

Rezension zu

## Butis Butis (Hg.): Goofy History. Fehler machen Geschichte.

Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2009. ISBN 978-3-412-20426-6. 336 S. Preis: € 39,90.

von **Sebastian Kuhn**

"Aus Fehlern lernen" lautet das Motto des von Marion Herz, Alexander Klose, Isabel Kranz und Jan Philip Müller herausgegebenen Sammelbandes *Goofy History. Fehler machen Geschichte*, der Störmomente innerhalb medialer Historiographien erforscht. Anstatt "einem fruchtlosen Konstruktivismus das Wort zu reden" (S. 13), wird in insgesamt 25 Beiträgen die produktive Kraft aufgezeigt, die sich beim Aufspüren sogenannter 'goofs' innerhalb unterschiedlicher Wissenschaftsdisziplinen entfalten kann.

Ursprünglich war das Suchen und Aufzeigen von 'goofs' eine Angelegenheit für FilmliebhaberInnen, die sich im Internetzeitalter noch verstärkt hat. Die Internet Movie Database verfügt beispielsweise über eine Rubrik, in der die User vor allem im narrativ-fiktionalen Film vorgefundene 'goofs' – wie Anschlussfehler oder ins Bild hineinragende Mikrofone, die die sich scheinbar wie von selbst erzählenden 'Story'-Welten aufsprengen – akribisch zusammentragen. Zu den bekanntesten gehört zum Beispiel jene Szene aus Alfred Hitchcocks *North by Northwest*, in der sich ein Kinderstatist bereits vor den einsetzenden Pistolenschüssen die Ohren zuhält. Anders als in cinephilen Sammlerkreisen hat sich die Filmwissenschaft nur am Rande mit ihnen auseinandergesetzt, womöglich deswegen, weil sie als unwillkürlich aufplatzende Enunziationsmarker (vgl. Metz 1997) ohne nennenswert reflexives Potential bisher fehleingeschätzt wurden.

Eben jene filmischen 'goofs' sind der Aufhänger des 2009 herausgegebenen Bandes *Goofy History. Fehler*



*machen Geschichte*. Die Publikation ging aus einer im Oktober 2007 an der Bauhaus-Universität Weimar veranstalteten Tagung des Graduiertenkollegs "Mediale Historiographien" hervor und erschöpft sich mitnichten in einer bloßen Aufzählung diverser 'goofs'. Diese 'goofs' werden vielmehr als geeignete Schlupflöcher begriffen, mit deren Hilfe sich verschiedene und eng miteinander verflochtene Räume dargestellter Wirklichkeiten passieren lassen. So im Falle des prominenten 'Continuity Editing'-Fehlers aus dem brasilianisch-französischen Spielfilm *City of God*: Die plötzliche Abwesenheit eines in einem Schusswechsel entstandenen Blutflecks, der in einer früheren Einstellung noch auf dem T-Shirt einer Figur zu sehen war, macht nicht nur auf die Inszeniertheit der dargebotenen Erzählung aufmerksam. Sie bringt den Film zumindest ein Stück weit näher zu dem, was er – und darauf wurde im Zuge seiner Vermarktung immer wieder verwiesen – eigentlich

zu leisten beansprucht: eine authentische Milieudarstellung zu sein. "Da die Schauspieler [...] selbst aus der Favela Cidade de Deus, der 'Stadt Gottes', kommen, erscheinen sie erst in den Fehlern des Films, wie sie wirklich sind" (S. 20), d. h. als Vertreter einer auch außerhalb des filmischen Realismus existierenden, suburbanen Wirklichkeit Rio de Janeiros, in der anders als im Film auch mal echtes Blut fließen kann.

Die Aufsätze beziehen sich aber – wie angekündigt – nicht ausschließlich auf filmische 'goofs'. Disziplinen übergreifend machen die AutorInnen anhand von Fehlübergängen, kaschierten Anachronismen und Korrekturen auch auf die Konstruiertheit von Geschichtsschreibungen oder lediglich behaupteter naturwissenschaftlicher Faktizität aufmerksam. Wie hartnäckig und erfolgreich manche 'goofs' als angebliche Tatsachen propagiert werden, wird zum Beispiel am Flache-Erde-Mythos verdeutlicht, der vorgibt, erst Kolumbus' Amerika-Reise habe die Vorstellung von einer runden Erde begründet, obwohl bereits viele Schriften aus dem Mittelalter von einer terrestrischen Kugelform sprechen (vgl. Müller S. 16f.). Und Karoline Weber beschreibt das nur allmählich vollzogene, Jahrhunderte andauernde Verschwinden von Phantominselfn, die, "[d]urch Korrektur, Tilgung und Auslöschung zu Trugbildern der Kartographie gemacht, offenbaren [...], dass sie schlicht Effekte und Ursachen von Medientechniken sind" (S. 226).

Dass demnach "Wissenschaftsgeschichte im Kern Mediengeschichte" (S. 13) ist, daran erinnern die im Band analysierten 'goofs'. Die Dynamiken, die sich aus diesem Abhängigkeitsverhältnis entwickeln können, werden unter anderem in Lars Friedrichs Aufsatz "FLASH / GORDON. Schillers Wallenstein, Franklin und die Ableitung politischer Souveränität" illustriert. Darin zeigt der Autor, wie der Dramatiker Friedrich Schiller die herkömmliche Geschichtsschreibung über Wallenstein in eine andere Richtung zu lenken versuchte. Im Bewusstsein dessen, dass Historiographie nur durch das Material und das Medium der (Schrift-)Sprache ermöglicht wird und damit den Tücken sowie den jeweiligen Macht-

inhabern der Sprache – in diesem Fall Schweden als aus dem Dreißigjährigen Krieg hervorgegangenem Sieger – unterworfen ist, setzt er der, im Grunde immer schon gesetzten 'goofy history' mit seiner Wallenstein-Trilogie eine andere 'goofy history' entgegen. Diese wird sich im Nachhinein als weitaus progressivere entpuppen: Indem Schiller den Blitzableiter als dramatisches – und durch seine Einbettung in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges als anachronistisches – Motiv benutzt, mit dem Wallensteins Befehle herrschen "wie des Blitzes Funke sicher, schnell / geleitet an der Wetterstange" (S. 83), wird jenseits von Verzauberungsstrategien göttlicher Natur ein "neues Paradigma politischer Macht" benannt (S. 82), "ein Wissensdispositiv politischer Vernunft, das man mit Michel Foucault als 'Entgouvernementalisierung des Kosmos' bezeichnen kann" (S. 83).

Um das Sich-Ermächtigen von Geschichte mittels medialer Operationen geht es auch in Lorenz Engells Beitrag "Virtual History". Im Jahr 2004 wurden für die gleichnamige Produktion des TV-Senders Discovery Channel mit Hilfe computergenerierter Effekte unter anderem solche dokumentarhaften Bilder hergestellt, die Adolf Hitler kurz vor, während und unmittelbar nach der Explosion der Stauffenberg-Bombe in der Wolfschanze zeigen. Für Engell beweist das mit diesen 'goofy' Aufnahmen formulierte, fragwürdige Versprechen eines lückenlosen Bilderarchivs zu jedweder historischen Begebenheit jedoch nicht, dass das Fernsehen sich damit in den Dienst einer Erinnerungsgemeinschaft stellen würde. Diesem ginge es letztlich nur um Selbstbehauptung: "[G]erade indem es die digitalen Technologien in seine eigenen, in ihrer Herkunft zutiefst analogen Funktionen und Verfahrensweisen integriert, [...] versichert es sich seiner stets gefährdeten Identität [... als] ein Fernsehen, das historisch schon immer da war" (S. 292f.).

Diesem Fernsehen, 'das schon immer da war', stellt Wolfgang Struck mit seiner Analyse von Peter Delpeuts Film *Forbidden Quest* ein Filmarchiv gegenüber, das noch nie ein richtiges gewesen ist. Während die "Virtual History" mit ihren neu erschaffenen, digital generierten Bildern nicht nur die nichtfilmische Ge-

schichtsschreibung, sondern gleichzeitig auch die tatsächlich prekäre Lage filmischer Archive überspielt, verweist der Film – der aus im Niederländischen Filmmuseum vorgefundenem, teilweise schon zersetztem Dokumentarfilmmaterial zusammengeschnitten wurde – unter anderem auf die Fragilität und Vergänglichkeit archivierter Bilder (S. 217). *Forbidden Quest*, so Struck, vermag als Kritik an einer gängigen, aber ausgesprochen lückenhaften – da selektiven – Archivierungsmethodik verstanden werden: "In dieser Zuspitzung auf das Fragment und seine materielle Geschichte kann man das Plädoyer für eine alternative Geschichte lesen, für die Revision jener Version der Filmgeschichte, die auf dem 'goof' von Autorschaft und Werk basiert" (S. 217).

Das Darstellen bestimmter Auffassungen von Geschichte und Geschichtsschreibung, das Ausloten dispositivischer Macht, das Zerlegen von Archiv und Gedächtnis – diese über die 'goofs' unternommenen Operationen fordern nicht nur das Selbstverständnis der jeweils tangierten Disziplin heraus, sondern auch den Leser, bei dem zumindest Basiskenntnisse über Michel Foucault und Niklas Luhmann vorausgesetzt werden. Genauso wie eine gewisse Flexibilität, sich auf einen Streifzug durch die Kulturphilosophie, Archäologie, Medizingeschichte u. a. einzulassen. Für die Rezeption erleichternd ist hingegen die klare Sprache, die alle Beiträge auszeichnet und dadurch auch komplexe Inhalte zugänglich macht.

Auch wenn sich der 'goof' als geeigneter Impulsgeber für wissenschaftliche Untersuchungen erweist, birgt er doch die Gefahr in sich, als Terminus zu weit gefasst zu werden. Die Herausgeber teilen den 'goof' zwar in drei miteinander verschränkte Problemfelder ein: das der zeitlichen Ordnung, der Konsistenz sowie der Relation zwischen Darstellung und Dargestelltem. Weitergehende Klassifizierungen überlassen sie jedoch den Autoren, die unter dem Begriff mal einen unfreiwilligen Fehler, mal eine absichtliche Trickserie verstehen. Für eine überschaubare Gliederung der einzelnen Aufsätze konnte der 'goof' also wenig dienlich sein. Stattdessen einigte

man sich darauf, längere Artikel und kürzere Schilderungen meist kurioser 'goof'-Fälle abzuwechseln, die den Lesefluss immer wieder aufzulockern verstehen. Ein Beispiel hierfür ist der Bericht von einer einzigartigen polizeilichen Fahndung, bei der sich erst nach zwei Jahren herausstellte, dass die an über dreißig Tatorten in Deutschland gefundene DNA-Spur der gesuchten weiblichen Person einer Fahndungsmitarbeiterin zuzuschreiben war.

Hervorzuheben ist abschließend der Aufsatz des Philosophen Stephan Gregory, der am Ende des Buches noch einmal die Sinnhaftigkeit unterstreicht, sich Untersuchungsgegenständen von ihren Makeln her zu nähern. Anstatt Friedrich Nietzsches Gedanken von der Ewigen Wiederkehr aufgrund seiner konzeptionellen Kurzschlüsse für nichtig zu erklären bzw. zu versuchen, diese wie viele Nietzsche-Befürworter "aus der Welt zu schaffen" (S. 315), hangelt sich der Autor an den Unstimmigkeiten entlang, um zu der Erkenntnis zu gelangen, dass Nietzsches Idee zwar nicht als Wiederholung von historischer Wirklichkeit funktioniert, wohl aber als Wiederholung von Zeichen. Indem Gregory klar macht, dass "das Bild der Ewigen Wiederkehr nur ein digitales Bild sein" (S. 329) kann, weil nur zwei digitale Bilder absolut gleich sein können, überführt er Nietzsche in einen Diskurs, der allein schon aufgrund seiner Aktualität Relevanzansprüche anmelden darf.

Die HerausgeberInnen erwähnen, bei ihrer Arbeit an dem Sammelband im Sinne Daniel S. Milos gehandelt zu haben: Das Beobachten von Anachronismen innerhalb der Geschichtsschreibung verstünden sie als "unschätzbare Vorgehen, das man radikal und fröhlich praktizieren sollte" (S. 13).<sup>[1]</sup> Diese Freude überträgt sich auch auf den Leser. Und so erweist sich *Goofy History* als Fundgrube kluger, unterhaltsamer und inspirierender Texte, denen gerne noch mehr Beobachtungen folgen könnten. Im gesamten Band wurden übrigens nur zwei kleine Formatierungsfehler gefunden.

---

[1] Vgl. Daniel S. Milo: "Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire". In: *Annales ESC*, Paris 1990. S. 717–734, hier S. 728.

## Autor/innen-Biografie

### Sebastian Kuhn

Studium der Film- und Fernsehwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Von 2010 bis 2013 Promotionsstipendiat der Hans-Böckler-Stiftung. Das Dissertationsvorhaben untersucht die "Produktivität des Obsoleten" am Beispiel veröffentlichter Hollywood-Outtakes. Mitbegründer der AG Animation. Lebt in Berlin.