

Sonja Witte: Symptome der Kulturindustrie: Dynamiken des Spiels und des Unheimlichen in Filmtheorien und ästhetischem Material

Bielefeld: transcript 2018, 414 S., ISBN 9783837638776, EUR 44,99

Sonja Witte unternimmt in ihrer Dissertation *Symptome der Kulturindustrie: Dynamiken des Spiels und des Unheimlichen in Filmtheorien und ästhetischem Material* eine psychoanalytische beziehungsweise film- und kulturwissenschaftliche Analyse, deren Gegenstand die unbewussten Dynamiken der Kul-

turindustrie sind. Jene Dynamiken, so die These, lassen sich an zwei Bereichen „kulturellen Erlebens“ (S.9) exemplifizieren: dem Spiel und dem Unheimlichen. Indem Witte das ‚Unheimliche‘ mit einer konstitutiven Entfremdung assoziiert, geht ihr Konzept über die gängige Annahme Sigmund Freuds

hinaus, der dieses als etwas Verdrängtes und Wiederkehrendes fasst. Als kulturindustrielle Austragungsorte sind die Bereiche ‚Spiel‘ und ‚Unheimliches‘ weder auf rein narratologischer Ebene in Filmen, Kunst oder Literatur herauszuarbeiten, noch genügt es, diese lediglich aus der Perspektive psychoanalytischer Filmtheorie zu beschreiben. Vielmehr, so argumentiert die Autorin auf innovative Weise, manifestieren sich sowohl die Bereiche ‚Spiel‘ und ‚Unheimliches‘, sowie die hiermit in Beziehung stehenden unbewussten Dynamiken, im wissenschaftlichen und logischen Denken. Folglich wird das theoretische Material, welches Witte sorgfältig auswählt, nicht zur Brille, die kulturelle Prozesse sichtbar macht, sondern wird selbst unter die psychoanalytische Lupe genommen. Unter dieser Bedingung gelingt es der Autorin eine ‚symptomatische‘ Lektüre derartiger psychoanalytisch-filmtheoretischer Texte vorzunehmen und sie in Bezug zur kritischen Theorie zu setzen, um schließlich spielerische und unheimliche Momente in ihnen aufzuzeigen. Witte zieht hierbei immer wieder ‚ästhetisches Material‘ heran, das für sie beispielsweise Filme wie *Die fabelhafte Welt der Amélie* (2001) oder die Arbeiten des spanischen Konzeptkünstlers Santiago Sierra umfasst. Die Tatsache, dass sich die Dynamiken von Spiel und Unheimlichem nicht nur in Mainstream-Filmen manifestieren, sondern ebenfalls in theoretischen wie kulturkritischen Schriften oder künstlerischen Arbeiten, die sich auf die Kulturindustrie beziehen, lässt eine klare Unterscheidung von Kulturindustrie und Kritik (und Wissenschaft) nicht

mehr zu. Dies bedeutet letztendlich, dass es keine Position außerhalb der Industrie gibt, zumal deren wesentliches Charakteristikum das „Unterlaufen von Grenzziehungen“ (S.28) – wie etwa der scheinbar klaren Grenze zwischen Kulturindustrie und der darauf bezogenen Kritik – sei. Mit dieser Feststellung befindet sich die Autorin in einem reflexiven Modus, der die Bedingungen des eigenen filmtheoretischen und psychoanalytischen Denkens ‚mitdenkt‘. Die Psychoanalyse Sigmund Freuds sowie Theodor W. Adornos Theorie zur Kulturindustrie dienen hierbei als theoretischer Ausgangspunkt, deren gemeinsame Grundthese, die Wechselseitigkeit von Subjekt und Gesellschaft, die in einer konflikthaften und prekären Beziehung zueinanderstehen, darstellt. Im Gegensatz zur dominanten Lesart wendet die Autorin die kritische Theorie der Frankfurter Schule nicht in eine kulturpessimistische Perspektive um. Sonja Witte beschränkt ihre Analyse zunächst auf zwei filmtheoretische Diskurse: zum einen die Filmologie (1946-1961), die Witte durch eine Lektüre der Arbeiten des Psychoanalytikers Cesare Musatti in den Blick nimmt und in Beziehung zu Arbeiten von Santiago Sierra setzt. Zum anderen fokussiert sie auf die Apparatus-Debatte, die in den Jahren zwischen 1968 und 1972 geführt wurde und die vornehmlich durch Jean-Louis Baudrys Theorietexte vertreten ist. Auch hier wird ‚ästhetisches Material‘ thematisiert, wobei es sich hier hauptsächlich um solches aus dem Bereich des experimentellen Films handelt. Wichtig sind hierbei für Witte die Motive der ‚Grenzüberschreitung‘

sowie des ‚Bruchs‘ und deren spezifische und komplexe Beziehung zu den unbewussten Dynamiken von unheimlichen (z.B. die Grenzverwischung von Leben und Tod) und spielerischen Momenten (z.B. die grenzüberschreitenden Spiele Sierras), welche sich als ‚theoretische Symptome‘ in den besagten filmtheoretischen Texten und den ästhetischen Werken erkennen lassen. Relevant ist in dieser Hinsicht der Bezug zu Johan Huizingas Spieltheorie, auf welche sich Witte bezieht, letztendlich mit Freuds Triebtheorie verknüpft und somit in eine psychoanalytische Perspektive münden lässt. Weniger gut nachvollziehbar ist jedoch in diesem Zusammenhang Wittes Annahme eines Verschwindens des Spiels aus der gegenwärtigen Kultur (vgl. S.147-190). Angesichts der geisteswissenschaft-

lichen Tradition des Spiels als anthropologische und kulturelle Konstante, der allgegenwärtigen *Mobile Casual Games* und Heimkonsolen, der Rede vom *ludic turn* beziehungsweise dem *ludic century* und des gerade im Sektor der Kulturindustrie anhaltenden Trends zur *Gamification*, ist eine derartige Ausgangslage kaum haltbar.

Wenngleich die Lektüre der über 400-seitigen Arbeit bisweilen sehr mühsam erscheint, so lohnt sie sich dennoch durchaus aufgrund der klaren Strukturierung sowie des interessanten Untersuchungsmaterials und der innovativen (reflexiven) Perspektivierung und Verknüpfung psychoanalytischer, filmtheoretischer und kritischer Diskurse und Theorietexte.

Markus Spöhrer (Konstanz)