

Anton Escher, Thomas Koebner (Hg.): Todeszonen. Wüsten aus Sand und Schnee im Film

München: et+k 2009 (Projektionen. Studien zu Natur, Kultur und Film Bd. 2), 178 S., ISBN 978-3-86916-005-4, € 18,00

Der vorliegende Band versammelt heterogene Materialien zur Wüste als filmischer Topos, wobei die Progression der einzelnen Aufsätze von eher dokumentarischen Modellierungen an der Tatsächlichkeit der menschenleeren Einöden aus Eis und/oder Sand über fiktionale Verarbeitungen, symbolische Projektionen und schließlich auktoriale Schöpfungen filmisch fiktiver Wüsten reichen. Thomas Koebner und Anton Escher stellen gleich zu Beginn das Potential der Wüste aus: „Aus westlicher Perspektive sieht diese Welt der Wüste feindlich und zugleich grandios aus: einschüchternd durch ihre gewaltige Ausdehnung, ihre Leere, ihre Missachtung menschlicher Bedürfnisse, endlose Sandmassen und bizarre Steinformationen, frei von Vegetation, frei von Wasser, extremen Temperaturen ausgesetzt, gleichsam Mondlandschaften auf der Erde.“ (S.7) Mithin ist es also das Überwältigende und Unfassbare der Wüstennatur – sei diese nun aus Eis oder Sand gebildet – was in der Umformung dieser zur filmischen Landschaft gewissermaßen die ‚Leselust‘ an solchen Bildern evoziert.

Gerd Becker stellt in seinem Aufsatz „Nanook und die Folgen. Die Mutter aller Wüstenfilme und ihre Kinder“ (S.10-21) den Film Robert J. Flahertys an den Anfang der ‚Wüstenfilme‘. Dies auch eingedenk der filmischen Pionierarbeiten etwa Frank Hurleys oder Herbert G. Pontings in dem Sinne, dass *Nanook of the North* (1922) als einer der ersten Filme gelten kann, der mit ethnografischer Attitüde den Überlebenskampf der Inuit gegen eine feindliche Natur vorführt, was den Film entgegen aller faktografisch puristischen Einwände zu einem ‚zeitlos eindrucksvollen Filmkunstwerk‘ macht. (Vgl. S.20) Im Folgenden widmen sich auch Koebner aus kulturgeschichtlicher Perspektive und Annette Deeken, die sich stärker auf das Reisemotiv in solchen Filmen konzentriert, der Wüste als einem Raum, der durch den faktografischen Diskurs gebildet wird. Mit einer Besprechung von Walt Disneys *The Living Desert* (1953) unter dem Titel „Die Wüste als Themenpark“ (S.57-64) öffnet Thomas Klein die Thematik der Wüste für das Komische im dokumentarischen Tierfilm. „Komik entsteht in erster Linie durch die Ähnlichkeit zwischen dem Ritual der Tiere und einem menschlichen Ritual, dem Tanz, wobei die Bewegung der Tiere durch Tricktechnik bereits manipuliert ist.“ (S.60f.) Klein vergleicht unter Bezugnahme auf die Simulationsthese Jean Baudrillards den Film sogar mit dem voll digital animierten *Ice Age* (2002). Die Wüste erfährt im Verlauf dieses Bandes mit diesem Aufsatz eine Bedeutungserweiterung: So geht es nicht länger um das filmische Ins-Bild-Setzen der Wüstennatur, sondern um die Formung der Wüste nach dramaturgischen, narrativen und inszenatorischen Erfordernissen. Folgerichtig schließt sich dem Aufsatz Thomas Kleins‘ eine umfängliche Darstellung des phantasmatischen Gehalts der Wüste durch

Koebner an („Fluchtpunkt Wüste“ S.65-96) und wird als Handlungsort von Spielfilmen besprochen, wie ihn auch Felicitas Klein in Ihrem Aufsatz „Orientalische Landschaft, amerikanischer Held. Zur Re- und Dekonstruktion amerikanischer Mythen in Hollywood-Wüstenabenteuern“ (S.97-114) untersucht. Bei Matthias Bauer stellt sich die Wüste in einem neuen Licht dar, als dass sie zum Material eines *auteur* wird. In seinem Aufsatz „Antonionis Film *Zabriski Point* oder: Die Ambivalenz der Imaginationen“ widerspricht der Verfasser der gängigen These der Filmkritik, der Film sei ein künstlerischer Fehlschlag. „*Zabriskie Point* ist kein Film, der lediglich zum Teil in der Wüste und mit dem symbolischen Gehalt der Wüste spielt, sondern ein Simulakrum der Wüste.“ (S.121) Bauer entwickelt sinnfällig eine Lesart des Films, wonach Michelangelo Antonioni in seinem Film die ‚paradoxe Vorraussetzung aller kulturellen Semantik‘ der Wüste, die darin besteht, dass die Wüste in ihrer Leere und ihrer Abwesenheit kultureller Bedeutung genau jene Struktur preisgibt, die sie wiederum symbolisch und semantisch überdeterminiert, reflektiert und mit filmischen Mitteln ausstellt. Ähnlich liest sich auch Marcus Stigleggers Aufsatz „Im Angesicht des Nichts. Die Wüste als Spiegel der Seele in Bruno Dumonts Film *Twentynine Palms*“ (S.133-142) Einen konkreten Bezug zur irdischen Wüste stellt folgend Peter Zimmermann in „Die gestohlene Wüste. Blicke in die australische Filmlandschaft“ (S.143-157) her, wohingegen Andreas Rauscher mit seinem Aufsatz „Am Rande des Universums. Wüstenplaneten im Science-Fiction-Film“ die Wüsten aus David Lynchs *Dune* (1984) und den *Star-Wars* Filmen vorstellt.

Was bei allen Einzelbesprechungen auffällt, ist der filmische Gebrauch der Wüste als Projektionsfolie. Eine Eigenschaft, die diese Landschaft in unnachahmlicher Weise mit der Leinwand des Kinos teilt. Diese erscheint ebenso wie Wüste leer und bereinigt von aller Bedeutung bis der Projektor anläuft und der Film beginnt. Und ebenso wie der Film die Leinwand mit Bedeutung ausfüllt, erscheint auch dieser Band zwar als nicht erschöpfende so doch gleichsam lesenswerte und interessante Anregung sich mit dem filmischen Projektionsraum Wüste näher zu befassen und analytisch auseinanderzusetzen.

Philipp Blum (Marburg)