weißen Terrors*. München: DTV 1995, S. 206ff.

²¹ Löser: „Filme aus Samt und Stahl“, S. 200.

²² Schlumpf: „Von sprechenden Menschen“, S. 116.

²³ Ebd.

Das Paradox im Zeitkristall

Kayo Adachi-Rabe

Mein Forschungsprojekt behandelt den Film als Repräsentationsmodus, in dem das paradoxe Denken als Ausdruckspotenzial integriert ist. Dieser Beitrag beschränkt sich auf das Thema des Paradoxes in Bezug auf die Zeitdarstellung im Film. Dabei möchte ich Gilles Deleuzes Filmtheorie im Zusammenhang mit Henri Bergsons Denkweise betrachten, die Deleuze als Inspirationsquelle diente. Das Paradox war für beide Philosophen eines ihrer gemeinsamen Hauptthemen und bildet einen Kernpunkt der Theorie des Zeit-Bildes. Um die Adäquatheit der philosophischen Diskurse in der Filmpraxis zu überprüfen, analysiere ich zwei Filmbeispiele.

1. Zenon und das Bewegungs-Bild

In Bergsons metaphysischer Untersuchung steht seine Auseinandersetzung mit dem Sophismus Zenons aus Elea im Mittelpunkt: Achilles kann die Schildkröte nicht einholen, der er einen Vorsprung gab. Immer wenn der Verfolger ein Stück weiter läuft, kommt der Verfolgte noch ein weiteres Stück voran.¹ Das Problem dieses Arguments liegt Bergson zufolge darin, dass die Bewegung mit dem vom Bewegten durchlaufenen Raum verwechselt wurde: Während ein Intervall unbegrenzt in zahlreiche Punkte teilbar ist, stellt die Bewegung eine kontinuierliche Einheit der zeitlichen Dauer dar.² Aufgrund dieser These kritisiert Bergson die Tendenz unserer Ausdruckstätigkeit, zu versuchen, „Erscheinungen, die keinen Raum einnehmen, im Raume nebeneinander zu ordnen“.³ Der Film lässt sich als das Medium definieren, das am anschaulichsten mit dieser Problematik konfrontiert.

An anderer Stelle äußert Bergson seine Skepsis gegenüber dem „kinemato-graphischen Mechanismus“⁴ der Wahrnehmung. Dieser entstehe durch die Methode, „von dem vorüberziehenden Regiment eine Reihe von Momentaufnahmen zu machen und so auf den Schirm zu werfen, dass sie einander mit größter Schnelligkeit ablösen.“⁵ Bergson erkennt in dem Trick, dass der Film aus 24 Standbildern pro Sekunde besteht, die Realisierung eines weiteren Paradoxes von Zenon, das besagt: „Der fliegende Pfeil ruht.“⁶

So deckt Bergson die beiden grundlegenden Paradoxa des filmischen Apparatus auf, die gleichermaßen auf der falschen Prämisse der Teilbarkeit des Raums und der Zeit basieren.

Die Anonymisierung und Abstrahierung der Bewegung im kinematographischen Mechanismus sind Bergson zufolge mit unserer Erkenntnisform verwandt, mit der wir uns außerhalb des inneren Wesens der Dinge stellen, um den Prozess einer Veränderung künstlich zu rekonstruieren. Das sei, als ob man nur die neue Figur im Kaleidoskop betrachte, ohne die Erschütterung, die diese zum Entstehen bringt, zu beachten. Bergson schlägt vor, in die Veränderung selbst einzudringen und ihren realen Prozess unmittelbar zu erleben.⁷ Die Probleme der Zenon'schen Paradoxie verknüpfen sich mit denen des Bewegungs-Bildes. Deleuze betrachtet den Film aus dieser Generation als eine Reihe von beweglichen Schnitten oder von Raum-Zeit-Blöcken, die sich sensomotorisch miteinander verketteten.⁸ Die vollkommene Emanzipation der Zeit vom Raum, für die Bergson plädierte, fand noch nicht statt.

Ein anschauliches Beispiel für eine filmische Entsprechung der Parabel von Achilles und der Schildkröte findet sich in D. W. Griffiths *Intolerance* (*Intoleranz*, 1916). In der Parallelmontage werden vier Episoden in verschiedensten Epochen und Ländern erzählt. Durch das ständige Alternieren zwischen Zeiten und Orten wird die jeweilige Handlung im extremen Maß verschoben und abrupt wieder fortgesetzt. Die Totale umfasst eine gigantische architektonische Ordnung und eine Menschenmasse mit dynamischer Bewegung. Diese geht in die Nah- und Großaufnahme über, um die einzelne Handlung und den Gesichtsausdruck des Individuums hervorzuheben, und dadurch das Tempo der filmischen Zeit beliebig zu verlangsamen und wieder zu beschleunigen. Ein zeitlos wirkendes Bild einer Frau, die eine Wiege schaukelt, wird öfters eingeblendet, um die ewige Wiederkehr der Trauer und der Freude im Leben symbolisch darzustellen und die Bewegung im Film für eine Weile zum Stillstand zu bringen. Die Dynamik der Montage, der Tempowechsel der Bewegung im Bild und die Veränderung der Einstellungsgröße tragen sämtlich dazu bei, der filmischen Zeit einen organischen, konvergierenden und ausdehnenden Körper zu verleihen.

Im Finale des Films werden drei Verfolgungsszenen ineinander verschachtelt, so dass eine komplexe Situation des Zenon'schen Paradoxes realisiert wird. Nur in der Episode der Gegenwart holt der Schnelle den Langsamen ein. Die Strecken, die beide Parteien jeweils zu überwinden haben, sind jedoch von höchst unterschiedlicher Länge. Eine Frau eilt zu einem Gouverneur, dessen Zug bereits abfährt. Mit einem Rennauto verfolgt sie ihn

mit höchster Geschwindigkeit, um einen Freispruch für ihren zum Tod verurteilten, unschuldigen Ehemann zu bekommen. Dieser geht währenddessen sehr langsam lediglich den kurzen Weg von seiner Zelle zum Galgen. Die unreal dargestellt, willkürliche Parallelstellung der beiden Serien der Bewegungs-Bilder illustriert das Dilemma im Argument Zenons treffend.

Griffith schneidet die Zeit mit dem Raum zusammen und zeigt damit, was für einen konfliktreichen Wahrnehmungsprozess Zenons Denkweise in der Tat fordert. Bemerkenswert ist, dass er dabei nicht nur die Intervalle der dargestellten Bewegung, sondern auch die Kadrage als ein Mittel verwendet, das den Raum der filmischen Welt im beliebigen Umfang ausschneidet, um eine Zeitlichkeit in einem Bild hervorzurufen. Entgegen Bergsons Charakterisierung des kinematographischen Mechanismus entwickelte der Film ein komplexes Verfahren, den Zuschauer in den Körper der dargestellten Zeit zu integrieren. Griffith gibt uns ein Beispiel dafür, dass es bei dem Paradox des Films zunächst nicht darum geht, dessen Widerspruch zu lösen, sondern diesen zu nutzen, um das filmische Ausdruckspotenzial zu bereichern.

2. Die reine Dauer und der Äon

Als Methode für eine paradoxfreie Zeitwahrnehmung schlägt Bergson vor, in die reine Dauer einzudringen: „Wenn man ein Glas Zuckerwasser bereiten will, muss man wohl oder übel warten, bis der Zucker schmilzt. Diese Notwendigkeit, zu warten, ist die Tatsache, die von Bedeutung ist.“ Die dadurch wahrgenommene reine Dauer stiftet „eine unaufhörliche Schaffung von Möglichkeiten“ und lässt uns an einer „Ewigkeit des Lebens“ teilhaben.⁹ Der Begriff der reinen Dauer stellt eine deutliche Parallele zu dem des Zeit-Bildes dar, das eine rein visuelle und akustische Situation erzeugt. Durch die Entstehung des Zeit-Bildes scheint es, als ob Zenons Paradox überwunden würde. Wir müssen uns aber mit der neuen Situation befassen, dass diese Beseitigung der primären Täuschung lediglich dazu diene, weitere Paradoxien, die dem filmischen Medium und der Welt immanent sind, endlich zu einer Entfaltung zu bringen.

Bergson weist auf ein unlösbares Paradox der Gegenwart hin: Wenn wir uns die „Gegenwart als sein werdend denken, ist sie noch nicht; und wenn wir sie als seiend denken, ist sie schon vergangen [...] die reine Gegenwart ist das unfassbare Fortschreiten der Vergangenheit, die an der Zukunft nagt.“¹⁰

Auch Deleuze setzt sich in seiner Schrift *Logik des Sinns* mit der Koexistenz der drei Zeitebenen auseinander.¹¹ Für die Gegenwart führt er den Begriff Äon ein: „Jedes Ereignis ist dem vollständigen Äon adäquat, jedes Ereignis kommuniziert mit allen anderen, alle bilden ein einziges und selbes Ereignis, Ereignis des Äon, in dem sie eine ewige Wahrheit haben.“¹² Dieses Konzept steht dem der reinen Dauer von Bergson nahe. Bergson verweist auf ein weiteres Paradox in der reinen Dauer:

[Die Zeit] hemmt, bzw. sie ist eine Hemmung. Sie muss also gleichsam innere Reifung bedeuten. Sollte sie damit nicht auch Schöpfung und Wahl bedeuten? Sollte die Tatsache der Zeit nicht beweisen, dass das Innerste der Dinge indeterminiert ist? Und sollte die Zeit nicht gerade diese Indeterminiertheit selbst sein?¹³

Deleuze interpretiert diese Denkweise in seiner Theorie des Zeitkristalls folgendermaßen: „Die Zeit ist nicht das in uns befindliche Innerliche, sie ist, ganz im Gegenteil, die Innerlichkeit, in der wir sind und leben, in der wir uns bewegen und uns ändern.“¹⁴ Deleuze macht außerdem besonders auf Bergsons Kommentar über die Schwingung und Strahlung der Bewegung aufmerksam. Bergson wirft die Frage auf, ob die wirklichen Bewegungen „nicht die Qualität selbst sind, die Qualität, die sozusagen innerlich vibriert und ihr eigenes Dasein in einer oft unberechenbaren Zahl von Momenten skandiert.“¹⁵ Diese abstrakte Qualität der Bewegung lässt sich als die Substanz verstehen, die man in der reinen Dauer wahrnimmt.

Dieses Element der Zeit verbindet sich unmittelbar mit dem Begriff des Sinns in Deleuzes *Logik des Sinns*. Der Sinn definiert sich als „die vierte Dimension“ eines Ausdrucks, die mit den Dimensionen der optischen Wirkung, der Klangwirkung und des Oberflächeneffekts gleichgestellt wird. Man versteht den Sinn bei Deleuze als reine Wirkung des Paradoxes, die letztendlich ein Synonym für die Erscheinung des Äons bedeutet. Die Schwingung der Bewegung im Bergson'schen Sinne kann man darüber hinaus auch zusammen mit dem Äon und dem Sinn zur Wirkung des Zeitkristalls zusammenschließen.

3. Das Zeitparadox in Kristallform

Das Zeitkristall verkörpert eine Komplexität des Zeitparadoxes in unserer realen Wahrnehmung, in der sowohl Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als auch Erinnerung und Traum einander widerspiegeln: „Immer weitere Kreisläufe können entstehen, die immer tieferen Schichten der Wirklichkeit

und immer höheren Ebenen des Gedächtnisses und des Denkens entsprechen.“¹⁶ Als Beispiel für ein besonders umfangreiches Zeitkristall können wir Wong Kar-wais Film *2046* (2004) nehmen.

Der Protagonist Chow lebt in Hongkong in der letzten Hälfte der 1960er Jahre. 2046 ist die Nummer des Hotelzimmers, in dem er in Wongs früherem Film *In the Mood for Love* (2000) mit seiner Freundin Li-zhen zusammen war. Im Film *2046* hat er eine Affäre mit einer Nachbarin, die im Zimmer eines anderen Hotels mit der gleichen Nummer wohnt. Gleichzeitig steht die Zahl für den Titel des Science-Fiction-Romans, den Chow schreibt. In diesem Roman ist 2046 eine zukünftige Stadt, in der man verlorene Erinnerungen wiederfinden kann. Das Bild der unerfüllten Liebe vermischt sich mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, so dass es bei den handelnden Figuren und auch bei den Zuschauern als kollektives Gedächtnis fungiert.¹⁷ Deleuze nennt das Phänomen, dass verschiedene Vergangenheitsebenen auf völlig verschiedene Personen und beziehungslose Orte verweisen, die ein Gedächtnis der Welt bilden, das „Paradox eines mehrfachen Gedächtnisses“.¹⁸

Wie in *Intolerance* stellen die verschiedenen Handlungsebenen des Films ein gemeinsames Thema, die Liebe, dar. Ein Unterschied liegt darin, dass die Episoden in *2046* aus der subjektiven Sicht des Protagonisten hervorgehen. Im Breitwandformat erscheinen die Figuren meistens in Nahaufnahmen, um emotionale Nähe zum Publikum zu erzeugen. Die Einstellung verengt sich noch dadurch, dass sie öfters teilweise durch einen Gegenstand verdeckt wird, dass ein Objekt im Vordergrund unscharf erscheint, oder dass Körperpartien der Figuren am Bildrand angeschnitten werden.

Ebenso fragmental arbeitet die Montage. Sie rekonstruiert die mosaikartigen Bilderteile nicht vollständig. Die Episoden stellen alternierend eine einzige Liebesgeschichte, ähnliche Szenen und gleiche Worte in verschiedenen Variationen dar. Die ursprüngliche Geschichte der wahren Liebe mit Li-zhen wird nur durch einige flüchtige Rückblenden angedeutet. Im Zentrum des Zeitkristalls steht Chows Position als Off-Erzähler, der aus der unbestimmbaren Gegenwart in die 60er Jahre zurückblickt. Die Erzählerrolle verdoppelt sich in der Romanfigur, die aus der Stadt 2046 zu einem ebenso unlokalisierbaren Ursprung zurückzugelangen versucht und momentan in einer zeitlosen Zone zwischen den fiktiven Zeiten verweilt. Die Position des Subjekts des Zeitkristalls bleibt dadurch wesentlich ein leeres Zentrum.

Im Gegensatz zu *Intolerance* zeichnet sich der Film durch seine extreme Langsamkeit aus. Er schildert Alltagsszenen, in denen die Figuren nichts Anderes tun, als auf etwas zu warten. Oft wird Zeitlupe eingesetzt, um die Sinnlichkeit des Äons der scheinbar sinnlosen Gegenwart, die Vitalität der Vergangenheit oder einen Schimmer der Hoffnung in der Zukunft zu unterstreichen.¹⁹ Die veränderlichen, elastischen Formen, die warmen Farben und das sanfte Licht verschmelzen in der Begleitung der schwebenden Kamera ineinander, die sich durch die Zeitlupe ebenso verlangsamt bewegt. Die Technik der Zeitlupe dient hier dazu, die Hemmung und die Subjektivität der Zeit zu visualisieren. Die Stummheit der Figuren in der Zeitlupe, die Off-Stimme und die melancholische Musik untermalen den Ausdruck der Innerlichkeit des Zeitkristalls.

Die ästhetische Erscheinungsform dieses Films assoziiert Bergsons Vision des sich auflösenden Zuckers im Wasser. In dem langsamen, fluiden Bilderfluss entsteht eine Art Schwingung, die eine ewige Wahrheit sinnlich vermitteln zu wollen scheint. Der Film erinnert auch an Deleuzes Bemerkung zum „Paradoxen der sterilen Verdoppelung“, die aufzeigt, dass der Sinn von einem „Grinsen ohne Katze“ oder einer „kerzenlosen Flamme“ imaginär ist.²⁰ Chows Zeiten geraten in eine Art endlose Regression, in der seine Vergangenheit sich im Zeitkristall vielfach reflektiert und dadurch ihre eigene Substantialität immer mehr zu verlieren scheint, so dass schließlich nur die indeterminierbaren Gefühle und die unenthüllbaren Geheimnisse seiner Liebe übrig bleiben.

Schlussbemerkung

Die beiden Filmbeispiele veranschaulichen den Wandel der Erscheinungsform des Paradoxen im Bewegungs- und im Zeit-Bild. Deleuze charakterisiert das Besondere des filmischen Systems damit, dass es die Bewegung auf beliebige Momente bezieht, um zu ermöglichen, die Hervorhebung des Neuen und des Singulären zu denken.²¹ Griffith versuchte das, indem er aus der virtuellen Form von Raum und Zeit im Film eine sinnlich wahrnehmbare Körperlichkeit hervorrief. Die Wirkung des Paradoxen in der Ära des Zeit-Bildes hingegen erläutert Deleuze folgendermaßen: „Der sensomotorische Bruch macht aus dem Menschen einen Sehenden, der sich von etwas Unerträglichem in der Welt getroffen und der sich etwas Udenkbarem im Denken konfrontiert fühlt.“ Als eine Alternative schlägt er vor: „Nicht an eine andere Welt glauben, sondern an das Band zwischen Mensch und Welt, an

die Liebe oder das Leben, und zwar im Sinne des Unmöglichen, des Undenkbaren, das dennoch nur gedacht werden kann.“²²

Wong Kar-wai entwarf ein unlösbares Rätsel im unvollständigen Zeitkristall. In seine offene Struktur werden wir hineingesogen, um das Denken an das Undenkbare weiterzuführen und die Grenze unserer Phantasie zu durchbrechen. Die Vitalität der Zuschauerwahrnehmung, die in beiden Filmen dominiert, ist kennzeichnend für den Moment der Erscheinung einer paradoxen Formation, den Bergson und Deleuze gleichermaßen in der Philosophiegeschichte verfolgten. Bergson, der uns auffordert, in die Bewegung und in die Dauer einzudringen, definiert die Metaphysik als „integrale Erfahrung“.²³ Genauso können wir unsere Auseinandersetzung mit dem Film charakterisieren, der uns die Paradoxie, die unserer Beziehung zur Welt innewohnt, beispielhaft vor Augen führt.

¹ Mansfeld, Jaap (Hg. und Übers.): *Die Vorsokratiker II. Zenon, Empedokles, Anaxagoras, Leukipp, Demokrit*. Stuttgart: Reclam 1999, S. 45.

² Bergson, Henri: *Zeit und Freiheit*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 1999, S. 86.

³ Ebd. S. 7.

⁴ Bergson, Henri: *Schöpferische Entwicklung*. Zürich: Coron-Verlag 1967, S. 302.

⁵ Ebd.

⁶ Mansfeld: *Die Vorsokratiker II*, S. 47.

⁷ Bergson: *Schöpferische Entwicklung*, S. 302-305.

⁸ Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1990, S. 88.

⁹ Bergson, Henri: *Denken und schöpferisches Werden*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 2000, S. 31-32, 179.

¹⁰ Bergson, Henri: *Materie und Gedächtnis*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 1991, S. 145.

¹¹ Dort definiert er das reine Werden, das gleichzeitig in zwei gegensätzliche Richtungen läuft, als das Wesen des Paradoxen. Hierfür nimmt er Lewis Carrolls Erzählung *Alice's Adventures in Wonderland (Alices Abenteuer im Wunderland, 1865)* als Denkmodell: „Wenn ich sage, ‚Alice wächst‘, will ich sagen, dass sie größer ist, als sie war. Doch eben dadurch wird sie auch kleiner als sie jetzt ist.“ (Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 15.)

¹² Deleuze: *Logik des Sinns*, S. 90.

¹³ Bergson: *Denken und schöpferisches Werden*, S. 112-113.

¹⁴ Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 113.

¹⁵ Bergson: *Materie und Gedächtnis*, S. 201 und Deleuze: *Das Bewegungs-Bild*, S. 23.

¹⁶ Deleuze: *Das Zeit-Bild*, S. 96.

¹⁷ Der Film reflektiert außerdem sowohl weitere Werke Wong Kar-wais als auch Filme von Alain Resnais, François Truffaut und Rainer Werner Fassbinder durch verwandte Charaktere, Handlungen, Ästhetik und Musik. So spielt auch das Kinogedächtnis des Zuschauers mit, um das Universum von *2046* zu vervollständigen.

¹⁸ Deleuze: *Das Zeit-Bild*, S. 156.

¹⁹ Manchmal verwendet Wong Kar-wai Zeitraffer und Zeitlupe in einer Einstellung zusammen, als ob er dem Wettrennen von Achilles und die Schildkröte eine adäquate filmische Verwirklichung geben wolle.

²⁰ Deleuze: *Logik des Sinns*, S. 51, 52.

²¹ Ders.: *Das Bewegungs-Bild*, S. 19.

²² Ders.: *Das Zeit-Bild*, S. 221f.

²³ Bergson: *Denken und schöpferisches Werden*, S. 225.

Unschärfe.

Zur Polyvalenz eines ikonografischen Prinzips¹

Katja Hoffmann

Wenn ab etwa Mitte des 19. Jahrhunderts die Fotografie allmählich die mimetische Funktion der Malerei übernimmt und die Malerei zugleich in das weite Feld abstrakter Figurationen entlassen wird, entsteht ein doppelbödigter Diskurs um die fotografische Unschärfe.² So werden ab etwa 1890 zunächst in Europa Unschärfestrukturen in der Fotografie sichtbar, die auf Grund ihrer malerisch anmutenden Modulation und Motivik Parallelen zu den bildkünstlerischen Tendenzen des Impressionismus aber auch Symbolismus aufweisen.³ Das Einsetzen tendenziell malerischer Bildmittel schien innerhalb der Kunstwertdebatte die Kunstwertigkeit der Fotografie jenseits ihrer autografischen Aufzeichnungsqualität zu legitimieren. Deutlich wird im 20. Jahrhundert, dass die Unschärfe als bedeutungstragende ikonische Einheit ganz unterschiedliche Funktionen einnehmen kann. An exemplarischen Beispielen möchte ich im Folgenden verdeutlichen, dass Unschärfestrukturen sowohl um 1900 als auch um 2000 als künstlerische Bildmittel verstanden werden, sofern sie über dieses Bildmittel ihr Differenzverhältnis zur allgemeinen visuell-fotografischen Kultur artikulieren. In einem vergleichenden Vorgehen soll es darum gehen, entlang dieser Diskurslinie je unterschiedlichen Bedeutungsebenen von Unschärfestrukturen zu erörtern.

Ein prägendes Moment der um 1900 als künstlerisch postulierten Fotografie⁴ war, dass man den Seheindruck im Bild formulieren wollte, und das bedeutete keinesfalls die Repräsentation einer über die ganze Bildfläche ausgearbeiteten Schärfentiefe, wie man sie beispielsweise bei einer der ersten Mondfotografien des New Yorker Astronoms Lewis Morris Rutherford nachvollziehen konnte, die er 1864 mit einem für die Fotografie uneingeschränkt tauglichen Teleskop aufgenommen hatte.⁵ Die häufig innerhalb der Kunstwertdebatte um die Fotografie kritisierte „Kopie der Natur“, und eben nicht „die künstlerische Übersetzung der Natur“⁶, war damit Resultat einer scharfen, technisch-apparativen, fotografischen Präzisionsoptik. Aber genau diese Präzisionsoptik entsprach keineswegs den Prämissen einer als künstlerisch verstandenen Fotografie, die sich zudem den klassischen Sujets der Malerei, insbesondere der Landschaft, dem Porträt und dem Stilleben widmete. So liegen auch die Bezugnahmen auf den

Impressionismus bei Peter Henry Emerson 1889 in seiner für die piktoralistische Fotografie wichtigen Schrift unter dem Titel *Naturalistic Photography* nahe, wenn er die Modulierung des Seheindrucks für die Fotografie folgendermaßen formuliert:

Die Regel bei der Einstellung der Schärfentiefe sollte so sein: Schärfe für den Hauptgegenstand des Bildes, alles andere darf nicht scharf sein, und auch der Hauptgegenstand darf nicht so vollkommen scharf sein, wie ihn das Objektiv abbilden kann. [...] denn man muß bedenken, dass das Auge die Dinge nicht so scharf sieht wie die fotografische Linse.⁷

Die Bedeutungszuweisung dieser piktoralistischen Unschärfestruktur lässt sich also einerseits an dem ikonografischen Austauschverhältnis zwischen malerischen Tendenzen des 19. Jahrhunderts und der Fotografie ablesen: So ist der Seheindruck, den zuerst die Malerei des Impressionismus formuliert hatte, indem über den Pinselstrich und den Einsatz kontrastreicher Flächen und Punkte die Lichtverhältnisse moduliert werden, in die Fotografie übersetzt.⁸ Andererseits aber entspricht man mit dieser ikonografischen Struktur einem im 19. Jahrhundert noch eng an das malerische Tafelbild geknüpften Kunstbegriff. Dieser Kunstbegriff des 19. Jahrhunderts ist über einen Schöpfergenius und einen originalen Schöpfungsakt bestimmt,⁹ und somit auch weit ab von einem autografisch apparativen Aufzeichnungsverfahren zu verorten. Die ikonografische Bedeutung der Unschärfe entwickelt sich folglich in einem komplexen diskursiven Feld, in dem die bildnerischen Qualitäten (Kunst/Nichtkunst, Autografie/Schöpfungsakt) des neuen Mediums Fotografie erst noch ausgehandelt werden mussten.

Mit diesen exemplarischen Beispielen wird deutlich, dass sich mit der Unschärfe in der Phase einer sich allmählich gesellschaftlich etablierenden Fotografie Bedeutungszuweisungen verbinden, die in einem aufeinander bezogenen Wechselverhältnis von Diskursen, technischen Bedingungen und ikonografischen Erscheinungsweisen stehen. Dabei erscheint um 1900 die Heterogenität medialer Praktiken der Produktion, Distribution und Rezeption von fotografischen Bildern und darin zum Vorschein tretenden Unschärfe-Ikonografien vergleichsweise überschaubar: Zumeist werden sie entweder als Bildstörung einer noch unausgereiften fotografischen Technik verstanden, als ungewollte Nebeneffekte des fotografischen Aufzeichnungsverfahrens also, oder sie werden in der manuellen Bearbeitung des fotografischen Produktionsprozesses als künstlerische Bildmittel nobilitiert, die auf malerische Ästhetiken des 19. Jahrhunderts verweisen.¹⁰ Wie auch

Wolfgang Ullrich konstatiert, führt erst der Futurismus um Anton Giulio Braggaglia dieses Bildprinzip als indexikalisches Moment der Bewegung, nämlich als fotografische Bewegungsunschärfe ein, wenngleich diese als *fotografia trascendentale* konnotiert wird.¹¹

Betrachtet man jedoch die Debatte um den *iconic* beziehungsweise *pictorial turn*, die sowohl im deutschsprachigen¹², als auch im US-amerikanischen Bereich¹³ ab Mitte der 90er Jahre geführt wird, so ist dieser Diskurs im Zuge der Digitalisierung offensichtlich Symptom einer zunehmenden Ausdifferenzierung sowie einer allseitigen Verfügbarkeit fotografischer Bilder und Effekt einer Heterogenisierung visueller Phänomene. Die Kategorisierung von Bildtypen (Kunst/Nicht-Kunst, Bild/Abbild, Fiktion/Dokumentation) wird im Laufe des 20. Jahrhunderts im Zuge der Massenmedialisierung zunehmend komplexer. Dabei ist im Bereich der Gegenwartskunst auffallend, dass im Laufe der fotografischen Massenmedialisierung über Unschärfestrukturen das Differenzverhältnis der Kunstbilder zur allgemeinen visuellen fotografischen Kultur befragt und offenbar explizit als reflexives Moment markiert wird. Einerseits geht es mir im Folgenden darum, dieses Differenzverhältnis,¹⁴ aber auch die Reflexion der ikonisch fotografischen Unschärfestrukturen als eigenständige sinngebende Einheit¹⁵ exemplarisch zu entfalten.

Betrachtet man cursorisch einzelne ‚unscharfe‘ Werke der Gegenwartskunst, so wird deutlich, wie sehr künstlerische Bildproduktionen mit der visuellen Kultur und ihren Wahrnehmungsmodalitäten in Verhandlung stehen. Nicht nur der unscharfe Darstellungsmodus bei den bereits kanonisierten Positionen des Kunstdiskurses, wie etwa bei Richters Werkzyklus *18. Oktober 1977* (1988)¹⁶, bei Boltanskis Porträts der Installation *Réserves. La fête de Pourim* (1989)¹⁷ oder bei Ruffs Pornofotos der Werkreihe *Nudes* (2000)¹⁸ scheint das Differenzverhältnis von visueller Kultur und Kunst in Erscheinung treten zu lassen. Auch Dunja Evers verfolgt in ihrem weitaus weniger prominenten Werk dieses komplexe Wechselspiel der Bildkulturen über Unschärfen.¹⁹ Dabei ist augenfällig, dass die ikonografischen Fundamente der genannten Werke (RAF-Pressfotos, Gruppenportraits, Pornofotos aus dem Internet, Hollywood- und Lehrfilmmaterial) als Teil der visuellen Kultur durch die Bildspeicher des Alltags zirkulieren und im Übertritt in den Bereich der Kunst in einen neuen Rahmen gefügt werden: Die Unschärfe wird in den Bildern von Richter, Boltanski, Ruff und Evers offenbar als eine Art

Distanzformel initiiert und fordert ein reflexives Moment im Hinblick auf die Bilder der visuellen Kultur heraus.

Geht man nun exemplarisch bei Dunja Evers vom Wahrnehmungseindruck der Bilder aus, ohne Kenntnis ihres Herstellungsprozesses, so sind die Unschärfestrukturen ihrer Werkreihe *Apollo 16* (2004) zunächst nicht zu dechiffrieren:²⁰ Die Farbe changiert zwischen einem gelb bis grünlichem Grau und scheint damit an eine beinahe medientechnische Ästhetik zu erinnern, beispielsweise an Aufzeichnungsverfahren der Videografie, aber auch an Vergilbungseffekte von älterem Foto- und Filmmaterial. Die ikonografische Struktur erinnert also an apparativ-technische Ästhetiken, die über konventionalisierte Wahrnehmungsmodi der visuellen Kultur vermittelt sind. Verstärkt wird der technische Eindruck dadurch, dass die Bilder in ihrer Lichtmodulation keinen gestischen, keinen manuellen Eingriff nahe legen. Eine individuelle Pinselführung ist nicht auszumachen. Dunja Evers Arbeiten entziehen sich folglich einer eindeutigen referentiellen Zuordnung: In ihrem Abstraktionsgrad fungieren die Bilder zunächst nicht als Abbilder²¹ und sind damit in ihrer Bedeutungszuschreibung tendenziell polyvalent – also uneindeutig. Offenbar referieren sie aber, angeregt über den Titel *Apollo 16*, auf ein ikonenhaftes Bildgedächtnis der visuellen Kultur. Dies wird vor allem daran deutlich, wenn man den Prozess der Ikonisierung einzelner, mittlerweile markanter Bilder der US-amerikanischen Weltraumexpeditionen der NASA reflektiert, die seit der ersten Mondlandung im Jahr 1968 innerhalb der visuellen Kultur zirkulieren. So ist auffällig, dass in einem weiten medialen Spektrum dieses Ereignis immer wieder in unterschiedlichen Bildformen rekapituliert wird²² und sich offenbar darüber als intermediales Bildschema, gleichsam als eine Art ‚Ikone‘, im kulturellen und damit auch im individuellen Bildgedächtnis verankert.

Beispielsweise arbeitet der Film *Apollo 13* (1995), aber auch *Capricorn One* (*Unternehmen Capricorn*, 1978) an dem Bildspeicher, mit dem Dunja Evers offensichtlich in Verhandlung steht. In den einführenden Szenen beider Filme wird der Start der Mondfähre in beeindruckender Weise als nationales Ereignis ins Bild gesetzt. Auf ikonografischer Ebene werden Ankerpunkte US-amerikanischer Identität deutlich, wenn beispielsweise bei *Apollo 13* die Aufschrift „USA“ auf der in den Himmel schießenden Rakete ins Bild gesetzt und die Aufbruchszene mit dramatischer Musik untermalt wird. Die Potenz US-amerikanischer Technik in der ikonisierten Form eines dramatischen Flammeninfernos während der Raketenzündung wird augenscheinlich mit

nationalem Pathos gekoppelt. Die ikonografische Inszenierung des Raketenstarts hat dabei ganz offensichtlich Anteil an der Konstitution der ‚Ikonen der Mondfahrt‘. Und genau diesen Prozess der Ikonisierung thematisiert Dunja Evers offenbar, wenn sie jene Szenarien des Raketenstarts über eine abstrakte Bildstruktur moduliert,²³ die eine Bedeutungszuschreibung offen lässt und zugleich provoziert. Die Unschärfestrukturen sind dabei folglich nicht eindeutig unscharf (abstrakt) oder scharf (figurativ), sondern vermitteln den Prozess der Ikonisierung *zwischen* Schärfe und Unschärfe, und damit *zwischen* Abbild und Symbol (Ikone).

Ein weiteres Indiz für den medialen Bildspeicher der Mondfahrt-Ikonen liefern die online abrufbaren Filme des NASA-Archivs, aber auch der zum 30. Jahrestag der ersten Mondlandung erschienene Bildband von Michael Light.²⁴ Darüber hinaus halten einzelne Web-Seiten über verschwörungstheoretische Spekulationen das kulturelle Bildgedächtnis in Bewegung.²⁵ Sie diskutieren wiederholt die Echtheit oder auch Fälschungen der Mondlandung, rekapitulieren ritualistisch einzelne Bilder und Filmausschnitte des NASA-Archivs, und arbeiten damit kontinuierlich an der Konstitution eines ikonischen Speichers. Der bereits erwähnte Film *Capricorn One* nimmt genau jenes verschwörungstheoretische Motiv auf und rekapituliert dabei ebenso wie die anderen genannten Medien, Partikel des visuellen Bildspeichers, auf die Dunja Evers augenscheinlich referiert. Wiederum wird hier ein Ausschnitt einer Apollo-Mission implizit nacherzählt. Zwar geht es im Film um eine gefälschte Landung auf dem Mars, aber dennoch werden exakt die Ikonen rekapituliert, die im visuellen Diskurs um die Mondlandung wichtig waren: die Aufrichtung der US-amerikanischen Fahne sowie das Springen und Laufen auf dem Mond. Wenn die Aufnahmekamera am Schluss selbst in den Bildausschnitt gerät, wird die Zirkulation dieser Ikonen gleichsam selbst thematisiert. So kokettiert der Film ganz offensichtlich auch mit den ikonisierten, medial vermittelten nationalen Pathosformeln US-amerikanischer Identität, die in den Bildern der visuellen Kultur gespeichert sind. Eben jene Bilder veranlassen Evers zu einer Bildreflexion, so etwa die Aufnahmen der Astronauten beim Mondspaziergang:²⁶ Über die Abstraktionsgrade entzieht sie ihren Arbeiten jedoch den Ikonenstatus, setzt ihn zugleich ins Bild und markiert darüber das Differenzverhältnis zur visuellen Kultur.

Dass Dunja Evers sich mit ihren Arbeiten in ein Spannungsfeld zum Archiv der visuellen Kultur setzt, zeigt sich nicht allein an den skizzenhaften

Beispielen. Es wird ganz explizit daran deutlich, dass sie in der *Apollo 16*-Reihe Super 8-Dokumentationsmaterial der NASA verarbeitet. Diese Super 8-Filme wurden in den 70er Jahren an private US-amerikanische Haushalte vertrieben und bilden als eine Art nationaler Lehrfilm einen Teil der US-amerikanischen visuellen Kultur. In ihrer Verfahrensweise fotografiert Evers mit Langzeitbelichtung Filmsequenzen des NASA-Filmmaterials ab, so dass medial bedingte Unschärfen in den angefertigten Einzelaufnahmen entstehen. Anschließend wird von dem Negativ ein Abzug hergestellt, der dann mit einem Pinsel und Eiweißblasuren bearbeitet wird.²⁷ Ohne ablesbare Spur eines manuellen Farbauftrags stellen diese Arbeiten also eine Kombination aus Film, Fotografie und Malerei dar, ohne dass sich die visuelle Beschaffenheit der Unschärfe, eindeutig einer spezifischen Medientechnik oder Kunstgattung, so auch nicht der piktoralistischen Fotografie, den Bewegungsunschärfen des Futurismus, oder einer kinematografischen Unschärfe zuordnen läßt. Insofern kann man der Unschärfe in den Bildern von Dunja Evers eine polyvalente Bedeutung zuschreiben, da es sich um eine Art „Paragone der Bildmedien“²⁸ handelt.

Zudem wird anschaulich, dass sich die Arbeiten der *Apollo 16*-Reihe über die Unschärfe in spezifischer Weise zu sich selbst bekennen, denn sie machen nicht allein sichtbar, sondern stören erst und animieren dann die Reflexion. Ihr Bildsinn entsteht in der wahrnehmenden Realisation des Ikonisierungsprozesses (Boehm) *zwischen* Index und Symbol, Abbild und Bild. Es handelt sich also bei diesen unscharfen Bildern im Gegensatz zu den Bildern der visuellen Kultur gerade nicht um einen bloßen Vorgang der Sichtbarmachung. Vielmehr fordert die Unschärfe im künstlerischen Bild am Ende des 20. Jahrhunderts, und das ganz im Gegensatz zu den Tendenzen des Piktoralismus, die bewusste Reflexion fotografisch-bildlicher Mimesis, fragt nach den Repräsentationsbedingungen der visuellen Kultur und ihren technisch-apparativen Bedingungen (Mitchell). Der Bildsinn entsteht folglich bei den Beispielen von Dunja Evers *zwischen* sprachlichem und visuellem Diskurs. Dabei steht das Dechiffrieren der unscharfen, abstrakten Bildzeichen in direktem Bezug zum Bildspeicher der visuellen Kultur, denn über ihn konstituieren sich, und zirkulieren gleichsam, die ‚Ikonen der Mondfahrt‘. Unschärfe ist in diesem Fall nicht allein eine Bildstörung, sondern Anlass für eine Bildreflexion, und damit Bildkritik.

¹ Dieser Beitrag stellt die gekürzte Textfassung eines ausführlicheren Forschungsanliegens dar, so dass kursorische Darstellungen *und* das hier nicht abgedruckte Bildmaterial über den Fußnotenapparat differenziert rekonstruiert werden können.

² Es existiert vergleichsweise wenig deutschsprachige Forschungsliteratur zum Bildphänomen der Unschärfe. Eine historische Perspektive eröffnet Wellmann, wobei er Unschärfe nicht genuin als Resultat fotografischer Aufzeichnungsverfahren begreift: Wellmann, Marc: *Die Entdeckung der Unschärfe in Optik und Malerei. Zum Verhältnis von Kunst und Wissenschaft zwischen 15. und dem 19. Jahrhundert*. Frankfurt. a. M.: Peter Lang 2005. Ullrich hingegen fasst die Unschärfe als spezifischen Terminus des Fotografischen auf, der im letzten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts zu einer zentralen Kategorie firmierte. Ullrich, Wolfgang: *Die Geschichte der Unschärfe*. Berlin: Wagenbach 2002, S. 27.

³ Vgl. Ausst.Kat. *Impressionist Camera: Pictorial Photography in Europe 1888 – 1918*. Ausstellung St. Louis Art Museum. Hg. v. Phillip Prodger. Saint Louis: St. Louis Art Museum 2006.

⁴ Ebd.

⁵ Vgl. Ausst.Kat. *Die Pioniere der Photographie 1840–1900*. Ausstellung Städtische Galerie Erlangen. Hg. v. Rainer Wick. Weingarten: Kunstverlag 1989, Abbildung 109.

⁶ Vgl. Demachy, Robert: „Über den ‚straight print‘. [OA: 1907] In: Wolfgang Kemp (Hg.): *Theorie der Fotografie I, 1939 - 1912*. München: Schirmer/Mosel 1999, S. 238.

⁷ Emerson, Peter Henry: „Die Gesetze der optischen Wahrnehmung und die Kunstregeln, die sich daraus ableiten lassen“. [OA: 1889] In: Ebd., S. 165.

⁸ Vgl. bspw. die Fotografie von Alfred Stieglitz: *Paris* (1911) (In: Moholy, Nagy: *Malerei, Fotografie, Film*. Mainz: Kupferberg 1967, o.S. [OA: 1924/27]) mit einer Malerei von Claude Monet: *Boulevard des Capucines* (1873) (In: Rewald, John: *Die Geschichte des Impressionismus*. Köln: DuMont 1965, S. 138).

⁹ Vgl. Dauthendey, Max: „Des Teufels Künste“. In: Kemp: *Theorie I*, S. 69.

¹⁰ Vgl. Agfa Foto Historama (Hg.): *Das Agfa Foto-Historama im Wallraf-Richartz-Museum/ Museum Ludwig der Stadt Köln. Eine Auswahl von Photographien des 19. und des frühen 20. Jahrhunderts*. Bilderheft Nr. 1. Köln: Greven 1986.

¹¹ Vgl. Ullrich: *Unschärfe*, S. 82; Bragaglia, Anton Giulio : *Fotodinamismo. Futurista*. Turin: Giulio Einaudi 1970 [OA: 1913].

¹² Boehm, Gottfried: „Die Wiederkehr der Bilder“. In: Ders.: *Was ist ein Bild?* München: Fink 1994, S. 11-38.

¹³ Vgl. Mitchell, W.J.T.: „Der Pictorial Turn“ [OA: 1992]. In: Christian Kravagna (Hg.): *Privileg Blick. Kritik der visuellen Kultur*. Berlin: Edition ID-Archiv 1997, S. 15-40.

¹⁴ Ebd, 20ff..

¹⁵ Vgl. Boehms hermeneutischen Ansatz der *ikonischen Differenz* u.a. in: Ders.: „Wiederkehr der Bilder“, S. 11- 38.

¹⁶ Hemken, Kai-Uwe: *Gerhard Richter. 18. Oktober 1977*. Frankfurt a. M.: Insel 1998.

¹⁷ Ausst.Kat. *Christian Boltanski, Réserves - La fête de Pourim*. Ausstellung Museum für Gegenwartskunst Basel. Hg. v. Christian Boltanski und Jörg Zutter. Basel: Öffentliche Kunstsammlung Basel 1989.

¹⁸ Ruff, Thomas: *Nudes*. München: Schirmer/Mosel 2003.

¹⁹ Vgl. Ausst.Kat. *Dunja Evers. Zustände*. Ausstellung Fotomuseum Winterthur u.a. Hg. v. Stefan Gronert und Urs Stahel. Göttingen: Steidl 2002.

²⁰ Bilder Apollo 16 – Reihe: Galerie Fiedler, Köln, vgl. <http://fiedler.null2.net/index.php?id=90>, abgerufen am 27.04.2007.

²¹ Abbilder sind hier als ‚Ikon‘ bzw. ‚Simile‘ aufgefasst, Bilder also, die über ein Ähnlichkeitsverhältnis tendenziell eindeutig entschlüsselt werden können, vgl. Pierce, Charles S.: „Die Kunst des Rasonierens“ [OA: 1893]. In: Christian J.W. Kloesel und Helmut Pape (Hg.): *Charles S. Peirce. Semiotische Schriften. Band 1*. Frankfurt. a. M.: Suhrkamp 2000, S. 193.

²² Medienspezifische und historische Anknüpfungspunkte an den intermedialen Ikonisierungsprozess des Mondes eröffnen bspw. im Bereich des Films: die Ufa-Produktion *Frau im Mond* (1929) von Fritz Lang, aber auch Georges Méliès *Voyage dans la lune* (*Die Reise zum Mond*, 1902); im Bereich der Fotografie: teleskopische Mondaufnahmen des 19. Jahrhunderts (bspw. Lewis Morris Rutherford, vgl. Anmerkung 5); im Bereich der

Zeichnung: Galileis Mondzeichnungen zu Beginn des 17. Jahrhunderts (vgl. Bredekamp, Horst: *Galilei der Künstler. Die Zeichnung, der Mond, die Sterne*. Berlin: Akademie Verlag 2007).

²³ Evers: *Apollo 16*, No 1, No 3.

²⁴ Light, Michael: *Fullmoon. Aufbruch zum Mond*. München: Frederking 1999.

²⁵ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Verschwörungstheorien_zur_Mondlandung, abgerufen am 20.07.2007.

²⁶ Evers: *Apollo 16*, No 4, No 5.

²⁷ Vgl. Gronert, Stefan: „Autonome Sichtbarkeit und intermediale Reflexion“. In: Ausst.Kat. *Dunja Evers*, S. 18.

²⁸ Ebd., S. 24.

Die Herausgeber

Andreas R. Becker, *1982, Diplom Medienwissenschaftler, Studienabschluss 2007 an der Universität Paderborn. Mitglied der wissenschaftlichen Arbeitsgruppe „Digitalität und Gesellschaft“ und des Verbands der deutschen Filmkritik. Aktuelle Publikation: „Was bin ich? Beschleunigung und Identitätskrise im dystopischen Szenario des Spielfilms *Blade Runner*“. In: Annika Henning, Matthias Koch und Sonja Kröger (Hg.): *Dimensionen medialer Kommunikation. Beiträge der Paderborner Medientage 2007* (in Vorbereitung). Im Netz: www.beckerschreibt.de.

Doreen Hartmann, *1980, M.A., 2001-2006 Studium der Allgemeinen Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und Informatik an der Universität Paderborn. Seit 2006 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienästhetik an der Universität Paderborn und Arbeit am Dissertationsprojekt zu Demos (computergenerierten Echtzeit-Animationen).

Don Cecil Lorey, *1979, Diplom Medienwissenschaftler, Studienabschluss 2005 an der Universität Paderborn. Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn, Arbeitsbereich Film- und Fernsehwissenschaft.

Andrea Nolte, *1971, M.A., Studium der Neueren deutschen und Allgemeinen Literaturwissenschaft, Anglistik sowie Medienwissenschaft an der Universität Paderborn. Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn. Publikationen (Auswahl): (Hg.): *Mediale Wirklichkeiten*. Marburg: Schüren 2003; „Vande Mataram – Ehre sei dir, Mutter. Zum Verhältnis von Held und Heimat im gegenwärtigen Bollywood-Film“. In: Hissnauer, Christian und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen*. Marburg: Schüren 2006; Aufsätze im Bereich Film- und Fernsehwissenschaften.

Die Autorinnen und Autoren

Kayo Adachi-Rabe, Dr. phil., BA-Abschluss Germanistik an der Rikkyo Universität Tokyo, MA-Abschluss in Theaterwissenschaft / Kunstgeschichte an der Freien Universität Berlin. Promotion in Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg mit dem Thema *Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des hors-champ* (Münster: Nodus Publikationen 2005). Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Japanologie an der Humboldt-Universität zu Berlin.

Beatrice Bacu, Studium der Germanistik und Romanistik mit medienwissenschaftlichem Schwerpunkt an der Universität Passau.

Annekatriin Bock, M.A., Arbeitsschwerpunkt: Systematische Filmanalyse postklassischer Hollywoodspielfilme sowie Systematische Fernsehanalyse von TV-Kriminalserien, aktuelle Publikation: Bock, Annkatrin: „CSI - Crime Scene Investigation - Eine Kriminalserie im Diskurs“. In: Christian Hissnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Göttingen: Schüren 2006, S. 116-132

Tobias Ebbrecht, hat Medien- und Filmwissenschaft in Marburg und Berlin studiert und lehrt Mediengeschichte als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam/Babelsberg. Er arbeitet derzeit an einer Promotion zur Stereotypenbildung in Filmen über Holocaust und Nationalsozialismus. Forschungsschwerpunkte sind darüber hinaus Dokumentarfilmgeschichte, Theorie des Dokudramas und Geschichtsdarstellungen im Film.

Michael Eckardt, *1974, Studien der Medien-, Kommunikations- und Kulturwissenschaft in Weimar, Wien und Durban (Südafrika), 2001 Diplom an der Bauhaus-Universität; danach wiss. Tätigkeit daselbst; 2003-2004 DAAD-Stipendiat in Südafrika, Abschluß als Master of Philosophy (Journalism) an der Universität Stellenbosch; 2004-2007 Doktorand am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft an der Universität Göttingen; Veröffentlichungen u.a. *Film Criticism in Cape Town 1928-1930*. Stellenbosch: Sun Press 2005; *Medientheorie vor der Medientheorie. Überlegungen im Anschluß an Georg Klaus*. Berlin: trafo 2005.

Bernd Elzer, M.A., M.A. ist Amerikanist und Medienwissenschaftler. Er studierte an der Universität Trier und an der Clark University in Worcester, Massachusetts. Sein Forschungsinteresse gilt den Cultural Studies (insbes. Film und Fernsehen), der amerikanischen Literatur des 19. Jahrhunderts, Fragen von Genre und Gender, der Männlichkeitsforschung sowie den Queer Studies. Publikation: „Real Men Watch Soaps‘: Constructing Masculinities in and through American Daytime Drama.“ In: Heike Paul und Alexandra Ganser (Hg.): *Screening Gender – Gendered Screens: Geschlechterszenarien im gegenwärtigen US-amerikanischen Film und Fernsehen*. Münster: LIT, 2007.

Simon Frisch, *1969 in Erlangen, aufgewachsen in Nürnberg, Studium der Bildenden Kunst in Freiburg i. Br. und Barcelona, Studium der Kulturwissenschaften in Hildesheim, Promotion: „Mythos Nouvelle Vague“. Forschungen zur Filmästhetik, Filmkritik, Filmgeschichte mit Schwerpunkt europäischer Film. Kulturgeschichtliche Studien zum Sirenenmotiv in der Geistesgeschichte, Japonismus, Dada und Surrealismus sowie Studien zum Kulturtransfer der Kunst der Moderne in Europa um 1900. Aktuelles Forschungsprojekt: „Die Kamerafahrt – eine Frage der Moral?“ an der Universität Hildesheim.

Michael Fürst, *1975, Studium der Fächer Deutsch (TU Braunschweig und Georg-August-Universität Göttingen) und Kunst (Hochschule für Bildende Künste Braunschweig) für das Lehramt an Gymnasien. 2004 Erstes Staatsexamen. Seit Sommer 2005 Promotion bei Prof. Dr. Heike Klippel (HBK Braunschweig) zur Rolle des Monsters in Hinblick auf die Reflexion unterschiedlicher Mediendispositive und die Interaktion zwischen Bild und Zuschauern im Horrorfilm. Interessenschwerpunkte: Horrorfilm, filmische (Selbst-)Reflexivität, die Filme Peter Greenaways, Queer Theory mit Schwerpunkt auf Judith Butler, Bildtheorien und bildwissenschaftliche Positionen.

Rania Gaafar, B.A., M.A., studierte Anglistik, Theaterwissenschaft, Neuere Deutsche Literatur und Medienwissenschaft in Mainz und Marburg. Dissertationsprojekt zu Differenz und Hybridisierung im britischen Kunstfilm. Derzeit Stipendiatin des Graduiertenkollegs „Bild-Körper-Medium. Eine anthropologische Perspektive“ an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe.

Alexander Geimer, *1977, M.A., studierte Soziologie und Neuere Deutsche Literatur an der Eberhard Karls Universität Tübingen. Von 2005 bis 2007 wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt „Kommunikatbildungsprozesse Jugendlicher zur Todesthematik und filmische Instruktionsmuster“ an der FU Berlin. Seit 2007 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Pädagogik der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Forschungsschwerpunkte: Mediensoziologie, Medienpädagogik, qualitative Methoden der Sozialforschung, Sozialisationstheorie.

Lisa Gotto, *1976, Dr. phil., Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik in Köln, Bochum und Warwick. Magister 2001, Promotion 2006. 2001-2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bauhaus-Universität Weimar, seit 2007 wissenschaftliche Angestellte an der Universität

Mannheim. Forschungsschwerpunkte: Mediengeschichte, Filmtheorie. Letzte Veröffentlichung: *Traum und Trauma in Schwarz-Weiß. Ethnische Grenzgänge im amerikanischen Film*. Konstanz: UVK 2006.

Andrea Haller, *1976, M.A., Studium der Germanistik, Soziologie, Ethnologie und Medienwissenschaft in Trier. Promoviert zurzeit zu Kinoprogrammgestaltung und weiblichem Kinopublikum im Kaiserreich. Vorträge und Publikationen zu lokaler Kinogeschichte, Programmgestaltung, Kinopublikum und Stummfilmstars u.a. Publikation (Auswahl): „Nur meine Asta! Und damit basta! Die Nielsen und ihre weiblichen Fans. Ein Blick in die Frauen- und Fanzeitschriften der 1910er Jahre“. In: *Sprache der Liebe. Asta Nielsen, ihre Filme, ihr Kino*. Herausgegeben von Karola Gramann, Eric de Kuyper, Sabine Nessel, Heide Schlüpmann, Michael Wedel. Filmarchiv Austria. Erscheint Oktober 2007.

Henriette Heidbrink, *1976, Diplom-Medienwissenschaftlerin, Schwerpunkte: Verhältnisse psychologisch-therapeutischer und medien-/filmwissenschaftlicher Theoriebildung, Filmtheorie/-analyse, Narratologie, Rezeptionstheorien, Figuren- und Identitätskonzepte. Aktuelle Publikation: „Wie der Sinn über die Runden kommt. Zu den Grenzen der Integration von Spielformen“. In: Leschke, Rainer und Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript 2007, S. 117-153.

Franziska Heller, *1979, M.A., Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, der Theaterwissenschaft und der Komparatistik an der Ruhr-Universität Bochum; arbeitet zur Zeit an einer Dissertation über *Filmisches Erzählen im Fluss der Bilder – das Fluide als ästhetisches Strukturelement*; Mitglied des Stipendienprogramms der internationalen *Ruhr-University Research School*; (Gründungs-)Mitglied des Graduiertennetzwerks *Kooperative M*; freie Mitarbeiterin bei diversen Sammelbänden zu erzähltheoretischen Fragestellungen sowie zu dem Verhältnis von Deleuze und Dokumentarfilm; freie Autorin bei Film- und Medienzeitschriften.

Christian Hißnauer, *1973, studierte Soziologie, Theater- und Filmwissenschaft in Mainz. 1999 – 2004 in der angewandten Medien- und Kommunikationsforschung tätig. Seit 2004 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft an der Georg-August-Universität in Göttingen. Publikationen (Auswahl): Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006.

Katja Hoffmann, *1974, Studium Kunst, Germanistik und Medienwissenschaften (12/2003: Diplom), 2003 - 2006: wiss. Mitarbeiterin / Doktorandin am Lehrstuhl für Medienästhetik bei Prof. Dr. Inga Lemke, Universität Paderborn, seit 2006: wiss. Mitarbeiterin / Doktorandin am Lehrstuhl Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts bei Frau Prof. Dr. Ursula Frohne, Kunsthistorisches Institut Universität zu Köln. Forschungsinteressen: Theorien und Geschichten von Kunst- und Medienumbrüchen, Theorien der Bildwissenschaften und Visual Culture, Geschichte der Kunst und Medien (Schwerpunkt: Film, Fotografie, Video), Theorie und Geschichte des Ausstellens, Kunstgeschichte als Bildbändigung?

Andreas Jahn-Sudmann, Dr. disc. pol, derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrender am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Universität Göttingen. Lehrtätigkeiten an der Hochschule Harz, Studiengang Medieninformatik sowie am Institut für Soziologie und Sozialpsychologie der Universität Hannover. Forschungsschwerpunkte: Film- u. Fernsehwissenschaft/ Neue Medien, Cultural Studies. Bisherige Publikationen (Auswahl): *Dogma 95. Die Abkehr vom Zwang des Möglichen*, Hannover: Offizin-Verlag, 2001. *Der Widerpenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-*

amerikanischen Independent-Film. Bielefeld: transcript, 2006. Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006.

Guido Kirsten, *1979, studierte in Köln, Paris und Berlin Filmwissenschaft. Seine Magisterarbeit schrieb er nach einem zweimonatigen Recherche-Aufenthalt in Paris über die Genese der Theorie des kinematographischen Dispositivs. Zur Zeit arbeitet er an der Friedrich-Schiller-Universität in Jena an einer Dissertation zu neueren Tendenzen des filmischen Realismus und deren spezifischer Nutzung der repräsentationalen Potentiale des Kinodispositivs. Letzte Veröffentlichung: „La genèse d'un concept“, *Cahier Louis-Lumière* n°4, 2007.

Peter Klimczak, *1982, Studium der Neueren Deutschen Literatur- und Medienwissenschaft an der Universität Passau. Dort z.Zt. Tutor für Medien- und Filmanalyse sowie historische Kommunikation. Bisherige Arbeitsschwerpunkte: Narrativik und Serialität. Publikationen (Auswahl): „Minimale Abweichung – Maximale Angleichung: Bedeutungskonstituierung in den ‚Planet der Affen‘-Texten“. In: Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hg.): *medien – zeit – zeichen. Beiträge des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2006, S.241-248.

Kristina Köhler, *1981, Diplom-Kulturwissenschaftlerin (Medien), Studium der Medien-, Film- und Theaterwissenschaften in Brüssel, Weimar und Lyon, zur Zeit wissenschaftliche Mitarbeiterin und Promotionstudium am *International Graduate Centre for the Study of Culture* der Justus-Liebig-Universität Gießen, Forschungsschwerpunkte Medienphilosophie (Phänomenologie, Dekonstruktivismus), Literaturtheorie, Filmtheorie und Körperdiskurs, Diplomarbeit zum Thema *„So wird es schließlich dein Bild sein, das für dich tanzt“ – Aspekte einer Poetik von FilmTanz* (Bauhaus-Universität Weimar und Université Lyon 2, 2006).

Birgit Maria Leitner, Dr. des., Diplom-Schnittmeisterin (FH), 1990-1995, HFF Potsdam-Babelsberg, M.A. Philosophie/Neuere und Neueste Geschichte, 1996-2001, Humboldt-Universität zu Berlin. Forschungsschwerpunkte: Film und Philosophie (Strukturalismus, Poststrukturalismus). Publikation: „A Higher Dimension of Movement. A Staircase about time 2 (Mike Figgis)“. In: Birgit Leitner und Lorenz Engell (Hg.): *Philosophie des Films* (Philosophische Diskurse, Band 8, hrsg. von Gerhard Schweppenhäuser und Jörg H. Gleiter), Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität 2007.

Michael Liebe ist seit Oktober 2006 als stellvertretender Chefredakteur für das Computerspiele-Fachmagazin GAME FACE tätig. Dort schreibt er insbesondere zum kulturellen Aspekt der Computerspieleproduktion und anderer digitaler Medien. Im August 2006 schloss er seinen Master of Arts an der Universität Potsdam in dem Fach Europäische Medienwissenschaft „mit Auszeichnung“ ab. Am selben Institut forscht und lehrt er zudem zu einem Genre- und Kategoriensystem des Computerspiels. Die Prüfung zum B.A. hat er im Jahre 2004 an der Ruhr-Universität-Bochum absolviert. Davor war er über das ERASMUS-Programm für ein Jahr in Madrid an der Universidad Complutense und an der Universität Trier als Student der Politik- und Medienwissenschaft eingeschrieben. www.michael-liebe.de

Steffen Lepa, *1978, M.A., studierte Medienwissenschaften, Medientechnik und Psychologie an der Technischen Universität Braunschweig und Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, sowie Medienmanagement an der Hochschule für Musik und Theater Hannover. Von 2005 bis 2007 wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt „Kommunikatbildungsprozesse Jugendlicher zur Todesthematik und filmische Instruktionmuster“ an der FU Berlin. Seit 2007 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Pädagogik der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg.

Forschungsschwerpunkte: Medienpsychologie, Medienpädagogik, Jugendforschung, Digitale Medien.

Silke Martin, seit 2000 bei Film- und Fernsehproduktionen tätig, studierte von 1998 bis 2003 an der Bauhaus-Universität Weimar Medienkultur. Abschluss als Dipl.-Kulturwissenschaftlerin (Medien). 2003 Aufbau und Leitung der Geschäftsstelle der Mitteldeutschen Medienförderung in Thüringen. Seit 2004 Dissertation an der Bauhaus-Universität Weimar und Gründung der Filmproduktionsfirma *septemberfilm*. Der Forschungsschwerpunkt der Dissertation: das Verhältnis von Bild und Ton im Film. Silke Martin (geb. Egner) ist verheiratet, hat zwei Kinder und lebt in Erfurt. Publikation: Egner, Silke: *Bilder der Farbe*, Bd. 2 serie moderner film, Weimar: VDG 2003, hrsg. von Lorenz Engell und Oliver Fahle.

Marlene Rathgeber, Diplom-Medienwissenschaftlerin. Studierte in Mittweida und Paderborn Medienmanagement und Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Medienkultur. Gegenwärtige Forschungsschwerpunkte: Körper, Raum und Identität im Fokus auditiver Medien. Zur Zeit Arbeit an einem Promotionsvorhaben im Themenbereich Wahrnehmungsveränderung durch Benutzung portabler Audiogeräte.

Tim Raupach, *1977, Diplom-Kulturwissenschaftler, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theater und Medien der Universität Hildesheim, Promotion zur *Aktualität der Kulturindustrie-Kritik* von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno. Letzte Veröffentlichung: „Eine Rezension zu Christoph Ernst: Essayistische Medienreflexion. Die Idee des Essayismus und die Frage nach den Medien.“ In: Stephan Porombka/Wolfgang Schneider/Volker Wortmann (Hg.): *Politische Künste. Jahrbuch für Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis 2007*. Tübingen: Franke 2007, S. 241-243.

Björn Schäffer, *1983 in Herford/Westfalen, seit 2003 Student der Medienwissenschaften an der Universität Paderborn. Seit September 2006 studentische Hilfskraft am Lehrstuhl für Komparatistik der Universität Paderborn / Prof. Gisela Ecker. Redaktionelle Mitarbeit an dem Band *Kino-Komödie-Kontext* (hrsg. von Jörn Glasenapp und Claudia Lillge). Rezensionstätigkeit für die Zeitschrift *MEDIENwissenschaft*. Interessensschwerpunkte: Gender-Repräsentationen im Film, Farbästhetik im Film.

Thomas Schick, Studium der Theater- und Medienwissenschaft in Erlangen und Wien. Lehraufträge am Institut für Theater- und Medienwissenschaft in Erlangen. Seit November 2005 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg. Promotionsprojekt zum Thema emotionales Erleben von Spielfilmen.

Oliver Schmidt, *1977, M.A., Studium der Kulturwissenschaft, Germanistik und Philosophie an der Universität Bremen, dort seit 2006 Lehrbeauftragter im BA Kulturwissenschaft, Publikation: *Leben in gestörten Welten. Eine Analyse des filmischen Raums in David Lynchs Eraserhead, Blue Velvet, Lost Highway und Inland Empire*. Stuttgart: ibidem-Verl. 2007 (im Druck).

Stewen, Christian, *1978, M.A., studierte an der Ruhr-Universität Bochum Film- und Fernsehwissenschaften, Psychologie und Kunstgeschichte; Magisterarbeit zum Thema „Reconstructing America – Nationale Geschichtsinzenierung im zeitgenössischen US-amerikanischen Kriegsfilm“; aktuelles Dissertationsprojekt mit dem Titel „Framing the children – Fantasie, Unschuld und Geschichte als Momente der Konstruktion von Kindheit in filmischen und medienpädagogischen Diskursen“; war 2006 beschäftigt beim Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk.

Jan-Noël Thon, *1981, studiert Germanistik, Anglistik und Medienkultur in Hamburg. Seit 2004 Beschäftigung mit der Poetik und Ästhetik des Computerspiels.

Kerstin Volland, Dr. phil. (des.), Dissertation zum Thema „Zeitspaltungen und Möglichkeitsspiele. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch.“ Wissenschaftliche Angestellte an der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld. Publikationen: Volland, Kerstin: „Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der Matrix-Trilogie“. In: Thomas Barth et al. (Hg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005, S. 117-125; dies. „Innenschau des Vergessens: Eternal Sunshine of the Spotless Mind“. In: Nicole Kallwies und Mariella Schütz (Hg.): *Mediale Ansichten*. Marburg: Schüren 2006, S. 163-170.

Thomas Waitz, *1974, Studium an der Ruhr-Universität Bochum, Magister der Film- und Fernsehwissenschaft. Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Forschungskolleg „Medien und kulturelle Kommunikation“, Universität zu Köln. Mitglied des Graduiertennetzwerks kooperative m. Arbeitsschwerpunkte: Verkehr als kulturelles Konzept, Wissenschaftskommunikation, Hacking. Zuletzt erschienen: „Leere der Bilder – Bilder der Leere. Jem Cohens Film ‚Chain‘ und das Regressive im Sprechen vom ‚Nicht-Ort‘“. In: Fabian Lettvo et al. (Hg.): *BildKonText. Zur politischen Verfasstheit des Medialen*. Münster: Lit. 2007.

Axel Roderich Werner, *1977 in Haan / Rheinland, M.A., Studium an der Philipps-Universität Marburg und der Humboldt-Universität zu Berlin. Doktorand an der Bauhaus-Universität Weimar bei Prof. Dr. Lorenz Engell. Dissertationsprojekt: „Violent Unknown Events. Peter Greenaways Filme und die Spielregeln der Medienkultur“.