

Christian Alexius: Den Glauben an die Welt mit dem Wahnsinn bezahlen: Reflexionen zum postklassischen Kino

Baden-Baden: Nomos 2020, 92 S., ISBN 9783848766000, EUR 24.-

Ein Überblick über die gravierenden Veränderungen, denen das Hollywoodkino als komplex erzählter Film in den vergangenen fünfzig Jahre ausgesetzt war, leitet die Untersuchung mit dem auf den ersten Blick irritierenden Titel *Den Glauben an die Welt mit dem Wahnsinn bezahlen* ein. Für dieses Unternehmen setzt Christian Alexius auf eine methodisch und inhaltlich abgesicherte dreistufige Vorgehensweise. Einleitend definiert er den Begriff ‚komplex‘ als Abweichung von den Konventionen des klassischen Hollywoodfilms, wobei er als Grundlage für seine Untersuchung die Monografie *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* von David Bordwell, Janet Staiger und Kristian Thompson (London: Routledge, 2006) nimmt. Außerdem verweist er auf Publikationen, in denen der Normenbruch des klassischen Erzählens unter Hinweis auf Gilles Deleuze (*Das Bewegungs-Bild, Kino 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997) an fünf Merkmalen des

modernen Kinos aufgezeigt wird. Unter Verweis auf Quentin Tarantino, David Lynch und die Coen-Brüder, in deren Filme „Konventionen des klassischen Hollywoodstils und solche des Independent- oder internationalen Autorenfilms“ (S.13) miteinander verbunden worden seien, entwickelt Alexius unter Bezugnahme auf Thomas Elsaesser und Malte Hagener (*Film Theory: An Introduction through the Senses*. New York/London: Routledge, 2015) seine erste These. Sie fußt vor allem auf der Kategorie der *mindgame movies*, die eine „paradox anmutende [...] Vereinigung“ (S.13) der klassischen und modernen Bildtypen seien.

Die zweite These bringt die Digitalisierung und deren Einwirken auf den komplex erzählten Film ins Spiel. Veranschaulichen ließe sich, so Alexius, deren Umsetzung am Einfluss von Videospielen auf Filme, „die nach Bordwell eine ‚multiple-draft narrative‘ aufweisen“ (S.14). Danach können wie in *Lola rennt* (1998) die Protagonist_innen

„durch eine vorgegebene Levelstruktur zum Ziel“ gelangen, „wobei der eigene Tod für sie wie in einem Videospiel, nicht das Ende bedeutet“ (S.15).

Die dritte These bezieht sich bei Alexius auf komplex erzählte Filme, in denen die auftretenden Akteur_innen psychisch krank sind und eine dadurch hervorgerufene verzerrte Wahrnehmung der Welt entwerfen. Ein solches Krankheitsbild weise eine der Figuren in *Fight Club* (1999) „als Manifestation einer multiplen Persönlichkeit“ (S.15) auf. Daran lasse sich unter Verweis auf Patricia Pisters „das verstärkte Eindringen in die mentalen Welten der Hauptfiguren erkennen“ (ebd.), ein Vorgang, den Alexius als Referenzpunkt bezeichnet, bei dem die gezeigten Bilder nicht mehr „die profilmische Welt, sondern das Gehirn der Figuren, vergleichbar dem digitalen Film“ (ebd.) darstellen. Die Folge davon sei „das Ende der von Deleuze proklamierten Kraft des modernen Kinos, ... uns Menschen den Glauben an die Welt wiederzugeben“ (S.15f.). Den Preis für dessen Wiedererlangung stelle für Deleuze die ‚Konfrontation mit dem Wahnsinn‘ dar, die im Film der letzten Jahrzehnte stattfinde.

Das zweite Kapitel wertet die ‚Inszenierungen des Wahnsinns‘ im postklassischen Kino unter drei Aspekten aus: a) *mindgame movies*, unter Umsetzung des von Elsaesser verwendeten Verfahrens als Spiel mit der Hauptfigur des Films; b) unter Verweis auf Spielfilme von Luis Buñuel, Ingmar Bergmann, Alain Resnais und Orson Welles; c) wie auch sogenannte produktive Pathologien, die als *neuro-images* das Kino befähigen,

sich in eine Maschine des Unsichtbaren zu verwandeln und davon zeugen, „wie das Gehirn zu unserer Welt geworden ist“ (S.37).

Im dritten Kapitel setzt sich Alexius mit Deleuzes Begriff von Katholizität unter zwei Schwerpunkten auseinander: Weltbejahung als Macht des modernen Films und die Relevanz des Glaubensproblems für das digitale Kino. Es sind spezifische Überlegungen, die unter Absicherung auf Josef Fruchtls Abhandlung *Vertrauen in die Welt: Eine Philosophie des Films* (Paderborn: Wilhelm Fink, 2013) zur Einsicht gelangen, dass „der moderne Film den Menschen den Glauben an die Welt zurückgeben kann, ein philosophisches Konstrukt [ist], das sich nicht exakt wissenschaftlich nachweisen lässt“ (S.53).

Das abschließende Kapitel ist der minutiösen Analyse des Spielfilms des südkoreanischen Filmregisseurs Park Chan-wook *I'm a Cyborg, But That's OK* (2006) – im Filmindex leider nicht aufgelistet –, als ein Beispiel für die Umsetzung von Psychiatrie als Topos, gewidmet. Der Hauptdarsteller hält sich für einen Cyborg, der mit unterschiedlichen elektronischen Geräten kommunizieren kann und nach einem Versuch, sich selbst unter Strom zu setzen, in einer psychiatrischen Anstalt landet. Alexius vergleicht in seinen Ausführungen an zahlreichen thematisch vergleichbaren Spielfilmen Kernstrategien unter Rückkoppelung an die Figur des Cyborgs.

In seinem Resümee gesteht Alexius, dass seine Untersuchung „keine allumfassende Studie des postklassischen Kinos seit den 1990er Jahren“

(S.81) anstrebe. Stattdessen sei das Ziel „die Analyse und Interpretation komplex erzählter Spielfilme und deren Fokus auf psychisch kranke Figuren aus unterschiedlichen Blickwinkeln: narratologisch, filmhistorisch, -theoretisch und -philosophisch“ (S.81). Aufgrund der Fülle von unterschiedlichen Untersuchungsaspekten gelingen Alexius immer wieder kongeniale Einblicke in theoretisch weiterführende Ansätze, mit einer Einschränkung: Aufgrund der Vielzahl konkurrierender

Interpretationen, mit denen der Autor auf interpretatorisch vergleichbarem Niveau umgeht, gelingt es ihm leider nicht, eine stringent formulierte Aussage vorzulegen. Eine also im Detail spannende Untersuchung mit einer reichen Auswahl an Filmen aus dem sogenannten postklassischen Kino, in dem der Topos ‚Wahnsinn‘ überraschenderweise immer seltener umgesetzt wird.

Wolfgang Schlott (Bremen)