

Vorwort

Showtime. Der up-tempo-Basketball des Los-Angeles-Lakers-Teams um Magic Johnson brachte ihrer Spielstätte, dem Forum, in den 1980er-Jahren einen Ruf als unvergleichlicher Ort. Die Showtime-Lakers und ihr Stadion, eigentlich in der Peripherie, außerhalb der inneren Stadtgrenzen gelegen, brannten sich ein in die Topographie L.A.s.

Nicolas Winding Refns 2010 gedrehter und ein Jahr später in Cannes uraufgeführter *DRIVE* assoziiert in vielerlei Hinsicht – insbesondere ästhetisch, bei der Wahl seiner Farbpalette und auf Ebene des Soundtracks – die Showtime-Ära der 1980er-Jahre. Sein Protagonist, der namenlose Fahrer, beschließt die als Verfolgungsjagd strukturierte Eröffnungssequenz im Staples-Center, dem Nachfolgegebäude des Forums. Es befindet sich zentral, Downtown, und beherbergt neben diversen Teams aus anderen Sportarten nicht nur die Lakers, sondern auch deren städtische Rivalen, die Clippers. Im Glanz der Lakers jahrzehntelang unter dem Radar geblieben, katapultierten sie sich 2009 ins Zentrum der Öffentlichkeit, als sie Blake Griffin an erster Stelle des Drafts zogen. Zusammen mit dem 2011 akquirierten Chris Paul prägen sie, zumindest in den Augen Magic Johnsons, einen neuen Showtime-Basketball. Mehr noch: Ihr Spiel hat der ganzen Stadt einen neuen Namen verliehen: Lob City. Seit 2012 dominieren die Clippers den städtischen Basketball und zunehmend auch die nationalen TV-Übertragungen.

Der Driver hat eine Vorahnung dieses Koordinatenwechsels. Er sucht die Parkgarage des Staples-Centers am Ende eines Clippers-Spiels auf. Somit zeichnet er die Clippers, welche zu Zeiten der ursprünglichen Showtime-Ära noch in San Diego antraten, auf die virtuelle Karte des gegenwärtigen Los Angeles. Sein Auto dient ihm dabei als Hilfsmittel. Der (Flucht-)Wagen generiert im Film einen Raum, er ist selbst Medium und ermöglicht die Produktion einer neuen (Raum-)Konstellation. Winding Refns Film prägt das mediale Bild der Stadt ebenso, wie die weltweiten NBA-Übertragungen durch ESPN, mit Magic Johnson als populärem Gast-Kommentator.

Der Driver verkörpert das urfilmische Moment der Bewegung und lässt sich als filmische Figur par excellence deuten. Seit jeher sind das Auto und das Medium Film miteinander symbiotisch verknüpft. Beide gelten als Motive und Symbole der Bewegung schlechthin. Baudrillard diagnostiziert darauf aufbauend für L.A.:

«Cars and movies, after all, are the essential icons of Los Angeles, emblems of speed and light and movement; but they also reside at the heart of our national mythology, and this is perhaps why Los Angeles has come to occupy such a singular place among

American cities, a symbol of the country's most expansive dreams and its most streamlined technologies.»¹

Der Driver schleicht durch die Nacht wie ein Panther. Seine Fahrt ist scheinbar nicht nur vorwärtsgerichtet und keinesfalls auf Tempo ausgelegt. Wie im Walzer bewegt er sich tänzerisch zwei Schritte vor und einen Schritt zurück. Nicht nur Beschleunigung, sondern auch Verlangsamung kennzeichnet die Fahrt des Drivers. Er – und somit auch wir als Zuschauer – nehmen den Raum um ihn herum deshalb anders wahr, als jemals zuvor. Wo die klassische und vor allem postklassische Verfolgungsjagd die Rekapitulation des Raums verunmöglicht, ihn im Einstellungswechsel und Schnittstakkato pulverisiert, lässt uns Winding Refns Montage Downtown L.A. auf einzigartige Weise erfahren. Der Driver ist Flaneur, er nimmt alles in völliger Klarheit wahr, die Stadt ist ein Straßennetz vor seinem geistigen Auge. Hindurch navigieren kann er dank eines akustischen Signals: dem Polizeifunk. Der Driver weiß, wo sich seine Verfolger befinden, was sie vorhaben. Er kennt ihren Blick auf die Straßen und die Stadt, zwischen ihm und ihnen entspinnt sich der anmutig langsame Tanz mit dem zwischenzeitigen up-tempo. Stillstand im richtigen Moment heißt das Geheimnis dieses Stadt- und Tempoverständnisses.

Kaum ein Organ hat die mediale Wahrnehmung einer Stadt so geprägt, wie das L.A.P.D. Richard Fleischers 1972 uraufgeführter *THE NEW CENTURIONS* erhielt vom deutschen Verleih den topographisch eindeutigen Titel *POLIZEIREVIER LOS ANGELES-OST*. Seitdem prägen die flanierenden, patrouillierenden, Streife fahrenden Polizisten der Stadt ihr virtuelles Bild genauso, wie der Ort, an den sie zumeist gerufen werden: der soziologische Brennpunkt East L.A. Während Fleischer und sein Team diesen Stadtteil noch zu einem nicht unerheblichen Teil im Studio entstehen ließen, ist das Strike Team aus *THE SHIELD* (2002–2008) tatsächlich immer wieder im Osten vor Ort, wenn es in den Kampf gegen Drogendealer vor allem mittel- und südamerikanischer sowie süd-osteuropäischer Herkunft geht.

Winding Refns Driver, der Loner und Outlaw, muss die Stadt am Ende wieder verlassen. Wie Shane aus George Stevens gleichnamigem Film und ähnlich Ethan Edwards aus John Fords *THE SEARCHERS* (*DER SCHWARZE FALKE*, 1956) kann er die Frau und das Kind zwar beschützen und retten, doch zu einem hohen Preis: in der zivilisierten Gesellschaft gibt es keinen Platz für ihn. Sein Prinzip des vigilantism, der regeneration through violence, verhilft der Zivilisation zwar zu einer zwischenzeitlichen Balance, aber es unterminiert sie gleichzeitig wieder. So begibt sich der Driver erneut auf die nie enden wollende amerikanische Straße und findet damit abermals seinen Bezugspunkt im Medium Film selbst:

«Die amerikanische Straße kennt vielleicht keine geschichtlichen Augenblicke, aber sie ist immer in Bewegung, immer vital, kinetisch und kinematographisch wie das

1 David L. Ulin: Introduction In: Ders. (Hrsg.): *Writing Los Angeles: a literary anthology*. Los Angeles 2002, S. Xiii–XiX, S. XV.

Land selbst, in dem das eigentlich historische oder politische Geschehen wenig zählt, in dem dagegen jegliche Veränderung, ob sie auf neue Technologien, Rassenunterschiede oder Medien zurückzuführen ist, eine große Rolle spielt: sie ist die Gewaltbarkeit des Lebensstils selbst.»²

In der vorliegenden Augenblick-Ausgabe wollen wir Los Angeles aus unterschiedlichen film-, fernseh- und medienkulturwissenschaftlichen Perspektiven in den Blick nehmen. Die Stadt an der West Coast gilt dabei ebenso selbst als Explorationsfeld, wie sie medienhistorische Zäsuren markiert. In den Beiträgen wird die Frage mitgedacht, wie die Stadt sowohl in einer historischen, als auch in einer formal-ästhetischen sowie kulturellen Dimension generiert wird. Entscheidend ist dabei das Verhältnis bzw. das Nebeneinander von gebauter Stadt und ihrer medialen (Re-)Präsentation. Baudrillard hat dieses Wechselverhältnis in Bezug auf Los Angeles folgendermaßen formuliert:

«The city was here before the freeway system, no doubt, but it now looks as though the metropolis has actually been built around this arterial network. It is the same with American reality. It was there before the screen was invented, but everything about the way it is today suggests it was invented with the screen in mind, that it is the refraction of a giant screen.»³

Wir gehen nun von der Annahme aus, dass Medien eigene Stadtversionen, mediale Artefakte, immaterielle Konstrukte und Counterparts von Stadt bzw. Räumen im Allgemeinen entstehen lassen. Diese neu hergestellten Architekturen begreifen wir als virtuelle Topographien.⁴ Sie werden zwar von der geographisch gebauten Stadt gestützt, die Anwesenheit «real existierender» Baukörper im Bild ist jedoch keine Grundbedingung der medialen Stadtgenerierung. Die Großstadt und der Umgebungsraum werden vielmehr verkürzt in Form von Chiffren – wie das erwähnte Staples-Stadion aus DRIVE – inszeniert. Die Beiträge spüren teils implizit, teils explizit der Frage nach, wie Raum medial vermittelt und generiert wird.

Dabei scheint in den unterschiedlichen Kontexten Los Angeles' Topographie, seine horizontale Erstreckung samt ihrer Endlichkeit bzw. Begrenzung durch den Pazifik im Westen, als Gedanke mitgeführt zu werden. Während New York aufgrund seiner Häufung an Wolkenkratzern als Stadt der Vertikale gilt, besticht Los Angeles durch seine horizontale Ausdehnung. Jean Baudrillard beschreibt das unvergleichliche Straßen- und Lichtermeer der Metropole in seiner topographischen Erstreckung wie folgt:

«There is nothing to match flying over Los Angeles by night. A sort of luminous, geometric, incandescent immensity, stretching as far as the eye can see, bursting out

2 Jean Baudrillard: *Amerika*. Berlin 2004, S. 32.

3 Ders.: *America*. London/New York 1988, S. 55f.

4 Vgl. Silke Roesler: *Doing City. New York im Spannungsfeld medialer Praktiken*. Marburg 2010.

from the cracks in the clouds. Only Hieronymus Bosch's hell can match this inferno effect. The muted fluorescence of all the diagonals: Willshire, Lincoln, Sunset, Santa Monica. Already, flying over San Fernando Valley, you come upon the horizontal infinite in every direction. But, once you are beyond the mountain, a city ten times larger hits you. You will never have encountered anything that stretches as far as this before. Even the sea cannot match it, since it is not divided up geometrically.»⁵

Die Weite des Landes und des Meeres hat auch den im ersten Beitrag vorgestellten Künstler fasziniert, der 1963 im Alter von 21 Jahren nach Kalifornien gekommen und 1975 von dort zu einer Reise aufgebrochen ist, von der er nie wieder zurückkehrte. Petra Löffler untersucht in «Der seltsame Fall des Bas Jan Ader. Los Angeles und der West-Coast-Konzeptualismus der siebziger Jahre» die Raumproduktion in den Kurzfilmen des im Titel geführten niederländischen Künstlers. 1970 lässt sich Bas Jan Ader vom Dach seines Wohnhauses im östlich von Los Angeles gelegenen Claremont fallen. Den Sturz hält eine Kamera auf 16mm-Schwarzweißfilm fest. Die Aufnahme dauert 34 Sekunden und trägt den schlichten Titel FALL (I LOS ANGELES). Aders Fall (im Doppelsinn des Worts) wird in diesem Beitrag zum Ausgangspunkt einer Spurensuche nach dem künstlerischen wie filmischen Milieu, aus dem heraus er verschwunden ist, das er aber gleichwohl noch immer heimsucht.

In seinem Beitrag «Fernsehproduktion in LA und die televisuellen Nichtorte der Fernsehserie» blickt Herbert Schwaab auf das Medium TV. Erkundet werden die Besonderheiten einer Raumkonstruktion in Fernsehformaten, die an *einen* Ort der Produktion gebunden sind, jedoch nie einen bestimmten Raum evozieren dürfen. Nicht nur die ästhetischen Besonderheiten so entstehender hybrider Raumkonstruktionen sollen herauskristallisiert werden, sondern auch, dass die Fokussierung auf L.A. in Fernsehformaten als eine bewusste Abkehr von der Repräsentation des großstädtischen Lebens verstanden werden kann, als Symptom der Suburbanisierung oder einer neuen Konsumkultur, die eng mit dem Raum und der Kultur Kaliforniens und von L.A. verbunden ist.

Laura Frahm wählt in «A Moment of Radical Thought». Zum kritischen urbanen Kino der L.A. Rebellion» eine visuelle Perspektive für die Untersuchung einer medialen Herstellung von Stadt. In den filmischen Entwürfen von Los Angeles kristallisieren sich Impulse heraus, welche die übergreifende Entwicklung der filmischen Stadt nachhaltig beeinflusst haben. Frahms Beitrag konzentriert sich auf einen Umbruchsmoment in den 1970er-Jahren, der mit dem Erscheinen der Filme der L.A. Rebellion zusammenfällt. Charles Burnetts KILLER OF SHEEP (1977), Haile Gerimas BUSH MAMA (1975) und Billy Woodberrys BLESS THEIR LITTLE HEARTS (1984) lassen ein kritisches urbanes Kino entstehen, das die sozialen Missstände im Stadtteil Watts in den Mittelpunkt rückt. Aus einem dichten Netz filmischer Einflüsse, die mit einem «moment of radical thought» (Charles Burnett) an der UCLA

einhergehen, begründet sich ein neues «Black City Cinema», das die filmische Karte von Los Angeles – und damit zugleich die Geschichte der filmischen Stadt – neu vermisst.

Thomas Elsaesser blickt in seinem Beitrag «*Actions Have Consequences*. David Lynchs L.A.-Trilogie» ebenfalls auf das filmische Los Angeles. Der Essay geht davon aus, dass Lynchs *LOST HIGHWAY* (1997), *MULHOLLAND DRIVE* (2001) und *INLAND EMPIRE* (2006) eine Trilogie bilden. Deren drei hoch reflexive Werke sind Teil des post-klassischen Independent Cinema, welches sich wiederum nicht nur mit Fernsehen, Genre-Kino und Internet auseinandersetzt, sondern nach Elsaesser auch eine Art «Meta-Kino» verkörpert. Dessen autobiographische, spirituelle und selbst expressive Dimensionen betrachtet Elsaesser zwar als wichtig, entscheidender aber scheinen ihm die performativen Selbstwidersprüche, die er unter dem Label «Mind-Game-Film» bespricht.

In «Simulation und Raumwahrnehmung in *GRAND THEFT AUTO V*» untersuchen Damianos Grammatikopoulos und Sascha Hosters die Generierung von Raum in Computerspielwelten. Schauplatz der Handlung des im Titel geführten Videospieles ist die fiktive, jedoch Los Angeles nachempfundene, Stadt Los Santos. Grundsätzlich ist die Grand-Theft-Reihe bekannt für ihre komplexe topographische Welt, welche sie von anderen Third-Person-Shooter-Games unterscheidet. *GTA V* bietet nun zum ersten Mal drei spielbare Charaktere an, zwischen denen der Spieler während der «Mission» wechseln kann. Und vielleicht denkt man sich als einen der Charaktere den Driver auf seiner Mission, wie er – en passant – an der Herstellung eines neuen Koordinatensystems teilhat.