

Petra Missomelius (Hg.)

AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 43: ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2118>

Veröffentlichungsversion / published version

Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Missomelius, Petra (Hg.): *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 43: ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben* (2008). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2118>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

AUGENBLICK



Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

43

ENDE - Mediale Inszenierungen
von Tod und Sterben



AUGENBLICK

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

43

**ENDE – Mediale Inszenierungen
von Tod und Sterben**

SCHÜREN

AugenBlick

Marburger Hefte zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Heinz B. Heller, Angela Krewani und Karl Prümm
in Kooperation mit Günter Giesenfeld

Eine Veröffentlichung des Instituts für Medienwissenschaft
im Fachbereich 09 der Philipps-Universität Marburg
Heft 43 November 2008

Herausgeber und Redaktion dieser Ausgabe: Petra Missomelius
Redaktionsanschrift: Institut für Medienwissenschaft
Wilhelm-Röpke-Straße 6A, 35032 Marburg, Tel. 06421/2824634
<http://www.uni-marburg.de/augenblick>

Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg
Drei Hefte im Jahr mit je 120 Seiten Umfang
Einzelheft € 9,90 (SFr 19,50 UVP),
Jahresabonnement € 25,- (SFr 47,70 UVP)
Bestellungen an den Verlag.
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann, Schüren Verlag
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Gruner Druck, Erlangen
ISSN 0179-2555
ISBN 978-3-89472-643-0

Inhalt

<i>Petra Missomelius</i> Death goes digital – Der Tod zwischen Technik und Tabu	4
<i>Thomas Leßmann</i> Der Totentanz	15
<i>Susanne Marschall</i> Letzte Augenblicke im Kino	28
<i>Matthias Steinle</i> «No one ever dies» – Burleske und Tod	41
<i>Andrea Nolte</i> «Der Tod kommt ungeladen ...»	52
<i>Sven Stollfuß</i> Der Tod als (medien-)ästhetisches Fragment	61
<i>Anja Todtenhaupt</i> SUICIDAL SQUIRRELS	73
<i>Britta Neitzel</i> Der Tod im Computerspiel	82
<i>Verena Kuni</i> Ohne Ende?	91
Abbildungsnachweise	101
Die Autorinnen und Autoren	102

Death Goes Digital – Der Tod zwischen Technik und Tabu

*Er rief, als schon der Tod ihn packt:
Ein Weilchen noch laß mich bleiben!
Ich mache nur mit dem Verleger Kontrakt,
ein Buch übers Jenseits zu schreiben!'*

1

Sterben und Tod werden heute als wesentlicher Teil der Privatsphäre betrachtet. Gestorben wird nicht mehr in der Öffentlichkeit, auch in der Familie stirbt man kaum mehr, man sieht das Sterben nicht. Es ist «medikalisiert»² und findet vornehmlich im Krankenhaus statt. Der Vorgang des Sterbens ist ein intimes Ereignis, der Tod gilt als privat. Historisch ist dies nicht immer so gewesen. Erst im Verlauf der Neuzeit schritt die Exklusion des realen Sterbens aus dem öffentlichen Leben, wo es bis dahin ein alltäglicher Vorgang war, weiter fort. Philippe Ariès macht deutlich, welcher zentrale Ort sozialen Lebens der Friedhof einst darstellte³. Im Denken und Handeln des modernen Menschen jedoch bleibt kein Raum für den Tod. Er steht in direktem Kontrast zur Vorstellung der Kontrolle, auch der Kontrolle und der Disziplinierung körperlicher Grenzen⁴. Öffentliche Auseinandersetzungen mit dem Themenfeld Tod finden in mehr oder weniger abstrakten Diskussionen um Sterbehilfe und Patientenverfügungen statt. Die eigene Sterblichkeit, das Da-Sein zum Tode, wird gerne ausgeblendet, stattdessen die Chance, unbeschadet ohne Verlust an Schönheit, Selbstbestimmtheit, sozialen Beziehungen und Gesundheit ein hohes Lebensalter zu erreichen, überschätzt. Der tote Körper symbolisiert die Störung, die Unstimmigkeit bis zum Verlust der Identität. Konfrontiert sich der Mensch des 21. Jahrhunderts dennoch mit der Endlichkeit des biologischen Lebens, so betritt er mit dem als defizitär denunzierten Körper und dem Glauben an technologische Machbarkeiten ein Spannungsfeld zwischen Utilitarismus und Bioethik, welches in der Bewegung der

1 Epitaph aus der Sammlung Enno Hansing: Hier liegen meine Gebeine, ich wollt' es wären Deine. Grabinschriften für alle Fälle. Bremen 1997, S. 29.

2 Philippe Ariès: *Geschichte des Todes*. München 1982, S. 775.

3 Ebd. S. 83.

4 Tina Weber: Codierungen des Todes. In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hrsg.): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München 2007, S. 541–558.

Kryoniker seinen vorläufigen Höhepunkt erreicht hat. Diese transhumanistische Geisteshaltung tritt an, mit Hilfe von Technologie die Unzulänglichkeit des Natürlichen im Labor zu verdinglichen und zu kompensieren: es gilt, den Tod gänzlich zu überwinden. Er wird zu einer Option, die technischer Kontrolle unterliegt. Bei der Kryostase wird der Organismus oder ein Organ (vornehmlich das Gehirn) bei extrem tiefer Temperatur konserviert, um in der Zukunft erneut belebt zu werden.

Denn mit dem Eintreten des Todes wird aus dem lebendigen Organismus ein Leichnam. Dieser verkörpert Identität und Individualität des einzigartigen Körpers und repräsentiert somit auch über den Tod hinaus den ehemals Lebenden. Die verbrieften Ansprüche auf Persönlichkeitsschutz, Selbstbestimmung und Menschenwürde hingegen kann nur ein lebender Mensch in Anspruch nehmen. Dieter Birnbacher spricht in diesem Kontext von einem «radikalen ontologischen Absturz: den irreversiblen Übergang von der Person zur Sache»⁵.

Im medienethischen Diskurs um die Visualisierung des Todes in den Massenmedien, sei es in der aktuellen Berichterstattung zum Tode Prominenter, Bilder von Katastrophen wie dem 11. September, dem Tsunami, aus Kriegsgebieten oder in fiktiven Medienformaten, oszillieren die Einschätzungen zwischen dem Potential der Abstumpfung und der Befriedigung von Sensationsgier⁶. Ökonomische Interessen spielen bei der Kommerzialisierung des Sterbens eine entscheidende Rolle. «Death sells» gilt hier einmal mehr, handelt es sich doch um ein Tabuthema, das sich – ähnlich der Sexualität – immer gut verkauft. Medienethisch steht der Tod in den Medien als ein Bereich angewandter Ethik in einem Spannungsfeld zwischen Informationspflicht, Konkurrenzdruck und Aufmerksamkeitsökonomie. Besonders brisant und in Abgrenzung zu anderen medienrelevanten Themen erweist sich hier das Verhältnis zwischen Öffentlichkeit und Privatheit.

So mag es heute irritieren, dass sich in den Anfängen der Fotografie die Portraitfotografie Verstorbener großer Beliebtheit erfreute. Hans Belting interpretiert das Herstellen der Fotografie als Kompensationsleistung der Hinterbliebenen⁷. Dem passiven Hinnehmen des Todes sei die Aktivität der Bilderzeugung entgegen gestellt worden. Damit konstatiert Belting zugleich eine Analogie zwischen Bild und Tod⁸: «Der Widerspruch zwischen Anwesenheit und Abwesenheit, den wir auch heute noch an Bildern feststellen, besitzt seine Wurzeln in der Erfahrung des Todes der anderen. Man hat die Bilder vor Augen, so wie man Tote vor Augen hat, die dennoch nicht da sind.»⁹

5 Dieter Birnbacher: Philosophisch-ethische Überlegungen zum Status des menschlichen Leichnams. In: Norbert Stefenelli (Hrsg.): *Körper ohne Leben. Begegnung und Umgang mit Toten*. Wien 1998, S. 927–932, hier S. 927.

6 Siehe hierzu mehr: Ingrid Stapf: Der Tod und die Medien. In: *Zeitschrift für Kommunikationsökologie und Medienethik (zfk)* 8. Jg. (2006) Nr. 1, S. 57–64.

7 Hans Belting, *Bild-Anthropologie*. München: Fink, 2001.

8 Siehe weiterführend: Maurice Blanchot: Die zwei Fassungen des Bildlichen. In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hrsg.): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München 2007, S. 25–38.

9 Hans Belting: *Bild-Anthropologie*. München 2001, S. 143.

Der Friedhof als eine materielle Versammlung der Toten scheint derzeit ebenfalls in der Auflösung begriffen: anonyme Begräbnisse in Form von Seebestattungen und «natürliche» Beisetzungen in sogenannten Friedwäldern gewinnen an Attraktivität. Alternative Bestattungsformen boomen derzeit in Deutschland: die Zahl der bislang 15 vorhandenen Friedwälder und Naturfriedhöfe soll perspektivisch erhöht werden, in Düsseldorf wird Pionierarbeit geleistet mit dem Kolumbarium, einer oberirdischen Urnenhalle und in Berlin mit der Weltraumbestattung. Die gesetzliche Reglementierung setzt den avancierten Neuentwicklungen in Deutschland viele Grenzen, wie das Bilderverbot auf einigen Friedhöfen. Auch das Verbringen der Asche in Silvesterraketen ist hierzulande nicht gestattet, so dass man sich (noch) nicht als Feuerwerk über der Bundesrepublik abschießen lassen darf.

So unvorstellbar der eigene Tod auch zu sein scheint, so sehr ist er inzwischen Teil des lebenslangen Individualisierungsprozesses. Dem Individuum bietet sich nun die Möglichkeit zur Inszenierung des eigenen Sterbens. Derzeit entsteht, initiiert durch die Hamburger Friedhofsgärtner-Genossenschaft, der erste Fan-Friedhof der Fußball-Bundesliga direkt am Stadion des HSV, um die lebenslange Nähe zum Fußball auch im Tode fortzuführen. Das mit Steinmetzen und Bestattungsunternehmen für HSV-Grabsteine und -Bestattungen noch in der Planung befindliche Gesamtpaket konnte bereits Reservierungsanfragen verzeichnen.

Der künftig Tote selbst kann auch im Internet die individuelle Präsentation seiner Persönlichkeit für die Zeit nach seinem Ableben vorbereiten. Die Internetvermarktung des Individuums findet so eine weitere Spielart. Hierzu stehen diverse zumeist konfessionslose Angebote zur Verfügung: Das «interaktive Vermächtnis» kann auf der Seite EWIGESLEBEN hinterlassen werden, wo man mit den freundlichen Worten «Willkommen in der Ewigkeit» begrüßt wird. Die Mission dieser Website liest sich folgendermaßen:

Das Internet bietet die Möglichkeit mit Bildern, der eigenen Stimme, kurzen Filmen oder dem geschriebenen Wort Ihr Vermächtnis wachzuhalten. Alles kann noch einmal gesagt oder richtig gestellt werden. Das Lebenswerk kann noch einmal Revue passieren. Alles ist möglich. Stellen Sie sich vor, daß dieser Abschied hier für immer erhalten bleibt, solange es das Internet oder ein vergleichbares Medium gibt. Für jeden Menschen wird Ihre Botschaft «weltweit abrufbar» sein.¹⁰

Zielgruppe des Angebots ist laut Betreiber Christian Kluth unter anderem die immer zahlreicher werdenden Gruppe der Singles: «Wenn Sie keine Angehörigen haben, müssen Sie im Todesfall ja selbst etwas veröffentlichen.»¹¹ Viele möchte das ohnehin selbst in die (noch warme) Hand nehmen und trauen ihren Hinterbliebenen offenbar keinen würdigen Nachruf zu. Interessanterweise wird diese Website kaum von künftig Sterbenden wahrgenommen. Es finden sich hier seit Jahren nur sieben

10 <http://www.ewigesleben.de/> (01.10.2008)

11 «R. I. P. – Ruhe in Pixeln» von Christoph Dreyer <http://www.stern.de> Artikel vom 21. April 2005 (30.09.2008)

Gedenkseiten, die offenbar im Nachhinein von Freunden oder Angehörigen eingestellt wurden und ein Bild sowie einen kurzen Text oder ein Gedicht enthalten. Es gibt hingegen eine Vielzahl von Einträgen im Gästebuch, in denen Menschen ihre Trauer um einen geliebten Menschen formulieren. Dies demonst-



Abb. 1: Logo der Internetseite www.yourdeathwish.com

riert einmal mehr das große Bedürfnis der Menschen nach kommunikativer Auseinandersetzung mit dem Tod. Ausdruck findet dieses auch im Informationsportal und Diskussions-Forum zu den Themen Hospizarbeit, Sterbebegleitung, Krankheit, Sterben, Tod und Trauer: www.augenblicke-zwischen-leben-und-tod.de. Hier tritt beispielsweise eine Nutzerin anlässlich des Todes ihrer jüngst an Krebs verstorbenen Mutter mit der Frage „Trauere ich richtig oder falsch?“ an das Diskussionsforum heran. Auch das Gedenken an die Toten findet zunehmend im (Massen)Medialen statt: Gedenkvideos auf YouTube und Memorial-Webseiten¹² legen Zeugnis von der Trauer der Hinterbliebenen ab. Dabei fällt auf, dass es sich überwiegend um (oft durch Unfall oder Suizid) früh Verstorbene handelt. Diese virtuellen Friedhöfe bilden Gedenkstätten, die unabhängig von der örtlichen Präsenz der Toten sind und darüber hinaus den Besucher zur Kommunikation einladen.

Die Website YOURDEATHWISH (Abb. 1) wird überwiegend von einem Klientel zwischen 20 und 30 Jahren genutzt. Sie wirbt mit dem Untertitel «Don't wait until it is too late» und lädt den Besucher ein «Have a little fun [...] and create your perfect funeral»¹³. Dort kann die Inszenierung des eigenen Sterbens, Begräbnisses und Andenkens detailliert angegangen werden: sowohl Musik als auch Bilder und Videos, Entwürfe zur Sarg- oder Urnengestaltung, Wünsche zur Beerdigungszeremonie, Gedichte und Gebete, der Letzte Wille, Familiengeheimnisse, persönliche Nachrichten und die wichtigsten Errungenschaften zu Lebzeiten werden hier für die – hoffentlich interessierten – Hinterbliebenen (teilweise nur mit Passwort aufzurufen) zusammengestellt. Die Einträge befassen sich, ähnlich den Nutzerprofilen auf MySpace und StudiVZ, mit allem, was den Absendern Erinnerungswert erscheint, d.h. auch mit Ferienfotos, Dissertationen oder Tagebucheinträgen. Zudem macht die Website auf Geburtstage der (noch lebenden) Mitglieder aufmerksam und sieht Rubriken vor, in denen Regelungen zur Organspende und zu lebenserhaltenden Maßnahmen, Spenden für Wohltätigkeitszwecke und den Verbleib der letzten Habseligkeiten getroffen werden können.

12 Beispielsweise die seit 8 Jahren gepflegte Website <http://www.trauer-um-florian.de/> (30.09.2008).

13 <http://www.yourdeathwish.com> (29.09.2008)



Abb. 2: Skurrile britische Särge aus der Traditionsmanufaktur Vic Fearn



Abb. 3: Digitaler Video-Grabstein auf einem niederländischen Tierfriedhof in Rhenen

Bei einer derartigen Konkurrenz müssen sich traditionelle Bestattungsunternehmen heute auf den Typus des künftig Toten spezialisieren. Das Gewerbe, welches bislang die Unsichtbarkeit und bürokratische Organisation des Todes kultivierte, betreibt zur Zeit eine offensive Politik der Sichtbarkeit. Im September dieses Jahres wurde die Bestattungsmesse in Aachen erstmals für fachfremde Besucher geöffnet. Im Rahmen der Messe findet auch die Verleihung des «International Funeral Award» für das beste letzte Styling statt. Der Bundesverbandes Deutscher Bestatter offeriert mit www.memoriam.de seine eigene Gedenkseite. Mannigfaltige Spielarten werden dem Sterbenden und dessen Ange-

hörigen angeboten, um das Event der Bestattung und das Arrangement der letzten Ruhestätte auszugestalten. Ihm steht offen, zu Lebzeiten Vorbereitungen zu treffen, einen individuell – beispielsweise durch Sargmalerei – gestalteten Sarg in Auftrag zu geben (siehe Abb. 2), sich, wenn schon nicht in der Brot-Urne, dann im Rahmen einer exklusiven «Diamant-Bestattung» zu einem Schmuckstück für die Hinterbliebenen verarbeiten zu lassen, die Fingerabdrücke als Amulett zu brennen und den Grabstein durch die Medien der Individualität unverwechselbar zu machen, wie dies der Video-Grabstein (siehe Abb. 3) in Aussicht stellt. Dieser hält Multimedia-Material des Verstorbenen für Besucher bereit. Auf dem in den Grabstein eingearbeiteten Bildschirm können die mit einem Infrarot-Sender ausgestatteten Angehörigen Fotos und Videos des Verstorbenen aktivieren. So können mahnende Lebensweisheiten noch über den Tod hinaus weitergegeben werden. Laut Herstellerangaben wird der LCD-Monitor durch Solarzellen mit Strom versorgt und soll bei regelmäßiger Wartung eine Lebensdauer von 20 Jahren erreichen. Eine Variante des digitalen Grabsteines stammt von dem japanischen Beerdigungsunternehmen Ishinokoe und ermöglicht mit Kamera- und Mikrofon-Ausstattung auch das Hinterlassen von Botschaften für den Toten oder andere Mitglieder der Grab-Community.

Ebenfalls als eine moderne Ergänzung des traditionellen Angebotes möchte die markt.gruppe GmbH & Co. KG «Deutschlands größtes Anzeigennetzwerk» ihr Portal «www.trauer.de – Erinnern in Gemeinschaft» genutzt wissen. Besucher des Portals erhalten die Möglichkeit, online eine Traueranzeige aufzugeben.

Mit der Musealisierung wird ein Versuch unternommen, den Tod in das öffentliche Bewusstsein und die

Auseinandersetzung zu bringen: Das seit 1992 in Europa einzigartige MUSEUM FÜR SEPULKRALKULTUR in Kassel (Abb. 4) widmet sich den Themen Sterben, Tod und Trauer. In beispielhaften Ausstellungen findet eine ansprechende Hinwendung zu Leben und Tod statt wie die «Schluss jetzt»-Ausstellung von Karikaturen zum Themenfeld Tod und Sterben oder «Game over. Spiele, Tod und Jenseits» demonstrierten. Die Hauptgeldgeber des Museums, Bund und Land, sehen seine Aufgabe darin, dem Besucher die Kompetenz zu vermitteln, einen Standpunkt zu Fragen wie der Organ-Transplantation und zur Patientenverfügung zu entwickeln. Im Angelsächsischen wird dies mit dem Fachbegriff «Death Education» bezeichnet. Eine einzigartige Sichtbarkeit des toten Körpers wird in der umstrittenen Ausstellung KÖRPERWELTEN produziert. Die in verschiedensten Posen arrangierten anatomischen Präparate haben zu ungeahnten Besucherrekorden, aber auch zu heftiger Kritik an der Art der Inszenierung der Plastinate geführt. Der Besucher sieht zwar echte Leichen, kann diese jedoch nicht mehr als Personen identifizieren. Stattdessen demonstrieren die Präparate, wie der menschliche Körper funktioniert. Einerseits setzt sich die Unsichtbarkeit des personalisierten Todes fort, andererseits handelt es sich um die Sichtbarmachung des allgemeinen biologischen Todes. Somit demonstriert auch diese Ausstellung die heutige Ambivalenz im Umgang mit den Toten.

Persönliche Betroffenheit im Trauerfall, die personale Trauer bei direkten Bezugspersonen, ist für andere kaum bemerkbar. Auch medial ist das unspektakuläre, langsame, nicht-inszenierte Sterben, der Tod im Pflegeheim, eher selten. Das alltägliche Sterben würde – vermutlich – langweilen. Dahinsiechen, Bestattung und Trauerfeier müssen im engsten privaten Kreis ausgehalten werden. Die Distanzierung und Verdrängung des tatsächlichen, realen Todes geht mit der medialen Präsenz desselben einher. Damit wird er nicht weniger wichtig, er hat lediglich eine andere Erscheinungsform. In der aktuellen Mediengesellschaft, so konstatiert Klaus



Abb. 4: Museum für Sepulkralkultur, Kassel



Abb. 5: Comic «Der kleine Tod und das Fischbrötchen» Nr. 1 Innenseite



Abb. 6: Die britische Komödie STERBEN FÜR ANFÄNGER (2007)

Feldmann, findet eine Ersetzung von Primär- durch Sekundärerfahrungen statt¹⁴. So sehr das Sterben auch in der direkten Begegnung verdrängt zu sein scheint, so ausdifferenziert stellen sich mediatisierte Erfahrungen des Todes dar. Diese massenmedialen Inszenierungen von Tod und Sterben finden ein Millionenpublikum nicht betroffener Zuschauer. Der Tod ist demnach im Medienalltag und als solcher wiederum im öffentlichen Raum jederzeit sichtbar, entbehrt allerdings der Last des individuellen Schmerzes und der Brutalität des erlebten Todes. Elisabeth Bronfen macht in ihrer Untersuchung¹⁵ deutlich, dass Bilder von Leichen doch faszinierend sind, zu faszinierend um erfolgreich unterdrückt zu werden und daher Neugier auslösen.

Mediale Herangehensweisen an die Thematik finden oftmals als Begegnungen mit Strategien der Komik und des Gelächters statt. Wir amüsieren uns mit dem Tod, sei es in der Tradition des mexikanischen Totenkultes, der dem Tod mit Spaß, Tanz und Fröhlichkeit entgegentritt, sei es im Comic (Abb. 5) oder im fiktionalen Kinofilm wie in Frank Oz' STERBEN FÜR ANFÄNGER (DEATH AT A FUNERAL, GB 2007). Die schwarze Komödie (Abb. 6) handelt von Tod und Begräbnis des Vaters von Protagonist Daniel. Von Anfang an steht die Beerdigung unter keinem guten Stern – die Leichenbestatter liefern den falschen Toten zur Beerdigung. Dem ei-

14 Klaus Feldmann: *Tod und Gesellschaft*. Wiesbaden 2004, S. 109.

15 Elisabeth Bronfen: *Over her Dead Body*. Manchester 1992.



Abb. 8: Logo des Trauersenders

SIX FEET UNDER – GESTORBEN WIRD IMMER (SIX FEET UNDER – EVERY DAY ABOVE GROUND IS A GOOD ONE, USA 2001–2005 unter der Leitung von Allan Bell): Im Mittelpunkt der Serie des US-amerikanischen Privatsenders HBO (Abb. 10) steht Familie Fisher und ihr Bestattungsinstitut. Der umgangssprachliche Titel bedeutet wörtlich «1,80 Meter tief (begraben)» und ist mit dem deutschen «Radieschen von unten betrachten» vergleichbar. Zu Beginn jeder Folge steht ein Todesfall. Diese Toten werden nicht als wissenschaftliche Objekte der Forensik verhandelt, sondern sind dramaturgisch als Verstorbene mit personalen Identitäten eingesetzt. Das Bemühen der Bestatter liegt in der Serie darin, eine Kontinuität in der visuellen Repräsentation des Menschen zu suggerieren und damit eine Verlängerung der Identität der Person zu gewähren. Die dort gezeigte Praxis der Slumberrooms (übersetzt etwa Schlummerräume), wo sich Angehörige und Freunde am offenen Sarg zu Umtrunk und Häppchen versammeln, wird inzwischen auch hierzulande nachgefragt.

Zeit	Montag
Block 1	8:00 Nachrufe / Dokus
	9:00 Lebensräume / Wohnen
	10:00 Essen & Trinken
	11:00 Tiere / Aktuell
Block 2	12:00 Nachrufe / Dokus
	13:00 Gesundheit / Service
	14:00 Besser Leben / Lifestyle
	15:00 Endlich Freizeit / Reisen
Block 3	16:00
	17:00 Nachrufe / Dokus
	18:00 Besser Leben / Recht
	19:00 Tiere / Service
	20:00 Lebensräume / Service

Abb. 9: Programmschema des Trauersenders

tionswesens. So kündigt die Süddeutsche Zeitung den Sender als «Das Arte für die Bestattungskultur» (13.09.2007) an. Im Gegensatz zum bisherigen Fernsehangebot bietet Eros TV ein Werbeumfeld für Hersteller von Treppenhilfen, Anbietern von Sterbegeldversicherungen oder Seniorenresidenzen. Bei der Zielgruppe des Geschäftsfeldes rechnet man mit der dreifachen Höhe der jährlich in Deutschland versterbenden ca. 830.000 Menschen.

Die zahlreichen Aktivitäten, die sich derzeit rund um das Themenfeld Tod und Sterben entfalten, demonstrieren, dass Medientechnologien in Verbindung mit Praktiken im Umgang mit dem Tod auch im Bestattungsgewerbe an Bedeutung gewinnen. Diese Betriebsamkeiten finden zumeist aus kommerziellen Interessen heraus statt, treffen aber auf ein gesellschaftliches Bedürfnis. So spiegeln sie das Verhalten der Gesellschaft gegenüber Tod und Sterben. Das konkrete Sterben ist durch Prozesse der Individualisierung, der Privatisierung und der Isolierung dem alltäglichen Blick entzogen. Während einerseits diese Partikularisierung des Todes zu konstatieren

ist, findet sich andererseits eine Großzahl unterschiedlichster medial gestützter Angebote für Sekundärerfahrungen. Gerade durch die elektronischen Medien scheint sich die Quantität der Präsenz des Todes verändert zu haben. Wo konfessionelle Angebote den Menschen im Umgang mit dem Tod nicht entsprechend zu unterstützen scheinen, spielen die Kommunikationsangebote digitaler Medien eine tragende Rolle. So bieten die elektronischen Kommunikationsmöglichkeiten die Chance, Barrieren und Sprachlosigkeit bezüglich des Umgangs mit Tod und Sterben zu überwinden, ohne explizit die Privatsphäre des Individuums aufzubrechen.

Die Verschiebung der Bereiche Tod und Sterben aus der Realität in die Medien widerlegt die noch von Philippe Ariès konstatierte Verdrängung und Tabuisierung des Todes in unserer Gesellschaft. Er wird nicht zum Verschwinden gebracht, sondern findet vielmehr, wie Birgit Richard es formuliert, «im Zeitalter optischer Speichermedien neue Symbolisierungsorte»¹⁷. Zusammenfassend bleibt die Erkenntnis, dass eine fehlende Erfahrung im realen Umgang mit den Toten zu konstatieren ist. Dieses Erfahrungsdefizit führt zu Hilflosigkeit und Ablehnung, findet aber in den medialen Ausprägungen ein Angebot zur positiven Beschäftigung mit dem Tod im Medienalltag. Die Medialität des Todes, so mein Fazit, ist als Kennzeichen eines gewachsenen Interesses an einer realitätsgerechten Betrachtung des Todes zu lesen.

Abschließend möchte ich ein Zitat aus Douglas Couplands Roman *ALL FAMILIES ARE PSYCHOTIC* anfügen. Hintergrund dieses Gesprächs ist die Versammlung der Mitglieder des angeschlagenen Familiencans Drummond in Florida anlässlich des Mondfluges der Tochter Sarah. Mutter Janet und Ex-Mann Ted führen den folgenden Dialog, nachdem sie festgestellt haben, dass sie inzwischen beide HIV-infiziert sind:

«Es kommt mir vor wie das Ende von *Unsere kleine Stadt*, wenn die Leute aus Grover's Corner sich aus ihren Gräbern heraus miteinander unterhalten.»

«Hm.»

«So habe ich mir den Tod immer vorgestellt», sagte Janet. «Ich – an deiner Seite – wir beide zusammen – und wir unterhalten uns leise. Vielleicht für immer.»



Abb. 10: DVD Sammelbox der Fernsehserie *SIX FEET UNDER* in Form eines mit dem Spaten ausgehobenen Graswürfels

17 Birgit Richard: *Todesbilder. Kunst. Subkultur. Medien*. München: Fink Verlag, 1995, S. 8.

«Das Stück hat mir immer eine Heidenangst eingejagt.»

«Oh, ich weiß. Mir auch. Es sollte mit einem Warnhinweis versehen werden. Aber ein Gutes hatte es: Es hat mir klar gemacht, wie der Tod sein würde. Und gleichzeitig brachte es mich dazu, nicht an den Tod denken zu wollen.»

Ted sagte: «Ich versuche auch, nicht zu viel an den Tod zu denken. Aber ich kann einfach nicht damit aufhören.»¹⁸

2

Diese Ausgabe des Augenblick gliedert sich in mehrere Teile, die jeweils unterschiedliche mediale Schwerpunkte setzen:

Anhand des aus der kollektiven Erfahrung des «Schwarzen Todes» gespeisten Totentanzes an den mittelalterlichen Kirchhofmauern veranschaulicht Thomas Leßmann die kulturellen und historischen Wandlungen bildhafter Imagination im Umgang mit Tod und Sterben. In der zeitlichen Distanz wird deutlich, wie sehr die mit dem Tod einher gehenden Normen gesellschaftlichem Wandel unterworfen sind.

Im Schwerpunktbereich Film zeigt Susanne Marschall anhand der internationalen Filmgeschichte auf, wie komplex sich filmische Inszenierungen des Todes darstellen. Anhand der letzten Augenblicke im Film dekliniert sie unterschiedliche Varianten von Abschiedsblicken. Matthias Steinle geht der lustvollen Grenzüberschreitung in der Burleske nach und fragt, wie diese mit dem Thema Tod umgeht.

Der Doku-Soap im Fernsehen gilt die Analyse Andrea Noltes. Sie demonstriert an einem Beispiel die Konfrontation mit dem Tod in einer dokumentarisch angelegten Fernsehserie. Sven Stollfuß zeigt anhand der Fernsehserie C.S.I. auf, wie der routinierte Umgang mit den Toten in einer Koppelung von Verwissenschaftlichung und ausdifferenzierter Repräsentation toter Körper zum Thema gemacht und massenhaft verbreitet wird. Anja Todtenhaupt widmet sich dem jüngsten Zeichentrickfilm und demonstriert, wie sich mit *SUICIDAL SQUIRRELS* ein morbides Zeichentrickprodukt vom Fernsehen in die Mobilfunkbranche ausweitet.

Der Blick auf digitale Medien beschließt die Untersuchung verschiedener medialer Inszenierungen.

Die Situation des Todes wird im Computerspiel, so zeigt Britta Neitzel auf, als verhandelbar dargestellt: will der Spieler, dessen Avatar soeben im Spiel verstorben ist, aufhören oder weiterspielen?

Verena Kuni schließlich geht der Frage nach, welche Bedeutung Tod und Sterben für die Daten im zeitlosen World Wide Web haben.

Zum Schluss möchte ich mich herzlich bedanken bei all denjenigen, die diesen Band ermöglicht haben: allen voran dem Schüren Verlag für die gute und flexible Zusammenarbeit und ganz besonders den Herausgebern dieser Reihe.

18 Douglas Coupland: *Alle Familien sind verkorkst*. Hamburg: Hoffmann und Campe, 2002, S. 219.

Der Totentanz

Zur motivgeschichtlichen Genese und Aktualität eines
didaktischen Mediums des Spätmittelalters

Der Tod als Endpunkt des irdischen Lebens bleibt ein immerwährendes Thema in der Kulturgeschichte der Menschheit. Das Rätsel des Todes, die Suche nach seiner Bedeutung und gleichzeitig die Absicht, dem Leben Sinn und Dauer zu verleihen, hat die Menschen in allen Kulturen und zu allen Zeiten in ihrem Denken beeinflusst. Neben volkstümlichen, religiösen, philosophischen und literarischen Aussagen, die immer als Vorstellungshilfen des nicht erfassbaren Todes dienen, hat die Konfrontation mit dem Tod auch zu bildkünstlerischen Darstellungen geführt.

Der Totentanz ist die bekannteste bildhaft gewordene Imagination zu diesem Thema.

Der Totentanz – Eine Begriffsbestimmung

Der Begriff «Totentanz», auch «Makabertanz» genannt, ist in Kunst und Literatur ein weitgefasstes Phänomen und – «mit Ausnahme des mittelalterlichen Totentanzes – nicht genau definiert»¹. Als eine moralisch-didaktische Bilderfindung christlicher Kunst stellt der Totentanz in seiner frühesten Form einen Reigentanz Lebender und Toter dar. Weltliche und geistliche Standesvertreter werden, in hierarchischer Abstufung, einer meist musizierenden Todesgestalt (Skelett oder verwesender Leichnam) gegenübergestellt. Die bildliche Darstellung ist von Versen begleitet und hat in Rede und Gegenrede die Aufforderung des Todes zum Mitkommen und zum Mittanzen sowie das Widerstreben der Lebenden zum Inhalt. Indirekt mit diversen mentalen Phänomenen der beginnenden frühen Neuzeit verbunden, entwickelte er sich in einem Wechselverhältnis mit zahlreichen älteren, meist literarischer Quellen, die sich mit der Unausweichlichkeit des Todes beschäftigen. Die ideengeschichtlichen Wurzeln liegen vor allem in frühen Texten der Buß- und Erbauungsliteratur, in illustrierten Handschriften und Inkunabeln sowie in profanem Gedanken- und Liedgut.²

1 Margarete Bartels: Totentänze – kunsthistorische Betrachtung. In: Hans Helmut Jansen: *Der Tod in Dichtung, Philosophie und Kunst*. Darmstadt 1989, S. 105–122, hier S. 105.

2 Umfassenderes Material zu den Quellen der Totentanz-Tradition bei Gerd Kaiser: *Der tanzende Tod. Mittelalterliche Totentänze*. Frankfurt 1983; Eva Schuster: *Das Bild vom Tod. Graphiksammlung*

Die ursprünglichen Darstellungen auf Kirch- und Friedhofsmauern geben Einblicke in das oft spannungsreiche Verhältnis der Menschen zum Tod und helfen darüber hinaus, das mittelalterliche Sinnsystem der Todesdarstellung besser zu verstehen.

«Media in vita in morte sumus.»³ Diese Formel spiegelt die Einstellung der religiösen Menschen zu Sterben und Tod sehr genau wider. Auch wenn der Umgang mit dem Tod im ausgehenden Spätmittelalter durch gemeinschaftliche Rituale zum vertrauten Alltagsphänomen für die Menschen geworden ist, so wurde vor allem das unvorbereitete und plötzliche Sterben, das tief im christlichen Todesverständnis verwurzelt war, gefürchtet. «Eingelassen in die großen Ängste des ausgehenden Mittelalters»⁴, in ein Leben, das von polaren Gegensätzen und Unsicherheiten geprägt war, können die Totentänze vor allem als religiöses Disziplinierungsinstrument der Kirche verstanden werden. Als einprägsame Bilderpredigt vermittelten sie neben anderen erbaulichen Text- und Bildquellen das Ideal des guten Sterbens auf eine besonders abschreckende Weise. In den Worten von Uli Wunderlich waren sie «Teil eines umfassenden theologischen Programms, dessen zentrales Anliegen der Arme-Seelen-Kult ist, die Aufforderung zum Totengedächtnis und zur Vorbereitung auf das Schicksal im Jenseits»⁵.

Die Kombination aus Text und Bild sowie die äußerst schlichte Botschaft, die von den Wanddarstellungen ausging, erreichten vor allem die unteren Stände und räumten damit den öffentlich zugänglichen Totentänzen einen populären Charakter ein. Gerade für die ärmeren und weniger Gebildeten bedeutete der Totentanz endlich eine Art Nivellierung, ein «Gleichheitspostulat»⁶ für die gesamte unterprivilegierte Gesellschaft. So verstanden diente der Totentanz auch als Sprachrohr, indem er Kritik an den ungerechten Verhaltensweisen der höher gestellten Stände übte. Wenn auch die gottgegebene Einteilung der Gesellschaft in unterschiedliche Ordnungsstufen (*Ordo-Gedanke*) und die dadurch erfahrene soziale Ungleichheit im Leben nicht wettgemacht werden konnte, so wurde genau dies als Anklagepunkt und Drohung an die Mächtigen im Totentanz ins Gegenteil verkehrt. Damit hoben die Totentänze die herrschenden gesellschaftlichen Grundsätze zumindest auf der imaginären Ebene auf: Spätestens im Tod sind alle Menschen gleich.

Im Wesentlichen liegen dem mittelalterlichen Totentanz drei Aspekte zugrunde:

der Heinrich-Heine-Universität. Recklinghausen 1992; Hans Helmut Jansen (wie Anm. 1) sowie Uli Wunderlich: *Der Tanz in den Tod. Totentänze vom Mittelalter bis zur Gegenwart*. Freiburg 2001.

3 «Mitten im Leben sind wir vom Tod umgeben». Ein Ausspruch, der dem Dichter Notker I. zugeschrieben wird und später von Martin Luther ins Deutsche übertragen wurde.

4 Kaiser, S. 25.

5 Wunderlich, S. 92. Vor allem der Totentanz im Barock wurde zunehmend von den Totenbruderschaften in Auftrag gegeben.

6 Kaiser, S. 43.

- I. Die Gleichheit aller Menschen vor dem Tod, ungeachtet ihrer sozialen Stellung. Dies wird ersichtlich durch den universellen Anspruch, alle Vertreter der weltlichen und geistlichen Stände repräsentieren zu wollen.
- II. Die Vorstellung der Vanitas. Die Nichtigkeit des menschlichen Lebens und der körperliche Zerfall werden auf die Weise eindrucksvoll ins Bild gesetzt; angesichts des Todes erweisen sich Schönheit, Jugend, Reichtum und Macht als vergängliche irdische Werte.
- III. Der verbildlichte memento-mori-Gedanke. Er entsteht aus der Konfrontation des Betrachters mit den Todesbildern und ist als didaktische Mahnung und Aufforderung zu verstehen, das Leben und den eigenen unausweichlichen Tod zu überdenken und stets auf diesen vorbereitet zu sein. Hierbei wird der Betrachter fiktiv in die gestaltete Totentanzszene einbezogen und muss sich als einen potentiellen Teilnehmer des makaberen Tanzes erkennen.

Totentänze entstehen ohne größere Unterbrechungen bis in die Gegenwart in Kunst, Literatur, Musik, Theater und im Film. Um diesen häufigen Rückgriff auf die Totentanz-Tradition und die Verwendung in anderen Kontexten, in anderen Medien, besser verstehen zu können, soll hier vor allem der Wandel eines Grundelementes im Vordergrund stehen: die kontrastierende und provozierende Darstellung von Tod und Mensch in einer bildhaften Aussage.

Ursprung des Totentanzes – einige Entwicklungslinien

Sinnverwandte Quellen

Der Totentanz ist ein gesamteuropäisches Ereignis, das aus unterschiedlichen Überlieferungs- und Vorstellungstraditionen entstanden ist und schon deswegen nicht als singuläres, von anderen Todesimaginationen unabhängiges Ereignis betrachtet werden darf. Auffallend jedoch neben dem zweifelsohne wichtigen christlichen Kontext jener Zeit ist die Tendenz der neueren Forschung, weltlich-religiöse Aspekte verstärkt auszuklammern, obwohl die Totentänze ein von didaktisch-religiösen und populären Elementen ausgestattetes Sujet sind. Kiening beschreibt diese «Anlagerung von Sinnverwandtem» in den Totentänzen als «historische Undeutlichkeit», die «vielleicht deren «Erfolgsprinzip» ausmacht»⁷.

Eine ihrer wichtigen Grundlagen hat die eigentümliche Verbindung von Tod und Tanz in dem christlichen Glauben an

«die Auferstehung der Toten und das Jüngste Gericht, sowie die volkstümliche Vorstellung vom nächtlichen Tanz der unerlösten «Armen Seelen» auf den Friedhöfen,

7 Christian Kiening: Totentänze – Ambivalenzen des Typus. In: *Jahrbuch für Internationale Germanistik*, 27 (1995), S. 38–56, hier S. 54f.

eine Auffassung, die mit der damals üblichen Einstellung des Menschen zum Tode eng zusammenhing»⁸.

In der Entstehungszeit der Totentänze in Europa, also ab Mitte des 14. Jahrhunderts, war der Arme-Seelen-Glaube durchaus weit verbreitet: Gerade bei der Rezeption der eindrücklichen Wandgemälde dürfte die Vorstellung «vom Reigen der Toten, die als gefährliche Wiedergänger die Lebenden in ihren Kreis ziehen wollen»⁹, eine nicht unerhebliche Rolle gespielt haben. Im Todesbewusstsein der Laienbevölkerung, das eng mit den magisch-phantastischen Elementen der Volksfrömmigkeit verbunden war, galten umhergeisternde Tote mitunter als reale Erscheinung.¹⁰ Die Furcht vor schwerwiegenden Konsequenzen führte zu einer strengen Einhaltung spezieller Handlungsrituale und Bräuche, wie zum Beispiel das Aufsagen eines Arme-Seelen-Gebets oder die Aufstellung eines Arme-Seelen-Lichts auf den Gräbern der Verstorbenen. Der Volksglaube erzeugte in Verbindung mit der religiösen Atmosphäre eine diffuse Furcht vor dem Tod, ein nicht greifbares Phänomen, das tief im Verständnis der vorwiegend ländlichen Bevölkerung verankert war und den Alltag entscheidend mitgeprägt hat.

«Sollten nicht Volkserzählung und Volkslied in jenen Jahrhunderten Gefühle bewahrt haben, von denen die Literatur kaum etwas weiß?»¹¹ So fragte schon Johann Huizinga und verwies damit genau auf den Bereich, der selbst heute noch im Verborgenen bleibt, der sich weder figürlich noch textlich darstellen lässt und somit eine nebulöse Sphäre bildet, die den Totentänzen von jeher als besondere Faszination eigen ist. Eine auffallend dynamische Verbildlichung dieses Aberglaubens zeigt die Schedelsche Weltchronik aus dem Jahre 1493 (Abb. 1). Zu sehen ist ein «schwungvoller Freudentanz zweier Skelette und einer stark verwesten weiblichen Leiche, die zu den Klängen einer Schalmei [...] Hand in Hand springen»¹². Das Bild zählt zu den lebendigsten Darstellungen tanzender Tote und ist zugleich eine «ungewöhnliche Illustration der christlichen Lehre von der Auferstehung der Toten beim Jüngsten Gericht [...]»¹³.

Aus dem orientalischen Raum beeinflusst «Die Legende der drei Lebenden und der drei Toten» ebenfalls die Entstehung des Totentanzes.¹⁴ Diese Legende¹⁵, die Bild und Text kombiniert und so das Vorbild für die sprechenden Toten im Totentanz

8 Bartels, S. 105.

9 Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Berlin/Leipzig 1936/37. Bd. VIII., S. 1098.

10 Vgl. Christian Kiening: *Das andere Selbst. Figuren des Todes an der Schwelle zur Neuzeit*. München 2003, S. 55.

11 Johann Huizinga: *Herbst des Mittelalters. Studien über Lebens- und Geistesformen des 14. und 15. Jahrhunderts in Frankreich und in den Niederlanden*. Hrsg. v. Kurt Köster. Stuttgart 1987, S. 175f.

12 Vgl. Schuster, S. 12.

13 Ebd., S. 13.

14 Vgl. Hans Schadewaldt: Totentänze-medizinhistorische Meditation. In: Brigitte Schulte: *Die deutschsprachigen spätmittelalterlichen Totentänze: unter besonderer Berücksichtigung der Inkunabel «Des dodes dantz»*, Lübeck 1489. Diss. Köln/Wien 1990, S. 64f.

15 Sie ist in dem monumentalen Fresko vom Triumph des Todes im Camposanto in Pisa ins Bild gesetzt.

liefert, berichtet von drei auf die Jagd reitenden Königen, die im Wald auf drei Särge mit halb verwesenen Leichen stoßen. Die Toten rufen den Lebenden den markanten Satz zu: «Quod fuimus, estis, quod sumus eritis!» («Was wir gewesen sind, seid ihr, was wir sind, werdet ihr sein!»). Da die Lebenden von hohem gesellschaftlichen Rang sind, kann auch hier schon ein sozialkritischer Ansatz gesehen werden. Indirekt tragen auch die bereits seit der cluniazensischen Reform¹⁶ in Frankreich, Deutschland und England zunehmenden contemptus-mundi-Gedichte¹⁷ über das allgemeine geistige Klima zur Entstehung des Totentanzes bei, indem

sie die Menschen immer stärker zu einer Konzentration auf den Tod bewegen. Die Reflexion über die Vergänglichkeit des irdischen Lebens und die Hinfalligkeit des menschlichen Daseins sind in den Texten des Mittelalters schon stets präsent. Von dieser regen Auseinandersetzung mit dem Tod zeugen auch die im 13. Jahrhundert aufkommenden vado-mori-Gedichte, bei denen die Strophen litaneiartig jeweils mit den Worten «vado mori»¹⁸ beginnen und enden. In diesen weit verbreiteten Vergänglichkeitsgedichten beklagen die Vertreter der einzelnen Stände den unmittelbar bevorstehenden Tod. Diese Dialogverse, die noch ohne Bildfindung auskommen, werden später mit den Darstellungen der mittelalterlichen Ständerevue kombiniert – am deutlichsten wird das am Beispiel der «Danse macabre».¹⁹



Abb. 1: Michael Wolgemut, *Tanz der Gerippe*, Holzschnitt aus: Hartmann Schedel, *«Liber chronicarum ...»*, Nürnberg 1493

16 Die cluniazensische Reform ist eine geistliche Gegenbewegung des 11. Jahrhunderts, die ihren Ursprung im burgundischen Benediktinerkloster Cluny hatte. Im Kern beinhaltete sie eine strengere Beachtung der Benediktsregel und forderte eine Vertiefung der Frömmigkeit von den Mönchen. Mit der cluniazensischen Reform wollte man dem geistigen Verfall der Klöster, der durch die verstärkte Aufnahme von Laien drohte, wirkmächtig entgegenzutreten.

17 *Contemptus mundi* = Verachtung der Welt.

18 *Vado mori* = «Ich mache mich auf zu sterben».

19 Wunderlich, S. 43/44.

Es zeigt sich, dass viele ambivalente Überlieferungsquellen, die immer auch an inkonstante religiöse und soziale Vorstellungen sowie Handlungspraktiken der Menschen gebunden sind, zur Entstehung der Totentanzidee beigetragen haben. Nach wie vor ist der genaue Ursprung der Totentänze ungeklärt, doch genau dieser ambivalente Charakter «stellt zugleich auch seine größte Leistung dar: die Verschmelzung von didaktischer Absicht der Bußpredigt sowie offizieller kirchlicher Lehre mit Elementen des archaischen Volksglaubens sowie profaner bürgerlicher Kultur»²⁰.

Der monumentale Totentanz

Die heutige Forschung geht im Allgemeinen davon aus, dass als Ursprung des Totentanzes Frankreich anzusehen ist: Die «Danse macabre» (Abb. 2), ein Wandgemälde von 1424 auf dem Beinhaus des damals beliebtesten Friedhof in Paris, Aux SS. Innocents («Zu den Unschuldigen Kindern»), wird immer wieder als «wichtigster

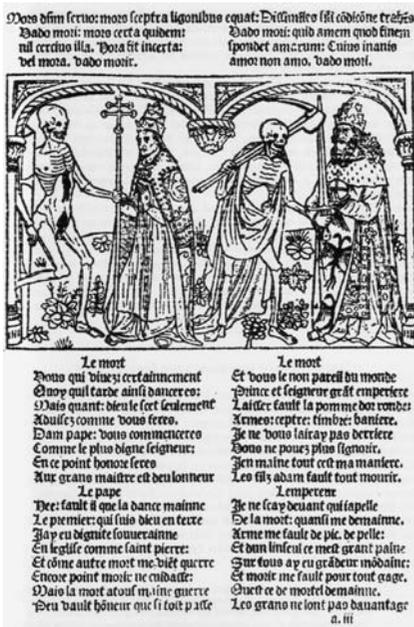


Abb. 2 (li.): «La Danse Macabre» von 1485 mit Dialogversen



Abb. 3 (re.): Oberdeutsche Vierzeilige Totentanz, Holzschnittfolge im Heidelberger Blockbuch von 1465

20 Irmgard Wilhelm-Schaffer: *Gottes Beamter und Spielmann des Teufels. Der Tod im Spätmittelalter und Früher Neuzeit*. Köln 1999, S. 22.



Abb. 4: Lübecker Totentanz, Historische Aufnahme des Gemäldes von 1701

Ausgangspunkt der europäischen Totentanztradition» beschrieben.²¹ Das Gemälde wurde später zwar zerstört, doch der Pariser Verleger Guyot Marchant veröffentlichte 1485 in Holzschnittbüchern Text und Bild des bedeutenden Kunstwerks. Der «oberdeutsche vierzeilige Totentanz» (Abb. 3) ist eine weitere wichtige Quelle – vor allem für die Darstellung der verschiedenen Stände. Als frühestes deutsches Zeugnis in lateinisch-deutscher Mischform wurde er zwischen 1443 und 1447 in Augsburg aufgeschrieben und ist heute – allerdings ohne Text – mit der Handschriftenkennzeichnung Cod. Pal. germ. 314 der Universität Heidelberg versehen. Die Verse indes sind offensichtlich schon älter. Die bekanntere und geläufigere Fassung beruft sich auf eine spätere Ausgabe des Totentanzes, die im Heidelberger Blockbuch mit Bild erscheint (Cpg. 438).

Ein Textvergleich zeigt auch eine mögliche Verbindung zu dem großen Totentanz auf dem Predigerkloster in Basel (Baseler Totentanz). Die 24 Figurenpaare werden in Basel jedoch zu 39 erweitert. Das Baseler Wandgemälde ist mit einer Länge von fast 60 Metern auf der Kirchhofmauer überaus imposant. In nahezu lebensgroßen Abbildungen werden die Figurenpaare in einer Prozession wiedergegeben. Die große Pestkatastrophe in Basel von 1439 dürfte hier tatsächlich als Entstehungsgrund gedient haben. Wie schon die «Danse macabre», so wurde auch der Baseler Totentanz zerstört, konnte aber in den später veröffentlichten Kupferstichen des Matthäus Merian erhalten werden.²²

21 Kaiser, nach Pickering, S. 25f.

22 Die Kupferstiche Merians zeigen deswegen eine überarbeitete Version des Gemäldes.

Der Lübecker Totentanz sei hier als letzter berühmter monumentaler Totentanz erwähnt (Abb. 4). Um 1463 entstand in der Bürgerkirche St. Marien eine Totentanzmalerei, die mit einer Höhe von 1,75 Metern und einer Länge von ursprünglich dreißig Metern den gesamten Innenraum der in der Kirche liegenden Beichtkapelle umrundete. Man ließ ihn in angstvoller Erwartung der sich ankündigenden Pestwelle²³ 1463 anmalen, auch hier ist der Schöpfer nicht genau bekannt. Mit 24 Ständevertretern erlangte der Lübecker Totentanz «große Berühmtheit und beeinflusste die gesamte nachfolgende mittelniederdeutsche Totentanztradition»²⁴.

Die Verbreitung und Modifikation des mittelalterlichen Totentanzmotives

Mit der Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern um 1450 durch Johannes Gutenberg verändert sich auch der Totentanz: Durch die Aufteilung in Seiten wird es technisch problematisch, lange Personenketten lesbar abzubilden. Durch das reduzierte Format kommt es zu Darstellungen von Paaren, bestehend aus einem Lebendigen und einem Toten, der nun selbst zum Tanze aufspielt und somit als Todespersonifikation gedeutet werden muss. Der Tod schickt also nicht mehr Verstorbene, um zum Tanz zu zwingen, sondern er holt die Menschen selbst. Diese Trennung in Einzelbilder und der Paartanz des Todes kündigte sich bereits in den frühesten Totentänzen durch die Arkadengliederung an. Herausragendes Beispiel für den aufgelösten Totentanz ist die 1526 gezeichnete Holzschnittfolge *Imagines Mortis* von Hans Holbein dem Jüngeren. Sie gilt als Fixpunkt für die endgültige Auflösung der Reigenform des mittelalterlichen Totentanzes zugunsten neuzeitlicher grafischer Einzeldarstellungen. Mit der technischen Revolution des Buchdrucks verbreiten sich die Totentanz-Motive schnell in der Bevölkerung, das nun zur Verfügung stehende (kleinere) Format führt aber zu einer Reduktion der ursprünglichen Gesamtdarstellung der Totentanzkomplexe, die teilweise komplette Ständereihen auf den Kirchhofsmauern präsentiert haben. Die entstandenen isolierten Paar-Darstellungen der neueren Totentänze erfordern eine andere, abgeschwächte Rezeption und können den gewollten Schrecken eines imposanten Wandgemäldes in keiner Weise ersetzen. Die Einzeldarstellung jedoch schärft den Blick auf die

23 Die Pest dient der Totentanzforschung zwar folgerichtig als epochenspezifisches Merkmal, wird darüber hinaus – leider meist ungeprüft – oft zum singulären Entstehungsfaktor der monumentalen Wandgemälde erklärt. Nur selten jedoch gibt es einen so unmittelbaren Zusammenhang wie beim «Lübecker Totentanz»: Im Winter 1463/64 sah sich ganz Norddeutschland von einer Pestepidemie bedroht. Neben der Pest müssen noch weitere epochentypische Seuchen und Krankheiten genannt werden, wie z. B. Mutterkornvergiftung (Antoniusfeuer), Cholera, Ruhr und Typhus. Vgl. dazu Stefan Winkle: *Geisseln der Menschheit. Kulturgeschichte der Seuchen*. Düsseldorf 32005. Zudem schwächten zahlreiche folgenschwere Hungersnöte (Missernten) und Klimakatastrophen (Überschwemmungen, Kälte, Dauerregen) die Bevölkerung. Vgl. dazu: Wolfgang Behringer: *Kulturgeschichte des Klimas. Von der Eiszeit bis zur globalen Erwärmung*. München 2007.

24 Vgl. Schulte, S. 4f.

Details, denn durch die bessere druckgrafische Bearbeitung kommt jetzt ein Interesse an ästhetisch ansprechenden Bildern zutage. Das Verwesungs- und Vergänglichkeitsmotiv steht nicht mehr selbstverständlich im Vordergrund; «das Grausige des ehemals tanzlustigen Todes ist dem Holbeinschen Tod abhanden gekommen.»²⁵ Jedes Blatt bietet eine einzigartige Milieustudie und ein höchst individualisiertes Bild, das die epochentypischen Missstände, Unsitten der Zeitgenossen oder historische Ereignisse in der Frühzeit der Reformation und des Bauernkrieges widerspiegelt. In der Totentanzfolge Holbeins wird die Begegnung des Einzelnen mit dem Tod thematisiert, was eine andere psychologische Wirkung hervorruft als die Ständereiung (Abb. 5). Die Aussage wird von einem «er holt sie alle» zu einem «er holt dich». Gleichzeitig könnte man in der Auflösung der Kollektivdarstellungen der frühen Totentänze den Weg der späteren Individualisierung des Todes in unserer Gesellschaft vorgezeichnet sehen ...

Neben Hans Holbein sind noch Niklaus Manuel (1517, Berner Totentanz²⁶) und die Kupferstiche des Hans Sebald Beham (um 1540, (Abb. 6)) zu nennen. Diese Künstler werden in der einschlägigen Forschungsliteratur immer wieder als erste Vertreter des «modernen» Totentanzes genannt. Sie leiteten die Herauslösung aus dem «Korsett» spätmittelalterlicher Wandgemälde gewissermaßen ein und ebneten damit den Weg zu neuen ikonografischen Darstellungsfor-



Abb. 5: Hans Holbein d. J., *Der Ackermann*, Holzschnitt 1526



Abb. 6: Hans Sebald Beham, *Der Tod und das schlafende Weib*, Kupferstich 1548

25 Petra Giloy-Hirtz: Mittelalterliche Totentanz-Dichtung. In: Hans Helmut Jansen (wie Anm. 1), S. 123–143, hier S. 129f.

26 Vgl. dazu Paul Zinsli: *Der Berner Totentanz des Niklaus Manuel* (= Berner Heimatbücher, Bd. 54/55). Bern ²1979.



Abb. 7: Johann Rudolf Schellenberg, *Frontispiz*, Kupferstich 1785)



Abb. 8: Daniel N. Chodowiecki, *Das Kind*, Radierung 1791

men: «Seither, schlußfolgere ich, muss die Einzelszene als Totentanz-Szene gelten dürfen, auch und gerade dann, wenn es sich nicht um einen Tanzakt handelte.»²⁷ Nach seiner höchsten Blütezeit im 15. und 16. Jahrhundert bleibt der Totentanz hauptsächlich eine Bildform des deutschsprachigen Raumes. Der Totentanz wird jetzt nicht mehr allein religiös eingesetzt (Säkularisierungstendenz), sondern bekommt eine politisch-satirische Nuance, welche heute die Hauptaussage der Totentänze darstellt. Er wird vom ‹Tanz der Stände› immer mehr zum narrativen Gesellschafts- und Sittenbild, zum Beispiel bei der Folge Johann Rudolf Schellenbergs «Die Erscheinung Freund Heins in Holbeins Manier», eine ironische Beobachtung des Menschen und seiner charakteristischen Eitelkeiten. Zeitgenossen wie Friedrich der Große und Voltaire werden mit aufgenommen (Abb. 7), aber auch technische Erfindungen – zum Beispiel der Heißluftballon – werden in die Werke eingefügt. Auch die Darstellung der Todespersonifikation hat sich gegenüber den frühen Totentänzen geändert. In der zwölfteiligen Radierungsfolge von Daniel N. Chodowiecki von 1791 ist in dem Blatt «Das Kind» (Abb. 8) der Tod nicht länger schrecklich

27 Rainer Stöckli: *Zeitlos tanzt der Tod. Das Fortleben, Fortschreiten, Fortzeichnen der Totentanztradition im 20. Jahrhundert*. Konstanz 1996, S. 52.

und gnadenlos, vielmehr hat die Darstellung von dem das Kind küssenden, mit ihm sanft entschwebenden Tod etwas Versöhnliches. Die Variabilität der Todespersonifikationen wird im 20. Jahrhundert noch ausgebaut, der Tod kann nun schrecklich, tröstend aber auch übermütig dargestellt werden. Spätere Darstellungen zielen gleichberechtigt neben der satirischen oder mahnenden Aussage auf gestalterische Raffinesse. Ein Beispiel für die Betonung des ästhetisch-erotischen Reizes des Totentanzthemas ist das seit der Renaissance beliebte Vanitasmotiv «Tod und Mädchen» (Abb. 9). Die Wurzeln dieses Motivs liegen in antiken Mythen, zum Beispiel im Raub der Proserpina durch Hades, und gehört noch heute zu den beliebtesten Darstellungen der Todesbegegnung.

Aktualität des Totentanzes

Neue Wertschätzung als bildkünstlerische Aussage gewinnt der Totentanz in der deutschen Spätromantik durch die starke Betonung des aktuell-politischen Geschehens, beispielsweise in der Folge «Auch ein Todtentanz aus dem Jahre 1848» von Alfred Rethel (Abb. 10). In seinen als Totentanz betitelten Holzschnitten übt Rethel Kritik an der grausamen Niederschlagung der Märzrevolution und inszeniert den Tod als alleinigen Sieger. Eine andere Begründung für das Wiederaufleben des Totentanzes im 19. Jahrhundert kann das Verlangen nach symbolhaften Darstellungen allgemein sein. Insgesamt ist hier eine erstaunliche Themenvielfalt zu beobachten, die jedoch auf Kosten der Ausdruckskraft



Abb. 9: Hans Baldung Grien, *Der Tod und das Mädchen*, Tempera auf Holz, 1517



Abb. 10: Alfred Rethel, *Auch ein Todtentanz aus dem Jahre 1848*, Holzschnitt 1849



Abb. 11: Alfred Rethel, *Der Tod als Erwürger. Erster Auftritt der Cholera auf einem Maskenball in Paris 1831*, Holzschnitt 1851



Abb. 12: Hugo Simberg, *Der Tod hört zu*, Aquarell und Gouache, 1897

des einzelnen Werkes gehen kann – die Totentänze sind zuweilen künstlerisch weniger durchgestaltet und haben Flugblattcharakter.

Zum fin de siècle hin ändert sich das wiederum und es entstehen hervorragende Blätter zum Thema Tod und Totentanz von Künstlern wie Max Klinger, Edvard Munch, Hugo Simberg, James Ensor und Alfred Kubin. In der symbolistischen Kunst rückt zunehmend die psychische Verfassung der Gesellschaft in den Mittelpunkt der Todesdarstellungen, der politisierende Charakter tritt in den Hintergrund.

Die ungebrochene Faszination der Künstler sieht man an der Bandbreite der zeitgenössischen Totentänze, von denen sich viele im Besitz der Grafiksammlung Mensch und Tod der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf befinden. Die Spanne reicht von der Darstellung einer späten Cholera-Epidemie in Paris (Abb. 11), dem Tod als geduligen Zuhörer (Abb. 12), hauptsächlich um Eros und Tod kreisende Bilder von Horst Jansen und Salvador Dali, politisch motivierten Darstellungen von Hans Gabriel Jentsch (Abb. 13) bis hin zu den Umweltsünden anprangernden Blättern des «Niederösterreichischen Totentanzes» von Robert Hammerstiel.

So ist der Totentanz dank seiner vielseitigen Medialität offen für zeitgenössische Bezüge und dient als Indikator für Ängste und Nöte in der Gesellschaft. Er ist ein Mittel zur künstlerischen Reaktion auf die Tabuisierung von Alter und Tod in der Gesellschaft,²⁸ auf übertriebene Wissenschaftsgläubigkeit, auf Bedrohung durch

28 Vgl. Schuster, S. 18. Zur Diskussion um die angebliche Verdrängung des Todes vgl. Thomas Macho/Kristin Marek: *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München 2007. Auch spiegelt sich das Interesse am Umgang mit dem Tod und den damit zusammenhängen Kulturpraktiken in zahlreichen Ausstellungen und Publikationen der letzten Jahre wider, z. B. *Last minute. Ein Buch zu Sterben und Tod*. Hrsg. vom Stapferhaus Lenzburg, Baden 2000.

Kriege, Nuklearwaffen und Umweltverschmutzung. Die Angst vor dem Tod bleibt, obwohl die großen Kriege, Seuchen und Hungersnöte aus dem Alltagsbild der in den Wohlstandsländern lebenden Menschen verbannt sind: Im 18. Jahrhundert verschwand die Pest aus Europa, im 19. Jahrhundert wird die Pockenschutzimpfung eingeführt. Cholera und Tuberkulose sind seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts keine allgemeine Bedrohung mehr. Doch treten neue Schrecken auf, zum Beispiel Aids und Krebs. Die Todesstunde ist trotz moderner Gerätemedizin und Wissenschaft für die Menschen nicht leichter geworden, ebenso wenig gewinnen wir durch den technischen Fortschritt Sinngebung für unser Leben.²⁹ Wir erleben einen Widerspruch von Freiheit und Sicherheit, den Condrau³⁰

so treffend formuliert, und spüren dabei die Heideggersche Seinsvergessenheit. Ferner kommt hinzu, dass heute, da viele Menschen nicht mehr die Hoffnung auf ein Leben nach dem Tode haben, das irdische Leben alles ist, was ihnen in Erwartung steht – so blicken sie ohne Hoffnung auf ewiges Sein der Endgültigkeit ins Auge.

Und so

«tanzt der Tod fort und fort – ohne außer Atem zu kommen und, natürlich, ohne zu altern. Er tanzt aus Jahrzehnten heraus, die den Begriff des Ewigen, des Fortundfortdauernden eingeübt haben. Er tanzt in Jahrzehnte hinein, die ihren Glauben an den figürlichen, personifizierten Tod preisgegeben haben. Viel zu viel wissen wir, wenn wir wollen, über den klinischen Tod, über den Tod auf der Intensivstation, über die technischen Möglichkeiten, den Lebenszerfall in die Länge zu ziehen. Dennoch hält sich, hartnäckig – besserem Wissen vis-à-vis – die Figuration des Knochenmannes.»³¹



Abb. 13: Hans Gabriel Jentsch, *Der Hauptmann*, Holzschnitt 1904

29 Imhof bezeichnet die heutigen «Lebensverlängerungen» auch als «Todesverhinderungen». Vgl. Arthur E. Imhof: Der Tod zur rechten Zeit – Gedanken eines Historikers. In: Eva Schuster, S. 31–45, hier S. 32f.

30 Gion Condrau: *Der Mensch und sein Tod*. Zürich ²1991, S. 29.

31 Stöckli, S. 8/9.

Letzte Augenblicke im Kino

Gedanken über filmische (Vor-)Zeichen des Abschieds

Der Tod ist den Lebenden ein dunkles Rätsel, das jenseits des Vorstellbaren liegt. Gerade deshalb hat er Menschen immer wieder dazu herausgefordert, sich Bilder von ihm zu machen – angstbesetzte und sagenumwobene, wissenschaftlich sezierende und phantastische, belustigende und mahnende.¹ «Der Tod ist bilderfreundlich», schreibt der Kulturanthropologe Philippe Ariès, weil «das Bild das dichteste und direkteste Ausdrucksmittel des Menschen angesichts des Mysteriums des Hingangs ist»². Dabei sind das Sterben und der Tod als anthropologische Urerfahrungen kulturhistorisch keineswegs gleich antizipiert und dargestellt worden. Vielmehr haben sich mit der Einstellung zum Tod auch dessen religiöse und künstlerische Inszenierungsformen in Abhängigkeit von geschichtlichen, kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungsprozessen gewandelt. So hat sich beispielsweise das Bild der zur Menschenmahl ansetzenden Sensengestalt unter dem Eindruck der Pestepidemien im Spätmittelalter entwickelt, während der Gedanke, dass der Tod als Menschenfreund auftreten kann, dem es schwer fällt, seine Pflicht zu erfüllen, erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts aufkommt, als moralisch-religiöse Aspekte und das damit verbundene Bild des triumphierenden Todes in den Hintergrund treten. Auch die Geschichte des Kinos, die ich im Folgenden nach markanten Mustern durchsuchen werde, greift tradierte Bildvorstellungen des Todes auf, um sie zu verwandeln und in neue Kontexte zu stellen. Zahlreiche Todesgestalten durchstreifen das Kino sowie die Kunst- und Kulturgeschichte: Gerippe und Schnitter, schwarze Reiter und Spielmänner, Abholer und Reisebegleiter, Todesengel und Dämonen. Der Phantasie der Filmemacher, Masken- und Kostümbildner sind dabei keine Grenzen gesetzt, wenn es darum geht, die Physiognomie des Todes im Sinne ihrer Aussage zu gestalten und der personifizierten Angst vor dem Sterben Gesicht und Gestalt zu verleihen.³

1 Das Thema Tod stellt für die unterschiedlichen Kunst-, Kultur- und Naturwissenschaften einen zentralen Forschungsgegenstand dar. An dieser Stelle seien nur drei wesentliche Titel genannt: Philippe Ariès: *Geschichte des Todes*. 8. Aufl. München 1997. Hans Belting: *Bild und Tod. Verkörperung in frühen Kulturen (Mit einem Epilog zur Photographie)*. In: ders.: *Bild-Anthropologie*. München 2001, S. 143-188. Elisabeth Bronfen: *Nur über ihre Leiche. Tod, Weiblichkeit und Ästhetik*. München 1994.

2 Philippe Ariès: *Bilder zur Geschichte des Todes*. München 1984. S. 7.

3 Der vorliegende Essay über *Letzte Augenblicke im Kino* ist aus der Zusammenfügung, Ergänzung und Erweiterung zweier Zeitschriftenartikel hervorgegangen: «Spuren des Schrecklichen. Beobachtungen zur Endlichkeit im Kino». In: *film-dienst*. 59. Jahrgang, 25. Mai 2006, Nr. 11, S.6-9 sowie

Neben allegorischen Todesfiguren lassen sich in der internationalen Filmgeschichte komplexe Inszenierungsformen von Todeserfahrungen, Jenseitsfahrten, Sterbeszenen und letzten Augenblicken aufspüren, welche in immer wieder neu variierten Standardsituationen kombiniert werden. Rituelle, religiöse und mythologische Vorstellungen treffen sich in dichten, vielfach kodierten Bewegungsbildern, in denen die einzelnen Bedeutungen zu einem Amalgam aus Bezügen und Verweisen verschmelzen. Kinematografische Todesikonografien wurzeln in archetypischen und kulturhistorisch gewachsenen Vorstellungen und greifen aktuelle Zeitbezüge und individuelle künstlerische Interpretationen auf. Ein Beispiel: Das Vorstellungsbild der Jenseitsfahrt als einer Passage über den Fluss geht unter anderem auf die griechische Mythologie zurück, der zufolge die Reise in die Unterwelt über den Styx führt. Der amerikanische Regisseur Jim Jarmusch inszeniert eine Jenseitsfahrt nach diesem mythologischen Muster in seinem schwarzweiß fotografierten Endzeit-Western *DEAD MAN* (USA 1995), als der Held (Johnny Depp), geleitet von dem Indianer Nobody (Gary Farmer) seine letzte Reise antritt. Wie in einen Sarg gebettet, überquert er das Meer – die letzte Station seines Lebens – alleine in einem Kanu, das ihn an Inselufeln vorbeiträgt, welche die Insignien der indianischen Stammeskultur wie Mahnmale der Anklage tragen. In der Auseinandersetzung mit den in Schutt und Asche liegenden Mythen Amerikas erneuert Jarmusch das Bild der Jenseitsfahrt über das Wasser und inszeniert den Sterbegang als Konfrontation mit der kriegerischen Kultur des weißen Mannes, die wie ein Film vor dem Auge des Sterbenden vorbeizieht. Hier zeigt sich, dass die jeweiligen Todesvorstellungen trotz ihres Repertoires an konstanten Bildformeln nicht unter dem Aspekt universeller Allgemeingültigkeit betrachtet werden können. Vielmehr rufen sie die bekannten Topoi aus dem jeweiligen kulturgeschichtlichen und künstlerischen Kontext in Erinnerung und sind daher «Vergegenwärtigungen» des Todes im doppelten Sinn.

Im Kino kündigt sich der Tod häufig vorzeitig an. Diese Prophetie der filmischen Bild- und Tonsymbolik entspricht den meisten Erfahrungen in der Wirklichkeit nicht, in der sich weder das Schreckliche noch das Glück abzeichnen. Im Gegenteil: Prophezeiungen des Endes oder einer schicksalhaften Wendung bleiben entweder einer religiösen oder einer poetischen Weltaneignung vorbehalten, die derartige – im Grunde unmögliche – Ahnungen stimuliert. Die Zeit-Kunst Film setzt Bild- und Tonsignale als vorausdeutende, apokalyptische Zeichen ein, welche in vielen Fällen eine innerfilmische und zugleich an den Zuschauer adressierte Doppelfunktion erfüllen. Paradigmatisch lässt sich diese Doppelfunktion an der meisterhaft komponierten Exposition von Nicolas Roeg's Venedigfilm *DON'T LOOK NOW* (*WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN*, GB 1973) darstellen: Der Film beginnt mit dem tragischen Unfall eines kleinen Mädchens. Während die Eltern im Inneren des Hauses lesen und arbeiten, stürzt ihre kleine Tochter draußen im Garten in den Teich und ertrinkt.

«Der letzte Augenblick. Gedanken zum endgültigen Abschied im Kino». In: *film-dienst*, 56. Jahrgang, 4. November 2003, Nr. 23, S. 6–9.

Jedes Bild- und Tondetail während der ersten Minuten des Films kündigt das Entsetzliche – den grausamen Tod des Kindes – an: ein aufs Äußerste genauer Einsatz der Kamera, welche durch Perspektive, Topshot, Verkantung und das individuelle Distanz-Nähe-Verhältnis zu den Figuren für eine unterschwellige Instabilität des Bildraumes sorgt; der warnend rote Lackmantel des Kindes, dessen Körper durch die plötzlich kopfüber stehende Kamera in einer Vorwegnahme des Unfalls optisch in der Gefahrenzone des Wassers gespiegelt wird; das leise und ein wenig stockende musikalische Leitmotiv des Klavierspiels; eine Flüssigkeit, die sich über das Dia ergießt, an dem der Kunstrestaurator John Baxter (Donald Sutherland) gerade seine Studien vornimmt. Akzentuiert durch einen dramatischen Ausbruch der Filmmusik entsteht aus diesem Missgeschick ein zufälliges Klecksbild, das wie ein Embryo aussieht und den Vater vor Schreck erstarren lässt. Angedeutet durch eine Reihe von vorerst nebensächlich wirkenden Bewegungsmontagen verknoten sich in diesem Schlüsselbild sorgfältig gesponnene, irreale Bedeutungsfäden zwischen den beiden Handlungen und Schauplätzen der Exposition. Filmisch wird ein kausaler Zusammenhang von Außen und Innen, vom Hier und Dort im fundamentalen Widerspruch zur rationalen Auffassung von Wirklichkeit behauptet. Plötzlich reißt auf beiden Ebenen der Ton ab. Atemlose Stille führt zu einer bedrohlichen Zäsur und wird, als John sein kleines Mädchen aus dem kalten Wasser birgt, durch dessen aus der Kehle gewürgte, immer wieder neu ansetzende Schreie durchbrochen: Jene Übersetzung des furchtbaren Schmerzes ins Tonale korrespondiert mit den Wiederholungen des Schreckensmomentes auf der Bildebene, die an die Ikonografie einer Pietà erinnert.

Die prophetischen Bild- und Tonzeichen in *DON'T LOOK NOW* wenden sich gleichermaßen an die Figuren und an den Zuschauer. Gemeinsam mit John nehmen wir die dicht aufeinander folgenden, visuellen und akustischen Bedrohungen wahr, doch mit unterschiedlicher emotionaler Wirkung. John erleidet einen Schock durch die Wahrnehmung des Embryonalbildes, das an eine besondere Form symbolischer Todesdarstellungen erinnert – an Rituale, bei denen Tote in der Körperposition eines ungeborenen Kindes beerdigt werden, so als ob man den Tod gleichbedeutend mit einer Rückkehr in den Schoß der Mutter verstehen könne. An den Zuschauer gewendet bauen die Spuren des Schrecklichen sukzessive eine dramatische Spannung auf, die sich auf dem Höhepunkt durch das Eintreten des Schicksalsschlages entlädt. Doch anstatt hier innezuhalten, eröffnet Roeg den zweiten Akt des Films mit einem ohrenbetäubenden Presslufthammer-Geräusch, dem losgelösten Echo eines emotionalen Schocks, der nun das Publikum zusammen zucken lässt, obwohl er für die Figuren in diesem Moment ohne Bedeutung bleibt.

Apokalyptische Finsternis

Stirbt im Kino ein Mensch, kann sich der ganze Himmel verdunkeln. In der Realität ist dies nicht so: Auch wenn im Ausnahmefall einmal einem tragischen Ereignis angemessene Wetterverhältnisse herrschen sollten, können solche Erscheinungen seit

unserem kulturellen Abschied von einem mythologischen Weltverständnis nicht mehr als Zeichen einer nahen Zukunft gedeutet werden. Doch das Kino beruft sich immer wieder auf diese überwunden geglaubte, archaische Ordnung der Dinge. In Pedro Almodóvars Film *MATADOR* (E 1986) über eine letale *amour fou* inszeniert das Liebespaar seinen gegenseitigen Liebesmord



Abb. 1: Pedro Almodóvar: *MATADOR*

während einer Sonnenfinsternis, ein Unterfangen, das im Großen funktioniert, aber in den entscheidenden Details missglückt. Nur der ehemalige Stierkämpfer Diego (Nacho Martínez) darf sein Leben als jemand aushauchen, dem die Geliebte beim Sterben zusieht. Maria (Assumpta Serna) muss diese seltsame Erfüllung verwehrt bleiben: Die toten Augen des Geliebten können sie nicht mehr sehen. Sie erschießt sich selbst, beinahe zu spät, denn die Polizei entdeckt unmittelbar zuvor das Versteck des Paares. Doch der Mond schiebt sich im rechten Augenblick vor die Sonne, so dass die Verfolger abgelenkt werden. Die Sonnenfinsternis, zuvor eine Kulisse des Liebestodes, wird zu einer aktiven Verbündeten der *amour fou*.

Erscheinungen der Natur, allen voran des Wetters, erobern sich im Film jene archaischen Kräfte zurück, die ihnen Aufklärung und Naturwissenschaften nach und nach genommen haben. In Terrence Malicks Kriegsfilm *THE THIN RED LINE* (USA 1998) sind die sterbenden Soldaten umgeben von wunderschönen und undurchdringlichen Dschungellandschaften. Menschen, vor allem Soldaten, sind nur geduldete Fremdkörper in unberührten Gewässern, zwischen erhabenen Bäumen, auf endlosen Grasweiden, die durch den Blick der Kamera naturmystisch aufgeladen werden. Ein sterbendes Vogelkind, in der Wildnis eine alltägliche Erscheinung, wird zu einem Todessymbol, einem *Memento mori*, dessen Bedeutung die kämpfenden Männer ebenso zu lesen wissen wie das Publikum des Films. Malick setzt häufig Topshots, aber auch umgekehrte Kamerablicke vom Boden in den Himmel als Bildformeln ein, welche die Gegenwart – das Irdische – transzendieren und eine höhere Ordnung ins Spiel bringen. Auch Momente, in denen die Kamera sich mit angehaltenem Atem langsam um die Figuren herum bewegt, sie wie die Hauptfigur Private Witt (Jim Caviezel) in ihren letzten Sekunden umkreist, heben die lineare Erzählzeit auf. Für Momente definiert die Kreisbewegung der Kamera eine Schutzzone um das Opfer, ein letztes Innehalten vor dessen gewaltsam herbeigeführtem Tod.

Die Spuren des Schrecklichen im Kino sind vielfältig und stehen in langen Darstellungstraditionen. Sie sind einem bildhistorischen Wandel unterzogen und unterscheiden sich interkulturell, wenngleich sich auch markante Parallelen finden lassen. Überraschend viele ikonografische Darstellungen des Todes, so zum Beispiel die weit verbreitete Analogie zwischen dem Tiersymbol des auffliegenden Vogels und der Seele, die den sterbenden Körper verlässt, oder die metaphorische Übertragung von seelischen, körperlichen und gesellschaftlichen Verfallszuständen auf die Topografie der Ruine, finden sich in ähnlicher Form in vielen Kulturen. Dazu kommen eine ganze Reihe von filmspezifischen Todeszeichen, wozu der Topshot der Kamera, Bewegungsmodifikationen (Verlangsamung, Unterbrechung etc.) oder das Abreißen des Tons zählen. Der Tod, «das Hingehn, von dem wir nichts wissen, da es nicht mit uns teilt» (Rainer Maria Rilke), ist – mit Ariès gesprochen – überraschend bilderfreundlich. Gerade weil Bilder sich der bildtheoretischen Untersuchung in einer erstaunlichen semantischen Offenheit präsentieren, eignen sie sich als Darstellungsmodi des Nichtdarstellbaren. Im Bild bewahrt sich ein Rest des Unsagbaren, des Nicht-Rationalisierbaren – wie im Tod. Dabei fällt paradoxerweise der spürbaren Anwesenheit des Unsichtbaren im Bild eine besondere Rolle zu. Konkretes Anschauungsmaterial für das komplexe Verhältnis des Unsichtbaren zum Sichtbaren im Film, des in seiner Urheberschaft oft nicht definierten Kamera-Blicks auf die Bildelemente, liefert der Topshot, die Kameraposition im Himmel, der steile Kamerablick von oben auf die Figuren, dem die berechnete Frage gilt: Wessen Auge sieht hier eigentlich? Gehört dieser Blick einer Figur, einem monströsen Übervater wie in Stanley Kubricks *THE SHINING* (GB 1980), einem selbsternannten Herrn über Leben und Tod? Oder einer göttlichen Instanz, welche die Seele des Sterbenden empfängt? Der Blick der Kamera von oben stiehlt sich aus der Realität fort. Er geht auf Distanz zu einem Geschehen, vor dem wir uns zu Recht fürchten. Manchmal springt die Kamera regelrecht zurück oder in die Höhe, wenn eine Figur im Film stirbt. In Brad Silberlings *CITY OF ANGELS* (*STADT DER ENGEL*, USA/D 1998), dem amerikanischen Remake des Films *DER HIMMEL ÜBER BERLIN* (D/F 1987) von Wim Wenders, tritt der Tod unmittelbar vor dem Moment der Entfernung der Kamera ein.

Qui voi? – qui mort?

Das Kino beobachtet den Tod bei der Arbeit. Auffallend oft, wenn die Kamera von oben auf eine Figur herab sieht – ob in Krzysztof Kieslowskis *LA DOUBLE VIE DE VÉRONIQUE* (F/Polen/Norwegen 1991) oder in Sam Mendes *AMERICAN BEAUTY* (USA 1999) – ist der Tod ein unsichtbarer Spielpartner in der *Mise en Scène*. In *AMERICAN BEAUTY* sieht die Kamera dem Antihelden gottgleich aus steiler Blickposition beim Schlafen zu und teilt sich diesen unmöglichen Blick mit dem Filmzuschauer und dem toten Erzähler, dessen Stimme aus dem Jenseits zu hören ist: «And in a way» – so kommentiert der Verstorbene sein Leben im Rückblick – «I'm dead already». Die emotionale Irritation durch die Draufsicht hallt im leisen We-

hen der bodenlangen Vorhänge auf gespenstische Weise nach. Vertraut man auf die Wahrheit der Bildsprache, dann verrät auch der Topshot auf den verletzten Psychiater Malcolm Crowe (Bruce Willis) in M. Night Shyamalans Geisterfilm *THE SIXTH SENSE* (USA 1999), dass die Hauptfigur bereits zu Beginn des Films zu Tode gekommen ist. Doch dann erweckt die filmische Inszenierung den Helden erneut zum Leben, so dass das filmrhetorisch deutliche Signal des Anfangs bis zum Beweis des Gegenteils am Ende in Vergessenheit gerät. In der Hierarchie der filmischen Zeichen wiegt die leibhaftige Lebendigkeit des Schauspielers mehr als der symbolische Kamerablick vom Himmel herab. Alle weiteren Signale dieser Art – und *THE SIXTH SENSE* ist voll davon – übersieht der Zuschauer beim ersten Sehen des Films, um diese dann bei erneuter Begegnung zu suchen und zu sammeln. Das bedeutet, dass filmisch subtil gelegte Spuren des Schrecklichen nur dann wahrgenommen werden, wenn die Aufmerksamkeit des Publikums nicht anderweitig abgelenkt wird.

Ein starker Komplize von filmischen Täuschungsmanövern im Sinne von *THE SIXTH SENSE* ist die emotionale Gestimmtheit des Publikums: das prinzipielle Grundbedürfnis des Menschen nach Glück. Ist das Glück nahe, treffen die Tragödien umso härter. Als Meg Ryan in der Rolle der verliebten Ärztin Maggie Rice in *CITY OF ANGELS* beim Fahrradfahren die Arme gen Himmel hebt, wenn Pocahontas (Q'Orianka Kilcher) in Terrence Malicks *THE NEW WORLD* (USA 2005) mit ihrem Sohn im Labyrinthgarten spielt oder wenn sich der Amerikareisende (Horst Krause) in Michael Schorrs langsamem Roadmovie *SCHULTZE GETS THE BLUES* (USA 1993) einem temperamentvollen Tanz hingibt: In allen drei Fällen senden die jeweiligen szenischen, bildlichen und akustischen Arrangements feinste Signale, provozieren Vorahnungen eines nahen Endes, ohne dies direkt zu artikulieren. Minimale Schwankungen der Atmo, manchmal sogar das vollkommene Aussetzen der Tonspur, ein für Sekunden zögernder Kamerablick, eine kurze Unterbrechung oder Verlangsamung von Bewegungen genügen dem geschulten Filmzuschauer, um zu verstehen, dass etwas Schlimmes bevorsteht. Gerade an den schwer fassbaren, doch umso deutlicher spürbaren Augenblicken der Prophetie der filmischen Inszenierung lässt sich zum einen die unglaubliche Präzision der unbewussten Wahrnehmung der Zuschauer, zum anderen das präzise Handwerk und Wissen um diese psychologischen Mechanismen auf der Seite der Filmemacher erkennen.

Für Augenblicke verharren die beiden aufeinander folgenden und zugleich kontrapunktisch aus der jeweiligen Subjektiven von Ana (Najwa Nimri) und Otto (Fele Martínez) inszenierten Schlusssequenzen in Julio Medems *LOS AMANTES DEL CÍRCULO POLAR* (*DIE LIEBENDEN DES POLARKREISES*, F/E 1998) auf der Schwelle zwischen Glückserwartung und dem radikalen Eintritt des Todes. Entsetzt über den Zeitungsbericht eines Flugzeugabsturzes läuft Ana geradewegs in einen Bus, wobei die filmische Inszenierung den Moment des Aufpralls und des Todes subjektiviert, um so in Anas letzte Gedanken eindringen zu können. Anas Geist erhebt sich und erlebt die mögliche Fortsetzung der Szene, ein Happy End, doch ihre starren, weit aufgerissenen Augen während der Liebesumarmung mit Otto lassen keinen Zweifel an dem

Status der Szene zu. Ana ist tot. Auch Ottos verzweifelter Versuch, an der Gültigkeit des tragischen Ereignisses zu rütteln, misslingt. Er schließt seine Augen so fest er kann, doch Leben und Tod nehmen keinen anderen Verlauf. Auch in Medems Film sind von Anfang an die Zeichen des Todes in die Bild- und Tonebene eingeschrieben und werden als permanente Bedrohung des Liebespaares wahrgenommen. Trotzdem, oder gerade deswegen, bricht das tragische Ende mit der Erwartung des Zuschauers, der nach den vielen Irrwegen der Figuren auf ein glückliches Ende hofft.

Anders ist das in dem bereits erwähnten Film *SCHULTZE GETS THE BLUES*, der von einer Reise in den Tod erzählt, auf der die Hauptfigur ihr Leben neu entdeckt. Mit Bedacht und Langsamkeit spielt Horst Krause den ehemaligen Untertagearbeiter Schultze, den eine amerikanische Blues-Musik in weite Ferne lockt. Mit treibendem Rhythmus stimuliert die Musik ihren neuen Gefährten zum Spiel auf dem Schifferklavier und schließlich zum fröhlichen Tanz. Regisseur Michael Schorr lässt von Anfang an keinen Zweifel daran aufkommen, dass das Leben des übergewichtigen, schwer atmenden Mannes mit berufsbedingt geschädigter Lunge gefährdet ist. Er bereitet die Szene, in der sich der körperlich behäbige Schultze zum ersten Mal im Film ausgelassen bewegt, sorgfältig als heiligen Moment des Glücks und zugleich als Wende zum Tod vor, die sich auf der Bild- und der Tonebene bemerkbar macht. Der Film – die Welt – schweigt für einen Moment. Die Tanzenden erscheinen aus der Ferne als schwarze Silhouetten. Das ein letztes Mal zur Feier geladene Leben stiehlt sich davon.

Schwellen, Schemen und Schatten des Todes

Unter dem Aspekt der Prophetie der Bilder betrachtet, garantierte das Kino verlässliche Zusammenhänge, eine Logik der Ereignisse, die das Leben in der Regel verweigert. Oft spielen Filme den Gedanken durch, wie es wohl sei, ein Leben von seinem Ende her zu denken. Gottgleich pflastert das Kino dann seine Geschichten mit symbolischen Verweisen auf eine bereits diktierte Zukunft, eine leitmotivische Technik mit literarischen Wurzeln. In Thomas Manns Künstlererzählung *Der Tod in Venedig* (1912) begegnen dem Dichter Gustav von Aschenbach auf seiner Reise in die morbide italienische Stadt mehrere rothaarige, männliche Figuren wie Schwellenwächter auf seinem sicheren Weg in den Tod. Als Personifikationen des Unglücks erschrecken sie den sensiblen Künstler, der gewohnt ist, solche Zeichen in seiner Kunst zu setzen. Auch die Künstlerfigur William Blake in *DEAD MAN* fühlt sich durch symbolische Unglücksfiguren zu Recht geängstigt. Im Gegensatz zu Filmbeispielen wie *CITY OF ANGELS* oder *THE NEW WORLD*, in denen Vorahnungen auf subtile, kaum greifbare Art hervorrufen werden, greifen Thomas Mann und Jim Jarmusch auf den mittelalterlichen Bildtopos der Personifikation zurück: Todesfiguren in Form von bleichen, schwarz gewandeten Männern (Ingmar Bergmans *DET SJUNDE INSEGLET, DAS SIEBTE SIEGEL*, Schweden 1957) oder schöne, unnahbare Frauen (Jean Cocteau *ORPHÉE*, F 1950), Klabautermänner mit Sichel und Sense

(bei Ingmar Bergman und Woody Allen), dazu eine ganze Reihe von lebendigen oder toten Tieren (Vögel, Ratten, Wölfe, Katzen, Schnecken etc.) sind greifbare Ensemblemitglieder im Spiel mit der Endlichkeit.

Claude Chabrol dekliniert in *ALICE OU LA DERNIÈRE FUGUE* (F 1977) nahezu alle prophetischen Bildtopoi durch, mit denen die Emblematisierung des Mittelalters und des Barock an die Macht des Todes über das Leben erinnerte, und stellt seinen Film damit vollkommen in diese alte Bildtradition. Schnecken, Ungeziefer und tote Vögel gehören zu den Elementen der Memento-mori-Malerei seit vielen hundert Jahren. Sie verweisen den Menschen zum einen auf die Endlichkeit jeder geistigen Existenz, zum anderen auf den unaufhaltsam fortschreitenden Verfall des Körpers. Chabrols Alice (Sylvia Kristel) weiß diese Zeichen des Jenseits zunächst nicht zu interpretieren, obwohl sie bei einem Autounfall offensichtlich ihr irdisches Leben, aber – wie Julio Medems Ana – noch nicht ihre Wahrnehmung und ihr Bewusstsein verloren hat. Die Hypertrophie der Todesikonografie wendet sich zunächst an den kunsthistorisch kundigen Zuschauer des Films, dem zunehmend klar wird, dass Alice, die glaubt, am Leben zu sein, im Entrée des Jenseits übernachtet. Die lebende Tote nimmt Zuflucht in einem unheimlichen Haus, das über und über mit Vanitassymbolen geschmückt ist – eine Herberge des Todes, wie sie auch aus dem Genre des Horrorfilms bekannt ist. Absterbende Äste wuchern von außen in die Innenräume hinein, überall liegen abgefallene Blätter, an den Wänden hängen Todesmotive aller Arten. Hier ist die Zeit stehen geblieben, dem jenseitigen Raum ist nicht mehr zu entkommen. Nach und nach lernt auch Alice die Zeichen des Todes zu lesen und erkennt die schreckliche Wahrheit: Sie befindet sich auf einer Rite de Passage ins Nichts. Zur Bewohnerin eines Zwischenreichs geworden, ist Alice – vermutlich vorübergehend – auf einer zeit-räumlichen Schwelle in einem Ruinenraum gefangen und damit in einem der wichtigsten Raumsymbole der filmischen Todesikonografie.

Letzte Augen-Blicke

Eines der subtilsten Zeichen des endgültigen Abschieds ist der Blick eines Sterbenden, den anwesende Lebende wie ein Geschenk empfangen dürfen, das ewig schmerzt und dabei ungeheuer wertvoll ist. Diese letzten Blicke der Menschen, die uns im wirklichen Leben verlassen haben, verlieren sich niemals: der fragende, gleitende Aufbruch in ein Anderswo, von dem wir nichts wissen. Schwerste Erfahrungen – aber wie schlimm ist es für die Überlebenden, wenn es nicht zu einem bewussten Abschied kommt. Wenn ein naher Verwandter, der Geliebte, eine Mutter, ein Vater, ein Kind noch für diesen letzten Augenblick lebt, und niemand dabei ist. Die Angst, diese existentielle Sekunde zu verpassen, steckt jedem Menschen in den Knochen. Oder – noch schlimmer, einen letzten Blick erlebt, doch im entscheidenden Moment nicht erkannt zu haben. Umgekehrt drückt uns die Angst vor dem eigenen Tod in Einsamkeit nieder. In einem Krankenhaus, wo sich der letzte Blick an einer weiß-gelblichen Zimmerdecke zwischen den verblassten Blicken anderer, die zuvor



Abb. 2 & 3: Roberto Benigni: LA VITA È BELLA

gestorben sind, verliert. Im Krieg, zwischen verwundeten und schreienden Menschen. Bei einem tragischen Unfall. Im alltäglichen Leben beherrscht gnadenhalber eine Art Trancezustand unser Bewusstsein, das Verdrängen der permanenten Bedrohung des fremden, des nächsten und des eigenen Lebens: «Die Wolke, in der man sich aufgehoben fühlt, während andere sterben»⁴ – der Poet Elias Canetti kennt diesen Selbstbetrug, der uns beschützt. Und doch: Der letzte Blick eines anderen dringt durch diese Wolke wie ein unerbittliches helles Licht.

Auch das Kino kann die Wolken des Selbstschutzes in Luft auflösen. Letzte Blicke sind die emotionalen und dramatischen Höhepunkte in Szenen des Abschieds und des Sterbens. Sie lassen sich selbst in der Fiktion nur schwer ertragen. Zu wissen, dass es sich um eine schauspielerische Aufgabe ersten Ranges handelt, um ein mimisches und inszenatorisches Kunstwerk, erschaffen durch Gesicht, Kamera, Licht, Schatten, Farbe und Musik, hilft wenig. Da glaubt sich ein kleines verhungertes Kind in einem skurrilen Spiel und beobachtet aus seinem Versteck durch den im Breitwandformat geformten Sehschlitz, wie sein Vater von einem bewaffneten Soldaten abgeführt wird. Vorher hat der liebevolle Vater seinem kleinen Sohn eingeschärft, dass bei diesem Spiel keine Fehler gemacht werden dürfen. Still muss er sein, der kleine Junge im Konzentrationslager, und nur zusehen – wie im Kino. Der Vater spielt in seinen letzten Lebensmomenten für den Sohn Theater. Er knotet sich ein Tuch um den Kopf, läuft mit hochgerafften Hosenbeinen wie die Spielzeugvariante des Soldaten, der ihm ein Gewehr zwischen die Schulterblätter hält, in den Tod. Die Rolle des Vaters hat Regisseur und Schauspieler Roberto Benigni in LA VITA È BELLA (DAS LEBEN IST SCHÖN, I 1997) selbst übernommen. Guido, der liebenswerte Clown, behält das Endgültige dieses letzten Blickes gegenüber seinem unschuldigen Kind für sich.

4 Elias Canetti: *Über den Tod*. München/Wien 2003.S. 61.

«Here I come, Buck. I'm gonna be in a golden boat with golden wings»

Der eine weiß, der andere nicht: Auch in Robert Altman's dramatischer Komödie *COOKIE'S FORTUNE* (AUFRUHR IN HOLLY SPRINGS, USA 1999) passiert so etwas. Hier verabschiedet sich eine alte Frau freiwillig von ihrem Leben, weil sie glaubt, es habe lange genug gedauert. Jewel Mae Orcutt (Patricia Neal), von ihren guten Freunden liebevoll «Cookie» genannt, möchte nur noch eines: in der Ewigkeit schlafen und zwar an der Seite ihres geliebten und zu früh verstorbenen Mannes Buck. Eine der kostbaren alten Waffen Bucks soll ihr den letzten Dienst erweisen. Als der schwarze Willis (Charles S. Dutton) seine alt gewordene Freundin – ohne es zu ahnen – ein letztes Mal besucht, dreht sie ihm den Rücken zu, brummelt irgendetwas in ihren Kochtopf, gibt ihm Rätsel auf und schaut dem Ratlosen nicht mehr in die Augen. Sonderbar ist Cookie geworden, und so verschwindet Willis zögernd und etwas betrübt, aber im Grunde ahnungslos. Erst jetzt sieht Cookie Willis durch das geschlossene Fenster lange nach. Robert Altman rahmt auf diese Weise den unerwiderten Abschiedsblick. Obwohl die Szenerie eher hell und freundlich ist, obwohl Cookie ihre Absichten nicht öffentlich gemacht hat, obwohl die bunten Glasfenster im Treppenhaus die Atmosphäre verzaubern und obwohl die Geschichte gerade erst begonnen hat, weiß man als Zuschauer intuitiv, dass die Heldin jetzt sterben wird. Dieses Wissen vermittelt in erster Linie die Kamera. Zuerst sieht sie über Cookies Schulter nach draußen auf den Rücken des Freundes, der weggeht. Dann wechselt sie die Seite, nimmt den traurigen Abschiedsblick der alten Frau von außen in Empfang und zieht sich zurück – zu langsam, um unauffällig zu bleiben. Die Langsamkeit der Kamerafahrt, eine atemstockende Ruhe zwischen Gesicht und Objektiv, der stille Blick, der subjektiven, objektiven, göttlichen oder auch nur technischen Ursprungs sein kann, sind filmische Zeichen, die das Publikum emotional versteht.

Jenen letzten stillen Blick unter Freunden konnte auch der französische Re-



Abb. 4 & 5: Robert Altman: *COOKIE'S FORTUNE*

gisseur Louis Malle niemals vergessen. 1987 drehte Malle seinen deutlich autobiographisch motivierten Spielfilm *AU REVOIR LES ENFANTS* (*AUF WIEDERSEHEN, KINDER, F*) über eine tiefe seelische Verwundung seiner Kindheit, die er während der faschistischen Besetzung Frankreichs in einem Internat zugebracht hatte. Julien (Gaspard Manesse) und Bonnet (Raphael Fejto) wissen, dass auf ihren Abschiedsblick kein Wiedersehen folgen wird. Bonnet ist Jude und wird von den Patres der Schule versteckt, aber die Gestapo hat ihn durch einen unvorsichtigen Blick seines Freundes identifiziert. Nun führen sie Bonnet zusammen mit dem Padre und den anderen versteckten jüdischen Kindern ab. Die Kamera ruht lange auf Juliens Gesicht, denn *AU REVOIR LES ENFANTS* handelt von der Idee eines ungewollten Verrats, der so niemals stattgefunden hat, und von dem Gefühl der Schuld, überlebt zu haben, obwohl andere sterben mussten. Der zwölfjährige Jungschauspieler Gaspard Manesse hält in der Schlusseinstellung des Films einem langen, ruhigen und nahen Kamerablick stand, der zunächst von seinem Freund und schließlich aus der brutalen Leere des offenen Tores, aus dem Nichts zu kommen scheint, durch das die Verhafteten in ihr Verderben geführt wurden. Das Gesicht unbewegt und doch gerührt, die Augen offen, Tränen drängen hervor und werden mühsam zurückgehalten. Wer sieht hier wen? Wer wird gesehen?

«Here's looking at you, kid.»

Eine erste Sammlung letzter Blicke im Kino stößt auf Facetten filmischer Inszenierungen von Sterbe- und Abschiedsszenen, die in einer umfangreichen Phänomenologie noch im Einzelnen zu erfassen sein werden. Allein der bewusste letzte Blick kennt viele Varianten: Der Blick des Sterbenden auf die Überlebenden und umgekehrt, der Blick des Opfers auf seinen Mörder oder des Mörders auf das Opfer, der letzte Abschiedsblick vereint Sterbender, aber auch der Anblick eines geliebten Gegenstands, eines Bilds, einer Blume. In Pedro Almodóvars erotischem Thriller *MATADOR* misslingt der Versuch Mariás und Diegos im Liebesakt Aug in Aug in der gleichen Sekunde zu sterben. Manchmal wird der letzte Blick auch verweigert oder geschändet wie in Jean-Luc Godards *À BOUT DE SOUFFLE* (*AUSSER ATEM, F 1960*), als der sterbende Michel (Jean-Paul Belmondo) Grimassen zieht und seine Verräterin (Jean Seberg) noch im Kampf mit dem Tode beschimpft. In *PEEPING TOM* (*AUGEN DER ANGST, R: Michael Powell, GB 1960*) blicken die Opfer des Psychopathen Mark Lewis (Karlheinz Böhm) niemandem in die Augen, außer der mörderischen Kamera und ihrer erbarmungslosen Linse. Auch in Sam Mendes Mafiafilm *ROAD TO PERDITION* (*USA 2002*) ist ein Bildreporter unterwegs, der dem Tod bei seinem Handwerk zusehen will, indem er Sterbende filmt. Neben diesen bewussten Formen existieren die un- oder halbbewussten letzten Blicke. Manch einer verabschiedet sich in dem Glauben, es gäbe ein Morgen und somit auch die Chance eines Wiedersehens. Das schnöde Weggehen aus der Zwietracht zwischen Pierre Bérard (Michel Piccoli) und Hélène (Romy Schneider) wird in Claude Sautets Tragödie *LES CHO-*

SES DE LA VIE (DIE DINGE DES LEBENS, F 1969) zum endgültigen Abschied, da Pierre bei einem Autounfall schwer verletzt wird und schließlich im Krankenhaus stirbt. Sautet inszeniert einen äußeren und einen inneren letzten Blick. In seinen letzten Minuten erlebt Pierre eine Todesvision persönlicher Art. Als er stirbt, versinkt er – wieder einmal zu langsam und zu lautlos – im Meer. Sein letzter Blick gilt dem Zuschauer oder der Kamera.



Abb. 6: King Vidor: DUELL IN THE SUN

Manchmal werden Alltagsblicke durch Vorahnungen zu letzten oder vermeintlich letzten Blicken. Jeder Abschiedsblick zwischen Menschen, die sich lieben, bedeutet einen kleinen Tod. Wenn in Peter Weirs Thriller WITNESS (DER EINZIGE ZEUGE, USA 1985) der Polizist John Book (Harrison Ford) die Liebe seines Lebens Rachel Lapp (Kelly McGillis), eine Amish-Frau, verlässt, weil die kulturellen Unterschiede unüberbrückbar zu sein scheinen, bricht dieser Abschied wie ein Tod mitten in das Leben ein. In dem Gedicht *Abschied* beschreibt Rainer Maria Rilke dieses Gefühl: «Wie hab ich das gefühlt, was Abschied heißt. Wie weiß ichs noch: ein dunkles unverwundnes grausames Etwas, das ein Schönverbundnes noch einmal zeigt und hält und zerreißt.» In Bertrand Taverniers UN DIMANCHE À LA CAMPAGNE (EIN SONNTAG AUF DEM LANDE, F 1984) liegt die Angst vor einer unerwarteten Ankunft des letzten Blicks in der Sommerluft. Monsieur Ladmiral (Louis Ducreux) spürt sein Alter, seine Kinder bemerken seine Gebrechlichkeit: Gerade das Altwerden ist ein Feind der sanften Umwölkung des Bewusstseins. Nur im Film kann sich eine Figur selbst beim Sterben zusehen wie der Zeitreisende James Cole (Bruce Willis) in Terry Gilliams Science Fiction-Film TWELVE MONKEYS (USA 1995). Stephen Daldrys Film THE HOURS (USA 2002) erzählt von vielen Abschiedsblicken, echten und vermeintlichen. Der kleine Richie (Jack Rovello) spürt instinktiv, dass seine Mutter (Julianne Moore) etwas Schlimmes vorhat, aber sie wird sich schließlich doch nicht das Leben nehmen. Andere sind dazu verdammt, den Tod des Vaters auf den Schultern zu spüren, ihn nicht mehr ansehen zu dürfen wie Harmonica (Charles Bronson) in Sergio Leones Western C'ERA UNA VOLTA IL WEST (SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD, I/USA 1968), der als Junge Opfer einer perfiden menschenverachtenden Quälerei wird. Überhaupt schreibt der Showdown des Westerns ein eigenes Kapitel im Buch der letzten Blicke. Unvergessen ist der halbstündige Kampf zwischen der Halbindianerin Pearl Chavez (Jennifer Jones) und dem Draufgänger Lewt McCanles (Gregory

Peck) in King Vidors Technicolor-Film *DUELL IN THE SUN* (*DUELL IN DER SONNE*, USA 1946). Liebe und Hass haben sich selten zu einem derart blutigen Rendezvous eingefunden wie in diesem ungewöhnlichen Klassiker des Westerngenres.

Zu den Wolken

Neben all diesen Blicken von Mensch zu Mensch oder von Mensch zu Kamera kennt das Kino auch Blicke der Epiphanie und der Transzendenz. In dem neuseeländischen Film *WHALE RIDER* (*GELIEBTE GIGANTEN – WALE*, 2002) von Niki Caro muss das auserwählte Maori-Mädchen einen symbolischen Tod auf dem Rücken eines Wales sterben, um als neue Leitfigur erkannt zu werden. Aus den Tiefen des Meeres beobachtet die Kamera, wie ein riesiger Wal mit dem zarten Kind in den blauen Fluten untertaucht. Ohne Angst blickt Paikea (Keisha Castle-Hughes) ein letztes Mal zum Himmel, der in diesem Moment eine Spur seiner Farbe verliert, ein sichtbarer Hauch des Todes. Aber Paikea wird wiedergeboren werden. Ihr Gesang schenkt den Ruderern des großen Bootes einen Rhythmus und eine Zukunft. Der Blick in den Himmel, der Blick in die Wolken, zur Sonne, ins Licht, aus dem Fenster – immer wieder drängt in filmisch inszenierten Sterbeszenen etwas nach außen. Ein alter Glaube sagt, dass die Seele im Moment des Sterbens frei wird wie ein Vogel und davonfliegt. Ingmar Bergmans unerbittliches Drama *VIKNINGAR OCH ROP* (*SCHREIE UND FLÜSTERN*, Schweden 1972) spielt am Sterbebett einer Krebskranken, die von ihren beiden Schwestern und einer Dienerin gepflegt wird. Als Agnes (Harriet Anderson) stirbt, suchen ihre Augen nach den Augen der anderen, erst um Erleichterung flehend, dann stumm und gebrochen. Agnes letzter Blick gilt Anna (Kari Sylwan), der zärtlichen Dienerin, die ihr im Leben jede Liebe gab. Dann schaut sie in das harte, vom Fenster kurz aufleuchtende Licht der Außenwelt. Der Blick bricht, das Raumlicht wird kalt und bläulich. Bergmans Vi-



Abb. 7: Ingmar Bergman: *VIKNINGAR OCH ROP*

sion dieses Momentes nach dem Eintritt des Todes ist von tiefster Hoffnungslosigkeit gezeichnet wie die Schreie ohne Laut, welche die Gesichter der Frauen von Zeit zu Zeit verzerren. Die Intimität des letzten Blicks zwischen zwei Menschen weicht der bilderlosen Leere des Todes. Die Kamera bleibt auf der Seite der Lebenden.

«No one ever dies» – Burleske und Tod

Zum Umgang der ‹Sahnetorten-Moral› mit einem Genre-Tabu

«[E]in Mann, der die Straße langläuft, hinfällt und wieder aufsteht ist komisch. Einer der hinfällt und nicht mehr aufsteht, ist nicht mehr komisch. Das ist ein tragischer Fall.»¹ Billy Wilders pragmatische, an der Zuschauerwahrnehmung orientierte Komikdefinition verweist auf ein zentrales Tabu der Burleske², das auf die filmische Darstellung des Menschen und seines Körpers zielt: Eine realistische Darstellung von Schmerz und vor allem Tod ist mit dem Genreversprechen nicht vereinbar, schließlich vertrage sich das Lachen «nicht mit Gemütsbewegung», wie Henri Bergson festgestellt hat.³ So lassen sich die Slapstick-Komödien der Stummfilmzeit folgendermaßen definieren: «Despite all the violence, the chases, the sluggings, the caddishness, the deformities, the shootings, and all the improbable violation of natural laws – nobody is hurt, no one continues to suffer, no one goes hungry, no one cries, and no one ever dies.»⁴

Wie gehen nun die Burlesken, die mit ihrer subversiven «Sahnetorten-Moral»⁵ und ihrem Vergnügen an der Zerstörung des bürgerlichen (Norm-)Haushalts lustvoll Tabubrüche und Grenzüberschreitungen zelebrieren⁶, mit dem Tod als einem zentralen, Schranken setzenden Genre-Tabu um? Diese Frage soll im Folgenden am Beispiel von Filmen verfolgt werden, die im und mit dem Krieg spielen, womit Töten, Sterben und Tod zumindest als thematischer Subtext präsent sind und die Filme sich durch Strategien des Zeigens oder des Ausblendens dazu verhalten müssen.

1 Zit. nach Susanne Marschall: Billy Wilder. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Filmregisseure, Biographien, Werkbeschreibungen, Filmographien*. Stuttgart 1999, S. 752–758, S. 756.

2 Im Folgenden werden ‹Burleske› und ‹Slapstick› synonym zur Bezeichnung früher Filmkomik verwandt, auf die im Theater und in der Literatur unter der Kategorie Burleske gefasste Eigenschaften (Gegensätze, Unwahrscheinlichkeit, Verzicht auf Sujet und Psychologie, Akrobatik, Gewalt, Überraschung) zutreffen. Emmanuel Dreux: *Le cinéma burlesque ou la subversion par le geste*. Paris 2007, S. 39. Zur Begriffsgeschichte siehe die ausführliche Darstellung der literaturgeschichtlichen Vorbilder in: Ebd., S. 17ff.

3 Henri Bergson: *Das Lachen* [1900]. Meisenheim am Glan 1948, S. 77. Nicht von ungefähr liest sich Bergsons grundlegende Studie zum Lachen wie eine Funktionsbeschreibung burlesker Methoden, um komische Effekte zu erzeugen.

4 Marc Sufrin: The silent world of slapstick (1912–1916). In: *Film Culture*, Jg. 2, Nr. 4 (10), 1956, S. 21–22, S. 22. Vgl. Gerald Mast: *The Comic Mind: Comedy and the Movies*. Chicago ²1979, S. 50.

5 Petr Král: *Le Burlesque ou Morale de la tarte à la crème*. Paris 1984.

6 Thomas Brandlmeier: *Filmkomiker. Die Errettung des Grotesken*. Frankfurt/M. 1983, S. 20.

Betrachtet man Burlesken aus dem «golden age of comedy»⁷, die zwischen dem Ersten und dem Zweiten Weltkrieg produziert wurden, fällt als zentrale Form des Umgangs mit dem Tod dessen Ausblenden auf.

Krieg ohne Tod 1: die Kunst der Verleugnung



Abb. 1

Die einfachste Antwort auf den Tod ist seine Verleugnung bzw. komplette Abwesenheit wie in *YANKEE DOODLE IN BERLIN*, den Richard Jones für Mack Sennett mit dessen Truppe in der Endphase des Krieges 1918 drehte.⁸ Die Tatsache, dass der Stoff als *five-reeler* von 58 Minuten Länge verarbeitet wurde, spricht für das Potential, das der *King of Comedy*⁹ dem Projekt zumaß. *YANKEE DOODLE IN BERLIN* erregte allerdings keine große Aufmerksamkeit.¹⁰

Die Geschichte handelt von einem amerikanischen Spion, der die deutschen Kriegspläne auskundschaften soll. In Frauenkleidern schleicht er sich ins Haus des Kaisers ein, umgarnt diesen, den Kronprinz und Hindenburg erfolgreich und befreit nebenbei eine versklavte junge Belgierin, so dass die USA am Ende auf dem Schlachtfeld einen glorreichen Sieg erringen. Den Großteil des Films machen die Karikaturen der Hohenzollern und des Oberkommandos der Wehrmacht aus (Abb. 1). Zumeist prügeln sie sich in bester Slapstick-Tradition untereinander, wobei schon mal der Kronprinz die Kaiserin festhält, damit der Kaiser ihr mit einem Faustschlag ins Gesicht beweisen kann, wer der Herr im Hause ist – meist flieht er aber vor der sämtliches Mobiliar zerstörenden Matrone. Szenen wie diese verweisen auf das verstörende Potential der Burleske, die austestet, wie weit sie zu weit gehen kann. Aber während der Ehekrieg äußerst brutal ist, ähnelt der ‚wirkliche‘ Krieg mehr einem Räuber und Gendarmen-Spiel und wird weder in Frage gestellt noch zum Gegenstand des Spottes. Im Gegenteil, die Zwischentitel präsentieren die US-Soldaten als

7 Kevin Brownlow: *The Parade's Gone By...* [1969]. New York 1970, S. 500.

8 Wahrscheinlich scheute Sennett die Gleichzeitigkeit von Krieg und Burleske, so dass der Film erst Anfang 1919 in die Kinos kam. Warren M. Sherk (Hrsg.): *The Films of Mack Sennett. Credit Documentation from the Mack Sennett Collection at the Margaret Herrick Library*. Lanham, Md./London 1998, S. 225.

9 Mack Sennett: *King of Comedy. The Lively Arts* [1954]. San Jose u.a. 2000, S. 135. Zur Rolle Sennetts vgl. Mast 1979 (wie Anm. 4), S. 45.

10 Vgl. Sennett 2000 (wie Anm. 12); Simon Luvish: *Keystone. The Life and Clowns of Mack Sennett*. London 2003, S. 190. Längere Ausschnitte des Films finden sich in den Dokumentationen *THE MOVING PICTURE BOYS IN THE GREAT WAR* (1975) von Larry Ward und *DER DEUTSCHE ALS HUNNE* (1995) von Hans Beller.



Abb. 2 und 3

«messengers of democracy» und verherrlichen die Kampfhandlung. Der Krieg auf dem Schlachtfeld wird nur in einer kurzen, knapp zweieinhalb-minütigen Szene gezeigt, die aber den ästhetischen und propagandistischen Höhepunkt des Films darstellt: In Form eines großen Schlachtengemäldes sind in hoher Schnitffrequenz verschiedene Perspektiven auf die Kampfhandlungen geschickt miteinander verbunden: Während ästhetisierende Bilder von Flugzeugen aus der Froschperspektive und voranstürmenden Bodentruppen aus der Vogelperspektive – am Ende wird auch noch die US-Flagge durchs Bild getragen – den Krieg verherrlichen, zeigen die Totalen, wie die Burleske das Tabu des Todes respektiert: Die Kämpfe der miteinander ringenden Soldaten werden durch Tritt in den Hintern oder K.O.-Schlag zugunsten der Amerikaner entschieden. Mehrfach wird eine Szene im Zeitraffer-effekt eingeblendet, in der ein amerikanischer Soldat hinter zwei fliehenden Deutschen her rennt, kommentiert zunächst mit dem Zwischentitel «Leaving France» und kurz darauf «Twenty-five miles nearer Berlin». Die wohl bekannteste Szene aus dem Film bringt dann die bisher getrennt voneinander stattfindenden Kämpfe durch ein paralleles Motiv und gleiche tricktechnische Bearbeitung zusammen: Der Palast wird bombardiert und Kaiser, Kronprinz und Hindenburg fliehen aus diesem, verfolgt von einer waagrecht hinter ihnen fliegenden Granate mit der Aufschrift «U.S.» (Abb. 2). Die drei rennen seitenverkehrt zur vorherigen Fluchtszene ebenfalls filmtechnisch beschleunigt davon. Als sie Schutz in einer Hütte suchen, explodiert die Bombe darin, worauf sie den Gesetzen des Genres folgend leicht lädiert aus den Trümmern schauen und ein Zwischentitel ironisch verkündet: «Going to a warmer climate» (Abb. 3).

In *YANKEE DOODLE IN BERLIN* geht das Genre-Tabu der Burleske eine unheilige Allianz mit propagandistischen Strategien der Kriegsdarstellung ein, die zur Mobilisierung der Soldaten und Beschwichtigung der Angehörigen den Tod verleugnen.

Krieg ohne Tod 2: die Kunst der Ellipse



Abb. 4 und 5

«De Mille sagte: «Es ist gefährlich, sich in dieser Zeit über den Krieg lustig zu machen.» Gefährlich oder nicht, ich fand den Gedanken aufregend.»¹¹ Trotz der Warnung von Freunden drehte Chaplin eine Komödie im Krieg über den Krieg, die zwei Wochen vor Unterzeichnung des Waffenstillstands in New York anlief und einer seiner erfolgreichsten Filme wurde.¹² *SHOULDER ARMS* zeigt Charlies Weg vom Ausbildungslager in den Kriegsalltag, den Kampfeinsatz im Graben, die Bewährungsprobe im Niemandsland, den Kontakt mit der lokalen Bevölkerung und gipfelt in der Gefangennahme des Kaisers, bevor der komische Anti-Held aufwacht und die Handlung sich als Traum enthüllt.¹³

Der Realismus von Chaplins Grabenrepräsentation wurde von ihm selbst betont, als er den Film nach mehr als 50 Jahren neu herausbrachte und diesem dokumentarische Bilder voranstellte,

um die authentische Qualität der Kulissen vorzuführen.¹⁴ Beeindruckend führt er vor, wie sich der Grabenkrieg filmischer Abbildbarkeit entzog, indem bspw. die Szenerie vollkommen in Staubwolken explodierender Granaten gehüllt ist (Abb. 4). Die Schlacht selber wird nur elliptisch angedeutet: Sturm aus dem Graben heraus, bei dem Charlie höflich anderen den Vortritt lässt /Schnitt/ Charlie kehrt mit 13 gefangenen Deutschen zurück und beantwortet die Frage, wie er sie alleine überwältigen konnte: «I surrounded them.» Was zwischen dem Verlassen des eigenen und der Eroberung des deutschen Grabens passiert, bleibt ausgeblendet.

Dass es im Krieg auch durchaus ums Töten geht, zeigt eine Szene, in der Charlie mit dem Gewehr aus dem Graben schießt und nach jedem Schuss selbstbewusst einen Kreidestrich auf einen Holzbalken macht als Zeichen für einen Treffer und verschlei-

11 Charles Chaplin: *Die Geschichte meines Lebens* [1964]. Frankfurt/M. 1977, S. 221.

12 Hintergründe zur Aufführung und Werbung für den Film in den letzten Kriegstagen in Leslie Midkiff DeBauche: *Reel Patriotism. The Movies and World War I*. Madison 1997, S. 148ff.

13 Eine Sequenzgrafik findet sich in Helmut Korte: *Der Krieg und das Kino: Von WEIHNACHTSGLOCKEN (1914) bis GEWEHR ÜBER! (1918)*. In: Werner Faulstich, Ders. (Hrsg.): *Fischer-Filmgeschichte, Bd. 1: Von den Anfängen bis zum etablierten Medium: 1895–1924*. Frankfurt/M. 1994, S. 306–325, S. 316.

14 David Robinson: *Chaplin. Sein Leben – Seine Kunst* [1985]. Zürich 1989, S. 291.

ernde Synekdoche für den Tod (Abb. 5). Als ihm darauf der Helm vom Kopf geschossen wird wischt er anerkennend einen Strich wieder aus. Auch wenn es ums Töten geht, bleibt der Tod den Genrekonventionen gemäß ausgeblendet.

Ähnlich verhält es sich auch mit *DUCK SOUP*, dem letzten Paramount-Film der Marx Brothers unter Regie von Leo McCarey, der *DIE MARX BROTHERS IM KRIEG* zeigt. Der Film handelt vom Aufstieg des windigen Geschäftsmannes Rufus T. Firefly (Groucho) zum größtenwahnsinnigen Herrscher der Bananenrepublik Freedonia, der zwei Spione (Harpo und Chico) zu seinen engsten Mitarbeitern macht. Diese Regierung steht unter den Zeichen einer «radikal antiautoritären Anarchie», deren «karnevalesker Marxismus» im Krieg auf die Spitze getrieben wird¹⁵: Firefly fühlt sich vom sylvanischen Botschafter Trentino gekränkt und erklärt dem Nachbarstaat den Krieg, was enthusiastisch gefeiert und besungen wird. Nach katastrophalem Verlauf der Schlacht kann die drohende Niederlage in letzter Sekunde durch die Gefangennahme des gegnerischen Botschafters abgewandt werden.

Vor allem in der Kriegshandlung am Ende werden Versatzstücke des Hollywoodkinos zitiert, wenn etwa Firefly auf die Zerstörung seines Hutes durch eine Granate verspricht: «I'll show 'em they can't fiddle around with old Firefly», dazu ein Maschinengewehr aus einem Geigenkasten holt, und im Stil des damals jungen Gangsterfilm-Genres wild um sich schießt – auf die eigenen Leute versteht sich (Abb. 6). Die gegnerischen Soldaten sind nur im Zwischenschnitt zu sehen, in extrem kurzen Einstellungen, die aus *ALL QUIET ON THE WESTERN FRONT* (*IM WESTEN NICHTS NEUES*, 1930) stammen könnten. Diese Bilder verweisen auf die andere Seite der Front ebenso wie auf Kriegsfilm-Klischees im Kopf des Zuschauers, denen sich die Marx-Brothers bewusst verweigern. Stattdessen holen sie den Krieg (sinn-) bildlich zu sich ins Haus und damit auf ihr ureigenes Terrain der Burleske, um ihn dort mit einem Theaterstreich zu gewinnen.



Abb. 6

15 Heinz-B. Heller: *DIE MARX-BROTHERS IM KRIEG*. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Filmklassiker. Beschreibungen und Kommentare*. Bd. 1, Stuttgart 1995, S. 302–305, S. 302.

Krieg ohne Tod 3: Spiel mit der Zuschauerwahrnehmung

Kein anderer Komiker findet sich so oft im Setting des Ersten Weltkriegs wieder wie Harry Langdon¹⁶: 1924 produziert Mack Sennett ALL NIGHT LONG (EINE GANZE NACHT) unter Regie von Harry Edwards. Die Rahmenhandlung zeigt Harry Hall, wie er um ein Uhr morgens im Theatersessel aufwacht. Als Harry das Kino verlassen will,



trifft er auf Einbrecher und erkennt in einem seinen ehemaligen Vorgesetzten aus dem Krieg. Ihre Erinnerungen an die gemeinsame Soldatenzeit füllen als eigentlicher Filminhalt eine ganze Nacht.

Harry und sein Vorgesetzter finden sich an vorderster Front in typischer Erster Weltkriegs-Ikonografie mit Stacheldraht, Gräben, Bombenkratern, ödem Niemandsland, zerstörten Gebäuden und dem Aufblitzen von Geschossen wieder. Die burlesk-surreale Verkehrung der Funktionalität von Gegenständen regiert, wenn Harry versucht, sich mit Hilfe einer scharfen Handgranate vom Stacheldraht zu befreien (Abb. 7). Als diese explodiert, sieht man ihn in einem Erdhaufen stecken, aus dem fast senkrecht neben seinem Oberkörper Beine herausragen. Zunächst entsteht der Eindruck, dass Harrys Körper in Mitleidenschaft gezogen wurde, und die aus der Erde ragenden Beine zu ihm gehören (Abb. 8) – nach der Logik des Slapstick ließe sich das wieder «einrenken», dann aber wird ein zweiter, lebloser Körper herausgezogen (Abb. 9), zu dem die Beine gehören – doch ein Toter? –, der sich letztendlich als sein noch lebender Vorgesetzter entpuppt. ALL NIGHT LONG verweist mit schwarzem Humor auf die Zerstörung des Körpers im Krieg und treibt diesbezüglich ein



Abb. 7–9

16 Siehe das Kapitel Footnote: Arthur Ripley and the Dark Side of Langdon's Comedies in Joyce Rheuban: *Harry Langdon: The Comedian as Metteur-en-Scène*. East Brunswick, N.J. 1983.

zynisches Spiel mit der Zuschauerwahrnehmung bei gleichzeitiger Respektierung des zentralen Genretabus.¹⁷

Um sich an Harry zu rächen, weil der ihm seine Freundin ausgespannt hat, schickt sein Vorgesetzter ihn auf einen Posten, den das Schild «Suicide Post» krönt. Als eine Bombe Harrys Posten trifft wird er durch die Luft gewirbelt und im Flug fällt ihm ein Colonel auf den Rücken, den Harry darauf in der Waagerechten rennend an fünf weiteren Explosionen vorbei trägt. Diese sind fast nur als musikalisch-rhythmisiert aufblitzende helle Flächen wahrzunehmen.¹⁸ In den Worten Alfred Polgars könnte man sagen: «Die Schwerkraft ist ziemlich aufgehoben... Der Terror der Wahrscheinlichkeit ist gebrochen.»¹⁹ – das Prinzip der Burleske siegt über den Tod und die Realität des Krieges.

Am Filmende werden dessen Charakteristika in Form eines ironischen Schlusskommentars doch noch thematisiert: Nachdem der Sprengstoff der Einbrecher explodiert ist, zeigt eine Ellipse die beiden Männer am ganzen Körper bandagiert in einem Kinderwagen-ähnlichen Gefährt. Beim Familienspaziergang begegnen sie einer Militärparade, die in Form von Dokumentaraufnahmen im Gegenschnitt eingeblendet wird. Als Reaktion darauf erheben sich die beiden «Verwundeten» und salutieren, wobei sie aufgrund ihrer verbundenen Gliedmaßen vogelscheu-



Abb. 10–12

17 Rheuban spricht sogar im bewussten Rekurs auf den später entstandenen Genrebegriff von «film noir». Ebd., S. 226.

18 Peter Ellenbruch weist in diesem Zusammenhang auf die Nähe der Slapstick-Komödie zum Experimentalfilm hin, da es «weniger um eine nachvollziehbare Handlung geht, sondern um eine mitvollziehbare Bewegungskomposition, die den Betrachter fesselt» (ebd.). Peter Ellenbruch: *EINE GANZE NACHT*. In: Heinz-B. Heller, Matthias Steinle: *Filmgenres Komödie*. Stuttgart 2005, S. 60–63, S. 61f.

19 Zit. nach Brandmeier 1983, S. 26.

chenhaft skurril wirken (Abb. 10–12). Ein intellektueller Montageeffekt vereinigt hier dokumentarische Bilder vom Militär und von verwundeten Körpern, was in den Kampfhandlungen als Gag und Spiel mit der Zuschauerwahrnehmung umgegangen wurde.

Krieg mit Tod 1: das Ausgeblendete



Abb. 13

Ein ähnliches binnendiegetisches Spiel mit Versehrtheit wie bei Langdon steht am Anfang von Stan Laurels und Oliver Hardys zweitem Langfilm aus dem Jahr 1932, *PACK UP YOUR TROUBLES*, der mit dem Kriegseintritt der USA 1917 einsetzt.²⁰ Um sich der Rekrutierung durch eine Werberkolonne zu entziehen, verstecken Stan und Ollie einen Arm in ihrem Jackett um mit moralischer Empörung die Nachfrage des Sergeants zurückzuweisen (Abb. 13). Als dieser

ihnen gerührt Geld für einen Kaffee zustecken will, nimmt Stan dies natürlich mit dem angeblich fehlenden Arm an, so dass die beiden sich zu guter letzt doch im Ausbildungslager und bald im Grabenkampf wieder finden.²¹

Nationales Pathos sucht man in *DIE TEUFELSBRÜDER*, so der deutsche Verleihtitel (später auch *VERGISS DEINE SORGEN*) vergebens. Der Krieg wird in realistischen Kampfszenen schlaglichtartig eingeblendet. Bei einem deutschen Angriff wird ein wachhabender Freund von Stan und Ollie überwältigt, dass er dabei stirbt, ist nicht zu erkennen und wird erst im Folgenden deutlich. Ein zynischer Vorgesetzter schickt darauf hin die beiden los, um zwischen den Fronten Gefangene zu machen, wohl wissend, dass es ihren Tod bedeutet. Burleske Komik und Schrecken gehen Hand in Hand: Unter Beschuss im Niemandsland flüchten sie sich in einen verlassenen Panzer, wobei Ollie kopfüber im Einstieg stecken bleibt und Stan im Innern das Fahrzeug aus Versehen in Gang setzt. Angsterfüllt schreiend – und durchaus Mitleid erregend – werden sie im Bauch des Panzers hin und her geschüttelt, hilflos im Räderwerk einer sich verselbständigenden Kriegsmaschinerie gefangen. Bei dieser Irrfahrt überrollen sie den gegnerischen Graben und im vom Panzer mitgerissenen Stacheldraht verfängt sich eine ganze Kompanie deutscher Soldaten (Abb. 14–16).

20 Laurel & Hardy haben relativ häufig Krieg und Militär als Thema oder zumindest als Ausgangspunkt ihrer Filme gewählt. So z. B. mit *BEAU HUNKS (DUELL MIT DEN WÜSTENSÖHNEN, 1931)*, *THE FLYING DEUCES (LAUREL UND HARDY IN DER FREMDENLEGION / FLIEGENDE TEUFELSBRÜDER, 1939)*, *GREAT GUNS (GROSSE KANONEN / DICK UND DOOF – SCHRECKEN DER KOMPANIE, 1941)* sowie *AIR RAID WARDENS (LUFTSCHUTZWARTE / SCHRECKEN ALLER SPIONE, 1943)*.

21 Christian Blee: *Laurel & Hardy. Ihr Leben, ihre Filme*. Berlin 1992, S. 166ff.; Norbert Aping: *Das Dick-und-Doof-Buch. Die Geschichte von Laurel und Hardy in Deutschland*. Marburg 2004, S. 103ff.

In dieser Szene visualisiert *PACK UP YOUR TROUBLES*, was Charlie in *SHOULDER ARMS* als absurdes Bonmot geprägt hat: Wie man alleine den Gegner umzingeln und gefangen nehmen kann.

Die Kriegsthematik bestimmt nur das erste Drittel des Films, ist aber mit dem Tod des Freundes der Auslöser für die eigentliche Handlung: Ein Zwischentitel verkündet: «November 11, Armistice – Eddie Smith's little girl is waiting – and longing – for her daddy, who will never return.» Ins Zivilleben zurückgekehrt beschließen Stan und Ollie, das Kind aus den Fängen geldgieriger Pflegeeltern zu befreien und zu den Großeltern zu bringen. Von diesen wissen sie nur den nicht gerade seltenen Namen Smith und die erwartungsgemäß chaotische, letztendlich natürlich erfolgreiche Suche füllt den Rest des Films aus. Wenn auch das Sterben des Vaters im Krieg nicht als solches gezeigt wird, so ist der Tod durch das Waisenkind in der zweiten Filmhälfte präsent. Indem das kleine Mädchen aber Stan und Ollie umstandslos als Ersatzväter akzeptiert und der Krieg in ihrem Alltag keine Rolle mehr spielt, ist die Gegenwart der Vergangenheit verbannt und es entspinnt sich eine harmlose Such- und Verwechslungsgeschichte, in der die Realität des Todes ausgeblendet bleibt.



Abb. 14–16

Krieg mit Tod 2: Verniedlichung

Zwar gibt es Burlesken, in denen am Ende die Protagonisten als Engel verniedlicht gen Himmel schweben, wie Ollie im Laurel-&-Hardy-Film *THE FLYING DEUCES* (*LAUREL UND HARDY IN DER FREMDENLEGION / FLIEGENDE TEUFELSBRÜDER*, 1939) nach einem Flugzeugabsturz, um dann dem alleine durch die Welt ziehenden Stan als Pferd wiedergeboren zu begegnen. Bezeichnenderweise findet diese verniedlichte Darstellung des Todes nicht im Kriegskontext statt.

Das Ende im Drehbuchentwurf von *DUCK SOUP* sah vor, dass die vier Brüder nach einer Bombenexplosion mit Flügeln gen Himmel fliegen und dabei auf den ebenfalls geflügelten Widersacher Trentino stoßen, worauf der Kampf in den Wolken weitergeht.²² Der Film endet jedoch mit Mrs. Teasdale alias Margareth Dumont, die «Heil Fredonia» anstimmend von den Marx Brothers mit Obst beworfen wird.

Krieg mit Tod 3: visuelle Präsenz als Ausnahmefall

Obwohl Buster Keaton Soldat im Ersten Weltkrieg war, kannte er diesen nur aus der Etappe. Nachdem er sich schon zum Kriegseintritt der USA freiwillig gemeldet hatte, wurde er aufgrund von Plattfüßen und eines verkrüppelten Abzugsfingers erst im Juni 1918 eingezogen und nach Frankreich geschickt, wo er jedoch nicht mehr zum Einsatz kam.²³ Der Titel seines Films *THE GENERAL* transportiert bereits das Genreversprechen Kriegsfilm. Ironischerweise verweist dieser aber auf die erste Liebe der Hauptperson Johnnie: Seine «General» getaufte Lok, die Rudolf Arnheim aufgrund ihrer Rundungen als «tuntige Maschine»²⁴ charakterisiert hat, was ein Licht auf den zweischneidigen Charakter des kriegerischen Gehalts von *THE GENERAL* wirft.

Der Film zeigt als einzige Slapstick-Komödie visuell das Töten und Sterben im Krieg. Der Akt des Tötens wird von Keaton nicht nur elliptisch angedeutet oder ins Off verlegt – wie Charlies Einsatz im Grabenkrieg oder als Scharfschütze – sondern konkret im Bild unter komischen Vorzeichen ausgespielt: Die Schlacht am Fluss tobt. Während Johnnie neben einer Kanone verzweifelt versucht seinen Säbel zu ziehen, erschießt ein im Zwischenschnitt eingeblendeter gegnerischer Soldat einen Kanonier nach dem anderen, die wie Schießbudenfiguren umfallen. Als Johnnies Säbel endlich aus der Scheide gleitet, fliegt im Schwung der Bewegung die Klinge von dannen und landet gut sichtbar im Rücken des Scharfschützen, der tot liegen bleibt (Abb. 17–19). Wie sämtliche Heldentaten des Protagonisten ist auch hier der Akt des Tötens – und dadurch des eigenen Überlebens – Zufall. Das Sterben der Soldaten ist durch den Schießbuden-Charakter relativ abstrakt gehalten und Johnnies Säbelrasseln ironisiert die Szene, verwirrt aber als Bruch mit den Konventionen der Burleske, nach denen der (Hin-)Gefallene wieder aufstehen muss. So brachte dieser «mörderische Gag» Keaton den Vorwurf der blasphemischen Überschreitung von Stilgrenzen ein gemäß der Logik: «Wenn sich der Komödiant auf ein wirkliches Schlachtfeld verliert, beginnt die Glaubwürdigkeit zu leiden.»²⁵

22 Script vom 22.6.1933, zit. in Glenn Mitchell: *The Marx Brothers Encyclopedia*. Revised and expanded edition, London 2003, S. 102.

23 Wolfram Tichy: *Buster Keaton*. Hamburg 1983, S. 28. Buster Keaton: *Schallendes Gelächter. Eine Autobiographie* [1967]. München 1986, S. 114ff.

24 Rudolf Arnheim: Buster Keatons «General» (1927). In: Helmut H. Diederichs (Hrsg.): *Rudolf Arnheim. Kritiken und Aufsätze zum Film*. München, Wien 1977, S. 190–191, S. 190.

25 Penelope Huston in *Sight and Sound*, Juni/April 1953, zit. nach Robert Benayoun: *Buster Keaton. Der Augen-Blick des Schweigens* [1982]. München 1985, S. 21. Vgl. die zeitgenössische Kritik von Robert

Sterben und Tod als faktische Ereignisse definieren die Genregrenzen der Burleske und stellen weitgehend respektierte, wirkmächtige narrative und vor allem visuelle Tabus dar. Im Umgang mit dem im Sinne Billy Wilders (tragischen Fall), den der Tod in letzter Konsequenz darstellt, wurden fest umrissenen Strategien des (Nicht-)Thematisierens und (Nicht-)Darstellens entwickelt: Es dominiert das Negieren des Todes oder aber er ist ins Off verlegt und wird elliptisch behandelt. Seltene Formen einer Thematisierung können als Spiel mit der Zuschauerwahrnehmung die Brisanz des Themas entschärfen und gleichzeitig binnen- oder extradiegetisch für komische Effekte sorgen. Als narratives Element oder im Bild gezeigtes Ereignis ist der Tod nur in Ausnahmefällen präsent und wenn, dann z. T. in verniedlichter Form.

Die Abwesenheit der tragischen Dimension des Todes ist auch Teil der Rebellion der Burleske gegen fremdbestimmte Regeln, von den Naturgesetzen über soziale Zwänge bis hin zu einer *conditio humana*, die durch die Endlichkeit des Lebens bestimmt ist. Angesichts des Krieges weigern sich die Filme, aus der Ermordung von Menschen komisches Kapital zu schlagen. Vielmehr stellen sie ihre anarchische Destruktionsästhetik

produktiv der militärischen gegenüber. Einerseits zollen sie damit in letzter Konsequenz der Würde des Menschen – die in den Slapstickfilmen zum Vergnügen des Publikums immer antastbar ist – ihren Respekt. Andererseits zensiert sich in der Beachtung der Tabus die subversive (Sahnetorten-Moral) selbst, und das wohl nicht zuletzt auch aus ökonomischen Gründen. Aber solange es zum totlachen ist ...



Abb. 17–19

Sherood in *Life*, 24.2.1927, in Stanley Kaufmann (Hrsg.): *American Film Criticism*. New York 1972, S. 183.

«Der Tod kommt ungeladen...»

Das Dokumentarische, das Besondere im
Alltäglichen und das Unvorhersehbare

Doku-Soaps scheinen hierzulande längst ein Teil der Fernsehgeschichte zu sein, zumindest sofern man sich noch einmal ihr ursprüngliches Konzept und die damit verbundene Intention vor Augen führt. Das Format wurde Mitte der 1990er von der BBC entwickelt, um den etablierten fernsehdokumentarischen Darstellungsmustern des Senders neue Impulse zu geben. Die bis dahin üblichen «factual forms of programming»¹, wie Reportagen, Features, nicht-fiktionale Sendereihen oder klassische Dokumentarfilme, steckten in der Krise, die sinkenden Quoten belegten das nachlassende Interesse der Zuschauer. Mit den *docu-soaps* wurde das Dokumentarische wieder erfolgreich in der Prime Time des britischen Fernsehens etabliert. Thematisch am Alltag der Rezipienten orientiert, folgte ihre narrative Struktur den seriellen Dramaturgien fiktionaler Sendeformen, insbesondere denen der beliebten Daily-Soaps. Einfache Erzählmuster, miteinander verwobene Handlungsstränge, Spannungsbögen und Cliffhanger sorgten dafür, dass sich wieder größere Publika und auch neue Zielgruppen für dokumentarische Themen interessierten. Der Fernsehwissenschaftler Richard Kilborn sah gerade hierin das Potential der *docu-soaps*: «They speak to the public in a language they understand and, at their best, they have reinvigorated a genre which just a few short years ago was not exactly in the rudest of health.»²

Die Anfänge der Doku-Soaps im deutschen Fernsehen

Als gegen Ende der 1990er Jahre die ersten Produktionen über hiesige Bildschirme flimmerten, waren die Reaktionen nicht ganz so euphorisch wie in Großbritannien. Die z.T. importierten aber auch adaptierten Sendungen riefen ein geteiltes Echo

1 Richard Kilborn: «The docu-soap; A critical assessment». In: John Izod; Richard Kilborn; Matthew Hibberd (Hrsg.): *From Grierson to the Docu-Soap. Breaking the Boundaries*. Luton 2000, S. 111 – 119, hier S. 111.

2 Kilborn, S.115. Dass die *docu-soaps* in der zweiten Hälfte der 1990er das britische Fernsehen in bedenklichem Ausmaß überschwemmt, dass sich einige Sender von der vermeintlich günstigen Herstellungsweise eher ein ökonomisch interessantes als qualitativ hochwertiges Ergebnis versprachen, und dass die neue Form trotz ihrer gestalterischen Möglichkeiten auch problematische Aspekte in sich trägt, kann hier nur kurz erwähnt aber nicht genauer ausgeführt werden.

hervor. Einige Regisseure und Produzenten sahen in dem neuen Format eine echte Chance für das dokumentarische Fernsehen, galt es doch schon allzu lange als «das einzige Schlafmittel, das man durch die Augen einnehmen kann.»³ Andere Praktiker bewerteten die Doku-Soaps als den endgültigen Ausverkauf dessen, was ihrer Meinung nach die entscheidende formale Widerständigkeit des dokumentarischen Fernsehens gegenüber vielen anderen, fließbandartig gefertigten Sendeangeboten ausgemacht hatte. Für die vorwiegend populturkritischen Feuilletonisten war das Format lediglich ein weiteres Indiz für den Untergang des televisionären Abendlandes: «Wenn Fahrschüler sich bei Prüfungen quälen, Doktoren Tiere oder Menschen operieren oder Beamte im Urlaub dem Exhibitionismus frönen, dann ist dies ein Fall für die Doku-Soap-Filmer. Das Erfolgsgeheimnis heißt schlicht: aufgepeppte Heimvideos, die den Alltag der Deutschen zeigen.»⁴

Ohne Frage ist dieser nicht per se interessant: «Das größte Problem der Filmemacher ist im wirklichen Leben Geschichten zu finden, die einen Erzählbogen bieten.»⁵ Ob es einer dokumentarischen Serie gelingt, diese in ihm enthaltenen besonderen Momente einzufangen und auch wieder auszustrahlen, ist nicht einfach. In dieser Hinsicht gilt für die Doku-Soap wie für andere dokumentarische Formen: «Das ›unverfälschte Leben‹ stellt sich nicht ein, wenn man ihm bloß eine Kamera hält [...]»⁶

Das ZDF war einer der ersten Sender, die dokumentarische Serien nach britischem Vorbild selbst produzierten, wobei die dort Verantwortlichen von Beginn an darauf achteten, sich deutlich von der vermeintlichen Massenware anderer Fernsehanbieter abzugrenzen, «sich an journalistischen Qualitätsmaßstäben messen zu lassen und einen unverfälschten und unverstellten Blick auf die Wirklichkeit zu transportieren.»⁷ Das versuchten sie auch durch eine abweichende Bezeichnung der hauseigenen Produktionen kenntlich zu machen: «Getreu dem öffentlichen Hang zum Seriös-Komplizierten wurde das neue Erfolgsformat im ZDF [...] mit dem korrekten Begriff *Dokumentarische Filmerzählung* etikettiert.»⁸

3 Peter Krieg: «Der Dokumentarfilm: ein Schlafmittel». In: *Weiterbildung und Medien*, 5/1986, S. 35.

4 Wolfgang Wilke: «Das TV-Programmjahr 1999: Doku-Soaps und Reality-TV sind die neuen Trends». In: *Horizont* Nr. 1, 7. 1. 1999, S. 36. (<http://sgenios.vhb.de>; 9. 8. 2004).

5 Marianne Wellershoff: «Jeder kann ein Star sein». In: *Der Spiegel*, 4/1999, S. 101.

6 Fritz Wolf: «Verlegenheiten. (Frankfurt Airport), fünfteilige dokumentarische Serie von Ulli Rothaus und Bodo Witzke (ZDF, 6.7., 21.00 – 21.45 Uhr)». In: *epd medien* Nr. 54, 14. Juli 1999. (<http://epd.de/medien/1999/54kritik.htm>; 3.1.2004).

7 Bodo Witzke; Ulli Rothaus: *Die Fernsehreportage*. Konstanz 2003, S. 312. Beide Autoren kommen aus der filmischen Praxis und sind in ihrer Arbeit eng mit dem ZDF verbunden. Einige Aussagen zur Bedeutung des Senders im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verbreitung der Doku-Soap im deutschen Fernsehen sind durchaus kritisch zu hinterfragen, was aber an dieser Stelle nicht möglich ist.

8 Witzke; Rothaus, S. 308. «Es war absehbar, dass sich der vom ZDF gewählte feinsinnige Genre-Begriff [...] als Terminus Technicus in Zeiten knapper Programmzeitschriften-Spalten nicht durchsetzen würde. Aber [...] in der Anfangsphase der Formatentwicklung taugte dieses sperrige Un-Wort als didaktischer Kampfbegriff [...]» (Ebd, S. 311).

Diese Wortschöpfung belegt einmal mehr das grundlegende Dilemma des Dokumentarischen, dessen Begrifflichkeit «in Anbetracht der vielfältigen Entwicklungen der Fernsehendeformen jegliche Trennschärfe zu verlieren droht, da er in zu viele, z.T. beliebige Unterbegriffe zerfällt.»⁹ Ob die vom ZDF gewählte Bezeichnung tatsächlich «korrekter» ist als andere und ob eine «seriös-komplizierte» Etikettierung zwangsläufig etwas über den dokumentarischen Wert einer Produktion aussagt, sei also zunächst einmal dahingestellt. Darüber hinaus blieben bei der ambitionierten dokumentarischen Filmerzählung letztlich dieselben Fragen virulent wie bei einer simplen Doku-Soap:

Wird das Leben einer Inszenierungsform geopfert, bis auch der letzte Winkel des tristen Alltags seine potenziellen Helden rausgerückt hat? Werden Seelen bloßgestellt und freigelegt, werden Menschen als Laiendarsteller ihres eigenen Lebens funktionalisiert, ohne dass sie es merken, ohne dass sie es wollen?¹⁰

Sofern man diese möglichen «Gefahren» im Blick behält, bietet die Doku-Soap aber ein gestalterisches Konzept, «das viele Themen und formale Zugriffe zulässt und damit überlebensfähig ist.»¹¹ In der Praxis ergeben sich daraus Spielräume, um

[...] die bestehenden Formen Reportage, Dokumentation, Porträt und Dokumentarfilm weiterzuentwickeln. Der Schritt vom Einzelstück zur Serie [...] schafft Publikumsbindung und vergrößert die Chance auf Wiedererkennbarkeit. Ebenso nahe liegend ist es, auf Seriedramaturgie und (meistens) auf verschachtelte Geschichten zu setzen. Schließlich ist die Parallelmontage eine klassische und gleichzeitig eine moderne Erzählform. Sie bietet die Chance, Vielfalt und Widersprüchlichkeit der Welt adäquat widerzuspiegeln.¹²

OP – SCHICKSALE IM KLINIKUM¹³

Dieser Titel würde jeder fiktiven Krankenhaus-Serie zur Ehre reichen und decouviert einmal mehr das grundsätzliche Problem eines seriellen dokumentarischen Formats zwischen dem Alltag und dem Besonderen, zwischen Information und Unterhaltung. Der erste Eindruck muss *catchy* sein, unabhängig vom dahinter verborgenen journalistischen Anspruch und der thematischen Komplexität. Allein das Kür-

9 Hattendorf, Manfred: *Authentizität und Dokumentarfilm. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung*. Konstanz 1999, S. 13.

10 Witzke; Rothaus, S. 338.

11 Witzke; Rothaus, S. 309.

12 Witzke; Rothaus, S. 313.

13 Die erste Staffel dieser Serie wurde 1998 im Abendprogramm des ZDF ausgestrahlt. Ihre Macher Ingeborg Jacobs, Heiner Gatzemeier und Hartmut Seifert wurden im selben Jahr mit dem Bayrischen Fernsehpreis ausgezeichnet. Die auf diesem Erfolg gründende zweite Staffel, auf die im folgenden Bezug genommen wird, umfasste vier Folgen. Sie wurde im Mai/Juni 1999 jeweils um 21.15 Uhr ausgestrahlt und erreichte einen durchschnittlichen Marktanteil von 10,01 Prozent. Vgl. Wolfgang Wilke: «Der Alltag als Drehbuchvorlage». In: *Horizont*, 13. Mai 1999, o. S.

zel OP bietet dem Zuschauer allzu viele Assoziationsmöglichkeiten, von denen die meisten Beklemmungen und Ängste, aber auch Neugierde und Spannung erzeugen. Diesem emotionalen Wechselbad tragen die Macher der Serie Rechnung. Den abstrakten Vorstellungen von steril gekachelten Räumen und entmenschlichter Geräte-Medizin stehen konkrete Patienten gegenüber, deren Schicksale vom Funktionieren der Apparate ebenso abhängen wie von der Kunstfertigkeit der Ärzte. Durch dieses narrative Konzept bietet die Serie der Kritik prompt eine Angriffsfläche, denn

[...] der voyeuristische Reiz steigert sich immer weiter. Schließlich sieht man, wie fürchterlich krank echte Menschen werden können, was sie aushalten müssen, um wieder auf die Beine zu kommen. Sie wollen beispielhaft wirken, deshalb lassen sie sich filmen. Der Blick der Kamera auf die Behandlungsmethoden ist detailgenau, auf Höhepunkte konzentriert, sensationsträchtig.¹⁴

Die Einwände sind nicht unbegründet, denn OP – SCHICKSALE IM KLINIKUM beschäftigt sich nicht mit simplen Blinddarm-Entzündungen oder Gallensteinen, wie sie in jedem Wald-und-Wiesen-Krankenhaus vorkommen und behandelt werden. Obwohl bereits diese Erkrankungen den Alltag der Betroffenen durchbrechen, fehlt ihnen in den Augen der Filmemacher doch das wirklich Besondere. Der Abstand zur gesundheitlichen «Normalität» muss größer sein, etwas Außergewöhnliches enthalten, wie z.B. eine Mehrlingsgravidität, ein Mammakarzinom, ein Cavernom, ein Lungenemphysem oder eine Gastrochisis. Während des Vorspanns zur Serie begleitet die Einblendung dieser medizinischen Fachbegriffe die kurzen Aufnahmen der jeweils betroffenen Patienten. Durch ihre Verklusulierung wecken die Diagnosen das Interesse des unbedarften Zuschauers.¹⁵

Über mehrere Monate beobachtet ein Kamerateam ausgewählte Patienten¹⁶ des Heidelberger Universitäts-Klinikums, zeigt sie vor, während sowie nach ihren Operationen und begleitet sie bei ihrer Genesung bis hin zur Entlassung. Die Doku-

14 Birgit Weidinger: «Das Auge klebt am Skalpell». In: *Süddeutsche Zeitung*, 5. August 1998, S. 21. Weidinger beleuchtet auch das gegenwärtige Verhältnis zwischen fiktiven und dokumentarischen Arzt- bzw. Krankenhaus-Serien. Inzwischen scheint der reale Klinik-Alltag auf seine medialen Transformationen zurückzuwirken. Das Fiktionale bedient sich sozusagen des Dokumentarischen: «[...] die jüngsten Ärzte-Stories passen sich der offensichtlich modischen Reizsteigerung an: Im Rückblick erscheinen die Ärzte der Anfangs-Ära [...] als liebenswerte Fossilien in biedermeierlicher Umgebung. Höher und höher, schraubt sich nun die Spirale von Spannung, Sensation, Rührung. [...] Langstreckenlauf durchs Katastrophen-Land mit kleinen Hoffnungssignalen.» (Ebd.).

15 Dass OP – SCHICKSALE IM KLINIKUM durchaus auch in Fachkreisen Beachtung fand, belegt der knappe Fernseh-Tipp aus dem *Deutschen Ärzteblatt*: «Das ZDF bringt am 18. Mai, ab 21 Uhr, einen dokumentarischen Bericht unter dem Thema «OP. Schicksale im Klinikum». Die filmische Erzählung von Heiner Gatzemeier und Ingeborg Jacobs geht Ereignissen im Heidelberger Klinikum nach. Nichts wird dazu erfunden, nichts nachgestellt, nichts inszeniert. In vier Folgen werden sehr unterschiedliche, parallel verlaufende Patientenschicksale jüngerer und älterer Menschen beschrieben, deren Alltag vor allem vom Leben in der Klinik geprägt ist.» (<http://www.aerzteblatt.de/V4/archiv/artikel.asp?src=heft&id=17142>; 14.7.2008).

16 Inwiefern und nach welchen Kriterien sie «gecastet» wurden, bleibt offen.

Soap entspricht damit in ihrer Konzeption dem, was als ortsbezogen arrangierte Form kategorisiert wird:

Mehrere Protagonisten, die einen gemeinsamen örtlichen Bezug haben [...], werden unabhängig voneinander in ihrem Alltag begleitet, ihre Geschichten werden parallel montiert. In der Realität müssen sie sich nicht kennen oder begegnen. Damit ihre Geschichten nicht auseinander fallen und beliebig werden, ist ein klar erkennbarer Oberbegriff nötig. Diese Vorgehensweise [...] bringt die kontrastreichsten Geschichten.¹⁷

Das gilt auch im Fall von OP – SCHICKSALE IM KLINIKUM und manifestiert sich insbesondere an einer Geschichte, die sich in ihrem Verlauf und Ausgang von denen aller anderen Patienten unterscheidet. Die Art, wie sie dem Zuschauer präsentiert wird, soll im weiteren eingehender betrachtet werden.

Klara

Die Geschichte der kleinen Klara beginnt bereits vor ihrer Geburt und erzählt zunächst einmal von ihrer Mutter. Nicole Hüll spielt in der ersten Folge der Serie noch keine Rolle. Sie wird erst im Abspann erwähnt und ist somit ein Teil des Cliffhangers, der einen Ausblick auf den nächste Folge der Serie bietet: «Nicole Hüll erwartet ihr erstes Kind. Voller Hoffnung. Auch wenn sie um die Gesundheit ihres Babys bangen muss.» Gezeigt wird eine junge Frau, die auf einem Krankenhausflur an der Wand lehnt und mit einer vorbeigehenden Schwester spricht. Von ihrem Gesicht aus fährt die Kamera auf ihren Bauch, den sie mit ihren Händen streichelt.

Der zweite Teil beginnt mit einer Wiederholung dieser kurzen Sequenz, und auch der Voice-Over ist identisch. Ab jetzt stehen Nicole Hüll und ihr ungeborenes Kind im Fokus des Interesses. Die Kamera begleitet die werdende Mutter zu einer Kontroll-Untersuchung, während der Kommentar dem Zuschauer die notwendigen Hintergrundinformationen liefert: «Nicole Hüll auf dem Weg zum Ultraschall. Termin mit dem Kinder-Chirurgen. Im dritten Monat hatte sie erfahren ihr Baby werde mit einem kleinen Loch in der Bauchwand zur Welt kommen. Nicole Hüll ist Krankenschwester. Kinderkrankenschwester.» Damit wird bereits an dieser Stelle Richard Kilborns Einschätzung widerlegt, dass «[...] the actual *function* of the voice-over is more a narrative audience-orientating device than it is an explanatory information provider.»¹⁸ Wie wichtig der Kommentar zumindest für die Geschichte der kleinen Klara ist, wird im Weiteren noch deutlicher werden.

17 Witzke; Rothaus, S. 314.

18 Kilborn, S. 114. Er bemerkt weiter: «In making their choices as to what type of voice to employ in their docu-soap series, it is also significant that producers have regularly homed in on the familiar and friendly tones of actors and actresses [...].» (Ebd.). Das wiederum trifft auch für OP – *Schicksale im Klinikum* zu. Den Kommentar spricht Christian Brückner, der mit seiner sonoren Stimme Robert De Niro mehr als 50 Spielfilmen synchronisiert hat, aber häufig auch als Sprecher dokumentarischer Fernsehproduktionen arbeitet. Dieser auditive Wiedererkennungswert erzeugt beim Zuschauer ein angenehmes Moment von Vertrautheit.

Während der Untersuchung fokussiert die Kamera den Ultraschall-Monitor, die Stimme der zuständigen Ärztin ist aus dem Off zu hören: «Hier kommen wir in den Defektbereich...» Nicole Hüll, die sich im achten Monat ihrer Schwangerschaft befindet, steht ein geplanter Kaiserschnitt bevor, denn die Diagnose einer so genannten Gastrochisis bei einem Ungeborenen erfordert eine Operation des Säuglings direkt nach der Geburt. Im Gespräch mit dem Chefarzt der Kinderchirurgie äußert sie ihre Sorgen. Sie sei zwar bereits von einem anderen Arzt theoretisch aufgeklärt worden, aber «als Mama» mache sie sich halt Gedanken über die Chancen und Prognosen. Der Operateur beschreibt noch einmal genau Position und Umfang des Lochs in der Bauchwand. Er erklärt detailliert, in welcher Konstitution das Kind zur Welt kommen wird, was während der sich direkt anschließenden Operation geschieht, und wie sich die körperliche Situation danach voraussichtlich darstellen wird. Das Gespräch verläuft unaufgeregt, die Ausführungen des Arztes sind sehr sachlich und gerade das scheint Nicole Hüll zu beruhigen: «Das klingt ja positiv.»

In den folgenden Sequenzen kann der Zuschauer zunächst die Geschichten einiger anderer Patienten weiter verfolgen, bevor Nicole Hüll, begleitet von ihrem Mann, in den Kreißsaal gebracht und für den Kaiserschnitt vorbereitet wird. Auch hier liefert der Kommentar begleitende Informationen: «Nicole Hüll hat sich für eine Rückenmarksanästhesie entschieden, die so genannte Periduralanästhesie. Die Geburt ihres Babys möchte sie bewusst miterleben. Sie möchte ihr Baby noch sehen bevor es unmittelbar nach der Geburt in die Kinderchirurgie gebracht wird.» Während des Eingriffs konzentriert sich die Kamera hauptsächlich auf Nicole, deren Mann ihren Arm streichelt. Der zuständige Anästhesist versorgt sie mit etwas zusätzlichem Sauerstoff. Alle drei wirken entspannt und unterhalten sich leise miteinander. Vom Moment der eigentlichen Geburt gibt es lediglich eine kurze Aufnahme, die aus einigem Abstand gedreht wurde. Das Kind wird einer Krankenschwester übergeben, die es sofort in einen Nebenraum bringt. Der knappe Kommentar: «Ein Mädchen. Klara soll es heißen.» Zunächst wird sie vom Kinderarzt versorgt und hier zoomt die Kamera nah genug an den Behandlungstisch heran, um den «Defektbereich» erkennen zu lassen. Währenddessen bekommt Nicole Hüll die erleichternde Information, das soweit alles gut verlaufen ist. Eine Schwester macht Polaroidbilder von der Kleinen, die sie der Mutter zeigt und nach der Erstversorgung dürfen Mutter und Vater auch einen kurzen Blick auf ihr Kind werfen. Nicole Hüll ist überwältigt: «Ist das 'ne Schönheit!?!»

Die Erzählung wendet sich nach diesem vorläufigen Höhepunkt den Schicksalen anderer Patienten zu, um sich dann wieder Klara zu widmen, denn sie liegt zur Vorbereitung der Operation nun bereits auf einem Untersuchungstisch in der Neugeborenenintensivstation der Kinderchirurgie. Ein Arzt erläutert mit Blick auf das Kind aber an das Aufnahmeteam gerichtet die Situation. Kreislauf und Atmung des Kindes sind stabil, er ist der Ansicht, dass der Eingriff «ohne große Komplikationen über die Bühne geht». Währenddessen ruft Klaras Vater sichtlich erleichtert bei der Familie an. In der nächsten Einstellung liegt Klara bereits in Vollnarkose und der Kinderchirurg Professor Karl-Ludwig Waag beginnt mit der Operation, bei der die Kamera freie

Sicht sowohl auf das gesamte Team sowie auch auf Klara erhält. Der Arzt erläutert begleitend zum Eingriff lehrbuchmäßig und dezidiert seine Vorgehensweise. Während der Zuschauer ihm in Großaufnahme beim Nähen der Bauchdecke zusehen kann, bemerkt er abschließend: «Es soll eigentlich bei jeder Operation so glatt gehen, tut's aber natürlich nicht.» Als der Chirurg nach der Operation auf den Flur tritt, stellt Ingeborg Jacobs ihm aus dem Off die Frage, warum dieser Bauchwand-Defekt von manchen behandelnden Ärzten und werdenden Eltern als Indikationsgrund für einen Schwangerschaftsabbruch gesehen wird. Zum ersten Mal wird hier die mögliche Schwere von Klaras Erkrankung klar, die aber von Professor Waag sofort wieder entkräftet wird:

Wie Sie sehen, ist das eine Stunde Aufwand, die ein gesundes Kind hinterlässt. Und aus diesem Grunde eine Abtreibung bei einem solchen Defekt heute in die Überlegungen einzubeziehen, wo wir auf der anderen Seite Überlebensraten mit guten Ergebnissen von sicher 80, 90, 95 Prozent haben... bei dieser Art Erkrankungsbild muss man einfach sagen, wer da noch abtreibt, der ist nicht informiert.

Auch dem Ende dieses spannenden Abschnitts in Klaras Geschichte folgt eine narrative Pause, in der die Schicksale anderer Patienten wieder in den Blick genommen werden.

Dann werden Klara und ihre Mutter auf der Intensivstation der Kinderklinik gezeigt. Die Kleine liegt zwar im Inkubator, aber Nicole Hüll steht zuversichtlich lächelnd daneben, schaut ihre Tochter an, streichelt sie und spricht mit ihr. Ein letztes Wiedersehen der Zuschauer mit Klara gibt es am Tag ihrer Entlassung. Die über dem Bettchen hängende Spieluhr in Form einer Sonne wird im Gepäck verstaut, Nicole Hüll zieht ihrer Tochter ein Jäckchen an. Nach sechs Wochen in der Kinderklinik darf sie nach Hause. Mit diesen Bildern endet der zweite Teil der Serie und eine von vielen Geschichten im Heidelberger Universitäts-Klinikum.

Das Schicksal der kleinen Klara scheint bis hierher das Unspektakulärste der gesamten Serie zu sein. Die Fehlbildung in ihrer Bauchdecke ist zwar selten, aber gut behandelbar. Geburt und Operation sind nach Plan verlaufen, die Geschichte binnen einer Folge erzählt. Während die Patientin mit dem Lungenemphysem lange Zeit auf das erhoffte Organtransplantat warten musste, dem jungen Mann mit dem Cavernom eine schwere Hirn-Operation bevorsteht und ein anderes Elternpaar sich weiterhin um das Überleben ihrer Fünflinge sorgt, wird Klara fast beiläufig als gesund entlassen. Umso verwunderlicher ist es, als sie im Cliffhanger des dritten Teils noch einmal Erwähnung findet: «Und dann geht es um Klara. Noch am Tag ihrer Geburt war sie operiert worden. Erfolgreich. Sechs Wochen später wurde sie nach Hause entlassen.» Diese Information wird im Vorspann der vierten Folge wiederholt, und einige Sequenzen später zeichnet sich ab warum. Noch einmal sieht der Zuschauer Bilder von Klaras Entlassung und blickt, vermittelt durch das Kameraobjektiv, in ihre dunklen Kulleraugen. Als nach einem Schnitt die im Dunkeln liegenden Dächer einer Einfamilienhaus-Siedlung zu sehen sind und der Blick der Kamera an zwei hell erleuchteten Fenstern hängen bleibt, beschleicht den

Zuschauer ein ungutes Gefühl. Die schlimme Ahnung wird durch den Kommentar bestätigt. Klara ist vierzehn Tage nach ihrer Entlassung aus dem Krankenhaus gestorben: «Schlafend. In den Armen ihrer Mutter. Erste Verdachtsdiagnose: plötzlicher Säuglingstod. Die Kriminalpolizei wird eingeschaltet. Das ist die Regel.» Alles was in der Klinik geschah, konnte die Kamera ausführlich dokumentieren, doch der Moment, in dem Klaras Tod als etwas völlig Unerwartetes in das Leben der Familie einbricht, hinterlässt eine visuelle «Sprachlosigkeit», der die Filmemacher zunächst ratlos gegenüberstehen. Dass so etwas passieren würde, hat niemand ahnen können. Klara war nicht nur aus dem Krankenhaus, sondern auch aus dem Blickfeld der Kamera entlassen worden, und gerade als der unbeobachtete Alltag in das Leben der Familie Hüll Einzug gehalten hat, geschieht das Unvorhersehbare. Die Frage, ob und wie so etwas in einer Serie dieser Art dargestellt werden kann, scheint das Team mit den Eltern genau besprochen zu haben. Klaras Geschichte wird zu Ende erzählt. Hier fungiert der Kommentar als tragende Stütze, er muss erzählen, wofür die Kamera keine Bilder liefert und die Betroffenen zunächst keine Worte finden. Dabei wird – auch wenn der Titel der Serie durchaus anderes befürchten lässt – jede unnötige Form der Dramatisierung vermieden. Nüchtern, fast schon teilnahmslos informiert der Sprecher die Zuschauer über das Ereignis und die Umstände.

Die anschließende Sequenz zeigt Nicole Hüll und ihren Mann auf dem Weg in die Rechtsmedizin. Emotional angegriffen aber nach außen hin gefasst. Sie treffen den Rechtsmediziner Professor Rainer Matern, der Klaras Obduktion durchgeführt hat. Er hat im Gegensatz zum Kinderchirurgen keine heilenden Hände. Seine Funktion ist die eines Rechercheurs und Analytikers, der den Eltern in einem sachlich geführten Gespräch darlegt, was eine mögliche Todesursache ihrer Tochter gewesen sein könnte. Die Kamera dokumentiert diese Situation ohne unterstützenden Kommentar. Aus der Unterhaltung erfahren die Zuschauer unter anderem, dass Nicole Hüll eine halbe Stunde lang versucht hat, ihre Tochter wiederzubeleben, dass sie und ihr Mann sich für eine Verbrennung des Leichnams entschieden haben und dass die Obduktion Hinweise auf einen Keimbefund ergeben hat, der einen Lungeninfekt hervorgerufen hat. Infolgedessen kam es bei Klara zu einem tödlichen Atemstillstand. Eine andere Erklärung für ihren Tod gibt es nicht.

Was zunächst unverständlich und aber im nächsten Moment beklemmend realistisch erscheint, ist die Tatsache, dass die Erzählung an dieser Stelle nicht innehält. Das Klinik-Leben bleibt trotz allem nicht stehen, die Geschichten der anderen Patienten setzen sich fort. Auch das Leben der Hülls geht weiter. Die Kamera begleitet sie ein letztes Mal. Auf einem Spaziergang, der «an einen ganz besonderen Ort» führt. Von einer Anhöhe aus blicken sie auf eine parkähnliche Grünanlage. Hierher kommen sie jedes Jahr zur Sommersonnenwende, hier gibt es einen Sonnenfelsen und einen Sonnenaltar, dieser Platz hat für sie quasi eine spirituelle Bedeutung. Hier erinnern sie sich an ihre Tochter, die sie nach der Sonne benannt hatten. Die Kamera ist auf das Paar gerichtet, und auch an dieser Stelle begleitet nur ein knapper Kommentar das Bild: «Der Kinderwunsch ist geblieben... ein wenig Angst aber

auch.» Diese ist insbesondere dem Vater von Klara ins Gesicht geschrieben. Dennoch blickt Nicole Hüll optimistisch in die Zukunft: «Es gibt in jedem Fall eine neue Chance, und das möchte ich auch in Angriff nehmen.»

Schluss

In der «dokumentarischen Filmerzählung» *OP – SCHICKSALE IM KLINIKUM* scheint die Geschichte der kleinen Klara zunächst eine unter vielen zu sein, denn ihre Geburt ist im Klinik-Alltag zunächst einmal alles andere als besonders. Besonders und damit interessant für die Produktion wird sie durch eine Krankheit, die eben nicht alltäglich ist, aber gleichzeitig nicht so dramatisch, dass es um Leben und Tod einer werdenden Mutter und ihres ungeborenen Kindes geht. Dass Klara nach ihrer Entlassung aus dem Krankenhaus derart plötzlich stirbt, verleiht einer Geschichte, die eigentlich schon zu Ende war, eine unerwartete Wendung und führt zu der Frage, in welcher Form ein solches Ereignis in eine dokumentarische Serie eingebunden werden kann, die neben einem gewissen Maß an Information eher der Unterhaltung dienen sollte. Zwar ging es den Machern der Serie bewusst um die begleitende Dokumentation schwerer Erkrankungen. Diese sollten aber einem guten Ende zugeführt werden. Schicksale wie das der kleinen Klara standen bei der Konzeption außerhalb jeder Vorstellung. Das macht ihre Geschichte mehr als nur besonders. Sie ist auf bedrückende Weise einzigartig, und sie wird, nicht zuletzt durch einen besonnenen Kommentar, behutsam aber konsequent an der Realität orientiert zu Ende erzählt. Die anderen in der Serie vorgestellten Patienten kehren in ihren Alltag zurück und eingebettet in ihre Geschichten erscheint letztlich auch Klaras Tod trotz seiner Einzigartigkeit erschreckend alltäglich. Nichtsdestotrotz gelingt es durch die Art der Erzählung, ihn in seiner Tragweite für die betroffenen Eltern nicht zu banalisieren. Doku-Soaps sind immer eine

[...] Gratwanderung für Autoren und Protagonisten, [...] ein Balancieren zwischen Authentischem und Erzähltem, zwischen Beobachten und Inszenieren, zwischen Finden und Erfinden. Man muss sich darüber klar sein, was es bedeutet, wenn vorgefundene Wirklichkeit einem erzählerischen Prinzip untergeordnet wird.¹⁹

Dass dieser Umgang mit der Realität in bestimmten Fällen ein hohes Maß an Sensibilität erfordert, zeigt sich insbesondere in Momenten, in denen die Filmemacher die Kontrolle über die Erzählung verlieren, in denen das Besondere im Alltäglichen durch etwas Unerwartetes zerstört wird. Ein Beispiel dafür ist die Geschichte der kleinen Klara.

19 Fritz Wolf: «Die Docu-Soap. Renaissance oder Ende des Dokumentarfilms im Fernsehen». In: Ballhaus, Edmund (Hg.): *Kulturwissenschaft, Film und Öffentlichkeit*. Münster 2001, S. 295.

Der Tod als (medien-)ästhetisches Fragment

Zur Inszenierung toter Körper in CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

«Tell me, Mr Grissom,
how does a man choose death as his profession?»
(CSI: 1. Staffel, Episode 21 – JUSTICE IS SERVED)

Der öffentliche Umgang mit toten Körpern ist ein kritisches Unterfangen, treffen bei einer allgemeinen Frage nach ›Leben‹ und ›Tod‹ gesellschaftliche, kulturelle und vor allem religiöse Meinungsdisparitäten aufeinander. Gerade im medialen Umfeld fiktiver Narrationen werden unterschiedliche Inszenierungsmöglichkeiten hinsichtlich toter Körper offeriert, welche verschiedenartige Effekte beim Rezipienten auslösen können. Speziell im Kontext fiktiver, serieller Fernsehformate sind seit dem Jahr 2000 vermehrt Produktionen entstanden, welche sich mit dem Tod in unterschiedlichen Bezugsrahmen und mit divergenten Qualitäten befassen. Fernsehserien wie SIX FEET UNDER (2001-2005), CROSSING JORDAN (2001-2007), BONES (seit 2005) und eben auch CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION (seit 2000), inkl. den hieraus entstandenen Spin-Offs CSI: MIAMI (seit 2002) und CSI: NEW YORK (seit 2004), offerieren eine Vielzahl von Herangehensweisen an den Tod. Das Angebot an fiktiven Serienformaten um eine inhaltliche Präsenz des Todes oszilliert folglich um ein heterogenes Geflecht medialer Inszenierungspraktiken in einem wiederum heterogenen Konglomerat narrativer Darstellungsräume. In ihrer Untersuchung zur Inszenierung des Todes im Fernsehen konstatiert Tina Weber unter Bezugnahme auf ähnliche wie oben genannte Fernsehserien:

Seit 2000 finden sich im amerikanischen und, mit kurzer Verzögerung, auch im deutschen Fernsehen [...] zunehmend Serienformate, die explizit den Tod, tote Körper und das Sterben fokussieren. Das Besondere an diesen aktuellen Serienphänomenen ist, dass die Leichen hier nicht nur als flüchtig gezeigter Ausgangspunkt für Ermittlungen dienen, sondern ihnen im Verlauf von Nachforschungen, Untersuchungen oder Bestattungen konkrete Aufmerksamkeit zukommt. So werden in vielen Szenen detaillierte Beweisaufnahmen am toten Körper, das Nachstellen eines Tatherganges oder die Rekonstruktion des konkreten Sterbemoments gezeigt. Die Toten stehen im Mittelpunkt, körperliche Zeugenaussagen und thanatologische Maßnahmen bestimm-

men die Handlung. Diese neuen, differenzierenden Entwicklungen bedeuten eine einschneidende Veränderung in der Sichtbarmachung des Todes in Fernsehbildern.¹

Im Rahmen dieses Aufsatzes soll sich ebenfalls mit der Sichtbarmachung des Todes auseinandergesetzt werden. Allerdings versteht sich die Herangehensweise an medial präsentierte tote Körper hier weniger im Zuge einer Reflektion ihrer Darstellung vor dem Hintergrund ethischer und moralischer Fragestellungen sowie den daraus möglicherweise resultierenden Veränderungen im kulturellen bzw. gesellschaftlichen Umgang. Dieser Aufsatz nähert sich der Darstellung von toten Körpern unter einer Betrachtung zeitgenössischer Fernsehserien und ihren Ästhetiken am Beispiel eines ausgewählten Formates.

Die US-amerikanische Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION von Produzent Jerry Bruckheimer, entwickelt von Anthony E. Zuiker, startete im Jahr 2000 auf dem Sender CBS und handelt von einem Team aus forensischen Wissenschaftlern, welche der Polizei von Las Vegas (Nevada) bei den Ermittlungen in Mord- und Entführungsfällen behilflich ist. «Die Krimi-Reihe <CSI> ist durch ihre bildgewaltige Machart zur derzeit wohl erfolgreichsten TV-Serie der Welt geworden.»²

Zur ursprünglich in Las Vegas spielenden Serie sind mit <CSI: Miami> und <CSI: NY> zwei eigenständige Ableger hinzugekommen. Zusammen dominieren die drei Forensiker-Teams mit wöchentlich rund 60 Millionen Zuschauern die Hauptsendezeit in den USA. [...] Auch in Deutschland machen die eher im Labor statt auf der Straße ermittelnden Cops die Senderchefs inzwischen glücklich: Mit zuletzt wöchentlich rund sechs Millionen Zuschauern und teilweise werberelevanten Marktanteilen bis etwa 30 Prozent beschert <CSI: Miami> RTL schon fast vergessene dauerhafte Quotenhöhen. Bei Vox sorgt die Serie aus New York für Einschaltquoten, die dreimal so hoch sind wie der Senderschnitt. Nicht anders sieht es in Großbritannien, Frankreich, Spanien und all den anderen führenden TV-Märkten der Welt aus, wo <CSI> die jahrelang dominanten einheimischen TV-Serien meist alt erscheinen lässt.³

«Woher kommt [...] der enorme <Hype> um die Serie?»⁴, fragt Annetkatrin Bock in ihrer Untersuchung zu CSI und offeriert eine Analyse der Serie unter verschiedenen medien- bzw. fernsehwissenschaftlichen Aspekten. Letztlich bleibt eine explizite Antwort auf diese Frage zwar aus, jedoch gibt Bock hier verschiedene Ansätze vor, die in weiteren Untersuchungen aufgegriffen werden können. Die spezielle Ästhetik des Bildaufbaus ist ein Kriterium für ihren Erfolg und soll im Weiteren näher be-

1 Tina Weber: Codierungen des Todes. Zur filmischen Darstellung von Toten in der amerikanischen Fernsehserie «Six Feet Under». In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hrsg.): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München, 2007, S. 541–557, zit. S. 542.

2 Thomas Schulz: Hollywood im Fernsehformat. In: *DER SPIEGEL* 1, 2006, S. 78–80, zit. S. 78.

3 Ebd.

4 Annetkatrin Bock: *CSI – Crime Scene Investigation*. Eine Kriminalserie im Diskurs. In: Christian Hißnauer und Andreas Jahn-Sudmann (Hrsg.): *Medien – Zeit – Zeichen. Dokumentation des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg, 2007, S. 116–124, zit. S. 122.

trachtet und analysiert werden. Gleichzeitig soll die Funktion des toten Körpers in diesem Zusammenhang spezifiziert werden.

Zur Hybridisierung medialer Muster

Um die Ästhetik der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION beschreiben zu können, muss dieses Fernsehformat zunächst grundsätzlich in einen medientheoretischen Bezugsrahmen vor dem Hintergrund sich konstituierender medialer Mischformen verortet werden. Hinsichtlich ihrer Produktionsweisen sowie der Präsentation ihrer Inhalte haben die Medien Fernsehen und Film neue Möglichkeitsräume beschritten und bilden bezüglich ihrer Strukturen, Erscheinungsweisen und Ästhetiken mediale Mischformen aus, die in einer neuen medientheoretischen Verhandlung angesichts hybridisierender Prozesse begriffen werden müssen.⁵ Zeitgenössische Fernseh- wie Filmproduktionen haben infolgedessen paradigmatische Umbrüche eingeleitet, welche die Ausarbeitung neuer theoretischer Ansätze notwendig macht. Angela Krewani postuliert hierzu eindringlich:

Einzufordern wären Theoriekonzepte, die in der Lage sind, Kategorien zu entwickeln, mit denen sich mediale Ereignisse und Mischformen verschiedener Art begreifen lassen. Denn angesichts der Vielfalt intermedialer Kopplungen, die sich auf Seiten der Institutionen, auf Seiten der Produktionspraxis und der technischen Gestaltung wie auch in den jeweiligen Semantiken und Ästhetiken abspiele, kann es nicht mehr darum gehen, sich einem bestimmten Theoriemodell unterzuordnen.⁶

Die Wechselbeziehungen zwischen Film- und Fernsehproduktionen sowie die Einbeziehung weiterer Medienformate wie dem Video und den «Neuen Medien» definieren jene paradigmatischen Umbrüche. Daneben generieren serielle Produktionen des Fernsehens neue dynamische Erzählräume, welche hinsichtlich medialer Mischformenkonstitutionen und digitaler Techniken neue ästhetische Potenziale für das Fernsehen hervorbringen.

Um jene dynamischen Erzählräume und hybriden Ästhetiken handelt es sich in der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION. Dieses Serienformat präsentiert sich in seiner Erscheinungsweise und vor allem in seiner Ästhetik als hybrides Format, welches Visualisierungsmuster verschiedener Medienformen in sich aufnimmt und neu interpretiert. Gerade die digitale Bildgestaltung nimmt in diesem Zusammenhang eine wesentliche Rolle ein. Der Bildaufbau des Kinofilmbildes – die perspektivische Anordnung an den Fluchtlinien der Zentralperspektive sowie «klassische» Schnitt- und Montagetechniken – wird u. a. vermischt mit einer Videoclip-Ästhetik sowie Elemen-

5 Siehe hierzu auch Angela Krewani: *Multimediale Praxis und anachronistische Theoriebildung? Zu einigen Aporien der Film-, Fernseh- und Medienwissenschaft*. In: *LiLi - Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 31 (123), 2001, S. 73–84.

6 Ebd., S. 82.



Abb. 1: Screenshot aus der CSI-Episode SOUNDS OF SILENCE (1. Staffel, Episode 20)



Abb. 2: Screenshot aus dem Computerspiel HALF-LIFE (1998)

ten des Bildaufbaus aus Ego-Shooter-Computerspielen (Abb. 1 und 2).

Weiterhin offeriert die Serie den Rezipienten oftmals anachronische Erzählvorgänge in Formen der Analepse, welche überdies visuell durch eine grobkörnige und kontrastreichere Bildqualität gegenüber den Haupthandlungssträngen abgesetzt werden. Daneben markieren die Repräsentationen medizinischer Bildgebungsverfahren, gekoppelt an den toten menschlichen Körper, ein zentrales Moment hinsichtlich der Konstitution einer spezifischen Ästhetik der Serie, auf welches später noch genauer eingegangen wird.

Das Fernsehen reflektiert als «Alltagsmedium» das dynamische Leben moderner westlicher Gesellschaften und konditioniert den Blick des Rezipienten. Die dynamischen Erzählräume, die durch schnelle Schnitte, collagierte Bildkonstruktionen, Splitscreens, artifizielle Kameraführungen und

rhythmische Musikerlegungen geschaffen werden, implizieren und reflektieren die hektischen und fragmentarischen Welterfassungen moderner westlicher Gesellschaften. Die digitale Bildgestaltung stellt hier die Technologie zur Verfügung, welche die Hypermedialität gegenwärtiger Lebenserfahrungen zu fassen versucht und dabei ästhetische Räume schafft, die sich ganz bewusst im Zuge «flottierender» Transformationen in einen artifiziiellen Raum verschieben. Die Bezeichnung «flottierend» ist in Anlehnung an Söke Dinklas Theorieentwurf zu verstehen. Nach Dinkla werden «anhand des Begriffes des *flottierenden Werks* zentrale ästhetische Kri-

terien hergeleitet, die die neue künstlerische Organisationsform charakterisieren.»⁷ Die künstlerischen Charakteristika sind überdies an die Digitaltechnik gebunden, welche im ausgehenden 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts paradigmatische Umbrüche eingeleitet hat. Die Prozesse der (post-)modernen Welt verstehen sich daneben als implementierter Bestandteil des flottierenden Werkes und dies zeigt sich in seinen urbanen Strukturen, welche die fragmentierte Welterfassung moderner westlicher Zivilisationen reflektieren, in einem künstlerisch-semiotischen Kontext wiedergeben und folglich seine ästhetische Herausforderung darstellt.⁸ Dinkla versteht das ‹flottierende Werk› als theoretische Denkfigur für den (Medien-)Kunstbereich, dies kann jedoch auch zweifelsohne auf den massenmedialen Sektor serieller Produktionen des Fernsehens ausgeweitet werden, gerade vor dem Hintergrund hybridisierender Prozesse medialer Formate und der Befassung dieser mit Blick auf ihre ästhetischen Beschaffenheiten.

In der Gestaltungsweise der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION geht es darum dynamische Erzählräume zu generieren und sich im Zuge artifiziieller Bildaufbauten von anderen Serienformaten abzuheben. Gleichzeitig implementieren diese Erzählräume und ihre Ästhetiken als Hybriderscheinungen die Erfahrung und Bewältigung moderner Umweltkomplexitäten und dies nicht im Zuge kultur- und medienkritischer Verlustbeklagungen, sondern als kreative Ausdrucksformen spezifischer Medienformate.⁹ Gerade die Verwendung von Produkten medizinischer Bildgebungstechniken spielt in diesem Zusammenhang eine wesentliche Rolle, figurieren sie jenen Raum, der in fiktiven, seriellen Fernsehformaten bislang nicht verwendete Ästhetiken hervorbringt. Es geht weniger um Körperverständnisse und epistemologische Werte bezüglich medizinischer Bilder aus dem Inneren des Körpers, sondern um die Ausbildung neuer Ästhetiken innerhalb medialer Präsentationsstrategien. Als Technologien der Sichtbarmachung bleiben die Strukturmomente hinsichtlich einer Organisation alltäglicher Wahrnehmung durch Konventionalisierung von Sehgewohnheiten natürlich erhalten, allerdings wird die Metapher der hypermedialen Welt aufgenommen und innerhalb der fiktiven Narration als ästhetisches Modell über die Bilder in die Gesellschaft rückgekoppelt.¹⁰

7 Söke Dinkla: Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform. In: Peter Gendolla et al. (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt a. M., 2001, S. 64–91. zit. S. 65.

8 Ebd., S. 73–76.

9 Peter M. Spangenberg: «... and my Eyes are only Holograms». Formen operierender Kontingenz in hybriden Medien. In: Irmela Schneider und Christian W. Thomsen (Hrsg.): *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*. Köln, 1997, S. 141–154, hier im Besonderen S. 151–152.

10 Zur Verhandlung des Fernsehens als Medium zur Strukturierung und Organisation der alltäglichen Wahrnehmung sowie zum ‹Fernseh-Rezipienten-Verhältnis› hinsichtlich der Ausbildung des Fernsehens medialer Kopplungen siehe Monika Elsner, Thomas Müller und Peter Spangenberg: Zur Entstehungsgeschichte des Dispositivs Fernsehen in der Bundesrepublik Deutschland der fünfziger Jahre. In: Knut Hickethier (Hrsg.): *Institution, Technik und Programm. Rahmenaspekte der Programmgeschichte des Fernsehens*. München, 1993, S. 31–66.

Der hybride Charakter dieses Fernsehformates formuliert demgemäß ästhetische Ausdrucksformen, welche zwar an tradierte Visualisierungsmuster anknüpfen und eine Wahrnehmung von Welt aufnehmen sowie an den Rezipienten zurückgeben, jedoch mit einer artifiziellen Ästhetik, welche sich als kreative Spielform versteht und sich auf der Ebene digitaler Bildgestaltung Ausdruck verleiht. Deshalb sei in diesem Zusammenhang auch von ‚flottierenden‘ Bildkompositionen gesprochen, die sich als künstlerische Visualisierungsformen digitaler Techniken der Sichtbarmachung in einen dynamischen Erzählraum einfügen lassen, um als experimentelles Muster neue Ästhetiken zu präsentieren.

Zur Repräsentation medizinischer Bildgebungsverfahren

Die Inhalte der einzelnen Episoden der Serie organisieren sich um die forensische Untersuchung der Todesursache und des Tathergangs. Der Einsatz technischer Hilfsmittel ist in diesem Zusammenhang scheinbar unabdingbar und formuliert ein zentrales Moment in der wissenschaftlichen – wenn auch fiktiven – Auseinandersetzung der einzelnen Fälle hinsichtlich einer lückenlosen und beweisfähigen Untersuchung bzw. Aufklärung. Die Serie demonstriert einen Arbeitsalltag forensischer Wissenschaftler mit einem hohen Grad an Technisierung und diese technischen Vorgänge schreiben sich überdies in den ästhetischen Bildaufbau ein. Gerade die Bilder medizintechnischer Verfahren markieren eine stets wiederkehrende Rolle, welche sich im Laufe der einzelnen Episoden weiterentwickeln und so zu einer bildästhetischen ‚Marke‘ der Serie klassifiziert werden können.

Dominant diesbezüglich sind die mikroskopischen Bilder körperlicher Fragmente (Abb. 3), die in einer mehrfach konnotierten Aufgabe betrachtet werden

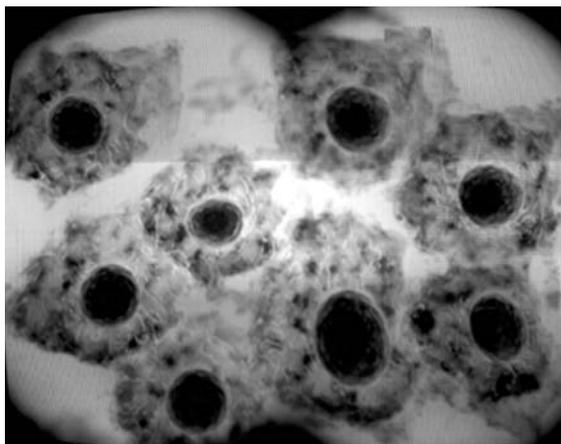


Abb. 3: Screenshot aus der CSI-Episode BOOM (1. Staffel, Episode 13). Mikroskopisches Abbild von Hautpartikeln

müssen. Einerseits stehen sie neben den weiteren Untersuchungsmethoden in der Funktion wissenschaftlicher Erkenntnisquellen innerhalb der fiktiven Narration und andererseits partizipieren sie an der Etablierung einer spezifischen Serienästhetik vor dem Hintergrund digitaler ‚flottierender‘ Bildkompositionen angesichts fragmentierter Welterfassung zeitgenössischer Medienformate. Darüber hinaus stehen jene

Bilder in einer Tradition der Verwendung mikroskopischer bzw. medizinwissenschaftlicher Bilder in Verbindung mit populären Medienformaten, welche ihrerseits wiederum an einer fragmentarischen Erfassung weltlicher Vorgänge partizipieren.

Visualisierungsinstrumente wie das Fernrohr, das Mikroskop sowie die Foto- und Filmkamera erweitern das Messen von Wirklichkeit auf «unsichtbare» sensorische Daten und basieren auf der medialen Fragmentarisierung. Das Fragment soll dazu dienen Strukturen offen zu legen und den semiotischen Reichtum des Kleinen preis zu geben: Nachbarschaftsbeziehungen und Ensemblekomponenten sollen bestimmbar werden.¹¹

Die ganzheitliche Wahrnehmung von Welt rückt hinter eine Vielzahl von Ansichten weltlicher Vorgänge und die Gegenstände wissenschaftlicher Forschung um die Prozesse in der Welt und des menschlichen Lebens werden immer selektiver und ausschnitthafter. Ausschnitte aus den Prozessen menschlichen Lebens werden isoliert betrachtet und evozieren eine ganz neue Betrachtungsweise auf jene. Der Physiker Robert Lincoln Watkins beispielsweise untersuchte menschliches Blut mit einer Technologie namens «Micromotoscope», «an instrument of his design that combined microscope and movie camera [...]»¹², mit dem er in der Lage war Blut auf mikroskopischer Ebene zu betrachten und gleichzeitig mit der Filmkamera aufzuzeichnen. Das mikroskopische Abbild des Blutes tritt als Anschauungs- bzw. Untersuchungsobjekt bei Watkins an die Stelle des Patienten *in persona* und deklariert den Körper in seiner Ganzheitlichkeit zu einem obsoleten Gegenstand. Eine ähnliche Sichtweise auf den menschlichen Körper findet sich in der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION wieder, da auch hier das selektive und isolierte Betrachten körperlicher Ausschnitte unter dem Mikroskop eine wesentliche Funktion im Prozess der wissenschaftlichen Aufklärung der einzelnen Fälle einnimmt. Daneben handelte es sich bei den untersuchten Blutzellen Watkins' ebenfalls um totes Material, welches von ihm außerhalb des Körpers visualisiert und in seiner eigenen Prozesshaftigkeit untersucht werden konnte.¹³ Das Fragment des menschlichen Körpers erhält auf diese Weise seine eigene mikroskopische Körperlichkeit. Die medizinische Forschung parzelliert den menschlichen Körper und versucht sich an einer Sicht auf die Ebene des scheinbar Unsichtbaren und die spezifischen Medientechnologien machen nicht nur die Sicht auf jene Ebenen möglich, sie sind der Ursprung dieser Visualisierungen und sie strukturieren gleichzeitig die Vorgehensweise, den Blick auf den freigelegten fragmentierten Körper.

11 Petra Missomelius: Visualisierungstechniken: Die medial vermittelte Sicht auf die Welt in Kunst und Wissenschaft. Wahrnehmungskonfigurationen von der Zentralperspektive zur Rasterkraftmikroskopie. In: Alfred Nordmann et al. (Hrsg.): *Nanotechnologien im Kontext. Philosophische, ethische und gesellschaftliche Perspektiven*. Berlin, 2006, S. 169–178, zit. S. 171.

12 Lisa Cartwright: *Screening the Body. Tracing Medicine's Visual Culture*. 2. printing. Minneapolis, London, 1997, S. 81.

13 Ebd., S. 81–82.

[T]he microscopic motion picture is more than a representation of imperceptible living processes, and more than a scientific metaphor of life. It is a mechanism through which science reorganized its conception of the living body, ultimately rendering the physical body a more viewer-friendly site – but a site whose appearance was radically reordered to reflect the body's new status as a mobile, living system.¹⁴

Mikroskopische Bilder partizipieren am Prozess menschlicher Fragmentierung sowohl hinsichtlich einer Betrachtungsweise durch Mediziner und Wissenschaftler, als auch in der Rezeption durch die Öffentlichkeit vor dem Hintergrund von Transferprozessen in populäre Medien. Demgemäß nehmen mikroskopische Bilder eine wesentliche Rolle bei einer medienwissenschaftlich orientierten Kulturanalyse jener Bilder ein.

Lisa Cartwright macht in ihrer Untersuchung zum mikroskopischen Bild im Medium Film deutlich, dass es sich hierbei zudem nicht nur um eine Repräsentation des natürlichen Lebens handelt, sondern darüber hinaus um das Bestreben neue Konfigurationen für ‹Leben› und ‹Subjekt› zu etablieren. «The qualities of the cinematic microscopic, or the ‹cinemicroscopic,› image are grafted back onto living matter, effectively manufacturing a new modernist conception of life.»¹⁵ Und dieses moderne Konzept von Leben ist als Konglomerat körperlicher Fragmente zu betrachten, einem mobilen Netzwerk aus mikroskopischen Bildern. Die Verklammerung von mikroskopischen Bildern in der Medizinforschung, dem Transfer in populäre Medienformate und die öffentliche Perzeption fragmentarischer Körper lässt sich am deutlichsten an den mikroskopischen Bildern der menschlichen Zelle darstellen. Christopher Kelty und Hannah Landecker konstatieren zu ihrer Untersuchung der Zelle in Verbindung mit filmischen Repräsentationen derselben:

Die Zelle steht mittlerweile auf ganz andere Weise für Leben, Krankheit und Tod des Körpers als all die langweiligen Klumpen aus Kohlehydraten und Säuren namens DNA, und wird auch in Zukunft als Körper wahrgenommen, erfahren und manipuliert werden. [...] Film ist das Medium, in dem die Zelle als sich unaufhörlich bewegende, verändernde, funktionierende Mikroentität, die das makroskopische Leben des ganzen Körpers umspannt, ‹zum Leben erwacht› ist. Für die Biologie ist Film ein Medium sowohl der Visualisierung als auch des Glaubens.¹⁶

Im Bezugsrahmen der Untersuchung jener Bilder in der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION kann diese Betrachtungsebene in die fiktive Narration jenes Fernsehformates überführt werden, muss allerdings angesichts der vornehmlich ästhetischen und weniger epistemologischen Funktion der Bilder entsprechend angepasst werden. Die Partizipation der mikroskopischen Bilder innerhalb der Serie an einer

14 Ebd.

15 Ebd., S. 90.

16 Christopher Kelty und Hannah Landecker: Das Schauspiel der Zelle. Unsterblichkeit, Apostrophe, Apoptose. In: Marie-Luise Angerer, Kathrin Peters und Zoë Sofoulis (Hrsg.): *Future Bodies. Zur Visualisierung von Körpern in Science und Fiction*. Wien, New York, 2002, S. 21–47, zit. S. 28–29.

Fragmentarisierung weltlicher Vorgänge ist als visueller Effekt zu verstehen, welcher sich im Hinblick auf den Aufbau einer spezifischen Bildästhetik vor dem Hintergrund medialer Hybridisierungsvorgänge und im Kontext digitaler Bildproduktionen konstruiert und dabei neue ästhetische Bildräume erzeugt, welche die Metapher der hypermedialen Welt aufnehmen bzw. fortschreiben und im Zuge dessen eine artifizielle

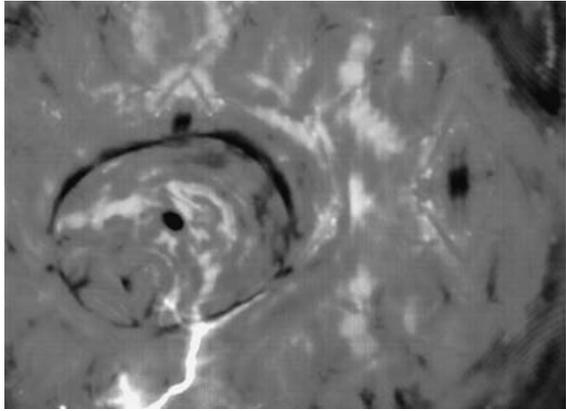


Abb. 4: Screenshot aus der CSI-Episode OVERLOAD (2. Staffel, Episode 3). «Kamerazoom» in die Vene eines Mordopfers

Bildsprache ausbilden, die in eine dynamische Erzählstruktur eingebettet wird. Der Einsatz von Repräsentationen medizinischer Bildgebungsverfahren verändert im Laufe der Serie zudem seine Qualität, werden neben den mikroskopischen Bildern auch Körperinnenwelten visualisiert (Abb. 4).

Die in der ersten Hälfte der ersten Staffel noch sehr zurückhaltende Verwendung von Bildern aus dem Körperinneren (vier von zwölf Episoden) nimmt in der zweiten Hälfte der ersten Staffel leicht zu (sechs von zehn Episoden) und bildet sich ab der zweiten Staffel zu einem visuellen Effekt aus, der nahezu jede Episode begleitet. Jene Bilder, die mit José van Dijcks theoretischem Konzept des «endoskopischen Blicks» (the endoscopic gaze)¹⁷ beschrieben werden können, machen sich die Bildhaftigkeit des Endoskops zueigen und binden sie in den narrativen Handlungsrahmen ein. «Derived from the Greek *endo* («within»), and *skopein* («to view»), the term signifies the power to extend the human eye to the body's interior.»¹⁸ Mit der Denkfigur des endoskopischen Blicks verweist van Dijck auf Laura Mulveys Arbeit zum kinematographischen Blick.¹⁹ Der endoskopische Blick strukturiert den Blick des Chirurgen innerhalb des menschlichen Körpers und ist ein Konstrukt apparativer Mediensysteme. Wie die Filmkamera als verlängertes Auge des Rezipienten dessen Blick in der fiktiven Welt eines Kinofilms strukturiert und leitet, übernimmt dies die Kamera am Ende des Kabels des Videoendoskops für das Auge des Chirurgen.

17 José van Dijck: *The Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging*. Seattle, Washington, 2005, hier im Besonderen S. 64–82.

18 Ebd., S. 65.

19 Laura Mulvey: Visual Pleasures and Narrative Cinema. In: *Screen* 16 (3), 1975, S. 6–18.

In the past fifty years, our perspective on the interior body – mediated by the surgeon's eye – has shifted from outside to inside. We no longer peer from the outside in, through an incision in the skin; instruments allow us 'immediate' access to the body's tiniest details. This insider's point of view vis-à-vis the body has, meanwhile, pervaded our culture.²⁰

Medizinische und massenmediale Technologien sind folglich gleichsam Teil einer Kultur technischer Bildpräsentationen. Wenn nun beide Techniken der Sichtbarmachung zusammenlaufen und über ein massenmediales Format der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden, dann evoziert dies einen kulturellen Transformationsprozess hinsichtlich medizinischer Bildrezeptionen. Eingebettet in ein *fiktionales Format* sollten jene Bilder nicht bezüglich ihrer Authentizität befragt werden, sondern vielmehr ihrer ästhetischen Qualitäten betreffend. Für die analytische Auseinandersetzung mit der Serie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION ist festzuhalten, dass sich jene Bilder aus dem Inneren des menschlichen Körpers angesichts der auffallenden Fokussierung der Serie auf eine spezifische Ästhetik des Bildaufbaus in jene einschreiben und auch in diesem Kontext betrachtet und befragt werden müssen.

Zur Ästhetik toter Körper

Die zuvor beschriebenen ästhetischen Beschaffenheiten des Bildaufbaus in CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION binden sich immer an den toten menschlichen Körper als forensisches Untersuchungsobjekt. Gerade die digital hergestellten Bilder aus dem Inneren der Leiche partizipieren an einer Ästhetisierung des toten Körpers als Fragment innerhalb des (medien-)ästhetischen Konglomerats der Serie.

What can be seen as the 'money shot' in *CSI* occurs when, during the autopsy, the camera appears to penetrate a wound or orifice and produce gushing blood, exploding organs or distressed viscera, simulating the damage inflicted by the fatal weapon or the disintegration of tissue resulting from some sort of toxic substance. The virtuosic display of digital videographics used in these close-up zooms boring into human bodies, recall the pictures produced by medical endoscopy.²¹

Der tote Körper versteht sich somit innerhalb der fiktiven Narration der Serie nicht nur als unpersonalisiertes forensisches Untersuchungsobjekt, sondern gleichzeitig auch als 'landscape' bzw. 'inner space' vor dem Hintergrund kultureller und ästhetischer Auseinandersetzungen.²² Nach Kim Sawchuk konstituiert sich das Innere des Körpers als Raum oder als Landschaft. Man befindet sich in einem geografisch

20 Djick, S. 66.

21 Martha Gever: The Spectacle of Crime, Digitized. CSI: Crime Scene Investigation and Social Anatomy. In: *European Journal of Cultural Studies* 8 (4), 2005, S. 445–463, zit. S. 457.

22 Kim Sawchuk: Biotourism, *Fantastic Voyage*, and sublime inner space. In: Janine Marchessault and Kim Sawchuk (Hrsg.): *Wild Science. Reading Feminism, Medicine and the Media*. London, New York, 2000, S. 9–23.

abgesteckten und organisierten Raum, der mit den Augen abgetastet und somit als ästhetische Kategorie erfahrbar wird.

Theorists of landscape painting have argued that ‹landscape› is a cultural and aesthetic category and always a part of a social formation and political conjuncture. Landscapes, whether cultivated actual territories, carefully manicured gardens, or representations, are never purely natural phenomena.²³

Dieses kulturelle aber vor allem ästhetische Phänomen einer künstlichen Konstruktion des Territoriums findet sich in CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION bestätigt. Es kann als eine immer wiederkehrende Symptomatik der Menschheit begriffen werden, Gebiete zu erschließen, zu klassifizieren, zuzuordnen, zu beherrschen und sie dabei gleichzeitig angesichts medizinischer und medialer Wechselbeziehung in einen ästhetischen Kontext einzubinden. Für das Medium Film kann hierzu das 1966 von Richard Fleischer gedrehte Werk FANTASTIC VOYAGE²⁴ angeführt werden, heißt es im Kinotrailer zum Film: ‹You are going where no man or camera has ventured before.›²⁵ Bezüglich der visuellen Repräsentation neuer Wissenschaften wie der Nanotechnologie verweist Angela Krewani ebenfalls auf die ‹Kopplung von Körpererforschung und kolonialistischer Landnahme›²⁶, gerade auch mit Blick auf die Verhandlung jener Bilder unter ästhetischen Aspekten wie beispielsweise in den Darstellungen der Nanomedizin, welche teilweise auch als ‹Nanokunst› bezeichnet werden.²⁷ Im Medium Literatur verweist Anna-Julia Zwierlein in ihrer Untersuchung zum Bild der Medizin in der englischen Literatur des 19. Jahrhunderts auf eine nicht selten vorgenommene Gleichsetzung des Vordringens der Mediziner ‹in bisher unerschlossene Bereiche [...] mit der imperialen Eroberung unbekannter

23 Ebd., S. 14.

24 FANTASTIC VOYAGE ist der erste fiktive Film, in dem Körperinnenwelten dargestellt und in einen Handlungszusammenhang gebracht wurden. In Fleischers Film erhält eine Mannschaft aus drei Wissenschaftlern und einer Wissenschaftlerin den Auftrag mit einem miniaturisierten Schiff in den Körper eines Physikers zu reisen und ihn auf diesem Wege von seinem Gehirntumor zu befreien. Das aufs Mikroskopische verkleinerte Schiff wird über eine Injektion in den Körper des Physikers eingeführt. Die WissenschaftlerInnen reisen durch verschiedene Bereiche des Körpers und stoßen dabei auf Hindernisse bzw. natürliche Schutzmechanismen des Körpers, welche die Mission zu einem gefährlichen Auftrag werden lassen. Die Mannschaft hat nur eine Stunde Zeit, um zu dem Tumor im Gehirn vordringen und diesen zerstören zu können, bevor sie ihre originale Größe wieder erreichen. Letztlich erreichen sie den Tumor kurz vor Ablauf der Missionszeit, können diesen mit einer Art Laservorrichtung zerstören und flüchten dann über eine Träne aus dem Körper der Patienten.

25 <http://www.imdb.com/title/tt0060397/trailers-screenplay-vi4121100569> (22.05.08).

26 Angela Krewani: Nanotechnologie. Zur visuellen Repräsentation einer neuen Wissenschaft. In: Angela Krewani und Petra Missomelius (Hrsg.): *Technisierung des Blicks*. Marburg, 2007, S. 95–107, zit. S.100. Zum Diskurs der Kolonialisierung des Körperinneren in der Nanotechnologie siehe auch Fabian Kröger: Nanotechnologie. Die Kolonialisierung des Körperinneren. In: *Kommune. Forum für Politik, Ökonomie und Kultur* 8. 2000. S. 15.

27 Ebd., S. 104. Hierzu siehe auch Andreas Lösch: Antizipationen nanotechnischer Zukünfte: Visionäre Bilder als Kommunikationsmedien. In: Alfred Nordmann et al. (Hrsg.): *Nanotechnologien im Kontext. Philosophische, ethische und gesellschaftliche Perspektiven*. Berlin, 2006, S. 223–242.

Landstriche [...]»²⁸ Angela Krewani weist allerdings daraufhin, dass «[d]ie Transformation kolonialistischer Begrifflichkeiten»²⁹ keine spezielle Hervorbringung des 19. Jahrhunderts sei, sondern bis ins 17. Jahrhundert zurückverfolgt werden kann, wie auch Jonathan Sawday festhält:

The colder eye of science – the new science of the body – is associated with the ‘discovery’ or, more properly, the rhetorical deployment during the seventeenth century, of a language with which to describe the body’s interior. [...] The body was territory, an (as yet) undiscovered country, a location which demanded from its explorers skills which seemed analogous to those displayed by the heroic voyagers across the terrestrial globe.³⁰

Das menschliche Bestreben der Eroberung neuer Welten und auch das Vorstoßen in das Körperinnere hat eine lange Tradition und ist mit der Erfindung neuer Medientechnologien ihrer praktischen Umsetzung immer näher gekommen. Daneben hat sich in diesem Zusammenhang eine ästhetische Aufarbeitung dieser Tradition entwickelt, die in zeitgenössischen Medienformaten wie der US-amerikanischen Fernsehserie *CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION* einen neuen Vertreter gefunden hat. Die Verhandlung von medizinischen Inhalten in einem populären Massenmedium verschränkt sich hier mit einer ästhetischen Aufarbeitung dieses Themenkomplexes im Zuge medienimmanenter Transformationsprozesse angesichts der Etablierung einer spezifischen Serienästhetik vor dem Hintergrund digitaler Bildbearbeitungen und hybrider Medienformationen, in welcher der Tod als Fragment einer (medien-)ästhetischen Gesamtkomposition betrachtet werden kann.

28 Anna-Julia Zwierlein: Der medizinische Diskurs in der viktorianischen Literatur. In: Vera Nünning (Hrsg.): *Kulturgeschichte der Englischen Literatur. Von der Renaissance bis zur Gegenwart*. Tübingen, Basel, 2005, S. 182–195, zit. S. 185.

29 Krewani 2007, S. 100.

30 Jonathan Sawday: *The Body Emblazoned. Dissection and the Human Body in Renaissance Culture*. London, New York, 1995, S. 22–23.

SUICIDAL SQUIRRELS

Derbes Gesterbe im Zeichentrickfilm

Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen - dass diese wohlbekannte Mühsal jedoch offensichtlich in unserer weit entwickelten Mediengesellschaft nur dazu führen kann, sich auf mehr oder weniger kreative Weise selbst ins Jenseits zu befördern, scheint eine neue Dimension zu sein.

Die SUICIDAL SQUIRRELS geistern seit einiger Zeit über Mobiltelefone, durch das Netz, auf MTV und mittlerweile auch auf DVD – 100 putzige kleine Eichhörnchen, die mit ihren Suiziden äußerst blutig neue mediale Inszenierungen von Tod und Sterben im Zeichentrickstil präsentieren.

1. Eine neue Medien-Spezies: Selbstmordsüchtige Eichhörnchen – Wo kommen sie her, wer sind sie und was machen sie eigentlich?

Die SUICIDAL SQUIRRELS wurden 2006 von der Mobilfunkproduktionsfirma Mobile Streams¹ entwickelt und ursprünglich als Zeichentrickserie direkt für Mobiltelefone konzipiert. Mobile Streams bietet Inhalte für mobile Kommunikationsmedien. Musik, Klingeltöne, Comedy, Sport, Wallpaper und andere Entertainment-Elemente bestimmen das Portfolio des global agierenden Anbieters, diverse Zeichentrickserien finden sich dort wieder.

Die unabhängige Produktionsfirma *cyoshi crucial entertainment*² aus Hannover produzierte die Serie und kreiert primär Comedy-Inhalte, vorrangig Zeichentrickfilme.

Für den Ton zeichnet sich Krüger+Krüger Studios³ aus Hamburg verantwortlich, dort widmet man sich der Synchronarbeit und Werbespots. Filme wie DER KLEENE PUNKER (D 1992) oder KÄPT'N BLAUBÄR (D 1999) können als Referenzen genannt werden.

Die SUICIDAL SQUIRRELS haben also deutsche Wurzeln.

1 www.mobilestreams.com (01.09.08).

2 www.cyoshicrucial.com (01.09.08).

3 www.kkstudios.de (01.09.08).

Ab Januar 2007 zeigte der Musiksender MTV⁴ die Serie im deutschen Fernsehen und übernahm die kurzen ca. 60-sekündigen Clips als Programm-Trenner zwischen 20 und 24 Uhr. Dies stellte eine exklusive Weltpremiere dar.

Ende April 2007 veröffentlichte die *edel entertainment GmbH*⁵ die DVD SUICIDAL SQUIRRELS mit den ersten 30 Episoden und Bonusmaterial.

Längst haben die Eichhörnchen Einzug ins Internet gehalten. Unter www.suicidal.tv findet der Fan alles, was das hörnchen-affine Herz höher schlagen lassen könnte: Einige einzelne Folgen der Serie, F.A.Q.s, die Möglichkeit, einen Newsletter zu abonnieren sowie einen kostenlosen video podcast mit neuen Episoden. Die SUICIDAL SQUIRRELS tauchen in diversen Online-Plattformen und Foren auf, YouTube allen voran. Hier zeigen sich bereits erste Trittbrettfahrer, die individuelle Versionen selbstmordsüchtiger Eichhörnchen präsentieren - inhaltlich wie qualitativ irrelevant und in diesem Zusammenhang lediglich erwähnenswert.

Der folgende Abschnitt widmet sich detaillierter den Inhalten und der Machart der Zeichentrickserie SUICIDAL SQUIRRELS. Als Grundlage für die Analyse dient die gleichnamige DVD.

Bereits auf der Frontseite verspricht ein Button «garantiert total putzig, inkl. derbe Gesterbe». Auf der Rückseite erfolgt im Klappentext der Hinweis, dass die «kranke MTV-Erfolgsserie» eine «krasse Kopfnuss für Kinder!» darstellt. Die kurz geratene Inhaltsangabe:

Da waren's nur noch.... Die SUICIDAL SQUIRRELS sind 100 putzige, immer gut aufgelegte Eichhörnchen, die sich alle auf ihre eigene wahnsinnige Weise aus dem Diesseits schießen. Gegen ihre Selbstmord-Aktionen ist Harakiri ein Kindergeburtstag. Volume 1 lässt 30 der niedlichen Nager heftig austicken. Mit Dauer-Grins-Grins hinein ins Blutbad... und ruck zuck ist Schluss mit Lustig!!!

Die FSK erteilte eine Freigabe ab 16 Jahren. Von außen sieht auf dem Cover der DVD noch alles gepflegt aus, hübsch bunt anzusehen, knallige Farben dominieren; grinsende Eichhörnchen, eines prangt auf der Frontseite mit dem Kopf in der Schlinge eines Stricks, auf der Rückseite sind weitere Abbildungen. Aber die ganze blutige Wahrheit offenbart sich erst in den 30 darauf enthaltenen Clips.

Jede Folge zeigt ein frohlauniges Eichhörnchen, das Selbstmord begeht. Die Squirrels ähneln Kuschtieren: Rotbraun-beige in der Farbgebung, ausgestattet mit einem langen buschigen Schwanz, einer hellen Schwanzspitze, einer hellen Bauchpartie, großen Augen und einem maskenhaften Gesicht. Gerne ziehen sie vor dem jeweiligen Selbstmord die Augenbrauen in die Höhe, begleitet von einem aus der Comic-Art entlehnten «pling pling»-Ton. Sie kichern etwas dümmlich «hiihiihihi» und in den meisten Fällen verwandeln sich die hübschen Äuglein nach ihrem Ableben in schwar-

4 www.mtv.de/tv (01.09.08).

5 www.edel.de (01.09.08).

ze Kreuze. Diese Kreuze finden sich als Gestaltungselement auch im Schriftzug SUICIDAL SQUIRRELS auf dem Buchstaben i wieder, so etwa während des Vorspanns.

Jede Episode wird von einem Vorspann eingeleitet. Zunächst ist der Hintergrund des Bildschirms schwarz, dann erscheint als Schriftzug in den Eichhörnchenfarben rotbraun-beige der Titel SUICIDAL SQUIRRELS. Daraufhin folgen kurze Einblendungen von Selbstmordszenen aus drei Episoden: Ein Eichhörnchen steht vor einem Strick und steckt seinen Kopf in die Schlinge, das zweite hält eine Pistole an seinen Kopf, das dritte schluckt viele Tabletten und hält ein Rotweinglas in der Hand. Daraufhin erscheinen neun Einzelbilder mit weiteren Einstellungen von Suizidszenen, erneut fährt die Schrift ins Bild und kündigt an: «SUICIDAL SQUIRRELS – 100 Squirrels kill themselves». Im Hintergrund sind wie in einer Bildergalerie sehr viele kleine einzelne Ausschnitte von Selbstmordeinstellungen zu sehen. Die Kamera fährt auf das Bild oben links in der Bildschirmecke und die Episode beginnt.

Stets sind die Szenenbilder von einem Rahmen in Holzoptik umgeben, was den Eindruck einer natürlich-rustikalen Bildergalerie verstärkt. Der Rahmen verschwindet, wenn die Folge beginnt.

Beendet wird jede Episode von einem kurzen Abspann, der - wiederum hölzern umrandet - erst den Lizenzinhaber Mobile Streams nennt, dann die Produktionsfirma. Zum Schluss taucht noch einmal ein Eichhörnchen auf, das sich winkend verabschiedet. Der Link www.suicidal.tv wird während des Abspanns eingeblendet.

Auf der Tonebene begleitet eine schmissige Titelmelodie die Klammer, bestehend aus Vor- und Abspann. Einige Töne, die das Eichhörnchen von sich gibt, wie z.B. das «hihihi», stechen hervor.

Die kurzen Episoden zeigen detailreich den Selbstmord eines Eichhörnchens. Dabei sind den Möglichkeiten und der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Gestorben wird immer und dies meistens äußerst blutig: Beim Fallschirmsprung, in der Sauna, auf der Straße, auf dem Golfplatz, während einer Party, beim Tanzen, im Kinderbett, bei der Blutspende, im Freizeitpark, beim Bügeln, im Winter, zu Ostern...

Die Bilder sind farbenfroh und comicartig, der Hintergrund ist immer sehr einfach gehalten und mit wenigen Details ausgestattet. Das Eichhörnchen steht stets im Vordergrund und besitzt eindeutige Accessoires, die der Situation gerecht werden. So trägt es beim Fallschirmsprung eine Fliegerbrille, in der Sauna Badeschlappen, in der mexikanischen Wüste hat es einen Sombrero auf dem Kopf, im Stadion trägt es Schweißbänder und ein Stirnband, beim Skispringen einen Schal und eine Skimütze etc. pp. Das Eichhörnchen spricht nie, gibt aber von Zeit zu Zeit Laute von sich. Es grinst, kichert, gluckst und macht andere Geräusche, die eindeutig Spaß und Frohlaunigkeit symbolisieren sollen.

Die jeweilige Selbstmordsituation wird passend musikalisch begleitet. Flugzeug- und Windgeräusche untermalen den Fallschirmsprung (bei dem im Übrigen das Eichhörnchen keinen Fallschirm, sondern einen Amboss auf den Rücken geschonnt hat und davon bei der Landung geplättet wird). Während einer Party sind Stimmengemurmel, Musik und Gläserklirren im Hintergrund zu hören und mexi-

kanisch klingende Musik spielt zum Trampolinsprung, von dem ein Eichhörnchen kurze Zeit später auf die Stacheln eines riesigen Kaktus katapultiert wird.

Im Zeichentrickfilm sorgen sehr simple stilistische Mittel - sowohl auf der Bild- als auch auf der Tonebene - direkt für eine einfach zu erkennende, oftmals alltägliche Situation. Wenige Hinweise genügen dem Zuschauer zur Decodierung.

Diese vielfach bekannten Szenen aus dem Alltag verwandeln sich jedoch mit den zumeist überaus blutig verlaufenden Selbstmorden der Eichhörnchen in skurrile Todesinszenierungen. Im Folgenden werden einige Folgen beispielhaft detaillierter geschildert.

2. Von der Sauna in den chemisch verseuchten Badeteich: Einige ausgewählte Episoden

Zunächst werden einige alltäglich beginnende Beispiele betrachtet: Chillige Musik, das untere Ende einer Holztür ist sichtbar, ein Eichhörnchen schleppt einen großen Maiskolben ins Bild. Es nimmt ein Korn davon, zieht seine Badeschlappen aus und geht in die Sauna. Dort sitzt es schwitzend am zischenden Ofen, isst genüsslich das Maiskorn und schaut auf das rasant steigende Thermometer. Plötzlich bläht sich sein Kopf extrem auf, die Augen sind nur noch schwarze Höhlen, im Mundraum schimmert Popcorn, der Kopf fällt zur Seite. Alles ganz unblutig.

Zum Zweiten: Tangomusik erklingt, Beine von Tanzenden schweben wie schwarze Scherenschnitte durch das Bild, ein Paar Damenschuhe in Farbe. Ein Eichhörnchen sieht zu, ein Damenschuh fällt ihm als Detail ins Auge und dessen spitzer Absatz blinkt ihm zu. Das Eichhörnchen grinst freudig in die Kamera. Die nächste Einstellung zeigt, wie es mit einer Rose im Mund auf diesen Schuh zutanzte. Sein Kopf wird von dem spitzen Absatz aufgespießt. Für kurze Zeit zieht die Dame mit dem Eichhörnchen am Hacken blutige Kreise über das Tanzparkett.

Eine weitere Episode spielt im Kinderzimmer: Spielzeug liegt auf dem Boden, das Eichhörnchen steht vor einem Kinderbett und lacht mit dem Baby, das eine Puppenspieluhr aufzieht. Es holt sich die Puppe, reißt die Spieluhr heraus, frisst sie auf und hängt sich an die Stelle, an der zuvor die Puppe hing. Das Kind zieht die nun Eichhörnchen-Spieluhr auf, die Melodie erklingt sanft, die Spieluhr schlitzt dem Eichhörnchen blutig den Bauch auf, das Baby freut sich.

Zwischendurch eine unblutige Folge: Das Eichhörnchen steht im Regen, breitet die Arme aus und hat Spaß. Im Hintergrund tobt ein Gewitter mit Blitzen und Donnerschlag, neben ihm liegt eine Antenne. Das Eichhörnchen setzt sich die Antenne auf den Kopf und wird vom Blitz getroffen, Sterne zucken an seinem ganzen Körper, es verkohlt vollkommen, seine schwarze Silhouette zerfällt zu Staub, die Augen blinzeln noch zwei Mal.

Auch sportliche Suizide vollzieht das Eichhörnchen, so z.B. als Golfball, als Skispringer oder - dieses Mal wieder eine etwas blutigere Variante - beim Autorennen: Aufheulende Motoren und Lärm ummalen zwei Rennautos. Hinter einem steht das Eich-

hörnchen und hält einen Stock am Seil fest, allerdings hat es keine Skier unter seinen Füßen. Das Rennen beginnt, das Eichhörnchen wird mitgezogen, jauchzt und kichert vor Freude und löst sich nach und nach überaus blutig auf dem Asphalt auf. Die Füße werden abgeschliffen, die Beine und die Arme fliegen weg, der Rumpf hinterher, der Kopf rollt weiter; die Augenkreuze zeigen, dass es eigentlich vorbei ist, dennoch gräbt sich final ein Nagerzahn in den Asphalt, bis auch er wegfliegt und der Kopf umfällt.

Gestorben wird bei den Squirrels immer, im Sommer wie im Winter. Dementsprechend gibt es einige Episoden, die einen zur Jahreszeit passenden Selbstmord in Szene setzen.

Es weihnachtet sehr: Ein Haus im Winter, es liegt viel Schnee, am Haus und am Tannenbäumchen blinkt die unverzichtbare Weihnachtsbeleuchtung. Ein Mann fährt mit einem Schneeräumer den Gehweg entlang, ein Eichhörnchen stellt sich fröhlich vor den Schneepflug und wird geschreddert. Blut und einzelne Knochenstücke werden hinausgeschleudert, blutrot schreibt der Schneepflug «MERRY X-MAS» in den Schnee. Zu weihnachtlich-winterlich anmutender Musik schnuppt ein einzelner Stern über das Haus.

Zu Ostern gibt sich das Eichhörnchen in eine Ostereierfabrik. Ein Laufband mit Eiern fährt vorbei, das Eichhörnchen nimmt zwischen den Eiern Platz. Es wird geduscht – das Fell am linken Ohr wird direkt in Mitleidenschaft gezogen, nackte Haut bleibt übrig – ein Bohrer fährt ins Bild und bohrt in seinen Kopf, es wird umgedreht und von unten angebohrt. Dann kommt ein Luftschlauch und pustet es aus, Hirn und Blut spritzen in ein Schälchen. Nun erfolgt eine gelbe Farbdusche, es bekommt eine rote Schleife umgebunden und nur die Augen sind als schwarze Kreuze noch zu erkennen. Frohe Ostern.

Zwei Episoden heben sich thematisch hervor und zitieren quasi als Hommage filmhistorisch populäre Strömungen wie den Western und den Film Noir.

Mexikanisch klingende Gitarrenmusik weht im Wind, eine einsame Wüste, im Hintergrund ein Dorf. Die Uhr in Großaufnahme geht auf 12 Uhr. Ein Paar Cowboyaugen, eine Hutkrempe, ein Tropfen Schweiß rinnt an der Stirn hinunter. Zwei Cowboys stehen sich kurz vor dem Duell auf einer staubigen Straße gegenüber. Die Filmklappe kommt ins Bild, beschriftet mit *THE MAN THEY CALLED THE MAN*. Eine Stimme aus dem Off sagt: «Und – Action!» - plötzlich fällt ein Eichhörnchen in die zufallende Filmklappe, der Kopf wird sauber abgetrennt, große Blutspritzer verdecken die Kamera, der Kopf fällt auf den Boden. Den Cowboys ist nichts passiert.

Die Episode im Stil eines Film Noir ist adäquat in schwarz-weiß gehalten, sticht farblich umso mehr aus der Serie heraus und präsentiert sich im Comic-Charakter: Der Schatten eines Eichhörnchens bewegt sich durch einen Flur mit mehreren Türen. Hände putzen eine Pistole. Der Detektiv sitzt in seinem Büro, das Eichhörnchen kommt herein, nimmt ihm gegenüber Platz und reicht ihm ein Foto von sich sowie ein Bündel Geldscheine. Der Detektiv schaut sich das Foto an, schraubt einen Schalldämpfer auf die Pistole und erschießt das Eichhörnchen. Es kippt vom Stuhl. Die drei Löcher in seinem Bauch, Kopf und Schwanz sind als einzige Elemente blutrot.

Bei aller nicht vorhandenen Political Correctness thematisiert eine Folge die fortschreitende Umweltverschmutzung und liefert damit eine – wenn auch vermutlich nicht zutreffende – Erklärung, warum die Eichhörnchen Selbstmord begehen: Planschgeräusche, ein Eichhörnchen schwimmt im Wasser, geht ans Ufer und trocknet sich ab. Nach und nach verliert es seine Gliedmaßen, erst den Schwanz, dann die Ohren, Arme und ein Bein. Es hüpfet noch etwas weiter, dann fällt der Kopf ab, das Eichhörnchen um. Die Kamera schwenkt auf einen total verseuchten See: Eine chemische Müllkippe mit Giftfässern, tote Fische schwimmen im Wasser. Mit chilliger Musik endet die Episode, den Blick auf schwarze Wolken aus unzähligen Schornsteinen gerichtet, im Mittelpunkt eine aggressive gelb-orange Sonne. In einer solchen Welt ist zum ersten Mal erahnbar, warum das Eichhörnchen Spaß am selbst gewählten Tod haben könnte.

Insgesamt gibt es 100 Episoden der SUICIDAL SQUIRRELS. Die DVD enthält neben den ersten 30 Folgen Bonusmaterial, das zusätzliche Informationen und Gimmicks zu der Serie bietet.

Das Kapitel «Squirrel Gescribbel» zeigt die Anfänge der Serie: Ein Eichhörnchen steht mit einer Taucherbrille vor einem Aquarium mit Piranhas. Außerdem gibt es in Form einer Bildergalerie «Squirrel Skizzen» sowie in «Episoden vs. Animatics» einen Vergleich der roh animierten Storyboard-Fassung mit der Episoden-Endfassung. Ein kurzer Realfilm zeigt, wie sich das Zeichentrick-Eichhörnchen auf einen realen Frühstückstisch stellt, ein ausgehöhltes Ei aufsetzt, geköpft wird und reichlich Zeichentrickblut spritzt.

Das Kapitel «Squirrel Action» bietet drei unterschiedliche Bildschirmschoner, ein Squirrel Soundboard mit Geräuschen wie Kichern, einem Niesanfall (an dem ein Eichhörnchen in einer Episode stirbt, nachdem es eine ungesund große Portion Pfeffer inhaliert hat), Schüsse etc. Das kleine vermeintlich interaktive Spiel TicTacToe endet immer damit, dass sich ein Eichhörnchen nach dem zweiten Spielzug den Bleistift in den Kopf rammt. Spielverderber.

Zusätzlich gibt es Wallpaper, Screensaver und Werbung für Klingeltöne sowie Farblobbilder im Squirrel-Stil für Mobiltelefone.

Als drittes Gimmick outen sich auf der DVD «Squirrel Friends». Dahinter verbirgt sich eine Episode von «Cat Bastard», auch von Mobile Streams: Eine böse Katze im Cartoon-Look, die es offensichtlich auf einen Hund abgesehen hat, den sie auf überaus blutige Weise mit einer Schaufel aus einem fahrenden Auto schlägt.

Zeit für eine kleine Zwischenbilanz: Sie sind putzig, lustig, aber auch makaber und bizarr. Was macht sie so erfolgreich? Der abschließende Teil spürt ansatzweise den Vorfahren und Wurzeln der neuen Zeichentrick-Spezies SUICIDAL SQUIRRELS nach. Erste Erklärungsversuche behandeln, warum die selbstmordsüchtigen Eichhörnchen erfolgreich durch die Medien sterben.

3. Der Zeichentrick wird böse: Von Disney zur Black Cartoon Comedy

Schon längst ist der Zeichentrickfilm seinen Kinderschuhen und einem prä-pubertären Publikum entwachsen. Waren es in den Anfängen des Films noch erste animierte Bilder, entstanden bald bekannte Zeichentrickserien und -figuren sowie wieder erkennbare Stile⁶. Die Technik schritt voran, Ton kam hinzu und mit Walt Disney als einem der populärsten Vertreter des Zeichentrickfilms boomten Cartoons und Animationsfilme⁷. Ikonen der Filmgeschichte wie Mickey Mouse eroberten die Leinwand und den Bildschirm⁸. Abendfüllende Zeichentrick- und Animationsfilme gehören mittlerweile auch aufgrund fortschreitender Digitalisierungsprozesse und zunehmender Qualität zu unverzichtbaren Erfolgsgaranten im Filmgeschäft und lassen die Kinokassen klingeln⁹.

Mit Donald Duck, Goofy, Bugs Bunny, Tom und Jerry, der Familie Feuerstein, den Schlümpfen, Biene Maja, Käpt'n Blaubär, den Simpsons und zahlreichen anderen Zeichentrickfiguren – oftmals auch aus dem asiatischen Raum – beginnt schon im zarten Kindesalter die Mediensozialisation¹⁰. Jeder kennt einige der allgegenwärtigen Zeichentrickprodukte aus den deutschen Fernsehprogrammen, aus dem Kino oder neuerdings als mobiles Medienprodukt¹¹.

Aber der Zeichentrick ist nicht mehr harmlos, nicht mehr eindeutig schwarz-weiß in Gut und Böse designed – die Schöne mutiert zum hässlichen Biest, kleine putzige Eichhörnchen katapultieren sich Lemmingen gleich hundertfach ins Jenseits. Wie konnte das geschehen?

Der Zeichentrickfilm hat sich thematisch weiter entwickelt und zielt auf ein neues Publikum: Auch die Erwachsenen sollen kontinuierlich an der schönen bunten Bilderwelt teilhaben und Geld dafür ausgeben. So kam es in den letzten Jahren regelrecht zu einem Boom von Animationsfilmen¹², die auf einem qualitativ hohen Niveau auch den erwachsenen Humor zu bedienen wissen. Die Revolution begann für das Massenpublikum z.B. mit *SHREK* (USA 2001) und *ICE AGE* (USA 2002) oder - bestimmte Zielgruppen fokussierend – z.B. für die Heavy Metal-Fraktion mit *EAT THE RICH* (GB 1987). Außerdem wurden freche Zeichentrickangebote wie *DIE SIMPSONS*¹³ (USA seit 1989) produziert und seit 1997 gibt es die zum Kult avancier-

6 Dazu insgesamt: Leonard Maltin: *Der klassische amerikanische Zeichentrickfilm*. München 1991.

7 Eine Übersicht bieten: Frank Thomas and Ollie Johnston: *Disney Animation. The Illusion of Life*. New York 1984.

8 Siehe dazu Daniel Koriath: Mickys Geburtstag: 75 Jahre im Leben einer Maus. Unter www.sbznet.de/?rubrik=kultur&thema=03-11-14-01 (01.09.08).

9 www.heise.de/newsticker/DreamWorks-produziert-schwarze-Zahlen-mit-bunten-Filmen--/meldung/80383 (01.09.08).

10 Helga Theunert, Bernd Schorb (Hg.): *Begleiter der Kindheit*. BLM Schriftenreihe Band 37. München 1996.

11 www.medienforum.nrw.de/de/medientrends/specials/neue-digitale-optionen-oder-overkill.html (01.09.08).

12 Andreas Friedrich (Hrsg.): *Filmgenres: Animationsfilm*. Reclam 2007.

13 www.thesimpsons.com (01.09.08).

te Serie SOUTH PARK¹⁴ (USA). Ab 2002 folgte HAPPY TREE FRIENDS¹⁵ (USA). Alle drei stammen aus den USA und die zwei letztgenannten können als direkte Ahnen der SUICIDAL SQUIRRELS gesehen werden. SOUTH PARK¹⁶ ist politisch unkorrekt, schmutzig, zitatreich und mit einem aggressiven Humor versehen. Ein bezeichnender Running Gag der Serie liegt in der Figur des Kenny begründet, der bis zum Ende der fünften Staffel fast in jeder Folge stirbt, in der nächsten aber wieder quicklebendig auftaucht. Kenny ist ein signifikantes Beispiel für bizarre Inszenierungen von Tod im Zeichentrick.

Die Serie HAPPY TREE FRIENDS wurde ursprünglich zuerst über das Internet verbreitet, fand zügig eine beachtliche Fangemeinde, lief auf MTV und wurde bereits auf DVD veröffentlicht¹⁷. Die glücklichen Freunde, kuscheltierähnliche Figuren, wohnen in einem Wald und erleben unterschiedlichste Abenteuer, die stets mit ihrem sehr brutalen Tod enden, in dessen Verlauf mit Blut und Eingeweiden nicht geizt wird. Auch in dieser Serie entwickeln sich aus ganz alltäglichen Situationen überraschende Unfälle, Verletzungen und Tod.

Hier reißen sich die SUICIDAL SQUIRRELS nahtlos ein und treiben als Zeichentricksplatter die vielfach existente und oftmals kritisierte Gewalt im Medienalltag auf die Spitze¹⁸.

Die neuartige Black Cartoon Comedy¹⁹ entstand als eine zielgruppenspezifische Spielart des Zeichentrickfilms, und da geht es derb zu. Die Squirrels kennen sich selbst gegenüber keine Gnade, ihre Suizide sind simpel wie effektiv, vielfach kreativ und in den allermeisten Fällen überaus blutig. Die Serie zeigt eine stringente mediale Inszenierung von Tod und Sterben, angelehnt und erinnernd an Zeichentrickbilder, die wir von klein auf während unserer Mediensozialisierung kennen lernten und akzeptierten. Nur der Sinn dieser Selbstmorde offenbart sich nicht.

Eigentlich sehen die Eichhörnchen identisch aus, wie Lemminge scheinen sie ihr ganz eigenes Programm abzuspielen. So gibt es also (mindestens) 100 verschiedene Arten, zu sterben.

Tod und Sterben gehören seit Anbeginn zu unserem Medienalltag. Gestorben und getötet wird in Zeitlupe und in Großaufnahme, in Spielfilmen, aber auch in Dokumentationen und Nachrichten sowie in anderen Massenmedien. Die Vermittlung des Todes über Medien impliziert bereits seine Inszenierung, der Tod ist öffentlicher geworden, deutlicher, greifbarer und alltäglicher.

14 www.southparkstudios.com (01.09.08)

15 <http://happytreefriends.atomfilms.com/> (01.09.08) Ein Interview mit Co-Creator Kenn Navarro findet sich unter www.g4tv.com/attackoftheshow/features/52004/Gruesome_Fun_With_Happy_Tree_Friends.html (01.09.08)

16 Toni Johnson-Woods: *Blame Canada!: South Park and Contemporary Culture*. New York 2007.

17 Den Kultstatus der Serie im Web behandelt Karin Wehn: Celebrity Deathmatch in Flash. Unter www.heise.de/tp/r4/artikel/19/19409/1.html (01.09.08).

18 Für einen ersten Überblick zum Thema Splatterfilm bietet sich an: Julia Köhne, Ralph Kuschke, Arno Meteling (Hg.): *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*. Berlin 2006

19 Der Begriff ist noch nicht sehr gebräuchlich und stammt aus einer Inhaltsangabe zur DVD.

Die SUICIDAL SQUIRRELS funktionieren sicherlich nur unter bestimmten Bedingungen und in einer bestimmten Zeit. Momentan stagniert der immens gestiegene Wachstumsmarkt Telekommunikation und die Mobilfunkbranche macht sich aufgrund des nahezu gesättigten Marktes auf zu neuen Ufern. Das mobile Internet im Visier, müssen jetzt neue Inhalte für mobile Endgeräte entwickelt werden. Werbung, Spiele und Filme zählen zu den innovativen Anwendungen. Ein individualisierter und personalisierter Mediengebrauch steht an der Tagesordnung; was mit individuellen Klingeltönen begann, setzt sich mit anderen personalisierten Angeboten fort. Mobile Gemeinschaften²⁰ haben sich herausgebildet, das neue Zauberwort lautet «user generated content» in Form von Clips, die beliebig untereinander ausgetauscht werden können. Comedy kommt gut an bei der handy-affinen Zielgruppe der jüngeren Erwachsenen²¹. Dementsprechend werden Inhalte produziert, die thematisch wie stilistisch auf ein bestimmtes Zielpublikum ausgerichtet sind. Hier zählt ausschließlich, dass der Kunde das Angebot akzeptiert, bestenfalls weitergibt und die Bindung an den Anbieter stabilisiert wird. Da können auch schon einmal 100 putzige Eichhörnchen blutigst Selbstmord begehen – Hauptsache, die Kasse stimmt.

So brutal es klingen mag, aber für eine nicht unbeachtliche Konsumentengruppe ist es hip, wenn sich die kleinen Nager ohne Rücksicht auf Verluste zerschredern, aufspießen, platt bügeln, überfahren oder wie auch immer töten (lassen). Kein Sinn, keine Philosophie, nur Kommerz.

Vielleicht haben sie es aber auch einfach satt, wie das Eiszeit-Eichhörnchen Scrat in ICE AGE immer wieder zu versuchen, die Nuss zu bekommen – dem ewig Gleichen zu entrinnen, ist das Sinn? Der Tretmühle des Medienalltags zu entkommen, der Übermacht der Angebote mit der Qual der Wahl ein Schnippchen zu schlagen? Ob dafür allerdings das selbst gewählte Ende der richtige Weg sein kann, bleibt schlussendlich offen.

20 www.medienforum.nrw.de/medientrends/konvergenz/mobiles-internet-vor-dem-durchbruch.html (01.09.08).

21 Siehe hierzu: ARD Forschungsdienst: Jugendliche und Neue Medien. In: *Media-Perspektiven* 4/2003.

Zurück auf Anfang

Zum Tod in Computerspielen

Kenny, einer der vier Freunde aus *SOUTH PARK* (USA 1997– Comedy Central), hat ähnliche Fähigkeiten wie eine Spielfigur: In jeder Folge der Serie¹ wird Kenny getötet – er wird überfahren, vergiftet, erschlagen, erschossen, gefressen oder von einem Abhang gestürzt ... Und in jeder neuen Folge ist er wieder da. Alle Sorge um Kenny wäre vergeblich – er stirbt auf jeden Fall – und niemand muss um Kenny trauern – er ist in jeder neuen Folge wieder dabei. Frank Degler stellt am Beispiel von Lara Croft die These auf, dass es ihre digitale Verfasstheit ist, die Figuren in Computerspielen problemlos immer wieder sterben lässt, während von Schauspielern verkörperte Figuren dies nicht können.² Vielleicht trägt die tatsächliche Sterblichkeit von Schauspielerinnen und Schauspielern dazu bei, dass der Tod der von ihnen in Filmen oder Fernsehserien verkörperten Figuren eine größere Bedeutung hat, als der Tod von digitalen Figuren. Ich denke jedoch, dass es vor allem narrative Zwänge sind, die Tod und Wiederkehr von Film- und Serienfiguren verunmöglichen. So musste die «Auferstehung» von Bobby Ewing in *DALLAS* (USA 1978-1991, Lorimar Television) explizit begründet werden: Sein Tod war nur ein Traum seiner Frau Pamela. Kenny, wie auch Spielfiguren, sind jedoch einfach wieder da, nachdem sie gestorben sind. *SOUTH PARK* spielt mit der narrativen Logik, während die Auferstehung von Spielfiguren generell zur Logik von Spielen gehört.

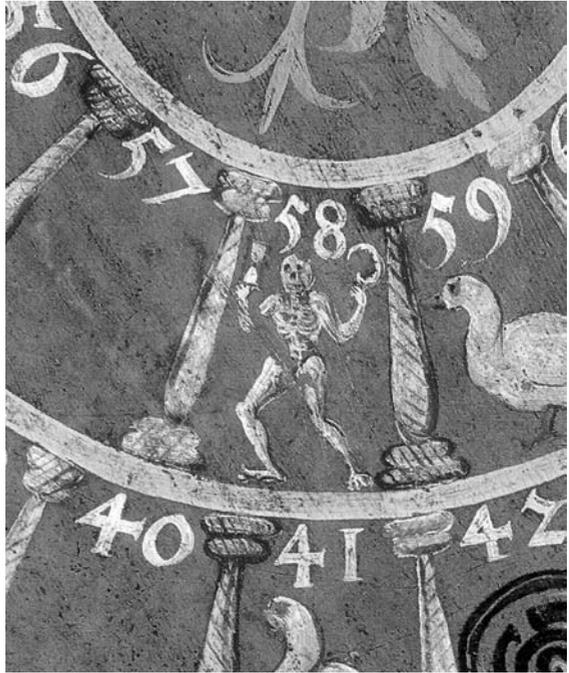
Tod im Spiel

Einen Einblick in die Verbindungen von Tod und Spiel und zu Spielen mit dem Tod gab die Ausstellung *Game Over*, die 2002 im Museum für Sepulkralkultur in Kassel stattfand. Für die Ausstellung wurden Tarotkarten, Gänsepiele, in denen die Spielerinnen in einer Spirale metaphorisch das irdische Diesseits durchlaufen,

1 In der FAQ-Sektion der International Movie Database wird angegeben, dass Kenny endgültig in der 13. Episode der fünften Staffel an einer tödlichen Krankheit stirbt (Titel: *Kenny Dies*). Allerdings war auch die Haltbarkeit dieses Todes begrenzt. Nach einem guten Jahr tauchte er in der sechsten Staffel wieder auf.

2 Vgl. Frank Degler: Scheintod. Das Spiel mit den digitalen Körpern. In: Eva Korman, Anke Gilleir und Angelika Schlimmer (Hrsg): *Textmaschinenkörper. Genderorientierte Lektüren des Androiden*, New York 2006, (Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik, Jg. 59). S. 187–197, hier S. 188.

um schließlich das Jenseits zu erreichen, Kriegs- und Schießspiele, Automaten, die Geisterhäuser oder Hinrichtungsszenen zeigen, und auch Computerspiele zusammengestellt. Der spielerische Umgang mit dem Tod, also dem Unausweichlichen, dem Endgültigen, dem Ende (oder auch dem Anfang für etwas Neues) hat eine lange Tradition. Herausheben möchte ich hier vor allem die Gänsepiele, in denen ‹Im-Spiel-Sein› äquivalent gesetzt wird mit ‹Am-Leben-Sein›, denn das Gänsepiel thematisiert den dem Schicksal unterworfenen Verlauf des Lebens³: glückliche



Feld 58: Der Tod im Gänsepiel^F

Momente, Stagnation und auch Rückschläge. Dieses Leben läuft auf ein Ziel hinaus – gewonnen hat das Spiel diejenige Spielerin, die als erste das Leben hinter sich gebracht und das Jenseits erreicht hat. Das Ende des Lebens ist hier also nicht negativ konnotiert, sondern bildet vielmehr – in der christlichen Version des Spiels – den Beginn des Daseins im Himmelreich. Durch diesen christlichen ‹Bildungsauftrag› entging das Spiel der Verfolgung und dem Verbot durch die Kirche, obwohl es oftmals auch um Geld gespielt wurde.⁴

Erreicht wird die Erlösung und damit das Ende des Spiels auf dem dreiundsechzigsten Feld, das achtundfünfzigste Feld (die Quersumme von 58 ist 13) ist bei dem Spiel jedoch traditionell das Feld des Todes. Dies bedeutet jedoch nicht dass die Spielerin stirbt, sondern dass sie auf Feld 1 noch einmal von vorn beginnen muss.

3 Als Würfelspiel ist es ein reines Glücksspiel, was, wie es Caillois so treffend beschreibt, bedeutet, dass man sich dem Schicksal ausliefert. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart 1960.

4 Vgl. Ulrike Neurath-Sippel: Vom Diesseits zum Jenseits. Spirallaufspiele. In: *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 49-60.

5 Ausschnitt aus einem Gänsepiel der 1. Hälfte des 17. Jahrhunderts. Abbildung entnommen aus *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 51.

Den «Zauberkreis» des Spiels⁶ verlässt die Spielerin also nicht, wenn ihre Spielfigur stirbt, sondern erst, wenn das Spiel beendet ist. Und selbst dann kann sie eine neue Partie beginnen. Spiele sind auf der Logik der Wiederholung aufgebaut, was ein Wieder-holen von Spielzeit und Spielfiguren einschließt.

Eine Verbindung von Diesseits und Jenseits, bzw. von irdischem und göttlichem Reich lässt sich auch über die Benennung der Spielfiguren in digitalen Spielen, feststellen. Die hinduistischen Avatara, von denen die Bezeichnung Avatar für die digitalen Spielfiguren abgeleitet ist, sind tierische oder menschliche Inkarnationen des Gottes Vishnu, der sie auf die Erde schickt, um die Welt im Gleichgewicht zu halten und das Böse abzuwehren. Der Avatar hat also eine spezifische Aufgabe, wie auch eine Spielfigur nur die ihr im Spiel zugewiesenen Aufgaben hat. Die Existenz Vishnus geht jedoch über diese spezifische Aufgabe hinaus.

In einem Spiel muss der Avatar Schwierigkeiten überwinden, ggf. den Tod hinnehmen, er kann – und muss – als spielerische Inkarnation der Spielerin dann jedoch wieder von vorn beginnen. Tod im Spiel heißt also: Zurück auf Anfang. Sowohl in traditionellen Spielen als auch in digitalen Spielen, kann eine Spielfigur also sterben, doch bedeutet dieses Sterben nicht das Ende, das Aus, den Schluss, vielmehr heißt es, dass sie aus dem Spiel ist und noch einmal von vorn beginnen muss. Das Spiel ist mit dem Tod einer Spielfigur noch nicht verloren, es wird lediglich schwieriger zu gewinnen.

Tod im Computerspiel

In PONG (Atari 1971) stirbt niemand. In diesem ersten populären Computerspiel geht es darum mit einem ‚Schläger‘ einen ‚Ball‘ zu treffen. Das Treffen von Objekten war auch Aufgabe in SPACEWAR (1962), allerdings soll hier ein Raumschiff ein anderes treffen, genauer: abschießen. Das gleiche Prinzip – das Zielen mit einem Objekt auf ein anderes zum Zweck, es zu treffen - führt also durch die Kontextualisierung und Narrativierung zu unterschiedlichen Eindrücken.

In PONG und nachfolgenden Sportspielen – seien es weitere Tennissimulationen, Fußball, Basketball oder Handball – kommt der Tod nicht vor. Auch im Genre der Jump'n Runs stirbt niemand: Der Avatar wird so gesteuert, dass er auf Gegenstände springt, Münzen oder Geheimnisse einsammelt und die Spielwelt durchquert. Fällt er irgendwo herunter oder wird von einem Bösewicht verprügelt, so beginnt das Spiel von vorn (bzw. vom letzten Speicherpunkt aus). Vom Tod ist nicht die Rede.

Bei den Nachfolgern von SPACEWAR führt die Kontextualisierung des Bildschirmgeschehens zu unterschiedlichen Thematisierungen von Tod und Sterben. Bedingt durch die nach heutigem Stand schlechte graphische Auflösung des Spielgeschehens, war es bis in die 90er Jahre vor allem die Geschichte, die dem Spiel beigegeben wurde, die Anlass dazu gab, vom Tod auf dem Bildschirm überhaupt

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek 1994, S. 18.

zu sprechen. In *SPACEWAR* wird der Spielerin nicht mitgeteilt, ob die Raumschiffe bemannt sind oder ob es sich vielleicht nur um materielle Verluste handelt. Auch in *SPACE INVADERS* (Midway/Taito 1978) werden graphische Figuren auf dem Monitor abgeschossen (dass es sich um Schüsse handelt, wird auditiv vermittelt). Sind sie getroffen, verschwinden sie vom Bildschirm. Zu entscheiden, ob sie tot sind, liegt in der Entscheidung der Spielerin oder Betrachterin. Trotz bescheidener graphischer Darstellung gab es schon früh Aufregung über das Töten im Spiel. In *DEATH RACE 2000* hat die Spielerin die Aufgabe, Passanten zu überfahren. Visualisiert wird dieses tödliche Rennen auf der Verpackung, im Spiel begegnet man pixeligen Autos und Strichmännchen.⁷ Die Aufregung wiederholt sich von Zeit zu Zeit. So ist es in der *GRAND THEFT AUTO* Reihe (Rockstar Games 1997–), spätestens seit *GTA-Vice City* (Rockstar Games 2002) möglich, mit gestohlenen Autos Passanten zu überfahren, die, wenn sie nicht flink genug zur Seite springen, auf dem Gehsteig liegen bleiben. Auch wenn das Überfahren der Passanten keine Gewinnbedingung ist, so war es doch ein Kritikpunkt am Spiel. Möglicherweise liegt es daran, dass Autofahren im Gegensatz zu z. B. Kämpfen im Weltraum etwas mit dem täglichen Leben zu tun hat und dass hier leichter Transfers von der Handlung im Spiel zur Handlung im Leben stattfinden können.

Auch wenn man nicht von einer stringenten oder zielgerichteten Entwicklung der Darstellung oder Thematisierung des Todes in Computerspielen sprechen kann, so lässt sich doch sagen, dass mit zunehmender Narrativierung sowie einer zunehmend fotorealistischen Darstellung des Spielgeschehens verschiedene Verfahren/Optionen hervorgebracht wurden, mit Hilfe derer der Tod des Avatars und der Gegner ins Bild gesetzt und in die dem Spiel zugrunde liegende narrative Struktur eingebunden werden. Auf einige Beispiele möchte ich im Folgenden eingehen.

Verschwinden

Pacman aus dem gleichnamigen Spiel (Namco 1980) hat drei Leben und verschwindet einfach mit einem Laut, der an ein Jammern erinnert, wenn er von den Geistern, die ihn in einem Labyrinth verfolgen, gefangen wird. Das «Sterben» oder das Verlieren einer Runde wird hier vor allem über die Tonspur des Spiels vermittelt. Das Verschwinden der besiegten Einheiten ist das gängige Verfahren in Strategie-Spielen, in denen nicht einzelne Kämpfer, sondern Armeen gegeneinander antreten. In den Spielen der *CIVILIZATION* Reihe (MicroProse 1991-) wurden die Kampfhandlungen im Laufe der Jahre zunehmend detailliert visualisiert und mit einer Tonspur unterlegt. Im derzeit neuesten Teil der Reihe (*CIVILIZATION IV*) bleibt der Sieger eines Kampfes auf dem Bildschirm erkennbar, der Besiegte wird aus dem Bild gelöscht. Weder Leichen noch Verwundete bleiben auf dem Schlachtfeld zurück.

⁷ Vgl. Andreas Lange: Extra Life. Über das Sterben in Computerspielen. In: *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 93-104, hier S. 96.

Allerdings gibt ein Text Auskunft darüber, was eigentlich passiert ist: «Die Einheit Bogenschütze hat eine Einheit Krieger vernichtet.» o. ä. lautet die verbale Präzisierung. Wird eine Einheit im Kampf verletzt, so verbleibt sie auf dem Spielfeld, die Verletzung wird jedoch durch ein Heilen-Symbol angezeigt und der Verletzungsgrad numerisch angegeben. Wie beim Schachspiel werden die geschlagenen Figuren in *CIVILIZATION* vom Spielfeld entfernt. Nach dem Spiel erscheinen sie jedoch in der Statistik, die anzeigt, wie viele Einheiten geschlagen wurden. Sie beeinflusst, zusammen mit anderen Faktoren, das numerisch angegebene Gesamtergebnis.

Das Sterben bleibt hier also abstrakt. Dies geht einher mit der Bedeutung der Einheiten für das Spielgeschehen: Die Einheiten sind zwar gut erkennbar und detailreich visualisiert, eine darüber hinausgehende Personalisierung findet jedoch nicht statt. Eine Einheit wird durch ihre Funktionalität bestimmt, nicht dadurch dass hier Menschen kämpfen. Dies zeigt sich auch daran, dass gepanzerte Einheiten, die im fortgeschrittenen Stadium des Spiels gebaut werden können, nur noch als Fahrzeuge dargestellt werden. Wird eine Infanterie-Einheit zu einer mechanischen Infanterie aufgerüstet, so verschwindet die menschliche Figur und eine Maschine erscheint.

Spielende mögen zwar aufgrund des Erscheinungsbildes durchaus Vorlieben für bestimmte Einheiten entwickeln, vielleicht bereitet es auch Vergnügen, die Figuren auf dem Spielfeld zu betrachten, spielentscheidend ist jedoch nur die Funktion, so dass Trauer über den Verlust einer Einheit wahrscheinlich nicht aufkommt. Zudem können, wenn genug Rohstoffe vorhanden sind, immer wieder neue Einheiten gebaut werden. Auch hier ist die Wiederkehr garantiert.

Leichen

Kriegsspiele haben thematisch mit töten, sterben und dem Tod zu tun. Das Strategiespiel *CIVILIZATION* könnte auch als Kriegsspiel bezeichnet werden, auch wenn die Möglichkeit gegeben ist, auf einem niedrigen Schwierigkeitsgrad ohne Kampfhandlungen zu gewinnen. Während jedoch Strategiespiele mit kriegerischem Szenario die Einheiten wie oben beschrieben entpersonalisieren, wird in Kriegsspielen im engeren Sinne «Mann gegen Mann» gekämpft. Doch auch dies heißt nicht, dass der Tod auch tatsächlich thematisiert wird.

Der Ego-Shooter *CALL OF DUTY 3* (Activision 2006) gehört zu den so genannten historisch spezifischen Computerspielen⁸. D. h. es handelt sich nicht um fiktive Kämpfe, die Spielerin kann vielmehr in verschiedenen Kampagnen historische Kriegsszenarien nachspielen. Im Fall von *CALL OF DUTY 3* sind dies Missionen der Alliierten in Frankreich. In diesen Kampagnen gerät die Spielerin sofort in eine Kampfsituation. Es wird aus jeder Richtung geschossen, Granaten schlagen ein und man hört Befehle wie «Auf der rechten Flanke vorrücken», «Rückzug!», «Deckung!» ohne dass Adressant oder Adressat dieser Befehle eingeordnet werden könnten. Die

8 Vgl. William Uricchio: *Simulation, History, and Computer Games*. In: Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge 2005, S. 327–338.

Befehle dienen dazu, Schlachtambiente zu schaffen. Um eine Kampagne erfolgreich zu absolvieren, muss die Spielerin einem linear festgelegten Ablauf folgen. Dabei muss sie auf jeden Fall versuchen, nicht vom Gegner getroffen zu werden, kann sich (auf den einfacheren Schwierigkeitsstufen) aber mit dem Töten zurückhalten, weil sie eine Zeitlang darauf warten kann, dass die NPCs diese Aufgabe für sie übernehmen. Gänzlich ohne Töten kommt eine Spielerin aber hier nicht davon. Wird ein Gegner getroffen, so schreit er, Blut sieht man jedoch nicht. Wird ein Gegner tödlich getroffen, so bleibt seine Leiche auf dem Schlachtfeld zurück. Verletzte gibt es allerdings nicht. Die einzigen Verletzungen, die eine Spielerin feststellen kann, sind auf Seiten des imaginierten Avatars⁹ über die Gesundheitsanzeige zu verzeichnen. Allerdings heilen die Verletzungen auch wieder, wenn die Spielerin diesen schnell genug in Deckung bringt. Wird der imaginierte Avatar erschossen, so färbt sich der Bildschirm rot und gegebenenfalls hört man schweres Atmen. Wenn es zu Ende geht, kippt das Bild auf die Seite, es gibt partielle Bildausfälle als wäre die Kamera gestört und schließlich friert das Bild ein. – Danach geht es vom letzten Kontrollpunkt bzw. vom Anfang der Kampagne vor vorne los. Funktional bietet der Tod des imaginierten Avatars also nichts Neues: Er bedeutet: Zurück auf Anfang. Visuell ist die Darstellung des Todes angelehnt an eine Todesdarstellung, die aus filmischen Zusammenhängen bekannt ist. Die auf die Seite kippende Kamera wird zum Beispiel in Wim Wenders' *DER STAND DER DINGE* (BRD 1982) verwendet, als der Filmemacher, die Kamera noch in der Hand, am Schluss des Films erschossen wird. Ungezählte TV- und Filmkameramänner folgten. Diese Metapher für den Tod eines Filmenden ist inzwischen standardisiert und wird in *CALL OF DUTY 3* seiner spezifischen Bedeutung noch weiter entkleidet und zu einem Zeichen für Tod. Nur aufgrund dieser Standardisierung und Bedeutungsreduktion kann überhaupt verstanden werden, dass der imaginierte Avatar nun tot ist, denn weder wurde jemals gezeigt oder gesagt, dass der Soldat eine Kamera trägt, noch sieht man eine Leiche. Dieses Verfahren zeigt die Schwierigkeiten, den Tod einer Figur, die nie zu sehen ist, darzustellen. Sie ist auch relativ ungewöhnlich. Häufiger wird in Ego-Shootern die Perspektive gewechselt und eine auf dem Boden liegende Figur von außen gezeigt¹⁰ (z. B. in *BATTLEFIELD 2. MODERN COMBAT* Electronic Arts UK 2005).

9 Ich spreche hier von einem «imaginierten» Avatar, weil in Spielen, die durchgängig eine subjektive Perspektive benutzen, kein Avatar auf dem Bildschirm zu sehen ist, sondern nur von der Spielerin imaginiert werden kann. Vgl. dazu auch Britta Neitzel: Point of View und Point of Action - eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. in: Klaus Bartels & Jan Noel Thon (Hrsg.) *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5, 2007, S. 8-28, hier S. 22f.

10 In der sich inzwischen eingebürgerten Terminologie der Game Studies wäre dies der Wechsel von der *first person perspective* zur *third person perspective*.

Selbstmord

Im Rahmen der Ausstellung *Next Level* (2006) im Stedelijk Museum in Amsterdam hat Brody Condon, der sich in seinen Arbeiten häufig mit Computerspielen beschäftigt, unter dem Titel *Suicide Solution* einen 19-minütigen Zusammenschnitt von Selbstmordszenen aus 50 Shootern ausgestellt.¹¹ Der Selbstmord eines Avatars im Computerspiel ist, nach einer außerspielerischen Logik beurteilt, sinnlos. Denn der Avatar ist nach dem Selbstmord eben nicht tot, sondern ersteht sofort wieder auf. Ein Avatar kann sich nicht selbst ermorden. Die Repetition der Selbstmordszenen – es sind über 50 – in Condons Arbeit macht die Vergeblichkeit dieses Versuches deutlich. In seinem Video ist es nicht der jeweils gleiche Avatar, der wieder aufersteht, sondern immer ein anderer, der den gleichen Blödsinn versucht. Dieser Blödsinn, seine Sinnlosigkeit oder Vergeblichkeit rufen bei Zuschauern, führt man sich wiederholende Selbstmordszenen aus einem Computerspiel vor, gemeinhin Lachen hervor.¹² Im Computerspiel kann man mit dem Tod des Avatars auch spielen. Die Ermordung des eigenen Avatars kann einer Spielerin auch dazu dienen, sich genau dies zu verdeutlichen. Hat eine Spielerin Lara Croft zu Beginn eines Spiels ein paar Mal einen Abhang heruntergesteuert, also wörtlich über die Klippe springen lassen, so hat sie sich der spielerischen Logik versichert, da Lara immer wieder auftaucht.¹³ Die Gefahr, Lara als eine Figur in einer Erzählung oder gar als menschliches Wesen zu betrachten, das nicht sterben darf, mit dem man vorsichtig umgehen und um das man Angst haben muss, besteht nicht mehr. Denn hätte eine Spielerin beständig Angst um ihren Avatar, so würde das die Spielperformance wahrscheinlich negativ beeinflussen, sie wäre zu vorsichtig.

Zudem ist der Selbstmord die einfachste Art gegen die Regeln zu spielen, denn damit widersetzt sich eine Spielerin einer, so Searle, impliziten Grundregel jedes Spiels: Versuche zu gewinnen.¹⁴

Wiederbelebung¹⁵

Während ein Avatar nach dem Tod – sei er nun durch andere oder durch ihn selbst herbeigeführt – in Einzelspielerspielen problemlos zum Anfang bzw. zum letzten Speicherpunkt zurückkehren von dort von neuem beginnen kann, ist dies in Mehrspieler-Rollenspielen nicht möglich, denn der Anfang ist vergangen, weil die Welt

11 Ein Auszug ist auf <http://www.tmpspace.com/suicides.html> (28.08.2008) zu sehen. Zu weiteren Arbeiten <http://www.tmpspace.com/> (28.08.2008).

12 Ich beziehe mich hier auf verschiedene Vorträge, in denen ich dies getan habe.

13 Auch wenn diese spielerische Gesetzmäßigkeit einer Spielerin bekannt ist, kann dieser Moment ihrer „Versinnlichung“ dazu beitragen, sie tatsächlich zu *begreifen*. Vgl. zur Versinnlichung im Spiel Gunnar Sandkühler: Die philanthropische Versinnlichung. Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell. In: Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hrsg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Münster 2008, S. 69-86.

14 John R. Searle: *Sprechakte. Ein sprachphilosophischer Essay*, Frankfurt/Main 2003, S. 55, Anm. 1.

15 Ich danke Jan-Noel Thon und Karin Wenz ganz herzlich für ihre Informationen zu Online-Rollenspielen.

sich weiter entwickelt. In MMORPGs verwandelt sich ein verstorbener Avatar zu- meist in einen Geist, der auf dem nächstgelegenen Friedhof wieder zu sich kommt. Dieser Geist hat nun verschiedene Möglichkeiten hat, wieder einen Körper zu bekommen, d. h. wiederbelebt zu werden. In *WORLD OF WARCRAFT* (Blizzard 2004 –) kann die Wiederbelebung durch computergesteuerte „Geistheiler“, die sich auf dem Friedhof befinden, andere Spieler mit der Fähigkeit zur Wiederbelebung oder aber dadurch herbeigeführt werden, dass der Geist vom Friedhof zu seinem Körper zurückläuft, den so genannten *corpse run* macht. Je nachdem in welcher Situation sich eine Spielerin befindet, wenn der Avatar stirbt, bietet sich die eine oder die andere Möglichkeit an. Jeder Tod zieht aber eine Strafe nach sich, indem die Ausrüstungsgegenstände, die der Avatar bei sich trägt, an Haltbarkeit verlieren. Die Wahl des Geistheilers bringt zudem noch «Wiederbelebungsnachwirkungen» mit sich, d. h. der Avatar ist für eine Weile geschwächt.¹⁶ Die Sanktionen für einen Tod in WoW gelten jedoch als relativ harmlos.¹⁷

Auch hier ist der Tod des Avatars also nicht endgültig, er hat jedoch andere Folgen als in Spielen, die allein gegen den Computer gespielt werden. Bewegt sich ein Avatar als Geist durch die Welt, so kann er mit den meisten Gegenständen in seiner Umwelt nicht interagieren, er kann aber auch nur von wenigen Kreaturen getötet werden. Das bedeutet, dass Spielerinnen als Geist unbekanntes Terrain fast gefahrlos erkunden können.¹⁸ Der Zustand des Tod-Seins kann also durchaus Vorteile für das Spielen mit sich bringen und auch ein Selbstmord muss nicht sinnlos sein, wie in Einzelspieler-Spielen. Er kann vielmehr genutzt werden, um ein bestimmtes Gebiet zu verlassen (schließlich wird der Geist auf einen Friedhof transportiert) oder auch eingesetzt werden, um die eigene Gilde in einem Kampf zu unterstützen. Spielerinnen können sich für die Gemeinschaft opfern. In ihrer Analyse von *death stories* kommt Klastруп zu dem Ergebnis, dass diese aufopferungsbereiten Dienerinnen eine eigene Klasse von Heldinnen in WoW bilden.¹⁹ Allerdings kann der Tod eine Spielerin nicht nur zu einer Heldin machen, sondern, wenn sie unachtsam war und im schlimmsten Fall den Tod einer ganzen Gruppe verursacht hat, auch zu Sanktionen durch die Gruppe führen.

16 Eine Beschreibung des «Todessystems» inWoW bietet <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/death.html> (28.08.2008).

17 Lisbeth Klastруп: What Makes *WORLD OF WARCRAFT* a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen und Jill Walker Rettberg (Hrsg.): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge 2008, S. 143-166.

18 Klastруп, S. 156.

19 Klastруп, S. 160.

Ende (?)

Der Tod oder präziser: das Töten in Computerspielen, der Tod von Computerspielern sowie das durch Computerspiele angeblich ausgelöste Töten nehmen derzeit im öffentlichen Diskurs um Computerspiele eine prominente Stellung ein.²⁰ Diese Diskussion sowie die damit verbundenen Probleme der Medienwirkungsforschung waren jedoch nicht Thema dieses Beitrags.²¹ Vielmehr habe ich versucht zu zeigen, dass es – mit Blick auf eine ausdifferenzierte Computerspiellandschaft – verfehlt wäre, vom Tod und vom Sterben im Computerspiel als solchem zu sprechen. Schließlich gibt es eine Reihe von Spielgenres, wie z. B. Sportspiele, Jump'n Runs und Kinderspiele, in denen der Tod gar nicht vorkommt und wieder andere Genres, die den Tod und das Sterben auf unterschiedliche Weise visualisieren und narrativieren.²² Jenseits dieser Differenzen lässt sich jedoch festhalten, dass der Tod einer Spielfigur im Spiel niemals endgültig ist und so für das Spielen durchaus funktional genutzt werden kann.

Hallelujah, sie haben Kenny getötet!

In der Folge *Best Friends forever* von SOUTH PARK (Folge 4, Staffel 13. 2005) wird Kenny wieder einmal getötet. Diesmal wird er, als er eine Straße überquert während er auf der PSP (Playstation Portable) das Spiel *Himmel vs. Hölle* spielt von einem Lastwagen überfahren, dessen Fahrer das Spiel ebenfalls spielt. Doch Kennys Tod war diesmal nicht vergeblich. *Himmel vs. Hölle* wurde von Gott programmiert, um den besten Spieler auf der Erde zu finden, denn *Himmel vs. Hölle* ist «real»: Der Teufel hat Gott den Kampf angesagt. Der Level 60 Spieler Kenny soll nun nach seinem Tod mit Hilfe der himmlischen PSP die Truppen des Himmels anführen.

20 Zur Überprüfung dieser Behauptung gebe man bei Google die Suchbegriffe «Tod» und «Computerspiel» ein.

21 Siehe dazu exemplarisch Jochen Venus: Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspieldebatte. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Nr. 146, 2007, S. 67-90.

22 Der Kürze des Textes ist es geschuldet, dass lediglich einige Visualisierungs- und Narrativierungsstrategien behandelt werden konnten.

Ohne Ende?

Ansichten aus dem Geisterreich der (un)toten Daten

Wir hätten es wissen müssen, von Anfang an. Was ist das für ein Land, in dem die Körper sich schwebend bewegen, weiteste Distanzen innert weniger Sekunden durchmessen, Wände durchdringen, zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit wechseln können – und doch nie greifbar werden für unsere Hand? Wir schauen auf Landschaften, in die einsame Bauten ragen, Städte, Strassen und Plätze: Wie leergefegt. Hat sich dort nicht eben etwas bewegt? Eine menschliche Gestalt? Doch sobald wir uns nähern, erkennen wir: Wir haben uns getäuscht. Die Tänzerin vollführt immer wieder dieselbe Drehung, gefangen in einer Pirouette für alle Ewigkeit, vergessen in Raum und Zeit.

Im Geisterreich von *Second Life*¹ lässt sich mittlerweile vor allem eins erfahren: Wie es ist, unter (un)toten Daten² zu wandeln, als Geist unter Geistern. Oder vielleicht treffender noch: Unter den Geistern jener Geister, die einst als Avatare ein «Zweites Leben» für uns führen sollten.³ Wie lange die Datensätze überdauern werden, auf denen sie basieren, ist nicht gewiss – nicht einmal, ob sie mit untergehen, wenn das «Süße Jenseits»⁴ selbst einmal aus dem Datenraum verschwinden sollte. Tatsächlich scheint schwer zu entscheiden, was unheimlicher ist: Das allenthalben drohende und im Zuge der zunehmenden Digitalisierung an Boden gewinnende Datensterben oder aber ihr geisterhaftes Über- und Eigenleben an Orten, an denen sie sich unserem Zugriff entziehen.

Bedrückend, wenn nicht erdrückend formiert sich zunächst einmal die Last der Datenleichen. Für das menschliche Auge mögen sie meist unsichtbar sein wie jene

-
- 1 Unter diesem bezeichnenden Namen bietet die US-amerikanische Firma *Linden Lab* seit 2003 eine Online-3D-Infrastruktur an, die von den NutzerInnen ausgestaltet werden kann. Nach anfänglicher Hochkonjunktur, während derer sich Tausende anmeldeten, wächst mittlerweile die Diskrepanz zwischen aktiven NutzerInnen und solchen, die lediglich als «Datenleichen» im System weiterexistieren.
 - 2 Die Bezeichnung der Daten als «(un)tot» wird gewählt, insofern als «Untote» jene gelten, die eine Existenz zwischen Leben und Tod zu führen scheinen, als Tote unter den Lebenden weilen (Zombies) bzw. diese heimsuchen (Wiedergänger, Vampire, Geister). Vgl. weiterf. Verena Kuni: (Un)Totenkleider, Beitrag zur Tagung *Totenkleider*, Universität Oldenburg, 2008, Publikation i. Vb.
 - 3 Der Begriff «Avatar» wurde aus dem Sanskrit entlehnt, wo er «Herabkunft» meint. Vgl. weiterf. unter Bezugnahme auf *Second Life* Mark Stephen Meadows: *I, Avatar. The Culture and Consequences Of Having A Second Life*. Berkeley 2008.
 - 4 In Anlehnung an den Titel von Atom Egoyans Film *THE SWEET HEREAFTER* CAN 1997.

sterblichen Überreste biologischen Lebens, die unter der Erde mählich zerfallen und zugleich den Boden bilden, auf dem wir stehen. Wie viele der Daten, die wir in den vergangenen Jahren so mühsam erstellt, gesammelt, gespeichert haben, stehen uns eigentlich noch zur Verfügung? So manches der Magnetbänder, die als Mixtapes mit musikalischen Liebesbekundungen bespielt oder Zeugen von Interviews mit Menschen geworden sind, die möglicherweise mittlerweile selbst nicht mehr unter den Leben weilen, dürfte wohl längst nur noch ein Rauschen von sich geben⁵ und zum Fall für Tonbandstimmenforscher geworden sein, die den vergehenden Aufzeichnungen bestenfalls die Stimmen anderer Geister aus dem Jenseits entlocken werden.⁶

In ihr Raunen stimmen mittlerweile nicht nur die Wellenschläge jenes Bildrauschens ein, das vom Verfall der analogen Videobänder zeugt⁷, sondern auch die digitalen Daten.⁸ Wie viele Quadratmeter der Erdoberfläche ließen sich wohl mit den alten 5,25“-Floppys bedecken, die in der Anfangsphase allgemeiner Verbreitung von so genannten Personal Computers als mobile Datenträger dienten?⁹ Und wie viele derer, die in jenen Jahren ihre Daten auf solche Floppys speicherten, sind heute noch in der Lage, sie auszulesen? Selbst wenn noch ein entsprechendes Laufwerk vorhanden ist, dürften den meisten das geeignete Betriebssystem sowie insgesamt die passenden Software-Generationen fehlen, um sämtliche Dokumente verlustfrei wieder aufrufen zu können. Bei den CDs und den DVDs wiederum, die im Anschluss an die 3,5“-Disketten rasch zum wichtigsten populären Speichermedium neben den internen und externen Festplatten aufsteigen konnten, machen sich die Verfallserscheinungen mitunter innerhalb eines derart kurzen Zeitraums bemerkbar, dass persönliche Musik- oder Film/Videoarchive schon während ihres Entstehens merkliche Schäden erleiden. Von jenen oftmals massiven Datenverlusten, die durch beschädigte Festplatten oder zusammenbrechende Server entstehen, einmal ganz zu schweigen.

5 Vor diesem Hintergrund ist in jüngerer Zeit ein regelrechter Kult um Mixtapes entstanden, der sich auch in zahlreichen webbasierten Projekten widerspiegelt. Für eine kulturwissenschaftliche Bearbeitung vgl. den Ausstellungskatalog Gerritt Herlyn und Thomas Overdick (Hrsg.): *Kassettingeschichten. Von Menschen und ihren Mixtapes*. Hamburg 2003. Die reichhaltige Dokumentation unter www.kassettingeschichten.de (01.03.2006) ist leider mittlerweile vom Netz genommen.

6 Von der Existenz solcher «Electronic Voice Phenomena» («EVP») Überzeugte wie Friedrich Jürgenson und Konstantin Raudive arbeiteten in den 1950er Jahren mit Tonbändern; Jürgenson nutzte später jedoch auch Kassetten; vgl. Friedrich Jürgenson: *Sprechfunk mit Verstorbenen. Eine dem Atomzeitalter gemäße Form der praktischen, technisch-physikalischen Kontaktherstellung mit dem Jenseits*. Freiburg 1967.

7 Vgl. exemplarisch für den Bereich der Videokunst Rudolf Frieling und Wulf Herzogenrath (Hrsg.): *40jahrevideokunst.de. Digitales Erbe. Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute*. Ostfildern-Ruit 2006 sowie das gleichnamige Restaurationsprojekt am ZKM Karlsruhe.

8 Tatsächlich arbeiten zeitgenössische «EVP»-Forscher mittlerweile auch mit und an digitalen Medien.

9 Als erste Diskette war 1971 von IBM ein 8“-Format als Ersatz für die Lochkarten eingeführt worden, 1976 folgte die 5“-Version, die ab 1984 mit den PCs Verbreitung fand. Vgl. weiterf. den *floppy user guide* von Michael Haardt, www.moria.de/~michael/floppy/ (22.08.2008).

Die besondere Dramatik des digitalen Verfalls¹⁰ liegt jedoch nicht nur in der – entsprechend der Leistungsfähigkeit der Speichermedien – großen Menge an Daten, die auf einen Schlag unwiederbringlich verloren gehen können, sondern vielmehr noch in seiner schleichen- den Unaufhaltsamkeit, derer längst nicht alle und insbesondere nicht alle privaten ArchivarInnen gewahr werden. Selbst

jene, die professionell mit dieser Problematik befasst sind, vermögen Tragweite und Ausmaß, zumal perspektivisch, kaum abzusehen.¹¹

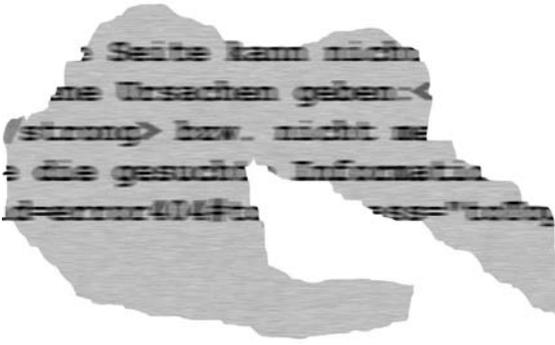
Indes gibt es durchaus Bereiche, in denen sich dieser allmähliche Verfall vergleichsweise deutlich bemerkbar macht, so dass er mitsamt seinen Konsequenzen selbst für diejenigen sicht- und erfahrbar wird, die ihm sonst kaum Aufmerksamkeit widmen würden. Allem voran sind das die »unendlichen« und bis dato kontinuierlich an Raum gewinnenden Weiten des World Wide Web, das nicht nur eine der größten offenen Baustellen im medialen Gefüge ist, sondern unter den «instabilen Medien»¹² wohl eine unangefochtene Spitzenposition behaupten darf – und zwar in mehrfacher Hinsicht. Nicht nur sorgen Weiterentwicklung und Wechsel von Hardware, Software, Protokollen und Standards bzw. die nur anteilige Orientierung an Letzteren auf Seiten aller Beteiligten – ob sie nun Services bereitstellen, Inhalte generieren oder auch nur als NutzerInnen partizipieren – für eine höchst



10 Den Begriff «digital decay» verwendet z. B. der Science Fiction-Autor und Medienkulturtheoretiker Bruce Sterling, der sich seit einiger Zeit mit diesem Thema beschäftigt und u. a. das *Dead Media Project* mitbegründet hat, das sich allerdings auf Apparate bzw. «hardware» konzentriert, die aus dem Gebrauch verschwindet; vgl. www.deadmedia.org (22.08.2008) sowie Bruce Sterling: Digital Decay, Keynote zur Konferenz *Preserving the Immaterial: A Conference on Variable Media*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 2001, <http://variablemedia.net/pdf/Sterling.pdf> (22.08.2008).

11 Mittlerweile arbeiten in zahlreichen nationalen und internationalen Projekten Fachleute an der Konservierungsproblematik digitaler Daten, vgl. stellvertretend etwa *Digital Preservation Europe (DPE)*, www.digitalpreservationeurope.eu (22.08.2008).

12 Der Begriff instabile Medien bzw. «unstable media» kursiert seit den 1990er Jahren – also mit Beginn der Popularisierung des Internet – für elektronische Medien und ist möglicherweise nicht ganz zufällig bislang vornehmlich von Menschen gebraucht worden, die sich mit deren kreativen und kulturellen Aspekten beschäftigen; vgl. etwa das *V2 Institute for Unstable Media* in Rotterdam (www.v2.nl), die Agentur *fork unstable media*, um 1995 existierte zeitweise in Berlin ein *Förderverein für instabile Medien e. V.*



inhomogene und in stem Umbruch befindliche Gesamtgemengelage. Es sind insbesondere die spezifischen Qualitäten des World Wide Web, die seine Konservierung auf Dauer zu einem schier unmöglichen Unterfangen machen: Die Bündelung und Verknüpfung verschiedenster Medienformate,

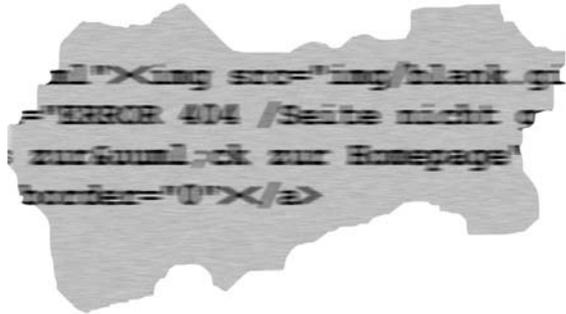
die unzähligen Optionen zur Partizipation an der Erstellung von Inhalten und deren Distribution, die Nutzung dynamischer Software bzw. Anwendungen, die Vernetzung von Dokumenten auf mehreren Ebenen bzw. in unterschiedlicher «Tiefe». Als Kontextsystem lässt es sich höchstens partiell konservieren oder emulieren.¹³ Doch selbst wenn man lediglich einzelne Projekte in den Fokus fasst, gilt im Grunde die Faustregel: Je intensiver bei der Erstellung von Webseiten und Plattformen von den Potentialen Gebrauch gemacht wird, die das World Wide Web bietet, desto absehbarer ist es, dass das Projekt perspektivisch in Teilen oder in Gänze entweder erhebliche Umbau- und Restaurierungsmaßnahmen erforderlich macht – oder aber vernachlässigt beziehungsweise früher oder später aufgegeben wird. Doch selbst wenn der letztere Schritt aktiv betrieben, eine Seite oder ein ganzes Projekt aus dem Netz genommen und/oder eine Domain verlassen wird, beschränken sich die Konsequenzen für das Gesamtgefüge des World Wide Web in den seltensten Fällen auf den unmittelbar betroffenen Bereich – tatsächlich träfe es allenfalls bedingt, hier von einer «Lücke» zu sprechen, die auf diese Weise entstehen würde. Vielmehr haben die besagten spezifischen Qualitäten des World Wide Web im Verbund mit den verteilten Speichern längst dafür gesorgt, dass ein zwar vom Verfall gezeichnetes, zugleich jedoch stetig weiter wucherndes Zwischenreich entstanden ist: Eine instabile und mutabile Ruinenwelt, in dem die (un)toten Daten ihre geisterhafte Existenz fristen.

In dieses Zwischenreich sollen im Folgenden eine Reihe exemplarischer Exkursionen unternommen werden, um einige seiner markanteren Architekturen aufzusuchen und den Untoten zu begegnen, die sie behausen. Anders als jene (un)toten Daten, die in nicht ans Netz angeschlossenen Speichern ihrem endgültigen Vergehen entgegensehen und deren Geister eher selten heraufbeschworen werden, treten diese nämlich – wengleich mitunter unerkannt – weit häufiger in Erscheinung, als manche NetznutzerInnen ahnen mögen.

13 Vgl. hierzu weiterf. für den Bereich netz- bzw. webbasierter Kunst Verena Kuni: Re-Enactments from RAM? On working in the ruins of a virtual museum and on possible futures of a history of web based art. In: Dawn Leach und Slavko Kacunko (Hrsg.): *Image-Problem? Media Art and Performance within the current picture/image-discussion*, Berlin 2007, S. 113–129.

(Un)dead Links

Mindestens ein Weg, ins Geisterreich der (un)toten Daten zu blicken, dürfte den meisten NetznutzerInnen allerdings bestens bekannt sein – auch wenn er in der Regel unabsichtlich beschriftet wird. Bis Mitte der 1990er Jahre war der Begriff «Missing Link» noch mehr oder weniger



direkt mit der Evolutionstheorie des neunzehnten Jahrhunderts beziehungsweise dem Darwinismus assoziiert. Mittlerweile lässt sich jedoch mit dem World Wide Web ein Terrain ausmachen, in dem er in einem Maße an Gewicht gewonnen hat, das seine ursprünglichen Konjunkturen weit in den Schatten stellen dürfte – freilich in gänzlich anderer Bedeutung. «Links» sind bekanntlich jene Verknüpfungen, die mit dem Code `` zwischen verschiedenen Dokumenten geschaffen werden – mithin das, was das World Wide Web erst zu einem «Netz-Werk» macht. Umso frustrierender, wenn man einem solchen «Link» folgt und nicht zu den annoncierten Seiten beziehungsweise Inhalten, sondern – ja: wohin gelangt? Ans «Ende des Internet»?¹⁴ In ein «Digitales Nirvana»?¹⁵ Streng genommen weder noch – weshalb die für solche Fälle gern verwendete Bezeichnung «dead link(s)» eigentlich unzutreffend ist. Denn die so genannten «toten Links» sind eher in einen Zombie-Zustand übergegangen: Sie zu Mittlern geworden, deren Geste nicht länger von ihnen selbst bestimmt wird. Was in diesem Fall fehlt, sind nicht einmal unbedingt die Seite oder die Inhalte, auf die sie einst verweisen wollten: Mit Sicherheit als Verlust zu vermelden ist bzw. als vermisst zu gelten hat lediglich der ursprüngliche «Link» als solcher, insofern der Befehl und das Resultat von dessen Ausführung nunmehr divergieren.

Das an sich «Geisterhafte» der (un)toten Verknüpfungen ist insofern, dass sie stets einen Schatten mit sich führen, dessen ursprünglicher Gestalt man nicht länger habhaft werden kann: Eben jener «Missing Link», der noch benannt erscheint, jedoch im Gegensatz zur nach wie vor aktivierbaren Verknüpfung als solcher – wohin auch immer sie führen mag – nicht länger existiert.¹⁶ Tatsächlich hat dieser

14 Vgl. weiterf. unten.

15 Den Begriff «digital nirvana» im hier angesprochenen Sinne verwendete prominent Richard Barbrook in seiner kritischen Auseinandersetzung mit der sog. «Kalifornischen Ideologie» und den Heilsversprechen, die diese in digitale Technologien projizierte, vgl. Richard Barbrook: The Sacred Cyborg / Der Heilige Cyborg. In: *Telepolis*, 10.09.1996, www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6062/1.html (22.08.2008).

16 Vor diesem Hintergrund entstand 2000 *dasmuseum of missing links (mml)*; vgl. www.kuniver.se/mml (22.08.2008).

«Missing Link» sogar etwas mit seinem ansonsten kaum verwandten Namensvetter eins gemein: Nicht wenige derer, die auf eine (un)tote Verknüpfung stoßen, machen sich auf die Suche nach jener, die an ihre Stelle getreten sein könnte, auf deren Existenz man hofft, indes ihr Name und Adresse unbekannt sind.

Sein im Schein

Auf Ansichten jenes Geisterreichs, dessen Pforten die (un)toten Verknüpfungen verweisen, stößt unweigerlich, wer ihnen folgt. Seine bekanntesten Veduten werden von den Web-Servern produziert, auf denen sich das adressierte Dokument ehemals befand: Es sind jene «Error 404»-Seiten¹⁷, die zwar alle dieselbe frustrierende Botschaft übermitteln, diese aber in mitunter tröstlich amüsante Form(e)l(n) kleiden. Deren Ausgestaltung ist längst zu einem eigenen, poetischen Genre avanciert – wie sie beispielsweise das eigens zu diesem Zweck gegründete *404 Research Lab* sammelt.¹⁸ Die dort in verschiedenen Kategorien von «adult» über «philosophical» bis «unexpected» präsentierten oder zum «404 of the week» gekürten Beispiele entfalten ein breites Spektrum phantasievoller Variationen auf das ursprünglich nur wenige Sätze enthaltende Standard-Dokument, das Gedichte ebenso umfasst wie aufwändige graphische Gestaltungen. Zwar sind unter letzteren auch solche vertreten, die unmittelbar Assoziationen zur Symbolik des Todes und der Vergänglichkeit schaffen oder gar geisterhafte Erscheinungen imaginieren.¹⁹ Weit unheimlicher dürften aber wohl jene Animationen anmuten, die per Java-Skript den Server in eine sprechende Maschine zu verwandeln²⁰ oder durch eingebundene Ton-Dateien hämischen Lachens die Seite selbst zu beleben suggerieren²¹: Wird auf diese Weise doch – wie auch immer spielerisch umgesetzt – die kulturell tradierte Figur der geisterhaften (Wieder-)Belebung toter Materie mithilfe der Kunst aufgerufen. Anlass zum Gruseln sollten NetznutzerInnen allerdings eher jene Seiten geben, die – mitunter unbemerkt – anstelle der ursprünglich verknüpften erscheinen und dabei vorgeben, diese zu sein. Hier nämlich wird der «(un)dead link» wortwörtlich zombifiziert und zum Diener eines anderen Herrn. Selbst wenn dieser die ihrer ursprünglichen Inhalte verlustig gegangene oder aufgegebenen Seite lediglich für eine so genannte «Link-Farm» nutzt²² und nicht dazu, maligne Programme auf möglicherweise schlecht geschützten Rechnern der nichtsahnenden «Surfer» zu installieren: Der Begegnung mit einer solchen «Ghost Site» haftet stets etwas Unangenehmes an.

17 Dieser so genannte «Status Code» wurde von Tim Berners-Lee 1992 in Rahmen der ersten Standards des *World Wide Web Consortium (W3C)* spezifiziert, vgl. www.w3.org (22.08.2008).

18 Vgl. www.plinko.net/404/ (22.08.2008).

19 Mit einem Hintergrund aus animierten Geister-Graphiken etwa die Universität von Brescia, siehe www.unibs.it/404 (22.08.2008).

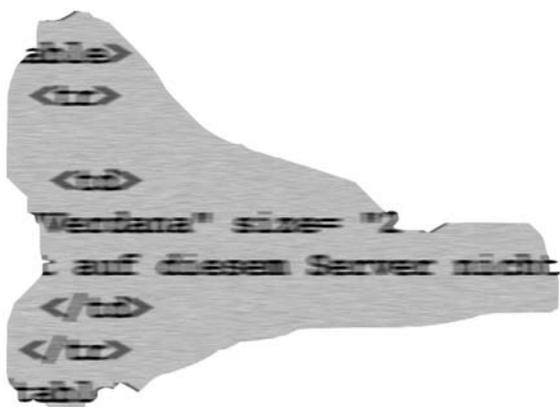
20 Vgl. z. B. www.awardwinningwebsitedesigns.com/Area404 (22.08.2008).

21 Vgl. www.reul.de/error404/error404.html (22.08.2008).

22 Als «Link-Farmen» bezeichnet man Webseiten, die lediglich für die Unterhaltung von Links auf eine oder mehrere Domains betrieben werden, um auf diese Weise die Statistiken von Zugriffen und von Suchmaschinen zu manipulieren.

Geisterseiten

Wer von «Ghost Sites» im Netz spricht, hat freilich in der Regel nicht die aus kommerziellen oder kriminellen Interessen erstellten Simulakren im Sinn, sondern schlicht jene dem mählichen Verfall preisgegebenen Seiten, die von ihren BesitzerInnen nicht länger gepflegt werden beziehungsweise aufgegeben worden sind. (Un)tote Verweise sind denn auch



nur eines von zahlreichen Malen, die solche digitalen Ruinen zeichnen. Wie von leprösen Geschwüren zerfressen wirken Bereiche, die einstmal Bilder zierten, an deren Stelle nun jedoch das charakteristische Fehler-Icon getreten ist. Die zu den traditionellen Standards zählende Seite mit «Aktuellem» zeigt ein Datum, das Monate oder gar Jahre in der Vergangenheit liegt. Veraltete Skripts werden nicht mehr erneuert, so dass einzelne Inhalte oder ganze Bereiche eines Projekts nicht mehr aufrufbar sind: Schier unendlich ließe sich die Liste der typischen Symptome fortsetzen – und schier unendlich ist auch die Variationsbreite der Ansichten, welche die visuelle Kultur verfallender Webseiten prägen.

Ein Besuch in den Archiven des Weblogs *Ghost Sites of the Web*, in dem Steve Baldwin seit 1996 entsprechende Verfallserscheinungen beobachtet, sammelt und kenntnisreich kommentiert²³, beeindruckt jedoch nicht allein aufgrund der Menge des Bestands. Wahrhaft gespenstisch wirkt vielmehr, dass sich hier gleichsam in Realzeit dem Wachstum jenes Geisterreichs beiwohnen lässt, in dem man sich als NetznutzerIn bewegt. Begegnen lässt sich unter den vorgestellten und je nach Verfallsgrad mit einem bis vier «Geister-Icons» ausgezeichneten Projekten denn auch keinesfalls allein solchen, denen sich vielleicht von Anfang an ein Übermaß an Zeitgeist und ehrgeizigem «dot.com-entrepreneurship»²⁴ hätte zollen lassen oder denen trotz beziehungsweise gerade aufgrund ihrer prinzipiellen Tragfähigkeit übermächtige Konkurrenz den Garaus gemacht hätte. Tatsächlich bezeugt ein breites Mittelfeld der unterschiedlichsten geschäftlichen wie privaten Unternehmungen, wie alltäglich

²³ Vgl. www.disobey.com/ghostsites (22.08.2008).

²⁴ Als «dot.com-Blase» bzw. «-bubble», die dann zerplatzte, wird retrospektiv die erste Ära entsprechender Unternehmensgründungen und -pleiten in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre bezeichnet. Wenngleich aus den damals gemachten Fehlern gelernt wurde, prognostizieren ExpertInnen kaum von ungefähr einen vergleichbaren Konjunkturwandel für den derzeitigen Boom des so genannten «Web 2.0» (hierzu weiterf. unten).

und unvermeidlich der Prozess der Zerrüttung ist. Baldwin pflegt also gleichsam den Friedhof, das Gedenken und die Erinnerungskultur in einem Sektor, um dessen Schnelllebigkeit beziehungsweise Vergänglichkeit wir zwar wissen – die wir aber in der Regel gerade deshalb verdrängen, da wir in und mit ihr leben müssen.

Datengespenster

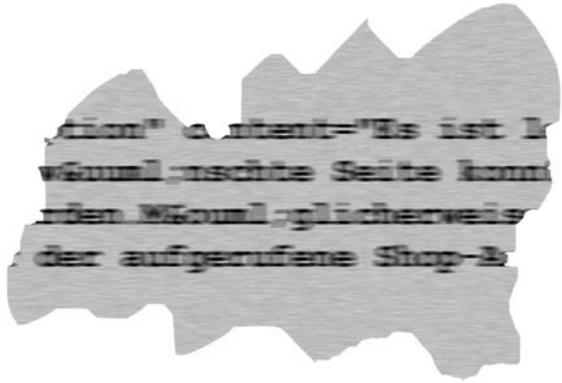
An Unheimlichkeit gewinnt dieses Faktum noch weiter dadurch, dass wir alle bereits zu Lebzeiten in unterschiedlichem, aber wachsenden Maße selbst zu Datengespenstern werden. Ohnehin sind mit der ubiquitären Sammlung und Verwaltung personenbezogener Daten die Chancen immens gewachsen, an den unterschiedlichen Orten als klassische Karteileiche dahinzuvegetieren – die prinzipiell jederzeit zu geisterhaftem Leben erwachen kann. Begeben wir uns nun ins World Wide Web, so ist die Begegnung mit geisterhaften Doppeln oder Schatten der eigenen Existenz nachgerade unvermeidlich geworden. Nicht nur hinterlassen wir schon als vermeintlich passive NetznutzerInnen täglich Spuren, die wir meist nonchalant ignorieren – obgleich wir sie im Cache unseres Browsers und in den Verzeichnissen den temporären Dateien unserer Rechner mindestens zu Teilen sehr wohl auch selbst nachvollziehen können oder könnten. Es bedarf auch nicht der Anlage einer eigenen Homepage oder eines eigenen Blogs, um persönliche oder personalisierbare Daten ins Web zu geben. Ob wir in Gästebüchern und Foren Kommentare schreiben oder ursprünglich auf Mailing-Listen platzierte Beiträge über deren Webarchive zugänglich sind, ob wir Profile auf einer Plattform anlegen, wie sie im Zuge des so genannten «Web 2.0»²⁵ allenthalben entstanden sind beziehungsweise entstehen, oder ob Dritte – etwa anlässlich einer Veranstaltung, an der wir teilnehmen – Informationen über uns ins Netz stellen: Mit sowie ohne unser Zutun mehren sich die Datensätze, die sich unserem direkten Zugriff entziehen und früher oder später ein gespenstisches Eigenleben zu führen beginnen. Das Unheimlichste an diesen Datengespenstern ist in der Tat, dass sie – ohne dass wir davon wissen – tatsächlich von uns abgelöst existieren. Und wenn wir einem dieser Doppel dann begegnen, kann es uns ganz ähnlich ergehen wie jener Frau in der bekannten Kurzgeschichte von André Maurois, die immer wieder von einem Haus träumt, es dann auf einer Reise zufällig entdeckt, anklopft und – nachdem sie zunächst ungläubig lacht, als ihr der öffnende Diener erklärt, dass es zum Verkauf stehe, weil es von einem Spuk heimgesucht werde – erfahren muss, dass das umgehende Gespenst niemand anderes sei als sie selbst.²⁶

25 Hierunter versteht man Applikationen, die es auch ohne weitergehende Programmier- und Technikenkenntnisse ermöglichen, eigene Inhalte auf ansprechende Weise ins Netz zu stellen und kontinuierlich selbst zu pflegen, sowie aktiv an Netz-Gemeinschaften teilzunehmen bzw. sich in diesen entsprechend zu engagieren; vgl. Thomas Alby: *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*. München, Wien 2007.

26 Vgl. André Maurois: Das Haus. In: Martin Gregor-Dellin (Hrsg.): *Die Gespenstertruhe. Geistergeschichten aus aller Welt mit 30 Zeichnungen von Alfred Kubin*. München 1967, S. 424–426.

Spuk ohne Ende?

Mittlerweile sind die Probleme, die durch die wachsende Bevölkerung dieses speziellen Geisterreichs entstehen, zunehmend ins Bewusstsein der Öffentlichkeit gerückt. Doch wenngleich nicht nur die mahnenden Stimmen von DatenschützerInnen mehr Gehör finden und viele derer, die zuvor noch bedenkenlos persönlichste



Informationen im World Wide Web publizierten, größere Zurückhaltung zeigen, sondern auch eigens gegründete Dienstleistungs-Unternehmen versprechen, bei der Verfolgung und Löschung unliebsamer Datenspuren behilflich zu sein²⁷: Ein Ende des Spuks scheint nicht in Sicht.

Vielleicht wäre es am realistischsten dort anzusiedeln, wo auch das «Ende des Internet» liegt. Zwar ist Letzteres schon kurz nach der Popularisierung des World Wide Web um Mitte der 1990er Jahre zu einer Art «running gag» geworden, insofern zahllose Seiten entstanden sind, die ebenso humor- wie phantasievoll einen solchen Weltrand imaginieren. Der Clou dieser Idee liegt freilich darin, dass es sich mit dem oder den «Ende(n) des Internet» ganz ähnlich wie jenen bereits sprichwörtlichen des Regenbogens verhält: Sie erreichen zu wollen, wäre eine Täuschung, denn es gibt sie nicht.²⁸

Oder etwa doch? Tatsächlich könnte man – zumal mit Blick zurück auf die wechselvollen Schicksale, die einst gefeierte technologische Innovationen und auf breiter Basis genutzte Technologien im Lauf der Geschichte erfahren haben – mit Fug und Recht behaupten, dass eine Zukunft ohne World Wide Web durchaus im Bereich des Möglichen liegt. Allein schon die Entwicklungen auf den globalen Energiemärkten, aber auch der begehrtliche Griff der unterschiedlichsten Instanzen nach Mitteln und Wegen der Kontrolle dürften dazu beitragen, dass perspektivisch nicht nur gravierende Veränderungen im Umgang mit und Zugang zu Netzressourcen ins Haus stehen, sondern auch der Systemarchitekturen selbst. Nun liegt es in der Natur des Zukünftigen, dass sich über seine Konturen lediglich mehr oder weniger be-

27 Vgl. z. B. *ReputationDefender*, www.reputationdefender.com (22.08.2008).

28 So lautet eine populäre Definition, dass es sich um Dokumente handeln soll, die keinerlei Links zu anderen Dokumenten aufweisen. Abgesehen davon jedoch, dass die absichtsvoll angelegten «Enden des Internet» bereits mit den Seiten verknüpft sind, die auf sie verweisen, wäre aus medientechnischer Sicht höchst fraglich, ob ein html-Dokument überhaupt als Ende eines Netzwerks bezeichnet werden kann.



gründete Vermutungen oder Spekulationen anstellen lassen. Gleichwohl lässt sich auch mit Blick auf eine noch ausstehende systematische Erforschung des Geisterreichs der (un)toten Daten an das anschließen, was Angus Leech vor entsprechendem Hintergrund für die Medienarchäologie formuliert: Dass sie nicht nur jene bereits aufgegebenen Medien, Apparate

und Technologien in den Blick zu nehmen, sondern auch von jener Zukunft beziehungsweise jenen Zukünften und Zukunftsentwürfen zu handeln habe, die nie Realität geworden sind.²⁹

29 Vgl. Angus Leech: Raising the dead – built on digital sand. Editor's introduction. In: *HorizonZero*, Issue 18 – Ghost. Archive, Evolution, Entropy, 2004, www.horizonzero.ca/textsite/ghost.php?is=18&file=4&tlang=0 (22.08.2008).

Abbildungsnachweise

Petra Missomelius

Abb. 1: Logo *www.yourdeathwish.com* © yourdeathwish

Abb. 2: Särge der Manufaktur Vic Fearn © ddp

Abb. 3: Digitaler Video-Grabstein © Digizerk

Abb. 4: Museum für Sepulkralkultur Kassel © claudia_dias

Abb. 5: «Der kleine Tod und das Fischbrötchen» © Bernd Natke

Abb. 6: *STERBEN FÜR ANFÄNGER* © MGM Distribution Company, 2007

Abb. 7: Monty Python: «Not dead yet» © Vanity Fair, März 2004

Abb. 8: Sender-Logo © Etos TV

Abb. 9: Programmschema © Etos TV

Abb. 10: DVD Sammelbox *SIX FEET UNDER* © HBO

Thomas Leßmann

Abb. 1, 3, 4, 6–10, 12–15: Eva Schuster: *Das Bild vom Tod. Graphiksammlung der Heinrich-Heine-Universität*. Recklinghausen 1992.

Abb. 2, 5: Uli Wunderlich: *Der Tanz in den Tod. Totentänze vom Mittelalter bis zur Gegenwart*. Freiburg i. Br. 2001.

Abb. 11: Thomas Jäger: *Die Bilderzählung. Narrative Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts – von Tiepolo und Goya bis Rethel*. Petersberg 1998.

Susanne Marschall

Videostills: Susanne Marschall

Matthias Steinle

Videostills: Matthias Steinle

Sven Stollfuß

Abb. 1: Screenshot aus der CSI-Episode *SOUNDS OF SILENCE* (1. Staffel, Episode 20). © CBS Worldwide Inc. and Alliance Atlantis Productions, Inc.

Abb. 2: Screenshot aus dem Computerspiel *Half-Life* (1998). © Valve Corporation.

Abb. 3: Screenshot aus der CSI-Episode *BOOM* (1. Staffel, Episode 13). © CBS Worldwide Inc. and Alliance Atlantis Productions, Inc.

Abb. 4: Screenshot aus der CSI-Episode *OVERLOAD* (2. Staffel, Episode 3). © CBS Worldwide Inc. and Alliance Atlantis Productions, Inc.

Britta Neitzel

Abbildung aus: *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. 2002, S. 51

Verena Kuni

Alle Abbildungen: Verena Kuni

Die Autorinnen und Autoren

Verena Kuni, Prof. Dr. phil., M.A., Kunst- u. Medienwissenschaftlerin. Lehrt Visuelle Kultur am Institut für Kunstpädagogik der Goethe-Universität Frankfurt a. M. Zuvor 1996-2005 als wiss. Mitarbeiterin bzw. Assistentin an den Universitäten Mainz u. Trier, an der HfMDK Frankfurt sowie an der Universität Basel. Forschung, Lehre, Projekte u. Publikationen zu Themen u. Fragen an den Schnittstellen von Künsten, Medien, Wissenschaft u. Populärkultur in Geschichte u. Gegenwart; aktuell mit Fokus auf DIY-Kulturen / Prosumer Cultures, Medien der Imagination, Technologien der Transformation, Transfers zwischen Medialität u. Materialität; Philosophisches Spielzeug, Kultur-Entomologie und Digitalem Verfall. www.kuniver.se

Thomas Leßmann, M. A., Freier Mitarbeiter des Fachdienstes Kultur der Stadt Marburg; Studium der Europäischen Ethnologie/Kulturwissenschaft und Neueren deutschen Literatur und Medien an der Philipps-Universität Marburg; arbeitet zur Zeit an einer Dissertation zu *Tod und Kollektivangst. Eine ethnologisch-kulturanthropologische Analyse von Gesellschaftstrukturen in Krisen- und Seuchenzeiten vom 14.–19. Jahrhundert.*

Susanne Marschall, PD Dr., Akademische Rätin am Institut für Filmwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz. Konzeption und Realisation des Medienhauses der Universität. Sprecherin der Sektion *Bild* im *Interdisziplinären Forschungszentrum Neurowissenschaften*. Leitung des Projektes *Medienintelligenz*. Gutachterin beim DAAD. 2003: Lehrpreis. 2005: Habilitation mit dem Thema *Farbe im Kino* (veröffentlicht bei Schüren in Marburg, 2005). Zahlreiche weitere Publikationen.

Petra Missomelius, Dr. phil. Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Dissertation *Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2006. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Globalisierung und nationale Medienkulturen; mobile und miniaturisierte Medien; die medial geprägte Wahrnehmung des geografischen Raumes.

Britta Neitzel, Dr., wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Mediengeschichte/ Visuelle Kultur an der Universität Siegen, Studium der Theater- Film-, und Fernsehwissenschaft, Germanistischen Linguistik und Philosophie, Promotion zur Narrativität von Computerspielen, Publikationen (u.a.): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*, Köln 2008 (gem. mit N. Bishara und W. Nöth), „See, I’m Real ...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“*, Münster 2004 (Co-Herausgabe), *Gespielte Geschichten. Struktur- und Prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Weimar 2000, *Kursbuch Medienkultur*, Stuttgart 1999 (Co-Herausgabe). Mehr unter <http://www.britta-neitzel.de>

Andrea Nolte, M.A., Studium der Neueren deutschen und Allgemeinen Literaturwissenschaft, Anglistik und Medienwissenschaft an der Universität Paderborn. Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaften an der Universität Paderborn. Arbeitsschwerpunkte: Fernsehtheorie, -analyse, -geschichte; Dokumentarfilm, -fernsehen; Politik und Fernsehen; Indisches Kino. Publikation: Becker, Andreas R.; Doreen Hartmann; Don Cecil Lorey und Andrea Nolte (Hg.): *Medien – Diskurse – Deutungen*. Marburg: Schüren 2007. Darin: «If I can make it there ...» New York als kulturelle Folie indischer Identität im populären Hindi-Film», S. 229–238.

Matthias Steinle, Dr. phil., Maître de conférence am Fachbereich Cinéma et audiovisuel der Universität Sorbonne Nouvelle Paris III. Studium der Film- und Medienwissenschaft, Germanistik und Geschichte in Mainz, Marburg und Paris, 2002 Promotion über die gegenseitigen Darstellung von BRD und DDR im Dokumentarfilm. Publikationen zur Film- und Rundfunkgeschichte, zuletzt Mitherausgeber von *All Quiet on the Genre Front? Zur Praxis und Theorie des Kriegsfilms*. Marburg: Schüren 2006. Forschungsschwerpunkte: mediale Geschichtsbilder, Dokumentarfilm, DEFA, deutsch-französische Medienbeziehungen.

Sven Stollfuß, geb. 1981. Studium der Medienwissenschaft, Europäischen Ethnologie und Neueren deutschen Literatur an der Philipps-Universität Marburg. Seit Ende 2006 studentische Hilfskraft am Institut für Medienwissenschaft, Mitarbeit am Online-Seminar *Einführung in die Medienkunst*. Derzeit Magisterarbeit zu *Repräsentationen medizinischer Bildgebungsverfahren in zeitgenössischen Fernsehserien*.

Anja Todtenhaupt, Dr. phil., studierte in Marburg Europäische Ethnologie und Kulturwissenschaften, Soziologie und Medienwissenschaften. Promoviert hat sie zum Thema *CyberTV – Die Digitalisierung der Film- und Fernsehproduktion*, LIT Verlag Münster 2000. Seit vier Jahren lebt und arbeitet sie im Ruhrgebiet, u.a. als PR Manager für einen unabhängigen DVD-Anbieter.