

Actions Have Consequences

David Lynchs L.A.-Trilogie

David Lynch und der Performative Selbstwiderspruch

«You will never in a trillion years experience the film... you'll be cheated. What a sadness that you think you've seen a film on your fucking telephone. Get real.»

David Lynchs Tirade gegen den in seinen Augen groben Unfug, sich Filme auf dem Mobiltelefon anzusehen, hat als YouTube-Video über zwei Millionen Hits verbucht. Als Abspann sehen wir das iPhone-Logo.¹ Ein Werbespot, also, verpackt als wüste Attacke auf das angeworbene Produkt.

Was zunächst als Gag erscheint, hat Symptom-Wert: es verweist nicht nur auf die prekäre finanzielle Situation des Filmemachers, der seinen Namen zu Markt tragen muss, sondern kann als Emblem des ›independent director‹ an sich gelten, dessen Außenseiter-Position die Großen der Branche nur noch stärker macht. Andererseits hat vielleicht doch Lynch die Lacher auf seiner Seite, denn er inszeniert einen performativen Widerspruch. Die offenbare Botschaft verkehrt sich, durch ein kleines «Reframing» in ihr Gegenteil, und aus dem Überlagern zweier Möglichkeiten entsteht eine Art «Double bind», der beim Zuschauer als kognitive Dissonanz die Gedanken zum Vibrieren bringt. Und dieses Vibrieren ist Lynchs bester «special effect».

Allgemeiner formuliert: David Lynch gehört neben einigen anderen *Autorenfilmen* (ich denke insbesondere an Michael Haneke und Lars von Trier), zu den Regisseuren, deren auktoriale Handschrift und kreative Autorität sich am prägnantesten dort manifestieren, wo es ihnen gelingt, sowohl innerhalb des Werks als auch in ihrer Selbstdarstellung in den Medien und der Öffentlichkeit, Momente des «performativen Selbstwiderspruchs» zu inszenieren. Ein performativer Selbstwiderspruch ist ein Begriff, der von den Philosophen Karl Otto Apel und Jürgen Habermas als Antwort auf die Sprechakttheorien von Austin und Searle formuliert wurde. Kurz gefasst begeht man einen performativen Selbstwiderspruch, wenn man eine Behauptung aufstellt, welche der Validität der *Mittel*, die gebraucht werden, um sie zu machen, widerspricht, man also im Akt der *Performanz* der Behauptung sich selbst widerspricht. Bei einem performativen Selbstwiderspruch kommt es zu einem Konflikt zwischen der Sprechsituation und den Aussagen. Das bekannteste Beispiel hierfür findet man in den logischen und semantischen Paradoxien des griechischen Philo-

1 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=wKiIroiCvZ0>.

sophen Epimenides, der – selbst ein Kreter – behauptete, dass «alle Kreter Lügner» seien, womit er zu dieser Behauptung im Selbstwiderspruch stand.

Im Falle von David Lynch äußert der Regisseur sich zwar widersprüchlich aber dennoch glaubhaft zu den sich verändernden Bedingungen und gegenwärtigen Verwerfungen des Kinos. Mehr als irgendein anderer Filmemacher verkörpert er die heutigen Widersprüche, die das Internet, die Digitalisierung und der verschärfte kommerzielle Druck (selbst für erfolgreiche Regisseure) mit sich gebracht haben. Er ist nicht nur der ewige *Hollywood-Insider* als *Outsider* und – als Apologet der Kunstform Kino – einer der bevorzugten Autorenfilmer des Festivals von Cannes, sondern gleichzeitig ein Regisseur der «Kunst des Realen», insbesondere was die genau lokalisierbaren Örtlichkeiten seiner Filme betrifft. Dabei hat er aber keine Scheu, sich der Technologien des Virtuellen zu bedienen. Ferner war Lynch im Gegensatz zu anderen cinephilen Regisseuren äußerst erfolgreich im Fernsehen tätig, wo er mit *TWIN PEAKS* vielleicht den Inbegriff der heute so hoch im Kurs stehenden Kult-Fernsehserien (beispielsweise von HBO) geschaffen hat. Doch auch mit dem Fernsehen hat er sich seither schwer getan und ist dort letztendlich gescheitert, bedenkt man, dass *INLAND EMPIRE* (wie auch *MULHOLLAND DRIVE*) als Fernsehserie konzipiert war. Seit 2006 konzentriert Lynch sich mehr und mehr auf *Online*-Aktivitäten und Performances und bietet seine Musikkompositionen direkt auf seiner Website an. Trotz (oder gerade wegen) all dieser intermedialen Interferenzen, ist Lynch ein Film-*auteur* und kein Installationskünstler oder Performance Artist. Allerdings ist seine Präsenz am wenigsten in den Kinos selbst bemerkbar: seinen Filmen sind selten große Kassenerfolge beschieden gewesen, sie werden kaum (noch) im Kino gezeigt und überleben hauptsächlich als DVDs/BDs – auch das nur anscheinend ein Widerspruch, sind die Filme doch so komplex gebaut und erzählt, dass man nur durch mehrfaches Abspielen hoffen kann, die Handlung annähernd zu begreifen. Dies wiederum hat zur Folge, dass fast jeder, der im Netz über das aktuelle Kino schreibt, auch dezidierte Meinungen zu Lynch äußert, oder den Drang verspürt, etwas zur Debatte über die Eigentümlichkeit seiner Person, das Unheimliche an seiner «Religion» und das Rätselhafte seiner Filme beizutragen.

Die L.A.-Trilogie

Die von Lynchs Verehrern manchmal als «Sunshine Noir» bezeichneten Arbeiten *LOST HIGHWAY*, *MULHOLLAND DRIVE* und *INLAND EMPIRE* werden oft auch seine L.A.-Filme genannt. Dabei fällt erst einmal auf, wie wichtig das Konzept der «Trilogie» für Autorenfilmer zu sein scheint – Bergmans so genannte Glaubens-trilogie, Satajit Rays Apu-Trilogie, Antonionis Verfremdungstrilogie, Fassbinders BRD-Trilogie, Lars von Triers Goldenes-Herz-Trilogie, Michael Hanekes Vergle-t-scherungstrilogie, Abbas Kiarostamis Kokertrilogie –, sodass das Etikett der «L.A.-Trilogie» Lynch auch mit den Attributen eines typischen europäischen Arthouse-oder Festivalregisseurs würdigt, obwohl er doch ganz und gar US-amerikanisch

ist und ihn seine esoterisch-religiösen oder spirituellen Überzeugungen sogar zu einem typischen Südkalifornier machen, auch wenn er in Missoula, Montana zur Welt kam und in Philadelphia die Kunstakademie besuchte.

In diesem Sinne besteht die L.A.-Trilogie nicht nur aus drei topographisch sehr präzise lokalisierbaren sondern auch äußerst reflexiven und immer wieder sich selbst befragenden Filmen. Ein «Meta-Kino» also, dessen biographische, autobiographische, oder spirituelle Dimensionen allerdings weniger interessieren, als die – ihre postmoderne Rückbezüglichkeit noch steigernden – Aspekte des Selbstwiderspruchs. Als solche ist die L.A.-Trilogie Teil einer Tendenz im zeitgenössischen Film, die unter den Begriff des *Mind-Game*-Film fällt – ein (Pseudo-)Genre auf das noch zurückzukommen ist. Zuvor soll Lynch aber für sich selbst sprechen, hier in einem seiner regelmäßig gewährten aber auf den ersten Blick selten erhellenden Interviews. Darin argumentiert er, dass seine Filme – soweit es ihn selbst angehe – von «Ideen» (und nicht von Bildern oder Geschichten) handeln und – was das Publikum betrifft – es um Erfahrungen und die Sinne (und nicht um Verstehen oder Sinn) gehen sollte. Insbesondere weigere er sich, seine Figuren oder deren Situation zu erklären, damit die «Ideen», die ihm zufliegen – er macht eine flatternde Handbewegung: wie Schwalben – ehe sie sich seiner bemächtigen, im Medium «Film» nisten, um ihm den Sinn zu entziehen und so beim Zuschauer zur reinen «Erfahrung» werden.²

Dennoch ergibt sich die Frage: Was sind diese Ideen? Beginnen wir mit der offensichtlichsten Art der Reflexivität: Man kann Lynchs Filmarbeit als ein kontinuierliches Labor für Experimente am Material Kinofiktion und ein Nachdenken über dessen narrative Formen verstehen: *ERASERHEAD* war Lynchs erstes bewusstes Experiment (das sein Interesse am Surrealismus und der europäischen Avantgarde bewies). Doch auch sein eher konventioneller Film *THE STRAIGHT STORY* und der kommerzielle Flop *DUNE* wurden als Experiment wahrgenommen (und haben ihre Bewunderer): eine Lust am Film als Hypothese, als «was wäre wenn», die dann mit der L.A.-Trilogie und deren über-experimentellen Abschluss *INLAND EMPIRE* ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht hat. Andererseits passt seine Experimentier- und Risikofreudigkeit auch zu dem Segment Hollywoods, das mit Genres spielt, wobei Lynch (als Insider, der zugleich Outsider ist) die Mode weiterführt, verschiedene sich scheinbar widersprechende Genrekonventionen zu vermischen und das Hybride fruchtbar zu machen: Lynch versteht sich auf Horror, Thriller, Melodrama, wie er auch die diversen Noir-Genres (Sunshine-Noir, Neo-Noir, Meta-Noir, etc.) bereichert und unterwandert hat. Damit ist es ihm gelungen, in einer Art und Weise über das Kino mit und innerhalb des Kinos nachzudenken, ohne den Nährboden des populären und – damit einhergehend – universell verständlichen Kinos ganz zu verlassen. Lynch ist ein Regisseur, der die Aufmerksamkeit des Publikums einfängt, weil seine Unverständlichkeit immer so verlockend nahe an der Wieder-

2 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=QssleSenCz8>.

Erkennbarkeit bleibt und seine Unheimlichkeit stets auch etwas Vertrautes hat, das sogar die ältesten Kino- und Genreklichees neu beleben kann. Man versteht ihn nicht auf Anhieb (wenn überhaupt), aber man spürt, er ist irgendeiner (Gefühls-) Wahrheit und (Wahrnehmungs-) Evidenz ganz dicht auf der Spur.

Dabei kommt Lynch zugute, dass seine L.A.-Filme jede Menge Anspielungen auf Hollywood selbst enthalten. Sie folgen ebenfalls einer alten Hollywood-Tradition, bei der die Traumfabrik schon immer einen recht zynischen Blick auf sich selbst geworfen hat (bekannte Beispiele wären Billy Wilders *SUNSET BOULEVARD*, Vincente Minnellis *THE BAD AND THE BEAUTIFUL*, Robert Altmans *THE PLAYER*, oder BARTON FINK der Coen Brothers). Hollywood feiert sich gern, indem es sich entlarvt: auch das ein Selbstwiderspruch, der ganz nah unter der Oberfläche liegt. Es wird spürbar, dass Lynch bestens mit den Gerüchten, Skandalen und offenen Geheimnissen Hollywoods vertraut und sehr wohl in der Lage ist, einen laufenden Kommentar zu den Büchern und Publikationen über die Filmkolonie zu liefern. Man denke in diesem Zusammenhang etwa an Arbeiten wie Kenneth Angers *Hollywood Babylon*, David Thomsons *Beneath Mulholland*, Daniel Fuchs *The Golden West*, Peter Biskinds *Easy Riders and Raging Bulls*, nicht zu vergessen die Klassiker von Scott Fitzgerald (*The Last Tycoon*, *The Great Gatsby*) und Nathanael West (*Day of the Locust*).

«Los Angeles isn't a real city, it just plays one for the camera» lautet ein bekannter Witz, und tatsächlich bleibt die Stadt das wohl verlässlichste Symbol schreiender Kontraste und extremster Widersprüche wenn es darum geht, das Zusammenleben der Menschen im urbanen Raum unter den Bedingungen des Spätkapitalismus und dem permanenten Medienkonsum zu charakterisieren: «Damaged souls and flawless weather, canyon love and beach city menace, homeboys and credit card girls, freeways and fedoras, power lines and palm trees.»³ Andere sehen Los Angeles als die Stadt, die uns unsere Zukunft schon heute vorspielt, während ein Soziologe wie Mike Davis akribisch nachweist,⁴ dass das ewige Gerede von «Traumfabrik», «Stadt der Illusionen» oder «Boulevard der zerbrochenen Träume» und selbst die farbigen Widersprüche nur kitschige Schönfärberei sind, denn sie verbergen die harte historische Wahrheit einer Stadt, die schon immer von Grundstücksspekulation, Ausbeutung von Bodenschätzen und Billig-Arbeitern, von der Rüstungsindustrie und Militärkontrakten gelebt hat, und es deshalb sehr wohl versteht, Illusion und Realität auseinander zu halten.

Im gleichen Tenor einer «Abrechnung» mit dem Mythos Los Angeles hat Thom Anderson die Filmarchive durchforstet und mit *LOS ANGELES PLAYS ITSELF* (2003) einen Kompilationsfilm vorgestellt, dessen bitterböser Kommentar wiederum stark

3 So leitete 2008 die *Los Angeles Times* einen Artikel zu den 25 markantesten Filmen ein, die im letzten Vierteljahrhundert ihre Stadt zum Schauplatz hat. Vgl. <http://articles.latimes.com/2008/aug/31/entertainment/ca-25films31/3>.

4 Vgl. Mike Davis: *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*. New York 1990.

mit dem Reiz und Glamour der Filmausschnitte im Clinch und Widerspruch liegt, also selbst in der Demontage an einem Feiern der Stadt fast nicht vorbeikommt. Anderson dokumentiert den touristischen Blick auf Los Angeles, dem die meisten Filme Vorschub leisten – vor allem wenn sie sich mit düsteren Gestalten befassen –, und kontrastiert ihn mit dem tatsächlichen Verschwinden jeglichen öffentlichen Raums im Zuge der Privatisierung und Corporatisierung der Stadt, insbesondere des Downtown Los Angeles, für das stellvertretend die Gegend um Bunker Hill steht, deren sozialen Niedergang und Wiederaufstieg als postmoderne Beton- und Glaswüste er dennoch anhand seiner Ausschnitte über drei Jahrzehnte hinweg sehr plastisch nachzeichnen kann.

Anderson stützt sich dabei auf eine andere bekannte Studie von Los Angeles, Norman Kleins *The History of Forgetting: Los Angeles and the Erasure of Memory* (1997), die ebenfalls aufzeigt, wie sich die Stadt immer neu erfindet, indem sie alle Zeichen einer Geschichtlichkeit zu tilgen und zu eliminieren sucht. Los Angeles behandelt sich selbst wie einen Filmset, den man willkürlich aufbauen und wieder abreißen kann, ohne sich um etwas anderes als die perfekten Bilder, die man nun für alle Ewigkeit aufbewahren und der Fantasie der Zuschauer anheimstellen kann, zu kümmern. Klein hat damals auch eine sehr schöne CD-Rom produziert, die historische Straßenzüge und Bauten über die Jahrzehnte hinweg fließend ineinander übergehen ließ, also die Mittel der Fotografie und Techniken des Kinos nutzte, um ein Pamphlet gegen die Vergesslichkeit Hollywoods zu verfassen. Im Gegensatz dazu sprechen andere Kritiker von einem «Begräbnis», das Los Angeles seiner eigenen Geschichte im Kino stiftet, wobei nicht sicher ist, ob die Toten zur Ruhe kommen, oder, als Psychopathen wiedergeboren, aus ihren Gräbern steigen. Matthew Reynolds zum Beispiel widmet sich Lynchs *LOST HIGHWAY*, um zu zeigen, wie der Film Teile der Topographie der Stadt zur Seelentopographie seiner Protagonisten macht, und anhand der sich verändernden Straßenecken und Wahrzeichen die zerfallenden Identitäten und psychotischen Verwerfungen einiger typischer Stadtbewohner aufzeichnet:

«Lynch's film is a tool for understanding the way in which the city and subjectivity are constantly engaged in a dialogue which always determines but never settles identity. But I will attempt to go beyond a formal analysis of the film by juxtaposing *Lost Highway* with a number of L.A. cultural markers. [...] Using recent cultural and urban theory, I will illustrate the manner in which the notion of a constant, radical shifting of subjectivity asserts itself through all levels of existence in Los Angeles. Change and transformation, here more than anywhere else, are the *raison d'être* of life. And this uneasy sense of both place and subjectivity asserts itself in the city's history, geography, industry, architecture, art, and film.»⁵

5 Matthew Reynolds: Rolling Down the Lost Highway: Los Angeles and the Arrival of Identity. In: *Modernity: Critiques of Visual Culture* 2, 2000. <http://www.eiu.edu/~modernity/modernity-1999.html>.

Diese Verbindung von Urbanismus und Psychopathologie, der Sigmund Freud schon im Blick auf seine Heimatstadt Wien im «Alltagsleben» um 1900 nachgespürt hat, wird mich auch im Folgenden beschäftigen. Denn obwohl bei fast allen L.A.-Filmen die immer wiederkehrenden Motivketten der Täuschung, Selbsttäuschung und Enttäuschung oder die Gegenüberstellungen von Wachtraum und Alptraum, von grenzenloser Selbstüberschätzung, konterkariert von ebenso ausuferndem Selbstmitleid, auch bei Lynchs Personen kaum zu vermeiden ist, sollen vor allem seine anderen Versuche einer Reflexivität auf Stadt, Kino und Subjektivität herausgearbeitet werden. Wie schon angedeutet, sehe ich Lynch als Vorläufer und Vertreter des *Mind-Game*-Film, eines Typus Film, der von *THE USUAL SUSPECTS* und *FIGHT CLUB*, von *MEMENTO* und *DONNIE DARKO*, von *THE SIXTH SENSE* und *VANILLA SKY* bis zu *BEING JOHN MALKOVICH* und *ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND* reicht, und sowohl die Form des Blockbuster (*INCEPTION*) als auch die des Independent movie (*THROUGH A SCANNER DARKLY*) annehmen kann. Neben dem konstitutiven ontologischen Unbehagen an der Konsistenz unserer Wirklichkeit und dem (Selbst-) Zweifel an unserer sinnlichen Wahrnehmung, die sich im *Mind-Game*-Film in Aspekten der Narration, wie plötzlichem Perspektivwechsel, nicht-linearer Zeit, dem Aufheben von Kausalbezügen und allen erdenklichen psychosomatischen Symptomen (Paranoia, Schizophrenie, Autismus, Amnesie) der Protagonisten manifestieren, handeln *Mind-Game*-Filme auch von der sich im Zeitalter des Internets geänderten Produktionslogik Hollywoods. Diese wiederum antwortet auf veränderte Rezeptionshaltungen, Sehgewohnheiten und Erwartungen beim Zuschauer. Daraus sind Filmformen entstanden, die die Aufmerksamkeit, Intelligenz, Assoziations- und Konzentrationsfähigkeit des Rezipienten besonders stark herausfordern. Die Tatsache, dass *Mind-Game*-Filme oft die Handschrift eines profilierten Regisseurs tragen, lädt dazu ein, Lynchs *Mind-Game*-Meta-Kino als eine Selbstallegorie seiner Autorschaft zu lesen; eine, die sich u.a. als Performanz des Selbstwiderspruchs manifestiert.

Diese Schlussfolgerung ist nicht selbstverständlich. Lynchs L.A.-Trilogie und insbesondere *LOST HIGHWAY* und *MULHOLLAND DRIVE* haben eine fast unüberschaubare Flut an Kommentaren ausgelöst, im Internet ebenso wie als beliebtes Essay-Thema für Filmstudenten. Dabei kann man bestimmte Interpretationsmuster ausmachen, meistens im Zusammenhang mit vier sich ergänzenden Argumentationslinien: Besonders auffällig ist für alle Kommentatoren das wiederkehrende Motiv psychotischer Protagonisten und gespaltener Persönlichkeiten; zweitens, komplexe narrative Strukturen, verwirrende Zeitstrukturen und Möbiusbänder; drittens, die verschiedenen Arten intertextueller Verweise: als Filmzitate aus dem klassischen Hollywood der 1940er-Jahre und des B-Picture Noir Genre; Intertextualität als Hollywoods Hommage an das europäische Kino et vice-versa; und Intertextualität als Film-Kritik am Fernsehen: das ad absurdum geführte Sitcom- und Serien-Format, wobei auch deren komische und befremdliche Eigenheiten zelebriert werden (z.B. *THE RABBITS in INLAND EMPIRE*); nicht zuletzt hat auch die okulte oder spirituelle Dimension von Lynchs Werk die Interpreten angezogen, die

in seinen Filmen codierte Botschaften über transzendente Meditation entdeckt haben und die L.A.-Trilogie sogar als eine Art *Göttliche Komödie* oder *Offenbarung des Johannes* verstehen.⁶

Trotz sich oft widersprechender Deutungen gibt es den allgemeinen Konsens, dass *Inland Empire* der komplexeste, vielleicht aber auch der zukunftsträchtigste Film der Trilogie ist, was mich zu weiteren Spekulationen über Lynchs *Mind-Game-Mentalität* gereizt hat. Im Folgenden versuche ich, einige der labyrinthischen Verwicklungen des «Plots», so wie ich ihn verstehe, zu entwirren, bzw. deren hintergründige Logik zu entschlüsseln. Einerseits ist das natürlich ein Nonsens, bedenkt man, dass Lynch kein vom Plot motivierter Filmemacher ist, und er seine Filme eher als Behälter oder Kapseln versteht, die bei der Projektion aufbrechen, und deren Inhalt sich dann wie Blütenstaub oder Samen verbreitet. Nichts ist ihm ferner als eine Geschichte, die sich sequentiell entwickelt, und deren Handlung sich schrittweise von Ursache zur Wirkung bewegt. Andererseits gibt es in Lynchs Filmen sehr wohl Motive, Täter, Opfer und Vorgänge, die mit einander verknüpft sind, die Konsequenzen haben und sich zu Handlungssträngen und wiederkehrenden Mustern kombinieren – allerdings ohne sich auf die klassischen Einheiten von Ort, Zeit und Handlung zu beschränken.

Es lohnt deshalb, diese Erzählstränge einzeln zu untersuchen und zu spekulieren, wie sie zusammenhängen, wie sie sich überlagern und miteinander kommunizieren. Zumeist brechen sie abrupt ab und sind so geschichtet, dass sie sich in der Thematik spiegeln und im Zeitverlauf verdoppeln, während sie – zeitversetzt – etwas vorwegnehmen und gleichzeitig ihre eigene Vergangenheit in quasi traumatischem Wiederholungszwang immer wieder inszenieren, wenn auch als Thema mit Variationen und über sich immer wieder neu zusammensetzenden Personenkonstellationen. Die Stränge sind letztlich alle um einige wenige Motive organisiert, so z.B. Liebes- und Sexbeziehungen, eheliche Untreue und Prostitution, die wiederum – sieht man sie unter dem Aspekt sexueller Abhängigkeit, psychologischer Macht und ökonomischer Ausbeutung – einander den Spiegel vorhalten, und deshalb die Motivketten nochmals komprimieren.

INLAND EMPIRE handelt von der Möchtegern- beziehungsweise Comeback-Schauspielerinnen Nikki Grace (Laura Dern), die mit einem reichen und pathologisch eifersüchtigen polnischen Ehemann verheiratet ist (Peter J. Lucas, der auch Smithy, Susan Blues Ehemann spielt) und in einem goldenen Käfig, d.h. einer üppigen Villa in L.A., lebt. Nikki soll im Film ON HIGH IN BLUE TOMORROWS Susan Blue spielen. Ihr Filmpartner ist Devon Berk (Justin Theroux), ein Schauspieler, der dafür bekannt ist, seine weiblichen Co-Stars zu verführen. ON HIGH IN BLUE TOMORROWS ist die Verfilmung einer Zigeuner-Geschichte, auf der ein Fluch zu liegen scheint: Bei einer früheren Verfilmung sind die Darsteller ums Leben gekommen, weil die Protagonisten gezwungen waren, Handlungen, die sie für die Kamera spielten, auch

6 Siehe u.a. Michael T. Lidstone: *David Lynch's INLAND EMPIRE Explained*.

im echten Leben durchzuführen. Daraus ergibt sich als Leitmotiv neben dem Wiederholungszwang das konstante Springen in und aus der Rolle, ohne dass dies dem Zuschauer signalisiert wird. Man verliert sehr bald den Überblick, was Film-im-Film ist und was «nur» Realität innerhalb des Films ist.

Getreu dem Fluch hat Nikki als Susan Blue (ihr Film-im-Film-Charakter) eine außereheliche Affäre mit Billy Side (gespielt von Devon Berk/Justin Theroux), der auch in einem palastartigen Haus wohnt und mit Doris (Julia Ormond) verheiratet ist, die zu einem bestimmten Punkt behauptet, hypnotisiert worden zu sein, und den Auftrag hat, jemanden mit einem Schraubenzieher umzubringen. Die Affäre scheint auch das Schlimmste in Susan Blue hervorzubringen: sie verwandelt sich in eine seelisch und körperlich misshandelte, teils vulgäre, teils raffinierte und gewitzte «Schlampe», die einer zwielichtigen Gestalt namens Mr. K, der Privatdetektiv, Psychiater oder Rabbiner sein könnte und in einem nur über eine schmale, steile Treppe zu erreichenden, schäbigen Büro über einem Kino haust, schmutzige Sex-, Gewalt- und Drogengeschichten gesteht.

Warum Susan mit ihm spricht und welche Verbindung dieser eher abstoßende Typ zu den anderen nicht minder fragwürdigen Männern hat, bleibt unerklärt. Da der Part aber wie der des Privatdetektivs aus *THE MALTESE FALCON*, *CHINATOWN* oder *L.A. CONFIDENTIAL* gespielt wird, benötigt seine Präsenz ohnehin wenig weitere Erklärung: er ist ein Filmzitat, wobei das Klischee dadurch an Authentizität gewinnt, dass Lynch ihn noch einige Grade schmutziger macht als seine Vorbilder.

Trotz der bis zur Ungereimtheit lockeren Verknüpfung dieser Erzählstränge haben sie alle strukturelle Ähnlichkeiten in Form von Vorgeschichten und Fortsetzungen, die wiederum von so etwas wie einer Rahmenhandlung zusammengehalten werden: diese spielt in einer winterlichen polnischen Stadt in der Gegenwart und hat das *Lost Girl* (Karolina Gruzka) und den *Phantom Man* (Krzysztof Majchrzak) als Protagonisten. Eine weitere, ebenfalls in Polen, allerdings in der Vergangenheit angesiedelte Episode, die als Rahmen fungiert, handelt von einem anderen Paar, das allerdings von den gleichen Schauspielern verkörpert wird. In Los Angeles konzentriert sich ein großer Teil der Handlung auf das Remake eines deutschen Films, dessen Original durch den Fluch nie beendet wurde. Die größeren strukturellen Symmetrien werden dadurch bestimmt, dass in jedem der Stränge ein Geliebter vom eifersüchtigen Partner des Anderen ermordet wird, wobei die Geschlechterrollen vertauscht werden. Diese internen Rahmenerzählungen sind durch die *Lost Girl*-Sequenz gerahmt. Eine junge Frau sitzt weinend vor dem Fernseher und sieht sich (zukünftige) Szenen desselben Films an, dessen Zuschauer wir gerade sind, während ihr Zuhälter, Liebhaber oder Schlepper, der sie in dem Zimmer mit dem Fernseher gefangen hält, in Nikkis Leben als *Phantom Man* auftaucht. Er zieht die Stränge in mehreren der Sub-Plots und ist die clownhaft-gefährliche Version maskuliner Autorität und Willkür, wie sie als *Mystery Man* (*LOST HIGHWAY*), als *The Cowboy* (*MULHOLLAND DRIVE*), als *Frank Booth* (*BLUE VELVET*) oder als eine Art Übervater («Mr Eddy», *LOST HIGHWAY*) in Lynchs Filmen immer wieder auftaucht.

Melancholische Weiblichkeit/Weibliche Depression (Slavoj Žizek, Michel Chion)

Kritiker reden viel von Lynchs Frauenfeindlichkeit und wie er seine weiblichen Darsteller oft quält und foltert: es sind Vorwürfe, die Lynch mit Lars von Trier teilt. Die New Yorker Filmkritikerin Amy Tobin findet harte Worte zu Lynchs «äußerst plumpe[n] und brutale[n] Fantasien der Frauenfeindlichkeit (in Form und Inhalt)»; Jonathan Rosenbaum spricht von «Designer Porno» räumt dabei jedoch ein, dass INLAND EMPIRE einer Lynchschen Obsession folgend, zwar «full of good und bad girls» ist, Lynch dem Ganzen aber «eine interessante Wendung» gibt, indem er die meisten von der gleichen Schauspielerin spielen lässt.⁷ Andererseits nehmen einige Feministinnen Lynch in Schutz und argumentieren, dass vor allem MULHOLLAND DRIVE und INLAND EMPIRE eigentlich keine Geschichten von weiblicher Degradierung, Schizophrenie oder bipolaren Störungen seien, sondern sich als Parabeln weiblicher Selbst-Findung und *empowerment* lesen lassen:

«Obsessive-destructive desire, fantasmatic projections and paranoid-schizoid splittings of the female love-object into virgin/whore, ideal/nightmare pairs are central thematic concerns in LOST HIGHWAY, MULHOLLAND DRIVE and INLAND EMPIRE. However, Lynch not only orchestrates but in fact deconstructs these clichéd representations of women on the levels of content, form and narrative. While both Fred Madison in LOST HIGHWAY and Diane Selwyn in MULHOLLAND DRIVE fail to obliterate their obsessions because they remain caught in a network of false fantasmatic conceptions, Nikki Grace in *Inland Empire* is able to liberate herself from the dark male forces who exercise power over her. Nikki thus also frees herself from the curse of binary male projections: in the beginning she is the embodiment of the ideal, the glorious movie star, while Sue Blue (her film-within-the-film character) is the ultimate incarnation of the male nightmare – the castrating, violent and abused white trash female. Nikki transcends both categories, she undoes the false split; in the end she is neither one nor the other but simply herself. INLAND EMPIRE is thus Lynch's most explicitly feminist movie in this trilogy on the fatal dynamics of binary thinking.»⁸

Eine der ausführlichsten Analysen der Rolle und des Status von Frauen in Lynchs Filmen stammt von Slavoj Žizek, der – auf einigen Bemerkungen Michel Chions aufbauend – eine weitreichende Hypothese kausaler Inversion entwickelt hat, die weibliche Melancholie in den Fokus nimmt: «At the centre of BLUE VELVET (and of Lynch's entire oeuvre) lies the enigma of woman's depression»⁹, betont Žizek, ein

7 Vgl. Jonathan Rosenbaum. *Hollywood from the Fringes*. 2007. <http://www.jonathanrosenbaum.net/2007/01/hollywood-from-the-fringes/>.

8 Anna Katharina Schaffner: Fantasmatic Splittings and Destructive Desires: Lynch's *Lost Highway*, *Mulholland Drive* and *Inland Empire*. In: *Forum for Modern Language Studies* 45:3, 2009, S. 270–291.

9 Slavoj Žizek: David Lynch, or, the Feminine Depression. In: Ders. *The Metastases of Enjoyment: Six Essays on Women and Causality*. New York 2005, S. 113–136 (Zitat im Text: 119).

Zustand, der besonders dann provoziert, wenn es darum geht, dass der Mann, seine Impotenz als Verlangen ausgibt; Reaktion muss sich als Aktion tarnen, Kastrationsangst wird zur Macho-Gewalt. Zizeks Analyse stützt sich auf Jacques Lacans These, dass eine Frau die Funktion des Mannes sei und umgekehrt, der Mann sich nur über die Frau seiner selbst vergewissern kann. Die Tragik der Geschlechter ist, dass beide sich zur Bildung ihrer Identität und Selbstkonsistenz jeweils vergeblich auf den/die Andere(n) verlassen müssen. Dem gibt Zizek eine weitere Wendung, indem er Depression als das Gravitationszentrum positioniert, das die männlichen und weiblichen Beziehungen radikalisiert sowie das Kräftegleichgewicht zu Gunsten der Frau verschiebt. In gewisser Weise unterstützt Zizeks Lesart (seine Beispiele sind vor allem *BLUE VELVET* und *WILD AT HEART*) damit Anna Katharina Schaffners emanzipatorisches Argument zu Lynchs Filmen, die dann eher ein postfeministisches Kräftefeld der Beziehungen skizzieren würden als dass sie den alten Macho-Mythos bedienen oder neu beleben würden.

INLAND EMPIRE kann in der Tat so verstanden werden, als läge der Erzählung die Tragödie einer tief verstörten Frau zugrunde, was auch der Untertitel des Films «A Woman in Trouble» unterstützt. Denn obwohl viele Lynchsche Motive sadistischer männlicher Macht gegenwärtig sind, werden die Gewaltfantasien hier anders umgesetzt; es gibt zwar auch in *INLAND EMPIRE* die üblichen brutalen Männer mit dem genießenden Über-Ich (wie Frank Booth in *BLUE VELVET* (1986), Bobby Peru in *WILD AT HEART* (1990), oder Mr. Eddy in *LOST HIGHWAY*), doch ihre Gewalt ist so performativ und hysterisch angelegt, dass sie nun als manipulierend und gleichzeitig defensiv-reagierend erscheint, was es Lynch erlaubt, die Labilität männlicher Macht zu unterstreichen. Was Nikki/Sue jedoch von den anderen Frauen im Mittelpunkt früherer Filme wie Dorothy Vallens (*BLUE VELVET*), Laura Palmer (*TWIN PEAKS*) und Renee Madison/Alice Wakefield (*LOST HIGHWAY*) unterscheidet, ist, dass ihre Depression nicht von einem pathologisch-paranoiden Mann her rührt. Sie sucht für ihre seelische Qualen einen eigenen mysteriösen Rettungsweg, indem sie ihre verschiedenen Rollen oder Fantasien im Lacanschen Sinne «durchquert», d.h. bis zum bitteren Ende ausagiert und performativ verkörpert. Einer der Schlüsselpunkte in Zizeks Argument ist neben der wechselseitigen Dynamik zwischen männlich und weiblich, und dem therapeutischen «Durcharbeiten» der Fantasien im Rollenspiel, auch als Folge weiblicher Depression die abweichende Artikulation von Zeit und Kausalität. Nikkis Fall wird zum Paradebeispiel Freudscher Nachträglichkeit: Ursache und Wirkung tauschen die Plätze, wobei weibliche Depression erst das schwarze Loch schafft, das im Nachhinein allen möglichen männlichen Akteuren den Magnet und Antrieb liefert, sich aus ihrer eigenen Starre zu lösen und Tatendrang oder Handlungsmacht an sich zu ziehen.

Komplexe Erzählung

Mit anderen Worten berührt «A Woman in Trouble» auch das, was diesem Essay den Titel gibt, nämlich «Actions Have Consequences». Ehe ich auf die Sequenz, in der dieser Satz zuerst auftaucht, näher eingehe, sei noch einmal daran erinnert, worum es mir geht. INLAND EMPIRE gehört wie LOST HIGHWAY und MULHOLLAND DRIVE zu einem Typus oder Genre von Filmen, die mit der Grundregel brechen, dass eine Erzählung einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben muss. Wie schon ausgeführt, sind in Lynchs Filmen die Erzählstränge äußerst fragmentiert, was sie allerdings anschlussfähiger und kombinierbarer macht. Handlungen können gleichzeitig an zwei Orten spielen, Geschichten beginnen in der Mitte, Personen spalten oder verdoppeln sich, Szenen sind aus jeder denkbaren chronologischen Reihenfolge herausgebrochen und können dem Zuschauer sogar in rückläufiger Weise präsentiert werden, selbst was Teile des Dialogs betrifft. In der mittlerweile berühmten *Rabbits*-Sitcom Episode von INLAND EMPIRE z.B. ist der Austausch zwischen den drei menschlichen Hasen spiegelverkehrt und manche Teile können in der Tat wieder so zusammengefügt werden, dass sie zumindest teilweise kausal verknüpft sind. Sie erscheinen als Wechsel von Frage und Antwort, und nicht wie im Film selbst als sinnloses non-sequitur von «erst Antwort dann Frage». Daraufhin angesprochen, legt Lynch selbst dieser Umkehrung der Abfolge den «flow of life» zugrunde und besteht gleichzeitig darauf, dass, wie fragmentarisch seine Filme auch erscheinen mögen, «the pieces are all there, the pieces are all there» – womit er auf deren Puzzle-Charakter verweist.¹⁰

Dennoch ist diese Art des Erzählens im Film in den letzten Jahren sehr gängig geworden: sowohl im Mainstream als auch im Independent-Sektor, im europäischen Autorenkino und in Filmen aus dem asiatischen Raum: die Titel reichen neben MEMENTO und DONNIE DARKO von LOLA RENNT zu SLIDING DOORS, von ADAPTATION zu AMORES PERROS, von OLDBOY zu INFERNAL AFFAIRS, von TROPICAL MALADY zu BIN-JIP. Filmwissenschaftler haben das Phänomen für sich entdeckt und alle möglichen Namen für diese Filme erfunden: Puzzle-Filme, «Forcing-Path»-Filme, modulare Erzählungen, Twist-Filme, Smart Cinema, multiple draft narratives, oder Complex Narratives. Mit *Mind-Game*-Filme habe ich mich ebenfalls für einen eigenen Begriff entschieden, um den Akzent nicht nur auf die abweichenden Erzählweisen der Filme zu legen. Eine vernetzte, inter-textuelle und paratextuelle Logik lassen Zeit und Raum zu Variablen anderer Kräfte werden, wobei das Augenmerk sich auch auf Zustände des Körpers und des Geistes richtet, die üblicherweise als krank oder pathologisch erscheinen, in diesen Filmen sich jedoch als anpassungsfähig, flexibel und deshalb auch als produktiv und kreativ erweisen.

10 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=klElqcIbGuE>.

«Taten haben Folgen»

Ein besonders bemerkenswertes Paradox an INLAND EMPIRE als *Mind-Game*-Film ist, dass vieles, was im Film passiert auf den ersten Blick zusammenhanglos, willkürlich und zufällig erscheint. Dem muss entgegen gehalten werden, dass schon zu Anfang des Films die einzige Person, die unter all den mysteriösen Figuren so etwas wie die Gabe der Wahrsage und des Überblicks besitzt, ankündigt, dass Taten Folgen haben («actions do have consequences»). Dieser Satz stammt aus dem Buch Salomon des Alten Testaments. In den Versen 8–19 im ersten Kapitel der Sprüche prägt Salomon seinen Zuhörern ein, dass Taten immer Folgen hätten, was bedeutet, dass man die gewollten und ungewollten Konsequenzen unserer Handlungen von vorne herein mit einbeziehen muss. Normalerweise werden Kindern diese weisen Worte im Religionsunterricht beigebracht. Dabei lernen sie nicht nur die physikalischen Gesetze der Kausalität, sondern auch die moralischen Gesetze, von denen gesagt wird, dass sie die kausalen spiegeln. Tatsächlich wird sehr oft behauptet, dass, wenn man Individuen vor den Konsequenzen ihrer Taten bewahre, man sie nicht nur ihres freien Willens beraube, sondern ihnen auch ihr Menschsein verwehre.

Interessanterweise hat ein Rabbi in einem Online-Kommentar dieses wichtige biblische Sprichwort der gegenwärtigen Situation unserer medienübersättigten Welt gegenüber gestellt:

«Unfortunately Solomon's lesson is not conveyed today. In the movies and television shows that we watch, the exact opposite message is promoted. What we need to remember is that [...] the sit-coms, dramas and movies are not reality. The problem is that many in our society and culture want their lives to imitate what they see. [But] in real life, people get hurt, unplanned pregnancies occur, and problems don't get fixed during a 30-minute time slot. The truth of Solomon's words need to be heard anew and shared with conviction – actions have consequences. In speaking to both youth and adults alike, I have heard them voice disappointment that their lives are not more like their favorite television show. After all, no one on television ever suffers the lingering effects of their choices. So why do I have to? Solomon's instruction is to think not short-term, but long-term and consider the consequences. Consider the laws of motion that say with every action there is an opposite and equal reaction. In other words, no action is void of a consequence.»¹¹

Selbst wenn der gute Rabbi nicht an Lynchs *Rabbit*-Sitcom gedacht hat, kann der *Mind-Game*-Film als Genre und Lynchs L.A.-Trilogie im Besonderen als eine effektive Demonstration dieser Lektion gesehen werden, nämlich als ein performativer Selbstwiderspruch: *und zwar indem Lynch die augenscheinlichen Inkonsequenzen seiner Filmfantasien benutzt, um gegen die «echte» Inkonsequenz der Medienfantasien*

11 Mark Hiehle: Lesson No. 1: Actions Have Consequences. 2010. <http://www.chickashanews.com/church/x878567517/Lesson-No-1-Actions-have-consequences?keyword=topstory>.

zu argumentieren. Obwohl wir in INLAND EMPIRE Handlungen sehen, die scheinbar keinen Sinn ergeben, sind die schiefen Ebenen des Films, seine parallelen Erzählstränge, seine Schizo-Persönlichkeiten und unheimlichen Spiegelungen und Doppelgänger, aber vor allem seine multiplen diegetischen Welten, die ineinander fließen, das eigentliche Lernpensum der unausweichlichen ›Konsequenzen‹. Diese bekommen die Personen zwar zu spüren, die ihnen zugrunde liegenden Handlungen oder Ursachen wollen/können wir aber *noch nicht wissen, oder nicht mehr wissen*. In den Worten der von Lynch als Sprachrohr seiner eigenartigen Sonntagspredigt beziehungsweise als salomonisches Orakel eingesetzten polnischen Nachbarin: «If today was tomorrow you wouldn't even remember that you owed on an unpaid bill.»

Das Überschreiten der Parameter der filmischen Narration

Mit der «unbezahlten Rechnung» demonstriert Lynch, dass in einer Welt, in der multiple Identitäten, Sitcom-Leben und selbstermächtigende-omnipotente Fantasien Teil der Alltagsroutine sind (in die wir, nicht zuletzt dank Filmen, Fernsehen und anderen Medien individuell und kollektiv einbezogen sind), die Gesetze der Folgen und Konsequenzen immer noch gelten, wenn auch nicht unbedingt auf die Art und Weise, die ein Rabbi erkennen könnte.

Wie schafft es Lynch dann, ganz verschiedene Formen von Kausalität zu präsentieren und wie überzeugt er uns von der Konsequenz seiner offensichtlichen Inkonsequenz? Ich möchte behaupten, dass Lynch dies erreicht, indem er drei zentrale Parameter des narrativen Films modifiziert: er überschreitet die Autonomie der Charakterkonsistenz, er überschreitet die räumliche Kohärenz, und er überschreitet den zeitlichen Ablauf, indem er sich nicht um die unumkehrbare Richtung des Zeitpfeils kümmert. Dies könnte die argumentative Prämisse dafür liefern, dass INLAND EMPIRE nur im Kopf von «Nikki Grace» stattfindet, dass es ein subjektiver Film ist, aber dann – denkt man an das Aufgeben der Charakterkonsistenz und Austauschbarkeit der Personen – wäre es eine verteilte Subjektivität, ohne individuelles Zentrum. Deswegen überschneiden sich Innen und Außen, davor und danach, wahrgenommen und eingebildet, wirklich und virtuell. Sie durchdringen sich entweder in Form einer nervlich angespannten Erwartungshaltung (Nikkis Stress «Werde ich die Rolle bekommen und ein Comeback schaffen oder nicht?» – was sie mit Betty Elms in MULHOLLAND DRIVE verbindet) oder aus Schuldgefühlen heraus («Ich habe meinen Ehemann betrogen und fürchte mich vor den Konsequenzen»), was an die eifersüchtige Wut von Fred Madison in LOST HIGHWAY erinnert. Die verschiedenen diegetischen Welten wären dann das ›Durchspielen‹ oder ›Vorspielen‹ der Angst- und Schuldszenarios, welche diese Geisteszustände zum Inhalt haben und deshalb auch den Satz «actions do have consequences» verbildlichen. Schließlich kehren wir am Ende wieder in Nikki Graces Villa zurück: Sie sitzt jetzt dort, wo es die polnische Nachbarin vorhergesagt hat, und ist umgeben von einem Chor weiblicher Darsteller und Show-Girls, von denen manche selbst im Film

mitgespielt haben. Diese Lesart würde mit dem psychologischen Aspekt des *Mind-Game*-Films zusammenpassen, der oft einen ‹produktiven› Kern oder ‹befreienden› Effekt in manchen Pathologien entdeckt: in diesem Fall die Kraft der Paranoia, eine Welt zu steuern, in der jeder Mensch Teil des Spiels eines Anderen zu sein scheint, zugleich manipulierend und manipuliert, zugleich Strippenzieher und Marionette, zugleich Täter und Opfer.

Der *Mind-Game*-Film als Produktionslogik

Wie schon erwähnt, sind es aber nicht (nur) die psychologischen Aspekte des *Mind-Game*-Films, die Lynch beschäftigen. Die Art von Reflexivität, um die es geht, konzentriert sich auch auf den Zusammenhang zwischen der Produktionslogik Hollywoods im Zeitalter des Internets einerseits und andererseits der bildlich-narrativen Logik, die daraus entsteht. Ich sehe deswegen Lynchs metaleptische Rhetorik und seine mise-en-abyme mehrerer ‹Welten› vor allem im Licht einer anderen mit dem *Mind-Game-Film* assoziierten Hypothese, welche die verschiedenen Medien und deren jeweilige Rezeptionskontexte ins Visier nimmt.

Indem INLAND EMPIRE zwischen Video und den digitalen Medien der Aufnahme und Speicherung hin und her wechselt und sie miteinander vermischt, spielt der Film noch mehr als die beiden vorhergehenden Teile der Trilogie mit Variationen des kinematischen Apparats und dessen verschiedener Mutationen. Tatsächlich ist INLAND EMPIRE, wie z.B. Andrew Lison ausgeführt hat, so etwas wie ein Kommentar zu Friedrich Kittlers Medienphilosophie: Man beachte, dass der von Lynch gezeigte ‹subjektive Modus ohne Subjektivität› (während er dennoch die Art von psychologischer Interpretation erlaubt, die ich angedeutet habe) unschwer als eine Version des Kittlerschen Technologischen Determinismus erkennbar ist. Das beste Beispiel ist die Anfangsszene des Films, die wie eine Hommage an Kittlers auf der Hirnschale tanzende Grammophonnadel wirkt, einen altmodischen Phonographen zeigt; das Medium, das anerkannter Weise am besten zu Lacans Register des Realen passt: ‹Only the phonograph can record all the noise produced by the larynx prior to any semiotic order and linguistic meaning.›¹² Folglich suggeriert der Film, dass die wiederkehrenden Motive und Themen, die Lynch hier verhandelt – Ehebruch, Sexualität, Prostitution, Fantasie, Verlangen – für die gegenwärtige Subjektivität konstitutiv sind, diese Subjektivität jedoch immer schon eine bestimmte materiell-technologische Unterstützung benötigt, um sich selbst zu erleben oder vermittelt werden zu können. In der Tat enthält die Eröffnungssequenz Andeutungen zu allen drei Technologien, die Kittler zum Lacanschen Modell verbindet: nicht nur die Grammophon/das Reale-Analogie, sondern auch den kinematischen Apparat, der dem Imaginären entspricht, und die Schreibmaschine, welche Kittler mit dem Symbolischen identifiziert. Auch Robert Sinnerbrink argumentiert ähn-

12 Friedrich A. Kittler: *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford 1999, S. 16.

lich, wenn er Lynchs INLAND EMPIRE als Gedächtnisverarbeitung von Nostalgie und Verlust interpretiert:

«Gramophone needles, movie cameras, DV cameras, even the strange camera obscura using cigarette and silk screen that we see later in the film; all of these devices make possible this haunting capture of an absent presence, this ghostly presence of the past.»¹³

Für Kittler hingegen rücken analoge Medien weniger aus Gründen der Trauer denn aufgrund des Umbruchs ins Digitale in den Fokus des Interesses, obwohl auch er die Kraft der Erinnerung beschwört:

Increasingly, data flows once confined to books and later to records and films are disappearing into black holes and boxes that, as artificial intelligences, are bidding us farewell on their way to nameless high commands. In this situation we are left only with reminiscences, that is to say, with stories.»¹⁴

Der explizite Einsatz von analogen (und damit obsoleten) Formaten im Film ist deswegen mit einer medienarchäologischen Perspektive gleichzusetzen, die Subjektivität ebenfalls als historisch wandelbar inszeniert, um damit anzudeuten, dass auch Erinnerung, Gehirn und Gefühle sich an den jeweils aktuellen Technologien der Kommunikation und Interaktion orientieren. Wenn man INLAND EMPIRES liebevollen Umgang mit bewusst veralteten Medientechnologien – von Grammophon und Camera Obscura bis hin zur Handvideokamera – in Verbindung bringt mit der Krise und dem Zerfall des autonomen Subjekts im Zeitalter der Informationsgesellschaft, so spielt Lynch hier verschiedene Stadien post-Freudscher Subjektivität durch, und zitiert wie beiläufig Lacan, bzw. dessen Betonung einer spiegelverkehrten Optik, über die er hinauszukommen sich bemüht, ohne deren radikale Veräußerlichung des Unbewussten ganz aufgeben zu wollen.

Die sich verändernden Rezeptionskontexte seit dem Aufkommen von DVDs und dem Internet kommen solchen dezentrierten Subjekten entgegen, denn generell scheint das Publikum in diesen *mind-games* eine willkommene Herausforderung zu sehen. Die Tatsache, dass den Zuschauern Tücken für Geist und Auge («traps for mind and eye») gestellt werden, und sie sich Handlungen ausgesetzt sehen, die für sich genommen nicht stimmig sind und dennoch als Ganzes irgendwie Sinn machen, beweist, dass Lynchs *mind-games* einen harten Kern enthalten, den die Zuschauer für ihr eigenes Leben als relevant erkennen. Sie können sich mit Welten identifizieren, die auf Zufälligkeit und Kontingenz basieren, in denen Handlungen aber nichtsdestotrotz Folgen haben. So zum Beispiel ist es auffällig, dass auf Fan-

13 Sinnerbrink nennt INLAND EMPIRE auch «a topology of cinematic spaces that enfolds disparate but related diegetic worlds, diverging narrative lines, cultural-historical locales, aesthetic sensibilities, and cinematic media.» Robert Sinnerbrink: *New Philosophies of Film: Thinking Images*. London 2011, S. 144 (Zitat im Text: 145).

14 Friedrich A. Kittler: *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford 1999, S. xxxix.

Seiten Lynchs Filme nicht auf ihre Fiktionalität hin beurteilt werden, sondern die Personen wie Bekannte behandelt und die Situationen wie eine Verlängerung des normalen Lebens diskutiert werden. Andererseits tendieren die Kommentare dazu, den Film als ein zu lösendes Rätsel oder einen psychologischen Test zu begreifen, für dessen erfolgreiche Lösung allerhand pop-kulturelles, fachspezifisches oder esoterisches Wissen versammelt und eingesetzt werden muss. Da es sich dabei im allgemeinen um gewitzte Mediennutzer handelt, deutet ihr Desinteresse an immanenter oder ideologiekritischer Interpretation nicht auf ein naives Verwechseln von Kunst und Leben, sondern auf die Existenz eines informellen aber allgemein geteilten Codes hin, der Partizipation erlaubt und das Mitmachen bzw. Mitspielen regelt. Daraus folgend werden Filme wie *INLAND EMPIRE* oder *MULHOLLAND DRIVE* – wie auch die Stadt Los Angeles selbst – sowohl lesbarer Text als auch Archiv lokalen Wissens, sowohl Ausgangspunkt einer Entdeckungsreise als auch Knoten in einem rhizomatischen, expandierbaren Netzwerk von Insider-Kommunikation. Dabei soll nicht übersehen werden, dass diese Art von Zuschauerengagement den *Mind-Game-Film* zum idealen Produkt für die DVD-Vermarktung macht, bei der mehrmalige Sichtungen und paratextuelle Informationen wie Bonusmaterial das Film-Erlebnis nicht nur vertiefen sondern überhaupt erst möglich machen. Das mag wohl auch ein Grund sein, warum gerade Lynchs Filme zu Mash-Ups, Pastiches und Parodien auf YouTube einladen.¹⁵

Man könnte sagen, dass *Mind-Game*-Filme einen Satz von Regeln brechen (Realismus, Transparenz, Linearität), um für einen neuen Satz und dessen formale Eigenschaften Platz zu machen – egal ob von einer narratologischen, psychopathologischen, spirituellen oder therapeutischen Perspektive betrachtet (wofür, wie ausgeführt, Lynchs *Mind-Game*-Filme glaubwürdige «Einstiege» ermöglichen). Dabei ist Lynch nur der Extremfall (nicht zuletzt weil er die Mechanismen bloß legt) des Hollywood Blockbusters, der ebenfalls (was die klassischen Erzählregeln und das Identifikationsangebot betrifft) flexibler, offener und vielseitiger geworden ist, um den Umständen des sich immer mehr differenzierenden Markts gerecht zu werden. ist. Damit ein amerikanischer Spielfilm mittlerer Größenordnung sich amortisiert, muss er nicht nur ein Hit am Wochenende seiner Erstaufführung im Kino sein, sondern auch für Zweitmärkte attraktiv bleiben, was bedeutet, dass der Kinobesuch nur das Vorgericht ist, das Appetit auf den eigentlichen Verzehr macht, der dann zuhause dank DVD/BD oder Download stattfindet, wobei man sich den Film häppchenweise einverleibt und aneignet. Während bei Filmen wie *AVATAR* oder *INCEPTION* dieser neue Rezeptionsprozess noch in eine halbwegs schlüssige Handlung verpackt wird, liefert Lynch gleich die Einzelteile, in die der Film dann sowieso zerlegt wird. Denn die Rezeptionsbedingungen der zerstreuten, verteilten und zeitversetzten Aufmerksamkeit wirken zurück auf die Anordnung und Organisation des Films, was im Falle Lynchs bedeutet, seinem cinephilen wie auch seinem mit den digitalen Medien

15 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=OaJUDYwrGdY>

vertrauten Publikum immer noch einen Schritt voraus zu sein. Damit sind einige wesentliche Eigenschaften des *Mind-Game*-Films, sowohl aus der Sicht der Produktion, als auch des Autors und des Publikums beschrieben, was dieses Pseudo-Genre zu einer Misch- und Kompromissform macht, die den Übergang vom klassischen zum «post-filmischen» Kino markiert. INLAND EMPIRE ist in vieler Hinsicht eine Recherche oder Meditation über diese Entwicklungen, d.h. eine sich selbst sehr ernst nehmende und gleichzeitig verspielte Exemplifizierung der neuen Rezeptionslogik, wobei die formalen Konsequenzen bis ins Extrem gesteigert sind.

Verteilte Handlungsmacht der Dinge und Personen

Um schließlich zu meinem Ausgangspunkt zurückzukehren: wie lässt sich anhand dieser Ausrichtung von Lynchs Filmen am *Mind-Game*-Genre beweisen, dass Lynchs Autorenschaft sich gerade dadurch auszeichnet, dass er zu diesen Übergangsphasen, in denen sich das Kino derzeit befindet, im performativen Selbstwiderspruch steht?

Eine Antwort wäre, dass Lynch – wie im eingangs erwähnten (Anti-)iPhone Werbespot – genau weiß, inwieweit er selbst Teil des Systems bzw. der Kräfte ist, die Hollywood verändern, er diesen Kräften und deren Konsequenzen dennoch Widerstand entgegen bringen will, allerdings nicht von außen, sondern in einem Modus, bei dem das Innen von außen und das Außen von innen erhellt und kontrastiert wird. Eine etwas ausführlichere Erklärung wäre, dass sich dieser «Widerstand als Widerspruch» ganz nach innen verlegt hat, in der Tiefenstruktur der Handlung sich bemerkbar macht, und dort sein Unwesen treibt. Konkret kreist dies um die Frage nach dem, wer die Ereignisse und Handlungen verursacht und was die Erfahrungen, Begegnungen, Erscheinungen, Auftritte und Abtritte organisiert. So wird die Frage nach Autorität und Autorschaft in Lynchs LA-Trilogie durchgehend gestellt, aber immer wieder anders beantwortet. Wenn Hollywood allgemein und die *Mind-Game*-Filme insbesondere mit neuen Arten des *Zugangs* für ein globales Publikum experimentieren und deshalb ganz unterschiedliche Gruppen und Kundenkreise über verschiedene Märkte, Plattformen und Bildschirme versucht zu erreichen – darunter auch die bereits erwähnten mobilen Endgeräte – dann sind die Produzenten (dazu gehören die Studios, die Regisseure, die Autoren, die Finanziers) vor allem an der *Kontrolle* interessiert: ob wir es nun Kontrolle über Marke und Franchise, Kontrolle über geistiges Urheberrecht und seine wirtschaftliche Nutzung oder, in einer altmodischeren Sprache, «kreative Kontrolle» nennen. Das bedeutet, dass zwischen *Zugang* (offen: *access for all*) und *Kontrolle* (Standards und Normen: *quality control*) entweder ein grundlegender Widerspruch besteht oder es zum Zusammenbruch kommen muss. Für mich besteht Lynchs besondere – ja sogar radikale – Weise, seine *Mind-Game*-Filme zu inszenieren, darin, den Film «zu öffnen» (für endlose Spekulationen im Internet und für die unterschiedlichsten Interpretationen von Kritikern und Wissenschaftlern, wozu auch dieser Text bei-

trägt), während er zugleich «die Kontrolle behält» (über den Hollywood-Apparat, über die Manager und Geldgeber, aber auch darüber, wie Handlungsfähigkeit – «Handlungen haben Folgen» – sich in den Filmen selbst manifestiert).

Um es noch einmal in meinen Begrifflichkeiten zu formulieren: Für mich neigen Lynchs Filme auf einer Ebene zum «performativen Selbstwiderspruch» – nennen wir es den Werbeaspekt, wenn er seine eigentümliche Person als Marke verkauft – und auf einer anderen zur «verteilten Handlungsmacht» (des Films als Text, als narratives und aurales Ereignis, als visuelle und affektive Erfahrung), indem Autorschaft und Handlungsfähigkeit über unterschiedliche diegetische Register des Tuns und des Schauplatzes, wie auch der zugleich verschachtelten und gebrochenen Identitäten von Person, Schauspieler und Figur, thematisiert werden. Doch «verteilte Handlungsmacht» betrifft auch die Szenarien der manipulierten Manipulatoren, der Vorahnungen und Antizipationen, der Flüche und ihrer Konsequenzen. Ein Fluch ist nur dann ein Fluch, wenn es jemanden gibt, der diesen nachträglich «erkennt» und ihn als solchen «voraussetzt», sich also selbst als Ziel und «Opfer» empfindet. In *INLAND EMPIRE* funktioniert der «Fluch» in der ursprünglichen Verfilmung des polnischen Zigeunermärchens, die aufgrund des Mordes an den beiden Hauptdarstellern nicht fertig gestellt wird, auf ganz ähnliche Weise wie Louis Althusser dies von der «Interpellation» annahm: wie eine große Kraft der Subjektivierung, die nicht nur mich von außen steuert, als ob ich nur dadurch zu mir selbst finde, sondern auch Vergangenheit und Gegenwart neu ordnet, die sogar Effekt oder Konsequenz auf die Suche nach einem Grund oder einer Ursache schickt, wodurch sich die Gegenwart in die Vergangenheit einschreibt und diese sogar verändert, insofern als die eigene Verantwortung und Schuldfähigkeit darin aufscheint.

Der Begriff der «verteilten Handlungsmacht» lässt sich auch auf die verschiedenen Medientechnologien und –formen anwenden: polnische Volkssage, abgebrochener deutscher Film, Frauenfilm, Sitcom, Porno, Thriller, Horrorfilm, neben Radioserie, Grammophon-Aufnahme, Fernseh Bildschirm, Gelächter aus der Konserve, «Art House», Hollywoodzeichen, Hollywood-Filmset (Paramount Studio), L.A.-Location (Hollywood & Vine), Digitalkamera, große Studiokamera, Beleuchtungsapparatur, Spots, Objektive, Megaphone. Sie alle spielen in *INLAND EMPIRE* eine Rolle, werden vor- und ausgestellt und haben als Medien und Dinge eigenmächtige Funktionen in der Handlung.

Mit anderen Worten: In *INLAND EMPIRE* handeln nicht nur Personen; Autorität, Autorschaft und Handlungsmacht, samt Objekten, Apparaten und Medientechnologien sind über die verschiedenen Bereiche der menschlichen Beziehungen verteilt und zerstreut. Einerseits gruppieren sie sich um eine Liebesaffäre, die selbst in eine andere Liebesbeziehung, d.h. eine Ehe, verschachtelt ist. Beide sind jedoch dezentriert und entstellt durch Untreue und Prostitution, gleichzeitig aber gespiegelt und verdoppelt durch weitere affektive Beziehungen, in denen Liebe und Geld eine zentrale Rolle spielen. Auch dies sind Aspekte, die ihre Analogien beim Filmemachen haben: *INLAND EMPIRE*, als Film-im-Film, verweist immer wieder auf

die affektiven Kontakte und finanziellen Kontrakte, die emotionalen Erpressungen und vertraglichen Nötigungen, die zwischen dem Regisseur und seinen Hauptdarstellern zirkulieren, die zwischen den Schauspielern existieren und die zwischen dem Regisseur und seinen Produzenten, seinen Agenten, Assistenten, der Crew etc. aufrechterhalten werden müssen.

Die Verteilung der Handlungsträger und die Hierarchien gegenseitiger Abhängigkeit wiederholen sich in den Medien und Apparaten und kommen so auch zur filmischen Darstellung: nicht zuletzt durch eine Montagetechnik, die die einzelnen Handlungsblöcke und narrativen Segmente zunächst wie in sich geschlossene Episoden behandelt, deren verschachtelte Zusammenhänge erst durch die Parallelen und Wiederholungen über die Zeit hinweg deutlich werden. Den oft statischen Einstellungen, «Auftritten» und *Tableaux vivants* folgen dann lange Plansequenzen, meist mit Handkamera gedreht, die den Innenräumen eine anamorphe, durch keine perspektivische Geometrie mehr geordnete Gestalt geben, während die mobile Kamera allen Zeichen des Durch- und Übergangs und der Öffnung – also Türen, Portalen, Passagen, Gassen, Korridoren, Toren und Treppen – eine nachdrückliche und deshalb beklemmende Aufmerksamkeit schenkt. In solchen Momenten wird die Kamera zum verweisenden Index, gleich dem Zeigefinger der polnischen Nachbarin, der sowohl den Blick des Zuschauers lenkt als auch der Kamera die Richtung weist. Auch der tödliche Schraubenzieher ist ein solcher «Zeigefinger», der die Stoßrichtung vorgibt, die seine hypnotisierte Trägerin zum Amoklauf auf Nikki zwingt. Und in ganz ähnlich paradoxer Weise könnte die Pistole, mit der Nikki als Susan den *Phantom Man* umbringt, ein Index sein, mehr noch als ein Indiz. Sie ist ein Objekt, das Weg und Richtung weist, indem sie das Phantom weniger tötet, als dass sie es mit dem Licht eines Blitzes auslöscht und im gleißenden Weiß verschwinden lässt. Die Schusswaffe feuert keine Kugel sondern eher einen Lichtkegel, wie eine Stablampe oder ein Suchscheinwerfer, vergleichbar mit den Lampen am Set, die dem Regisseur des Films-im-Film solche Schwierigkeiten machen, sie richtig einzustellen, während er sich eines anderen Objekts bedient, das diesmal dem Schall die Richtung weist, nämlich ein Sprachrohr oder Megaphon. Es wäre sicherlich aufschlussreich, den Film mit Blick auf solche Vektoren linearer Bewegung sowie solcher Momente des Übergangs durchzugehen, diese Momente genauer zu untersuchen, ob und wie sie (inhaltlich) thematisiert werden. Um nur ein Beispiel zu nennen: die Szene, in der Nikki entdecken muss, dass sie es selbst war, die die Probe gestört hat, an der sie neben den anderen Schauspielern und dem Regisseur teilnahm, spielt nicht nur mit der Möglichkeit bzw. Angst, an zwei Orten zur gleichen Zeit zu sein, sondern macht dies plausibel, in dem es dreidimensionale Räume mit zweidimensionalen Filmsets konfrontiert und sie mit einander verschmelzen lässt.¹⁶

16 «While filming a scene in which her character buys groceries, Nikki notices a door in the alley marked *Axxon N*, and enters. It leads to a room behind the studio, where she can see herself rehearsing her lines weeks earlier. When Devon is sent to find who's lurking backstage, Nikki realizes that

So handelt INLAND EMPIRE vor allem auch von der Handlungsmacht der Dinge, an die der Regisseur einen Teil seiner eigenen Autorenschaft delegiert hat. Die Dinge sind Werkzeug und zeugen von Wirkungen, sie sind Ausgangspunkt von Handlungen und Mittel zum Zweck: manchmal Träger eines Widerstand und manchmal willfährige Instrumente. Das trifft auf Lichtquellen (Lampen und Scheinwerfer) und Geräuschquellen (Nadel, Megaphone, Telefone) ebenso zu wie auf die vielen, mit seltsamem Eigenleben ausgestatteten Räume: opulente Wohnungen, karge Lagerhallen, schäbige Büros, kitschige Motelzimmer, prunkvolle Hotellobbys, schmutzige Küchen, neben Filmsets mit Requisiten, Werkzeugen und ominösen Objekten (z.B. Schraubenzieher, Pistole, ein Baumstamm). Manche davon sind, wie die Personen selbst, der eine des anderen Doppelgänger und Stellvertreter, miteinander verbunden wie Glieder einer Kette oder in Form eines Relais, in dem jedes Element für sich rätselhafte Assoziationen hervorrufen oder magische Eigenschaften annehmen kann.

Dies wiederum verweist auf den Besuch der polnischen Nachbarin bei Nikki Grace. Als sie, wie zur Drohung, Nikki daran erinnert, dass Taten Folgen haben, beendet sie den Satz nach einer kurzen Pause mit: «und natürlich ist da noch die Magie» («and of course, there is the magic»). Soll das bedeuten, dass es Folgen ohne Taten geben könnte, geht man davon aus, dass Magie normalerweise als das plötzliche Eintreffen von Wirkungen ohne erkennbare oder natürliche Ursachen gedeutet wird? Bei Lynch ist noch eine andere Lesart vertretbar, denn für ihn ist Magie eine performative Handlung: «saying so makes it so», das Wort ist die Tat, und seine Magier sind zeigende und verweisende Handlungsträger, denn sie demonstrieren die Macht der reinen Geste, und offenbaren die Kraft imaginierter oder lebloser Dinge (man denke an den Silencio Club in MULHOLLAND DRIVE und die in Ohnmacht fallende Sängerin, deren Stimme ihren Körper «überlebt» oder an den Telefontrick des Mystery Man in LOST HIGHWAY). Magie lehrt uns, wie Dinge nicht nur Gründe *sein*, sondern Gründe *haben* können, genau wie Menschen dann am aktivsten erscheinen können, wenn sie von einem Geschehen getrieben werden. Das scheint der Fall bei Nikki Grace zu sein, deren Gnade («grace») es ist, irgendwann loslassen zu können. Denn genau an dem Punkt, wo sie scheinbar die Kontrolle verliert, und diesen Verlust auch akzeptiert, gewinnt sie dadurch wieder Handlungsfähigkeit, wenn auch «quer» zu den verschiedenen Räumen, Schauplätzen und Situationen und nicht in geradliniger Bewegung hin auf ein Ziel. Nikki – aktiv-passiver Handlungsträger *par excellence* – ist sowohl Verkörperung als auch Vermittlerin filmischer Autorschaft, da sie die Kamera führt so wie sie von ihr geführt wird. Auf den Film ON HIGH IN BLUE TOMORROWS angewandt hieße das, dass der Fluch («curse») she was the disturbance, causing her to flee among the half-built backgrounds and into the house of another character named Smithy. Despite the set being merely a wooden facade, Nikki enters to find an illuminated suburban house inside. Devon looks through the windows, but sees only darkness.»

she was the disturbance, causing her to flee among the half-built backgrounds and into the house of another character named Smithy. Despite the set being merely a wooden facade, Nikki enters to find an illuminated suburban house inside. Devon looks through the windows, but sees only darkness.» http://en.wikipedia.org/wiki/Inland_Empire_%28film%29.

die Heilung («cure») werden kann und es tatsächlich in einem Übertragungsakt geworden ist: Etwas, das in der Vergangenheit geschehen und nicht mehr rückgängig zu machen ist, ist rückwirkend zur ausdrücklichen Intention des/derjenigen erklärt worden, der/die dafür nicht länger zur Rechenschaft gezogen werden kann, und der/die deswegen die Initiative wieder ergreift und die Kontrolle behält. Das ist es, was in der Szene mit der polnischen Nachbarin zum Beginn des Filmes performativ vorgeführt wird, weshalb sie für mich die Schlüsselszene bleibt.

Die Magie der Lynchschen *Mind Games* wäre dann die Art und Weise, wie der Regisseur immer neue Wege findet, Ursache und Wirkung, Taten und Folgen, Intentionen und Resultate, Mittel und Zweck, aber auch Erinnerungen und Erwartungen, Hoffnungen und Enttäuschungen aufzumischen, gegeneinander auszuspielen, und in asymmetrischer Weise breit zu streuen und zu verteilen: er lässt es so aussehen, als sei niemand zuständig und als seien alle Möglichkeiten offen, während er unseren Blick und unsere Aufmerksamkeit auf Details und Augenblicke lenkt und deswegen die Kontrolle über die Lage und den Moment behält – sogar dann, wenn die Welt, die Personen und die Orte sich in ständig wechselnden Konfigurationen (neu) positionieren. Denn wie er es so treffend formuliert: «The pieces are all there, the pieces are all there.»