

Mediale Ansichten

Nicole Kallwies · Mariella Schütz (Hrsg.)

Mediale Ansichten

Dokumentation des 18. Film- und
Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums
Universität Mannheim 2005

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Schüren Verlag GmbH

Universitätsstraße 55 · D-35037 Marburg

www.schueren-verlag.de

© Schüren 2006

Alle Rechte vorbehalten

Titelmotiv unter Verwendung einer Szene aus MATRIX
gestaltet von Nicole Kallwies und Mariella Schütz

Druck: difo-Druck, Bamberg

Printed in Germany

ISBN 3-89472-444-7

Inhalt

Editorial.....	7
----------------	---

1. Ordnungen und ihre Grenzen

Andreas Jahn-Sudmann

Zwischen Avantgarde und Mainstream. Zur Unabhängigkeit des gegenwärtigen amerikanischen Independent-Kinos	9
---	---

Skadi Loist

Queer Cinema. Der Versuch einer umfassenden Begriffsbestimmung.	17
--	----

Nicole Kallwies

Plädoyer für eine pragmatische Annäherung an die Filmkomödie	27
--	----

Sabina Ibertsberger

<i>Dogma</i> -Regisseure: „Autodidaktische Katholiken mit kommunistischer Motivation“	35
---	----

Jan Tilman Schwab

Selbstmord im Film – Versuch einer dramaturgischen Typologie	41
--	----

Chantal Catherine Michel

<i>Zingendik</i> zum Ruhm: Das Jiddische Kino zwischen Identitätsbewahrung und Assimilation	49
---	----

Anja Schmitt, Andreas Wagenknecht

Trend zur Fiktionalisierung? Zum Status von Inszenierungen und Authentisierungen in nicht-fiktionalen Fernsehformaten.....	57
--	----

2. Verfahren und Erfahrungen

Matthias Wierth-Heinig

Identitätsprozesse Jugendlicher in und um Filmrezeptionen	69
---	----

Peter Riedel

Manierismus der Angst. Zur Funktion des Ästhetischen in den Filmen Dario Argentos	79
---	----

Kayo Adachi-Rabe

Die „Seltsame Schleife“ der Kamerabewegung. Ein Aspekt zur Repräsentation des Paradoxen im Film	89
---	----

Mariella Schütz	
Dauer als erkenntnisfördernde Verwirklichung von Präsenz	97
Laura Frahm	
Relativistische und relationale Körper Räume: Beobachtungen zur	
Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst	105
Matthias Weiß	
„Spieglein, Spieglein an der Wand ...“ - Anmerkungen zur	
Verweispragmatik des Musikvideos am Beispiel von Madonnas <i>Hollywood</i> .	113
Stefan Horlacher	
Medialität und Multiplizität der Realität in <i>Daniel Martin</i>	121
Lori Lantz	
Mediale Wahrnehmungen: Auflebende Frauenstatuen in den Novellen	
<i>Venus und Pelz</i> und <i>Gradya</i>	129

3. Erzählte Welten

Lisa Gotto	
Stil Leben. Körperaffekt und Medienperformanz bei John Cassavetes	137
Franziska Heller	
Zeit und Zeit-Bilder in den Filmen von Alain Resnais _Erzählerisches	
<i>Pas compris</i> und die Koexistenz sinnlicher Möglichkeiten.....	145
Sophie Rudolph	
Ein Spiel von Liebe und Zufall – <i>Smoking/No Smoking</i> von Alain Resnais	155
Kerstin Volland	
Innenschau des Vergessens: <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i>	163
Dominik Orth	
Die Möglichkeit von Erzählungen – Narrative Strategien zur Konstruktion	
möglicher Welten im Film	171
Björn Bohnenkamp	
Epidemisches Erzählen. Lars von Triers <i>Epidemic</i> als Reflexion filmischen	
Erzählens	179
Autorinnen und Autoren.....	187

Editorial

Die in diesem Band versammelten Artikel gehen auf Vorträge des 18. Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquiums (FFK) zurück, das vom 16. bis 18. März 2005 vom Lehrstuhl Romanistik an der Universität Mannheim veranstaltet wurde. Das jedes Jahr von einer anderen Universität ausgerichtete Kolloquium bietet jungen Wissenschaftlern die Möglichkeit, ihre aktuellen Forschungsprojekte zu präsentieren und zu diskutieren. Die rege Beteiligung und die fruchtbaren, konstruktiven Diskussionen weisen auf ein steigendes Interesse an Forschungsarbeiten im Bereich der Medien hin. Von daher ist zu hoffen, dass der Wind des Kolloquiums den derzeit zu beobachtenden Entwicklungen einer zunehmenden Rationalisierung auf „nutzbringende“ Studiengänge und die damit einhergehende Einrichtung von Business-Schools entgegenwirkt.

Die hier präsentierten Artikel sind prägnante Verdichtungen von Forschungsprojekten im weit gefassten Bereich Medien, Film und Fernsehen. Sie sind alle von NachwuchswissenschaftlerInnen verfasst und weisen auf aktuelle Forschungstrends hin. In diesem Sinn steht auch der Titel des Buches: Mediale Ansichten. Ansichten aktueller Forschungen und deren Methoden, von Kategorisierungen und deren kritischer Hinterfragung, von Verfahren und Erfahrungen sowie medialen Erzählkonstruktionen.

Im Vergleich zu den vorherigen Jahren ist ein steigendes Interesse an Fragestellungen der Klassifikation sowie eine Hinwendung zur narrativen Erforschung der Medien – sei dies im Hinblick auf deren Erfahrungsangebot oder die Analyse formspezifischer Verfahren – auszumachen. Auch das Autorenkino stößt nach wie vor auf reges Interesse, wie die Beiträge zu John Cassavetes, Dario Fo, Alain Resnais und Newcomern wie Michel Gondry bezeugen.

Wir möchten ausdrücklich allen Teilnehmern danken, die durch ihre anregenden Vorträge und konstruktiven Beiträge zu dem Gelingen dieses Kolloquiums beigetragen haben. Der Fortbestand eines nun seit 18 Jahren derart fruchtbaren Forums hängt maßgeblich von dem persönlichen Engagement der NachwuchswissenschaftlerInnen selbst ab. Wir hoffen, dass sich diese Tradition noch viele Jahre fortsetzen wird und das Kolloquium so immer wieder einen Ort der Begegnung und des Austausches bergen kann.

Unser Dank gilt auch der Universität Mannheim, dem Rektorat, dem Dekanat der Philosophischen Fakultät, dem Lehrstuhl Romanistik III und SUMMACUM GmbH für die finanzielle und materielle Unterstützung.

Nicole Kallwies, Mariella Schütz

Andreas Jahn-Sudmann**Zwischen Avantgarde und Mainstream. Zur Unabhängigkeit des gegenwärtigen amerikanischen Independent-Kinos**

Die breite Aufmerksamkeit, die amerikanischen Independent-Filmen insbesondere seit den 1990er Jahren international zuteil wird, könnte den Eindruck erwecken, man habe es mit einem relativ neuen Phänomen zu tun, das erst mit Steven Soderberghs kommerziellem Hit und Festivalerfolg *Sex, Lies and Videotape* (*Sex, Lügen und Video*, 1991) begonnen hat.

Tatsächlich handelt es sich jedoch um eine kulturelle Praxis, die bereits vor der Gründung des klassischen Studiosystems existierte. Sobald sich in der amerikanischen Filmindustrie eine dominante Filmpraxis herausbildete, was spätestens mit der Etablierung des Edison-Trusts der Fall war, gab es eine minoritäre, von diesem Oligopol unabhängige Filmproduktion, die sich etwa 1910 westlich von Los Angeles formierte, um dem Trust Konkurrenz zu machen. Wie die Geschichte gezeigt hat, mit großem Erfolg. An die Stelle des alten trat bald ein wesentlich mächtigeres und andauernderes Oligopol: Hollywood, errichtet von vormals unabhängigen Produzenten wie Carl Laemmle (später *chief executive* von Universal Pictures). Seitdem implizierte die Bezeichnung Independent-Film stets eine Filmpraxis, die, sei es in ästhetisch-textueller oder in industrieller Hinsicht, eine erkennbare Alternative zu den Mainstream-Produktionen der Hollywood-Majors darstellte.¹

Aufgrund von Entwicklungen vor allem seit den 1990er Jahren, sei es die Übernahme vormals unabhängiger Firmen wie Miramax und New Line durch die Medienimperien Disney bzw. Ted Turners News Corporation oder die Etablierung eigener ‚Independent‘-Abteilungen seitens der Majors-Studios scheint eine derartige Grenzziehung zwischen Mainstream- und Independent-Film schwieriger oder gänzlich unmöglich. Vor dem Hintergrund eines solchen vermeintlichen oder tatsächlichen Konvergenzprozesses stellt sich die Frage, worin die Unabhängigkeit des unabhängigen amerikanischen Independent-Films heutzutage noch besteht und wie sich diese artikuliert.

1. Unabhängigkeit von Studiofinanzierung, -produktion und -verleih

Zum traditionellen Klassifizierungsmerkmal eines Independent-Films gehörte vor allem, dass dieser außerhalb der Major-Studios finanziert und produziert wurde. An diesem Konzept hält auch Greg Merritt fest, der unter Independent-Filmen diejenigen versteht, die vollständig autonom von allen Major-Studios, unabhängig von deren Größe, finanziert und hergestellt werden und für die vor Produktionsbeginn kein Verleiharrangement abgeschlossen wurde. Während er die Bezeichnung *semi-independent* auf Filme anwendet, die nicht von einem Major-Studio produziert werden, jedoch im Vorfeld der Produktion bereits eine Verleihgarantie besitzen oder von kleineren Studios wie Fine Line Features finanziert, produziert und ggf. vertrieben werden.² Das Kriterium der Studiounabhängigkeit schließt auch jene Filme ein, die ihre Finanzierung aus ‚nicht-industriellen‘ Quellen wie Spenden, persönliche Ressourcen etc. erhalten, was auf die meisten Filme mit geringen Budgets zutrifft. Ohnehin ist das Kriterium derart umfassend, dass unzählige Filme als Independent-Filme zu gelten hätten, die man auf Basis anderer (z.B. textueller) Kriterien entsprechend nicht als unabhängig einstufen würde. Seit die *major-independents* wie New Line Cinema teilweise oder vollständig in den Besitz von Major-Studios bzw. von Medienkonglomeraten übergegangen sind, ist deren Klassifizierung als Unabhängige problematisch, da von ihnen produzierte oder finanzierte Filme damit – ökonomisch betrachtet – unzweifelhaft als Studiofinanzierungen gelten müssen, weshalb Merritt sie auch als *semi-independent* klassifiziert.³ Ähnliches gilt für diejenigen Majors, die keine Independent-Firma übernommen, sondern eigene Independent-Labels gegründet haben, was mittlerweile bei allen Hollywood-Majors der Fall ist.⁴

Die gleiche zumindest ‚formale‘ Abhängigkeit von Miramax und New Line Cinema, die im Hinblick auf die Produktion von Filmen besteht, gilt auch hinsichtlich des Verleihs. Die Distributionssphäre ist letztlich – nicht nur in Hollywood – die entscheidende Sphäre kultureller Produktion, denn dort entscheidet sich, welche Filme überhaupt auf dem Markt zu sehen sind.

In institutioneller Hinsicht lassen sich laut Martin Dale folgende Kategorien unabhängiger *Distributionsfirmen* unterscheiden⁵:

1. *mini-majors* bzw. *major-independents*: Verleihfirmen, die von Majors übernommen wurden (z.B. Miramax)

2. *independent-, classic-, art house-, specialty film divisions*: Labels der Major-Studios, wie z.B. Fox Searchlight oder Warner Independent Pictures

3. *macro-indies*: von Dominik Tschüscher eingeführter Begriff, um größere Distributionsfirmen wie z.B. Lions Gate zu bezeichnen, die weder eine *independent* noch *classics division* der Majors sind, noch von einem Major finanziell unterstützt werden⁶

4. *micro-indies*: Alle kleineren Firmen, die sich den restlichen Markt aufteilen, wie z.B. *First Look Pictures* oder *New Yorker Films*; viele der *micro-indies* veröffentlichen nur ein bis zwei Filme pro Jahr.

Vor dem Hintergrund, dass viele Independent-Firmen entweder durch Übernahmen bzw. Fusionen im industriellen Sinne nicht mehr unabhängig sind, sowie mit Blick auf die Gründung von Independent-Abteilungen seitens der Majors, haben sich bedeutende Institutionen von der traditionellen Definition losgesagt, so beispielsweise die wichtigen Independent Spirit Awards. Trotzdem ist das Kriterium der unabhängigen Produktion, Finanzierung und des Vertriebs nach wie vor relevant, gerade wenn es darum geht, die Beziehung zwischen einer textuellen Praxis und einer spezifischen Produktionsweise darzustellen.

2. Budget

Ein zentrales Kriterium, gemäß dem Independent-Filme identifiziert werden, ist die Höhe der Herstellungskosten. Häufig handelt es sich um Produktionen, die lediglich über ein geringeres Budget (*low budget*) oder ‚kein‘, d.h. ein nur marginales Budget (*no budget*) verfügen. Solche Budgetklassifizierungen werden in der Independent-Szene sehr unterschiedlich vorgenommen. So spricht man bei Budgets von bis zu ca. zwei Millionen US-Dollar häufig von Low-Budget-Filmen, während die Kategorie „no budget“ solchen Filmen vorbehalten bleibt, deren Herstellungskosten unter 100000 US-Dollar liegen. Zum Beispiel betrugen die Kosten bei *El Mariachi* (1992) nur 7000 US-Dollar. Demgegenüber können die Herstellungskosten von Produktionen vor allem der *major-independents* deutlich die 10 bzw. 20 Millionen-Grenze überschreiten. Die New Line Cinema-Produktion *The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring* (*Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, 2001) beanspruchte – ähnlich wie die anderen Teile der Trilogie – ein veritables Blockbuster-Budget von 93 Millionen US-Dollar. Einzelne (semi-)unabhängige Produktionen erreichen somit durchaus das Niveau von Studiogroßproduktionen. Allerdings gab es in der Geschich-

te des amerikanischen Films stets – teilweise oder vollständig – unabhängig finanzierte, produzierte und distribuierte Filme, die hinsichtlich der Höhe ihres Budgets dem von Major-Studiofilmen vergleichbar waren, wie z.B. David. W. Griffiths *Birth of Nation* (*Geburt einer Nation*, 1915). Insgesamt liegen die durchschnittlichen Kosten des Kinostarts eines unabhängigen Films gegenwärtig jedoch noch deutlich unter den entsprechenden Kosten der Veröffentlichung eines Major-Studios.

3. Textuelle Kriterien, persönlicher Stil und kreative Unabhängigkeit

Neben ökonomisch-industriellen Kriterien werden Independent-Filme häufig auf der Basis ihrer textuellen Eigenschaften bestimmt. Verschiedene Aspekte können hierbei eine entscheidende Rolle spielen: das Thema, die Ästhetik, die Erzählweise oder auch die Politik der Repräsentation, die sich in einem Film etwa als gegenhegemonial artikuliert.

Ästhetische und narrative Experimente und avantgardistische Strategien der Filmproduktion, vor allem in Abgrenzung zu den Prinzipien und der Erzählweise des klassischen Hollywood-Kinos zählen seit jeher zu den entscheidenden Charakteristika des Independent-Films. Dies gilt insbesondere für die Avantgarde-, Experimental- und Underground-Filmtradition.⁷

Zu den thematisch-inhaltlichen Besonderheiten des Independent-Films zählt traditionell neben eher gewagten und ungewöhnlichen Darstellungen von Sexualität (*Sex, Lies and Videotape*, 1989) und Gewalt (*The Addiction*, 1995) eine allgemeine Tendenz zu ‚ernsthafteren‘ und ‚intellektuelleren‘ Inhalten (*Slacker*, 1991). Independent-Filme sind des Weiteren typischerweise dadurch gekennzeichnet, dass sie die Geschichten von, über und für gesellschaftlich marginalisierte Gruppen (Schwule, Lesben, ethnische Minderheiten usw.) erzählen, die bis heute vom Hollywood-Mainstream weitgehend ignoriert werden, beispielsweise Filme wie *Daughters of the Dust* (1991).

Ferner zeichnet sich eine bestimmte inhaltlich-thematische Tendenz amerikanischer Independent-Filme historisch stets dadurch aus, dass sie sich vor allem als *politisch* oppositionell gegenüber dem Hollywood-Mainstream positioniert bzw. den dominanten soziokulturellen Status Quo herausfordert.⁸ In den 1980er und 1990er Jahren ist diese Entwicklung eng mit den soziopolitischen Aktivitäten im Kontext der *identity politics* verbunden, so im *Queer Cinema*, *feminist cinema* oder *Black American Cinema*. Unabhängige Produktionen, die in inhaltlich-

politischer Hinsicht die hegemoniale Kultur herausfordern, unterlaufen jedoch nicht zwingend die dominanten ästhetisch-narrativen Modi kultureller Produktion und *vice versa*. So sind die Filme John Sayles' in Hinblick auf Narration und Ästhetik tatsächlich konventionell, inhaltlich-thematisch liefern sie aber durchaus alternativ-kritische Visionen der amerikanischen Kultur und Gesellschaft. Andererseits werden Filmemacher wie Quentin Tarantino, deren Repräsentationspolitik kaum als progressiv angesehen werden kann, weithin für ihre formal-ästhetisch innovativen Filme gewürdigt.⁹

Als weiteres Charakteristikum des Independent-Films wird häufig angeführt, dass Independent-Filmemacher in ihren Filmen einen individuellen Stil erkennen lassen oder eine ‚persönliche Vision‘ umsetzen. Dieser individuelle Stil wird in erster Linie dem Filmemacher als dem entscheidenden Autor und Schöpfer des Films zugerechnet. Dabei handelt es sich um eine Auffassung, die in der Traditionslinie der *politique des auteurs* steht, die 1954 insbesondere vom damaligen Filmkritiker François Truffaut in seinem Artikel „Une certaine tendance du cinéma français“ in den *Cahiers du cinéma* formuliert¹⁰ und 1962 vor allem durch den Filmjournalisten Andrew Sarris 1962 in den USA eingeführt wurde.¹¹ Die Filme der Nouvelle Vague und die mit ihnen assoziierte Autorentheorie haben vor allem die *Movie Brats* (u.a. Coppola, Scorsese) beeinflusst. Das Konzept des Autorenfilms ist in der amerikanischen Filmkultur bis heute fest verankert und gehört zum integralen Bestandteil der Produktions- und Marketingstrategien Hollywoods. Eine entscheidende Voraussetzung für die Realisierung eines persönlichen Stils ist in jedem Fall ein gewisses Maß an ‚kreativer Autonomie‘, was in Hollywood bedeutet, dass Regisseure seitens der Produzenten oder der Studios keine oder kaum Eingriffe in ihre kreativen Entscheidungsprozesse zu befürchten haben und ihnen auch das Recht auf den *final cut* eingeräumt wird. Diese kreative Autonomie wird den jeweiligen Filmemachern in erster Linie deshalb zugebilligt, weil sie unter Beweis stellen konnten, profitable Filme zu realisieren. Häufig genug kommt es zwischen Regisseuren, die das Privileg ‚relativer Autonomie‘ genießen und den Hollywood-Studios dann zu Konflikten, wenn man befürchtet, die Filmproduktion könne in einem finanziellen Fiasko enden, etwa weil das kalkulierte Budget eines Films überschritten wird. Vor diesem Hintergrund hat sich beispielsweise George Lucas frühzeitig bemüht, eine von den Major-Studios unabhängigere Position anzustreben und vor allem Dank des Erfolgs von *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, 1977) ein eigenes Filmimperium aufzubauen, obgleich seine Filme ironischerweise geradezu ide-

altypisch den Mainstream-Film verkörpern.¹² Wie auch dieses Beispiel deutlich macht, wird die unabhängige Produktionsweise nach wie vor als jener Modus kultureller Produktion betrachtet, der am ehesten die Bedingung der Möglichkeit erfüllt, Filme mit einer ‚persönlichen‘ oder ‚künstlerischen Vision‘ zu realisieren oder in seinen kreativen, kommerziellen Entscheidungsprozessen autonom(er) zu sein. Nicht unerheblich ist hierbei, dass die mit einer Independent-Produktion verbundenen Kosten deutlich geringer als bei Studioproduktionen ausfallen und damit eher die Möglichkeit besteht, riskante oder ungewöhnliche Filme zu wagen.

Neben der Beziehung zur Mainstream-Kultur ist für das Verständnis des Independent-Films vor allem die Beziehung zur Avantgarde relevant. Im Gegensatz zum Begriff Independent-Film gehört es zur begrifflichen Logik und zur tatsächlichen kulturellen Praxis von Konzepten wie Underground- oder Avantgarde-Kino, dass diese die mitunter radikale, sowohl inhaltlich-politische wie formalästhetische Opposition zum Kino Hollywoods suchten. Aber weder aus historischer Perspektive noch mit Blick auf die gegenwärtigen Verhältnisse ist das Konzept Independent-Film mit dem Kriterium ‚radikale Andersheit‘ ausreichend erfasst oder mit dem Avantgarde-Konzept identisch. Vielmehr fungiert die Bezeichnung Independent-Film als Klammerbegriff für eine Vielzahl historisch heterogener Praktiken – von Avantgarde-Filmen, Underground-Filmen, Experimentalfilmen, Art-House-Filmen bis hin zu Semi-Independent-Filmen, die mit den Majors um den Mainstream-Markt konkurrieren. Für das Verständnis der *gegenwärtigen* amerikanischen Independent-Filmszene ist jedoch entscheidend, dass es sich insbesondere in textueller Hinsicht um eine kinematografische Praxis handelt, die prinzipiell eine Ähnlichkeitsbeziehung zum Erzählkino wahrt. Dennoch markieren Avantgarde und Mainstream die Pole, zwischen denen sich der Independent-Film als hybride Form in historisch unterschiedlichen und spezifischen Konstellationen bewegt.¹³

Wie dargestellt, erweist sich das Bemühen um definitorische Bestimmungen des Independent-Films deshalb als so kompliziert, weil es sich um eine filmische Praxis handelt, deren Eigenschaften, diskursive Formationen und Grenzen beweglich und veränderbar sind und auch sein müssen. Zumindest scheint dies der Begriff so zu erfordern. Der Independent-Film kann sich als eine prinzipiell alternative Praxis des Filmemachens eben begrifflich nur dann legitimieren, wenn er, tatsächlich oder lediglich dem Anschein nach, eine Differenz markiert, indem er sich gegenüber anderen kinematografischen Systemen, vor allem dem

Hollywood-Kino, kontinuierlich abgrenzen kann. Independent-Film als Klassifikationskategorie ist daher *a priori* ein relationaler Begriff. Er setzt begrifflich, formal das Prinzip einer Differenz notwendig voraus. Und es ist gerade dies, was seine Abhängigkeit konstituiert – die Abhängigkeit von dem, wovon er sich unterscheiden muss.

Als relationaler wie auch als praktischer Begriff gehorcht das Konzept Independent-Film im Sinne der westlichen Kultur schließlich in erster Linie einer dichotomen Logik, insofern er als periphere, marginale und alternativ-oppositionelle Praxis traditionell dem dominanten Hollywood-Kino gegenübergestellt wurde und ihm häufig Attribute zugeschrieben werden, die den Zuschreibungen des Mainstream-Films diametral entgegenstehen. In dieser Hinsicht werden Independent-Filme häufig als authentischer, provokativer, komplexer, politischer, innovativer, kurz als kulturell bedeutsamer konstruiert als die Filme der Hollywood-Majors, die wiederum oft als unrealistische, risikoscheue, standardisierte, unpolitische oder affirmative Massenunterhaltung bzw. -ware abgetan werden.

Diese dichotomen (Selbst-)Zuschreibungen sind, explizit wie implizit, ständig wiederkehrender Bestandteil der kulturellen Artikulationen über den Independent-Film in Filmzeitschriften, Diskussionsforen, aber auch in akademisch-filmwissenschaftlichen Diskursen. Aus poststrukturalistischer Perspektive sind die Logik des dichotomen, schematischen Denkens und die damit verbundenen ideologisch-politischen Implikationen kritisch zu hinterfragen, auch dann, wenn sie vom vermeintlichen Standort an der Peripherie und einer marginalen hierarchischen Position aus errichtet werden.

In den gegenwärtigen Diskursen scheint es so, als ob der zeitgenössische unabhängige Film vor allem eines darstellt – einen Markennamen, dessen lukratives Potenzial Hollywood erkannt hat und zu nutzen weiß. Der Status des Independent-Films als eine alternative Filmpraxis ist in dieser Hinsicht für Hollywood kein Widerspruch, sondern fügt sich sehr gut in die kommerzielle Logik kultureller Distinktion ein. Schließlich gehört die Integration alternativer Produktions- und Erzählstrategien zu dem, was Hollywood schon immer sehr erfolgreich betrieben hat.

¹ Hillier, Jim (Hg.): American Independent Cinema. A Sight and Sound Reader. London: bfi 2001, S. IX.

-
- ² Merritt, Greg: *Celluloid Mavericks. A History of American Independent Film*. New York (NY): Thunder's Mouth Press 2000, S. XII.
- ³ Ebd.
- ⁴ So etablierten u.a. Sony Pictures 1992 Sony Picture Classics, Fox 1994 Fox Searchlight und Paramount 1998 Paramount Classics. Als letzte große Hollywood-Studios haben Warner Bros. Entertainment mit Warner Independent Pictures und Dreamworks SKG mit Go Fish Pictures 2003 eigene Independent-Labels gegründet.
- ⁵ Vgl. Dale, Martin: *The Movie Game: The Film Business in Europe, Britain and America*. London: Cassell 1997, S. 58.
- ⁶ Tschütscher, Dominik: *Ein neues New Hollywood? Zur Verschmelzung von Independent und Mainstream im aktuellen Hollywood-Kino*. Marburg: Tectum 2004, S. 18.
- ⁷ Vgl. Pribram, E. Deidre: *Cinema and Culture: Independent Film in the United States 1980-2001*. New York (NY) u.a.: Peter Lang 2002, S. 42ff.
- ⁸ Ebd., S. 9.
- ⁹ Es ließen sich noch weitere Kriterien auflisten, anhand derer bestimmte idealtypische Merkmale des Independent-Films erkennbar sind. Dazu zählen die für den Independent-Film traditionell bestimmende Orientierung auf das Nischenpublikum der *art houses* im Gegensatz zum Mainstream-Publikum der Mega- und Multiplexe oder damit korrespondierend ein bestimmtes Distributions- und Marketingschema (Stichwort: platform release versus wide release). Aber auch diese Kriterien erlauben keine trennscharfe Definition.
- ¹⁰ Truffaut, François: „Une certaine tendance du cinéma français“. In: *Cahiers du cinéma* 4. Jg., 1954, S. 15-28.
- ¹¹ Sarris, Andrew: „Notes on the *auteur* theory in 1962“. In: *Film Culture* 8. Jg., 1962/63, Heft 27, S. 1-8.
- ¹² Es gibt in der amerikanischen Filmgeschichte zahlreiche Beispiele bedeutender unabhängiger Produzenten, die sich auf diese Weise aus der kreativen Abhängigkeit der Studios gelöst haben, so David O. Selznick oder Samuel Goldwyn.
- ¹³ Vgl. Pribram: *Cinema and Culture*, S. 11.

Skadi Loist

Queer Cinema. Der Versuch einer umfassenden Begriffsbestimmung.

1. Einleitung

Was ist Queer Cinema? Auf den ersten Blick scheint der Begriff Queer Cinema (QC) verständlich, ja sogar selbsterklärend zu sein. Aber was verbirgt sich tatsächlich dahinter? Wie der Titel bereits andeutet, soll hier eine Begriffsbestimmung versucht werden. Der Titel „Versuch einer *umfassenden* Begriffsbestimmung“ soll aber nicht so verstanden werden, dass ich eine vollständige, fixe Definition des Begriffs QC am Ende des Beitrags liefern werde oder kann. Vielmehr wird im Laufe des Beitrages deutlich werden, wo die Problemfelder liegen, die sich um diesen Begriff ranken.

2. Der Begriff queer

Um ein QC zu beschreiben, will ich zunächst kurz die Entwicklung des Begriffs queer darstellen. Queer bezieht seine Bedeutung aus zwei verschiedenen Kontexten. Zum einen ist es ein Begriff, der aus der schwul-lesbischen Bewegung stammt. Zum anderen hat queer auch eine komplexere Bedeutung im Rahmen der Queer Theory, die zwar eng mit der queeren Bewegung verbunden ist, welche den Begriff aber deutlich anders benutzt. Beginnen möchte ich mit der erstgenannten Bedeutung; im weiteren Verlauf des Beitrages werde ich dann auf die zweite Bedeutung des Begriffs eingehen.

Die heutige Verwendung des Begriffs stammt aus den 1980er Jahren. Besonders in den 1950er und 60er Jahren, bis in die 1980er hinein, hatte queer noch eine pejorative Bedeutung. Schwul/lesbische politisch aktive Gruppen deuteten das Schimpfwort dann positiv für sich um. Im sozialen Kontext der AIDS-Krise und des politischen *Backlash* gegen die Anpassungs- und Integrationspolitik der *gay liberation* in den USA, ausgehend vom christlichen rechten Lager (*right-wing politics*), bildeten sich militante Aktivistengruppen wie ACT UP und Queer Nation, die den Begriff queer stark verbreitet haben.¹

Queer stand für eine kämpferische politische Einstellung, für neue politische Allianzen über bisherige Gruppengrenzen hinweg und richtete sich gegen eine schwul-lesbische Anpassungspolitik. Schwule und Lesben, die in der Feministischen Bewegung auf anderen Seiten standen, verbündeten sich. Grenzen und

Exklusionen sollten abgebaut werden, was dazu führte, dass queer ein *umbrella term* für nicht-heterosexuelle Gruppen wurde. Neben Schwulen und Lesben wurden auch bisexuelle und transgender Personen integriert. Queer versprach nicht nur, eine größere Zahl von Minoritäten zu bündeln, sondern auch die Hierarchien und Abgrenzungen innerhalb der schwul-lesbischen Bewegung entlang von *race* und *class* aufzuheben.

3. New Queer Cinema

Zeitgleich mit der Umdeutung bzw. Wiederaneignung des Begriffs queer beginnt sich eine Filmkultur zu entwickeln, die eng an die Diskussionen der *queer community* angebunden ist. 1992 prägt die amerikanische Filmkritikerin B. Ruby Rich dafür den Begriff „New Queer Cinema“. In ihrem gleichnamigen Artikel² beschreibt sie die auffällige Häufung von queeren Filmen auf renommierten Festivals in Nordamerika und Europa in der Festival-Saison 1991-1992. Dieser Kanon an Filmen macht deutlich, dass New Queer Cinema (NQC) zu einer Zeit entstanden ist, als der Begriff queer salonfähig wurde und Filme dieser Art (Mainstream-)Preise³ einheimen konnten.

B. Ruby Rich beschreibt das NQC enthusiastisch als ein Independent-Film- (und Video)-Phänomen, das, wie sie sagt, zwar kein einheitliches ästhetisches Vokabular und keine einheitliche Strategie benutzt, aber durch einen gemeinsamen Stil verbunden sei. Diesen Stil nennt sie „Homo Pomo“ für *homosexual postmodernism*. Es seien in all diesen Filmen Spuren von Aneignung (*appropriation*), Pastiche und Ironie zu finden, ebenso Spuren von historischen Revisionen, mit einem eindeutig konstruktivistischen Ansatz (*social constructionism*), die mit den alten Filmen der schwul/lesbischen Identitätspolitik brechen. Diese Filme machen etwas Neues; verhandeln Subjektivität neu; vereinnahmen (*annex*) Genres; sie sind energiegeladen und abwechselnd minimalistisch oder exzessiv.⁴

Über ein Jahrzehnt später definiert Michele Aaron das NQC als eine Gruppe von Filmen, die vor allem durch den Begriff *defiance* verbunden werden können – was so viel heißt wie Trotz oder Missachtung. Aaron nennt fünf Ebenen auf denen diese Haltung zutrifft. Die Filme des NQC lassen 1) Marginalisierte zu Wort kommen und zwar 2) auf eine Weise, die nicht auf positiven Images basiert und 3) die Geschichte nicht als unantastbar wertschätzt, sondern diese umschreibt, 4) missachtet das NQC die filmischen Konventionen und 5) trotz dem Tod (Stichwort AIDS).⁵

Aaron verweist explizit darauf, dass das NQC nur im Kontext von queer und seiner Entstehung als kritischem und sozialem Begriff verstanden werden kann.⁶ Unter dieser Prämisse gehe ich von NQC als einer Art Prototyp für den Begriff eines generellen QC aus. Um die enge Verknüpfung des NQC mit der Entwicklung des Begriffs queer und damit verbunden der Entwicklung der *queer community* zu beleuchten, möchte ich den Kriterienkatalog von Aaron noch einmal explizit aufnehmen und vertiefen.

Das erste Kriterium war, dass die Filme des NQC die Marginalisierten zu Wort kommen lassen. Dies geschieht nicht nur durch einen Fokus auf lesbisch-schwule Subkultur, sondern auch durch ein Zu-Wort-kommen-lassen der Untergruppen innerhalb dieser *community*. Hier spiegelt sich klar der Anspruch von queer wider, einer schwul-lesbischen *community* mit fixierten Identitäten zu entkommen, in der schwule, weiße Männer aus der *middle-class* die Bewegung dominieren. Lesben, People of Color, aber auch transgender Personen, Trans- und Intersexuelle sollen ein repräsentierter Bestandteil der *queer community* werden.

In diesem Zuge ändert sich auch die Herangehensweise an Repräsentationsformen. Diese meint der zweite Punkt bei Aaron, der besagt, dass die Filme die Fehler und sogar Verbrechen ihrer Figuren nicht verheimlichen und dem Zwang des *positive imagery* trotzen. *Positive imagery* ist ein Begriff, der sich auf die Repräsentationspolitik der schwul/lesbischen Bewegung der 1970er und 80er Jahre bezieht. Filme aus der *gay and lesbian community* waren darauf bedacht, die Anpassungspolitik zu unterstützen, indem die Figuren möglichst als ‚der nette Typ von nebenan‘ dargestellt wurden. Gleichzeitig sollte so den negativen Stereotypen des Classical Hollywood entgegengewirkt werden. Das NQC hingegen richtet sich aktiv gegen diese Einschränkung der Darstellung und schreckt nicht davor zurück, auch die Geschichten queerer Mörder zu erzählen (z. B. *Swoon*, 1992).

Gleichzeitig steht die Wiederaufnahme des Mordfalles aus dem Chicago der 1920er Jahre in *Swoon*, der unter einem anderen Gesichtspunkt neu erzählt wird und damit Hitchcocks Hollywood-Verfilmung *Rope* (Cocktail für eine Leiche, 1948) revidiert, für das, was Aaron (und auch Rich) als eine Revision der Geschichte bzw. „rewriting history“⁷ bezeichnen. Dieses Umschreiben von Geschichte bzw. die Missachtung der Unantastbarkeit von Vergangenheit ist Aarons drittes Kriterium des New Queer Cinema.

Der vierte Punkt, der vierte *act of defiance*, ist das Missachten filmischer Konventionen in Bezug auf Form, Inhalt und Genre. In vielen Filmen des NQC ist ein Genre-Mix – oder das, was Rich als eine Aneignung von Genres bezeichnet – erkennbar. Auch die Aufhebung von Gattungsgrenzen – zwischen Spielfilm und Dokumentation – ist häufig anzutreffen. Außerdem verweigern sich die Filme einer stringenten Narration mit unsichtbarem Schnitt nach Hollywood-Manier. Vielmehr werden hier Traditionslinien aus dem Avantgarde-Film deutlich.

Der fünfte Punkt in Aarons Auflistung besagt, dass die Filme dem Tod trotzen; z. B. in Form von Geschichten über „Killer Queers“ wie in *Swoon*. Vor allem bezieht sich diese Verweigerung vor dem Tod aber auf AIDS oder steht in Bezug zu AIDS. Entgegen der Konvention der tickenden Zeitbombe wird z. B. in Gregg Arakis *The Living End* (1991) die HIV-Diagnose zum Befreiungsschlag. Wie bereits in der Definition des Begriffs queer angeklungen ist, ist die AIDS-Krise von zentraler Bedeutung für die *queer community*. Dies spiegelt sich natürlich auch in den Filmen wieder.⁸

Diese fünf Kriterien für eine Definition des NQC zeigen sehr deutlich, wie eng das NQC in den Kontext der *queer community* eingebettet ist. Ich würde daher das NQC als ein *community cinema* bezeichnen. Dies würde zum einen dem Fakt gerecht werden, dass eine Transformation von Diskussionen innerhalb der *queer community* in die Darstellungsform der Filme stattfindet. Auf der anderen Seite – und hier stütze ich mich auf Graeme Turners Begriff von Film als sozialer Praxis⁹ – ist das NQC aber auch eine filmische Praxis, die in größere Kontexte von Produktion und Rezeption eingebunden ist.

4. Queer Cinema in Abgrenzung von New Queer Cinema

Die Beschreibung des NQC (als ein *community cinema*) liefert eine übersichtliche Darstellung davon, was QC sein kann. Eines ist aber wichtig zu betonen: das NQC ist der Ausgangspunkt oder Prototyp für eine Beschreibung des Begriffs QC. Das NQC ist aber nicht identisch mit dem allgemeinen Begriff QC, den ich zu fassen versuche.

Wenn also das NQC nur einen Teil des QC ausmacht, was sind dann andere Bestandteile? Der Begriff *New Queer Cinema* lässt vermuten, dass es auch ein queeres Kino davor gegeben hat. Es gibt keine klare Kategorisierung eines *Old Queer Cinema*; dennoch hat Rich darauf hingewiesen, dass verschiedene Fil-

memacher schon lange eine queere Filmpraxis betreiben, auch wenn es den Begriff vorher nicht gab.¹⁰ Sie verweist u. a. auf Derek Jarman oder Barbara Hammer, die mit dem Aufkommen des NQC eine filmische *community* oder Anbindung für ihre Arbeit, auch ihre frühere Arbeit, gefunden haben.

Abgesehen von einem „Old Queer Cinema“ stellt sich dennoch grundlegender die Frage, inwieweit sich das relativ junge Phänomen des Begriffs queer auf Filme beziehen lässt, die älter sind als dieser Begriff und seine Bedeutung innerhalb der Queer Theory. Welche Probleme entstehen, wenn man den Begriff queer – ein Konstrukt der 1990er Jahre – nimmt und ihn in die 1960er und 70er verpflanzt?

Zum Thema der Historisierung verweist Andreas Kraß z. B. auf die unangemessene Anwendung des Begriffs Homosexualität auf vormoderne Verhältnisse.¹¹ Ebenso unangemessen wäre es sicher, den Begriff queer für eine andere Epoche zu benutzen. Dies ist zumindest der Fall, wenn man queer als ein neues Identitätslabel, z. B. anstelle von schwul oder in der beschriebenen Funktion als *umbrella term*, benutzt.

Betrachtet man QC also unter dem Aspekt der Anbindung an eine Subkultur, an eine *community*, wie das für das New oder auch das Old Queer Cinema der Fall ist, ist man damit an ein Identitätskonzept gebunden. Denn eine *community* funktioniert nicht ohne eine gemeinsame Identität, auch wenn diese Identität behauptet flexibel und nicht fixiert zu sein. Hieraus ergeben sich zwei Probleme: 1) richtet sich queer als Begriff doch eigentlich gegen Identitäten und *identity politics* und 2) lässt sich queer als eine Identitätskategorie schlecht bzw. nicht in eine andere Zeit verpflanzen. An diesem Punkt wird es Zeit, die am Anfang erwähnte zweite Bedeutung von queer zu betrachten.

5. Queer als Begriff der Queer Theory

Neben der Verwendung von queer als Bezeichnung für eine *community* hat der Begriff auch eine komplexere Bedeutung innerhalb der Queer Theory. In der Queer Theory wurde einerseits der Anspruch, Ein- bzw. Ausschlüsse zu eliminieren, konsequenter gedacht und andererseits die Bedeutung der Untersuchung von Sexualität in ihren verschiedenen Überlappungen und Kontexten betont.

Andreas Kraß bezeichnet Queer Theory als ein „kulturwissenschaftliches Projekt.“¹² Queer steht hier für eine Methode, die mit Hilfe von Dekonstruktion Se-

xualität innerhalb verschiedener Diskurse untersucht. In Bezug auf den Begriff der Heteronormativität, ein Konzept, das – folgt man Queer-Theory-VertreterInnen wie Judith Butler¹³ – allen gesellschaftlichen Strukturen unterliegt, ist queer im Sinne der Queer Theory ein weiter gefasster Begriff, als er es ist, wenn er als *umbrella term* dient. Queer sind in diesem Sinne, so Harry Benshoff und Sean Griffin, alle Sexualitäten (sowohl straight/hetero als auch non-straight/nicht-hetero) die nicht der Idee *der einen* normalen und wünschenswerten Sexualität entsprechen. Benshoff und Griffin bezeichnen die normative Sexualität salopp als „married-straight-white-man-on-top-of-woman-sex-for-procreation-only“. ¹⁴ Queer Theory und Queer Studies suchen nach Brüchen in den normalisierten und naturalisierten Verbindungen aus *sex*, *gender* und *desire* – die herkömmlich heteronormativ gedacht werden.

Queer Theory ist ein akademischer Untersuchungsansatz, der behauptet universell anwendbar zu sein – in verschiedenen Disziplinen und Kontexten. Dies umschließt auch eine Anwendbarkeit in verschiedensten historischen Epochen.

6. Erweiterung des Begriffsrahmens Queer Cinema

Rekapitulieren wir: Für eine historische Ausweitung des Begriffs QC, so dass QC eine Gruppe von Filmen umfasst, die über den Rahmen des NQC hinausgeht (zeitlich gefasst von Ende der 1980er bis heute), ist es problematisch, den Begriff queer – im Sinne einer Bezeichnung für die *community* – historisch zu verpflanzen. Benutzt man queer aber im Sinne der Queer Theory, so kann der Begriff auch über Epochengrenzen hinaus angewendet werden.

Benshoff und Griffin geben ein filmhistorisches Beispiel, um den Nutzen des Begriffs queer in größeren historischen Kontexten zu verdeutlichen. Sie führen einen Kurzfilm von 1895 an, der in der Fabrik von Thomas Edison entstanden ist. W. K. L. Dickson hat in einem Einminüter zwei tanzende Männer gefilmt. Mit einem Interesse der Queer Theory könnte man fragen, so Benshoff und Griffin, ob die beiden Männer homosexuell bzw. schwul sind. Dies ist aber – besonders aus heutiger Sicht – wegen der streng gefassten Bedeutung dieser Identitätsbegriffe schwierig. Sie könnten einfach nur zwei heterosexuelle Arbeiter in Edisons Fabrik sein, die für die neu erfundene Kamera schauspielern. Ohne eine Narration und einen weiteren Kontext ist dieser Kurzfilm und die Bedeutung der zwei tanzenden Männer aber für alle Interpretationen offen. Gemäß Benshoff und Griffins Definition von queer, die bereits gefallen ist – nämlich

queer zu fassen als alle Sexualitäten, die nicht der einen heterosexuellen, prokreativen Sexualität entsprechen – ist dieses tanzende Paar queer, da sie kein heterosexuelles Paar sind, wie es die Norm erwarten lässt.¹⁵

Mit diesem Interpretationsansatz, der einen queeren Punkt in der Filmgeschichte aufspürt, wie er in dem Edison Film von 1895 auftaucht, bewegt man sich weg von einer Untersuchung, die ein QC an eine *community* anbindet. Verfolgt man diese Strategie weiter, ließe sich der Begriff QC erweitern, der bisher als ein *community cinema* eng an eine Produktionspraxis und eine Subkultur angebunden ist. QC würde dann nicht nur Filme umfassen, die explizit im Kontext der *queer community* entstanden sind. Es würden auch Filme, die Brüche in heteronormativen Praxen aufweisen, welche über eine dekonstruktive oder interpretatorische Praxis aufgezeigt werden können, zu einem QC zählen. Die Basis für eine solche QC-Definition wäre die interpretative Praxis des *queer reading*.

7. Queer Reading

Das *queer reading* ist die zweite Art eine Untersuchung des QC anzugehen. Andreas Kraß definiert *queer reading* als eine Leseweise, die „mit den methodischen Mitteln der Diskursanalyse, des Poststrukturalismus, der Psychoanalyse und der Dekonstruktion nach erotischen Subtexten und Schattengeschichten [fragt], die der heteronormativen Zeichenökonomie einer literarischen (bzw. filmischen) Erzählung zuwiderlaufen“. Diese Leseweise „rechnet mit der Möglichkeit eines Textbegehrens, das in einer unterschwellig symbolischen Ordnung kodiert und nicht mit jenem Begehren deckungsgleich ist, das sich in den Stimmen des Autors, des Erzählers und der Figuren artikuliert.“¹⁶

Mit dieser Technik werden gewöhnlich nicht Produkte, die aus der *queer community* stammen und/oder für diese bestimmt sind, untersucht. *Queer reading* wurde bisher vornehmlich für Mainstream-Filme angewandt, die explizit oder versteckt queere Spuren bzw. Brüche aufweisen. Mit der Etablierung der Queer Theory und einer queeren Filmwissenschaft setzte eine Welle des *queering* ein, in welcher der klassische Hollywood-Kanon unter die Lupe genommen wurde. In Büchern wie Alexander Dotys *Flaming Classics: Queering the Film Canon*¹⁷ wurde eine weitere Lesart erstellt, die ihren Platz neben der heteronormativen, dominanten Lesart reklamiert.¹⁸ Dieses *queer reading* bringt einen Kanon an Filmen zu Tage, die Brüche im Kontinuum des Begehrens bzw. Brüche mit der

Heteronormativität aufweisen. Diese Filme mit queeren Spuren könnten auch einem sehr weit gefassten Begriff eines QC zugerechnet werden.

8. Fazit

Wie wir gesehen haben, ergeben sich aus den zwei verschiedenen Bedeutungen/Bedeutungsfeldern für den Begriff queer auch verschiedene potentielle Definitionen für ein QC. Der erste QC Begriff stützt sich auf einen Ansatz, der Film als eine soziale Praxis versteht. Eine Begriffsbestimmung von QC, die analog zur Untersuchung des NQC vorgeht, wäre eng an eine *community* gekoppelt. Die Untersuchung eines derartig definierten QC ist dann abhängig von der sozialen Geschichte der *community*. In diesem Falle sind historische Veränderungen (wie auch räumliche Eigenheiten) zu berücksichtigen. Geht man von Bedeutung von queer aus, die von der Queer Theory geprägt ist, könnten auch Filme zu einem QC gezählt werden, die Brüche in der heteronormativen Plot- bzw. Begehrensstruktur aufweisen. Dieser Begriff von QC würde sich über Filme speisen, die bestimmte „queer traces“ aufweisen, welche durch eine dekonstruktivistische, queere Lesart sichtbar werden.

In der Unterschiedlichkeit und Nichtvereinbarkeit dieser beiden Ansätzen, die verschiedene Filmgruppen bezeichnen würden und filmhistorisch nicht direkt zu verbinden sind, liegt aus meiner Sicht das Problem einer umfassenden Begriffsbestimmung des QC.

¹ Duggan, Lisa: „Making It Perfectly Queer“. In: Lisa Duggan und Nan D. Hunter (Hg.): *Sex Wars: Sexual Dissent and Political Culture*. New York (NY), London: Routledge, 1995. S. 155-172.

² Rich, B. Ruby: „New Queer Cinema“. In: *Sight and Sound* Jg. 2, 1992, Heft 5, S. 30-35.

³ Mainstream steht hier im Sinne von straight/hetero nicht queer. Aus Sicht der Filmindustrie würden die Filme und Festivals eher auf dem Independent-Sektor angesiedelt sein und nicht dem (Hollywood/nahen) Mainstream zugeordnet. Zu den Festivals gehörten die Berlinale mit dem Teddy Award, das Sundance Festival und das Toronto International Film Festival.

⁴ Rich: „New Queer Cinema“, S. 31, 32.

⁵ Aaron, Michele: „New Queer Cinema: An Introduction“. In: Dies. (Hg.): *New Queer Cinema: A Critical Reader*. Edinburgh: Edinburgh UP, 2004. S. 3-14.

⁶ Ebd., S. 5.

⁷ Rich: „New Queer Cinema“, S. 32.

-
- ⁸ José Arroyo und Monica Pearl haben den Einfluss von AIDS auf das NQC untersucht. Arroyo bezeichnet die AIDS Krise als eine Art Paradigmenwechsel in der Wahrnehmung innerhalb queerer Subkultur und als das, worum sich das NQC essentiell dreht. Pearl vergleicht die unsteife Form und den Krankheitsverlauf des Virus, die sich den Konventionen widersetzt mit den unkonventionellen Narrationsformen des NQC. Arroyo, José: „Death, Desire and Identity: The Political Unconscious of ‚New Queer Cinema‘”. In: Joseph Bristow und Angelina R. Wilson (Hg.): *Activating Theory: Lesbian, Gay Bisexual Politics*. London: Lawrence & Wishart, 1993. S. 70-96. Pearl, Monica B.: „AIDS and New Queer Cinema”. In: Aaron, Michele (Hg.): *New Queer Cinema: A Critical Reader*. Edinburgh: Edinburgh UP. S. 23-35.
- ⁹ Turner, Graeme: *Film as Social Practice*. London, New York (NY): Routledge, ³1999.
- ¹⁰ Rich: „New Queer Cinema”.
- ¹¹ Er bezieht sich auf die Untersuchung der englischen Renaissance von Alan Bray und verweist auf unterschiedliche Identitätskategorien, die sich in ihrer historischen Ungleichzeitigkeit nicht direkt verbinden lassen.
- ¹² Kraß, Andreas: „Queer Studies – eine Einführung”. In: Ders. (Hg.): *Queer Denken*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2003. S. 20.
- ¹³ Butler, Judith: *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York, London: Routledge, 1990 und Dies.: *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York (NY), London: Routledge, 1993.
- ¹⁴ Benshoff, Harry und Sean Griffin: „Queer Cinema: The Film Reader. General Introduction”. In: Dies. (Hg.): *Queer Cinema: The Film Reader*. New York (NY), London: Routledge, 2004. S. 5.
- ¹⁵ Ebd., S. 6.
- ¹⁶ Kraß: „Queer Studies”, S. 22.
- ¹⁷ Doty, Alexander: *Flaming Classics: Queering the Film Canon*. New York (NY), London: Routledge, 2000.
- ¹⁸ Doty, Alexander: „Queer Theory”. In: John Hill und Pamela Church Gibson (Hg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford: Oxford UP. S. 148-152.

Nicole Kallwies

Plädoyer für eine pragmatische Annäherung an die Filmkomödie

Auch wenn es relativ leicht ist, sofort eine Vorstellung von einem Genre zu gewinnen [...], so ist es doch relativ schwierig, genau zu benennen, welche Elemente für ein Genre notwendig und hinreichend sind. Ein <Genrekern> lässt sich offenbar nur schwer in der Weise definieren, dass er für alle Filme eines Genres zutrifft.¹

Das methodische Vorgehen in der Genretheorie war bislang dominant syntaktisch oder semantisch, oder eine Kombination aus beiden.² Gerade für die Filmkomödientheorie scheinen die bisherigen Genredefinitionen und die methodische Basis unzureichend zu sein. Anstelle der sonst meist mimetischen Vorgehensweise in Form eines Regelkataloges des komischen Plots, der komischen Figurenkonstellation und des komischen Konfliktes soll hier ein pragmatischer Ansatz verfolgt, die Ansätze von Wittgenstein und Peirce für eine pragmatische Sicht des Genre-Begriffs fruchtbar gemacht werden, um sich dann in einem zweiten Schritt auf der Basis dieser Vorüberlegungen dem Genre Filmkomödie anzunähern.³

Der pragmatische Ansatz nach Wittgenstein und Peirce

Wittgenstein spricht sich vehement gegen Definitionen aus. Die Bedeutung eines Wortes ist nach Wittgenstein sein Gebrauch. Wittgenstein zeigt auf, dass Begriffe im alltäglichen Leben in der Verständigung helfen, wir diese beherrschen und dennoch, wenn wir nach einer Definition von ihnen gefragt werden, diese häufig nicht geben können. Begriffe und Wörter haben ihren Platz im Sprachspiel, das unser Gemeingut ist.

So ist es auch mit dem Begriff des Genres, er ist ein Verständigungsbegriff, Teil des Sprachspiels der Kommunikation über Filme. Unser Wissen von Genres hat sich zunächst im praktischen Umgang geformt. Kein Zuschauer wird erst eine Definition der Komödie erlernt haben und dann Filmkomödien ansehen, sondern er kann sich umgekehrt nach und nach, durch Schauen mehrerer Filmkomödien, eine Vorstellung des Genres bilden. Diese Vorstellung ist im Verlauf der Zeit bei fortschreitender Rezeption weiterer Genrefilme offen für Modifikationen. Filmgenres dürfen deshalb nicht als statische Regelsysteme angesehen werden, sondern sind als veränderbare, dynamische Konstruktionen zu verstehen.

Anstelle von ausgrenzenden Definitionen soll Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeiten als Anregung dienen, das Filmgenre durch Eingrenzung zu bestimmen. In § 32 der Philosophischen Grammatik schreibt Wittgenstein über Ballspiele:

Denken wir uns, wir wollen die Ballspiele beschreiben. Da gäbe es solche, wie Fußball, Krocket, Tennis, mit einem ausgebildeten komplizierten System von Regeln; dann aber ein Spiel, das nur darin besteht, dass jeder einen Ball so hoch wie möglich wirft als er kann, endlich eines, wie es kleine Kinder spielen, indem sie einen Ball in beliebiger Richtung werfen und ihn dann wieder holen. Oder es wirft Einer einen Ball aus Freude hoch und fängt ihn wieder, ohne aber mit einem Anderen dabei zu konkurrieren. Vielleicht, wird man manches kein Ballspiel mehr nennen wollen; aber ist es klar, wo hier die Grenze zu ziehen ist?

Wittgenstein sieht Gruppenzugehörigkeit durch Familienähnlichkeiten determiniert. In Anlehnung an dieses Konzept, das die einzelnen Mitglieder einer Familie nicht durch ein allen gemeinsames Merkmal, sondern ein „Netzwerk von Ähnlichkeiten“ verbindet, lassen sich auch Genrefilme durch ein derartiges Netzwerk fassen. Dabei können zwei Filme das eine, andere Filme andere Merkmale teilen. Die Einordnung in eine bestimmte Gruppe ist nach Wittgenstein dadurch legitimiert, dass die Verwendung des Begriffs sich in die Gruppe der Familienähnlichkeiten anderer Verwendungen des Begriffs einreicht.

Der wichtigste, in vielen Ansätzen jedoch außer acht gelassene Nutzer von Genrebezeichnungen ist der Zuschauer. Der Zuschauer benutzt Genrebezeichnungen um sich in der Vielfalt des filmischen Angebotes zu orientieren. Stärker als irgendwelche Plotstrukturen stehen bei dem Umgang mit dem Genre die Erwartungshaltungen im Bezug auf das zeichenhafte Mitgehen im Vordergrund. Im Sinne des Pragmatismus von Peirce und der Sympraxistheorie⁴ von Klopfer ist ein fiktiver Film weniger dazu gemacht, einen bestimmten Weltausschnitt (Mimesis) zu zeigen, sondern vielmehr, um uns als Adressaten zeichengelenkt in das filmische Universum hineinzuziehen, uns leibhaftig zu berühren und zu immer größerer Gedächtnisleistung und umfassender Sinn-Erfahrung einzuladen.⁵

Relative Dominanz einer optimistischen Grundhaltung

Scheinbar funktioniert die Zuordnung eines Films zum Genre der Filmkomödie in der Praxis. Und dennoch weisen einige Indizien darauf hin, dass die Kriterien der Zuordnung in der Regel zu eng sind. Als Art «Minimaldefinition» für die Zuordnung eines Films zum Genre der Komödie scheint sich im kollektiven

Gedächtnis mimetisch das gute Ende, sympraktisch Komik sowie das Lachen durchgesetzt zu haben, während der spezifisch filmische Diskurs bislang wenig Beachtung findet.⁶ Diese Minimaldefinition ist insbesondere in der Dominanz der mimetischen Kriterien kritisch zu hinterfragen. Was bedeutet ein gutes Ende? Heißt das, dass alle Probleme am Ende gelöst sein müssen? Die Figuren glücklich sind? Oder geht es mehr darum, dass wir als Zuschauer am Ende „glücklich“ oder zufrieden mit der Lösung sind? Wie sieht es mit Komödien aus, in denen am Ende der Protagonist stirbt? Von der Minimaldefinition wären diese Filme eher der Tragödie zuzurechnen, doch was ist, wenn der Tod als Erlösung inszeniert wird, wie es bspw. in *Les invasions barbares* (*Die Invasion der Barbaren*, 2003) der Fall ist?

Auch die zweite Minimaldefinition, das Lachen, erscheint zu eng gefasst. Einige Zuschauer werden eventuell *Le goût des autres* (*Lust auf anderes*, 2000) spontan nicht als Komödie bezeichnen, wenn sie mit Lachen ausschließlich an das laute Lachen denken. Jedoch ist dies nur eine Form einer in sich unendlich vielfältigen Körperreaktion mit verschiedensten Nuancierungen wie fröhlich, süffisant, höhnisch, derb, schelmisch, begeistert, verblüfft, überheblich, aggressiv etc. Sie reicht von dem lauten, geöffneten Lachen bis hin zum ebenfalls nach außen getragenen, aber lautlosen Lachen, dem leisen, nach innengerichteten Lächeln und kaum sichtbaren Schmunzeln. Lachen in dieser Bandbreite drückt einerseits Sympathie und gelöste Stimmung aus, andererseits gibt es auch das aggressive, zynische oder schadenfreudige Lachen. Die Art des Lachens ist vielfältiger Natur, vom Verlachen, zum Weglachen mit verschiedenen Ausprägungen, bis hin zum Mitlachen mit einer Figur, dem Lachen aus Freude über die Eignung für eine wundersame Welt, aus Lust am Aufdecken von Wortspielen oder versteckten Bedeutungen, aus Überraschung, dem verzweiferten Lachen angesichts einer überfordernden Situation oder am Abgrund einer Katastrophe. Einerseits ist Lachen ein spontaner Vorgang, andererseits benötigt Lachen häufig Hintergrundwissen und Verstehen. Lachen ist damit ein sehr komplexer Ausdruck und die erste Minimaldefinition ist – besonders wenn ausschließlich das laute Lachen als Kriterium anerkannt wird – zu eng gefasst. Gerade in der aktuellen Filmkomödie tritt das laute Lachen zunehmend in den Hintergrund und macht subtileren Ausprägungen Platz, die Filmkomödie schöpft aus der aufgezeigten Komplexität.

Doch auch das Kriterium des Lachens in seinen verschiedenen Ausprägungen erlaubt noch keine eindeutige Zuordnung zum Genre der Filmkomödie, auch in

anderen Genres wie im Melodrama oder im Actionfilm kann der Zuschauer lächeln, schmunzeln, lachen. Umgekehrt wird man bei einigen Komödien eine Zeitlang gar Bestürzung empfinden, oder, wie in *Un air de famille* (*Typisch Familie*, 1996), zwischen Lächeln und betroffener Anteilnahme oszillieren. Neale hat das Problem der Genrezuordnung mit einer Differenzierung notwendiger und möglicher Bedingungen zu beheben versucht. So ist nach Neale heterosexuelles Begehren, was er dem Melodrama und dem Musical zugeordnet hat, keineswegs nur in diesen Genres vorzufinden. Dennoch sieht er dieses Merkmal für die beiden genannten Genres zentraler als für andere Genres: „its presence is a necessity, not a variable option.“⁷

Anstelle von Neales Kriterium der notwendigen und variablen Bedingung soll hier der von Jakobson geprägte Begriff der relativen Dominanz für eine Differenzierung genutzt werden. Genau wie in jeder Kommunikationssituation eine relative Dominanz verschiedener Faktoren vorliegt, kann man die Komödie besser fassen, wenn man eine relative Dominanz einer optimistischen Grundhaltung, verbunden mit den vielfältigen Formen des Lachens, als Kriterium betrachtet. Dieses Konzept lässt zu, dass der Zuschauer zeitweilig in ernste Betroffenheit versetzt wird, während umgekehrt andere Genres, in denen andere Mit-handlungsangebote und Emotionen dominieren, ausgeschlossen werden.

Analyse des Lachens als intersubjektives Angebot

Im Gegensatz zum Forschungsstand zur Komödie gibt es zur Komik und zum Lachen eine Fülle an Literatur. Holland zeigt auf, dass es ca. 1500 Werke über das Lachen gibt und dennoch keine in ihrer Definition uneingeschränkt akzeptiert wird.⁸ Die für eine Analyse filmischer Komik hilfreichen Komik- und Lachtheorien rücken jeweils unterschiedliche Aspekte in das Zentrum, lassen die für eine wissenschaftliche Analyse wichtige Frage nach der Intersubjektivität von Komik jedoch außen vor. Häufig bleibt unbeachtet, dass Komik und Lachen notwendigerweise ein wahrnehmendes Subjekt involviert. Lachen in den dargelegten vielfältigen Veräußerungsformen ist jedoch eine Antwort in einem Kommunikationsprozess, der nicht gemäß der französischen Semiologie nach Saussure dyadisch, sondern mit dem Pragmatiker Peirce triadisch verstanden werden muss.⁹ Das mit der Komik intendierte Lachen ist im Sinne von Peirce ›Firstness‹, das heißt eine Möglichkeit. Komik kann als komisch empfunden werden und Lachen hervorrufen, jedoch ist dies nicht notwendigerweise der Fall. Mikos stellt treffend fest, dass Komik zwar in den textuellen Strukturen

angelegt ist, sich aber im Zuschauer vollenden muss.¹⁰ Die Wichtigkeit des Betrachters klingt bereits bei Jean Paul und Vischer an und wird auch von Plessner betont.¹¹ Der Zuschauer mit seinem persönlichen Geschmack, seinen Erfahrungen und seiner Gemütsverfassung macht die Relation von Komik und Lachen äußerst komplex. Nach Holland impliziert die Frage nach dem Lachen immer weitergehende Fragen nach der Art unserer Wahrnehmung.¹² Er geht so weit, zu behaupten, dass unsere Reaktionen auf das Werk immer rein subjektiv sind. Man lache immer aus persönlichen Gründen, weshalb er fordert, vor jede Erklärung des Lachens ein einschränkendes „für mich“ hinzuzufügen.

Heißt das nun, dass keine wissenschaftlichen Analysen von Filmkomödien möglich, alle Analysen subjektiv sind? Der Pragmatismus nach Peirce lehrt uns, dass wir durchaus intersubjektive Analysen erreichen können. Zum einen haben wir als Menschen eine ähnliche Sozialisation durchlaufen und teilen innerhalb einer Kultur kollektive Wertevorstellungen. Subjektivität entsteht erst aus gesellschaftlicher Prägung und hat, wie Klopfer betont, „Intersubjektivität als notwendiges Pendant“.¹³ Zum anderen ist eine Reaktion wie das Lachen in dem Moment, wo ich sie zeige, ein öffentliches Zeichen, das ich mit anderen teilen kann. Zum dritten entsteht insbesondere das Lachen über komische Momente im Film nicht in einem luftleeren Raum, sondern es wird durch die filmischen Zeichen hervorgerufen und kann in einer wissenschaftlichen Analyse an sie zurückgebunden werden.

Müller-Freienfels sieht in als „komisch“ bezeichneten Situationen „eine Objektivierung einer als typisch gesetzten subjektiven Reaktion“.¹⁴ Lefebvre unterscheidet <feeling> und <emotion>: Unter <feeling> fasst er subjektive Empfindungen, die an den Moment der Empfindung gebunden sind, während <emotion> eine Verallgemeinerung dieser Empfindungen ist, die uns einen kommunikativen Austausch ermöglicht.¹⁵ In ähnlicher Weise kann ich mit der Aussage, dass eine bestimmte Sequenz komisch ist, die während dem Film empfundene Komik beschreiben und intersubjektiv zugänglich machen. Intersubjektivität über die in der Komödie angebotene Komik und das Lachen wird möglich, indem die Komik einer Filmsequenz mikrostrukturell analysiert wird. Eine wirkungsästhetische Vorgehensweise kann das jeweils subjektive Komikempfinden intersubjektiv zugänglich machen, indem sie die Strukturen offen legt, denen unsere Reaktion und die im Rahmen der Analyse erfolgte Verallgemeinerung entspringt. Zwar kann der ein oder andere Zuschauer über eine bestimmte Art von Komik nicht lachen, dennoch kann er im Austausch und in der Analyse die Gründe, die

die anderen zum Lachen animiert haben, teilen, oder auch in Frage stellen. So wird gerade in der wissenschaftlichen Analyse eine Basis ermöglicht, die nicht beliebig ist, sondern sich in wirkungsästhetischer Vorgehensweise immer wieder an die filmischen Strukturen zurück bindet.

Analyse der Filmkomödie in der Komposition

Die Komödie ist ein dynamisches, in zukünftigen Entwicklungen offenes Genre. Eine Beschäftigung mit der Komödie ist aufgrund der Entwicklung des Genres pragmatisch in einem Kontext konkreter Filmkomödien anzugehen.¹⁶ Filmkomik gibt es nicht in einem losgelösten Raum, sondern nur im filmischen Kontext. Je nach Kontext, Erwartungshaltung und diskursiver Gestaltung – wozu natürlich auch Atmosphäre, Lichtführung, Farbgestaltung etc. gehört – kann bspw. ein Überraschungseffekt Lachen oder Schrecken hervorrufen.¹⁷ Losgelöste Kriterien in Form von typischen Plotstrukturen, Figuren etc. sind wenig aussagekräftig. Der filmische Diskurs ist notwendigerweise in jede Annäherung an die Filmkomödie einzubeziehen. In vielen theoretischen Annäherungen der Filmkomödie wird das Diskursive, die Besonderheit des Mediums jedoch außer acht gelassen, Definitionen aus Philosophie, Narrativik und dem Theater auf den Film übertragen. Die Theaterkomödie und die Filmkomödie weisen zwar Gemeinsamkeiten auf, die eine Nutzung theoretischer Überlegungen in einem Medium für das andere Medium fruchtbar machen können, doch sind die filmographischen Verfahren, besonders die der Kamera und Montage, sowie die vielfältigen technischen Möglichkeiten eine dem Film eigene, essentielle Komikquelle.

Im Gegensatz zu Zehrer, der die Komik- und Lachtheorien für die Analyse von konkreten Komikverfahren als wenig fruchtbar erachtet, wird hier der Standpunkt vertreten, dass sie im Gegenteil sehr nützlich sein können. Jeder dieser Ansätze, sei es das Lachen als soziale Geste und Kritik an Erstarrungen (Bergson), als Grenzreaktion auf unbeantwortbare Situationen (Plessner), als Wertungsausdruck (Stern), als plötzliche Auflösung einer Erwartung in Nichts (Kant) oder das von Bachtin analysierte Lachen aus vitaler Lebensfreude, wird benötigt, um die im optimalen Fall in kompositorischer Ballung synergetisch zusammenwirkenden Komikverfahren erfassen zu können.

Dabei ist die Filmkomödie mitsamt ihren komischen Verfahren sowohl in der Diachronie als auch in der Synchronie zu komplex, um sie in zeitlosen, festste-

henden Definitionen erfassen zu können. Anstatt nach DER Komödientheorie zu streben, plädiere ich hier für eine pragmatische und wirkungsästhetische Sicht, die die Wirkung auf den Zuschauer untersucht und intersubjektiv zugänglich macht, die Komik der Filmkomödie und das Lachen nicht als Automatismus, sondern als aktualisierbare Möglichkeit sieht, und die Analyse des Genres Filmkomödie in einen Kontext konkreter, nach Wittgensteins Konzept der Familienzugehörigkeit zu gruppierender Werke einbindet.

-
- ¹ Hickethier, Knut: „Genretheorie und Genreanalyse“. In: Felix, Jürgen (Hg.), *Moderne Filmtheorie*. Mainz: Bender Verlag 2002, S. 79.
 - ² Altman schlägt einen semantisch-syntaktischen Ansatz vor (vgl. Altman, Rick: „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“. In: Barry Keith Grant: *Film genre reader III*. Austin: University of Texas Press 2003, S. 27-41.
 - ³ Mast identifiziert bspw. acht Plotstrukturen der Komödie (Mast, Gerald: *The comic mind. Comedy and the movies*. Chicago: University of Chicago Press²1979). Sobchak sieht im Plot ebenfalls den wichtigsten Aspekt des Genrefilms (vgl. Sobchack, Thomas: „Genre Film: A classical experience“. In: Barry Keith G. (Hg.): *Film genre reader III*. S. 103-114).
 - ⁴ In Anlehnung an Novalis sowie an Humboldts Leitthese der Kommunikation als wechselseitigem Erwecken von Vermögen hat Klopfer den Begriff der <Sympraxis> entwickelt. Als textimmanente Pragmatik bezeichnet Sympraxis alle zeichengesteuerten Formen des Mithandelns, die den Leser involvieren und ihn sukzessiv dazu bringen, sich mit all seinen Vermögen auf das Kunstwerk einzulassen. Sympraxis deckt im Sinne von Peirces' emotiven und energetischen Interpretanten insbesondere den Aspekt der Sinnerfahrung ab.
 - ⁵ Klopfer hat die Wichtigkeit der in der Forschung kaum beachteten, leibhaftigen Involvierung betont. In der Wissenschaft dominiert dagegen häufig die Einstellung, dass der Forscher „von der eigenen Leibhaftigkeit abstrahieren“ muss. Die Folge ist ein Wiedererkennen vorgegebener, altbekannter Schemata. Um Habitualisierungen zu durchbrechen, neue Sinnebenen für sich zu entdecken, bedarf es zunächst einer leibhaftigen Berührung (vgl. Klopfer, Rolf: „Die Konzeption einer neuen Blickweise für die eigene Geschichte – Sauras Film *Cría Cuervos*“. In: Teuber, Bernhard und Horst Weich (Hg.): *Iberische Körperbilder im Dialog der Medien und Kulturen*. Frankfurt a. M.: Vervuert 2002).
 - ⁶ „So begrenzt der Konsens ist [...]: es gibt neben dem Element guter Ausgang ein weiteres, das von der Mehrheit der Benutzer als zentrales Merkmal angesehen wurde und wird: das Wirkungselement *Lachen* und/oder sein strukturelles Pendant *Lächerlichkeit* bzw. Komik“ (Profitlich, Ulrich: „Komödien-Konzepte ohne das Element Komik“. In: Simon, Ralf (Hg.): *Theorie der Komödie – Poetik der Komödie*. Bielefeld: Aisthesis 2001).
 - ⁷ Neale, Steve: *Genre*. London: British Film Institute 1980, S. 23.
 - ⁸ Holland, Norman: *Laughing: A psychology of humor*. Ithaca, London: Cornell University Press 1982.
 - ⁹ Klopfer zeigt auf, dass die östliche Semiotik im Gegensatz zu der Semiologie in der Nachfolge Saussures die „Vielfalt dynamischer Zeichensysteme [...] in ihrem spannungsreichen Zusammenwirken“ anerkennt (Klopfer, Rolf: „Film als Dialog – Östliche Semiotik (Bachtin, Jakob-

son u.a.) und fernöstliche Praxis (Kurosawas Rashomon)“. In: Koch, Johann et al. (Hg.): *Strukturalismus. Osteuropa und die Entstehung einer universalen Wissenskultur der Moderne*. Heidelberg: Synchron 2000).

- ¹⁰ Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK 2003.
- ¹¹ Jean Paul und Theodor Vischer sehen das Komische erst im Subjekt verwirklicht: “Das Komische [...] nie im Objekte wohnt, sondern im Subjekte (Jean Paul: *Vorschule der Ästhetik*. Hamburg: Meiner 1990). Bei Vischer heißt es: “Die verschiedenen Formen des Komischen nur im Subjekt Platz haben” (Vischer, Theodor Friedrich: *Über das Erhabene und Komische*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1967).
- ¹² Holland: Laughing: A psychology of humor.
- ¹³ Kloepfer, „Die Konzeption einer neuen Blickweise für die eigene Geschichte – Sauras Film *Cría Cuervos*“, S. 12.
- ¹⁴ Müller-Freienfels, Richard: Das Lachen und das Lächeln: Komik und Humor als wissenschaftliche Probleme. Bonn: Leuchtturm-Verlag: 1948, S. 26.
- ¹⁵ Es handelt sich bei dieser Unterscheidung um bislang unveröffentlichte Gedanken von Martin Lefebvre, die mir für meinen Ansatz fruchtbar erscheinen.
- ¹⁶ Cavell bspw. hat eine Gruppe amerikanischer Filmkomödien der 30er und 40er unter dem Begriff der „comedy of remarriage“ erfasst und ansprechend analysiert (vgl. Cavell, Stanley: *Pursuit of happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*. Cambridge: Harvard University Press 1981).
- ¹⁷ Olson zeigt, dass Termini wie Inkongruenz und Widersprechung in dieser Allgemeinheit aufgrund ihres polyvalenten Charakters unzureichend für eine Definition der Komödie sind und auch nicht ausschließlich in der Komödie vorzufinden sind (vgl. Olson, Elder: *A theory of comedy*. Bloomington: Indiana University Press 1968).

Sabina Ibertsberger

***Dogma*-Regisseure: „Autodidaktische Katholiken mit kommunistischer Motivation“**

Wie jedem Ereignis eilte auch dem Erscheinen des Film-Manifests *Dogma 95* zum 100jährigen Geburtstag des Kinos ein Mythos voraus, der erste Akzente im *Dogma*-Diskurs setzte. Um die Konstruktion des Filmkonzepts zu einem Medienereignis nachzuzeichnen, möchte ich zunächst ein paar systemtheoretische Thesen heranziehen. ‚Am Anfang war die Distinktion.‘¹ Erst wenn eine erste Unterscheidung gemacht worden ist, können Räume, Zustände und Inhalte auf beiden Seiten der durch die Unterscheidung gezogenen Grenzlinie bezeichnet werden.² Taucht ein neues Phänomen in der Medienberichterstattung auf, so kann dieses Phänomen nur überleben, wenn es sich zu bereits bestehenden Phänomenen abgrenzen lässt, gleichzeitig Bezüge zu ihnen herstellt und dadurch in das Gesamtsystem einzuordnen ist. Eine Grenzziehung stellt immer eine erste Verletzung der Welt dar, einen Akt der Defloration, und kann mit einem Geburtsakt gleichgesetzt werden. Nur wenn die Medien über das Neue berichten, kann ein singuläres Ereignis auch zu einem Gesellschaftsereignis werden, denn alles was wir über die Welt wissen, wissen wir nach Luhmann durch die Massenmedien.³ Ein systeminterner Selektionsprozess entscheidet darüber, was überhaupt berichtet wird und was nicht. Folgende Kriterien sind für die Selektion einer Nachricht entscheidend: Das Thema muss aktuell sein, Elemente der Personalisierung enthalten, Konflikte anbieten, Meinung vorgeben und die Eigenwerte des Systems re-produzieren.⁴ Durch das ständige Wiederkehren von Themen in den Medien wird eine funktionale Transparenz erzeugt, die ein Ereignis zu einem Medienereignis macht („re-entry“⁵). Für das Überleben des *Dogma*-Konzepts waren vor allem die Medien verantwortlich, was also hatte *Dogma* den Medien anzubieten?

Gehen wir gedanklich zurück zur ‚fiktiven Geburt‘ des dänischen Film-Manifests von Lars von Trier. Die Entstehung von *Dogma 95* ist offiziell mit dem Jahr 1995 datiert, nach Angaben von Trier-Produzent Peter Aalbaek-Jensen eilt diesem Ereignis aber noch eine andere Geschichte voraus, die dem Mythos einer Geburt unter außergewöhnlichen Umständen gleichkommt:

the first time I heard about Dogma, was Spring 1992 because Lars and I were taking a sleeping-car on train together, and there both of us were lying on to rest - and then we turned off the lights and there became an intimate moment, you

know, we didn't become lovers but, at the moment when the light is switched off there is anyhow an intimate moment - and then I heard Lars say, ›I want to make something called *Dogma*!‹ I said, forget about it! Right on it's the worst title I've ever heard, and what the hell does it mean ...? ›Yeah, it's something with the church‹, Lars said, ›I like to do something in film called *DOGMA*!‹ So, actually, that was the first time I heard about *Dogma*, it was in April 92.⁶

Ob diese Geschichte wahr ist oder nicht, spielt aus systemtheoretischer Perspektive keine Rolle, viel interessanter ist dagegen, dass sie im Mai 2000 kurz vor der Cannes-Premiere von Triers neuem Spielfilm *Dancer In The Dark* und Kristian Levrings *Dogma*-Film *The King Is Alive* (2000) werbewirksam in die Welt gesetzt wurde. Die Geburt des Film-*Dogmas* im nächtlichen Zugabteil ist symbolisch aufgeladen und vereint divergierende Grundelemente des Katholizismus und des Kommunismus. In jener Nacht im Zug kam es bereits zu einer ersten Bezeichnung, zu einer Namensgebung des Manifests, welche verschiedene Erklärungsmodelle anbot. Aus psychoanalytischer Sicht kann das Symbol des Zugabteils als Mutterleib interpretiert werden, der Zug selbst als Phallus-Symbol und das *Dogma* als Samenkorn auf seiner ersten Fahrt durch Europa. Im selben Jahr (1992) gründete Lars von Trier mit Peter Aalbaek-Jensen die dänische Filmfabrik *Zentropa*, die er mit den Einnahmen aus seiner erfolgreichen Spielfilmproduktion *Europa* finanzierte. In seinem Spielfilm *Europa* hatte Trier ein alpträumhaftes Nachkriegseuropa skizziert, in dem es eine Schlafwagengesellschaft namens *Zentropa* gab, die den Amerikaner Leo (den späteren *Dogma*-Regisseur Jean-Marc Barr) vergeblich als Schlafwagenschaffner anzulernen versuchte. Triers Filmfabrik wurde zur Mutterzelle und das Miniaturmodell des Zugs zum politischen Symbol der Filmbewegung. Der Zug steht auch für den „Roten Zug Trotzki“⁷, der während der kritischen Revolutionsjahre die Front mit dem Hinterland verband, an Ort und Stelle über unaufschiebbare Fragen entschied, aufklärte, versorgte, bestrafte und belohnte. Der Ursprungstext des *Dogma*-Manifests wurde am 13. März 1995 von Trier und seinem jungen Regie-Kollegen Thomas Vinterberg, den Trier (wie auch die anderen dänischen *Dogma*-Brüder) aus der *Danske Filmskole* kannte, unterzeichnet. Während seiner *Dogma*-Phase konvertierte Trier zur Katholischen Kirche und bezeichnete sich und die anderen *Dogma*-Brüder: Thomas Vinterberg (*Das Fest*, 1998), Søren Kragh-Jakobsen (*Mifune*, 1999) und Kristian Levring (*The King is Alive*, 2000), bei Medienauftritten als ‚autodidaktische Katholiken‘, die ihre individuellen Glaubenserfahrungen in die Drehkonzepte ihrer Filme einfließen lassen würden. Triers persönliche Glaubensauffassung vom Katholizismus wird an folgendem Zitat anschaulich:

*Wenn in der katholischen Kirche das Heilige Abendmahl gefeiert wird, isst man nicht Brot, sondern wirklich Fleisch, das Fleisch Jesu. [...] Und wenn die rote Laterne in einer katholischen Kirche leuchtet, dann heißt das, dass der Heilige Geist wirklich da ist, und nicht nur symbolisch.*⁸

So dogmatisch Triers Haltung zum Katholizismus auf den ersten Blick klingt, so ambivalent ist sie bei genauerer Betrachtung. Nachdem Trier in einem liberalen Elternhaus aufgewachsen war, wendete er sich später zunehmend dem Mystizismus und der Religion zu. Trier machte dabei keinen großen Unterschied zwischen Katholizismus, Puritanismus und Okkultismus, so war auch das ‚Dogma‘ vor allem ein brauchbares Tool zur Erweiterung seiner Filmsprache und zur Erzeugung von Aufmerksamkeit. Seine *Zehn Gebote* für den Film (*Vow of Chastity*) präsentierte er erstmals im *Odéon-Theater* in Paris, wo er statt eine Rede zu halten, rote Flugblätter auf die Zuschauer regnen ließ, ganz in der Nähe des *Jardin du Luxembourg*, der 1968 von linken Studenten besetzt worden war – „[...] genau der richtige Ort, um das *Dogma*-Manifest zu präsentieren!“⁹ Der erste Auftritt des Film-*Dogmas* war medienwirksam inszeniert und diente als Werbung für die ersten *Dogma*-Filme *Das Fest* und *Idioten*, die dann 1998 in Cannes vorgestellt wurden.

*Ich rücke von Jahr zu Jahr mehr nach links. Als ich noch sehr jung war, war ich schon einmal Kommunist. Seitdem treibt mir die Internationale die Tränen in die Augen. Es hat natürlich viel Leid gegeben beim Versuch, die Ideen zu verwirklichen – aber das heißt ja nicht, dass die Ideen falsch sind. Das Gleiche gilt schließlich für die Zehn Gebote.*¹⁰

Das provokante *Dogma*-Zeichen, das kurz nach der Präsentation der ersten *Dogma*-Filme auf der Internetseite publiziert wurde, bestand aus einem Ornament, das ebenfalls stark symbolisch aufgeladen war und für diverse Spekulationen sorgte. Durch die christlichen Bezüge wurde das abgebildete Tierwesen (vermutlich ein Schwein von hinten mit einem ‚Horus-Auge‘ am Anus) von amerikanischen Kritikern als Opferlamm interpretiert. Das blinkende Auge schürte aber auch den Verdacht auf okkulte Verschwörungstheorien, die Trier schon in früheren Filmen bediente, indem er das Hörnerzeichen und die Zahl 666 als handlungstragende Symbole einsetzte (vgl. Geisterserie *Riget*, 1994/97). Andere sahen im *Dogma*-Auge einen Hinweis auf amerikanische Dollarnoten und die Freimaurerloge. Sozialpsychologisch gesehen ist ein ‚Dogma‘ immer eine von Vorurteilen gekennzeichnete Einstellung, die von starker Autoritätsgläubigkeit und dem unbedingten Glauben an den Wahrheitsgehalt der aufge-

stellten Regeln gekennzeichnet ist, eine kritische Überprüfung ist daher von vornherein unmöglich.

Im Text des Film-Manifests¹¹ geht es zunächst um einen Rettungsversuch des Spielfilms („a rescue action“) als Kampf ‚David gegen Goliath‘ im Hier und Jetzt. Die Dramaturgie Hollywoods wird als ‚Goldenes Kalb‘ gebrandmarkt, das im Alten Testament als heidnisches Götzentier verehrt wurde und als Symbol für die ‚Hure Babylon‘ (*Big Apple New York*) eine göttliche Warnung vor der todbringenden Vergnügungssucht der Menschen und ihren falschen Illusionen darstellte – ein Seitenhieb auf die Traumwelt Hollywoods. Um einer Bestrafung zu entkommen, bietet das filmische Keuschheitsgelübde wie sein biblisches Vorbild die Einhaltung strikter Regeln an, welche das *Gesetz des Vaters* in einer *Symbolischen Ordnung*¹² repräsentieren und nach Jacques Lacan die Strukturen innerhalb einer Gemeinschaft regeln. *Dogma*-Vater Trier wollte seinen Glaubenssatz auch an andere weitergeben und gründete dazu die Glaubensgemeinschaft der *Dogma*-Brüder. Eine Einweihung in eine Glaubensgemeinschaft findet immer durch den freiwilligen Akt des Unterzeichnens statt, so auch bei den *Dogma*-Brüdern: „if they sign, they personally have followed the rules.“¹³ Das Ziel der *Dogma*-Bruderschaft bestand, wie auch in der kirchlichen Gemeinschaft, nicht unbedingt im Einhalten aller Regeln, sondern war mehr eine moralische Absichtsklärung. Das Streben nach Perfektionierung („discipline is the answer“) sollte nicht nur den Arbeitstag der *Dogma*-Regisseure bestimmen, sondern prägt auch den Klosteralltag, wo Regelübertretungen zwar zu Geißelungen führen können, selten aber zum Ausschluss aus der Glaubensgemeinschaft. Wenn die Einhaltung der Regeln nicht möglich ist, kann sich das Wissen selbst im Falle eines ‚besseren Wissens‘ der ‚Gewissheit auf Heilung‘ sicher sein – denn ein ‚Dogma‘ ist immer ein *vinculum unitatis*.¹⁴ Werden die Sünden gebeichtet, erfolgt automatisch die Absolution. Wie alle anderen *Dogma*-Brüder bat auch Kragh-Jacobsen in seiner öffentlichen Beichte um Vergebung für unbeabsichtigte „moralische Verfehlungen“¹⁵, wie etwa das Verdunkeln des Drehorts durch unerlaubtes Verhängen der Fenster (Verstoß gegen DOGMA-Regel Nr. 1). Die Beichten wurden zu einem fixen Bestandteil der *Dogma*-Bewegung innerhalb und auch außerhalb von Dänemark. Neben den Anleihen am christlichen ‚Dogma‘ enthielt Triers Manifest aber auch Referenzen auf politisch motivierte Konzepte wie das *Arbeitertheater* von Bert Brecht, der „den unaufhörlichen Experimenten der revolutionären Partei [...] Experimente der Kunst“¹⁶ entgegenzusetzen versuchte. Lars von Trier, die *Dogma*-Brüder und *Zentropa*-Chef Peter Aalbaek-Jensen waren in ihrer Jugend Mitglieder der *Dänischen Kommu-*

nistischen Partei und erhofften sich für ihre Revolution gegen die Bourgeoisie statt einer Anhäufung von Kapital (vgl. *Advanced Capitalism*), wie im kommunistischen Manifest vorgesehen, das Zurückgewinnen von mehr (Lebens-)freude.¹⁷ Jede einzelne Zelle in *Zentropa* bildet eine abgeschlossene, wirtschaftlich unabhängige Einheit, die auf bestimmte Abschnitte im Produktionsprozess spezialisiert ist: „Das hier war mal ein Militärgelände, darauf gehören uns ein gutes Dutzend Gebäude. Wir haben eine relativ große Studiohalle, außerdem ein Tonstudio. Das gibt uns viel Freiheit. Niemand kann uns etwas vorschreiben.“¹⁸ Dadurch, dass die Filmregisseure in *Zentropa* als eigene Produzenten auftreten, können sie über die Verwendung des Mehrwerts ihres Produktes (mit-) bestimmen. Der Film wird dadurch zu einer Art Kollektivware und der Gewinn wird nach marxistischem Prinzip dort ausgeschüttet, wo auch dafür gearbeitet wird.¹⁹ Die Umschläge für die Pressehefte in Cannes wurden wie alle anderen Werbebroschüren für die dänischen *Dogma*-Filme von *Zentropa* produziert und fielen durch ihr kommunistisch angehauchtes Design (rot/schwarz) auf. Die Schauspieler waren auf dem Cover mit erhobener linker Faust abgebildet und Thomas Vinterberg rief in Cannes in die laufenden Kameras: „Yeah, I am left!“²⁰ Trier ließ bei der Präsentation seiner *Idioten* die *Internationale* spielen und meinte zur Presse: „Ich fühle mich immer mehr wie Visconti. Der war Kommunist und gleichzeitig ein Graf. Er ist ein großes Idol von mir. Also: Lasst uns reich werden und links bleiben.“²¹

Auch die *Dogma*-Filme spiegeln die Vermischung der beiden Weltanschauungen des Katholizismus und des Kommunismus wider. Die Inhalte sind stark von der politischen Motivation der Regisseure geprägt, die in ihren Filmen provokante Sozialkritik übten und Tabuthemen unserer Gesellschaft thematisierten (Kindesmissbrauch, Inzest, Behindertenthematik). Vinterberg machte den Kindesmissbrauch zum eigentlichen Plot in seinem *Fest* (1998) und Trier stellte seine *Idioten* (1998) als ‚die Menschen der Zukunft‘ vor. Der erste amerikanische *Dogma*-Film *Julien Donkey-Boy* (USA, 2000) von Harmonie Korine erzählt eine inzestuöse Geschwisterbeziehung aus der Sicht des schizophrenen Julien. Auf eine kirchliche Beichtszene im Film folgt eine Sequenz mit einer masturbierenden Nonne. In Kragh-Jacosens *Dogma*-Film *Mifune* werden traditionelle Familienstrukturen aufgebrochen und durch die Weltsicht des behinderten Rud ersetzt. Die erste weibliche *Dogma*-Regisseurin war Lone Scherfig, die für ihre Komödie *Italienisch für Anfänger* (2000) den *Silbernen Bären* in Berlin gewann. Die Geschichte dreht sich um einen jungen unkonventionellen Pfarrer, der gemeinsam mit einer Gruppe Großstadt-Singles einen Italienischkurs gegen

die Einsamkeit besucht und am Swimmingpool des Hotel *Scandic* Seelsorge betreibt. Jean-Marc Barrs französischer *Dogma*-Film *Lovers* (1999) beschäftigt sich mit der kommunistisch geprägten Weltsicht des geflüchteten Malers Dragan als Konfliktpotential einer Liebesbeziehung während des Balkankonflikts in Paris. Die meisten amerikanischen *Dogma*-Filme setzten in ihrem Kampf gegen Hollywood vor allem die digitale Wackelkamera ein. So fällt in Richard Martinis *Dogma*-Film *Camera* (2000) ein betrunkenener Jack Nicholson ins Bild und die *Dogma*-Kamera wird Zeuge eines Selbstmords.

Die im religiösen wie im politischen ‚Dogma‘ enthaltenen Aufmerksamkeitsfänger und Sinnstiftungsangebote dienten Trier als Vorlage bei der Formulierung seines Film-Manifests und waren ausschlaggebend für die starke Popularisierung in den Medien und die Herausbildung von *Dogma* als neue ästhetische Kategorie – auch außerhalb der dänischen *Dogma*-Gemeinde.

¹ Vgl. Schulte, Günter: *Der blinde Fleck in Luhmanns Systemtheorie*. Frankfurt, New York (NY): Campus Verlag 1993.

² Vgl. ebd., S. 129ff.

³ Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag ²1996, S. 9.

⁴ Vgl. ebd.

⁵ Vgl. ebd., S. 24.

⁶ Aalbaek-Jensen, Peter in einem Interview mit der Verfasserin in *Zentropa*, Kopenhagen 2000.

⁷ Vgl. Trotzki, Leo: *Mein Leben. Versuch einer Autobiographie*. Frankfurt a. M.: Fischer 1990, S. 354.

⁸ Forst, Achim: *Breaking The Dreams. Das Kino des Lars von Trier*. Marburg: Schüren 1998, S. 19.

⁹ Trier in: Hallberg, Jana: *Dogma 95. Zwischen Kontrolle und Chaos*. Berlin: Alexander Verlag 2001, S. 177.

¹⁰ Trier in: *Die Zeit* vom 21.09.00, S. 51.

¹¹ Vgl. www.dogme95.com.

¹² Lacan in: Bowie, *Malcolm Lacan*. London: Fontana Press 1994.

¹³ Aalbaek-Jensen, Peter 2000.

¹⁴ Vgl. Reik, Theodor: *Dogma und Zwangsidee. Eine psychoanalytische Studie zur Entwicklung der Religion*. Stuttgart: Kohlhammer 1973, S.125.

¹⁵ Vgl. Kragh-Jacobsen in: Hallberg 2001, S. 197.

¹⁶ Brecht, Bertolt in: *Schriften zum Theater 7*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1964, S. 330.

¹⁷ Vgl. *NRC Handelsblad* vom 22.05.98 Archivausdruck.

¹⁸ Trier in: *Die Zeit* vom 21.09.00, S. 51.

¹⁹ Vgl. Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ in: Tiedemann, Rolf (Hg.): *Walter Benjamin. Gesammelte Schriften*. Band I-2. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1974.

²⁰ Vinterberg, Thomas in: ORF-Bericht (8.02.1999) von Gabi Medaja in: *Treffpunkt Kultur* anlässlich der Filmfestspiele von Cannes.

²¹ BILD vom 21.04.99.

Jan Tilman Schwab

Selbstmord im Film – Versuch einer dramaturgischen Typologie

Selbstmorde sind *per se* dramatische Ereignisse, in denen sich innere wie äußere Ursachen und Wirkungen in meist einschneidender Weise manifestieren. Selbstmorde als Handlungsereignisse sind deshalb in Filmen besonders häufig anzutreffen und erfüllen dergestalt in der Regel relevante dramaturgische Funktionen. Im nachfolgenden wird versucht, anhand idealtypischer Beispiele eine dramaturgische Typologie des Selbstmords in Filmen zu skizzieren.¹ Dazu werden vier grundlegende Funktionen vorgeschlagen, die Selbstmordereignisse in markanter Weise innerhalb einer filmischen Dramaturgie ausfüllen: ›Motor‹, ›Katalysator‹, ›Terminator‹, ›Indikator‹. Unter Selbstmordereignissen werden vollzogene Selbstmorde ebenso verstanden wie Selbstmordversuche und Selbstmordgesten.

Selbstmord als Motor

Selbstmordereignisse, die als ›Motor‹ die Dramaturgie einer filmischen Gesamthandlung erst in Gang setzen, erfüllen jene Funktion, die in der dramaturgischen Theorie mit Begriffen wie *point of attack* (Egri, Pfister), *erregendes Moment* (Freytag), *Angriffspunkt* (Gesing) oder *Plot Beginn* (Hant) belegt wurden und jenen Moment beschreiben, da sich dem Protagonisten das zentrale Problem stellt, der zentrale Konflikt etabliert wird. Erfüllt ein Selbstmordereignis diese dramaturgische Funktion, handelt es sich dabei meist um einen Selbstmordversuch des Protagonisten oder den versuchten oder vollzogenen Selbstmord eines Angehörigen des Protagonisten. Prinzipiell ist zwischen zwei dramaturgischen Grundtypen zu unterscheiden: dem ›therapeutischen Selbstmord‹, wo in markanter Weise eine in die Zukunft, auf den Ausgang des Films gerichtete Frage den Zuschauer in seiner Rezeption fesselt (*suspense hypothesis*), und dem ›investigativen Selbstmord‹, wo es eine in die Vergangenheit, auf die Vorgeschichte gerichtete Frage ist (*curiosity hypothesis*), die den Zuschauer an den Film bindet.

Der Typus des ›therapeutischen Selbstmords‹ lässt sich wiederum unterteilen in den Typus des ›zu überwindenden Selbstmords‹ (= Selbstmordgefährdung) und den des ›zu verarbeitenden Selbstmords‹. Meist wird der Protagonist, der seine eigene Selbstmordgefährdung überwinden muss, von einer Bezugsperson be-

gleitet, die entweder von Beruf Therapeut oder aber eine Figur in therapeutischer Funktion ist. Am Anfang des Films steht ein gescheiterter Selbstmordversuch, dem dann ein Entwicklungsprozess folgt, in dessen Verlauf der Protagonist lernt, sich seinen Lebensraum so zu gestalten, dass er darin leben bzw. überleben kann. Dergestalt ist der <zu überwindende Selbstmord> mit meist kaum verborgener didaktischer Absicht besonders im Jugendfilm anzutreffen. Als eine Variante zum idealtypischen Aufbau (gescheiterter Versuch – Lernprozess – Überwindung) findet sich die Aufteilung der Handlung in eine Rahmen- und eine Binnenhandlung, die dem Selbstmörder in Form eines Zwischenreichs die Gelegenheit gibt, die Folgen seines in der Rahmenhandlung erfolgten Selbstmordversuchs vor Augen geführt zu bekommen, um ihn schließlich geläutert wieder in selbige zu entlassen – in *Between two worlds* (1944) ist es ein Totenschiff. In ähnlicher Weise greift in *It's a wonderful life* (1946) ein Engel ein. Der <zu verarbeitende Selbstmord> hingegen stellt einem Protagonisten die Aufgabe, über den Verlust eines Angehörigen hinwegzukommen (*Europa '51*, 1952). Als Teil der Trauerarbeit wird meist wie in *Extreme close-up* (1990) in Rückblenden erzählt, wie es zu der Selbsttötung kam. Die Entscheidung eines Einzelnen, sich das Leben zu nehmen, kann allgemein für Betroffene zu einer Auseinandersetzung mit sich selbst führen, ob nun der Selbstmörder ein alter Freund (*The big chill*, 1983) oder ein Fremder war (*Wetherby*, 1985).

Der <investigative Selbstmord> geht häufig mit dem <therapeutischen Selbstmord> einher: Um einen Selbstmord zu verarbeiten oder eine Selbstmordgefährdung zu überwinden, ist das Aufarbeiten der Umstände und Ursachen notwendige Voraussetzung. Folglich zeichnet beide Typen eine mehr oder weniger stark ausgeprägte why-Dramaturgie aus, die als zentrale Frage nach den Ursachen des Selbstmords fragt. Für den <investigativen Selbstmord> aber ist diese *curiosity hypothesis* konstituierend. Eine markante Ausprägung ist der <rekapitulierende Selbstmord>, dessen idealtypischer Aufbau in seiner Unterteilung in eine Rahmenhandlung (Selbstmord) und eine Binnenhandlung (Vorgeschichte) im Wesentlichen die Struktur eines Abschiedsbriefes umschreibt. Meistens beinhaltet die Dramaturgie dieser Filme einen Off-Erzähler (*The million dollar hotel*, 2000). Der Selbstmordversuch kann sogar am Anfang für den Zuschauer gar nicht als solcher zu erkennen sein wie in *Fight Club* (1999), wo der Selbstmörder von einem personifizierten *alter ego* zu einer Tötung seiner selbst verleitet wird.

Weniger gewichtig ist der <investigative Selbstmord> als <initiiender Selbstmord> dort, wo ein Selbstmord zur Investigation eines Kriminalfalls führt (*The big heat*, 1953) oder den Protagonisten in einen solchen verstrickt (*The client*, 1994). Ein klassischer *plot* des Kriminalfilmgenres ist ferner der <als Selbstmord getarnte Mord>. Geradezu skurril erscheinen manche *vengeance plots*, in denen ein Angehöriger Rache für einen Selbstmord üben will (*The hand that rocks the cradle*, 1992) oder Rache in Form eines Selbstmords geübt werden soll (*Dead innocent*, 1996). Im japanischen Samuraifilm ist hingegen die gesuchte, teils aufgetragene Rache für einen erfolgten, oftmals erzwungenen *seppuku* traditionell fest verankert.

Selbstmord als Katalysator

Selbstmordereignisse, deren Funktion innerhalb einer filmischen Dramaturgie als <Katalysator> bezeichnet werden könnte, markieren als *plot point* grundsätzlich einen Wendepunkt innerhalb des Handlungsverlaufes, häufig als *decisive turning point* die entscheidende Wende. Im Gegensatz zum <Selbstmord als Motor>, als Auslöser einer Wirkung zumeist, deren Ursache nicht unbedingt explizit benannt oder verdeutlicht wird, vom Zuschauer aber erschlossen werden kann oder sogar soll, und dem <Selbstmord als Terminator> filmischer Handlung, dessen Ursachen genauestens bekannt sind, dessen Auswirkungen aber eventuell nur noch eingeschränkt dem Zuschauer geschildert bzw. ihm bewußt als Wirkung überlassen werden, konstituiert der <Selbstmord als Katalysator> ein Ereignis, dessen Ursachen in der Regel bekannt und dessen Auswirkungen auf den Fortgang der Handlung auch meist antizipierbar sind. Zu unterscheiden sind zunächst der <abschreckende Selbstmord> und der <vorbildliche Selbstmord>, die beide mehrheitlich die entscheidende Wende zum *happy ending* hin bewirken.

Im Falle des <abschreckenden Selbstmords> signalisiert der Selbstmord einer wichtigen Bezugsperson dem Protagonisten, dass er sich auf einem falschen Weg befindet. Der Selbstmord führt zum Umdenken und löst einen Prozess der Läuterung aus, der als entscheidende Wende zum *happy ending* maßgeblich beiträgt (*The devil's advocate*, 1997). Die Bezugsperson kann dem Protagonisten sehr ähnlich sein, vielleicht sogar von ihm idolisiert werden (*Cocktail*, 1988) oder kontrastive Züge tragen (*An officer and a gentleman*, 1982). Der <vorbildliche Selbstmord> markiert als Opferselbstmord einer Nebenfigur, was als <heroischer Selbstmord> dem Protagonisten in der Funktion als <Terminator> vorbehalten bleibt. Bevorzugt ist jener Typus in Katastrophenfilmen (*Volcano*, 1997) an-

zutreffen, wo das Opfer des eigenen Lebens als Teil einer umfassenderen Rettungsaktion dem Protagonisten in seiner heroischen Symbolhaftigkeit als Vorbild dient oder sogar dessen Weiterleben erst ermöglicht.

In dieser Hinsicht ist der ‹vorbildliche Selbstmord› oftmals nur insofern vom ‹progredierenden Selbstmord› zu trennen, als es dort gewöhnlich der Selbstmord einer antagonistischen Figur ist, die für den Protagonisten einen gravierenden (oft entscheidenden) Schritt zum *decisive victory* bedeutet. Diese Figur mag mit ihrer Tat die Fronten wechseln (*A view to a kill*, 1985), sie mag eigene Verfehlungen sühnen (*Night falls on Manhattan*, 1997) oder aus gänzlich davon unabhängigen Gründen Selbstmord begehen (*No way out*, 1987) – für den Protagonisten ist durch die Selbstmordtat der Weg zum *decisive victory* geebnet. Im Gegensatz dazu bedeutet der ‹retardierende Selbstmord› für den finalen Triumph des Helden einen Rückschlag. Als klassisches Beispiel für ein Selbstmordereignis als retardierendes Moment kann der Selbstmord des Hauptverdächtigen eines Kriminalfalls gelten, dessen Tat als Schuldeingeständnis gedeutet wird, womit der Fall als abgeschlossen zu den Akten gelegt wird. Der einzige Kommissar, der nicht überzeugt ist, muss fortan ohne Unterstützung seiner Kollegen, eventuell sogar gegen den Widerstand der Vorgesetzten ermitteln, was die Aufklärung des Falles verzögert (*Es geschah am hellichten Tag*, 1958).

Selbstmord als Terminator

Selbstmorde am Ende von Filmen manifestieren für gewöhnlich den *decisive defeat* oder aber den *decisive victory* des Protagonisten als Ergebnis seines zentralen Konfliktes oder Problemlösungsprozesses, den sie zu einem endgültigen Ende führen. Die verschiedenen Formen des ‹Selbstmords als *decisive defeat*› könnten als ‹melodramatischer Selbstmord›, als ‹sozial anprangernder Selbstmord› und als ‹tragischer Selbstmord› unterschieden werden.

Der ‹melodramatische Selbstmord› markiert dabei das private Scheitern des Protagonisten, an dem der Zuschauer als einem individuellen Schicksal Anteil nimmt. Die empathische Bindung des Zuschauers an jene Selbstmörder ist meist sehr hoch gehalten. Ein sehr markanter Selbstmordtypus dieser Kategorie wären Trauer-Selbstmorde von Liebenden, die ihren Partner verloren haben (*Angel Baby*, 1995). Im Falle des ‹sozial anprangernden Selbstmords› handelt es sich hingegen um das Scheitern eines Individuums an einer als ungerecht gezeichneten Welt oder Gesellschaft. Der Zuschauer soll jenes Schicksal als allgemeingül-

tiges Scheitern eines Menschen verstehen, der stellvertretend für eine ganze Gruppe, Klasse, Gemeinschaft oder Schicht in den Untergang geht. Implizit oder explizit wird dem Zuschauer dergestalt der Auftrag erteilt, den geschilderten sozialen Missstand, dem der Protagonist zum Opfer fiel, als solchen zu erkennen und in der Folge zu einer Veränderung beizutragen. Dieser didaktische Impetus hat schon in der sozial engagierten Literatur, besonders im Theater zahlreiche Vorläufer. Ein Paradebeispiel ist Richard Oswalds Film *Anders als die anderen* (1919), wo die soziale Ächtung durch den *Schwulenparagraphen* § 175 einen Homosexuellen in den Freitod treibt. Beiden Typen, dem ›melodramatischen Selbstmord‹ und dem ›sozial anprangernden Selbstmord‹, gemein ist, dass die Selbstmörder als Opfer gezeichnet werden, Opfer ihrer Leidenschaft oder eines privaten Schicksalsschlages hier, Opfer einer ungerechten Umwelt dort, worin sie sich wesentlich von dem Typus des ›tragischen Selbstmords‹ unterscheiden: Auch hier scheitert der positiv gezeichnete Protagonist als Individuum zwar an einer als ungerecht zu empfindenden Welt – sein Untergang gestaltet sich indes als selbstbestimmte Tat. Die Protagonisten dieser Filme (*Thelma & Louise*, 1991) wahren im Untergang ihre Integrität, gehen ungebrochen in den Tod, wodurch ihr Selbstmord gleichsam zu einem finalen Triumph wird, der freilich nur auf Kosten des Todes erlangt wird. Die tragische Größe, die jenen Selbstmördern und ihrer Tat innewohnt, findet ihre Entsprechung in einer Form der Inszenierung, die in der heroischen Stilisierung jenem Typus des ›tragischen Selbstmords‹ trotz des Scheiterns seiner Protagonisten Anklänge an einen *decisive victory* verleiht. Die dort angelegte *katharsis* beruht wie beim ›melodramatischen Selbstmord‹ auf einer hohen empathischen Bindung des Zuschauers an den Protagonisten und setzt zugleich wie der ›sozial anprangernde Selbstmord‹ klare gesellschaftskritische Signale.

Der ›Selbstmord als *decisive victory*‹ findet sich in zweierlei Weise ausgeprägt: Der Protagonist erlangt als Held durch seinen Tod den finalen Sieg im Konflikt oder Problemlösungsprozess (›heroischer Selbstmord‹) – oder der Triumph des Protagonisten wird durch den Selbstmord des Antagonisten besiegelt (›schurkischer Selbstmord‹).

Der ›heroische Selbstmord‹ als Opfer-Selbstmord des oder der oder eines Helden zur finalen Rettung einer anderen, größeren oder wichtigeren Gruppe oder Gemeinschaft spiegelt, wie bereits erwähnt, den ›vorbildlichen Selbstmord‹ in dessen Funktion als ›Katalysator‹ als besonders im Katastrophenfilm bevorzugtes Motiv wider (*Armageddon*, 1998). Der ›schurkische Selbstmord‹ als Selbst-

mord des Antagonisten konstituiert den Sieg des Helden allein schon im Tod und damit im Ende des Gegenspiels. Der Selbstmord des Schurken besiegelt dessen endgültiges Scheitern und vollzieht zugleich dessen Bestrafung – die Aufgabe des Helden ist erfüllt, der Rückkehr zum Zustand der Ordnung steht nichts mehr im Wege. Der Selbstmord des Schurken kann dabei eine rehabilitierende Wirkung haben oder als ein letztes Delikt gezeichnet sein. Die rehabilitierende Wirkung findet sich bevorzugt im Kontext eines aristokratischen oder militärischen *code d'honneur*: Der Schuldige richtet sich selbst, macht einen Prozess überflüssig und wendet dadurch Schaden von seinem Stand ab – desgleichen im Mafiafilm (*The godfather part II*, 1974). Als letztes Delikt gezeichnet findet sich der <schurkische Selbstmord> dort, wo dem Schurken sein Selbstmord als letzter (unverdienter) Triumph nicht gegönnt wird, wo der Verbrecher seiner Bestrafung durch die Flucht in den Tod zuvorkam, wo er den Ermittlern „wieder entwischt“ ist (*Das Gasthaus an der Themse*, 1962). Als radikale Ausnahme hat der Fall zu gelten, wo der <schurkische Selbstmord> zugleich den *decisive victory* des Schurken markiert (*Seven*, 1995).

Als geläufige Mischformen zwischen *decisive defeat* und *decisive victory* finden sich indes noch der <symbolische Selbstmord> und der <imaginierte Selbstmord>. Im Falle des <imaginierten Selbstmords> wird zunächst der Selbstmord des Helden als *decisive defeat* explizit inszeniert, dann aber wird der Vollzug der Tat rückgängig gemacht, entpuppt sich als Imagination des Protagonisten, der es dabei belassen wird (*Buffalo 66*, 1998). Als <symbolischer Selbstmord> sind Selbstmordgesten zu verstehen, die gleichsam als stellvertretender Akt für den Vollzug stehen (*Quadrophenia*, 1979), dessen Ausführung selbst nicht (mehr) anvisiert wird. In einer anderen Variante wird der Selbstmord als symbolischer Schritt zurück ins reale Leben gezeichnet – jener kann zuvor explizit als solcher deklariert werden (*Vanilla sky*, 2001) oder erst nachträglich als solcher erkennbar sein (*The game*, 1997).

Selbstmord als Indikator

In allgemeingültiger Weise könnte die Aussagekraft jedes vollzogenen Selbstmords als Indikator für den Grad der Ernsthaftigkeit eines *sens typique* (nach Baechler) gedeutet werden: Ein Flucht-Selbstmord indiziert den Grad der zumindest subjektiv empfundenen Ausweglosigkeit, der Trauer-Selbstmord eines Liebenden indiziert die Bedeutung des verlorenen Liebespartners etc. Meist aber wird der <Selbstmord als Indikator> in Form von Selbstmordversuchen oder

Selbstmordgesten zur Charakterisierung von Figuren und Handlungsräumen innerhalb der Exposition eingesetzt.

Dieser <expositorische Selbstmord> kann verschiedene Formen annehmen: Der <Persönlichkeit exponierende Selbstmord> indiziert die Persönlichkeitsstruktur oder -verfassung einer Figur, wie es in *9½ weeks 2* (1997) über das Russische Roulette geschieht, welches auch ohne Worte die von Mickey Rourke gespielte Hauptfigur hinreichend einführt. In ähnlicher Weise werden mitunter Figuren, die in der Vergangenheit Selbstmorde verursacht haben, charakterisiert – für den Typus der *femme fatale* ein fast notwendiges Element der *vita*. Der <Handlungsraum exponierende Selbstmord> dient der unmissverständlichen Exposition von Struktur und/oder Verfassung einer Gesellschaft (Drittes Reich, McCarthy-Ära) oder eines Ausschnitts der Gesellschaft, einer Branche etwa (Hollywood). Als <Gegenspiel exponierender Selbstmord> könnte die Kennzeichnung der Gefahr bezeichnet werden, die von den Vertretern des Gegenspiels oder einer antagonistischen Kraft (wie der Pest in *Black Death*, 1992) ausgeht. Ein letzter markanter Typus findet sich schließlich in dem <Situation exponierenden Selbstmord>, der meist vor dem *showdown* anzutreffen ist: Um die spektakulär dramatische Gefahr, die der Held im Begriff ist einzugehen, nochmals explizit zu betonen, finden sich oftmals Phrasen wie „Das ist doch purer Selbstmord, was Du vorhast...“ Mit solch wohlmeinenden Beschwörungen kann der Held in der Regel freilich nicht von der finalen Konfrontation abgehalten werden, was seine Opferbereitschaft explizit beweist – von jenen Filmen wird dann indes auch nur selten das Leben des Helden tatsächlich eingefordert.

Neben dem <expositorischen Selbstmord> ist hinsichtlich der dramaturgischen Funktion des <Selbstmords als Indikator> grundsätzlich noch zu unterscheiden zwischen dem <vorausdeutenden Selbstmord> und dem <zurückverweisenden Selbstmord>. Ersterer setzt Selbstmordgesten und -äußerungen gezielt als *advance organizers* ein, als textuelle Vorverweise, die als teils sehr sublimen Vorausdeutungen auf ein späteres Geschehen selten ohne Entsprechung bleiben. So sagt Scott Pritchard in *No way out* als *General Counsellor* des amerikanischen Verteidigungsministers zu Beginn des Films bewundernd über seinen Chef: „He’s the most extraordinary person I’ve ever met in my life. If it came down to it, I would lay down my life for him.“ Am Ende des Films wird er genau dies tun. Treuebeweise dieser Art bleiben nur selten ohne Ausführung. Gleiches gilt für den meist unbedacht geäußerten *death wish* im Horrorfilm, der mitunter auch selbstmörderische Formulierungen und Konsequenzen annehmen kann. Eine

andere markante Variante des ‹vorausdeutenden Selbstmords› ist die *suicide deadline*, die in *If Lucy fell* (1996) etwa in Form einer Wette eine Selbstmordentscheidung terminiert. Im Falle des ‹zurückverweisenden Selbstmords› hingegen determiniert der vor Einsetzen der filmischen Handlung erfolgte Selbstmord einer wichtigen Bezugsperson den Protagonisten oder eine Figur in ihrem Verhalten und motiviert deren Handlungen. Häufig wird dieses Ereignis als *hook* dem Film vorangestellt oder als *flash-back* im Verlauf des Films nachträglich enthüllt. Als solches kann es sich hier auch um eine Unterform des ‹Selbstmords als Motor› handeln: Zu unterscheiden wäre graduell zwischen dem ‹prägenden Selbstmord› als schwacher Unterform (*Showgirls*, 1995) und dem ‹motivierenden Selbstmord› als starker Ausprägung (*The game*).

¹ Die dabei zugrunde liegende Selbstmordtheorie ist: Baechler, Jean: *Les suicides*. Paris: Calmann-Lévy 1975. Grundlegendes Werk zur Dramaturgie ist: Eder, Jens: *Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Hamburg: LIT 1999. Beide Studien verfolgen einen hierfür besonders geeigneten idealtypischen Erklärungsansatz.

Chantal Catherine Michel

Zingendik zum Ruhm: Das Jiddische Kino zwischen Identitätsbewahrung und Assimilation

Zwischen 1870 und 1925 emigrierten über 1,5 Millionen Juden aus dem Zarenreich und der Sowjetunion in die USA, um Entbehrung mit Wohlstand zu vertauschen. Im Vergleich zu anderen Einwanderergruppen¹ waren sie aufgrund ihrer erhöhten Repräsentanz im Handwerk gegenüber den christlichen Landarbeitern im sich industrialisierenden Amerika zunächst im Vorteil, so dass sie deutlich schneller als diese sozialen Aufstieg erfuhren.² Wohlstand und Status gingen jedoch mit Amerikanisierung bzw. Assimilation einher³: Die (osteuropäisch-) jüdische Identität, die jiddische Sprache, kurz: *yidishkayt*, wurde so von Generation zu Generation in den Hintergrund gedrängt.⁴ Dies mündete häufig in massiven Konflikten zwischen den Eltern und Kindern.⁵

Neben Literatur⁶ und Theater⁷ ist das Jiddische Kino Zeuge dieser historischen und soziokulturellen Entwicklung der osteuropäisch-jüdischen Minderheit⁸, ein Nischenkino, das dies- und jenseits des Atlantiks von und für diese Bevölkerungsgruppe produziert wurde.⁹ Sein Hauptmerkmal ist die Filmsprache, aber auch seine Charaktere, Handlungen und Schauplätze. Es thematisiert Emigration, Immigrantenalltag, Amerikanisierung und Generationenkonflikte, inszeniert aber gleichzeitig gehäuft aschkenasische Traditionen und/oder stellt – den geographischen Ursprung – das *Shtetl* – dar. Solche Einstellungen und Sequenzen werden z. T. unabhängig von der Narration im Film platziert oder ihnen wird – im Vergleich zum narrativen Gesamtkonzept des jeweiligen Films – ein relativ großer Platz eingeräumt.¹⁰ Sie dienen der Stärkung und dem Erhalt der jüdischen Identität.¹¹ Im Jiddischen Kino steht zwar die Stimulation jüdischer Identität im Vordergrund, und Amerikanisierung und Assimilation werden oftmals in einem schlechten Licht dargestellt, ein Umstand, den Goldman sogar als Definitionskriterium heranzieht.¹² Eine Lektüre des filmischen Subtextes enthüllt jedoch oftmals auch kritische Blickwinkel auf die abgegrenzte Lebensweise des orthodoxen Judentums, bzw. solche, die der Assimilation auch positive Seiten abgewinnen können.

Diese paradoxe Dualität soll im Folgenden anhand der Gegenüberstellung zweier in den USA produzierter Filme, *Dem Khazns Zundl* (*The Cantor's Son*, 1937)

von Sydney M. Goldin und Ilya Motyleff und *Der Vilner Shtot Khazn (Overture to Glory, 1940)* von Max Nossek, illustriert werden. Beide thematisieren den sozialen Aufstieg eines Kantors, werten dabei aber die Rolle der Assimilation sehr unterschiedlich, was insbesondere an den Inszenierungen der Identitäts- und Assimilationsmerkmale deutlich wird.¹³

Dem Khazns Zundl handelt von Shloyme Reichman aus dem *Schtetl* Belz. Er ist Sohn des Kantors und soll eines Tages selbst einer werden. Shloyme fühlt sich aber zur Schauspielerei hingezogen, was für seinen orthodoxen Vater absolut indiskutabel ist. Der Junge läuft kurzerhand von zu Hause weg, um sich einer Schauspieltruppe anzuschließen. Zusammen mit dieser gelingt ihm die Abreise nach Amerika. Es folgt ein Zeitsprung von 15 Jahren: Reichmann, inzwischen erwachsen, ist auf der verzweifelten Suche nach Arbeit. Vor einem rumänischen Lokal in der New Yorker Lower East Side kann er die Aufmerksamkeit der schönen Sängerin Helen auf sich ziehen; aus Mitleid verhilft sie ihm zu einem Putzjob. Zufällig entdeckt sie seine Stimmgewalt und arrangiert einen gemeinsamen Auftritt. Dabei wird W. H. Rosowitsch, ein wohlhabender Radioproduzent, auf ihn aufmerksam und engagiert ihn. Im Radio singt Reichman in Kantor-manier ein jüdisches Gebet. Eine Kettenreaktion setzt ein: Mitglieder einer jüdischen Gemeinde sind von seinem Gesang begeistert und nehmen ihn ihrerseits als Kantor unter Vertrag. Von einem Manager unterstützt, folgt eine erfolgreiche Tournee durch Amerika. Reich und berühmt, erhält Reichmann schließlich einen Brief von seinen Eltern, mit der Einladung zu ihrer goldenen Hochzeit. Zurück in Belz begegnet er seiner Jugendliebe und heiratet sie, ohne weitere Gedanken an seine einstige Gönnerin Helen zu verlieren.

Der Vilner Shtot Khazn erzählt die Legende vom berühmten Vilner Kantor Yoel-David Strashunsky, der im 19. Jahrhundert lebte (1816-1850). Hingerissen von seinem Talent wird Stanislaw Moniuszko, ein polnischer Komponist, zu dessen Lehrmeister westlicher Musik. Diese Horizonterweiterung lässt den Kantor die Enge seiner jüdisch-orthodoxen Welt gewahr werden. Obwohl sich der Rabbiner und sein Schwiegervater vehement gegen diesen nicht-jüdischen Kontakt stellen, folgt er, Frau und Kind zurücklassend, der Einladung Moniuszkos an die Warschauer Oper, wo er über Nacht zum Star avanciert. Dort verfällt ihm auch die schöne polnische Comtesse Wanda. Doch sein grandioser Erfolg macht Strashunsky nicht glücklich. Sich nach seiner Familie und seinen jüdischen Wurzeln sehnend, sucht er als Kantor für einen Abend seinen Seelenfrieden,

entscheidet sich aber, in Warschau zu bleiben. Als kurz darauf sein Sohn verstirbt, erleidet der Star einen Nervenzusammenbruch, der seiner Karriere ein jähes Ende setzt. An *Jom Kippur* kehrt er nach Vilna zurück, wo er in der Synagoge das Klagegebet *Kol Nidre* singt und danach vor den Augen der Gemeinde tot zusammenbricht.

In beiden Filmen sind zahlreiche Identitätsmerkmale enthalten, wie bspw. Szenen in Synagogen. In *Dem Khazns Zundl* gibt es drei Sequenzen dieser Art, eine davon gleich zu Beginn des Films. Das Gebetshaus wird darin als Ort des Studiums und als Begegnungsstätte dargestellt¹⁴, womit eher der kulturelle und weniger der religiöse Aspekt des Hauses hervorgehoben wird.

Die zweite Synagogen-Sequenz besteht aus einer lediglich neun Sekunden langen Einstellung eines Synagogeneingangs, was einen bewussten Verzicht auf eine ausführliche Inszenierung der hohen Feiertage darstellt. Über der Tür steht in hebräischen Lettern das englische Wort *congregation*, statt das korrekte jiddische Wort *kongregatsie*, ein interessantes Detail, indem subtil auf die schleichende Sprachanpassung und die damit verbundene Assimilation der amerikanischen Juden hinwiesen wird.

Die dritte dieser Sequenzen ist im *Schtetl* Belz verortet, wo Reichman als Bräutigam die Ehre des Torah-Lesens zuteil wird.¹⁵ Die Sequenz hat eine Länge von acht Minuten 43 Sekunden. Im Gegensatz zur ersten Sequenz des Films wird hier klar der religiös-traditionelle Charakter der Örtlichkeit herausgestellt. Vergleicht man diesen Auftritt Reichmans mit seinen zwei New Yorker Auftritten, wird deutlich, dass erheblich mehr Filmzeit für diese Szene aufgewendet wird. Auch die Art und Weise der Kadrierung differiert. So enthält die Synagogensequenz vermehrt Großaufnahmen Reichmans. In dieser religiösen Szene wird so eine stärkere emotionale Verbindung zum Zuschauer aufgebaut.¹⁶

Der Vilner Shtot Khazn enthält ebenfalls drei Synagogen-Sequenzen. Wie der erste Film beginnt auch dieser mit einer solchen. Allerdings ist hier der religiöse Charakter um ein Vielfaches potenziert, da es sich um *Rosch ha-Schana*, das Neujahrsfest, handelt. Eröffnet wird die Sequenz mit einer amerikanischen Einstellung des *Schofar*-Bläfers (Widderhorn), welches traditionell an Rosch ha-Schana geblasen wird.¹⁷ Die Sequenz ist etwas mehr als siebeneinhalb Minuten lang. Anders als bei *Dem Khazns Zundl*, in dem auch humoristische Elemente in

der letzten Synagogensequenz enthalten sind, wird diese allein durch religiöse Feierlichkeit bestimmt.

Die zweite Sequenz dieser Art spielt in Warschau. Die Gesamtsequenz dauert knapp neun Minuten, worauf allein etwas mehr als sechseinhalb Minuten auf die Handlung in der Synagoge entfallen. Diese, sehr karg und dunkel, steht in hartem Kontrast zur hell und freundlich inszenierten nicht-jüdischen Welt. Die kulturelle Entfernung des Sängers von seinen jüdischen Wurzeln wird durch Frack und Zylinder symbolisiert, noch mehr hervorgehoben durch sein glattrasiertes Kinn.

Die dritte und letzte Synagogensequenz spielt, wie die erste, ebenfalls im Rahmen eines jüdischen Feiertags, *Jom Kippur*, der in diesem Kontext äußerst symbolträchtig ist, da an diesem höchsten Feiertag des jüdischen Kalenders bei Gott um Vergebung für die Fehlritte des Jahres gebeten wird. Die Sequenz hat die Länge von etwas mehr als sechs Minuten. Auch hier ist, wie in der Ersten, der Schwerpunkt auf die Religiosität gelegt, was sich in Kleidung und Ausstattung widerspiegelt. Mittlerweile ist Strashunskys Bart jedoch nachgewachsen und stellt somit eine optische Annäherung an die jüdische Tradition dar. Komplettiert wird diese Reintegration in die jüdische Gemeinschaft durch den ihm um die Schultern gelegten *Tallit* (Gebetsmantel). Anders als noch in der zweiten Synagogen-Sequenz grenzt ihn nun kein ‚westliches‘ Kleidungsstück mehr aus. Insgesamt belaufen sich die Synagogensequenzen in *Der Vilner Shtetl Khazn* auf etwas mehr als 20 Minuten, was knapp ein Viertel der Filmgesamtlänge ausmacht. In *Dem Khazns Zundl* entfallen auf diese Sequenzen lediglich rund zehn Prozent des Films.

Weitere Identitätsmerkmale in *Der Vilner Shtetl Khazn* sind bspw. Trauerrituale, die in Groß- und Nahaufnahmen dargestellt werden, wie der Einschnitt der Kleidung als Zeichen der Trauer¹⁸, das Verhängen von Spiegeln nach Eintritt des Todes¹⁹, oder das *yohrtsayt-likht*, welches im Angedenken an den Verstorbenen am Todestag entzündet wird.²⁰

In *Dem Khazns Zundl* ist neben der dritten Synagogensequenz das Goldene Hochzeitsfest das größte Identitätsmerkmal des Films. Die Sequenz umfasst insgesamt etwas mehr als sechs Minuten. In einer Vielzahl von Totalen bietet sich eine gute Sicht auf ausgelassene Tanzszenen. Innerhalb dieser getrennt tanzen den Männer- und Frauengruppen symbolisiert Reichmans Manager den fortge-

schrrittenen Assimilationsgrad und damit ‚Sittenverfall‘ amerikanisierter Juden, indem er in direktem Körperkontakt mit Frauen tanzt.

Der Hochzeitsequenz vorangestellt ist die triumphale Ankunft Reichmans im *Shtetl*. Sein Äußeres kontrastiert scharf mit dem Pferdewagen und der ländlichen Umgebung: In elegantem hellen Anzug und weißem ‚Bogarthut‘, glattrasiert, singt er das sentimentale Heimatlied *Belz, mayn shtetle Belz*. Neben seinem Äußeren ist aber auch die Repräsentation des *Shtetls* hier idealisiertes Klischee: Hell und freundlich leuchten die Häuschen im Sonnenlicht, und eine angepflochte Ziege komplettiert die idyllische Szenerie. Diese Inszenierung entspricht dem nostalgisch-idealisierten *Shtetl*-Bild, welches sich in den Köpfen der jüdischen Immigranten (und Filmemacher) erhalten hat und von diesen weitergegeben wurde.²¹

Ganz anders ist das *Shtetl*-Bild vom *Vilner Shtot Khazn*. In allen Sequenzen, die auf den Straßen von Vilna spielen, herrscht tiefe, meist regnerische Nacht. Die Tageszeit ist narrativ legitimiert, die Wetterlage nicht. Diese verregnete Dunkelheit verleiht dem Leben im jüdischen Stadtteil einen erdrückenden, tristen Charakter, wodurch die ärmlich-düstere Atmosphäre in Strashunskys Heim noch verstärkt wird.

Neben jüdischen Identitätsmerkmalen sind in beiden Filmen auch Hinweise auf Assimilation enthalten. In *Der Vilner Shtot Khazn* sind die Räumlichkeiten der westlichen Welt, im harten Gegensatz zur *Shtetl*-Welt, stets angenehm ausgeleuchtet, sie strahlen Wohlstand und behagliche Wärme aus. Zentrale Bildelemente in den Gemächern des Komponisten sind Klavier, Notenblätter und Beethovenbüste, welche von Clifford treffend als „representative of Modernity“²² bezeichnet wird. Die Notenblätter werden sogar in einer Detail Einstellung kadriert. Sie symbolisieren hier die nichtjüdische Welt, da zu dem Zeitpunkt osteuropäische Kantoren noch nicht nach Noten gesungen haben.²³ Sobald Strashunsky, als erster Schritt der Assimilation, die Kunst des Notenlesens beherrscht, steht ihm das Tor zur westlichen Welt offen.

In Warschau wirkt der ehemalige Kantor durch seine traditionelle jüdische Kleidung erst wie ein Fremdkörper. Seine fortschreitende Assimilation wird aber schon in der nächsten Szene deutlich, in der er bei der Opernpremiere erstmals glattrasiert im Bild zu sehen ist. In den Folgesequenzen ist Strashunskys äußer-

liche Anpassung an die westliche Welt vollzogen, die vestimentäre Eleganz gleichzeitig als Kommunikator seines sozialen Aufstiegs fungierend.

Dem Khazns Zundl beschränkt sich in der Hauptsache auf die Darstellung typisierter Emigrationsbilder. So wird bspw. die Freude der Schauspieler über ihre bevorstehende Abreise nach Amerika inszeniert, ein Bild, das den Wunsch nach einem besseren Leben im ‚Land der unbegrenzten Möglichkeiten‘ symbolisiert. Es folgen eine Reihe von Totalen, welche ebenfalls Teil des (nicht nur jüdischen), Immigranten-Gedächtnisses sind: Überseedampfer, Freiheitsstatue und New Yorker Skyline. Komplettiert werden diese mit Ansichten der Lower East Side, Zwischenstation der jüdischen Einwanderer auf ihrem Weg nach Oben. Derartige Bilder sind Teil des kollektiven amerikanisch-jüdischen Gedächtnisses.²⁴

Weiteres Assimilationsmerkmal ist, wie in *Der Vilner Shtetl Khazn*, die gänzlich westliche Kleidung des Protagonisten, sobald er sich als Erwachsener in der ‚Neuen Welt‘ behaupten will. Auch sein Kopf ist – entgegen des jüdischen Gesetzes – nicht dauerhaft bedeckt, sein Gesicht glattrasiert. Wie Reichman haben die amerikanischen Juden fast alles ‚jüdische‘ bereits verloren. Und auch die im Amerika-Teil des Films inszenierten Räumlichkeiten sind bar jeder spezifisch-jüdischen Elemente.

Im Assimilationskontext sehr interessante Figur ist der arrivierte Radioproduzent W. H. Rosowitsch, welcher großen Wert auf die amerikanische Aussprache seiner Initialen legt. *Yidishkayt* reduziert sich für ihn auf gewinnbringende Nostalgiepflege, losgelöst von Religion: Nur widerstrebend gibt er dem Wunsch Reichmans nach, *Av Ha-Rahamim*, ein Gebet, vorzutragen, da er sich einen größeren Erfolg von rührseligem jiddischem Liedgut verspricht. Bei der Anmoderation stellt er sich durch seine religiöse Ignoranz bloß, unfähig, den Namen des Gebetes auszusprechen.

Hinsichtlich ihrer divergierenden Inszenierung der Identitäts- und Assimilationsmerkmale positionieren sich die beiden Filme sehr unterschiedlich zu sozialem Aufstieg und der damit verbundenen Assimilation. *Dem Khazns Zundl* stellt zwar Amerika als Ort und Mittel zum Erfolg dar, ironisiert aber gleichzeitig die amerikanischen assimilierten Juden. Indes bleibt der Protagonist trotz seiner äußeren Anpassung seiner jüdischen Identität treu, womit er die positiven Seiten beider Welten in sich vereint. Der Film leugnet also weder die für sozialen Auf-

stieg notwendige Immigration nach Amerika, noch verurteilt er eine (äußerliche) Assimilation. Gleichzeitig propagiert er jedoch das Festhalten an der jüdischen Tradition.

Der Vilner Shtot Khazn hingegen lehnt auf narrativer Ebene jede Form von Assimilation strikt ab, mit einem deutlichen Fokus auf religiöse Identitätsmerkmale in seiner *Mise en Scène*. Strashunsky, welcher die *Chutzpe*, die Anmaßung, besitzt, sich gegen seine jüdische Identität und für eine westliche Karriere zu entscheiden, ist innerlich zerrissen. Eine schizophrene Gestalt zwischen zwei Welten, die ihren ‚Fehltritt‘, ein Leben als assimilierter Opernstar, teuer bezahlen muss. Entsprechend folgert Hoberman: „Jewish tradition has lost the battle, but won the war. Or was it vice versa?“²⁵ Denn gleichzeitig ist der Sänger Sympathieträger, ganz im Gegensatz zu seinem ultraorthodoxen Schwiegervater. Und auch die Inszenierung des jüdischen und nichtjüdischen Raums erfolgt alles andere als wertfrei. Trotz einer vordergründig eindeutigen moralischen Positionierung wird also auch in *Der Vilner Shtot Khazn* zwischen den Zeilen eine zaghafte Loslösung vom traditionellen jüdischen Leben kommuniziert.

¹ Bodnar, John: „Immigration, Kinship, and the Rise of Working Class Realism in Industrial America“, In: Pozzetta, George E. (Hg.): *American Immigration & Ethnicity - A 20-Volume Series of Distinguished Essays*, New York (NY), London: Garland Publishing 1991, Vol. 1, S. 47.

² Rischin, Moses: *The Promised City: New York City's Jews, 1870-1914*. Cambridge: Harvard University Press 1962, S. 59.

³ Spiro, Melford E.: „The Acculturation of American Ethnic Groups“, In: Pozzetta (Hg.): *American Immigration & Ethnicity*, Vol. 13, S. 269-271.

⁴ Rischin: *The Promised City*, S. 117.

⁵ Gordon, Milton Myron: *Human Nature, Class, and Ethnicity*. New York: Oxford University Press 1978, S. 284-285; Gans, Herbert J.: „Symbolic ethnicity: the future of ethnic groups and cultures in America“, In: Pozzetta (Hg.): *American Immigration & Ethnicity*, Vol. 16, S. 72.

⁶ Vgl. Guttman, Allen: *The Jewish Writer in America – Assimilation and the Crisis of Identity*. New York (NY): Oxford University Press 1971.

⁷ Sandrow, Nahma: *Vagabond Stars: A World History of Yiddish Theater*. New York (NY): Limelight 1986, S. 291-295.

⁸ Cohen, Joseph: „Yiddish Film and the American Immigrant Experience“, In: Paskin, Sylvia (Hg.): *When Joseph Met Molly - A Reader on Yiddish Film*. London: Five Leaves Publications, The European Jewish Publication Society 1999, S. 19.

-
- ⁹ Goldberg, Judith N.: *Laughter through Tears - The Yiddish Cinema*. Rutherford, N.J., u.a.: Associated University Presses 1983, S. 18-21.
- ¹⁰ Vgl. Hochzeit-Sequenz in *Yidl mitn Fidl* (*Jidl mit der Fiedel*, 1936) oder Vortrag über Judentum in *Kol Nidre* (*Kol Nidre*, 1939).
- ¹¹ Vgl. Michel, Chantal C.: *Le Cinéma Yiddish: Cinéma Identitaire ou miroir du regard d'autrui?* (unveröffentl. Mémoire de Maîtrise) Montpellier: Université Paul Valéry 1998.
- ¹² Goldman, Eric Arthur: *Visions, Images and Dreams. Yiddish films past and present*. Ann Arbor (Mich.): UMI Research Press 1988, S. XVIII.
- ¹³ Mit ‚Identitätsmerkmalen‘ bezeichne ich alle Elemente, welche die spezifischen Eigenschaften einer ethnischen Minorität indizieren (Religion, Kultur, Lebensweise und -Raum, Sprache, etc.) und mit ‚Assimilationsmerkmalen‘ all jene Elemente, die einen Hinweis auf die graduelle Anpassung derselben Minderheit an die Majorität geben.
- ¹⁴ Zborowski, Mark und Elisabeth Herzog: *Das Shtetl - Die untergegangene Welt der osteuropäischen Juden*. München: C. H. Beck 1992, S. 34.
- ¹⁵ Telushkin, Joseph: *Jewish Literacy - The Most Important Things to know about the Jewish Religion, Its People, and Its History*. New York (NY): William Morrow 2001, S. 676.
- ¹⁶ Martin, Marcel: *Le langage cinématographique*. Paris: Editions du Cerf 1994, S. 41-44.
- ¹⁷ Telushkin: *Jewish Literacy*, S. 622-623.
- ¹⁸ Ebd., S. 692.
- ¹⁹ Zborowski und Herzog: *Das Shtetl*, S. 299.
- ²⁰ Ebd., S. 302.
- ²¹ Cohen: „Yiddish Film“, S. 25-26.
- ²² Clifford, Dafna: „The Devil and Beethoven: Convergent Themes in Yiddish Film and Literature“, In: Paskin (Hg.): *When Joseph Met Molly*, S. 213.
- ²³ Wigoder, Geoffrey et al. (Hg.): *The New Encyclopedia of Judaism*. New York (NY): New York University Press 2002, S. 153-154.
- ²⁴ Diner, Hasia R.: *Lower East Side Memories – A Jewish Place in America*. Princeton (NJ), Oxford: Princeton University Press 2000, S. 19-20.
- ²⁵ Hoberman, Jim: *Bridge of Light - Yiddish Film Between Two Worlds*. Philadelphia (PA): Temple University Press 1995, S. 272.

Anja Schmitt, Andreas Wagenknecht

Trend zur Fiktionalisierung? Zum Status von Inszenierungen und Authentisierungen in nicht-fiktionalen Fernsehformaten

1. Einleitung

Die theoretische Trennung zwischen fiktionalen (Spiel- bzw. Fernsehfilm, Serie etc.) und nicht-fiktionalen Fernsehsendungen (Nachrichten, Magazine, Reportagen etc.) ist eine Unterteilung, die anhand der audiovisuellen Gestaltung der Sendungen so nur noch bedingt haltbar ist. Auf der Grundlage von qualitativen film- und fernsehanalytischen Untersuchungen¹ soll im Folgenden exemplarisch aufgezeigt werden, wie fiktionale Elemente bzw. Inszenierungen in nicht-fiktionale Formate Einzug gehalten haben und welche Stellung sie in diesen einnehmen.

2. Theoretisches und Problemaufriss

Den Ausgangspunkt unserer Ausführungen bildet die Auffassung, dass sämtliche Sendungen im Fernsehen, egal ob beispielsweise Spielfilm, Fernsehserie, Dokumentation, Nachrichtensendung oder Talkshow mediale Konstruktionen sind, die kein Abbild der tatsächlichen Welt darstellen, sondern eigene mediale bzw. filmische Realitäten erzeugen. Diese werden dadurch erschaffen, dass mit Hilfe filmischer Mittel wie z.B. Kameraoperationen (Einstellungsgröße, Kamerabewegung etc.), Montage, *Mise en scène*, Ton (Sprache, Musik etc.) filmisch inszeniert wird.

Jede im Fernsehprogramm laufende Sendung ist dementsprechend eine filmische Realitätsinszenierung, die theoretisch hinsichtlich ihres Verhältnisses von filmischer² und außerfilmischer³ Realität dem fiktionalen oder nicht-fiktionalen Bereich zugehörig charakterisiert wird.⁴ Als nicht-fiktional werden Formate bezeichnet, die ein filmisches Signalsystem⁵ (unter anderem Authentizitätsmarker) kennzeichnet, das auf den dokumentarischen Charakter verweist, der durch eine direkte Referenz zwischen filmischer und außerfilmischer Realität gekennzeichnet ist und eine entsprechende Rezeption nahe legt. Fiktionale Formate dagegen bilden ein filmisches Signalsystem (unter anderem Inszenierungsmarker) aus, welches nur auf eine indirekte oder auch gar keine Referenz zur außerfilmischen Realität verweist und vom Rezipienten dementsprechend gelesen werden kann.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass nicht allein die filminhärennten Signale einen Einfluss auf die Rezeption als fiktional oder nicht-fiktional haben, sondern diese nur in Kombination mit den tradierten allgemeinen Sehkonventionen bzw. der Fernsehsozialisierung der Zuschauer, den individuellen Fernsehbiographien sowie den Vorkategorisierungen durch die Bezeichnungen der Formate seitens der Produzenten, Programmzeitschriften usw. gesehen werden können.

Obwohl fiktionale und nicht-fiktionale Formate beides Inszenierungen filmischer Realitäten sind, lassen sich verschiedene Grade der Inszenierung unterscheiden, die sich besonders durch das Verhältnis zwischen filmischer und außerfilmischer Realität beschreiben lassen, wenn danach differenziert wird, wann, wie und wo im Entstehungsprozess des filmischen Produkts inszeniert wird. Unserer Auffassung nach kann unterschieden werden zwischen:

Filmischer Inszenierung durch die Kamera, worunter unter anderem die Wahl der Einstellungsgröße und die Kamerabewegung verstanden wird;

Inszenierung in der postfilmischen Phase, das heißt Be- und Verarbeitung des aufgenommenen filmischen Materials unter anderem durch Montage, Tonmischung, Bildbearbeitung und Einfügung von Animationen, Grafiken etc.;

Inszenierung in der präfilmischen Phase, also bevor das filmische Material aufgenommen wird bzw. im Moment der Aufnahme durch die *Mise en scène* (Führung der Protagonisten/Schauspieler, Beleuchtung etc.), das Arrangieren/Gestalten des Sets usw.

Ausgehend von dieser Differenzierung lassen sich filmische Produkte danach charakterisieren, inwieweit bereits in der präfilmischen Phase inszeniert wurde, da die Inszenierung auf den anderen Ebenen jedes filmische Produkt gleichermaßen kennzeichnet, wobei deren Intensität variieren kann.

Fiktionale Sendungen sind diesbezüglich gekennzeichnet durch eine besonders intensive, wenn nicht umfassende, Inszenierung in der präfilmischen Phase. Das Set ist arrangiert, die Protagonisten sind Schauspieler – kurzum, die filmische Realität ist in dieser Konstellation für den Film geschaffen und hat keinen Anspruch auf die Dokumentation einer außerfilmischen Realität.

In nicht-fiktionalen Sendungen ist die Inszenierung in der präfilmischen Phase vergleichsweise schwach, wenn nicht gar nicht vorhanden, da im allgemeinen

Verständnis hier echte Menschen, keine Schauspieler, in natürlicher Umgebung in realen Situationen dargestellt werden. Es besteht eine starke Referenz zwischen außerfilmischer und filmischer Realität.

Die unter anderem auf dieser Grundlage⁶ basierende bisherige Beschreibung ganzer Sendungen als fiktional oder nicht-fiktional lässt sich jedoch nur noch bedingt aufrechterhalten, da Elemente des filmischen Signalsystems „Fiktion“ auch vermehrt in als nicht-fiktional gekennzeichneten Sendungen auftauchen, wie wir anhand von Materialanalysen feststellen konnten. Nicht-fiktionale Sendungen sind auf der einen Seite natürlich primär bestimmt durch das Vorhandensein von Authentizitätsmarkern. Auf der anderen Seite gibt es in diesen bei genauerer Betrachtung aber auch Marker, die auf eine Inszenierung in der prä-filmischen Phase verweisen.

Wir behaupten nun, dass diese präfilmischen Inszenierungen in nicht-fiktionalen Formaten für den Zuschauer nicht zwingend als solche zu deuten sind, da sie im Kontext der jeweiligen Sendung häufig in unmittelbarer Korrespondenz mit Authentizitätsmarkern stehen. Provokativ thetisch formuliert stellen sie einen fiktiven Bezug zur außerfilmischen Realität her, der jedoch so nicht vorhanden ist, da diese für die Sendung arrangiert/inszeniert sind.

3. Inszenierungs- und Authentizitätsmarker in nicht-fiktionalen Fernsehformaten

Die Entwicklung dieser These soll nun am Beispiel von Untersuchungen aus den Bereichen Nachrichten/Nachrichtenjournale sowie Reportage/Dokumentation kurz aufgezeigt werden. Wir haben dabei nicht den Anspruch, eine vollständige Liste von Inszenierungs- und Authentizitätsmarkern vorzulegen, anhand deren Quantität und Qualität dann entschieden werden soll, ob es sich um ein fiktionales bzw. nicht-fiktionales Format handelt. Vielmehr soll die Darstellung exemplarisch aufzeigen, inwieweit und wie fiktionale Elemente Einzug in nicht-fiktionale Sendungen gehalten haben.

3.1. Reportage und Dokumentation

Nahezu täglich laufen Fernsehsendungen wie *Pro7-Die Reportage*, *ZDF-Expedition* oder *Spiegel TV-Reportage*. Diese Reportagen und Dokumentationen gelten film- und fernsehgeschichtlich allgemein als Vorzeigeformate des nicht-fiktionalen Bereichs. Sie stehen in einem besonders hohen Maße für die Doku-

mentation außerfilmischer Realität, ihnen wird eine starke Referenz zwischen außerfilmischer und filmischer Realität zugeschrieben und von einem arrangierenden Eingriff in die präfilmische Realität wird nicht ausgegangen.

3.1.1. Filmisches Muster

Reportagen und Dokumentationen bilden keine je spezifischen audiovisuellen Muster aus, die eine getrennte Beschreibung beider Formate bedingen. Die audiovisuelle Struktur ist in hohem Maße homogen und durch eine Vielzahl von gemeinsamen Inszenierungselementen charakterisiert. Sie ist gekennzeichnet durch eine monothematische Konzentration auf eine oder mehrere Personen oder Personengruppen, deren spezifischer Alltag und/oder diesen Alltag geradezu außer Kraft setzende Situationen im Mittelpunkt stehen – in jedem Fall dominiert die Bewältigung bzw. das Bewähren in der Situation die Inszenierung – sei es nun ein aktuelles oder historisches Thema. Die Informationsvermittlung erfolgt überwiegend, indem eine Thematik dadurch vermittelt wird, dass die Möglichkeit geboten wird, tiefer in diese einzusteigen und über das Moment der Identifikation oder Beobachtung an einer je spezifischen Situation quasi indirekt teilzuhaben. Die Charaktere sind meist stereotyp im Sinne des Themas gezeichnet, die Dramaturgie lässt häufig keinen Spielraum für Zusatzinformationen außerhalb der thematischen Zentrierung zu. Die Fäden der Narration werden von einem Sprecher zusammengehalten, der oft die gesamte Sendung durch den Kommentar am Beginn und am Ende klammert. Die Information wird aus Sicht eines Kommentators vermittelt, der sich stellvertretend für uns an den Ort des Geschehens begibt.

3.1.2. Authentizitätsmarker

Diese Stellvertreterperspektive zeigt sich, indem die Interaktionen des Reporters mit den Protagonisten teilweise im Bild und/oder Ton dargestellt werden. Dieser Authentizitätsmarker verdeutlicht, dass der Reporter in der außerfilmischen Realität anwesend war und diese Anwesenheit ist im filmischen Material dokumentiert und verleiht diesem ein gewisses Maß an Authentizität. Die Verwendung von Masken⁷ und das Verfremden von Stimmen verweist darauf, dass die Personen nicht erkannt werden möchten oder dürfen, da das Identifizieren einen Einfluss auf ihr außerfilmisches Leben haben kann. Die Notwendigkeit der Verfremdung ist ein Hinweis auf die Dokumentation der außerfilmischen Realität und verleiht authentischen Charakter. Die benannten Authentizitätsmarker zeigen nur einen Ausschnitt des authentisierenden Signalsystems von Reportagen

und Dokumentationen. Neben diesen finden sich jedoch ebenfalls Marker des fiktionalen Signalsystems innerhalb der filmischen Struktur von Reportagen und Dokumentationen.

3.1.3. Inszenierungsmarker

Ein häufig verwendetes inszenierendes Element ist die postfilmische Verwendung von Musik, die nahezu konstituierend ist für Reportagen und Dokumentationen im Fernsehen und eine lange Tradition hat. Musik hat dabei eine ähnliche Funktion wie in fiktionalen Formaten (Spielfilm usw.) Sie dient der partiellen Emotionalisierung und Dramatisierung, synchronisiert als Unterlegung die Bedeutung der Bilder und Worte oder tritt kommentierend und konterkarierend zu diesen auf.

Als filmischer Inszenierungsmarker durch die Kamera wiederum kann beispielsweise das Verdeutlichen von Gemüts- und Körperzuständen von Personen durch starkes Wackeln und Unschärfstellung der Kamera beschrieben werden, wie es beispielsweise in der *Pro7-Reportage „Männer im Kreißsaal“*⁸ zur Verdeutlichung des vom Kommentator beschriebenen Schwindelgefühls eines Ehemannes während der komplizierten Geburt seines Kindes geschieht.

Die beschriebene Verwendung von Musik und der *Living Camera* sind Marker, die bereits auf die verschwommenen Grenzen zwischen den Bereichen fiktional und nicht-fiktional hinsichtlich der Verwendung von filmischen Mitteln hinweisen. Deutlichere Verweise hierauf bilden inszenatorische Eingriffe in die präfilmische Phase, wie beispielsweise reinszenierte Szenen und solche Szenen, in denen durch filmische Details am Material ablesbar ist, dass die Personen im Sinne einer festgelegten Dramaturgie agieren.

In reinszenierten Szenen stellen (Laien)Schauspieler historische oder aktuelle Ereignisse nach, wie unter anderem in einer Ausgabe von *ZDF History*⁹ über den nationalsozialistischen Piloten und Politiker Ernst Udet. Diese Szenen bilden ein fiktionales Signalsystem aus, sind jedoch nicht explizit als solche gekennzeichnet und stehen in unmittelbarer Korrespondenz mit historischem Material und Zeitzeugenäußerungen.

Szenen, in denen durch filmische Details am Material ablesbar ist, dass die Personen im Sinne einer festgelegten Dramaturgie agieren, finden sich in zahlreichen Reportagen und Dokumentationen, wie beispielsweise in der *RTL II – Reportage „Deutschland, deine Imbissbuden“*. Hier tragen Personen, die durch

den Kommentar verbal vorvermittelt, eine andere Person nach 20 Jahren zufällig wieder sehen, ein Ansteckmikrofon und die besuchte Person verfällt aus ihrem Dia- und Soziolekt plötzlich ins Hochdeutsche und sagt einen erkennbar vorformulierten Text auf. Zusätzlich schauen beide Personen absichernd in die Kamera, was wie eine Art Erwartung der Bestätigung der schauspielerischen Leistung interpretiert werden kann.

Das Auftreten von Inszenierungsmarkern bzw. inszenierten Szenen in Reportagen und Dokumentationen ist keine Seltenheit oder Ausnahme. Neben filmischen und postfilmischen Inszenierungen finden sich auch verstärkt präfilmische Inszenierungen in Formaten, die allgemein als die außerfilmische Realität dokumentierend charakterisiert werden. Eine klare materiale Abgrenzung von Reportagen und Dokumentationen zu fiktionalen Formaten ist daher nur noch bedingt möglich, da sich Elemente des Signalsystems „fiktional“ bei genauerer filmanalytischer Draufsicht auch in diesen finden. In anderen dokumentarischen Formaten wie Nachrichten sind diesbezügliche Entwicklungen ebenfalls zu beobachten.

3.2. Nachrichten und Nachrichtenjournale

Zum Bereich „Nachrichten und Nachrichtenjournale“ gehören Haupt- und Nebennachrichtensendungen sowie Nachrichtenjournale des öffentlich-rechtlichen Fernsehens und der privaten Sender.

Allgemein werden Informationen aus Nachrichtensendungen und Nachrichtenjournalen als Zeugnisse tatsächlichen Geschehens angesehen und fungieren somit, bedingt durch den direkten Bezug zur außerfilmischen Realität, als nicht-fiktionale Formate par excellence.

3.2.1. Filmisches Muster

Der Zuschauer erhält durch den polythematischen Aufbau der Sendungen einen kurzen Überblick über wichtige aktuelle Ereignisse sowie, vor allem in Journalsendungen, Hintergrundinformationen zu einzelnen Themen.¹⁰ Als Maßstab für die Glaubwürdigkeit von Fernsehnachrichten dient neben dem offiziellen Charakter hauptsächlich die visuelle Darstellung: Bilder erzeugen die Illusion, etwas selbst gesehen zu haben, sozusagen dabei gewesen zu sein, der Nachrichtentext hat die Aufgabe, die Bilder und die dazugehörige Realität zu beschreiben und Quellen zu belegen. Nachrichten und Nachrichtenjournale weisen zur Übermittlung von Informationen generell und je nach Sender¹¹ einerseits Unter-

schiede auf der sprachlich-stilistischen Ebene und bei der Themenwahl auf, andererseits besitzen sie aber einen ähnlichen audio-visuellen Erzählstil, feste Ablaufmuster¹² sowie starke Ähnlichkeiten bei der filmbildlichen Umsetzung von Themen.

Auf der Format-, Bild- und Tonebene dienen prä- und postfilmische Inszenierungen sowie vereinzelt auch Arrangements und fiktionale Elemente dazu, die zu vermittelnde Information als real, das heißt mit dem Anspruch auf Wirklichkeit¹³ abzubilden.

Die folgenden Punkte beziehen sich auf Nachrichten und Nachrichtenjournale, gegebenenfalls werden beide unterschieden. Es geht jedoch in erster Linie darum, eine Auswahl von Markern für Realität, Inszenierung sowie Fiktionalisierung am untersuchten Material aufzuzeigen.

3.2.2. Inszenierungen

Bedingt durch das Medium Fernsehen sind Nachrichten und Nachrichtenjournale auf der Formatebene so inszeniert, dass sie durch einen spezifischen Zuschnitt Aufmerksamkeit und Interesse beim Zuschauer wecken. Dazu gehören neben der spezifischen Sendungs-dramaturgie¹⁴ die bewusste Inszenierung von Seriosität im Studio (Szenerie im Studio) sowie der allgemein nüchtern seriöse bis hin zum lockeren scherzhaften Präsentationsstil in Bezug auf die jeweils ganze Sendung.

Auf der Bild-/Kameraebene werden neben Standardnachrichtenbildern (z.B. in kleiner Blue Box) bei der Moderation im Studio auch in den Beiträgen vor allem bei politischen Themen Schlüssel- und Standardbilder¹⁵ verwendet. Der Einsatz von Kriegsbildern, Bildern von Verbrechen, Gewalt oder Einzelschicksalen hat einen starken emotionalisierenden Effekt. Präfilmische Inszenierungen finden durch die geschickte Positionierung von Korrespondenten und Reportern am Ort des Geschehens statt und funktionieren dadurch auch als Authentizitätsmarker.¹⁶ Postfilmische Inszenierungen liegen unter anderem bei der nachträglichen Erstellung einer logischen Bilddramaturgie vor, so z.B. durch Montage zur Erzeugung von Oppositionen in der Argumentationsstruktur bei politischen Debatten¹⁷, durch schnelle Schnittfolgen zur interessanteren Präsentation der Inhalte oder durch die Montage der Bilder auf eine konkrete Botschaft hin. In einigen Einspielern, wie unter anderem in einer Ausgabe von *RTL aktuell*¹⁸, werden, ebenso wie in Reportagen und Dokumentationen, Experten zum Schutz durch

Masken unkenntlich gemacht, wobei allerdings im erwähnten Beispiel die Namen mit dem Verweis auf die jeweilige Expertenfunktion durch Inserts eingeblendet sind. Ebenso finden Grafiken Einsatz, um dem Zuschauer eine einfache Orientierung durch Visualisierung zu ermöglichen. Darüber hinaus wirken verschiedene Kameraeinstellungen im Studio¹⁹ (Wechsel von Nah auf Halbnah, Schwenks, Splitscreen²⁰, Studiototale bei der Begrüßung und Verabschiedung) als belebendes Element, zur Übermittlung eines Raumgefühls sowie zur Erzeugung von Nähe zum Zuschauer.

Im Hinblick auf Inszenierungen auf der Ton-/Spracheebene sind z.B. der Nachrichtenstil (vorformuliert, Nominalstil, von regierungsamtlich bis locker), scherzhafte Elemente, gesprochensprachliche Formulierungen und Small Talk²¹, Emotionalisierung durch besondere Betonung oder Verwendung von entsprechendem Vokabular²², die Verwendung einer Erzählstrategie nach dem Prinzip Konflikt-Lösung/Ausgang mit den jeweils neuesten Informationen zum Thema sowie der bewusste Einsatz alltäglicher Interaktionalität (Begrüßung/-Verabschiedung) zu nennen. Quellenangaben bei der Moderation und O-Töne in Einspielern werden als Realitätsmarker eingesetzt.

3.2.3. Arrangements und fiktionale Elemente

Arrangements finden dort statt, wo Bilder ohne Anspruch auf reale Entsprechung und auch teilweise zur Steigerung der Realität bewusst in Szene gesetzt werden (z.B. Stellen und Nachstellen (und dadurch auch Verfälschung) von Ereignissen extra für die Kamera etc.).

Fiktionale Elemente treten vereinzelt in Einspielern von Nachrichtensendungen und Nachrichtenjournalen auf, so z.B. der Einsatz von Musik als dramaturgisches Mittel zur Spannungssteigerung oder Emotionalisierung, die Fiktionalisierung des Kontexts durch narrative Wendungen (erfundene Gedanken von Betroffenen etc. werden verbalisiert) oder der Einsatz von reinszenierten Filmbeiträgen in Anlehnung an andere bekannte Sendungen, z.B. an das Muster der ARD-Sendung „Der 7. Sinn“²³. Darüber hinaus werden auch animierte Grafiken zur Reinszenierung von Geschehnissen verwendet, da keine Originalbilder vorhanden sind. Informationen von Augenzeugen aus dem Off, Bilder vom Schauplatz nach dem Ereignis sowie O-Töne von Experten fungieren dabei als Realitätsmarker²⁴.

In Nachrichtensendungen und Nachrichtenjournalen sind Inszenierungen auf verschiedenen Ebenen zu finden. Durch die Einflechtung von vielen Realitätsmarkern, sei es auf sprachlicher oder auf bildlicher Ebene, wird der Anspruch, die Wirklichkeit abzubilden, gestützt. Die Analyse zeigt jedoch, dass zu einem geringen Teil Arrangements und auch fiktionale Elemente Eingang in diese Formate gefunden haben.

4. Resümee und Ausblick

Dokumentarische Formate wie Nachrichten, Reportagen oder auch Formen des Reality-TV arbeiten in unterschiedlicher Art und Weise sowie in verschiedener Intensität mit inszenierten Szenen aller Art. Diese Inszenierungen haben sich in das filmische Signalsystem „nicht-fiktional“, welches dokumentarische Formate unter anderem durch Authentizitätsmarker eine starke Referenz zur außerfilmischen Realität konstatiert, nahezu eingeschlichen. Dem filmanalytischen Blick und sicher auch für einen Teil der Rezipienten erkennbar, zeigen sich diese prä-filmischen Inszenierungen neben etablierten und akzeptierten filmischen Inszenierungen durch die Kamera sowie postfilmischen Inszenierungen durch Musik, Montage etc. als „manipulative“ Eingriffe in die außerfilmische Realität, die qualitativ anders zu bewerten sind als die sonstigen Inszenierungen.

Auffällig ist, dass diese Elemente neben oder in Kombination bzw. Korrespondenz mit authentisierenden Zeichen auftreten, die auf den dokumentarischen Charakter dieser Formate hinweisen und damit auf den Anspruch der Dokumentation der außerfilmischen Realität. Letztendlich können Authentizitäts- und Inszenierungsmarker dahingehend interpretiert werden, dass ihnen filminhärent eine ähnliche Bedeutung zukommt. Beide tragen innerhalb der vermittelten medialen/filmischen Realität dazu bei, die außerfilmische Realität den Bedingungen und Anforderungen des Mediums Fernsehen entsprechend glaubhaft und real darzustellen. Die letztendliche Interpretation, Einordnung und Bewertung der Marker als authentisch bzw. inszenatorisch kann nicht pauschalisiert bzw. festgeschrieben werden. Sie ergibt sich aus der Korrespondenz mit anderen filmischen Strukturen, deren Gesamtkomposition und Rahmung dazu beiträgt, etwas fiktional oder nicht-fiktional erscheinen zu lassen.

Dass dabei die Grenzen zwischen fiktional und nicht-fiktional im Detail verschwimmen, stellt auf der einen Seite die etablierte Unterscheidung ganzer Formate in fiktional und nicht-fiktional in Frage, da eine so pauschale Einord-

nung bzw. Charakterisierung überdacht werden muss. Auf der anderen Seite bleibt zu ergründen, welchen Einfluss die Vermischung von fiktionalen und nicht-fiktionalen Elementen beim gegenwärtigen Trend zur Fiktionalisierung bzw. Inszenierung auf die Rezipienten und deren Bewertung und Einordnung von fernsehmedial vermittelten Informationen hat?

-
- ¹ Die Untersuchungen finden im Rahmen des aktuellen DFG-Forschungsprojekts „Konventionen der Weltwahrnehmung. Gattungen der Information und Unterhaltung im Fernsehen“ an der Universität Mannheim unter der Leitung von Prof. Dr. Angela Keppler statt.
 - ² Unter filmischer Realität soll jene Bild-Ton-Komposition verstanden werden, die als filmisches Produkt vorliegt, wobei auch Fernsehprodukte als filmisch beschrieben werden.
 - ³ Unter außerfilmischer Realität soll jene Realität verstanden werden, die auch ohne Anwesenheit der Kamera existiert und auf die das filmische Produkt direkt, indirekt oder auch gar nicht verweist.
 - ⁴ Für eine ausführliche Diskussion und Ausdifferenzierung der Begriffe außerfilmisch und filmisch bzw. außerfilmische und filmische Realität sowie fiktional und nicht-fiktional als Begriff sowie als Einteilungskriterium für Fernsehsendungen siehe unter anderem Hattendorf, Manfred: *Dokumentarfilm und Authentizität*. Konstanz: UVK Medien 1999. Heinrich, Dieter und Wolfgang Iser (Hg.): *Funktionen des Fiktiven*. München: Fink Verlag 1983. Hickethier, Knut: *Geschichte des deutschen Fernsehens*. Stuttgart: Metzler 1998.
 - ⁵ Vgl. Bauer, Ludwig: *Authentizität, Mimesis, Fiktion. Fernsehunterhaltung und Integration von Realität am Beispiel von Kriminalsujets*. München: diskurs film Bibliothek 1992.
 - ⁶ Die beiden im Vorfeld geschilderten Typen des Eingriffs in die präfilmische Phase sowie die diesbezügliche Unterscheidung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Formaten stellen „Prototypen/Idealtypen“ dar, die die beiden Enden eines Kontinuums bilden, auf dem eine Vielzahl von Zwischentypen angeordnet sind, auf die hier jedoch nicht eingegangen werden kann. Ebenfalls nicht eingegangen werden kann an dieser Stelle auf die Diskussion zur Inszenierung im Dokumentarfilm bzw. zum durch die Produzenten angewiesenen Schauspiel der Protagonisten im Sinne von Flahertys „Nanook“. Siehe dazu unter anderem Hohenberger, Eva: *Die Wirklichkeit des Films*. Hildesheim: Georg Olms 1988.
 - ⁷ Das Unkenntlichmachen von Personen dadurch, dass die Gesichter mit einem schwarzen Balken versehen oder anderweitig verfremdet werden.
 - ⁸ Sendetermin: 19.11.2003.
 - ⁹ Sendetermin: 07.09.2003.
 - ¹⁰ In Nachrichtensendungen können auf Grund der kurzen Dauer und der geballten Informationen keine globalen Zusammenhänge bzw. langfristigen Folgen von Meldungen dargestellt werden.
 - ¹¹ Von Sender zu Sender gibt es verschiedene Vermittlungswege: so zeigen die Nachrichten- und Journalsendungen der öffentlich-rechtlichen Sender generell mehr Politiker oder offizielle Personen im O-Ton, die Privaten hingegen mehr Experten und Betroffene.
 - ¹² Sowohl Nachrichtensendungen als auch Nachrichtenjournale haben je nach Sender einen bis zwei Sprecher im Studio, gleiche Akteurstypen und die gleichen Sendungselemente: Vorspann, Begrüßung, Anmoderation, Filmbeiträge, Abmoderation, Wetter.

-
- ¹³ Vgl. Keppler, Angela: „Die massenmediale Konstruktion der Wirklichkeit“. In: *Medium* 15, 1985, Heft 8, S. 17.
- ¹⁴ Damit ist einerseits der Verlauf von Hard News am Anfang zu Soft News am Schluss sowie z.B. der (fast) immer gleiche thematische Ablauf von nationaler zu internationaler Politik, Wirtschaft, Kultur, Sport, Wetter gemeint.
- ¹⁵ Dazu gehören z.B.: vorfahrende Limousinen, Händeschütteln, Zeremonien etc.
- ¹⁶ Beispiel: *heute* (ZDF), Sendetermin: 08.11.2003 mit dem Korrespondenten Luc Walpot vor einem Schild „WELCOME TO THE CITY OF TIKRIT“.
- ¹⁷ Oppositionelles Narrationsprinzip, unterstützt durch „wenn-dann“-Konstruktionen (vgl. dazu auch Günthner, Susanne: *Vorwurfsaktivitäten in der Alltagsinteraktion*. Tübingen: Niemeyer 2000) auf der sprachlichen Ebene. Beispiel: *Tagesschau* (ARD), Sendetermin: 26.11.2003 (Haushaltsdebatte).
- ¹⁸ Sendetermin: 09.11.2003: Michael Weis, Rechtsextremismusexperte / Jan Raabe, Experte für Neonazi-Musik.
- ¹⁹ Die Ausnahme bildet hier die *Tagesschau* (ARD). Dort bleibt die Kameraeinstellung im Studio immer gleich (halbnaher Einstellung).
- ²⁰ *RTL aktuell* z.B. verwendet den Splitscreen häufig bei zugeschalteten Interviewpartnern.
- ²¹ Dies trifft meist bei Überleitungen zu oder wenn zwei Sprecher im Studio anwesend sind.
- ²² Beispiel: *Tagesschau* (ARD), Sendetermin: 08.11.2003.
- ²³ *SAT.1 Nachrichten*, Sendetermin: 08.11.2003 (Beitrag „Erkältung am Steuer“).
- ²⁴ Beispiel: *RTL aktuell*, Sendetermin: 08.11.2003.

Matthias Wierth-Heinig

Identitätsprozesse Jugendlicher in und um Filmrezeptionen

Einleitung

Grundlage meines Artikels ist meine Dissertation zum Thema „Die Bedeutung von Filmerzählungen für jugendliche Cliques: Rezeptionsprozesse populärer Filme am Beispiel dreier weiblicher Peer-groups“.¹ Im Kern bin ich der Frage nachgegangen, „in welcher Art und Weise narrative Filme für Mädchencliques bedeutungsvoll werden“ und habe dafür drei Mädchencliques im Alter von 14 bis 17 Jahren über ein dreiviertel Jahr zu Kino- und Video-/DVD-Rezeptionen begleitet, teilnehmend beobachtet, verschiedene Einzel- und Gruppeninterviews durchgeführt, Wahrnehmungsprotokolle und Medientagebücher erstellen lassen. Wie durch die forschungsleitende Fragestellung verdeutlicht, waren folgende Elemente von zentraler Bedeutung.

Mein Beitrag behandelt einen wesentlichen Teil meiner Dissertation – die *identitätsstiftenden Prozesse*, die einen Schwerpunkt der Untersuchung bzw. der Ergebnisse bilden. Vor der exemplarischen Darstellung der Ergebnisse ist allerdings erst ein gewisser Vorlauf nötig:

Zuerst wird auf die Entwicklungsthemen im Jugendalter bzw. die Identitätsbildung eingegangen, ohne dabei die soziale Dimension der Peer-groups außen vor zu lassen. Danach wird die Notwendigkeit erörtert, dass die Identitätstheorien und -ansätze nicht einfach 1:1 auf rezeptiv-kommunikative Prozesse übertragbar sind, sondern so zu sagen an die rezeptiven Situationen angepasst werden müssen. Als letztes stelle ich die Ergebnisse meiner empirischen Untersuchung vor, indem ich zunächst schlicht in die verschiedenen Rezeptionsphasen und in individuelle und soziale Prozesse identitätsstiftenden Film- bzw. Medienhandelns einteile.

Entwicklungsthemen und Identitätsbildung im Jugendalter

Entwicklung ist kein schlicht endogener Reifungsvorgang, der sich einfach nach einem vorgegebenen Plan vollzieht. Entwicklung ist vielmehr – handlungs- und interaktionstheoretisch gesehen – eine aktive prozessuale Handlung im Kontext², die sich eben nicht auf bloße Reaktionen auf Entwicklungsaufgaben beschränkt. Der Kontext, das sind auf der einen Ebene die Modernisierungsprozes-

se der Pluralisierung, Individualisierung, Enttraditionalisierung usw. Dieser Kontext hat ganz lebensnahe und konkrete Auswirkungen – die Auseinandersetzungen mit der Umwelt und den Erwartungen ist offener, vielfältiger und weniger an traditionelle Vorgaben gebunden. Chance und Risiko liegen dicht beieinander, Entscheidungen erfolgen im Bewusstsein, dass es auch anders sein könnte.³

Entwicklungsthemen

Die Entwicklung umfasst verschiedene Bereiche, die zwar in der Lebenswirklichkeit aufeinander bezogen, doch ebenso differenzierbar voneinander sind. Auf Grund dieser Veränderungen in der Jugendphase werden im jeweiligen Bereich bestimmte Themen relevant:⁴

1. Körperlich-sexuell:

- Es geht darum, die eigene Geschlechtsrolle bzw. Indikatoren und Attribute der jeweiligen Geschlechtsrolle zu finden.
- Als Leitmotiv gilt die Ablösung, die mit der eigenen Gestaltung der Liebesbeziehungen verbunden ist.

2. Kognitiv:

- Im Zentrum steht hier die „Aufgabe“ sich vom jugendlichen Egozentrismus zu lösen und fähig zu werden, über sich selbst und andere reflektieren zu können – als Voraussetzung für eine bewusste Gestaltung von Beziehungen.

3. Emotional:

- Im Probehandeln und Probefühlen können verschiedenste Möglichkeiten im Bereich des eigenen Körpers, Beziehungen usw. durchgespielt und fantasiert werden.
- In den fantasierten Lebensentwürfen werden sowohl reale als auch überhöhte, erwünschte Vorstellungen von sich selbst durchgespielt. Langfristig geht es darum, überhöhte Entwürfe zu verwerfen und reale anzunehmen.

4. Sozial:

- In den Peers ermöglichen neue Beziehungen und Bezugspersonen neue Arten von Beziehungen und unterstützen den Ablösungsprozess.
- Das kommunikative Handeln bzw. Austausch und Auseinandersetzung in der Peer-group dient auch der Selbstvergewisserung, indem geklärt wird, was zu einem passt und was nicht.

- Durch die intimen Beziehungen in den Peers kann gelernt werden, sich in andere hineinzusetzen und zu akzeptieren.

Interaktionistisches Identitätsmodell nach Krappmann

Entsprechend der in meiner Arbeit untersuchten kommunikativen und interaktiven Rezeptionsprozesse geht es um eine Auseinandersetzung mit neueren interaktionistischen Identitätsmodellen, und hier besonders mit Krappmanns Modell der „balancierenden Identität“.

Krappmanns Konzeption der „balancierenden Identität“⁵ gilt als Weiterentwicklung der Grundgedanken des symbolischen Interaktionismus⁶ vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Änderungen der Moderne. Auch er sieht Identität als ein zu entwickelndes Konstrukt an, das mühevoll aus der Dialektik von interaktiven Prozessen und subjektiven Leistungen geschaffen wird, indem das Subjekt soziale Werte, Erwartungen etc. internalisiert – allerdings kritisch. Dabei geht er grundlegend von der Inkonsistenz der Normensysteme aus. Dazu gehört, dass es dem Individuum nie möglich ist, der zugeschriebenen sozialen und persönlichen Identität gänzlich gerecht zu werden. Um weder Interaktionen noch das Selbstgefühl zu gefährden, muss das Individuum zwischen Normalität und Einzigartigkeit balancieren – in dieser Balance drückt sich nach Krappmann die Ich-Identität aus. Dafür sind verschiedene Kompetenzen nötig:⁷

- „Rollendistanz“ als Fähigkeit Normen reflektieren, interpretieren, modifizieren und teils auch ablehnen zu können. Die Möglichkeit zur Rollendistanz ergibt sich erst durch den Rückgriff auf andere bzw. das Gesamte der Rollen. Der Einzelne muss sich nicht in das „Schicksal“ einer Rolle ergeben.
- „Empathie und Role-taking“ bezeichnet das Hineinversetzen in die Erwartungen und Haltungen der Interaktionspartner, so dass Handlungssituationen aus unterschiedlicher Perspektive betrachtet werden können. Krappmann sieht diese Fähigkeit als kognitive und affektiv-emotive an.
- „Ambiguitätstoleranz“ als die Fähigkeit Ambivalenzen und Unbefriedigtheiten in Interaktionen zu ertragen. Bedürfnisse werden dann befriedigt, wenn trotz gemeinsamer Kommunikationsbasis die verschiedenen Erwartungen und Wünsche ausgedrückt werden können.
- „Identitätsdarstellung“ als letzte Kompetenz bezeichnet das Vermögen die Ich-Identität darzustellen und zeigen zu können und ist deshalb von großer Wichtigkeit, weil eine Identität erst in den Interaktionsprozess eingeführt sein muss, um für sich und andere wirksam werden zu können.

Die Bedeutung der Peer-groups in der jugendlichen Entwicklung

Neben Elternhaus und Schule sind vor allem die Peer- oder Gleichaltrigengruppen für die Sozialisation prägend. In den Peers kann auch das ausgelebt werden, was gesellschaftlich sanktioniert ist.

Peer-groups werden auch als Primärgruppen bezeichnet, die ihren Beitrag zur Entwicklung von Identität leisten und folgende Merkmale aufweisen:

- geringe Zahl der beteiligten Personen und relative Dauer,
- Möglichkeit der face-to-face-Kommunikation,
- Unspezialisiertheit der sozialen Rollen,
- intensive und intime Beziehungen,
- gemeinsame Werte und Gefühle
- das Bewusstsein von Gemeinsamkeit, das Stabilität schafft.⁸

Die Wichtigkeit der Peer-groups mit Blick auf Mädchen zeigt sich deutlich in Studien zu Charakteristika freundschaftlicher Beziehungen.⁹ Zu den Kriterien gehören insbesondere

- Vertrauen und Offenheit (über alles reden können, Vorstellungen entwickeln...),
- Humor (als Symbol der Zugehörigkeit der Gruppe, Form der lustvollen Distanzierung...) und
- Streit/Auseinandersetzungen (spezifische Streiddynamik, Versöhnungsprozesse, ohne dass die Beziehungen Schaden nehmen).

Anpassungen an filmische Rezeptionssituationen

Elemente aus den Entwicklungs- und Identitätsmodellen lassen sich nicht in einer simplen Operation 1:1 auf Rezeptionsprozesse übertragen, auch wenn diese grundsätzlich ebenfalls „Interaktionen“ sind.

Für die Filmrezeption als „Quasi-“ oder „Als-ob-Erfahrungssituation“ müssen u.a. folgende Aspekte bzw. Stellgrößen mit berücksichtigt werden:¹⁰

- Rezeptionen narrativer Filme bieten eine „extreme Heterogenität unterschiedlicher Erfahrungsmöglichkeiten“ – Zuschauer können ganz alltagsferne, exotische Geschehnisse „erleben“ und erweitern den persönlichen Erfahrungsbereich.

- Die Als-ob-Erfahrungssituation kennzeichnet sich durch eine angenehme „Verpflichtungslosigkeit“ – an mich als identifizierbarem Zuschauer werden keine Erwartungen gestellt, keine Interaktionsverpflichtungen.
- Eng verbunden damit ist die „potenzielle Konsequenzlosigkeit der Empfindungen und Als-ob-Handlungen“ – die Rezipienten können sich bei allen Formen des Miterlebens der Verantwortung entziehen, sie haben keinen Einfluss auf das Filmgeschehen. So können durchaus auch tabuisierte Empfindungen miterlebt werden.
- Die Rezeption ist „in hohem Maße kognitiv kontrollierbar“ – die Situation kann jederzeit modifiziert oder abgebrochen werden.
- Letztlich ist die „Intensität der psychischen Verarbeitungsleistung“ an die aktuelle Bedürfnis- und Stimmungslage der Rezipienten anpassbar.

Ergebnisse

Die Entwicklung der (weiblichen) Jugendlichen lässt Themen relevant werden, nach denen kulturell aktiv gesucht wird. Vor dem Hintergrund der Bündelung jugendlicher Entwicklungsthemen in der Identitätsbildung stellt sich die Frage, ob und inwiefern von einer „identitätsbildenden Aneignung“ von Filmen die Rede sein kann.

Die Rezeptionshandlungen charakterisieren sich in den Cliques sowohl als *individuelle* als auch als *soziale*. In jeder Rezeptionsphase lassen sich beide Ebenen verbunden miteinander finden, allerdings unterschiedlich gewichten:

- Die vor-rezeptive Phase umfasst beide Ebenen gleichermaßen,
- in der eigentlichen überwiegt die individuelle und
- nach-rezeptiv steht deutlich die soziale im Vordergrund.

Mehr noch: der Modus der Rezeption deutet unweigerlich auf die unterschiedlichen Modi rezeptiver identitätsbildender Aneignungsprozesse hin, deren zentrale Aspekte im Folgenden exemplarisch dargestellt werden.

Vor-rezeptiv: Selbstvergewisserung durch geschmackliche Einordnung

Die Rezipientinnen können auf vielfältige Arten Informationen über kommende Filme erhalten: über Teaser, Trailer, TV-Magazine, Internet, Gespräche usw. Dabei gehen sie selektiv vor – werden sie von den Erstinformationen angesprochen, ist es wahrscheinlich, dass sie sich bedürfnisorientiert gezielt weiteren zuwenden.

Die weitere und vielleicht sogar intensive Zuwendung zu Vorinformationen hängt zunächst maßgeblich vom persönlichen Geschmack ab. Geschmack stellt sich – im Sinne eines „sichtbaren“ Phänomens – in Gestalt der Filmpräferenzen dar, die in ihrer Beschaffenheit mehr oder weniger offen sind. Orientierungseinheiten der geschmacklichen Stellgröße sind Genres, Geschichte, Schauspieler usw.

Kulturelle und auf Filme bezogene Praxis bedeutet, dass aus einer Vielfalt von Optionen ausgewählt wird. Die Selektion aufgrund der geschmacklichen Einordnungen erfolgt maßgeblich kommunikativ. Es sind dabei besonders auch die Kommunikationsmöglichkeiten, die die Suche nach Verständigungen und Freundschaftsbeziehungen allgemein mit gestalten und innerhalb derer Distinktionen und Einigungen erfolgen: Die Mädchen positionieren sich sowohl selbst geschmacklich im Verhältnis zu den kulturellen Filmangeboten als auch in der Clique, in der zusätzlich Wünsche, Vorlieben und Abneigungen für eine gemeinsame Filmrezeption austariert werden. Diese Form der individuellen und sozial-kommunikativen Identifizierungen, Aushandlungen und Ablehnungen gehört somit zur *kulturellen Selbstvergewisserung*, die die Mädchen immer wieder praktizieren.

Eigentliche Rezeption: Probehandeln und Probefühlen

Die spezifischen Charakteristika der Rezeption als „Quasi-Erfahrungssituation“ bieten die Möglichkeit, verschiedene vom filmischen Text gebotene Möglichkeiten durchzuspielen und zu fantasieren. Dies ist Teil des Probehandelns und Probefühlens Jugendlicher, die durch ihre reiche Fantasie nicht nur auf reale Rahmungen angewiesen sind. Die Intensität des Probehandelns/Probefühlens unterteilt sich in folgende Aspekte:

- „Role-taking“: Die Rezipientinnen versetzen sich in die Erwartungen und Haltungen der Figuren und können so die filmischen Interaktionen aus unterschiedlicher Perspektive betrachten. Das Verstehen, Nachvollziehen und Nachbilden von Erwartungen und Haltungen der Figuren ist zunächst ein kognitiver Vorgang, auf den
- „Empathie“ aufbauen kann, in der affektiv-emotive Aspekte hinzutreten. Doch auch im Rahmen der „Quasi-Erfahrung“ der Filmrezeption gilt, dass im Nacherleben oder Nachfühlen keine bloße „Kopie“ des abgebildeten Gefühls erstellt wird, sondern die Individuen die Qualität des nachempfundenen Gefühls in ihrer je individuellen Art und Weise erfahren. Dieser einfache

Umstand zeigt, dass es hier nicht nur um ein Role-taking, sondern auch um ein Role-making geht. Auch sind sich die Beobachterinnen bewusst, dass es jemand anderes ist, der in der speziellen Situation verhaftet ist.

- „Positionen: Sympathie und Antipathie“. Die Rezipientinnen nehmen schon in ihrer empathischen Teilnahme im Sinne des Nacherlebens und Nachfühlens und extremer in der Annahme oder Ablehnung von Figuren und Handlungen eine „Position“ ein. Das Positionieren verweist auf Aspekte der Selbstvergewisserung, welche Handlungen oder Figuren mit den eigenen Wünschen, Vorlieben und Interessen übereinstimmen und welche nicht.
- „Ausleben von Sanktioniertem“: Die Rezeption als „Quasi-Erfahrung“ gewährt die Möglichkeit der Verpflichtungs- und Konsequenzlosigkeit des eigenen Probehandelns und Probefühlens. Dies stellt einen Schutzraum für das Ausleben von real sanktionierten Gefühlen bereit.
- „Die Suche nach dem idealen Partner“ kann als (film-)rezeptionsspezifische Form der „realen“ Suche nach einem Partner betrachtet werden. Die Sehnsucht nach einem idealen Partner kann spielerisch und schwärmerisch fantasiert werden.

Äußerungen während der Rezeption sind zwar Teil einer Selbstdarstellung im Rahmen der spezifischen Beziehungskommunikation, durch die sich Mädchen gegenseitig ihre Einstellung signalisieren. Dieser Identitätsdarstellung kommt jedoch nach-rezeptiv eine größere Bedeutung zu.

Nach-rezeptiv: Identitätsdarstellung („express yourself“)

Zur cliquenkommunikativen Aneignung und Auseinandersetzung gehören vor allem die „vielfachen Bezüge zu sich selbst“, die geäußert werden und wichtiger Teil der Identitätsdarstellung in Gruppen sind. Zum Einen sind die Bezüge zu sich selbst „filmszenisch gebunden“: Die Rezipientinnen explizieren ihre Wahrnehmungen, Gefühle und Deutungen von Filmszenen, -handlungen und -figuren filmszenisch gebunden, indem es um empathische Teilnahmen an Figuren und Handlungen in der jeweiligen Geschichte geht. Weiter individuell ausgestaltet und persönlicher gefärbt sind die „weiteren Ausgestaltungen“, wenn die Mädchen berichten, wie sie sich in einer solchen Situation verhalten hätten. Hier bringen sie ihre identifizierbare Person und eigene Handlungsoptionen mit ein, indem sie reale sowie wunschvolle Bilder von sich entwerfen, wie sie in dieser imaginierten Situation handeln würden.

Ein weiterer Schritt des Entfernens vom Film erfolgt durch „konkrete reale Bezugnahmen“. Hier werden die individuellen und gemeinsamen Erfahrungen zur Diskussion gestellt, wenn z.B. jemand in einer der Filmhandlung ähnlichen Situation gewesen ist oder Geschichte, Handlung oder Figuren als Anknüpfungspunkt für weitere Erfahrungen fungieren.

Die letzten Aspekte des Entfernens von der Filmerzählung weisen auf eine „Funktionalisierung des Filmtextes“ der Cliques hin, in der sich die Mädchen vom filmischen Ausgangspunkt lösen und Bezüge zur eigenen Erfahrungs- und Lebenswelt herstellen können, womit der Interpretationsspielraum erheblich erweitert wird.

Weiterer Teil einer umfassenden Selbstdarstellung ist die unter den „sozialen Gratifikationen“ zusammengefasste Ironie, der Witz und Humor insgesamt. Figuren, Handlungen, Geschichten, Titel und andere Elemente, die vorher maßgeblicher Teil der Bezüge zu sich selbst waren, werden in ironische Zusammenhänge gestellt und gemeinsam fantasiert. Diese „sozialen Gratifikationen“ sind Konstitutionen des gemeinsamen Vergnügens, das mit den manifestierten Emotionen verbunden, aber nicht nur auf innere, subjektive und „ernste“ Ebenen begrenzt ist. Vielmehr vermögen die Rezipientinnen ironisch mit Rollen und Reflektionen zu spielen.

„Ambiguitätstoleranz“ stellt einen weiteren identitätsbildenden Aspekt in der nach-rezeptiven Phase dar. Die Rezipientinnen sind oft unterschiedlicher Meinung, äußern unterschiedliche Gefühle zu Elementen des Filmes, bewerten, evaluieren und präsentieren sich divergent. Die Gruppenkommunikation und damit die Identitätsdarstellung ist umso befriedigender, je besser verschiedene Gefühle, Wahrnehmungen und Bedürfnisse auf einer gemeinsamen Kommunikationsbasis ausgedrückt werden können.

Sich-Präsentieren und Sich-Vergleichen in der Gruppe, Einigung und Distinktion, sind wesentliche Prozesse in der Identitätsbildung Jugendlicher. Diese Prozesse wurden dort umso weiter vorangetrieben, je mehr Raum es gab für eigenes Präsentieren, Einigen und für Distinktion.

¹ Veröffentlicht als Wierth-Heining, Mathias: *Filmrezeption und Mädchencliques: Medienhandeln als sinnstiftender Prozess*. München: KoPäd-Verlag 2004.

² Silbereisen, Rainer K.: „Entwicklung als Handlung im Kontext. Entwicklungsprobleme und Problemverhalten“. In: *Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Entwicklungssoziologie* / 6.

-
- Jahrgang 1986, Heft 1, S. 29-46. Silbereisen, Rainer K.: „Jugendliche als Gestalter ihrer Entwicklung: Konzepte und Forschungsbeispiele“. In: Schumann-Hengsteler, Ruth/Trautner, Hanns M.: *Entwicklung im Jugendalter*. Göttingen u. a.: Hogrefe 1996, S. 1-18.
- ³ Keupp, Heiner u.a.: Identitätskonstruktionen. Zum Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Hamburg: Rowohlt 1999, S. 56.
- ⁴ Siehe Wierth-Heining: *Filmrezeption und Mädchencliquen*, S. 23ff.
- ⁵ Krappmann: *Soziologische Dimensionen der Identität*. Krappmann, Lothar: „Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht“. In: Keupp, Heiner/Höfer, Renate: *Identitätsarbeit heute: klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997, S. 66-92.
- ⁶ Mead, George H.: Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1995, S. 177.
- ⁷ Krappmann: *Soziologische Dimensionen der Identität*, S. 78f.
- ⁸ Schäfers, Bernhard: „Primärgruppen“. In: Schäfers, Bernhard (Hg.): *Einführung in die Gruppensoziologie: Geschichte, Theorien, Analysen*. Wiesbaden: Quelle & Meyer 1999, S. 97-112.
- ⁹ Siehe hierzu Breitenbach, Eva/Kausträter, Sabine: „„Ich finde, man braucht irgendwie eine Freundin“ – Beziehungen zu Gleichaltrigen in der weiblichen Adoleszenz“. In: *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation* / 18. Jahrgang 1998, Heft 4, S. 389-402.
- ¹⁰ Vorderer, Peter: Fernsehen als Handlung: Fernsehfilmrezeption aus motivationspsychologischer Sicht. Berlin: Ed. Sigma 1992, S. 85f.

Peter Riedel

Manierismus der Angst. Zur Funktion des Ästhetischen in den Filmen Dario Argentos

Wenngleich sämtliche Filme Argentos, wie kryptisch und verworren sie im Einzelnen gehalten sein mögen, narrative Strukturen aufweisen, sind diese doch lediglich Vorwand, „Simulation einer Erzählung“. Der Filmtext selbst ist Gedicht, „poetischer Film“¹, dessen Verständnis sich allein über die Analyse der Analogien und Korrespondenzen, der metaphorischen und metonymischen Verstellungen eröffnet, die den Code zur Dechiffrierung jenes Komplexes konstituieren, der Herz und Triebkraft des Werkes bildet.

Die teils manieristischen Dekors, die Betonung graphischer Strukturen wie das Interesse an Oberflächentexturen, die expressive Lichtführung und die exzentrischen, selbstbezüglichen Kameraoperationen – diese und andere Auffälligkeiten sind weit mehr als nur ästhetisches Spiel. Sie eröffnen einen spezifisch filmischen Wahrnehmungsraum und zugleich einen idiolektalen Raum der Semiose, auf dessen Ausgestaltung hin die ästhetischen Strategeme zu befragen sind. Eingebettet in ein lyrisches Verweissystem, vermögen ihre exzessiven Qualitäten eigene, nicht-narrative Sinneffekte zu evozieren, den Zuschauer auf eine Änderung des Lektüremodus hinzuführen und den Blick darauf zu zwingen, dass sich hier etwas artikuliert, das seinem Wesen nach in gängigen Erzähl- und Darstellungsmodi nicht aufzugehen vermag. Etwas, um das sich die narrativen Strategien und ästhetischen Verfahren anordnen, aus dem sie ihre Funktion und Dynamik beziehen, das die ihnen inhärenten Tendenzen radikalisiert, um sich zugleich einer unmittelbaren Benennung zu verweigern. Mit seiner ausgestellten Artifizialität wie auch der expliziten, immer wiederkehrenden Thematisierung von Kunst und Künstlertum, Bild und Erinnerung, schafft sich dieses Œuvre ein imaginäres, nur scheinbar außerfilmisches Supplement. Genauer: Seinen Geschichten und Motivkonstellationen ist eine strukturelle Leerstelle eingeschrieben, um die sich alles gruppiert, und der innerfilmisch der Wert eines Außerfilmischen zugeeignet wird.

Das gesamte Geschehen vollzieht sich bei Argento wie der Reflex eines außen stehenden Subjekts, eine Projektion. Nichts ereignet sich hier, das ebenso vollständig wie plausibel aus den Charakteren und Handlungszusammenhängen heraus ableitbar wäre; die Psychologisierung ist in die *Mise en Scène*, in die Mon-

tage und die Tonarbeit verlagert. Der Schleier des Stils ummantelt das Geschehen; das Entsetzen ist verschoben ins Ornament, ins Dekorative und die Choreographie.² Ein Akt der Sublimierung, der Aufhebung im emphatischen Wortsinne; ein Manierismus der Angst, bei dem das lyrische Ich den Text ebenso systematisch wie hysterisch verzerrt. Die Charaktere selbst erscheinen flach, silhouettenhaft.³ Die ‚Entäußerung des Inneren‘ durch das Spiel wirkt stilisiert, bewusst theatralisch, expressiv bis expressionistisch überzogen; man erkennt das Spiel als solches, die Geste als Affektindex, den Schauspieler als Schauspieler.

Die wohl augenfälligste Konstante dieser Filme, das Motiv der obsessiven, die Protagonisten verfolgenden und peinigenden Erinnerungen, führt unmittelbar auf die Grundfunktion ihrer Ästhetik. Die Erinnerungsbilder tragen in der Regel zur Strukturierung des filmischen Textes bei, indem sie als Rätsel aufgebende Elemente mit mehr oder weniger starken Abwandlungen die Narration repetitiv durchlaufen. Ihr Sinn enthüllt sich oft erst sukzessive, wird in einigen Filmen nahezu gänzlich suspendiert.

Generell greift die Erinnerung bei Argento auf mentale Bilder gleichermaßen wie auf materielle Träger, auf repräsentierende wie nicht-repräsentierende Künste aus. Durch diese Streuung von Wiederholungen und Korrespondenzen erlangt das memorierende Moment seine charakteristische strukturelle Komplexität. So fixieren neben Gedächtnisbildern im engeren Sinne auch Gemälde und Zeichnungen vergangene Ereignisse, etwa das in naivem Stil gehaltene Bild in *L' Uccello Dalle Piume Di Cristallo* (*Das Geheimnis der schwarzen Handschuhe*, 1969) oder die Kinderzeichnung in *Profondo Rosso* (*Deep Red*, 1975). Die Photographie übernimmt unter anderem in *Il Gatto A Nove Code* (*Die neunschwänzige Katze*, 1971), *Quattro Mosche Di Velluto Grigio* (*Vier Fliegen auf grauem Samt*, 1971) und *Tenebre* (1982) eine bewahrende Funktion.

Ein anderer Typ entäußerter Erinnerung begegnet in der Wiederaufnahme des Traumas im Verbrechen, das eine invertierte Wiederholung des erfahrenen Unrechts darstellt und für gewöhnlich selbst eine Wiederholungsstruktur aufweist, insofern die Verbrechen seriell begangen werden. Bereits in seinem Regiedebüt parallelisiert Argento dabei mittels struktureller Äquivalenzen Kunst und Verbrechen, lässt besagtes Gemälde, das eine der Galeristin Monica Ranieri als Jugendliche widerfahrene Gewalttat darstellt, den Schriftsteller Sam Dalmas in

gleicher Weise literarisch inspirieren, wie es die Serienmörderin Ranieri zu ihren Taten antreibt.

Auch das Schreiben selbst übernimmt als Kunstform eine Erinnerungsfunktion, fungiert mitunter als Verbindungsglied zwischen dem traumatischen Ereignis und den Wiederholungstaten, namentlich in *Tenebre*, einem Film, der überdies die Einschließung nicht-gegenständlicher Kunstwerke in die Wiederholungszyklen exemplifiziert: Der Absatz des roten Schuhs, mit dem die junge Frau in einer Rückblende ihr gedemütigtes Opfer oral penetriert, findet sein visuelles Echo nicht nur in dem Messer, mit dem sie niedergestochen, sondern auch in der abstrakten Skulptur, von der Peter Neal am Ende durchbohrt wird.

Grundsätzlich ist zwischen zwei Arten von Erinnerungsbildern zu unterscheiden. Zwischen jenen – häufig fehl interpretierten – an ein beobachtetes aktuelles Verbrechen, den Erinnerungen eines Zeugen oder einer Zeugin also, und jenen an ein weiter zurückliegendes Ereignis, das gleichwohl in direktem Zusammenhang mit den gegenwärtigen Geschehnissen steht. Dies können Kindheitserinnerungen des Mörders oder der Mörderin sein, aber z.B. auch die Erinnerungen an ein von einem Elternteil begangenes Verbrechen bzw. an eigenes in der Kindheit erfahrenes Leid.

Bezeichnend für Argentos Erzähltechnik und Grundinteressen ist die Thematisierung des ontologischen Status der Erinnerungsbilder: Erscheint dieser in *L'Uccello Dalle Piume Di Cristallo* noch relativ unproblematisch, so kommt spätestens mit Argentos drittem Film *Quattro Mosche Di Velluto Grigio* ein neuer Typus auf. Mehrfach lässt Argento hier Gedächtnisbilder die Narration skandieren, deren Subjekt bis zum Ende verschleiert bleibt. In einer psychiatrischen Isolierzelle schwenkt eine Kamera um 360°, während wir aus dem Off die Vorwürfe eines zornigen Vaters hören: „Ich wollte einen Sohn! Keinen Schwächling wie Dich!“. Indem Argento über weite Strecken des Films eine Zuordnung der Erinnerungen unterbindet, löst er sie aus ihrem konkreten Zusammenhang, lässt sie als entsubjektivierte Partikel die Narration als Ganze enigmatisch aufladen.⁴

Tenebre wird diese Strategie weiter vorantreiben: Zum einen findet sich auch hier die Erinnerung an einen aktuellen Mord, bei der, ähnlich wie in *Suspiria* (1977), erst nachträglich eine akustische Information korrekt aufgefasst wird, um ein Verbrechen, wiederum vergleichbar mit *L'Uccello Dalle Piume Di Cristallo* und *Profondo Rosso*, in gänzlich neuem Licht erscheinen zu lassen; zum anderen durchzieht eine zweite Serie von Erinnerungsbildern den filmi-

schen Text: Wir sehen zunächst die Demütigung eines Jugendlichen durch eine junge Frau, späterhin deren Ermordung, offenbar ein Racheakt. Auch hier unterbleibt über weite Strecken eine Zuordnung der Erinnerungen. *Tenebre* lässt jedoch, und damit geht er weiter als *Quattro Mosche Di Velluto Grigio*, auch die Auflösung der Geschichte im Vagen: Wenn, so heißt es gegen Ende, der Schriftsteller Peter Neal den Mord an der jungen Frau begangen haben sollte, dann hätte dieses Ereignis seinen Verstand auf ewig gespalten. Es bleibt die Option, dass dem psychologischen Erklärungsangebot keine reale Grundlage entspricht.⁵ *Opera* (1987) schließlich wird von einer Reihe freigesetzter Erinnerungspartikel organisiert, die sich nicht nur einer zeitlichen Zuordnung widersetzen, sondern bei denen darüber hinaus zum Teil unentscheidbar bleiben muss, ob es sich tatsächlich um Erinnerungen oder um Traumsequenzen handelt.

Eben dies ist entscheidend für das Verständnis Argentos: Ihn interessiert weniger die Erklärung der Ereignisfolgen von in der Vergangenheit zu suchenden Ursachen her, als vielmehr das unaufhörliche Anwesen des Vergangenen, seine Insistenz als solche. Die Vergangenheit, der Bericht über sie, erhellt die Gegenwart nicht, sondern bricht sie, hält sie in der Schwebe, insofern der Grund des Geschehens unentscheidbar bleiben muss oder durch narrative Marginalisierung gezielt herabgesetzt, in seiner Relevanz problematisiert wird.

Über die memorierende Bewahrung des traumatischen Ereignisses erschließt sich der Kernkomplex des Argento-Œuvres: Das stets aufs Neue beschworene, gebrochene und gewaltsame Verhältnis zwischen Erwachsenen und Kindern. Dieses muss nicht zwingend mit jenem zwischen Eltern und ihren Kindern identisch sein. Häufig ist es dies jedoch, und nicht weniger häufig finden sich versteckte Hinweise darauf, dass die vorgestellte Beziehung als Chiffre einer familiären Überwerfung zu begreifen ist.

Bereits die direkte Darstellung herrischer Erwachsener sticht ins Auge, wobei es sich meist um bedrohliche Mutterfiguren handelt. Man erinnere sich an die mordenden Mütter aus *Profondo Rosso* und *Trauma* (1993) wie auch generell an die Darstellung von an Kindern verübter Gewalt bzw. die Erzählung darüber. Weiterführend können die Eltern auch durch Stellvertreter repräsentiert werden, und hiermit bewegen wir uns im zweiten, metaphorischen Bereich der Inszenierung. Man denke an Arno aus *Il Gatto A Nove Code*, der über eine Reihe von Anspielungen als inzestuös begehrende Vaterfigur aufgebaut wird, oder an die Lehre-

rinnen aus *Suspiria* und *Phenomena* (1985), Repräsentantinnen der herrischen Mutter.

Ihre definitive Überhöhung erfährt die Modellierung der Mutter als Bedrohung von Leib und Leben durch das Thomas de Quincey entlehnte Konzept der drei Mütter, das *Suspiria* und *Inferno* (1980) zugrunde liegt.⁶ Mater suspiriorum, die Mutter der Seufzer; mater lachrymarum, die Mutter der Tränen; mater tenebrarum, die Mutter der Schatten – drei Mütter, die von den Menschen mit *einem* Namen belegt wurden: „Tod“. Der allegorische Auftritt des Todes am Ende von *Inferno* verknüpft in kaum zu überbietender Weise das Motiv der beherrschenden Mutter mit der Negativität. Das Lebensspendende, ‚in die Welt Werfende‘, ist zugleich das Nichtende.

Die suggerierten gewaltbelasteten Beziehungen bleiben inhaltlich eher ungesättigt. Wie bereits angemerkt, geht es Argento in erster Linie um die Insistenz des Vergangenen, das umso furchtbarer wirkt, je weniger greifbar es ist. Es kommt nicht unbedingt auf die konkrete Festlegung, auf die Identifizierung des Ereignisses an, eher geht es um ein beständiges Andeuten. Darum, dass da etwas war, um das Heraufbeschwören eines bedrohlichen Szenarios, das im Bild wie auf der Tonspur, im Handeln und Verhalten der Protagonisten seinen Ausdruck sucht, das generative Funktionen nicht nur für die Narration, sondern für die gesamte jeweilige Filmwelt hat.

Die in *Profondo Rosso*, *Suspiria* und *Inferno* beschworene Grauzone zwischen Psychopathologie und paranormalen Erscheinungen dient der Ausgestaltung jener paranoiden Disposition, die bei Argento grundsätzlich das Verhältnis zu den Eltern konstituiert: Ein von außen kommender, kontrollierender Blick, eine Macht, die in unser Leben eingreift und die wir selbst kaum beeinflussen, nicht einmal wirklich zu identifizieren wissen, die sich ablöst von konkreten Personen, um die Wahrnehmung der Welt in ihrer Gänze zu durchformen; ein Ausgreifen der Gefahr über die Person der Mutter hinaus auf eine nicht sichtbare Kraft, eine numinose Bedrohung.

Diese beobachtende Instanz nistet sich auch in Argentos Architekturen ein. Labyrinthische, unübersichtliche Gänge sind seit je charakteristisch für seine Arbeit. Als Vorbilder lassen sich Lewis Carrolls *Alice in Wonderland* und Gaston Leroux' *Le Fantôme de l'Opera* identifizieren, nicht minder die endlos wuchernden Architekturen in Piranesis *Carceri*⁷, einem Mitte des 18. Jahrhunderts entstandenen Zyklus von Radierungen, der nicht nur die Raumbeschreibungen

der *Gothic Novel* nachhaltig beeinflusste, sondern zudem mit seinen verschachtelten, teils geometrisch widersinnigen Raumkonstruktionen auf die Gemälde Eschers voraus weist, auf die *Suspiria* mehrfach anspielt: Die Tanz-Akademie befindet sich in der Escher-Straße, die Tapeten einiger Zimmer zieren Gemälde des niederländischen Künstlers, und hier wie in *Inferno* pflanzt sich ein Raum in den nächsten scheinbar endlos fort, eine imaginäre Staffelung, die jederzeit zur tödlichen Falle werden kann.

Mit den beiden ersten Teilen der unvollendeten „Drei Mütter“-Trilogie hatte die Überhöhung der Angst einflößenden Mutter ihren stilistischen Höhepunkt erreicht. Nach dem in unterkühlten Bildern gehaltenen Selbstverständigungsversuch *Tenebre* kommt es zu einer signifikanten Verschiebung. Ab *Phenomena* lässt sich in Argentos Filmen ein Mädchen- und Frauentypus verzeichnen, der in späteren Jahren durch seine Tochter Asia verkörpert werden sollte. Bei den Dreharbeiten zu *Phenomena* war sie bereits als Neunjährige auf dem Set präsent, verlieh zudem in der italienischen Sprachfassung des Films dem missgestalteten Kind der Internatsleiterin ihre Stimme; ebenso synchronisierte sie Betty, die Protagonistin aus *Opera*. Asia Argento hatte Eingang in die Filme ihres Vaters schon vor ihrer ersten Rolle in *Trauma* gefunden – in Form von Repräsentationen, die ihr ähnlich sehen, dem gleichen Typus zugehören.⁸ Ein Typus, der wiederum als alter ego des Regisseurs fungiert. In *Phenomena* erkennt Dario Argento seinen persönlichsten Film: „Ich identifiziere mich sehr stark mit dem Mädchen. Als ich das Drehbuch geschrieben habe, wurde ich wieder ganz klein, vielleicht zwölf, dreizehn Jahre alt. Ich sprang in meine alten Leidenschaften und Wünsche.“⁹

In einem Interview mit den *Cahiers du Cinéma* beschreibt Argento den Einschnitt, den *Phenomena* darstellt, die Verschiebung seines Interesses: „Oui, j’ai commencé à explorer d’autres domaines: le conte, le monde des animaux, celui des enfants...“¹⁰ Der Epilog von *Opera* erweist sich in dieser Hinsicht als besonders markant. In den letzten Minuten des Films entwirft Argento durch Betty sprechend eine Gegenwelt zu jenem Universum, das er bis zu diesem Zeitpunkt in seinem Œuvre entfaltet hatte: zur Bedrohung, zur Angst, zur extremen Gewalt. Ein Phantasma der Harmonie, des Einklangs – nicht mit den Menschen, sondern mit der Natur, das in seine Phantasmagorien bis dahin keinen Eingang finden konnte. Es sind Momente eines Wünschens, das sich ansonsten auf das Schärfste negiert fand, sich nur in der verzerrten Form der Gewalt zeigen durfte. Jennifers Verschwisterung mit den Fliegen in *Phenomena* greift bereits vor auf

den Zusammenschluss mit der Natur, mit den Vielheiten, der sich in *Opera* ebenso findet wie in *Il Fantasma Dell' Opera* (*Das Phantom der Oper*, 1998): „Ich bin kein Phantom, ich bin eine Ratte.“, heißt es dort. Das Phantom ist eins mit jener Mannigfaltigkeit, die ihm als Kind das Leben rettete – den Ratten –, um zugleich an einer weiteren Wende mitzuwirken: In *Opera* wie auch in *Il Fantasma Dell' Opera* vollzieht sich nichts Geringeres als die Wiederaneignung der Architektur durch die Kinder und kindhaften Figuren, durch Argentos kindlichen Blick. In *Opera* ist es ein kleines Mädchen, das die Belüftungsschächte zunächst zur Beobachtung und dann zur Rettung der Sängerin Betty vor ihrem Verfolger nutzt; in *Il Fantasma Dell' Opera* geriert sich das Phantom (selbst einst ein verstoßenes Kind) als Herr über die Architektur, die labyrinthischen Gänge, rettet dort unter anderem ein Mädchen vor einem Pädophilen, den es tötet.

Wenn es richtig ist, dass Argento grundsätzlich dazu tendiert, von einer kindlichen Wahrnehmung her zu inszenieren, so fügt sich dies zur Darstellung der traumatisierenden Urszene in *L' Uccello Dalle Piume Di Cristallo* durch ein „naives Gemälde“ bzw. durch eine Kinderzeichnung in *Profondo Rosso*. Der Stil findet sich von einem innerdiegtisch begegnenden Kunstwerk auf die Gestaltung der Filme selbst verlagert. Damit jedoch ist an die Grundfunktion der ästhetischen Verfahren Argentos gerührt.

Durch die betonte Artifizialität der Inszenierung auf allen Gestaltungsebenen – Dekor, Kamera, Musik/Ton, Schauspielführung – tritt das Filmbild in Relation zu jenen Kunstformen, von denen es erzählt, die in ihm zur Darstellung kommen.¹¹ Das Filmbild ist durch seine offen zur Schau gestellte Künstlichkeit stets in sich gebrochen, verweist auf sich selbst als Bild und schließt derart an die Thematisierung des Künstlertums auf narrativer Ebene an. Die hier begegnenden Serien von Bildtypen – mentale Bilder, Gemälde, Photographien – treten in Korrespondenz zum Filmbild, das den äußersten Endpunkt der Serien bildet, in welchem sich über den Umgang mit Ellipsen, Verschiebungen und Verdichtungen die tragenden Motive – Erinnerung, Trauma, Kunst – in radikalster Form ausgebildet, kristallisiert sehen. Die Erinnerungsbilder und die Wiederholungstaten sind als narrative Konstrukte lediglich die offensichtlichsten Emanationen einer reinen Erinnerung, deren Kern die stets aufs Neue beschworene traumatische Urszene bildet; Ausdrucksformen eines nahezu bestimmungslosen Gedächtnisses, das die Filmform in Gänze durchwirkt – das gesamte Œuvre prägend.¹²

Das Verhältnis der Erinnerungsbilder zum traumatischen Ereignis, wie es von Argento immer wieder inszeniert und problematisiert wurde, reproduziert sich im Verhältnis des Œuvres zur Vita Argentos. Die schlichte Insistenz dieser Themen und ästhetischen Verfahren trägt dazu bei, eine Korrespondenz zwischen dem filmischen Werk und einem suggerierten Kindheitstrauma des Regisseurs aufzubauen, den Filmtext auf ein reales Außen zu beziehen, um zugleich an der Stilisierung der Kunstfigur ‚Dario Argento‘ mitzuwirken. Nun kann es nicht darum gehen, die Eigenheiten seines Werkes auf biographische Impulse zu reduzieren, wenngleich gerade seine Tochter Asia immer wieder mit Andeutungen bezüglich Argentos durch Ressentiments belastetem Verhältnis zu seiner Mutter wie auch hinsichtlich ihrer eigenen, inzestuös angehauchten Beziehung zu ihrem Vater aufwartet – wie vage und unbestimmt diese auch gehalten sein mögen. Es ist jedoch ersichtlich geworden, dass die ästhetisch-narrativen Verfahren ein nicht näher zu benennendes Trauma als *textuellen Effekt* evozieren, einen pathologischen Komplex, der das Gravitationszentrum des Argento-Œuvres bildet, ein schwarzes Loch, von dem her seine Ästhetik ihre Bestimmung erfährt.

¹ Vgl. Deleuze, Gilles: *Das Zeitbild. Kino 2* [1985]. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 196.

² Vgl. Rauger, Jean-François: „Dario Argento décrypté. Redécouverte en quatre films d’un maître moderne du cinéma fantastique“. In: *Cahiers du cinéma* n° 493, 1995, S. 8: „Les films d’Argento répètent inéluctablement les mêmes structures: accumulation de scènes violentes où les meurtres sont ritualisés et sublimés par une mise en scène qui les déconnecte de leur signification et privilégie la sensation.“

³ Vgl. Gallant, Chris: „In the Mouth of the Architect. Inferno, alchemy and the postmodern Gothic“. In: Ders. (Hg.): *Art of Darkness. The Cinema of Dario Argento*. Surrey: FAB Press 2001, S. 21-32, S. 22.

⁴ Siehe hierzu bereits einige Einstellungen aus *Il Gatto A Nove Code*, von denen sich nicht sagen lässt, ob es sich um skandierende Vorstellungsbilder oder um Elemente einer Parallelmontage handelt. Vgl. die diesbezüglichen Anmerkungen von Dario Argento in „Murder in the Dark. Dario Argento on mystery and madness in ‚The Cat O’ Nine Tails‘“. In: *Sight and Sound* 6.9, 1996, S. 61.

⁵ Vgl. McDonagh, Maïland: *Broken Mirrors, Broken Minds. The dark dreams of Dario Argento*. London: sun tavern fields 1991, S. 182f.

⁶ De Quincey, Thomas: „Suspiria de Profundis“ [1845]. In: Ders.: *Confessions of an English Opium-Eater and Other Writings*. Oxford / New York: Oxford University Press 1985, S. 87-181, hier v.a. S. 146-153 („Levana and our Ladies of Sorrow“).

-
- ⁷ Dario Argento verweist mitunter selbst auf den Einfluss Giovanni Battista Piranesis. Siehe das Interview in Gaschler, Thomas und Eckhard Vollmar (Hg.): *Dark Stars. Zehn Regisseure im Gespräch*. München: belleville 1992, S. 29-49, S. 34f.
- ⁸ Argento bestätigte in einem Interview diese Übereinstimmung. Siehe „Les nerfs à vif. Entretien avec Dario Argento“. In: *Cahiers du Cinéma* n° 532, 1999, S. 55-57, 56.
- ⁹ Gaschler und Vollmar (Hrsg.): *Dark Stars*, S. 36. Vgl. auch folgende Bemerkung Asia Argentos: „Ces personnages de filles étranges sont en fait mon père. Elles représentent son côté féminin. C’est la raison pour laquelle nous travaillons si bien ensemble: il me traite de la même façon que lui se traite...“. Zitiert nach Larcher, Jérôme: „Asia Argento, des ténèbres vers la lumière“. In: *Cahiers du Cinéma* n° 533, 1999, S. 43-44, 43.
- ¹⁰ „Les nerfs à vif. Entretien avec Dario Argento“, S. 56.
- ¹¹ Der Bezug auf die Künste kann dabei grob in drei Kategorien untergliedert werden: a) Generell die innerdiegetische Verwendung von Kunstobjekten; b) Anspielungen auf konkrete, präexistente Objekte, wie z.B. die Reminiszenz an das Gemälde „Nighthawks“ in *Profondo Rosso*. c) Anspielungen auf bzw. Anknüpfungen und Hommagen an bestimmte Künstler und Stilrichtungen; so etwa die Hommage an M.C. Escher wie den deutschen Expressionismus in *Suspiria* oder der offensichtliche Bezug auf das Frühwerk Giorgio de Chiricos in der Inszenierung menschenleerer Plätze.
- ¹² Auch die Selbstzitate, mit denen Argento relativ früh zu arbeiten beginnt, und die ihren Höhepunkt in seinem Giallo *Nonhosonno* (*Sleepless*, 2001) finden, sind in diesem Zusammenhang zu sehen, schreiben sie doch den Akt der Erinnerung dem Œuvre als solchem ein.

Kayo Adachi-Rabe

Die „Seltsame Schleife“ der Kamerabewegung. Ein Aspekt zur Repräsentation des Paradoxen im Film

Das Thema „Paradox des Films“

Mein Forschungsprojekt beschäftigt sich mit der Repräsentation des Paradoxen im Film. Eine paradoxe Situation stellt immer eine Analogie zum filmischen Ausdruck dar. Zenons Anekdoten wie „Der fliegende Pfeil ruht“ oder „Achilles kann die Schildkröte nicht einholen“ zeichnen sich durch ihre narrative Vielfalt und äußerst visuelle Qualität aus. Diese Geschichten problematisieren die zeitliche und räumliche Dimension unserer Wahrnehmungswelt sowie das Phänomen der Bewegung. Beim Lügnerparadox „Was ich jetzt sage, ist falsch“ erscheinen die Aspekte der Selbstbezüglichkeit und der Fiktivität deutlich. Die paradoxe Aussage löst eine Art Schwindelgefühl beim Rezipienten aus, wenn er, in die Sackgasse des Denkens getrieben, die Zwecklosigkeit der Lösungssuche erkennt. Die sinnliche Wirkung des Paradoxen dient dazu, den Rezipienten in seine Textur zu integrieren.

Mein Projekt versucht, das Paradoxe des Films nach den Kategorien von Zeit, Raum, Bewegung, Selbstreflexion, Zuschauerposition und -wirkung sowie die illusionäre Qualität des Mediums zu analysieren.¹ Die charakteristischen Ausdrucksmittel des Films wie Kadrage, Montage, Kamerabewegung, -perspektive usw. werden dabei als Instrumente für die Gestaltung eines widersinnigen Weltbildes neu interpretiert. Das Ziel meiner Forschung liegt darin, eine Theorie des Films als Kunst des Paradoxen zu entwerfen, um das Potenzial des filmischen Ausdrucks, undenkbbare Gedanken und neue Wahrnehmungsformen konstituieren zu können, aufzudecken. Im vorliegenden Text möchte ich mich auf das Thema „Kamerabewegung“ beschränken, die einen wichtigen Teilaspekt des filmischen Paradoxons bildet.

Der Aspekt der „Seltsamen Schleife“ der Kamerabewegung

Douglas R. Hofstadter bezeichnet in seinem Buch *Gödel, Escher, Bach. Ein Endloses Geflochtenes Band* die allen Kunstgattungen und Wissenschaften immanente essenzielle Qualität des Paradoxons als „Seltsame Schleife“: „Dieses Phänomen tritt immer dann ein, wenn wir uns durch die Stufen eines hierarchi-

schen Systems nach oben (oder nach unten) bewegen und uns dann unerwartet wieder genau an unserem Ausgangspunkt befinden.“² Das Denkmodell der „Seltsamen Schleife“ charakterisiert sich dadurch, dass sie die rekursive, selbst-reflexive und unendliche Qualität eines paradoxen Textes mit einer bildlichen Vorstellung veranschaulicht.

Hofstadter findet eine Formel der „Seltsamen Schleife“ im „Unvollständigkeitssatz“ von Kurt Gödel, die das Paradoxon folgendermaßen definiert: „Alle widerspruchsfreien axiomatischen Formulierungen der Zahlentheorie enthalten unentscheidbare Aussagen.“³ Johann Sebastian Bach und Maurits Cornelis Escher transformierten Hofstadter zufolge dieselbe Figuration jeweils in die Musik und in die bildende Kunst.

In der Filmkunst ist ihre Erzählstruktur zunächst als eine deutliche Parallele zu Hofstadters Denkansatz zu betrachten. Er untersucht die Verschachtlungsstruktur der Erzählung, in der z.B. eine weitere Geschichte erzählt wird – auch eine Form der „Seltsamen Schleife“. Eine Entsprechung für diese Erzähltechnik sieht man in der Darstellung eines Films im Film. Die Zeitstruktur der filmischen Narration zeigt eine Reihe von Gemeinsamkeiten mit den literarischen Verschachtelungsmethoden, die in der Postmodernen Literaturwissenschaft thematisiert worden sind.⁴

Hier möchte ich aber auf die Filmkamera als unmittelbare Analogie zur „Seltsamen Schleife“ aufmerksam machen, die für das Wesen des filmischen Paradoxen charakteristisch ist. Bei den Plansequenzen, die sowohl inhaltlich als auch ästhetisch entscheidende Wendungen in ihrer Darstellung hervorbringen, zeichnet die Kamera die Formation der „Seltsamen Schleife“.

Jean Renoirs *Le Crime de Monsieur Lange*

Ein Prototyp hierfür findet sich in Jean Renoirs *Le Crime de Monsieur Lange* (*Das Verbrechen des Herrn Lange*, 1935). Die Kamera steht mitten im Hof, auf dem der Verleger Batala die Freundin des Titelhelden Valentin belästigt. Sich von den beiden Figuren fortbewegend, richtet sich die Kamera dann plötzlich schräg nach rechts oben zu einem Fenster, aus dem Lange das Geschehen im Hof sieht. Einen Halbkreis zeichnend, folgt die Kamera ihm durch die Fenster auf dem Flur nach links und dann durch eine offene Tür die Treppen hinunter. Als Lange im Hof ankommt, schwenkt die Kamera rasch noch einmal um 180

Grad nach links über die leeren Gebäudeflächen, um anschließend das Paar auf dem Hof wieder einzufangen.⁵

Die Technik des Schwenks, der sich von der Hauptfigur trennt und „der Handlung den Rücken zeigt“, nennt André Bazin die „Personalisierung der Kamera“.⁶ Sie dient dazu, die direkte Sicht des Zuschauers auf das filmische Geschehen zu behindern. In diesem provokativen Verfahren erscheinen die Aspekte der Selbstreflexion der Kamera und der Verwicklung der Zuschauerposition deutlich. Zwei Halbkreisbewegungen der Kamera ermöglichen auch die Verbindung von zwei verschiedenen Dimensionen der Darstellung wie die Vorder- und Rückseite einer Medaille in einem Zug.

Diese Kameratechnik erinnert an die Eigenschaft des Paradoxen, die Grenze der menschlichen Wahrnehmung anzudeuten. Gödels Unvollständigkeitssatz ist ein repräsentatives Beispiel dafür. Es war auch Bazins Erkenntnis, dass eine Filmeinstellung als Versteck verwendet werden kann.⁷ Der Schwenk bei Renoir demonstriert die Zweischneidigkeit der Kameraarbeit, etwas sichtbar oder nicht sichtbar zu machen, wie unsere Wahrnehmung auch ständig mit derselben Alternative konfrontiert ist.

Kenji Mizoguchis *Ugetsu monogatari*

Ein weiteres anschauliches klassisches Modell für die „Seltsame Schleife“ ist *Ugetsu monogatari* (*Ugetsu - Erzählungen unter dem Regenmond*, 1954) von Kenji Mizoguchi. Der Filmheld Genjûrô kehrt nach langer Abwesenheit heim, um dem Gespenst seiner verstorbenen Frau Miyagi zu begegnen. Der Protagonist tritt durch den Eingang im Hintergrund in das leere Haus. Seiner Bewegung entsprechend zieht sich die Kamera zurück. Bis er zur Tür links *off screen* geht und das Haus verläßt, schwenkt die Kamera mit ihm nach links um ca. 90 Grad. Dann trennt sie sich von der Figur, um die gleiche Strecke mit etwas zunehmender Geschwindigkeit nach rechts zurückzuschwenken und plötzlich die Figur Miyagis an der nun brennenden Feuerstelle am Hauseingang zu zeigen.

Wenn ein Paradox keine rationale Lösung darstellt, geht die Wahrheit im Kreise, ohne je den Boden zu berühren. R. M. Sainsbury charakterisiert dieses Phänomen als „unfundierte“ Kreislauf der paradoxen Aussage.⁸ Eine ähnliche Art des Schwindelgefühls empfindet man bei Mizoguchis Kameramann Kazuo Miyagawa. Die gespenstisch schwebende Kamera, die so aussieht, als ob sie von

keinem sehenden Subjekt besetzt würde, führt den Zuschauer in der Tat in eine andere Dimension der dargestellten Welt, in der eine Tote lebt.

Michelangelo Antonionis *Professione: Reporter*

Gegen Ende des Films *Professione: Reporter* (*Beruf: Reporter*, 1973) von Antonioni gibt es eine Einstellung, die sieben Minuten lang ist. Der Journalist Locke liegt mit dem Rücken am Fenster in einem Hotelzimmer. Die Kamera nähert sich dem vergitterten Fenster und fixiert die Aussicht auf einen Platz, um den Körper des Protagonisten unterhalb des Bildfeldes verschwinden zu lassen. Im Fenster sieht man Lockes Freundin und einige andere Figuren. Ein Auto hält an, und zwei Männer steigen aus. Einer geht ins Zimmer hinein, um Locke zu erschießen. Dieser Vorgang lässt sich nur durch das Geräusch beim Türöffnen und -schließen sowie durch das dumpfe Schussgeräusch erkennen. Die Kamera fährt dann durch das vergitterte Fenster hinaus und spaziert rund um den Platz. Mit der Bewegung der Figuren, die bemerkt haben, dass etwas mit Locke passiert ist, schwenkt die Kamera langsam zu seinem Zimmer zurück und zeigt dann von draußen durch das Gitter den Toten auf dem Bett.

Die befremdende Kameraperspektive in dieser Sequenz behindert den Überblick über das Geschehen, obwohl es ohne Unterbrechung „live“ übertragen wird. Die Kamera emanzipiert sich von der Filmhandlung, um die Konflikte des Filmemachens mit der Wirklichkeit des Drehortes zu entlarven: Das Fenstergitter muss entfernt und wieder eingesetzt werden; alle Darsteller müssen sich mit der Kamerabewegung koordinieren; alle Gerätschaften müssen mitgetragen werden, ohne im Bild Spuren zu hinterlassen. So fordert das selbstreflexive Element der „Seltsamen Schleife“ in diesem Film den Zuschauer zu einem kritischen Umgang mit seinem medialen Seherlebnis und mit seiner Wahrnehmungsfähigkeit überhaupt auf.

Alexander Sokurovs *Russian Ark*

Es gibt neuere Filme, in denen die Kamerabewegung im Mittelpunkt des ästhetischen Konzeptes steht. Alexandr Sokurovs *Russian Ark* (2002) besteht aus einer einzigen Kamerafahrt ohne Schnitt. Die Kamera wandert durch das Museum Hermitage, in dem sich zahlreiche Episoden aus der dreihundertjährigen Geschichte der Stadt St. Petersburg abspielen. Die „Seltsame Schleife“ der Kamera verwirklicht die unkonventionelle Darstellung, verschiedene Zeiten einer räumlichen Kontinuität zuzuordnen.

Die Kamera identifiziert sich dabei mit dem Auge des Regisseurs. Aus dem Off spricht er mit der Figur eines französischen Diplomaten des 19. Jahrhunderts. Für die anderen Figuren bleibt der Regisseur transparent.

In einer Szene unterhält der Franzose sich mit einer Gruppe von Mädchen. Die Kamera folgt den Figuren, holt den Diplomaten ein und läuft bei der Zarin Alexandra und einer Nonne vorbei, um sich wieder der Mädchengruppe anzuschließen, und der Teestunde der Familie des Zaren Nikolaus des Zweiten beizuwohnen.

Die Kamera begegnet verschiedenen Menschen, verliert sie, findet sie wieder, bis sie alle allmählich unwiederbringlich verschwinden. In der ständigen Fortbewegung der Kamera merkt man, dass sie nur einen kleinen Teil eines Universums zeigt, und auch dessen nicht sichtbare, umfangreiche Restbestände in der filmischen Gegenwart ihre unverminderte Kontinuität behalten.

Gilles Deleuze erläutert in seiner Schrift *Logik des Sinns* den Prozess des „reinen Werdens“ als wesentliche Qualität des Paradoxen.⁹ Er analysiert dabei Lewis Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland* (*Alices Abenteuer im Wunderland*, 1865), in dem das Paradoxe aus zwei gegensätzlichen, gleichzeitigen Richtungen besteht, um die „Gleichzeitigkeit des Werdens“ zu ermöglichen: „Wenn ich sage ‚Alice wächst‘ will ich sagen, dass sie größer wird, als sie war. Doch eben dadurch wird sie auch kleiner, als sie jetzt ist.“¹⁰ Für Deleuze ist das Paradox eine konfliktreiche Wahrnehmung der Bewegung, die das Werden eines „reinen Ereignisses“ veranschaulicht. In dem Sinne stellt die Kamera von Tilman Büttner bei Sokurov einen Prozess des ständigen, gleichzeitigen Werdens der Parallelwelten im realen, filmischen Raum und in der Imagination des Zuschauers dar.

Gus van Sants *Elephant*

Ein weiterer aktueller Film, Gus van Sants *Elephant* (2003), thematisiert die letzte Stunde vor einem Schulmassaker. Die Kamera folgt einzelnen Protagonisten von hinten durch eine lange Fahrt. Wenn ihre Wege sich kreuzen, werden die gleichen Szenen aus der Perspektive der anderen wiederholt gezeigt. Man erlebt in diesem Film die Überschneidungen der Zeiten, als ob das Paradox widerlegt würde: „Man steigt nicht einmal in denselben Fluß.“¹¹

Eine Szene, in der zwei Jungen und ein Mädchen sich auf dem Korridor begegnen, wird dreimal wiederholt. John und Elias begrüßen sich. Elias fotografiert

John, während Michelle rasch an ihnen vorbeiläuft. Als diese Szene zum letzten Mal gezeigt wird, erscheint Michelles klar umrissene Rückenfigur in einem unscharf gestimmten Hintergrund, der ihr konfuse Wahrnehmungsfeld repräsentiert.

Die Wiederholungen und Verzögerungen mittels einer langen Kamerafahrt in der schlangenhaften Form erzeugt die Spannung, die allmählich auf das Massaker hinführt. Die gewöhnliche Szenerie des Schulalltags bildet besondere Momente kurz vor einer Katastrophe.

Gus van Sant veranschaulicht das Weltbild, in dem die Wahrheit nicht in der Ganzheit zu klären ist, wie die Blinden von den einzelnen Körperteilen eines Elefanten berichten, den sie abgetastet haben. Dieses Konzept verbindet sich unmittelbar mit Niklas Luhmanns Auffassung vom „Beobachten als paradoxe Operation“: „Ein Beobachter konzentriert sich auf das, was er beobachtet. Er vernachlässigt dabei zunächst das, wovon er das Beobachtete unterscheidet oder setzt dies gänzlich unbestimmt als „alles andere“ voraus. Er sieht das nicht, was er nicht sieht [...]. Wenn man aber beobachten beobachtet [...], kommt man nicht umhin, die Paradoxie zu beobachten.“¹²

Der Film *Elephant* erinnert uns an das Wesen des Mediums als „Beobachtung zweiter Ordnung“. Die Kamera beobachtet die Beobachteten grundsätzlich, um ihren kollektiven „blinden Fleck“ als paradoxe „Letztformel“¹³ wahrnehmbar zu machen.

Zusammenfassung

Bei dem Auftreten der „Seltsamen Schleife“ mittels der Kamerabewegung findet eine intensive Kommunikation zwischen dem Film und dem Zuschauer statt. Die Aspekte der Selbstreflexion des Films und der Integrierung der Zuschauerposition werden hervorgehoben, um die Wechselbeziehung der beiden Positionen zu verdeutlichen. Im gleichen Moment geht auch eine Vervielfältigung bzw. Vertiefung der filmischen Fiktion vor sich, da die paradoxe Repräsentation eine Metamorphose in deren Qualität auslöst. Dieses komplexe Phänomen der „Seltsamen Schleife“ manifestiert das gemeinsame Streben des Filmenden und des Sehenden, die Paradoxie zu überwinden, dass der Film selbst ausdrückt, dass er bloß ein Film ist.

Die paradoxe Repräsentation des Films bringt immer Konventionsbrüche mit sich. Dadurch soll das Ziel erreicht werden, die Kommunikationsfähigkeit sowohl des Mediums als auch seines Rezipienten weiterzuentwickeln und zu neuen Konfrontationsformen mit der „grundlegenden Rätselhaftigkeit der Welt“¹⁴ anzuregen.

-
- ¹ Diese Kategorisierung des filmischen Paradoxen basiert auf R. M. Sainsburys Definition der Paradoxien nach Raum, Zeit und Bewegung. Auch die Anekdoten der antiken Paradoxien entstammen aus: Sainsbury, R. M.: *Paradoxien. Erweiterte Ausgabe*. Stuttgart: Reclam 2001.
- ² Hofstadter, Douglas R.: *Gödel, Escher, Bach. Ein Endloses Geflochtendes Band*. München: Deutscher Taschenbuchverlag 1991.
- ³ Ebd., S. 19.
- ⁴ Siehe vor allem: McHale, Brian: *Postmodernist Fiction*. New York, London: Methuen 1987. McHale thematisiert die in der zeitgenössischen Literatur bevorzugte Verschachtelung der narrativen Struktur, die sich durch eine visuelle Eigenschaft auszeichnet und dadurch einen Einfluss der Filmkunst transparent macht. Die Verschachtelungsstruktur operiert, um die fiktive Welt zu verdichten, das Geschehen zu verrätseln, den Leser zu desorientieren und den Akt des Schreibens zu reflektieren.
- ⁵ Bazin, André: *Jean Renoir*. München, Wien: Carl Hanser Verlag 1977, S. 30-31.
- ⁶ Ebd., S. 28-32, 63-64.
- ⁷ Ebd., S. 63.
- ⁸ Sainsbury: *Paradoxien*, S. 173f.
- ⁹ Deleuze, Gilles: *Logik des Sinns*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 15-18.
- ¹⁰ Ebd., S. 15.
- ¹¹ Zu dem Paradoxen vgl.: Jung, Mathias: „Man steigt nicht einmal in denselben Fluß. Das Paradox symbolischer Erfahrung.“ In: Romahn, Carolina und Schipper-Hönicke, Gerold (Hg.): *Das Paradoxe. Literatur zwischen Logik und Rhetorik*. Würzburg: Königshausen und Neumann 1999, S. 105-116.
- ¹² Luhmann, Niklas: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 95.
- ¹³ Vgl. ebd., S. 525.
- ¹⁴ Vgl. Gladigow, Burkhard: „Das Paradox macht Sinn. Sinnkonstruktion durch Paradoxien in der griechischen Antike“. In: Hagenbüchle und Geyer (Hg.): *Das Paradox*, S. 195-208, 205.

Mariella Schütz

Dauer als erkenntnisfördernde Verwirklichung von Präsenz

I.

Uns steht immer weniger Zeit für immer mehr Möglichkeiten und Wünsche zur Verfügung. Die steigende Anzahl von Optionen und Signalen führt zur „Dromokratie“¹, zum Wettlauf mit der Zeit. Zeit muss effektiv und möglichst ‚füllend‘ genutzt werden. Die Ökonomie der Wahrnehmung - wie ich die notwendige Reaktion auf diese Entwicklung nennen möchte - tendiert zur Flüchtigkeit, zur Kurzweile. Konsequenz ist die Tendenz zu mehr Eindeutigkeit und Redundanz beim Zeichenkörper, um in kurzer Zeit erfasst werden zu können. Dagegen ist eine „gewisse Zeit erforderlich, um eine Figur zu betrachten und genau zu explorieren, damit sie in ihrer ganzen Komplexität erscheinen kann“.² Allerdings steigt damit die Forderung an die Aufmerksamkeit oder „Präsenz“³ beim Wahrnehmenden. Die Dauer der Darstellung ist ein entscheidender Faktor für die Wahrnehmungsleistung.

Dauer wird definiert als das, was innerhalb eines Zeitintervalls unverändert bleibt.⁴ Sie ist keine absolute, sondern eine relative Einheit im Hinblick auf die Länge⁵, die Einstellung des Wahrnehmenden und die situativen Gegebenheiten.⁶ Die Dauer als Qualität der Raum-Zeit stellt eine von vielen Eigenschaften der Organisation sukzessiver und simultaner Elemente dar.⁷ Sobald sich unsere Aufmerksamkeit auf etwas richtet oder gelenkt wird, findet eine Organisation statt. Strukturen werden isoliert und als Figuren vor einem Hintergrund abgehoben. Diese gestaltende Wahrnehmung bedeutet, dass es eine „wahrgenommene Gegenwart“⁸ gibt, die als bedeutungsvoll erlebt wird.

Obwohl der Film häufig mit der Zerstreuungskultur verbunden wird, birgt er die Möglichkeit der Entfaltung einer nachhaltigen Präsenz, einer wahrgenommenen Gegenwart. Seine formalen Gestaltungsmöglichkeiten der Dauer können folgendermaßen unterschieden werden:

- hohe simultane und sukzessive Dichte („viel und schnell“)
- geringe simultane und sukzessive Dichte („wenig und langsam“)
- hohe simultane und geringe sukzessive Dichte („viel und langsam“)
- geringe simultane und hohe sukzessive Dichte („wenig und schnell“)

Dabei muss außerdem beachtet werden, dass es in der Sukzessivität Bewegungen auf vier Ebenen gibt, nämlich vor der Kamera (Schauspieler, Objekte), mit der Kamera (Fahrten, Schwenks), über den Filmschnitt und die Montage sowie über den Filmtransport (Bewegung des Filmmaterials). Darüber hinaus kann die Tonspur gegenläufig zur Bildspur eingesetzt werden und entsprechend wirken.

Je nachdem wie eine Szene im Kontext inszeniert wird, kann bspw. mit einem geringen und langsamen Angebot im Rezipienten simultan sehr viel passieren oder umgekehrt bei vielen und schnellen Reizen ein notgedrungen geringes Ausmaß an vielseitiger Reaktion provoziert werden. Aufgrund dieser komplexen Verzahnung greift eine rein werkimmanente Analyse (entsprechend der Auflistung) zu kurz.

Im Folgenden möchte ich versuchen, anhand konkreter Filmbeispiele das Wechselspiel zwischen Gestalt- und Wirkungsmomenten von Dauer im Film herauszuarbeiten (Kategorie b. in der o.g. Auflistung). Dabei lege ich den Schwerpunkt auf den positiven Ertrag der langen Dauer als erkenntnisfördernde Funktion. Das heißt, Gegenstand sind nicht Filme, deren dominante Funktion darin liegt, das Publikum zu zerstreuen und zu unterhalten, sondern solche, die vom Zuschauer Aufmerksamkeit und aktives Eingehen auf die Dinge fordern. Aufgrund des begrenzten Rahmens kann weder auf das komplexe Phänomen der Zeit und der Zeitwahrnehmung im Film, noch auf Experimentalfilme⁹ eingegangen werden, die in diesem Zusammenhang interessieren könnten. Es werden jedoch einige Verfahren angedeutet, die über die Erzeugung von Dauer eine erkenntnisfördernde Verwirklichung von Präsenz bei Zuschauern provozieren können.

II.

Es gibt einige Möglichkeiten, den Zuschauer Dauer erleben zu lassen. Eine, die bspw. der Film „Smoke“ (1995) thematisiert, ist die Verlangsamung der Bewegung des medialen Erzählens: „Wenn Sie nicht langsamer machen, werden Sie es nie verstehen.“ (0’13:36) Die Kamera kann bspw. Fotos länger aufnehmen, einzelne Filmbilder für einen Moment einfrieren, über Großaufnahmen ein Gesicht oder ein Ding hervorheben, mit langsamen Fahrten Gegenstände abtasten. Die Verlangsamung setzt allerdings nicht nur über das (längere) Zeitintervall eine Differenz, sondern ermöglicht über die erhöhte Zeit(zu)gabe das intensivere Eingehen auf die Sache selbst. Ein Beispiel ist die Großaufnahme eines Ge-

sichts, in der die Zeit in der Dauer praktisch zum Stillstand kommt. Im Gegensatz zur Fotografie ist das Visualisierte im Filmbild nicht still gestellt in seiner momenthaften Gegenwärtigkeit, sondern festgehalten in seiner transitorischen Präsenz. Im Film ist das „Bild der Dinge auch das ihrer Dauer, das als referentielle Spur die Erinnerung an das Dagewesene“ bewahrt.¹⁰ Um ein solches filmisches Gedächtnis, eine Erinnerungsleistung, aufzubauen und gleichzeitig mit einem Mehr an Erkenntnis zu verbinden, ist ein erfülltes „immer wieder“ notwendig, ein Verweilen, „welches uns eine reale Befreiung von der Zeit verspricht [...] als Nicht-Mitgehen mit der Zeit“.¹¹ Das Aufgehen in etwas ist verweilendes Eingehen auf etwas; und eingehen können wir auf etwas nur, wenn wir es nicht an uns reißen, sondern uns ihm in aller Ruhe hingeben.¹² Im Gegensatz dazu geht es dem Neugierigen¹³ nicht darum „zu erfassen und wissend in der Wahrheit zu sein“, nicht um „die Musse des betrachtenden Verweilens“, sondern um „Unruhe und Aufregung durch das immer Neue und den Wechsel des Begegnenden“. Heidegger nennt dieses Weltverhalten „Unverweilen“ und die damit einhergehende ständige Möglichkeit der Zerstreuung führt zu einer „Aufenthaltslosigkeit“.¹⁴ Das komplementäre Verhalten setzt eine lernbare Kompetenz voraus. Genau das unterstreicht Balázs, für den der Film das Medium der Sichtbarmachung ist:

Der gute Film wird dich aber durch seine Großaufnahme lehren, die Partitur des vielstimmigen Lebens zu lesen, die einzelnen Lebensstimmen aller Dinge zu merken, aus denen sich die große Symphonie zusammensetzt. [...] Das Spannende ist dann gerade, einen verborgenen Zug, etwa um den Mundwinkel, zu entdecken und zu sehen, wie aus diesem Keim der neue Mensch sich über das ganze Gesicht entfaltet.¹⁵

Eines der häufig zitierten Beispiele ist das Mienenspiel in Großaufnahme von Asta Nielsen in *Absturz* (1922), in dem wir minutenlang „die organische Entwicklungsgeschichte ihrer Gefühle“¹⁶ erfahren können. Die Intensität wird durch die zeitliche und räumliche Dauer der Wandlung bestimmt.

Der Film *Elephant* (2003) eignet sich gut, um verschiedene Gestalt- und Wirkungsmomente der Dauer darzulegen. In diesem Kontext möchte ich mich auf eins beschränken: die rhythmische Organisation. Das dominante Gestaltmoment liegt nicht in einer klassischen narrativen Handlung begründet, sondern vielmehr in der Entfaltung eines atmosphärischen Eindrucks des sozialen Lebens von College-Schülern in den USA. Dies unterstreicht insbesondere die Kamera, die zumeist aus der beobachtenden Distanz filmt und es ganz dem Zuschauer über-

lässt, sich die Dinge und Zusammenhänge zu erschließen. Wenn Kritiker bemängeln, dass der Sinn nicht deutlich werde, zeigt dies, dass sie konkrete und vorgefertigte Antworten erwarten und sich nicht auf die dargestellte Welt einlassen und versuchen, Indizien lesen zu lernen.

Ein zentrales Gestaltmoment für die Verwirklichung von Dauer ist die Art und Weise der rhythmischen Einformung des Themas. „Dauer ist rhythmische Organisation von unterschiedlichen Eindrücken auf eine einheitliche Gestalt hin.“¹⁷ Dies kann sich in der Sukzessivität oder Simultaneität entfalten. *Elephant* ist durch eine starke rhythmische Organisation geprägt. Am auffälligsten sind sicherlich die Szenen, die sich bis zu vier Mal wiederholen, jeweils aus einer anderen Perspektive der beteiligten Figuren. Insgesamt sind es zehn Szenen, die mehr als einmal auftauchen und sich aufgrund des hohen Grad an Ähnlichkeit im filmischen Gedächtnis des Zuschauers eingraben. Die Dominanz des Chronotopos Schule mit den wichtigsten Aufenthaltsorten der Schüler, insbesondere der Korridore – die Kamera folgt den Schülern minutenlang bei ihren täglichen Gängen durch die langen Schulflure – wirkt aufgrund des insgesamt sehr reduzierten Diskurs’ noch stärker. 80% der Zeit bewegt sich der Film in und um die Schule, davon fallen 33% auf die Flure. Während die Kamera die Schüler bei ihrem scheinbar endlosen Weg durch die Flure verfolgt, ändert sich zwar nicht die Kameraposition, jedoch die Inszenierung. Besonders auffällig ist dies bspw. bei Michelle. Die starke Sehbehinderung macht der Regisseur erfahrbar über Bildschärfe und Lichtgestaltung. Daneben wird ihre Andersartigkeit durch eine zweite, im Filmbild integrierte Zeit bemerkbar. Während sie auf dem Sportfeld in normaler Geschwindigkeit den Himmel betrachtet, sind die Sportler im Hintergrund mit einem verlangsamten Bewegungsablauf zu sehen. Durch unerwartete Zeitlupen, die unmerklich in den Fluss der Bilder integriert sind, vergehen einige Momente scheinbar noch langsamer. Die Augenblicke gehen nahtlos von gewohnter Geschwindigkeit in eine Trägheit über. Es sind nicht nur die kleinen eingeschobenen Zeitlupen, die auch innerhalb des Filmbildes zwei Zeitwahrnehmungen markieren – überall zeigen sich Verschiebungen und Brüche in der Kohärenz der Filmstruktur. Auch visuell ist der Film stark rhythmisiert. Insbesondere die Flure werden durch das Licht-Schatten-Spiel der Fenster und Verstreutungen stark strukturiert. Die optische Organisiertheit wird durch die insgesamt minimalistische Gestaltung verstärkt deutlich. Dies wird bereits bei der Analyse der Tonspur offensichtlich. Der Einsatz von Filmmusik (insgesamt nur

11,8 %) ist stark reduziert, hingegen wird mit kaum wahrnehmbaren, aber wirkungsvollen Geräuschen gearbeitet.

Im Gegensatz zum Tempo, der über den Takt das Gleiche wiederholt, kehrt im Rhythmus das Ähnliche wieder:

Rhythmen wiederholen nicht, sondern variieren Semioseprozesse so, dass wir zwischen den einzelnen Ergebnissen durch Schließen der Spannungsbögen zu jeweils ganz eigenen, privaten, subjektiven, intersubjektiv geteilten Vorstellungen kommen.¹⁸

Durch die Wiederkehr des Ähnlichen prägt der Film indirekt dem Zuschauer die Wirklichkeit dieser Schüler ein. Dauer ist der Prozess solcher Formung und Gestaltwerdung mit der Verwirklichung einer neuen Qualität. Die Beziehung unter den Figuren ist genau so wenig vorhanden wie die narrativ-kausale Verknüpfung der Szenen, wie das in Beziehung treten der Kamera mit den Figuren oder dem Zuschauer, wie die starre und distanzierte Kameraposition, die buchstäblich den Blick weder nach rechts und links oder unten und oben frei gibt. Die Leere und Isolation der Figuren wird durch die Vereinzelung der inszenierten Schüler, den Kontrast zwischen dem Einzelnen und der Menge, die fast unendliche Länge oder Weite der Flure und Hallen im Gegensatz zu der sich darin verlierenden Figur sowie die Einseitigkeit und Oberflächlichkeit der Gespräche untereinander demonstriert. Eine einseitige Erklärung für diese i.e.S. asoziale Latenz gibt es nicht, allerdings eine Reihe von möglichen Ursachen, die lediglich angedeutet werden. Durch die beschriebene Machart lässt *Elephant* vorübergehend eine mentale Gewohnheit, die dauerhaft geworden ist und in der Gegenwart wirkt, für den Zuschauer präsent werden. Feinsinnige Zuschauer verlassen angeregt den Film, der fortwirkende Spuren hinterlässt, andere sind enttäuscht über den für sie langwierigen und nichts sagenden Streifen.

Eine ähnliche postrezeptive Haltung provoziert der Film *L'avventura* (*Die mit der Liebe spielen*, 1960), der mit der anfangs erwähnten Langsamkeit spielt. Der Film ist extrem im Hinblick auf die teilweise sehr langen Einstellungen, die reduzierte Bewegung vor der Kamera und die dramaturgische Gestaltung. Es wird hinausgezögert, auf was die Neugier gerichtet wurde. Die Retardierung erzeugt Unsicherheit beim Zuschauer (u.a. im Hinblick auf den Ausgang) und er wartet ungeduldig auf eine Auflösung, die auch Entspannung von der Anspannung bedeutet. Somit entsteht der Eindruck, dass die Zeit langsamer vergeht. „Dauer wird erzeugt, [...] weil Erwartung die Gegenwart bildet.“¹⁹ In Erwartung wird

das Jetzt als dauernd wahrgenommen. Je länger diese Verzögerung ist – und in *L'avventura* bleibt sie im Prinzip endlos –, umso mehr nimmt der Zuschauer sich als in der Zeit seiend wahr; ihm wird das sekundäre Gefühl der Langeweile bewusst.²⁰ Auf diese Weise versetzt Antonioni den Zuschauer nicht nur in einen vergleichbaren emotionalen Zustand wie die Protagonisten in der dargestellten Wirklichkeit, sondern ermöglicht ihm gleichzeitig über die lange Weile eine sehr persönliche Eigen- und damit auch Fremdwahrnehmung.

III.

Zerstreung gilt als Kennzeichen einer stetig zunehmenden Beschleunigung des Lebens, einer Fragmentarisierung und Atomisierung der Existenz, einer Entsinnlichung und Entsubstanzialisierung aller Wahrnehmung und Erfahrung. Hickethier unterstreicht diese Tendenz für den Film, denn das Kino arbeite verstärkt mit dem Einsatz an Schau-Attraktionen, an unerwartet über den Zuschauer hereinbrechenden visuellen und akustischen Reizen, an kinetischen Effekten, an der immer weiter steigenden sinnlichen Überwältigung des Zuschauers.²¹ Allerdings gibt es auch gegenläufige Filme, die ich beispielhaft vorgestellt habe.

*Nach oder zu der distraktiven-attraktiven Vielfalt der Zerstreung gibt es nun in den Filmen selbst die Gegenbewegung hin zur Konzentration, ja Kontemplation. Wir erleben in Spielfilmen, die für das große Publikum erstellt werden, das Wagnis des ‚Uninteressanten‘, des ‚Bedeutungslosen‘.*²²

Das ‚Uninteressante‘ oder ‚Bedeutungslose‘ wird dann interessant, wenn ich gelernt habe, mich einzulassen und wahrzunehmen. Allerdings sprechen die Dinge „nur im Maß, wie man etwas davon versteht, [...] entsprechend der Kompetenz, sie lesen zu können“.²³ Der Film kann uns lehren, unseren Blick im Prozess zu verfeinern, indem er uns durch zeichenhafte Hinweise führt und uns zeigt, ‚herauszulesen‘ (und nicht ‚hineinzulesen‘).

*Die Aufmerksamkeit ist keine Erfindungs-, sondern eine reine Entdeckungskraft. Sie verwirklicht vorgegebene Möglichkeiten, die in der Sichtbarkeit der gesehenen Sache angelegt sind. Man kann also sagen: Das Verhältnis zwischen Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit ist ein Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Möglichkeit. Während der Begriff ‚Sichtbarkeit‘ ein Dispositionsbegriff ist, der die Möglichkeit bezeichnet, dass etwas gesehen werden kann, ist ‚Aufmerksamkeit‘ eine Wirklichkeitskategorie. Sie bezeichnet die selektive Ausrichtung der Wahrnehmung auf etwas, was zu einer besonderen Beachtung dieses etwas führt.*²⁴

Der Film verbindet eindrucksvoll Raum- (Malerei, Plastik, Fotografie) und Zeitkünste (Musik, Literatur) und kann somit auch dem „kleinen Leben“ raumzeitliche Dauer verleihen. Denn auch „das größte Leben besteht aus diesem kleinen Leben der Details und Einzelmomente, und die großen Konturen sind meist nur das Ergebnis unserer Unempfindlichkeit und Schlamperei, mit der wir das Einzelne verwischen und übersehen.“²⁵ Über das Verweilen, die Eiformung in der Wiederkehr und die Retardierung ist eine den Zuschauer fordernde Präsenz möglich, die ihn im Schauen erkennen lässt und leibhaftige Gegenwärtigkeit ermöglicht. Diese Fürsprache für mehr präsentische Dauer möchte mehr Aufmerksamkeit für den komplementären Gestus in der heutigen „Lautschnelligkeit“ hervorheben und fördern, aber nicht für Einseitigkeit werben. Dies entspricht der Forderung einiger Zeitforscher, die sich kritisch mit dem beschleunigungsorientierten Zeitideal auseinandersetzen und eine „Entschleunigung“ der „Beschleunigungszwänge“²⁶ befürworten. Ähnliches fordert der Bühnenpreisträger Genazino, der zuletzt in *Der gedehnte Blick* sein Plädoyer für das „glückliche Innehalten“ ausdrückte: „Lasst die Finger weg von unserer Langeweile! Sie ist das letzte Ich-Fenster, aus dem wir ungestört, weil unkontrolliert in die Welt schauen dürfen!“²⁷

¹ Vgl. Virilio, Paul: *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*. Paris: Galilée 1984.

² Fraisse, Paul: *Psychologie der Zeit*. München: Ernst Reinhardt 1985, S. 99.

³ Ebd., S. 98.

⁴ Vgl. Städtler, Thomas: *Lexikon der Psychologie*. Stuttgart: Kröner 2003, S. 1247f.

⁵ Die Wahrnehmung der Länge von Dauer wird beeinflusst von der Intensität und der Grenze der Stimuli, der Tonhöhe und der Wartezeit sowie von der Geschwindigkeit der Veränderungen. Darüber hinaus gibt es Unterschiede zwischen leerer und gefüllter Dauer (vgl. Fraisse: *Zeit*, S. 129ff.).

⁶ Kasten unterscheidet fünf Faktoren: Emotionale Tönung, Dringlichkeitsgrad eines anstehenden Bedürfnisses, Aktivierungsgrad, Aufgabenqualität, Abwechslung. (vgl. Kasten, Hartmut: *Wie die Zeit vergeht. Unser Zeitbewusstsein in Alltag und Lebenslauf*. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 2001, S. 45f.)

⁷ Fraisse: *Zeit*, S. 82.

⁸ Ebd., S. 81.

⁹ In Warhols Endlosfilmen dehnt die Langeweile die Dauer. Der Wolkenkratzer wird in *Empire* (1964) acht Stunden statisch ins Bild gesetzt. Eine subtile Variante stellen *Eat* (1963) und *Blow*

Job (1964) dar. Den kontemplativen Aspekt der Eine-Einstellung-Filme hatten verschiedene Künstler der Pop Art schon vor Warhol als Projekte theoretisch formuliert und in der Fluxus-Bewegung später wieder aufgegriffen. Zeit als strukturelles Element verwendet Nelson in *Bleu Shut* (1970), wo im rechten oberen Bildeck eine Uhr mitläuft und die Länge der Einstellungen bestimmt. Snow zoomt in *Wavelength* (1967) 45 Minuten lang auf ein meist leeres Zimmer in unmerklich kleiner werdendem Ausschnitt, bis schließlich nur ein Foto an der gegenüberliegenden Wand den Rahmen füllt (vgl. Scheugl, Hans und Ernst Schmidt jr.: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1974).

- ¹⁰ Müller, Vanessa Joan: *Nicht hier, nicht jetzt: Zeit im Film*. <http://www.fridericianum-kassel.de/ausst/chronos/chronos-text2.html> (letzter Zugriff 03.03.05).
- ¹¹ Theunissen, Michael: *Negative Theologie der Zeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 285.
- ¹² Vgl. ebd., S. 286.
- ¹³ In ihrer aktuellen Publikation *Unersättliche Neugier* thematisiert Nowotny den aktuellen ungemehrten Drang nach dem Neuen, nach Innovationen. Durch das Überangebot an Wissen bei gleichzeitigem Unvermögen eines adäquaten und kreativen Umgangs damit, entsteht Ungewissheit und Kontrollverlust. Sie plädiert für einen gesellschaftlichen Wandel, der kulturell und moralisch filtert, um den Anteil an sozialem Wissen zu erhöhen.
- ¹⁴ Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*. Tübingen: Neomarius 1949, S. 172f.
- ¹⁵ Balázs, Bela: *Der sichtbare Mensch*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 47f.
- ¹⁶ Ebd., S. 45.
- ¹⁷ Kloepfer, Rolf: „Die Poetik eines Lebensfilms. Zur Semiotik der Zeit von Jaco van Dormaels *Toto der Held*“. In: *Kodikas-Code. Ars Semiotica* 1994, 17 I/II, S. 63.
- ¹⁸ Kloepfer, Rolf: „Tragende Filmwirkung, unbewusst?“. In: Jörg Frieß et al. (Hg.): *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand...*, Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft Band 60. Berlin: Vistas 2001, S. 47-63.
- ¹⁹ Kloepfer: *Lebensfilm*, S. 20.
- ²⁰ Von sekundären Gefühlen spreche ich mit Damasio dann, wenn wir die Verknüpfung „zwischen Objekt und gefühlsbedingtem Körperzustand“ wahrnehmen (Damasio, Antonio: *Descartes Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. München: dtv ⁶1997, S. 185).
- ²¹ Vgl. Hickethier, Knut: „Das Kino und die Grenzen der Aufmerksamkeitsökonomie“. In: ders. und Joan Kristin Bleicher (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien, Ökonomie*. Münster: LIT-Verlag 2002, S. 149-166, S. 155.
- ²² Kloepfer, Rolf: „Die verhaltene Bewegung von Photographie“. In: Norbert Bolz und Ulrich Rüffer (Hg.): *Das große, stille Bild*. München: Fink 1996, S. 81.
- ²³ Ebd., S. 77.
- ²⁴ Wiesing, Lambert: „Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit“. In: Aleida Assmann und Jan Assmann (Hg.): *Aufmerksamkeiten*. München: Fink 2001, S. 217-226, 217.
- ²⁵ Balázs: *Der sichtbare Mensch*, S. 49.
- ²⁶ Vgl. Kasten: *Wie die Zeit vergeht*, S. 181f.
- ²⁷ SZ, 25.10.04, S. 15.

Laura Frahm

Relativistische und relationale Körperräume: Beobachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst

Medienkunst dient als Überbegriff für ein mittlerweile sehr weites und zentrales Feld künstlerisch-technischer Produktion. Sie hat sich von einer analogen, elektronischen Videokunst der 60er/70er Jahre über die zunehmend digitale, computergestützte Interaktive Medienkunst der 80er/90er Jahre bis hin zur aktuellen Netzkunst entwickelt.¹ Als Experimentierfeld sowohl für die Erprobung neuer Raum-Körper-Verhältnisse als auch für die Reflexion veränderter Bedingungen von Räumlichkeit und Körperlichkeit kommt der Medienkunst eine große Bedeutung zu.

Ausgehend von einer Erläuterung raumtheoretischer Grundlagen soll anhand zweier Beispiele der Videokunst einerseits und der Interaktiven Medienkunst andererseits diskutiert werden, auf welche Weise Raum- und Körperkonzepte problematisiert werden. Im Bereich der Medienkunst ist diese Fragestellung deshalb so interessant, weil der Körper des Besuchers selbst in ein Partizipations- oder sogar in ein Interaktionsverhältnis versetzt wird, woraus sich völlig neue Raum-Körper-Konstellationen ergeben.² Über den Körper des Interagierenden werden der medial vermittelte Raum und der Ausstellungsraum auf das Engste miteinander verknüpft, wird der Körper zu einer Schnittstelle, über den räumliche Verhältnisse verhandelt werden.

Absolutistischer, relativistischer und relationaler Raum

Um der Frage nachzugehen, auf welche Weise Raum und Körper in der Medienkunst verhandelt werden, ist zunächst ein Raumbegriff zu definieren, der drei Anforderungen gerecht wird: Erstens sollte er weit gefasst und offen genug sein, um auch sehr komplexe Raumgefüge zu erfassen, die sich aus einer Verschachtelung von Ausstellungsraum, Körperraum und medial produziertem Raum ergeben, wie es für die Medienkunst allgemein, insbesondere aber für Interaktive Environments charakteristisch ist. Zweitens sollte er auf das Verhältnis von Raum und Körper und deren gegenseitiges Bedingungsverhältnis eingehen und drittens in der Lage sein, unterschiedliche Stadien der Raumentwicklung zu erfassen, also die zentralen Veränderungen von Raumkonzepten zu reflektieren. Diesen drei Anforderungen wird ein relationaler Raumbegriff gerecht, wie ihn

Martina Löw in ihrer Arbeit *Raumsoziologie* in Abgrenzung von absolutistischem Raum einerseits und relativistischem Raum andererseits definiert.

Der absolutistische Raum korrespondiert in Anschluss an Newton mit der Idee eines Behälters, eines Containers, wie er im alltäglichen Verständnis des Raums immer noch präsent ist. Dieser absolutistische Raum existiert unabhängig vom Körper und lässt zwar Bewegungen im Raum, jedoch keinen genuin bewegten Raum zu. Der Raum wird damit zur Folie, „auf und vor der sich bewegtes Handeln abspielt.“³ Als absolutistisch wird demnach ein Raumbegriff bezeichnet, wenn er entweder von einer eigenen Realität des Raums jenseits von Handeln und Körper ausgeht, oder wenn er den dreidimensionalen euklidischen Raum als unumgängliche Voraussetzung jeder Raumkonstitution annimmt. Problematisch an dieser normativen, vereinheitlichenden Raumkonstruktion ist, dass der Raum nicht als sozialer Prozess aufgefasst wird und damit die Reflexion von Veränderungen des Raums verhindert.

Im Gegensatz hierzu geht der relativistische Raumbegriff, gerade auch vor dem Hintergrund der Erkenntnisse der Relativitätstheorie, nun nicht mehr von einem *a priori* des Raums, sondern vielmehr von einem prozessualen Vorgang der Raumbildung aus, in welchem sich der Raum erst durch die unterschiedlichen Anordnungen der Körper konstituiert. Der relativistische Raum existiert demnach nicht mehr ‚absolut‘, sondern ‚relativ‘ zum Bezugssystem des jeweiligen Betrachters. Als Beziehungsstruktur zwischen bewegten Körpern wird der relativistische Raum aus Lageverhältnissen heraus definiert und permanent neu ausgehandelt. Indem der Raum aus der Bewegung hergeleitet wird, gewinnt auch die Zeit den Stellenwert einer immanenten Kategorie. Der relativistische Raum entsteht demnach aus der Bewegung heraus und in der Zeit, und ist somit als ein dynamisches Gebilde zu beschreiben.

Als Synthese und Weiterentwicklung dieser beiden konträren Raumkonzepte stellt Löw nun einen relationalen Raumbegriff zur Diskussion, den sie als „relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern an Orten“⁴ definiert, wobei der Begriff der ‚relationalen (An)Ordnung‘ zugleich auf die strukturelle Dimension der ‚Ordnung‘ und die Handlungsdimension des ‚Anordnens‘ verweist. Der Raum konstituiert sich demnach in der Wechselwirkung zwischen Handeln und Strukturen.⁵ Hiermit versucht Löw einen stark prozessual geprägten Raumbegriff zu definieren, der in der Lage ist, komplexe Beziehungsgeflechte einzubeziehen, wie es auch für den eben erläuterten relativistischen, be-

wegten Raum charakteristisch ist. Die relationale Raumkonzeption geht nun jedoch insofern über die relativistische hinaus, als sie nicht nur die Beziehungen der Objekte untereinander, sondern auch die verknüpften Objekte selbst in den Blick nimmt. Damit ist ein Raumbegriff definiert, welcher die

*Vielfältigkeit sowohl möglicher Alltagsvorstellungen als auch der Konstitution von primär materiellen oder primär symbolischen Räumen und die Gleichzeitigkeit verschiedener Räume an einem Ort erfasst.*⁶

Vor dem Hintergrund dieser Definition des Raums als einer ‚relationalen (An)Ordnung sozialer Güter und Menschen an Orten‘, muss für eine Analyse systematisch das Angeordnete vom Anordnenden unterschieden werden. Löw schlägt hierfür zwei analytische Prozesse vor: das Spacing und die Syntheseleistung. Das Spacing bezeichnet eine Platzierung als „Errichten, Bauen oder Positionieren“⁷, wobei sowohl der Moment der Platzierung als auch die Bewegung zur nächsten Platzierung in die Konzeption einbezogen werden. Die Syntheseleistung bezeichnet hingegen einen Prozess, mit welchem über „Wahrnehmungs-, Vorstellungs- oder Erinnerungsprozesse Güter und Menschen zu Räumen“⁸ zusammengefasst werden. Über die Syntheseleistung werden Ensembles sozialer Güter oder Menschen wie ein Element wahrgenommen. Diese Verknüpfungsleistung ist jedoch immer schon durch institutionalisierte Raumvorstellungen vorstrukturiert.

An diesem Punkt setzen die im Folgenden besprochenen Medienkünstler ein, indem sie gerade diese vorstrukturierten Raumvorstellungen als solche bewusst machen, wenn nicht gar aufbrechen wollen.⁹ Es geht ihnen um eine Unterwanderung vordefinierter Raum-Körper-Konstellationen, auf die auch Löw verweist: „Platzierungen und Synthese können auch im Widerstand erfolgen. Die Konstitution von Räumen ist daher nie starr, sondern immer prozesshaft.“¹⁰

Raum und Körper in der Videokunst

Betrachtet man Beispiele der frühen analogen elektronischen Videokunst, so wird sehr schnell deutlich, dass hier ein absolutistisch geprägter Raumbegriff, welcher den Raum als eine Gegebenheit, als einen Container konzipiert, keinesfalls mehr greift. Stattdessen werden hier die unterschiedlichsten Modelle erprobt, um eine unmittelbare körperliche Partizipation des Publikums an der Raumbildung zu erreichen. Gerade in der Performancekunst der 60er Jahre wird

deutlich, wie sehr hier eine unmittelbare Verschränkung von Raum und Körper und damit zugleich von Kunst und Leben angestrebt wird.¹¹

Insbesondere sind in diesem Zusammenhang jedoch die Beispiele der Closed-Circuit-Installationen interessant, wie beispielsweise Bruce Naumans *Live/Taped Video Corridor* von 1968-70 und Dan Grahams *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* von 1974. Closed-Circuit-Installationen vermögen es wie kaum eine andere bisherige Kunstform, den Betrachter wortwörtlich in das Kunstwerk zu integrieren. Denn innerhalb dieser Video-Installationen sieht sich der Betrachter zeitgleich mit seinem Videobild auf einem Monitor oder einer Projektion konfrontiert und wird so zum Bestandteil des Kunstwerks. Um jedoch nicht bei einer reinen Konfrontation stehen zu bleiben, entwickeln Bruce Nauman und Dan Graham diese Idee auf zwei unterschiedliche Weisen weiter und bewirken eine völlig neue Raum- und Körpererfahrung.

Bruce Naumans Installation *Live/Taped Video Corridor* besteht aus unterschiedlichen Korridoren innerhalb eines Raums, von denen drei so schmal sind, dass sie nicht einmal betreten werden können. Am Ende des vierten Korridors sind zwei Monitore übereinander aufgestellt, wobei der untere auf einem vorproduzierten Videoband einen leeren Raum und der obere ein Closed-Circuit-Bild des Betrachters, der sich durch den schmalen Gang zwängt, zeigt. Die eigentümliche Erfahrung einer zeitgleichen Konfrontation mit dem eigenen Bild erfährt nun insofern eine Steigerung, als sich, obwohl der Betrachter auf den Monitor zugeht, sein eigenes Abbild in Rückenansicht zunehmend von ihm entfernt und immer kleiner wird. Die Konfrontation mit dem eigenen Bild wird hier zu einer Erfahrung der Entfernung und damit auch der Entfremdung von sich selbst.

Dan Graham verhandelt die Entfremdung der eigenen Körpererfahrung in seiner Rauminstallation *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* auf eine etwas andere Weise, indem er die Zeit als eine im Raum erfahrbare Dimension und die zeitliche Verzögerung als ästhetisches Mittel einsetzt. In der ersten Version der *Time Delay Rooms* werden zwei Räume identischer Größe, die durch einen Durchgang auf einer Seite verbunden sind, von Videokameras überwacht. In die vordere Innenwand eines jeden Raums sind zwei Monitore eingelassen, die wiederum von den Überwachungskameras erfasst werden. Der erste Monitor zeigt jeweils die Wiedergabe des anderen Raums in Echtzeit, während der zweite Monitor das Verhalten der Besucher um acht Sekunden verzögert wiedergibt. Die Erfahrung einer gerade gelebten Vergangenheit als unmittelbare Gegenwart

erzeugt ein starkes Moment der Irritation, der Besucher fühlt sich in einem Beobachtungsstadium, in einer Feedbackschleife gefangen. Dan Grahams Arbeit demonstriert somit die Vergänglichkeit der eigenen Handlung als einem nicht mehr zu revidierenden Faktor der Vergangenheit und damit zugleich den Kontroll- und Identitätsverlust in diesen technisch-medialen Umgebungen.

Raum- und Körpererfahrung sind in beiden Closed-Circuit-Installationen demnach auf das engste miteinander gekoppelt. Indem jeweils die Prozesshaftigkeit der Raumkonstitution betont wird, lässt sich hier von einem relativistischen Raum sprechen. Denn die Tatsache, dass der Raum nicht mehr ‚absolut‘, sondern ‚relativ‘ zum Bezugssystem des jeweiligen Betrachters existiert, wird hier auf radikale Weise durchgespielt und unmittelbar erfahrbar gemacht. Der Raum entsteht hier wirklich aus der Bewegung heraus (wie bei Nauman) und in der Zeit (wie bei Graham), doch werden sowohl die Bewegung als auch die Zeit nicht als Einheit stiftende Dimensionen eingesetzt. Denn die objektivierende Sicht einer medialen Aufzeichnung im Sinne einer Überwachungskamera wird hier jeweils in eine radikal subjektive und befremdliche Erfahrung des eigenen Körpers in seiner Entkoppelung von realem und medialem Körper übersetzt. So zeugen beide Beispiele von einer grundlegenden Verwirrung in Bezug auf eine mediale Vermittlung, bei der Realität und Abbild nicht mehr zusammenfallen, bei welcher Raum und Körper nicht mehr eindeutig zu verorten sind, sondern in eine unendliche Bewegung übersetzt werden.

Raum und Körper in der Interaktiven Medienkunst

Während in den beiden Closed-Circuit-Installationen allgemein der Körper als konstitutiver Bestandteil jeder Raumbildung besonders betont wird, zeigen sich in den Formen der Interaktiven Medienkunst, die sich in den 80er Jahren verstärkt herausbildet, zwei unterschiedliche und teilweise einander entgegengesetzte Tendenzen.¹² Interaktive Environments einerseits spielen sehr stark mit einer unmittelbaren körperlichen Erfahrung und Taktilität des ‚bewegten Betrachters‘¹³ und setzen damit in gewisser Weise die Ansätze der Closed-Circuit-Installationen fort. Interaktive Videodisk-Installationen andererseits zielen in ihrem höheren Abstraktionsgrad weniger auf eine rein körperliche, sondern vielmehr auf eine kognitive, mentale Interaktion ab. Um diese unterschiedlichen Herangehensweisen, Environments und Installationen zu verdeutlichen, soll im Folgenden jeweils ein Beispiel dieser beiden Formen Interaktiver Medienkunst diskutiert werden.

Als Pionier der Interaktiven Environments lässt sich Myron Krueger nennen, der in seinen Arbeiten stets die Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Interaktion mit einem computergesteuerten System austestet. Sein Interaktives Environment *Videoplace*, das er seit den 70er Jahren immer weiter entwickelt hat, wird häufig als Anfangspunkt der Interaktiven Kunst angesehen und hat sich in vielerlei Hinsicht als richtungweisend erwiesen. In *Videoplace* findet eine Interaktion zwischen dem Betrachter und einem Computer mit künstlicher Intelligenz statt, wobei diese Interaktion zwei unterschiedliche Formen annehmen kann: entweder wird mittels eines losen, offenen Regelsystems interagiert, wie in *Individual Medley* (1979/80), in welchem das Computersystem acht Silhouetten vergangener Bewegungen des Besuchers speichert und mit Farben überlagert. Oder das Regelsystem ist exakter festgelegt, wodurch die Interaktion einen spielerischen Charakter annimmt. Die am weitesten entwickelte Form dieses zweiten Typus' ist *Human Critter* (1983/85), in welchem neben der lebensgroßen Silhouette des Besuchers ein verkleinertes Bild seiner selbst erscheint, das über bestimmte Verhaltensregeln mit ihm kommuniziert. Hier erfolgt die Interaktion nicht mehr über das visuell Ähnliche, sondern vielmehr über Handlungen und Gestiken. Bei beiden Formen der *Videoplace*-Technik handelt es sich um einen grundlegend affirmativen Zugang zu neuen technologischen Räumen, der jeweils über den Körper erfolgt. Der vielbeschworenen Referenzlosigkeit des digitalen Codes setzt Krueger hier eine unmittelbare Anbindung an die Körpersprache des Interagierenden entgegen. Sein Ziel ist es, das Computersystem zu einem vertrauten Partner zu machen, indem die Interaktion nicht aufgrund rein visueller, sondern aufgrund kommunikativer Techniken erfolgt. Eine kontemplative Betrachterposition ist hier nicht mehr möglich, der Besucher wird unmittelbar in die Position eines Akteurs versetzt. Diesem Environment liegt damit ein relationales Raumkonzept zugrunde, das sowohl die prozesshafte Erschließung des Raums über den Körper (als Verräumlichung), als auch die Rückbindung an bestimmte Wahrnehmungsstrukturen (als Verortung) beinhaltet. Das Spacing wird hier nicht verweigert wie in den Closed-Circuit-Installationen, sondern bildet vielmehr die Grundlage für jegliche Syntheseleistung.

In Ken Feingolds Videodisk-Installation *The Surprising Spiral* (1991) dient die Metapher der Spirale sowohl als Modell der interaktiven Rezeptionsweise als auch als Kompositionsprinzip des gesamten Werks. Das Interface bildet hierbei ein großes Buch, dessen vorderer Buchdeckel durch eine berührungsempfindliche Glasscheibe ersetzt wird, wobei der Abdruck von fünf Fingern unmittelbar

zu einer körperlichen Interaktion einlädt. Das Bildmaterial besteht aus Videoaufnahmen von Ken Feingolds Reisen durch die ganze Welt. Ergänzt werden diese Reisebilder auf visueller Ebene durch meditative Aufnahmen von Feuer, Wasser und Himmel, durch Filmausschnitte sowie aus japanischen Werbespots. Auf der auditiven Ebene, die über einen Kunststoffmund aktiviert wird, finden sich Kommentare Duchamps, Sprachübungen einer Frauenstimme und die Stimme Feingolds selbst. Das Zusammenspiel der einzelnen Ebenen erfolgt über die Kombinationen des Rezipienten, der damit Zugriff auf einen großen Hypertext erhält, welcher sich jedoch einer klaren Zuordnung verweigert. So wird durch die Überlagerung einzelner Sequenzen durch Titelzeilen und Begriffe eine rein dokumentarische Rezeption verhindert, wird der Originalkontext zunehmend aufgelöst. Die permanente Veränderung der Bedeutungen bewirkt, dass das Werk nicht mehr auf eine bestimmte Art gelesen werden kann, dass also der Verweischarakter auf die Realität nicht mehr gegeben ist. Als Absage an gewohnte Bedeutungszuweisungen bildet *The Surprising Spiral* somit eine Reflexionsebene zu Fragen der Wahrnehmung und der medialen Vermittlung allgemein.

Das Spiel mit dem Körper als Raum bildende Kraft entwickelt in diesen kognitiv verknüpften Räumen also eine ganz andere Qualität als in Interaktiven Environments. Das digitale Medium wird hier genutzt, um non-lineare narrative Strategien zu entwickeln und dadurch Prozesse der Imagination und des Bewusstseins physisch erfahrbar zu machen. Damit arbeiten diese Werke jedoch gleichzeitig gezielt gegen das Ursache-Wirkungs-Prinzip an, das ja gerade als logisches Prinzip der Computertechnik zugrunde liegt. Durch die permanente Generierung von Vieldeutigkeiten, Unbestimmtheiten und Leerstellen verweigern sie konsequent eine Konsistenzbildung. So wird auch letztendlich der Fokus auf einer Syntheseleistung im Sinne einer kognitiven Verknüpfung und unendlichen Rekombination des Datenmaterials durch den Interagierenden mit der Absage an die Herstellung jeglicher Bedeutungszuweisungen *ad absurdum* geführt.

Zusammenfassung

Die Betrachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst haben gezeigt, dass mit der Entwicklung der einzelnen Phasen der Medienkunst zugleich eine Veränderung des Raum- und Körperverständnisses einhergeht. Die Beispiele der Videokunst der 60er/70er Jahre fokussieren noch einen radikal bewegten, relativistischen Raum, der sich mit der Relativität und Perspekti-

vität jeglicher Raumbildung über den Körper auseinander setzt. Durch die Entkoppelung und die Ungleichzeitigkeit von realem und medialem Körper wird hier ein umfassender Kontroll- und Identitätsverlust in medialen Umgebungen thematisiert.

Im Gegensatz hierzu scheinen die Beispiele der Interaktiven Medienkunst der 80er/90er Jahre zunächst eine affirmativere Position einzunehmen. Denn gerade in den Environments, wie bei Myron Krueger, werden der Körper und taktile Fähigkeiten in gewissem Sinne wiederentdeckt und positiv besetzt, werden die Prozesse der Digitalisierung und Auflösung des Raums immer wieder an den Körper und dessen Wahrnehmungsmuster zurückgebunden. Dieser Aspekt der Raumbildung tritt jedoch immer weiter in den Hintergrund, sobald nicht mehr der Körper selbst, sondern vielmehr die kognitiven Fähigkeiten des Interagierenden in das Zentrum der künstlerischen Produktion rücken, wie es bei den Interaktiven Installationen von Ken Feingold der Fall ist. Die Formen der Interaktiven Kunst spielen demnach mit einem Doppelprozess von Spacing und Syntheseleistung und changieren somit permanent zwischen der Aufwertung des Körpers und der Absage an Bedeutungszuweisungen, zwischen einer optimistischen und einer fatalistischen Sichtweise der digitalen Medien.

¹ Vgl. die Einteilung von Katharina Gsöllpointner: *Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien*. Wien: Triton, S. 12.

² Vgl. Gendolla, Peter: „Zur Interaktion von Raum und Zeit.“ In: ders., et al. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 19.

³ Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 130.

⁴ Ebd., S. 271.

⁵ Ebd., S. 191.

⁶ Ebd., S. 103.

⁷ Ebd.

⁸ Ebd., S. 159.

⁹ Vgl. Dinkla, Söke: „Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform.“ In: Gendolla, Peter et al. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 72.

¹⁰ Löw: *Raumsoziologie*, S. 230.

¹¹ Vgl. Haustein, Lydia: *Videokunst*. München: Beck 2003, S. 69ff.

¹² Vgl. den umfassenden Überblick bei Dinkla, Söke: *Pioniere Interaktiver Medienkunst von 1970 bis heute*. Ostfildern: Hatje Cantz 1997.

¹³ Vgl. Hünnekens, Anette: *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*. Köln: Wienand 1997, S. 95ff.

Matthias Weiß**„Spieglein, Spieglein an der Wand ...“ - Anmerkungen zur Verweispragmatik des Musikvideos am Beispiel von Madonnas *Hollywood***

Gestalterische Verfahren, die im Bannkreis des Zitats zu verorten sind, gelten als eines der charakteristischen Merkmale des Musikvideos, werden meist jedoch als Symptom postmoderner Beliebigkeit abgetan. Versucht man dennoch, Aufschluss über eine Verweispragmatik des Musikvideos zu erhalten, so drängt sich schnell die Vermutung auf, dass diese Einschätzung zuallererst auf einem Rezeptionsproblem beruht: Zitate müssen vom Zuschauer als solche erkannt werden, um wirksam zu sein. Untersuchungen darüber, inwiefern das Erkennen und Einordnen von Zitaten einem empirisch erfassbaren Publikum gelingt und ob dies zuschauerseitig überhaupt als relevante Kategorie betrachtet wird, sind bislang nicht vorgelegt worden.¹ Aus kunst- oder kulturwissenschaftlicher Perspektive scheint es seit dem von Roland Barthes gegen Ende der Sechzigerjahre ausgerufenen „Tod des Autors“² und dem von Julia Kristeva zeitgleich aufgestellten Postulat, ein jeder Text sei ein mosaikartiges Miteinander bereits existierender Texte,³ zudem problematisch, selbst offenkundige Verweise als intentionale Setzung zu begreifen und auf dieser Basis die Zitathaftigkeit der Gegenwartskunst und ihrer populärkulturellen Ausläufer nach möglichen Aussagepotentialen zu befragen. In aller Konsequenz zu Ende gedacht aber hieße dies, auch und gerade das zitierende Musikvideo mit den Worten des Kulturwissenschaftlers John Fiske als „do-it-yourself meaning kit“⁴ zu begreifen, das Zuweisungen von Sinn oder Bedeutung ausschließlich durch den Zuschauer erfährt.

Solch einer uneingeschränkten Autonomie des Betrachters steht freilich entgegen, dass Musikvideos in einem kommerziellen und damit hochgradig intentionalen Zusammenhang entstehen. Als televisionäre Form der Werbung zielen sie darauf, ihr Publikum zum Kauf von Tonträgern zu bewegen. Hinzu kommt, dass ein Videoclip – auch wenn er polysem angelegt wird, um die Aufmerksamkeit eines möglichst breiten Zuschauerspektrums auf sich zu lenken – durch die jeweils spezifische Kombination von filmischen Bildern einerseits und von Bild und Ton andererseits bestimmte Sinnzuweisungen wenn nicht verbindlich vorgibt, so doch zumindest befördert. Genau dieses Interferenzgefüge aber ist es, in welches das jeweilige Zitat oder die ihm verwandte Form der Bezugnahme einzubinden ist und aus dem heraus es erklärbar wird.

Veranschaulichen lässt sich dies anhand des Musikvideos *Hollywood* (Regie: Jean-Baptiste Mondino), das ab Juni 2003 gesendet wurde und den US-amerikanischen Popstar Madonna in loser Szenenfolge in neun verschiedenen Aufmachungen präsentiert. Kostüm und Ausstattung, Posen und Gesten suchen überdeutlich die Nähe zu gut einem Dutzend Fotografien von Guy Bourdin, der mit seinen exaltierten und zum Grellen neigenden Aufnahmen vor allem die französischen Modezeitschriften der Siebzigerjahre prägte und dessen Lebenswerk von April bis August 2003 mit einer Retrospektive im Londoner Victoria and Albert Museum geehrt wurde.⁵ Ein vergleichender Blick zeigt allerdings, dass das Wiederholen in *Hollywood* nicht auf eine detailgenaue Rekonstruktion der stark sexualisierten sowie Gewalt und Schönheit auf irritierende Weise miteinander verbindenden Modefotografien zielt, sondern dass die Bildfindungen Bourdins beinahe spielerisch kombiniert oder mit anderen Bildern verschnitten werden.

Nachvollziehbar ist dies vor allem an der Figur im hellblauen Babydoll, deren zentrale Rolle für das Verständnis des Clips dadurch hervorgehoben wird, dass ihr erstes Auftreten mit einer markanten Stelle innerhalb des musikalischen Gefüges zusammenfällt. Nur von Vogelgezwitscher und den ersten Takten des Stückes begleitet, eröffnet der Clip mit Bildern einer blonden Madonna in aufreizenden Dessous, die in einem gelben Zimmer auf einem Fernseher sitzt. Mit dem Anstimmen der ersten Verszeile allerdings ändern sich Ort und Äußeres: In einem hellgrauen, nicht näher bestimmbar Raum trägt Madonna besagtes Babydoll zu einer blauen Kunstpelzweste, Netzstrümpfen und silberfarbenen Riemchenschuhen mit hohem Absatz und Plateau. Ihr nun tiefschwarzes Haar fällt in wirren Locken bis auf die Schultern und bildet so einen starken Kontrast zum weißen Teint und den kräftig rot geschminkten Lippen. Sich räkelnd und verrenkend, spielt sie mit Kabel und Hörer eines gelben Telefonapparats und intoniert – nur kurz von zwei weiteren Einstellungen der Blondes vor gelber Wand unterbrochen – die gesamte erste Strophe und etwa die Hälfte des direkt anschließenden Refrains. In späteren Einstellungen tollt sie ohne Weste mit einem großen Gymnastikball herum, lacht aus vollem Hals und macht Spagat. Gegen Ende des Clips sind dann auch wieder Bilder der Dunkelhaarigen mit Weste und Telefon eingeschnitten, die zunächst einzelne Zeilen und schließlich die drei letzten Verse intoniert, bevor der Clip mit neuerlichen Bildern aus dem gelben Zimmer und den schwarz-weißen Einstellungen aus dem kurz zuvor noch als Sitzgelegenheit dienenden Fernsehgerät endet.

Im umfänglichen Schaffen von Guy Bourdin lassen sich zwei Aufnahmen nachweisen, auf welche die Sequenzen mit Madonna im blauen Babydoll Bezug nehmen. Raumsituation, Kleidung und Pose weisen sie zum einen als Rekurs auf eine Fotografie von 1979 aus, auf dem sich drei Frauen mit hochhackigen Sandaletten lasziv auf dem Boden eines grau gestrichenen Raumes winden und ihre unbestrumpften Beine an der Wand emporrecken, wobei eine der drei zu ihrem dunkelblauen Trikot einen heller blau gefärbten Fuchs um den Hals gelegt hat.⁶ Das lustvolle Spiel mit Hörer und Kabel eines Telefons hingegen ist einer nur wenige Jahre älteren Fotografie entlehnt.⁷ Auffallen muss allerdings zugleich, dass die Vorgaben Bourdins bezüglich ihrer Farbigkeit Veränderungen erfahren haben. So sind die unterschiedlich hellen Blautöne von Pelz und knappem Kleid im Video invertiert, das Telefon ist nicht elfenbeinfarben, sondern kräftig gelb, und das von einer roten Schleife nur mit Mühen gebändigte Haar Madonnas ist weder kupfer- noch kastanienfarben, sondern kohlrabenschwarz.

Diese Eingriffe lassen darauf schließen, dass die Frauengestalt aus *Hollywood* nicht allein an die Werbefotografie Bourdins anzubinden ist, sondern zugleich als Anspielung auf eine der populärsten Zeichentrickfiguren der Filmgeschichte verstanden werden muss. Snow White aus *Snow White And The Seven Dwarfs* (*Schneewittchen und die sieben Zwerge*, USA 1937. Regie: Walt Disney, David Hand) nämlich trägt über einem gelben Rock ein tiefblaues Mieder mit heller blauen Ärmeln, und ihr schwarzes, in der Mitte gescheiteltes Haar wird von einer roten Schleife geziert, deren Farbton dem Rot der Lippen und den Schlitzungen an ihren Ärmeln entspricht. Ja, sogar das exzentrische Umschminken der Augen, das Madonna beinahe etwas Diabolisches verleiht, lässt sich als Reflex auf die graphische Gestaltung des Mädchengesichts aus dem Trickfilm verstehen.

Um die Tragweite dieses Verweises im vollen Umfang begreiflich zu machen, genügt es freilich kaum, nur auf die äußeren Gemeinsamkeiten der Frauenfigur aus *Hollywood* und der Trickgestalt aus *Snow White And The Seven Dwarfs* hinzuweisen. Bezieht man Handlung und Dramaturgie des Disneyfilms in die hier angestellten Überlegungen mit ein, so erschließt sich auch die konzeptionelle Dimension der Figur aus dem Clip: Kern der erzählten Geschichte, die auf der Adaption eines Märchens der Brüder Grimm beruht,⁸ ist das Leid eines unschuldigen Mädchens mit Wangen so weiß wie Schnee, Lippen so rot wie Blut und Haar so schwarz wie Ebenholz, das sich aufgrund seiner Schönheit der Eifersucht und den tätlichen Angriffen seiner Stiefmutter ausgesetzt sieht, dem also

die eigene Schönheit zum Verhängnis zu werden droht. Und Motor der Geschichte ist die in tagtäglicher Spiegelschau sich manifestierende Eitelkeit und die bis zur Raserei sich steigernde Missgunst der Königin, die nicht einmal vor Mord und Totschlag zurückschreckt, deren Untaten sich schlussendlich aber gegen sie selbst wenden.

Dieser Gedanke aber legt den Schluss nahe, dass die über die visuelle Bezugnahme auf Walt Disneys *Snow White And The Seven Dwarfs* vermittelte Einholung des Schneewittchenstoffes in das Musikvideo *Hollywood* auf die Pointierung dessen zielt, was auch die Modefotografie Guy Bourdins thematisch grundiert: Frauenschönheit ist zuallererst Konkurrenz und ewig währender Kampf, für die Momente der Gewalt und des Wahnsinns kennzeichnend sind. Bezogen auf den durch den Titel des Musikvideos aufgespannten Bezugsrahmen – nämlich Hollywood – bedeutet dies dreierlei. Zum Ersten gesteht Madonna mit ihrem Auftritt als Snow White unumwunden ein, dass sie regen Anteil an dem nicht nur in der US-amerikanischen Unterhaltungsindustrie geführten Wettstreit um den Rang der Schönsten hat, behauptet allerdings zum Zweiten und im selben Moment, diesen Kampf für sich entschieden zu haben – denn schließlich ist jedem Kind bekannt, dass Schneewittchen tausendmal schöner ist als jede andere auf der Welt. Im Kontext des gesamten Clips aber macht Madonna zum Dritten deutlich, welch hohen Preis die Schönste im Land zu zahlen hat. Spärlich bekleidet sitzt und liegt sie in unterschiedlichen Interieurs und verrenkt die Glieder, tanzt und windet sich in einem Spiegelkabinett, bewundert in reichem Gepränge das Antlitz einer deutlich Jüngeren, überprüft im Rund eines Rasierspiegels das eigene Äußere, lässt ihr Haar mit einem Kamm und Wangen und Augenpartie mit Collagenspritzen traktieren und verhält sich als logische Konsequenz dieser Tollheiten zu guter Letzt tatsächlich wie eine Irrsinnige. All dem ist es denn auch geschuldet, dass man die von Madonna verkörperte Gestalt im blauen Babydoll kaum für so arglos halten möchte, wie es in den Figurenkonzeptionen von Disney und Grimm angelegt ist. Im Gegenteil: Indem Madonna die Konkurrenz mit anderen Frauen als solche thematisiert und nicht ohne ironischen Unterton ins Wahnhafte steigert, absorbiert sie in ihrer Darstellung von Snow White Aspekte der landläufig für böse befundenen Königin und bricht so das in den Vorlagen formulierte „Idealbild bürgerlicher Mädchenerziehung“.⁹ Diese gradweise Verschneidung von Kind und Königin aber kann und muss – genau wie die augenfällige Sexualisierung, der die Schneewittchenfigur in *Hol-*

lywood unterzogen wird und die ihrer traditionellen Konzeption diametral entgegen steht – als korrigierender Eingriff in Überkommenes verstanden werden.

Dass sich solche Korrekturen nicht allein gegen fremdes, sondern auch gegen eigenes Material richten können, verdeutlicht der Songtext von *Hollywood*, der die beinahe magische Anziehungskraft der kalifornischen Traumfabrik und die in ihrem Namen sedimentierten Hoffnungen genauso zum Thema macht wie die Enttäuschung, welche die Hingabe an die mit der Filmstadt in Verbindung stehenden Illusionen und Versprechungen birgt.¹⁰ Vermittelt über den Gleichlaut mit der Vokabel *Holiday* spielt der von Madonna intonierte Text auf einen Song an, mit dem der Sängerin 1983 der internationale Durchbruch gelang und bei dem Refrain und Strophen genau wie in *Hollywood* durch die Redundanz des titelgebenden Substantivs bestimmt werden.¹¹ Der Eindruck von Arglosigkeit und ungetrübter Lebensfreude allerdings, wie er den Verszeilen des älteren Songs zu eigen ist, ist im Jahre 2003 einer nur aufgesetzten Heiterkeit gewichen: Preist Madonna in *Holiday* völlig unbekümmert und unter Einforderung eines weltweiten Abschüttelns aller Alltagssorgen die Vorzüge der Freizeit, so räumt die Sängerin zwei Jahrzehnte später nicht ohne Bitterkeit ein, welch zwiespältige Erfahrungen sie in Hollywood zu machen hatte.

Dieser in den Versen von *Hollywood* mitschwingende und durch den Tonfall des Vortrags noch unterstrichene Eindruck von Resignation konkretisiert sich vor allem in der Wortfolge „Check it out / This bird has flown“, die Madonna zwischen der vorletzten und der letzten Wiederholung des Refrains mit lakonischer Stimme einspricht. Besagte Zeilen bemühen einen topischen Vergleich, nämlich den von Vogelflug und Freiheit, lassen sich zugleich allerdings als direkte Bezugnahme auf zwei Verse aus dem Soundtrack der Musicalverfilmung *Evita* (USA 1996. Regie: Allan Parker) begreifen. In diesem Film spielt Madonna die für ihre Schönheit berühmte und aufgrund ihrer Habgier und ihres Machthungers ebenso berühmte Präsidentengattin Eva Perón, deren Lebensweg aus einfachsten Verhältnissen an die Spitze einer ganzen Nation führte. Als Wegbereiter dieser beinahe märchenhaft anmutenden Karriere tritt in *Evita* ein durch die Provinz tingelnder Tangosänger auf, dem die erst fünfzehn Jahre alte Titelfigur in einem Duett die Worte: „Birds fly out of here so why / Oh why oh why the hell can't I?“ entgegen schleudert.¹² Verleiht die Vogelflugmetapher in diesem Zusammenhang der Hoffnung einer Heranwachsenden Ausdruck, in der fernen Großstadt auf Freiheiten und Entfaltungsmöglichkeiten zu treffen, die ihr das bisherige Dasein auf dem Lande vorenthielt, so zeugt die neuerliche Ver-

wendung des metaphorischen Vergleichs in *Hollywood* vom Verlust eben dieser Zuversicht. Denn Wortwahl und Intonation lassen keinen Zweifel daran, dass die zeitgleich mit den eingesprochenen Versen gezeigte Frau – nämlich Madonna – schon weit herumgekommen ist und von so manchem Traum einer Fünfzehnjährigen Abschied nehmen musste.

Ähnlich wie der Auftritt Madonnas als Snow White lässt sich die Bezugnahme auf das eigene Schaffen demnach als Eingriff werten, dem selbstkritische Impulse zugesprochen werden können. Denn sowohl die den gesamten Songtext von *Hollywood* durchziehenden Anklänge an *Holiday* als auch die Neuformulierung zweier Verszeilen aus *Evita* können als Zeugnis davon gelesen werden, dass Madonna nicht die Naive ist, als die sie sich zwanzig Jahre zuvor gerierte und die sie als Darstellerin der jugendlichen Eva zu sein vorgab. Mit Hilfe der in *Hollywood* vorgenommenen Korrekturen bekräftigt sie vielmehr, dass sie sich längst zu einer reifen Künstlerin entwickelt hat, die den unabänderlichen Bedingungen des Showgeschäfts zwar nicht entkommen kann, diese Bedingungen aber offen zu legen weiß. Nicht mit dem kritischen Aspekt des Selbstbezugs in Einklang zu bringen ist allerdings, dass die eigenen Vorgaben genau so behandelt werden wie die oben beschriebene Märchenfigur. Denn solch ein Verfahren geht nicht nur davon aus, dass die Songs und Videos von Madonna der Korrektur bedürfen. Es unterstellt vielmehr zugleich, dass ihre Arbeiten genau wie Walt Disneys *Snow White And The Seven Dwarfs* oder die Schneewittchenmär der Brüder Grimm zum fest in unser aller Köpfen installierten Bild- und Bildungsgut gehören.

¹ Empirische Analysen richten ihr Augenmerk in erster Linie auf die Codierung von ethnischer Zugehörigkeit, Sexualität und Gewalt sowie die Auswirkung dieser Codierungen auf ein jugendliches Publikum. Siehe z. B. Brown, Jane D. und Kenneth Campbell: *Race and Gender in Music Videos: The Same Beat But a Different Drummer*. In: *Journal of Communication* 1986, 36, 1, S. 94-106. Walker, James R.: *How Viewing of MTV Relates Exposure to Other Media Violence*. In: *Journalism Quarterly* 1987, 64, 4, S. 756-762. Brown, Jane D. und Laurie Schulze: *The Effects of Race, Gender, and Fandom on Audience Interpretations of Madonna's Music Videos*. In: Greenberg, Bradley S. et al. (Hg.): *Media, Sex and the Adolescent*, Cresskill, NJ: Hampton Press 1993, S. 263-276.

² Barthes, Roland: *Der Tod des Autors*. In: Jannidis, Fotis et al. (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Stuttgart: Reclam 2000, S. 185-193.

³ Kristeva, Julia: „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman“. In: Jens Ihwe (Hg.): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven, Band 3, Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft, II*, Frankfurt a.M.: Athenäum 1972, S. 345-375, hier: S. 348.

-
- ⁴ Fiske, John: MTV: Post-Structural Post-Modern. In: Journal of Communication Inquiry 1986, 10, S. 74.
- ⁵ Cotton, Charlotte und Shelly Verthime: *Guy Bourdin*, London: V&A Publications 2003. S. a. Delgado, Fernando und Samuel Bourdin: *Exhibit A. Guy Bourdin*, München: Schirmer/Mosel 2001.
- ⁶ *Vogue Paris* – Juni 1979. Siehe Delgado, Bourdin: *Exhibit A*, Nr. 62.
- ⁷ *Vogue Paris* – Dezember 1976. Contax RTS - Yashica Kamerademonstration. Ebd., Nr. 95.
- ⁸ Brüder Grimm: „Schneewittchen“. In: Dies.: *Kinder und Hausmärchen. Erster Band, Märchen Nr. 1–60*. Nach der Großen Ausgabe von 1857, textkritisch revidiert, kommentiert und durch Register erschlossen. Hg. von Hans-Jörg Uther, München: Eugen Diederichs Verlag 1996, S. 261-272.
- ⁹ Brüder Grimm: *Kinder- und Hausmärchen. Vierter Band*. Literaturverzeichnis. Nachweise und Kommentare. Hg. von Hans-Jörg Uther, München: Eugen Diederichs Verlag 1996, S. 106. S. a. Tatar, Maria: *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales*. Expanded Second Edition, Princeton, Oxford: Princeton University Press 2003, S. 28-30.
- ¹⁰ Der Songtext findet sich auf der URL:
<http://www.madonna.com/madonna/php/music.php?category=albums&albumID=136>
(Stand 03.05.2005).
- ¹¹ Der Songtext ist dem Album *Madonna* (Sire Records Company, LC 3228) beigegeben. S. a. die URL: <http://www.madonna.com/madonna/php/music.php?category=albums&albumID=1>
(Stand 03.05.2005).
- ¹² Der Titel des Stückes lautet *Eva And Magaldi/Eva Beware Of The City*. Der Songtext ist dem Album *Evita. An Opera based on the life story of Eva Peron 1919–1952* (MCA Records Inc., LC 1056) beigelegt. S. a. Lloyd Webber, Andrew und Tim Rice: *Evita. The Legend of Eva Peron 191–1952*, London: Elm Tree Books 1978.

Stefan Horlacher

Medialität und Multiplizität der Realität in *Daniel Martin*

„The crisis consists precisely in the fact that the old is dying and the new cannot be born; in this interregnum a great variety of morbid symptoms appears.“ Mit diesen Worten zitiert John Fowles' 1976 erschienener Roman *Daniel Martin* Antonio Gramsci, doch verarbeitet Fowles' Text nicht nur "morbid symptoms" und soziale Verunsicherungen seiner Entstehungszeit, sondern geht auch darüber hinaus und zeigt signifikante Modernisierungsprozesse und Entwicklungen im Spannungsfeld zwischen Gesellschaft und Medientechnologie auf. Hinterfragt man *Daniel Martin* auf seine inhaltliche Darstellung der Auswirkungen des technologischen Modernisierungsschubes im Bereich der Bildmedien in Bezug auf die Gesellschaft sowie auf das dabei propagierte Realitätsverständnis, so kristallisieren sich drei miteinander korrelierte Bereiche heraus: Die Rolle des Fernsehens innerhalb der englischen Gesellschaft, das im Roman inszenierte medial bedingte Verschwinden der Realität ‚hinter‘ dem Bild sowie der damit korrelierte Entwurf der amerikanischen Gesellschaft.

Auf den ersten Blick ist *Daniel Martin* ein Roman, der als Pseudo-Autobiographie seines gleichnamigen Protagonisten dessen Weg vom Drehbuch- zum Romanautor – und in der Logik des Textes vom Bild zur Schrift dokumentiert. Dem humanistischen Impetus von Fowles' Werk entsprechend, enthält *Daniel Martin* über weite Strecken eine moralisch fundierte konservative Kritik am Medium Fernsehen, wendet sich der Text gegen „the appalling brainwashing that we all get now through the media“¹ genauso wie gegen die fehlende Bereitschaft der Medien, qualitativ hochwertige Programme anzubieten und soziale Verantwortung zu übernehmen. Während *Daniel Martin* auf einer von didaktischen Passagen geprägten Ebene die auf den Zuschauer einströmenden Fernsehbilder auf ein Krebsgeschwür in dessen Gehirn reduziert und die Manipulationsthese einer vereinigten ‚Medien-Mafia‘ vertritt, löst er sich auf der Handlungsebene jedoch davon und zeigt implizit, dass sich das Fernsehen gerade *nicht* dafür eignet, Bedeutung zu übertragen, woraus wiederum folgt, dass auch keine gezielte, über Inhalte erfolgende Zuschauermanipulation stattfinden kann:

[H]ow no one really listened any more, nothing registered, an audience of fifteen million was an audience of no one, the speed of forgetfulness was approaching the speed of light...²

In ihrer Flüchtigkeit, so *Daniel Martin*, verschwinden die Bilder in der Undifferenziertheit, Beliebigkeit und Oberflächlichkeit. Dies hängt mit der Qualität der Fernsehproduktionen zusammen, erklärt sich aber auch aus einer defizienten Technologie. Das Fernsehbild hinterläßt keine starken Eindrücke und bringt nur eine schwache Bedeutung mit sich. So konstatiert Barney Dillon, ein in der Welt des Romans bekannter Fernsehmoderator, die Zuschauerreaktionen seien unberechenbar, und bestimmt die wahre Funktion des Mediums Fernsehen als „to excuse from thinking“ (DM, 294). Selbst der medienaffine Protagonist Daniel Martin muss einräumen, dass für didaktisch aufbereitete Informationen keine Nachfrage besteht. Doch ist nicht nur irrelevant, was über den Bildschirm flimmert, sondern auch, ob es sich um fiktive oder reale Ereignisse handelt. Erweist sich die „Wirklichkeit von ‚Lindenstraße‘, ‚Dallas‘ oder ‚Denver‘ (...) als ebenso real wie die Bilder von Erdbeben- und Flugzeugkatastrophen oder Geiselführungen“ (Thomas Kleinspehn), so gilt auch

...for events, politics, history, from the moment where they only exist as broadcasts by the media and proliferate, nearly globally, [that] their own reality disappears. In the extreme case the event could just as well not have taken place – there are examples. [...] They are screen events and no longer authentic events [...]. We walk around in a sphere, a megasphere where things no longer have a reality principle. Rather a communication principle, a mediatizing principle.³

In Fowles' Roman schaut der Zuschauer nicht mehr zu und denkt auch nicht mehr nach. Im Gegenteil: Er verschwindet. Die ausgestrahlten Bilder werden nicht mehr aufgenommen, vielmehr wird der Zuschauer selbst zum Bildschirm, der die emittierten Bilder teilnahmslos als Lichtreflexe auf seinen Pupillen widerspiegelt. Dezentriert und verarmt gleicht sich das Individuum auf seiner Suche nach Zerstreuung der Zweidimensionalität des Fernsehbildes an, reflektiert es und schließt den medialen Kreislauf. *Daniel Martin* zeugt somit bereits vor Baudrillards ausführlicher Theoretisierung dieses Phänomens von einer Implosion der Gesellschaft in den Medien und einer damit einhergehenden Transformation der Menschen. In der Masse ungreifbar und von Trivialitäten gebannt, verschwinden die Individuen in ihrer „mania for television“ (DM, 140) und

verwandeln sich ihrerseits in eine undurchdringliche und nicht intelligible Oberfläche [...]. Sie verschwinden, sie verschmelzen mit dem oberflächlichen Bildschirm in einer Weise, dass ihre reale Existenz [...] radikal bezweifelt werden kann.⁴

Liegt der vielleicht tragische Aspekt des in *Daniel Martin* skizzierten, die traditionelle Hierarchie zwischen manipulierendem Medium und manipulierter Masse aufhebenden Modells darin, dass letztlich jeder aufklärerische Impuls unmöglich wird, so stellt sich die Frage, ob ein *soap operas* und *reality TV* präferierendes Publikum für Bildung überhaupt noch empfänglich ist. Zumindest nach Baudrillard sind die Massen weder ein Objekt der Unterdrückung und der Manipulation, noch müssen, können oder wollen sie befreit werden – und auch der Humanist Fowles kommt zu einer durchaus ähnlichen Diagnose: Der Siegeszug des Fernsehens führt zu einer bereitwillig akzeptierten Verarmung der Realität, weil die Implosion der Masse in den Medien und die dabei erfolgende gesellschaftliche Transformation jede ‚archäologische‘ Hoffnung in einer undurchdringlichen Zweidimensionalität ‚begraben‘. Bereits vollzogen ist diese in Fowles’ Roman sich für England erst abzeichnende Entwicklung in Amerika, das als lichtdurchflutete Oberfläche präsentiert wird, in der die palimpsestartigen Schichten Europas implodiert und die Tiefen- und Oberflächenstrukturen – genau wie auch im Medium Film – miteinander verschmolzen sind.

Zwar verurteilt Fowles’ Protagonist diesen Zustand, der Text verdeutlicht jedoch, dass dem amerikanischen Modell die Zukunft gehört; eine Zukunft, in der zwischen Film und Wirklichkeit, Abbild und Referenz kaum noch ein klar definierbarer Unterschied existiert. Amerika löst alte Wahrnehmungsschemata auf, erweist sich als ein Land, in dem alles sichtbar ist, sich aber auch auf diese Sichtbarkeit beschränkt. Die amerikanischen Städte erscheinen als direkte Widersacher der Natur und die technologiogläubigen Amerikaner als künstliche Geschöpfe. In Analogie zu Baudrillard verschwindet in Kalifornien ‚das Reale‘ „nicht zugunsten des Imaginären, sondern zugunsten dessen, was „[w]ahrer als das Wahre“ ist: der Simulation. Die vermeintlichen Masken und Rollen verbergen keine tieferen Schichten, und die sichtbaren Dinge „verflüchtigen sich in dem, was sichtbarer als das Sichtbare ist: in der Obszönität.“⁵ Indem die Amerikaner viel mehr sagen, als sie fühlen – „they mean and feel far less than they have the habit of saying“ (*DM*, 84) –, nehmen sie eine konstante ‚Überbelichtung‘ ihrer selbst vor, die soweit reicht, dass die optische Attraktion der Sexualität keiner dunklen Metaphysik mehr weicht und nicht einmal die für Fowles’ Romane so wichtige Mystik des Körpers undurchleuchtet bleibt. In einer „affaire with America itself“ (*DM*, 181) macht Martin die Erfahrung einer Kultur ohne Schein und Innerlichkeit und genießt anfänglich das Obszöne. Doch, so bilanziert Fowles’ Roman amerika- und medienkritisch: Keine Szene oder Bühne

ohne Distanz und kein Verbergen ohne Szene! Keine Alchimie der Sexualität und keine Magie des Körpers! Im amerikanischen Universum der Visualität wird alles zur Oberfläche, „aber in diesen oberflächlichen Dingen gibt es kein Geheimnis mehr. Das, was geheim gehalten wurde, [...] wurde mit aller Macht ins Reale geworfen und [...] repräsentiert“.⁶ Setzt Baudrillard Kultur mit „space, speed, cinema, technology“ gleich und argumentiert er, „[that i]n America cinema is true because it is the whole of space, the whole way of life that are cinematic. The break between the two, the abstraction which we deplore, does not exist: life is cinema“⁷, so konstatiert auch Fowles' Protagonist eine bemerkenswerte Zweidimensionalität der amerikanischen Lebenswelt: „Nothing existed except as a record of another pair of eyes, another mind; the perceived world was as thin as an eggshell, a fragile painted flat, a back-projection ... and behind, nothing“ (DM, 597). Doch Amerika ist nicht nur Schauplatz visueller ‚Authentizität‘ – „[e]verything looks real, and therefore it is real“⁸ – und sich selbst beglaubigender Repräsentation, Amerika ist auch der Ort, an dem alles vermeintlich Authentische als Fiktion entlarvt und in seiner Irrealität bloßgestellt wird. Da sich diese Welt, in der das (englische) Individuum seine Identität zu verlieren droht, ihrer Künstlichkeit jedoch durchaus bewußt ist, haftet ihr nicht nur etwas Aufklärerisches an, sondern es stellt sich auch die Frage nach der ‚Natur‘ dieser Realität. Wenn Daniel Martin dann auch noch konstatiert: „I do hate all that politics based on image“ (DM, 547), so evoziert dies die Präsidentschaft des ehemaligen Schauspielers Ronald Reagan genauso wie Disneyland, das nicht nur Baudrillard als ein für Amerika *in toto* stehendes Symbol interpretiert.⁹

Bietet sich Disneyland wie auch Fowles' mit Amerika koinzidierendes Bild von Kalifornien auf einer ersten Ebene für eine ideologiekritische Analyse an, so können beide auch als ‚wirkliches‘ Amerika und als eine Schöpfung gelesen werden, deren Aufgabe es ist, „to hide that it is the ‚real‘ country, all of ‚real‘ America that is Disneyland“.¹⁰ Vielleicht ist es in einem Land der Hyperrealität gerade die Aufgabe von Disneyland oder Magic Mountain, die hyperreale Alltagswelt Amerikas (wieder) real erscheinen zu lassen. Unabhängig voneinander interpretieren Baudrillard, Fowles und Eco Kalifornien als Metonymie für Amerika und als „the world centre of the inauthentic.“ Certainly it is: that is what gives it its originality and power.“¹¹ Hier wird das ‚Falsche‘ zum ‚Echten‘, wird genau diese Binarität subvertiert, werden zweidimensionale Comicfiguren dreidimensional und lebendig. Die Bilder aus dem Imaginären nehmen Form und Substanz an, werden real und kehren als „a fixed, stereotyped, powerful fantasy“

und als „a hallucinatory wish fulfillment“ (Louis Marin) wieder. Wie auch in den amerikanischen Museen erfolgt eine konsequente Abwertung des Originals, um die Kopie als *larger than life* und besser als das Original aufzuwerten. Statt „we are giving you the reproduction so that you will want the original“, gilt: „We are giving you the reproduction so you will no longer feel any need for the original.“ Disneyland „tells us that technology can give us more reality than nature can“,¹² die Imitation ist so perfekt geworden, dass das Original nur enttäuschen kann, und der Wunsch nach „the real thing“ führt zu dessen genauem Gegenteil, der Fabrikation des ‚absolut Falschen‘.

Simultan hierzu wird auch die nicht erst seit Hayden White problematisch gewordene Differenz zwischen Geschichte und Fiktion aufgehoben, „for everything must equal reality even if [...] reality was fantasy“.¹³ Mit den Worten von James Monaco:

*In America between 1920 and 1950 [...] the movies provided the main cultural format for the discovery and description of our national identity (television gradually replaced movies after 1950). Historians argue whether the movies simply reflected the national culture that already existed or whether they produced a fantasy of their own that eventually came to be accepted as real.*¹⁴

In *Daniel Martin* wird es zunehmend unmöglich, aus der in Amerika erschaffenen künstlichen Realität ‚auszusteigen‘. Den Protagonisten bleibt nur die Akzeptanz von Disneyland bzw. Hollywood und deren Strategie, aus einem Mangel an Vergangenheit die Überlegenheit der neugeschaffenen Kopie zu propagieren und sie zum einzig ‚Wahren‘ zu machen, öffnet doch jeder Widerstand gegen das ‚Perfekte‘ bzw. Artificielle und jede Trauer um den Verlust des vermeintlichen Originals die Möglichkeit, die dabei zutage tretende Nostalgie zur kommerzialisierbaren Ideologie einer ‚unmittelbaren Erfahrung‘ zu machen und diese vermeintlich radikale Authentizität dem Menschen ausgerechnet mit Hilfe der Bildmedien nahezubringen. Dass es sich hierbei um eine doppelte Illusion handelt, resultiert daraus, dass die Existenz eines Ursprungs oder eines ‚ursprünglich Authentischen‘ höchst problematisch ist und dass dessen mediale Übertragung insofern unmöglich wäre, als das Medium selbst produktiv ist und Einfluß auf das ‚authentische‘ Leben nimmt, das es übertragen soll. „Die immer noch verbreitete Erwartung, TV bilde mimetisch ‚Realität‘ ab, [ist allein] schon in technischer Hinsicht überholt“ (Werner Faulstich); vielmehr wird ein ‚Reales‘ produziert, das in dieser Form nicht nur nie existiert hat, sondern zudem noch die Auslöschung jeder ‚vormedial-lebensweltlichen‘ Realität einläutet. Statt ob-

ektiv zu berichten, erschafft das Auge der Kamera eine mediale Realität, nach der – ironischerweise – die Gesellschaft als Entschädigung für ihre medieninduzierte Lebensunfähigkeit geradezu verlangt.

Wenn es in einem anhand von Disneyland und Hollywood exemplifizierten Land der „human folly“ immer weniger Referenzpunkte gibt, dann wird auch eine sich davon abgrenzende Illusion unmöglich. Fowles' Amerika ist in eine Ära eingetreten, in der Zeichen an die Stelle der ‚Originale‘/Referenzen treten: „[A]ll is sign but aspires to seem reality“.¹⁵ In dieses Amerika der Bilder ergeben sich die Charaktere wie in einen Traum, und wenn Martins Freundin Jenny erklärt: „I was trying too hard to prove California was unreal, not me“ (DM, 45), so impliziert dies, dass zumindest in *Daniel Martin* der Kontakt mit verschiedenen Realitäten deren langfristige Koexistenz im Individuum im Sinne eines Homi K. Bhabha evozierenden Migrantentums oder einer *double vision* ausschließt. Kompromisslos schiebt sich eine künstlich generierte Bildlichkeit immer stärker an die Stelle der Objektwelt, und immer wieder kritisiert *Daniel Martin* die amerikanische „heresy that size and looks are everything, all other values nothing“ (DM, 265). Die Zweidimensionalität eines Landes, in dem selbst der Grand Canyon seiner Tiefendimension beraubt und zur „toy gash“ wird, findet ihren Höhepunkt in der Bildlichkeit der Einkaufszentren, die aufgrund ihrer übervollen Regalwände und Werbeplakate als riesige Zeichenflächen erscheinen und dem Blick des Verbrauchers keinen Ausweg bieten. Indem die *shopping mall* zum riesigen *display* grellbunter Verpackungen wird, wird sie selbst zum Bild und steht als Pars pro toto für die *American reality*. Und wie bereits anhand des Fernsehens verdeutlicht, absorbiert der Konsument auch hier die auf ihn einströmenden Bilder und Zeichen willenlos, um in seiner Resignation die Manipulationsstrategien durch Indifferenz *ad absurdum* zu führen. Argumentiert Baudrillard,

[that t]he hypermarket cannot be separated from the highways that surround and feed it, from the parking lots blanketed in automobiles, from the computer terminal – further still, in concentric circles – from the whole town as a total functional screen of activities,¹⁶

so muss in Fowles' Roman eine immer menschenfeindlichere, ihren städtischen Charakter verlierende Metropole tatsächlich in Abhängigkeit von den sie wie Satelliten umgebenden Einkaufszentren und Zufahrtsstraßen gedacht werden: Amerika stellt das vom Roman eindeutig negativ bewertete, durch *freeways* verbundene Geflecht einer *metropolitan area* dar, die amerikanische Nation

wird als eine Ansammlung autofahrender Automaten porträtiert und die Bedeutung der *freeways* kritisch hinterfragt: „What a joke that word is: *freeway*“ (DM, 265).

Dass von Freiheit, Offenheit oder Kreativität keine Rede sein kann, verdeutlicht nicht nur Jennys Frage: „*Supermarkets save time. But for what?*“ (DM, 265), sondern auch die amerikanische Topographie. Ein Blick auf Fowles' und Baudrillards Los Angeles genauso wie auf Thomas Pynchons in *The Crying of Lot 49* entworfenen San Narciso zeigt, dass die medialen Verschaltungen schon längst ihren räumlichen Niederschlag gefunden haben. So erscheinen Los Angeles/San Narciso und Irvine als ein „network of incessant, unreal circulation“¹⁷ und als gewaltige Imitationen elektronischer Schaltkreise. Diese topographisch anhand der Städte wie auch der Einkaufszentren verdeutlichte Regel- und Modellhaftigkeit spiegelt nicht nur die zirkulare amerikanische ‚Medienlandschaft‘ wider, sondern entpuppt sich als getreues Abbild der US-Gesellschaft *in toto*, prägt sie doch deren Verhalten. Ein Verhalten, das völlig intelligenzfrei von in sich selbst geschlossenen „[i]diotic cheap models of how successful people should dress, speak, furnish their houses“ (DM, 265) vorgegeben wird, das von enthumanisierten, zur Mensch-Maschine – „[a]lways doing it by the book“ (DM, 546) – degradierten Individuen kündigt und das die amerikanische Nation zu einer „nation of automata piling down the freeways in search of a life that isn't worth having anyway“ (DM, 265) reduziert, ohne dass Fowles' Roman einen seiner luziden Diagnose dieser (Hyper)-Realität entsprechenden Lösungsvorschlag anbieten könnte.¹⁸

¹ Fowles, John, zit. n. Katherine Tarbox: *The Art of John Fowles*. Athens (GA)/London: The University of Georgia Press 1988, S. 184.

² Fowles, John. *Daniel Martin*. London: Picador ³1989, S. 294; im Folgenden direkt im Text abgekürzt als DM plus Seitenzahl.

³ Baudrillard, Jean: „The Work of Art in the Electronic Age.“ Interview with *La Sept*. In: Gane, Mike: *Baudrillard Live. Selected Interviews*. London: Routledge 1993, S. 145-151, 146.

⁴ Baudrillard, Jean: *Die fatalen Strategien*. München: Matthes & Seitz 1991, S. 103.

⁵ Ebd., S. 12.

⁶ Ebd., S. 77f.

⁷ Baudrillard, Jean: *America*. London u. New York (NY): Verso ⁶1993, S. 101.

⁸ Eco, Umberto: „Travels in Hyperreality“. In: Ders.: *Faith in Fakes. Essays*. London: Secker & Warburg ³1986, S. 1-58, 16.

-
- ⁹ Baudrillard, Jean: "The Precession of Simulacra". In: Ders.: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor (MI): The University of Michigan Press 1994, S. 1-42, 12.
- ¹⁰ Ebd.
- ¹¹ Baudrillard: *America*, S. 104.
- ¹² Eco: „Travels“, S. 44 u. 19.
- ¹³ Ebd., S. 15.
- ¹⁴ Monaco, James: *How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*. Revised Edition. New York (NY) u. Oxford: Oxford UP 1981, S. 218.
- ¹⁵ Eco: „Travels“, S. 52.
- ¹⁶ Baudrillard, Jean: „Hypermarket and Hypercommodity“. In: Ders.: *Simulacra and Simulation*, S. 75-78, 76.
- ¹⁷ Baudrillard: „The Precession“, S. 13.
- ¹⁸ Zu den vom Roman angebotenen Lösungen vgl. Horlacher, Stefan: *Visualität und Visualitätskritik im Werk von John Fowles*. Tübingen: Narr 1998.

Lori Lantz

Mediale Wahrnehmungen: Auflebende Frauenstatuen in den Novellen *Venus und Pelz* und *Gradiva*

In der *Psychopathia Sexualis* (1896) nannte Richard von Krafft-Ebing die sexuelle Befriedigung durch Schmerz oder Unterwerfung „Masochismus“¹ nach einem wiederkehrenden Motiv der Werke Leopold von Sacher-Masochs, das besonders häufig in seinem Roman *Venus im Pelz* von 1870 zu finden ist.² Wilhelm Jensens berühmteste Novelle, *Gradiva: Ein pompejanisches Phantasiestück*³ (1903), wurde von Sigmund Freud im Jahre 1907 als eine Art von fiktiver Krankheitsgeschichte analysiert.⁴ Freud versuchte damit, die Richtigkeit seiner Methode der Traumdeutung zu beweisen. Solche, allein auf Tiefenpsychologisch-Sexuelles zielende Analysen ließen die Werke in ihrer besonderen literarischen und kulturhistorischen Bedeutung in Vergessenheit geraten. Dabei bieten gerade die Ähnlichkeiten im Handlungsablauf der beiden Erzählungen *Venus im Pelz* und *Gradiva* eine Möglichkeit, die Texte außerhalb eines auf das bloß Psychologische reduzierten Diskurses zu analysieren. Ein Vergleich beider Texte verdeutlicht, dass *Venus im Pelz* und *Gradiva* Mediensysteme thematisieren, und dies Struktur und Symbolik beider Texte prägt. Ein solcher medienästhetischer Vergleich steht im Mittelpunkt vorliegender Studie.

Venus im Pelz stellt ein Netzwerk dar, in dem nicht nur Texte, sondern auch Kunstgegenstände, wie Statuen, Malerei und Fotografie, reproduziert werden und durch diese „Reproduktion“ sich in immer komplizierter werdenden, gleichwohl statischen Konfigurationen widerspiegeln. Dagegen zeigt sich in *Gradiva*, das als ein erstes Beispiel für den Einfluss protokinematischer Wahrnehmung in der Literatur gelten muss, eine Faszination, die sich nicht nur auf die Reproduzierbarkeit des Kunstwerks selbst bezieht, sondern auf das Prinzip Bewegung überhaupt, und auf besondere Wahrnehmungsstrategien, Bewegung zu analysieren und aufzunehmen.

Im Zentrum beider Geschichten steht ein junger Mann mit einer Vorliebe für weibliche Figuren aus Marmor und Stein. Sacher-Masochs Protagonist Severin von Kusiowski verliebt sich in ein Venusbild. Seine weibliche Gegenspielerin Wanda von Dunajew entdeckt Severins ungewöhnliche Leidenschaft und überrascht den jungen Mann, als er heimlich seine steinerne Geliebte besucht. Seve-

rin überredet Wanda, sein kaltes, grausames Frauenideal, das diese Statue für ihn verkörpert, anzunehmen und seine „Despotin“ zu werden.

Der Roman *Venus im Pelz* beinhaltet Severins gleich lautende erotische Jugenderinnerung. Diese gibt Severin seinem Freund zu lesen, nachdem er ihm von einem erotischen Traum von einer „Venus im Pelz“ erzählt hat. Der Freund hat im Roman die Erzählerfunktion, bleibt jedoch namenlos – und sein Lesen bildet die Rahmenhandlung des Romans. Am Ende dieser Lesung zeigt Severin dem Freund einen Brief Wandas, in dem sie behauptet, ihre „Misshandlungen“ haben eigentlich therapeutischen Zwecken gedient. „Ich hoffe“, schrieb sie, „du bist unter meiner Peitsche gesund geworden. Die Kur war grausam aber radikal.“⁵ Diese Kur war zwar wirkungsvoll, führt allerdings nicht tatsächlich zum gewünschten Resultat – vielmehr entschließt sich Sacher-Masochs Protagonist nunmehr doch alle Frauen zu misshandeln. Severins „Bekehrung“ vom Masochisten zum Sadisten bildet den krönenden Abschluss dieser durchweg ironisch geschriebenen Novelle.

Die Hauptfigur in *Gradiva*, Norbert Hanold, ist ein besessener Archäologe. An lebenden Frauen hat er kein Interesse; sein Ideal Frau sieht er in der griechisch-römischen Plastik verkörpert. Von einem Reliefbild ist er derart beeindruckt, dass er sich davon einen Gipsabdruck im Arbeitszimmer aufhängen lässt. Das Bild zeigt eine junge Frau, die er wegen ihrer besonderen Gangart als „Gradiva“ bezeichnet. Hanold ist davon überzeugt, diese „im Schreiten Glänzende“ (aus dem Griechischen) müsse Pompejanerin sein. Fasziniert vom Bild, treibt es ihn zu einer Reise in die Ruinenstadt, wo er diese „Gradiva“ auch tatsächlich trifft. In den folgenden Tagen sucht Hanold in das Geheimnis dieser Frau einzudringen. Denn sie erscheint ihm nicht nur „lebendig“ sondern auch gespensterhaft, was ihn ängstigt. Im Laufe der Novelle enthüllt sich ihm „Gradiva“ als seine vergessene Kindheitsgeliebte Zoë Bertgang. Und Hanold begreift, dass es offensichtlich genau diese Ähnlichkeit zwischen Zoë und Gradiva gewesen ist – beide halten beim Gehen ihren hinteren Fuß senkrecht nach oben – die den unbewussten Grund für seine Besessenheit dargestellt hatte. Indem Hanold sich diesen Konflikt jedoch bewusst macht, überwindet er seine Abscheu vor Frauen.

Beide Novellen vermitteln zwar Mittelmeer-Inhalte, ihre Geschichten jedoch spielen in Nordeuropa. Anders als in sonstigen „Venus-Novellen“⁶ sind also „Original“schauplätze für den Fortlauf dieser phantasievollen Geschichten nicht mehr zwingend. Ebenso sind ihre „Hauptdarsteller“ keine „Originale“ im übli-

chen Sinn: Die Venusstatue ist eine Kopie (Severin bemerkt sogar „das Original ... ist in Florenz“⁷), und seine Kindheitsgeliebte war eine Gips-Reproduktion aus der Bibliothek seines Vaters. Hanold sieht seine „Gradiva“ zwar zum ersten Mal im Original in Rom, aber erst nachdem er einen Gipsabguss des Reliefbilds in seinem Arbeitszimmer aufgestellt hatte, gewinnt die Figur ihre Macht über ihn.

Sowohl das Venusbild, als auch das Gradiva-Relief – so könnte man sagen – haben damit aber genau jene Qualität verloren, die Walter Benjamin in seinen Ausführungen über die „Reproduzierbarkeit von Kunstwerken“ das ultimative Zeichen „Authentizität“ nennt: es ist „das Hier und Jetzt des Kunstwerkes – sein einmaliges Dasein an dem Ort, an dem es sich befindet.“⁸ (Die Einzigartigkeit eines Kunstwerks sieht Benjamin gebunden an seinen kulturellen Ursprung, und – wie er am Beispiel einer antiken Venusstatue ausführte –, dass es in einem lokalen und kultischen Zusammenhang steht). Benjamins Theorie von der Reproduzierbarkeit auf die Statuen-Problematik in *Venus im Pelz* und *Gradiva* angewendet, lassen sich die Statuen dort als von ihrem religiösen-magischen Kontext bzw. ihrer Aura „entblößte“ verstehen. Denn sie werden nicht in einem kultisch-religiös gebundenen Zusammenhang erlebt, jedoch – ganz im Gegensatz zu Benjamins These – faszinieren sie trotzdem als erotische und auch als „Kultur-Objekte.“ Und mehr noch, es scheint sogar, als könnten die Statuen gerade erst als Artefakte einer „Reproduktion“ Macht über ihre Protagonisten gewinnen.

Die Reproduzierbarkeit der Statuen ist nur das auffälligste Beispiel einer „Logik von Vervielfältigung“, die sich auch in der Struktur beider Texte zeigt. Allerdings ist die Art und Weise der Anwendung der „Vervielfältigung“ als einer ästhetischen Methode in beiden Texten unterschiedlich. Severins Phantasien haben ihren Ausgangspunkt in einer ästhetischen Weltanschauung, in der die Realität in erster Linie auf eine Reihe reproduzierbarer Bilder reduziert wird. Nach Deleuze, der über *Venus im Pelz* schrieb, „kulminiert alles Geschehen im Stillstand der Bewegung“ und endet in den „starren Posen“ der Hauptfiguren, die dadurch Statuen oder Bildnissen ähneln.⁹ Fragen von Repräsentation und Reproduktion spielen aber hierbei demnach nicht nur „darsteller-technisch“, sondern auch in der Handlung selbst eine entscheidende Rolle: In einer zentralen Szene des Buches steigt Wanda aus dem Bad, umhüllt ihren nackten Körper in einem Pelz und setzt sich auf einen Diwan. Sie setzt einen Fuß auf den vor ihr liegenden Severin und spielt, im Traume versunken, dabei mit der Peitsche. In diesem Moment gelten Severins Gefühle jedoch nicht Wanda, sondern ihrer beider Spiegelbild: „Zufällig glitt mein Blick über den massiven Spiegel an der Wand

gegenüber, und ich schrie auf, denn ich sah uns in seinem goldenen Rahmen wie im Bilde [...].“¹⁰ Dieses Spiegelbild wird, wenig später, und auf Anweisung Wandas, zum Sujet für einen Maler. Dies ist „ein Bild, das ich selbst gemalt habe“, sagt Wanda zu ihm. „Sie sollen es mir kopieren.“¹¹ Die Spiegelbild-Szene wird von Wanda und Severin „rekonstruiert“ und der Maler schafft eine „Kopie“ dieser Rekonstruktion. In der Rahmenerzählung von *Venus im Pelz* wird es dann genau dieses Bild sein, das mit gleich lautendem Titel in Severins Arbeitszimmer hängt. Und Severins Gast wird das Bild zwar erst nach seinem Traum, wie er sich selbst versichert, bewusst wahrnehmen, begreift dabei jedoch, dass das Bild offensichtlich bereits in ihm gewirkt hatte, und seinen Traum von einer Venus im Pelz überhaupt erst hervorgerufen hat.

Severins „zufällig“ entdecktes (Spiegel-) Bild vermehrt sich nun in Folge wie ein Virus durch den Text, in der Inszenierung für den Maler, im gemalten Bild und im Traum des Freundes. Dessen Fragen zum Bild im Arbeitszimmer regen wiederum Severin an, seinerseits seine Memoiren diesem Freund zu geben. Zudem lässt sich dieses Manuskript als ein weiteres metaphorisches Bild der Venus-Figur lesen, und zwar ganz im Sinne Severins, als eine umrahmte Erzählung in „frischen Farben, den Farben der Gegenwart.“¹² Weiterhin erinnert Wandas Bewunderung des Spiegelbilds an Tizians *Venus mit dem Spiegel*, dessen Kopie ebenfalls in Severins Arbeitszimmer, der gemalten *Venus im Pelz* gegenüber hängt. Und nicht zuletzt bekommt Wanda gerade erst durch eine Fotografie der *Venus mit dem Spiegel*, die sie zufällig in einem Buch Severins findet, und das dort auf der Rückseite verfasste Gedicht „Einblick“ in Severins grausames Frauenideal, – was sie als einen „Wink“ Severins auffasst, diese Venusstatue nun selbst zu verkörpern.

Diese hier beschriebenen vielfachen verschiedenen Widerspiegelungen und Abwandlungen sind Teil ein- und desselben medialen Netzwerks von fortwährenden Projektionen und Refraktionen, in dem sich die jeweiligen Protagonisten „orten“. Sie stellen damit rein textuell gesehen, „bloße“ Funktionselemente der Komposition dar. Wie das Venusbild, das in verschiedenen Variationen erscheint, wird Severins Bild auch von seinem Referent in der „Realität“ getrennt und ist den vielfachen Möglichkeiten des Reproduzierens und/oder Modifizierens unterworfen. Die daraus resultierende Gefahr für seine Identität als selbstbegründetes Ich kann er dadurch überbrücken, dass er sich den Wunsch gestattet, von Wanda gepeitscht zu werden. Auch Michael C. Finke sieht diese Verbindung zwischen der multiplikatorischen Ästhetik des Romans und dem „Ma-

sochismus“ des Protagonisten. Laut Finke stellt *Venus im Pelz* eine Entwicklung dar, in der „aesthetic reproduction as a metastatic process can blur any distinction between aesthetic and ‚real‘ objects.“¹³ Wenn wir Kopien von Originalen nicht unterscheiden können, können wir wirklich wissen, wer wir sind oder sogar, *ob* wir sind? Für Finke bietet das Peitschen eine radikale „Lösung“ dieser Frage, weil es die sensiblen Grenzen zwischen Ich und Außenwelt genau am Ort des emotionalen Körpers fixiert und gerade dadurch erst seine Authentizität garantiert.

Severins masochistische Phantasien suchen also stets nach konkreten physischen Manifestationen: Er betet die Statuen an, kniet vor ihnen, presst seine Lippen gegen den kalten Stein. Anders dagegen Hanold: statt das Gradiva-Reliefs anzusprechen oder gar zu berühren, entwickelt er immer komplexer werdende Szenarien, in denen er sich Gradiva „lebendig“ vorstellt, und sie sich allein nur vor seinem inneren Auge bewegen lässt. Das Reliefbild bietet für Hanolds Animationsfantasien freilich ein äußerst dankbares Objekt. Denn die fast zweidimensionale Form des Reliefbildes garantiert von vornherein eine eher visuelle Wahrnehmung. Die wesentliche Differenz zwischen Severins „masochistischer“ Einstellung und Hanolds „kinematischer“ Sichtweise besteht in ihren unterschiedlichen ästhetischen Lokalisationen, in- bzw. eher außerhalb ihrer Phantasiewelten. Dies wird am Beispiel einer Zugreise nach Italien, auf die sich die Protagonisten beider Novellen begeben, deutlich.

Während Wanda und Severin lediglich in der scheinbar in sich geschlossenen Welt des Zugs ihr masochistisches Rollenspiel inszenieren (als „Diener“ Wandas fährt der reiche Severin in der 3. Klasse, während Wanda in der 1. Klasse thront) und Severins damit verbundene Lustempfindungen durch das Schaukeln des Zuges¹⁴ potenziert werden, schaut Hanold aus dem Fenster und gibt sich den vorbeirauschen Bildern und den durch die Zugfahrt kreierten visuellen Sensationen hin. Dabei rührte ihn „ein Gefühl an“: er sieht diese ihm eigentlich längst bekannte Landschaft „zum ersten Mal in ihrer von der Sonne vergoldeten Farbenfülle.“¹⁵

Hanolds neuartige Eindrücke sind vermutlich auf die durch Gradiva in ihm erweckten erotischen Gefühle zurückzuführen, werden jedoch durch die Zugfahrt auf eine besondere Weise visuell gesteigert. Die neue Sichtweise Hanolds wird von Schneider und Kittler in einer frühen Analyse von *Gradiva* als ein Visionieren von „Stummfilmen“¹⁶ charakterisiert. Dabei verweisen die Autoren auf eine

Affinität in *Gradivas* thematisch-symbolischem Hintergrund und Entwicklungen in prä- und frühkinematischen Technologien. Obwohl der größte Teil ihrer Studie sich mit Interpretationen über Hanolds Einstieg ins deutsche Universitätssystem beschäftigt, weisen sie bereits auf eine Übereinstimmung zwischen Hanolds Interesse am Gradiva-Relief und den chronofotografischen Untersuchungen von Bewegung hin, wie sie Eadweard Muybridge und Jules-Etienne Marey im späten 19. Jahrhundert durchführten. Denn Hanolds Faszination für Gradivas schöne Gangart, und „ob vielleicht die weibliche Gangweise sich von der männlichen unterscheide“¹⁷ ist zweifellos von den bewegungsanalytischen Studien Muybridges und Mareys inspiriert.

Hanolds Gradiva-Bild erinnert aber nicht nur an eine Muybridge Fotografie, sondern auch an das tatsächlich existierende römisch-griechische Original, das Jensens Novelle inspirierte. Es ist eine klassische Reliefbildkomposition, von der nur noch Teile existieren. Es lassen sich jedoch drei einander folgende Frauen erkennen. Gradiva führt diese Frauengruppe an, und ist die einzige vollständig erhaltene Figur. Georg Leisten beschreibt den Effekt dieser Bildreihe folgendermaßen:

Während von der dritten Figur des Originals nur eine Hand erhalten blieb, fehlen der zweiten noch Kopf und Fuß. Auch sie wird in Schrittstellung präsentiert [...]: Der Effekt ist ein pseudokinematischer—die beiden weitgehend erhaltenen Figuren können auch als Standbilder eines Bewegungsablaufs aufgefasst werden.¹⁸

Gradiva enthält weitere Anspielungen auf die Sprache des neuen Mediums Kino, wovon einige Beispiele hier erwähnt werden. Als Hanold „Gradiva“ zum ersten Mal in Pompeji sieht, erstarrt er vor Staunen und „[n]ur mit den Augen [...] hatte er Schritt um Schritt ihr kleiner werdendes Bild in sich aufgenommen.“¹⁹ Genau wie die Figuren auf der Leinwand, die sich „weg“ von dem Zuschauer bewegen, wird die losmarschierende Gradiva als ein immer kleiner werdendes Bild, das Hanolds Auge wie eine Kamera „aufnimmt“, wahrgenommen. Später stößt er auf ein sich umarmendes Paar in den Ruinen und seine Augen bleiben auf „dem lebenden Bild“²⁰ haften. Natürlich bietet dieses „lebende Bild“ einen Verbindungspunkt zwischen der lebendig gewordenen Gradiva und frühen Filmen, die sehr häufig als „lebende Bilder“ bezeichnet wurden.

Aber im Kino bleibt dieses scheinbare „Leben“ freilich eine Fiktion, ganz gleich, ob die Zeitgenossen die präkinematischen Instrumente mit Namen wie „Zoopraxiscope“ oder „Zoetrope“ belegten. Auch Zoës Name enthält das grie-

chische Wort für „Leben“, aber ihre Figur beinhaltet für Hanold immer zugleich Realität und Fiktion. Für Hanold stellte dieser Unterschied zwischen Realität und Fiktion im Grunde keinen Widerspruch dar; in der Figur der Zoë verschmelzen diese Perspektiven. Und es fragt sich, ob nicht, und wenn ja inwieweit, alle Filmzuschauer einem ähnlichen, unbewussten Prozess wie Hanold unterliegen.

Hanolds „Problem“ wird nochmals deutlich am Ende des Romans. Obwohl Zoë ihn „geheilt“ hat, bleibt er beherrscht von seinen Phantasien. Es wird Zoës erste Tat als seine Verlobte sein, Hanolds erste und oft wiederholte Phantasie über das Reliefbild zu rekonstruieren: „[M]it der Linken das Kleid ein wenig raffend, schritt die *Gradiva revivida* Zoë Bertgang, vom ihm mit traumhaft dreinblickenden Augen umfasst [...], durch den Sonnenglanz über die Trittsteine zur anderen Straßenseite hinüber.“²¹

„Zoë brings Hanold back to life“ war das „Happy-End-Ergebnis“ bisheriger Forschungsstudien²², aber es war eher undifferenziert. Denn das Besondere an der Novelle besteht nicht darin, dass Zoë Hanold „rettet“, sondern darin, dass Hanold seine visuell-erotischen Phantasien als eine neue kinematische Sichtweise in sein Leben integrieren kann. Er ist der wahre Film-Zuschauer.

¹ Krafft-Ebing, Richard von. *Psychopathia sexualis*. München: Matthes & Seitz 1984.

² Sacher-Masoch, Leopold von. *Venus im Pelz*. Frankfurt a. M.: Insel 1980.

³ Jensen, Wilhelm. *Gradiva: Ein pompejanisches Phantasiestück*. In: Freud, *Wahn* (unten) S. 127-216.

⁴ Freud, Sigmund. *Der Wahn und die Träume in W. Jensens „Gradiva.“* Hg. Bernd Urban. Frankfurt a. M.: Fischer 1998.

⁵ Sacher-Masoch, *Venus*: S. 137.

⁶ Die Begegnung eines jungen Mannes mit einer zum Leben erweckten Venusstatue steht im Mittelpunkt einer langen europäischen Erzähltradition, die schon in Jahre 1919 von Paull Franklin Baum erläutert wurde („The Young Man Betrothed to a Statue.“ *PMLA* 34, 1919, 4. S. 523-579).

⁷ Ebd., S. 19.

⁸ Benjamin, Walter. „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.“ S. 19. In: *Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1969. S. 9-63.

⁹ Deleuze, Gilles. „Sacher-Masoch und der Masochismus.“ S. 188. In: Sacher-Masoch, *Venus*. S. 163-281.

¹⁰ Sacher-Masoch, *Venus*: S. 107.

¹¹ Ebd., S.108.

¹² Ebd., S. 17.

-
- ¹³ Finke, Michael C. „Sacher-Masoch, Turgenev, and Other Russians.“ S. 127. In: Finke, Carl Niekerk (Hg.): *One Hundred Years of Masochism: Literary Texts, Social and Cultural Contexts*. Atlanta, GA: Rodopi 2000, S. 119-137.
- ¹⁴ Freud bietet eine Analyse der Lustempfindungen von Zugreisenden in seiner Studie „Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie.“ *Freud Studienausgabe*. Frankfurt a.M: S. Fischer 1996-97. Bd. 5 (*Sexuelleben*) 1997, S. 37-146.
- ¹⁵ Jensen: *Gradiva*, S. 144-145.
- ¹⁶ Schneider, Manfred und Friedrich A. Kittler. „Das Beste, was du wissen kannst.“ In: Kittler, Friedrich A. et al. (Hg.): *Diskursanalysen²: Institution Universität*. Oplander: Westdeutscher Verlag, 1990. S. 129-151.
- ¹⁷ Jensen: *Gradiva*, S. 133. In der späteren Studie *Grammophon Film Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose, 1986) erläutert Kittler visuelle Erlebnisse wie die auf einer Zugreise: „Bei hundert Stundenkilometern [...] wird der Alltag notwendig zu Kino.“ S. 229.
- ¹⁸ Leisten, Georg. „Bildnisbegegnung und Erinnerung in Jensens *Gradiva*.“ S. 159. In: *Jahrbuch der Raabe-Gesellschaft* 2002, S. 155-171.
- ¹⁹ Jensen: *Gradiva*, S. 163.
- ²⁰ Ebd., S. 192.
- ²¹ Ebd., S. 216.
- ²² Z.B. Hake, Sabine. „Saxa Loquuntur: Freud's Archeology of the Text.“ S.163. In: *boundary 2*, 1993, 20, S. 146-173.

Lisa Gotto

Stil Leben. Körperaffekt und Medienperformanz bei John Cassavetes

John Cassavetes' ablehnende Haltung gegenüber dem Hollywoodkino entsprang seinen eigenen Äußerungen zufolge der Enttäuschung, als Schauspieler den technischen Zwängen der Studioproduktion unterworfen zu sein – und zwar in einer Weise, die die darstellerische Ausdrucksmöglichkeit zugunsten einer ausgefeilten Licht- und Kameratechnik rigoros beschneidet. Nicht maschinelle, sondern expressive Fähigkeiten sollten den Kern des Films bilden, nicht die Geräte, sondern die Menschen im Zentrum stehen. Sein Selbstverständnis als Regisseur und Schauspieler beschreibt Cassavetes wie folgt: "Absolut fundamental und elementar ist die Tatsache, dass Künstler zu sein nichts anderes ist als das Verlangen, als der rasende Wille nach einem vollständigen, absoluten Ausdruck unserer selbst."¹ Doch welchen filmischen Ausdruck findet der "Ausdruck unserer selbst" in Cassavetes' Kino, wie findet er Eingang in die Bilder und wie vermag er sie zu formen und zu lenken? Welche Ausdruckstechnik generiert den Ausdruck in der Technik und die Technik als Ausdruck?

Eine Sequenz aus Cassavetes' Debutfilm *Shadows* (*Schatten*, USA 1959) soll zur Erläuterung dienen. Es handelt sich um eine Szene, die unmittelbar nach dem spontanen Geschlechtsverkehr zwischen Tony und Lelia, zwei New Yorkern, die sich gerade erst kennen gelernt haben, präsentiert wird. Bereits hier kündigt sich ein Konflikt an, den Lelia folgendermaßen umschreibt: "I thought being with you would be so important, meaning so much, and afterwards two people would be so close as it's possible to get. But instead we're just two strangers." Wie sich herausstellt, war der spontan vollzogene Geschlechtsverkehr Lelias erste sexuelle Erfahrung – weshalb Tony annimmt, ihre Verunsicherung sei auf die soeben erlebte Entjungferung zurückzuführen. Unfähig, den tieferliegenden Grund der Verletzung zu erfassen, versucht er sie lässig zu trösten: "Don't be so upset, sweetheart... Baby, it will be much easier next time." Doch Lelias abwehrende Körperhaltung, ihr hoffnungsloses "There isn't going to be a next time" verdeutlichen nicht nur Tonys unsensible Fehleinschätzung, sie weisen ebenso auf einen unterschwelligen Konflikt hin, der über die sexuelle Initiation hinausgeht. Lelias Unbehagen äußert sich dabei vor allem entlang von körperlichen Bewegungen – als etwas Unaussprechliches, das durch die Worte nicht angemessen artikuliert werden kann. Wahrnehmbar wird ihre Konfusion z.B.

durch den schnellen Wechsel der unterschiedlichen physischen Haltungen: Hatte sie sich zunächst schuttsuchend an Tonys Körper geschmiegt, wendet sie sich kurz darauf von ihm ab, richtet sich auf, nimmt eine gekrümmte Sitzhaltung ein, bewegt sich vor und zurück, umklammert ihren Körper mit den Armen, streckt sich, um sich danach zu ducken, fixiert Tony mit ihrem Blick, um kurz darauf in eine nicht definierte Ferne zu schauen. Scheint sie im einen Augenblick Tonys Zärtlichkeit zu suchen, wehrt sie sie im nächsten ab, scheint ihr Gesichtsausdruck zuerst verträumt, wirkt er kurz darauf angespannt und nervös, versucht sie zunächst, ihren Gefühlszustand verbal zu erklären, verfällt sie danach in nachdenkliches Schweigen. Weit davon entfernt, eine eindeutige, restlos deutbare Interpretation ihrer Befindlichkeit zu liefern, bieten diese Momente ein Geflecht von Unsicherheiten, das allein durch die Intensität der vollzogenen Bewegungen zusammen gehalten wird. Die Wirkungsweise der affektiven Intensität erläutert Brian Massumi wie folgt:

Intensity is [...] a nonconscious autonomic remainder. It is narratively de-localized, spreading over the generalized body surface, like a lateral backwash from the function-meaning interloops travelling the vertical path between head and heart.²

Deutlich betont Massumi die Unmöglichkeit, die Ausdrucksqualität der Intensität zu lokalisieren oder in einen klar umrissenen Bedeutungsrahmen einzufügen. Autonom sei die Intensität insofern, als dass sie weder erwartbar, noch formbar, noch narrativ fassbar sei. In engem Zusammenhang mit diesem Konzept steht die Untersuchung der Funktionsweise der Geste, die als Transformationsmittel der Intensität fungiert: "Von 'Gesten' und 'Gebärden' ist auch dann häufig die Rede, wenn eine besondere Ausdrucksintensität beschrieben werden soll."³ Ähnlich wie die von Massumi beschriebene Intensität des Affekts ist auch das Gesti-sche als autonomes, unstrukturiertes Zeichen zu verstehen, das sich jenseits der intentionalen Nachvollziehbarkeit manifestiert. So gelangt Vilém Flusser in seinem Versuch, die Geste phänomenologisch zu verorten, zu folgender Definition: "Die Geste ist eine Bewegung des Körpers oder eines mit ihm verbundenen Werkzeugs, für die es keine zufriedenstellende kausale Erklärung gibt."⁴ Doch so flüchtig der gestische Ausdruck sich auch generieren mag – wahrnehmbar ist er insofern, als dass er sich als visuell zugängliche Körpersprache präsentiert. Gilles Deleuze weist in Zusammenhang mit seinem Theorem des "Körperkinos" darauf hin, dass Cassavetes' Kino einen besonderen Wert auf die prärhetorische Ästhetik des materiellen Körpers legt – auf eine Zeichensprache, die sich jen-

seits des gesprochenen Wortes entfaltet und somit über die narrative Konstruktion der Diegese hinausgeht.⁵ Sprachlos ist der Körper dadurch aber keinesfalls – vielmehr findet eine Aufladung des Raums durch die Zirkulation der körperlichen Ausdrucksinstanzen statt, die sich als autonomes semantisches System über die Ebene der strukturierten Narrative ausbreiten. Brian Massumi erläutert, dass sich dieses Ausdrucksvermögen entlang der Oberflächenbegrenzung des Körpers manifestiert, als ein "spreading over the generalized body surface."⁶ Damit bezeichnet er die Haut als signifikante Trägerschicht eines Bedeutungsmechanismus, der potentiell unfassbar, als kutane Einschreibung jedoch wahrnehmbar wird. Entsprechend kann die autonome Operation des affektiven Ausdrucks in ihrer Richtungslosigkeit zwar nicht gelenkt, als Oberflächenmanifestation jedoch fixiert werden. Dies bedeutet nichts anderes, als dass der unmittelbar operierende Affekt im Medium seiner Darstellung beobachtbar wird. Die Vorgänge des Inneren – emotionale und affektive Bewegungen, Stimmungen, Haltungen – verlagern sich unausweichlich auf das Äußere, auf die Haut als Ausdrucksfläche. Didier Anzieu beschreibt diese Funktionsrelation wie folgt: "Die Haut schützt unser inneres Milieu vor Störungen von außen. In ihrer Ausformung, Oberflächenbeschaffenheit, ihrer Färbung sowie ihren Narben trägt sie die Zeichen dieser Störungen. In gewisser Weise entblößt die Haut diesen inneren Zustand, den sie zu schützen vorgibt."⁷

Es ist genau dieser psychophysiologische Zusammenhang, der in der oben beschriebenen Sequenz ins Bild gesetzt wird. Lelias physische Haltungen, die ihr verbales Ausdrucksvermögen überlagern, gewinnen auf der Oberfläche der Haut eine eigene expressive Qualität. Der Schmerz, den Lelia empfindet, erschließt sich auf der narrativen Ebene als subtile Andeutung von Unsicherheit; auf der Oberfläche des Körpers, der in dieser Sequenz zudem als unbekleideter präsentiert wird, artikuliert er sich darüber hinaus als autonomes Zeichensystem. Die Haut als Lokus der Bedeutung ist jedoch selbst durch den Status der Ambivalenz gekennzeichnet, wie Didier Anzieu bemerkt: "Die Haut ist durchlässig undurchlässig, sie ist oberflächlich tiefgründig, wahrhaft trügerisch."⁸ Im Zusammenhang mit der von Lelia erstmals durchlebten sexuellen Erfahrung stellt die Haut den Ort der Lust ebenso wie den des Schmerzes dar, sie ist libidinös, aber auch verwundbar, ihre Nacktheit steht für sexuelle Erregung ebenso wie für Schutzlosigkeit. Diese Empfindlichkeit kommentiert Peter Jansen folgendermaßen:

Der Schmerz ist der Zwilling der Lust; beide sind, bei Cassavetes, Erfahrungen der Haut. Es gibt nicht viele Filme, die diese Verschwisterung so bestürzend zur Sprache bringen. In Shadows gelingt das, weil es die Sprache der Körper ist, die physische Präsenz der Personen und der Bilder, aus denen erst das Wort erwächst, das nur ausspricht, was die Haut schon lange weiß.⁹

Die wenigen Worte, die zwischen Lelia und Tony fallen, sprechen nur dasjenige aus, was die Haut schon lange weiß – denn die Haut ist schneller als das Wort. Sie ist dazu in der Lage, kleinste Gefühlsregungen zu artikulieren, lange bevor sie mittels der gesprochenen Sprache kommentiert werden. Die Prägnanz des expressiven Ausdrucks präsentiert sich bei Cassavetes als Visualisierung einer unwillkürlichen Affektregung, als eine physische Bewegung, die sich auf der Oberfläche der Haut nachvollziehen lässt. Darauf, dass die Flüchtigkeit der Körpergeste jeden Interpretationsversuch in das Terrain der Unbestimmtheit überführt, ist vermehrt hingewiesen worden. So bemerkt Hedwig Pompe im Zusammenhang mit der Ausdrucksfähigkeit der Hand:

Die Ambiguität [...] entfaltet sich so zwischen einer Rhetorizität der Verstehbarkeit wie einer Unlesbarkeit ihrer semantisch grenzwertigen Gestik, zwischen der Referenzialisierbarkeit ihrer ikonischen und andere Zeichenrelationen ausspielenden Handlungen und dem Entzug von Deutbarkeit in denselben Gesten, zwischen anschlussfähiger Informationshaltigkeit und beiläufiger Mitteilung in Interaktionen.¹⁰

Betont werden muss jedoch, dass die vermeintlich immediate Körpergeste im bildgebenden Verfahren des Films keineswegs unvermittelt in Erscheinung tritt – vielmehr ist sie eingebettet in das Spannungsfeld von Physis, Schauspiel und Filmaufnahme, sie bewegt sich innerhalb des Zusammenspiels von Inszenierung und Kameraführung, von Raumkonzeption und Lichtführung, von Kadrierung und Montage. Die scheinbare Authentizität des leiblichen Ausdrucks ist somit nicht interpretierbar ohne eine Berücksichtigung der wechselseitigen Kommunikation von Körper, Bild und Blick. Hedwig Pompe erklärt:

So wie die sichtbaren Zeichen der Schrift als ein Bedeutung erzeugendes System der Sprache auf eine sie grundierende Mündlichkeit verwiesen sind, so scheint auch die Lesbarkeit der nonverbalen Körpergestik an ihren Gebrauch im Kontext intermedialer und intermodaler Bezüge angewiesen.¹¹

Diese intermedialen Bezüge erweisen sich im Medium Film als eine Form der Selektion, die den visuellen Kontext der Körpergestik vor den taktilen stellt. Entscheidend für die filmische Inszenierung des Gestischen ist der Modus der Anschaulichkeit – denn die im Film repräsentierten Gesten sind einerseits ein-

gebunden in das Kontinuum des Körpers und des ihn umgebenden Raums, andererseits aber auch abhängig von einer Wahrnehmungsperspektive, die die Bewegung des Körpers in einen kommunikativen Rahmen überführt. Die mediale Vermittlung, die unabdingbar ist für jede Form des gestischen Ausdrucks, wird im Film über ein Blickangebot erreicht, das die selektive Perzeption der Körperbewegung ermöglicht. Dabei ist die taktile Qualität des an der Hautoberfläche situierten Körperausdrucks zwar nicht unmittelbar erfahrbar, wohl aber mittelbar. Zwar sind im sichtbaren Bild die berührbaren Körper verschwunden, nicht jedoch die Assoziationen von Körperlichkeit und Berührung, die in den Blick mit eingeschlossen sind. Diesen Zusammenhang erläutert Maurice Merleau-Ponty wie folgt:

Wir müssen uns an den Gedanken gewöhnen, daß jedes Sichtbare aus dem Berührbaren geschnitzt ist und daß es Übergreifen und Überschreiten nicht nur zwischen dem Berührten und dem Berührenden gibt, sondern auch zwischen dem Berührbaren und dem Sichtbaren, das in das Berührbare eingebettet ist, ebenso wie umgekehrt dieses selbst kein Nichts an Sichtbarkeit, nicht ohne visuelle Existenz ist.¹²

Überträgt man die von Merleau-Ponty beschriebene Überschneidung von Berührbarem und Sichtbarem auf die besondere Form der filmischen Blicklenkung, so ist zu erkennen, dass der Film den allgemeinen phänomenologischen Zusammenhang von Blick und Berührung in eine genuine Form der Bedeutungsproduktion zu überführen vermag, dass er Möglichkeiten bereit stellt, die die Ausbildung einer eigenen Formsprache des Gestischen ermöglichen. Dadurch, dass die Gestik des Körpers in ein spezifisches Ausdrucksmedium transformiert wird, verliert sie einige der sie konstituierenden Eigenschaften, gewinnt gleichzeitig aber auch neue hinzu. Die körperlichen Haltungen und Bewegungen werden als filmische Einstellungen neu kontextualisiert; erst durch die kinematographische Kombination und Komposition wird ihre visuelle Ausdruckskraft generiert.

Ebendiese medientechnische Art der Bedeutungskonstitution ist entscheidend für das Körperkino des John Cassavetes und genau sie ist es, die es dem Regisseur erlaubt, das Thema der sexuellen und ethnischen Identität jenseits der Narrative in Form eines visuellen Kommentars ins Bild zu setzen. Bei Cassavetes werden körperliche Gesten zum integrativen Bestandteil seiner Formsprache – zu Bedeutungsträgern, die einerseits autonom operieren, deren Flüchtigkeit andererseits durch die filmtechnische Vermittlung arretiert und arrangiert wird.

Auffällig an der oben beschriebenen Sequenz ist beispielsweise die Kombination von Körpersprache und Lichtführung, die die Vielsprachigkeit des gestischen Ausdrucks mit einer richtungsweisenden Filmdramaturgie konfrontiert. Im Gegensatz zu den übrigen eher gleichmäßig ausgeleuchteten Szenen setzt Cassavetes hier auffällige Lichtakzente, die Lelias Hautfarbe zunächst tendenziell dunkel, in den Großaufnahmen des Gesichts jedoch sehr hell wirken lässt. So hebt sich das strahlend weiße Gesicht stellenweise deutlich aus der es umgebenden Dunkelheit hervor, während in anderen Einstellungen immer wieder Schatten auf die sich im Bett bewegenden Körper fallen. Diese wechselnden Kontrastierungen und Schattierungen, die durch unterschiedliche Lichteinflüsse erreicht werden, präsentieren die Figuren im einen Moment als klar strukturierte Kontur, im anderen wiederum als undeutliche Form. Cassavetes' Inszenierung belässt einige der körperlichen Bewegungen und Gesten im Bereich des Indefinitiven, während andere als deutlich umrissene Identifikationsflächen dargestellt werden. Das Resultat ist ein Bildraum, der zwar ambivalent wirkt, dessen Ambivalenz jedoch nicht richtungslos verläuft – denn sie lässt sich einerseits auf die unsichere Situation des postkoitalen Dialogs beziehen, andererseits aber auch auf die Brüche und Diskontinuitäten innerhalb der ethnischen Identität, wie Cassavetes durch weitere visuelle Hinweise deutlich macht. Eingeleitet wird die Sequenz durch eine Einstellung, die eine an der Wand über dem Bett angebrachte afrikanische Maske zeigt. Stephanie Watson interpretiert dies als eine visuelle Metapher für Lelias soziale Maskierung, durch die sich Tony täuschen lässt.¹³ Was Watson nicht berücksichtigt, ist die Tatsache, dass die Maske selbst bereits als geteilte präsentiert wird: Lediglich eine Hälfte ist hell ausgeleuchtet, während die andere in der Dunkelheit nicht zu sehen ist: Eine klar erkennbare Rahmenbegrenzung fehlt, und was auf der einen Seite schwarz wirkt, gibt sich auf der anderen als Weißes zu erkennen. Bereits hier zeigt sich die Brüchigkeit kultureller Zuschreibungen, deren vorgebliche Geschlossenheit stets dem Prozess unterschiedlicher Verhandlungsmöglichkeiten ausgesetzt wird. Homi Bhabha konstatiert:

Die Bedingungen kultureller Bindung, gleichgültig, ob diese nun antagonistisch oder integrativ sind, ergeben sich performativ. Die Repräsentation von Differenz darf nicht vorschnell als Widerspiegelung vor-gegebener ethnischer oder kultureller Merkmale gelesen werden, die in der Tradition festgeschrieben sind.¹⁴

Das von Bhabha angesprochene performative Wesen kultureller Bedeutungskonstitution wird bei Cassavetes als bewegliches Schattenmuster inszeniert, als

komplexes Interaktionsverhältnis von körperlichem Affekt und technisch generierter Medienperformanz. Von Bedeutung ist dabei einerseits die sich prozessual entfaltende Semiotik des Körpers, die sich entlang des Gestischen erstreckt, andererseits der Einfluss von Kameraarbeit und Beleuchtungsdesign auf das physische Spiel der Akteure. Dabei spielt sowohl der Einfall des Lichts auf die Körper als auch deren reflektierende Rückwirkung auf das Kamerabild eine wichtige Rolle. Denn der formale Akt des Filmens und die sich performativ entwickelnde Darstellung der Schauspieler werden nicht als separate Einheiten behandelt, sondern als kooperierende Prozesse, die erst in ihrer Interdeterminiertheit sinnerzeugend wirken.

Eine besondere Stellung nimmt unter den beschriebenen Effekten die Bewegung der Schatten ein, deren Bedeutung John Cassavetes bereits im Titel des Films programmatisch ankündigt. Sie sind Indizien für die vielschichtige Problematik der individuellen Identität im Allgemeinen und für das ethnische Dilemma der Figuren im Besonderen: Als ästhetische Markierungen lassen sie das komplexe Zusammenspiel von Körper, Bild und Filmtext offensichtlich werden. Robert Buschwenter konstatiert:

An der Oberfläche lösen sich im Spiel die gebrochenen Schatten und der schillernde Widerschein der Lichtgestalten aus ihren Umrissen. Sie offenbaren ihre Scheinhaftigkeit und halten damit die Erinnerung an die Körper wach. Die Oberfläche ist der Ort, der die Körper wieder fängt, indem er deren Schein schaubare Wirklichkeit werden lässt: im Spiel der von den eintauchenden Körpern gezeichneten Bewegung mit den gespiegelten Körpern des Lichts.¹⁵

Durch die Modulation des Lichteinfalls erzeugt Cassavetes unterschiedliche Sinneffekte der filmisch repräsentierten gestischen Ausdrucksbewegungen. Dabei überträgt sich die medientechnisch konturierte Performanz des Gestischen simultan auf die Charakterisierung der Figuren sowie auf die damit verbundene Thematik der Identitätssuche. Ähnlich prozessual und inkonsistent wie die Körpergestik verläuft die Selbsterkundung der Figuren: Sie unterliegt denselben transformativen Qualitäten und erfährt denselben Widerstand gegenüber geschlossenen Interpretationsversuchen. Cassavetes' Protagonisten entziehen sich der schematisierten Figurenzeichnung: Ihre rastlose Suche nach dem eigenen Ich wird präsentiert als unabschließbare Bewegung entlang möglicher Formgebungen – und damit als eine dezidierte Kritik an der statischen Definition des Subjekts.

Der von Cassavetes gewählte Darstellungsmodus lässt sich nicht als autonomes Zeichensystem begreifen; er ist eingebettet in einen Rahmen, der die vielfältigen Austauschbeziehungen zwischen Bild und Körper, Text und Kontext als Interaktionsverhältnis sichtbar macht. So kann auch das gestische Ausdrucksvermögen der Schauspieler niemals unabhängig von seiner kontextuellen Struktur betrachtet werden, die modellierend auf das Gesehene einwirkt. Das hier beschriebene Verhältnis von gestischer Performanz, medialer Vermittlung und soziokultureller Rahmung beschreibt eine Form der Sinnproduktion, die einen Zusammenschluss von souveränem Ausdruck und kultureller Konvention forciert – dies jedoch nicht als Opposition, sondern vielmehr als prozessuale Kombination, in der das eine stets auf das andere verweist.

-
- ¹ Cassavetes, John: „Bekenntnisse eines Cineasten“. In: Jansen, Peter und Wolfram Schütte (Hg.): *John Cassavetes*. München, Wien: Carl Hanser 1983, S. 7.
 - ² Massumi, Brian: „The Autonomy of Affect“. In: Patton, Paul (Hg.): *Deleuze: A Critical Reader*. Oxford: Blackwell 1997, S. 219.
 - ³ Egidi, Margreth et al. (Hg.): „Riskante Gesten. Einleitung“. In: Dies. et al.: *Gestik. Figuren des Körpers in Text und Bild*. Tübingen: Gunter Narr, S. 38.
 - ⁴ Flusser, Vilém: *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*. Düsseldorf: Bollmann 1991, S. 10.
 - ⁵ Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991.
 - ⁶ Massumi: „Affect“, S. 219.
 - ⁷ Anzieu, Didier: *Das Haut-Ich*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1996, S. 30.
 - ⁸ Ebd., S. 31.
 - ⁹ Jansen, Peter: „Shadows 1957/1959“. In: Ders. (Hg.): *John Cassavetes*, S. 62.
 - ¹⁰ Pompe, Hedwig: „Eine Handreichung zum Thema“. In: Bickenbach, Matthias et al. (Hg.): *Manus Loquens. Medium der Geste – Gesten der Medien*. Köln: DuMont 2003, S. 18.
 - ¹¹ Ebd.
 - ¹² Merleau-Ponty, Maurice: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*. München: Fink 1994, S. 177.
 - ¹³ Watson, Stephanie. „Spontaneous Cinema? In the Shadows with John Cassavetes“. In: Sargeant, Jack (Hg.): *The Naked Lens. An Illustrated History of Beat Cinema*. London: Creation Books 2001, S. 66.
 - ¹⁴ Bhabha, Homi K: *Die Verortung der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg 2000, S.3.
 - ¹⁵ Buschwenter, Robert: „Das Schauspiel oder die Vermittlung des Scheins durch Wahrheit“. In: Lang, Andrea und Bernhard Seiter (Hg.): *John Cassavetes. DirActor*. Wien: PVS Verleger 1993, S. 57.

Franziska Heller

Zeit und Zeit-Bilder in den Filmen von Alain Resnais

Erzählerisches *Pas compris* und die Koexistenz sinnlicher Möglichkeiten

Die Filme von Alain Resnais fordern die unterschiedlichsten Betrachtungsweisen und -perspektiven heraus. Oft dominiert hierbei eine auf Erinnerungsthematik fokussierende Sichtweise. Allerdings werden die getroffenen Befunde selten an die medienspezifischen Möglichkeiten des Films zurück gebunden. Dies soll indes im Folgenden an zwei Beispielfilmen versucht werden, indem dezidiert die Frage nach der Visualisierung bzw. der Audio-Visualisierung von Zeit und Zeitlichkeit gestellt wird. Die Schlusszene von *La vie est un roman* (*Das Leben ist ein Roman*, 1983) illustriert für diese Problemstellung entscheidende inhaltliche und formal-strukturelle Topoi: Drei Kinder sitzen in einem riesigen Baum und unterhalten sich über einen Dialogsatz aus einem vorangegangenen Erwachsenenengespräch:

Der kleine Frédéric sagt: „Alors, elle a dit à papa: ‚La vie n’est pas un roman’“.

Das Mädchen fragt zurück: „‘La vie n’est pas un roman’ – qu’est-ce que ça veut dire?“

„On comprendra quand on sera grand.“

„Quand est-ce que serais-je grand?“

„Quand tu auras mon âge.“¹

Die Wiederholung dieses Satzes wird von einem der Kinder gesungen, wobei in eine Halbtotale auf den großen Baum geschnitten wird. Während sich im Folgenden die Kinderstimmen zu einem kanonischen Gesang vermehren, fährt die Kamera den aufragenden Baum in seiner vertikalen Linienführung hoch. Schließlich erreicht die Kamera den Baumwipfel und die Kinderstimmen pointieren den Schluss mit dem zweimaligen gesungenen Ausruf „Pas compris!“.

Die Kinder diskutieren in dieser Szene inhaltlich ex negativo – *La vie n’est pas un roman* – *Das Leben ist kein Roman* – den Titel des Films und dessen Bedeutung; ob sie ihn verstehen oder nicht verstehen. Sie binden dies zurück an ihre Lebenszeit – an ihr Alter. Zeit und Verstehen, d.h. Sinn verlieren in diesem Gesang ihre Eindeutigkeit bzw. Absolutheit. Sie werden in dieser Szene in der

sinnlichen Sphäre des Gesangs zu relationalen Größen. Dies führt direkt zu der medienästhetischen Fragestellung an die Filme von Alain Resnais. Es geht um den Zusammenhang der Anordnung von Sinn in der Zeit und der kinematographischen Wahrnehmung. Die Grundidee, Zeit hierbei als relationale Größe wie auch als Möglichkeitsordnung zu begreifen, wird bei den Philosophen Henri Bergson und Gilles Deleuze entliehen. Dies bedarf zunächst einer Erläuterung, denn es stellt sich die Frage, auf welche Weise sich diese zeitphilosophischen Ideen für eine medienästhetische Analyse funktionalisieren lassen, ohne die Filme als reine Vertextung der Ideen zu verstehen. An den beiden ausgewählten Beispielfilmen *La vie est un roman* und *On connaît la chanson* (*Das Leben ist ein Chanson*, 1997) werden unter den getroffenen konzeptuellen Vorzeichen dann die Funktions- und Wirkungsweisen der Filme von Resnais analysiert.

1. Bergson, Deleuze und die Wahrnehmung (in) der Zeit – eine funktionalisierende Begriffsbestimmung in medienästhetischer Perspektive

Ein grundlegender Aspekt, der die Philosophen Henri Bergson und Gilles Deleuze für die Film- und Fernsehwissenschaft so interessant macht, ist ihr Nachdenken über Zusammenhänge der (menschlichen) Wahrnehmung, dem Denken und der Zeit. Entscheidend ist hierbei, dass Bergson ‚Zeit‘ nicht nur als empirische physikalische Größe, als einen linearen Ablauf eines sukzessiven Vorher-Nachher begreift, sondern daneben das Konzept der *durée* – der Dauer – entwirft. Die Dauer beschreibt die subjektiv erfahrene, erlebte Zeit eines jeden. Die Ordnung der Sukzession ist bei der Dauer unterminiert: Dies wird deutlich bei Begriffen wie ‚Erinnerungen‘ und ‚Gedächtnis‘. Bergson beschreibt, wie die aktuelle Wahrnehmung der ‚Welt außer mir‘ immer imprägniert wird von persönlichen Erinnerungen (‚Welt in mir‘), wodurch ein individuelles Verhältnis zur Zeit geschaffen wird: Es kommt zu einer Gleichzeitigkeit der Eindrücke ‚in mir‘ und ‚außer mir‘².

Deleuze rezipiert u.a. diese Überlegungen von Bergson, was vor allem in den Untersuchungen *Das Bewegungs-Bild* (1983) und *Das Zeit-Bild* (1985) zu Buche schlägt. Er identifiziert die oben angesprochenen zeitlichen Ordnungen – sukzessiv und simultan – mit zwei unterschiedlichen Medien, die wiederum für ihn als Analogien für zwei verschiedene Formen des philosophischen Denkens stehen: Sukzession ist die hierarchische Ordnung der Sprache. Durch ihren Tempusgebrauch – Festlegung der Zeiten in Vergangenheit, Präsens und Zu-

kunft – funktioniere sie über Ausschlussverfahren. Dies entspräche dem Denken der ‚klassischen‘ Philosophie, die auf einer linearen, sukzessiven Kausalkette aufbaue: der so genannten Logik.³

Das moderne Film-Bild dagegen – gesehen als eine „Art Gegenverwirklichung philosophischer Probleme“⁴ – bringt nach Deleuze die zeitliche Ordnung der Simultaneität zum Ausdruck, d.h. das Film-Bild vermittelt die Vorstellung eines Denkens, das neben dem Aktualisierten immer auch gleichzeitig die Möglichkeit auf das Nicht-Gedachte offen lässt. In dieser Vorstellung des Denkens gibt es keinen sinnhaften Ausschluss, sondern die Qualität koexistierender Möglichkeiten (die sich im variierenden Fluss befinden).

Die Überlegungen von Bergson und Deleuze produktiv für eine Filmanalyse zu verwenden, stellt bereits eine funktionalisierende Interpretation eben jener Überlegungen dar. Im Folgenden werden Bergsons Ideen zu der Relationalität von Zeit übernommen – in Anlehnung an die Konzeption der Dauer. D.h. die einzelnen Zeitschichten⁵ erhalten ihre ‚Funktion‘ in einem interagierenden, dialektischen Prozess. Vor diesem Hintergrund wird die Frage gestellt, wie in den zwei Beispielfilmen die Relationen der Zeitschichten erzähltechnisch und inszenatorisch organisiert werden.

Die Beschreibung der Rezeptionsvorgaben der Filme steht auch im Zeichen der zwei Denk- bzw. Wahrnehmungsmodelle der zeitlichen Ordnung von Sukzession und Simultaneität: Um bestimmte Effekte der Filme begrifflich zu fassen, wird neben dem logischen Verstehen einer Geschichte auch die antihierarchische Vorstellung des Rhizoms in Betracht gezogen: Deleuzes Interpretin Patricia Pisters funktionalisiert diesen Begriff, um die simultan koexistierenden Möglichkeiten im ‚sinnlichen Erfahrungsraum‘ (post)moderner Filme beschreiben zu können.⁶ Die Vorstellung des Rhizoms als sich im ewigen Wachstum befindenden organischen Wurzelgeflechts kann an dieser Stelle an das Bild des Baumes am Ende von *La vie est un roman* erinnern – auch in der Kombination mit der Absage an ein (logisches) ‚Verstehen‘ – *Pas compris*.

2. *La vie est un roman*: A-Chronologie der Gefühle in einem verräumlichten Erzählmodell

Die Geliebten Livia und Raoul sind mit anderen gekommen, um der Enthüllung des Kindheitstraumes des Grafen Forbeck beizuwohnen. Forbeck präsentiert das Miniaturmodell eines Schlosses, das ein Tempel des Glücks werden soll, in dem

er und seine Freunde die vollkommene Harmonie feiern sollen. Doch dann kommt der 1. Weltkrieg und ein paar Jahre später erst soll der Traum in dem nur zum Teil gebauten Schloss realisiert werden. Doch das Experiment scheitert, da sich ausgerechnet Forbecks große Liebe Livia verweigert.

In einer märchenhaften Comicwelt wird im Innern eines Schlosses ein Baby vor einem Tyrannen gerettet. Auf dem Neugeborenen ruht die Hoffnung, „l’amour“ und „le bonheur“ in einer Welt voller Zwerge und Drachen wieder herzustellen. Dem herangewachsenen Prinzen gelingt es schließlich im Chor seiner bizarren Mitstreiter „le règne de l’amour“ auszurufen.

In den 1980er Jahren (Jetzt-Zeit) findet im Schloss, das nun eine Internatsschule ist, ein Kolloquium von Pädagogen zum Thema *Erziehung der Phantasie* statt. Es soll ein Weg gefunden werden, Kinder zu besseren Menschen zu formen. Doch dieses wissenschaftliche Ansinnen gerät zunehmend ins Wanken, weil die Kolloquiumsteilnehmer eher ihr persönliches Liebesglück bzw. ihr momentanes sexuelles Begehren erfüllen wollen. Das Kolloquium geht schließlich im Chaos unter.

An dieser kurzen Synopse des Films wird deutlich, wie schwer es fällt, die drei Handlungen des Films inhaltlich, narrativ-logisch aufeinander zu beziehen. Die Einheit des Films wird über das (postmoderne) Schloss⁷ als narratives Zentrum – Oms nennt es „le seul personnage central“⁸ – gewahrt. Doch dieses Schloss ist nicht einfacher Handlungsort. Dies wird schon in der Anfangssequenz deutlich. Das Schloss ist auf vielen verschiedenen Ebenen – ob ‚real‘ im Bild oder imaginär – präsent: Zunächst ist es ein Projekt, dass mit verschiedenen Worten („projets“, „idées“, „palais“, „château“) in Sprache und Gesang, d.h. in verschiedenen – auch chorischen Rhythmen – von den geladenen Gästen in der Gruppe diskutiert wird. Dann wird das Schloss von Graf Forbeck als Modell enthüllt. Dieses Modell wird später ins Zentrum einer Kriegsszene gesetzt, in der die vorherigen Personen verschwunden sind. In einer Kreisfahrt wird nun mit der Kamera an dieses Modell heran gefahren und nach einem weiteren Schnitt wird es zum tatsächlichen Handlungsort, wenn man in der Comicwelt das erste Mal im Inneren des Schlosses ist. Das Geschrei des geretteten Babys in den Armen der Amme setzt sich im nächsten Bild in multiplizierter Form fort, wenn der Schulbus in den 1980er Jahren abfährt. Hinter dem Bus erkennt man äußere Teile des tatsächlich gebauten Schlosses. Als der Bus die Schlossallee entlangfährt, tritt die Amme aus einem der säumenden Bäume und verfolgt einen Weg quer durch das

Bild weg von den ‚realistisch‘ wirkenden Bäumen hin zu einem Wald, dessen Gewächse in ihrer exzessiven Farb- und Formästhetik auf die schon eingeführte Comic-Welt verweisen. Es sind vornehmlich diese formalen, nonverbalen audiovisuellen Verbindungen, die die drei Handlungen aufeinander beziehen. Und sie verweisen alle auf das Schloss: als Ort, als Idee oder Formengeber in Hinblick auf die vertikale Linienführung. An dieser Stelle bietet sich eine Begriffsverschiebung an: Das Schloss als narrativ organisierendes Zentrum erfährt weniger eine *Mise-en-scène* als eine *Mise-en-présence*, die auf einem sono-optischen Raum aufbaut.⁹

Dies bedeutet nicht nur, dass die Erzählinstanz in diesem Film entpersonalisiert ist, sondern dass sie zudem noch (audiovisuell) verräumlicht ist. Die einzelnen Handlungen stehen in keinem kausal-logischen Verhältnis zueinander, sondern in der Dauer des Films – der *Mise-en-présence* des Schlosses – stehen die drei Handlungen in diesem Sono-Opto-Raum zeitlich koexistierend nebeneinander. Durch diese Gleichzeitigkeit werden etliche Möglichkeiten der Bezüge der drei Handlungen untereinander offen gelassen, die sich vor allem im sinnlich, erfahrbaren Bereich verorten und sich begrifflich schwer fassen lassen.

Diese Fokussierung der Wahrnehmungsstruktur des Films auf *sinnliche* Rezeptionsmodi findet ihre Entsprechungen in bestimmten wiederkehrenden Topoi in den drei Handlungen: Immer wieder kommen Diskussionen vor, in denen ur-menschliche Gefühle und Sehnsüchte wie ‚Liebe‘, ‚Glück‘ und ‚Phantasie‘ zum Ausdruck gebracht werden. Resnais versucht gar nicht erst diese sinnlichen Erfahrungen und Gefühle in beschreibende Begriffe zu fassen, sondern verlagert die Thematisierung der menschlichen Erfahrungen in die sinnliche Wahrnehmungsstruktur seines Films. Deshalb werden auch am Ende die Worte gesungen: *Pas compris!*

In *On connaît la chanson* wird Resnais den Zuschauer noch nachhaltiger gerade mit seinen eigenen Zeiterfahrungen sinnlich einbeziehen. Dies geschieht paradoxerweise über eine Form der Narration, die sich, oberflächlich betrachtet, vergleichsweise konventionell gibt.

3. *On connaît la chanson*. Depression in der narrativen Sukzession

Das für die Kritik hervorstechende Merkmal von *On connaît la chanson* (1997) ist die Tatsache, dass Sprache und Gesang – genauer gesagt: Sprache und Chanson (Schlager) – miteinander vermengt werden. Die Chansons ‚brechen‘ in den

erzählerischen Repräsentationsmodus, der von den Dialogen bestimmt wird, ein. Auf den ersten Blick bringen sie zunächst vor allem einen Rhythmuswechsel in der Artikulation mit sich. Dennoch gliedern sie sich in die Handlung ‚sinnvoll‘ ein, selbst wenn weder Geschlecht noch Personennamen zum Kontext passen.¹⁰ Doch dieses ‚sinnvoll‘ soll im Folgenden nicht begrifflich kategorisiert werden. Deshalb kann es auch nicht darum gehen, den jeweiligen Einsatz des Chansons als narratives Element wie einen Traum, eine unerfüllte Sehnsucht oder wie einen tatsächlichen Dialogteil zu begreifen und zu beschreiben. Hier geht es vielmehr um das Verhältnis der narrativen Sukzession der Handlung zu den sich eröffnenden Polyvalenzen, d.h. der Sinnvielfalt, die sich simultan in den eingelagerten Chansons auftut. Diese raum-zeitliche Struktur einschließlich ihrer Formierung der Zuschauerwahrnehmung bindet sich – ähnlich wie schon bei *La vie est un roman* – an thematische Gegenstände des Films zurück.

Der Film zeigt die wechselnden Begegnungen gutbürgerlicher Pariser, die alle auf verschlungene Weise miteinander verbunden sind. Nach außen hin präsentieren sich Odile, Camille, Nicolas, Claude, Marc und Simon als selbstbewusste Erfolgsmenschen, die ihr Leben glücklich im Griff haben. Doch je mehr man den einzelnen Begegnungen an den unterschiedlichsten Orten in Paris beiwohnt, desto stärker kristallisiert sich heraus, dass sich ständig Missverständnisse und Verwechslungen ereignen, gerade weil sich eigentlich niemand *chez soi* (bei sich) fühlt: Das Selbstbewusstsein und die Zufriedenheit erweisen sich als Rollenspiel, um die angenommenen Erwartungen des Gegenübers erfüllen zu können. So zerbricht z.B. Camille fast an der Tatsache, dass sie nach ihrer bravourös bestandenen Doktorprüfung doch eigentlich glücklich sein müsste, aber es einfach nicht ist. Dieses Motiv der depressiven Haltlosigkeit findet sich im Topos der ständigen Wohnungssuche und -besichtigung wieder. Der Film endet mit einer Wohnungseinweihungsparty, bei der es zu einer räumlichen Verdichtung kommt: Das erste Mal treffen alle Protagonisten aufeinander. Doch anstatt nun eine Ordnung in die Verhältnisse zu bringen und bei sich selbst anzukommen, gerät nicht die Handlung, sondern der filmische Raum außer Kontrolle.

Die Figuren, die mit ihren Dialogen bis dahin Träger der narrativen Sukzession sind, haben am Schluss des Films die Kontrolle über ihre Selbstbilder und -inszenierungen verloren. Dies übersetzt sich in die Raumstruktur des Films. Der Raum von Odiles Appartement löst sich auf, die menschliche Rhythmik der Figuren wird durch die wabernden, nicht-gerichteten Bewegungen von Quallen überblendet. Die Raumkonsistenz begründenden Kader werden zunehmend ge-

kippt. Die Bewegungen der Quallen bestimmen den Montagezusammenhang. So erfährt die Raum- und Zeitwahrnehmung des Zuschauers durch die simultan existierenden Elemente im Bild eine ähnliche Ziel- und Haltlosigkeit, wie sie die Figuren in der Diegese empfinden. Dies wurde im Verlauf des Films schon angedeutet durch die subtile, sinnliche Verunsicherung des alltäglich ‚erzählten‘ Universums der Pariser Bourgeoisie. Vor allem das Einbrechen der Chansons löst einen Irritationseffekt aus. Die Chansons fungieren als komplexe Funktionsgröße in Hinblick auf die Ausbildung von Polyvalenzen; sie brechen ein in die kausal-logisch, linear gebundene Narration, die auf die Eindeutigkeit von Sinn zielt.

Zunächst erweitern die Chansons als Ausdrucksmittel der Figuren den Bedeutungsraum einer sprachlichen Aussage hin zu einer sinnlich-rhythmischen Artikulation. Sie illustrieren damit eine emotionale Situation oder Befindlichkeit der Figuren – aber sie bedeuten nicht! Anders als in *La vie est un roman*¹¹ handelt es sich hier nicht um eigens für den Film komponierte Lieder, sondern um Schlager, die im kollektiven Wissen verankert sind (zumindest für Franzosen). Dieses kollektive Wissen macht sich Resnais zunutze, um den Zuschauer, der auch diese Lieder kennt, in seiner eigenen Zeitlichkeit und Subjektivität, vor allem emotional mit in die Narration des Films einzubeziehen.¹² Der filmische Text und die subjektive Wahrnehmung (Erinnerung) konstituieren diesen Möglichkeitsraum: Die Chansons aktivieren beim Zuschauer zwei koexistierende Zeitebenen: zum einen die der augenblickhaften Wahrnehmung, in der das Chanson in den aktuellen Kontext der Handlung integriert wird; zum anderen haben die Chansons überdies noch eine eigene historische Dauer, da sie Lieder aus einer bewusst vergangenen Zeit sind. Dies hört man – auch wenn man z.B. als Deutscher nicht alle Schlager kennen sollte. Resnais macht sich paradoxerweise kollektives Wissen zunutze, um den Zuschauer mittels der Chansons mit seiner persönlichen Dauer, seiner individuellen Zeitlichkeit in die Narration mit einzubeziehen. Dadurch werden die Emotionen des Zuschauers bewusst rhizomartiger Bestandteil der Narration. Auf diese Weise wird am auffälligsten die sukzessive Narration als lineare Abfolge von Sinn-Einheiten unterminiert.

Claude beschließt den Film mit dem Lied *Chanson Populaire*. In diesem Schlager scheinen alle hier getroffenen Befunde inhaltlich, strukturell, formal im Timing und sinnlich synthetisiert. Inhaltlich werden in diesem Lied emotionale Befindlichkeiten wie ‚Liebe‘ und ‚Glück‘ des Menschen an die Erinnerungsfunktion eines Chansons gebunden: Sie kommen und gehen wie Ohrwürmer.

Die Emotionen brechen in den Alltag ein, sie unterliegen keiner Logik, keinem Sinn und Zweck, d.h. sie sind begrifflich nicht fassbar. Tatsächlich bricht die schnellere Rhythmik dieses Liedes in die des vorherigen Liedes ein. Für den Zuschauer ist das Bild von Claude und Odile überlagert mit wabernden Quallen: Subjektive, aus den Ufern gelaufene Raum- und Zeitkonsistenz im Zusammenhang mit Sinnlichkeit und Gefühlen simultan in einem Film-Bild: eine Erfahrung für den Zuschauer.

4. Resümee

Hinter dem Anliegen, *Zeit und Zeit-Bilder* in den Filmen von Alain Resnais untersuchen zu wollen, steht die Grundidee, sich nicht mehr auf eine einsinnige, inhaltliche Interpretation der Filme zu konzentrieren, sondern die vielschichtigen Möglichkeiten der raum-zeitlichen Konstruktion des audio-visuellen Mediums zu fokussieren. Diese in ihrer *Relationalität* und die darin liegenden *Möglichkeiten* zu begreifen, weist einen Weg, der Komplexität der Filme Resnais' gerecht zu werden – diese jenseits einer begrifflich-sprachlichen Einschränkung eben auch angesichts der aussersprachlichen Qualitäten in ihrer Funktionsweise zu untersuchen.

Diese Qualität scheint darin begründet, dass die Filme wesentliche menschliche Erfahrungen wie etwa ‚Liebe‘, ‚Glück‘ oder ‚Depression‘ zum Gegenstand haben, jene Erfahrungen aber nicht einer sinnsukzessiven Narration unterworfen werden. Die Komplexität beruht darauf, dass in den Filmen die Sinnlichkeit der Erfahrungen nicht nur thematisch, sondern zugleich auch nachhaltig in der audiovisuellen Struktur und Vermittlungsform manifest wird. *La vie est un roman* und *On connaît la chanson* werden im Kino vom Zuschauer weniger ‚verstanden‘ als vielmehr ‚erfahren‘. Dahinter steht nicht die Konstruktion von linearem Sinn, sondern die bewusste Koexistenz von *sinnlichen* Möglichkeiten – wie eben bei der Vorstellung eines Rhizoms, man vergleiche das bewegte Bild des Baumes im Eingangsbeispiel.

¹ „Also hat sie zu Papa gesagt: ‚Das Leben ist kein Roman‘“. „Das Leben ist kein Roman‘ – was soll das heißen?“ „Man wird es verstehen, wenn man groß ist?“ „Wann werde ich groß sein?“ „Wenn du so alt bist wie ich“ (Übs. F.H.).

² Vgl. Bergson, Henri: *Materie und Gedächtnis*. Eine Abhandlung über die Beziehung von Körper und Geist. Hamburg: Meiner 1991, S. XIII-XXXV.

-
- ³ Vgl. Schaub, Mirjam: *Gilles Deleuze im Kino. Das Sichtbare und das Sagbare*. München: Fink 2003, S. 19.
- ⁴ Ebd., S. 21.
- ⁵ Der Begriff der (Zeit)Schicht ist von Deleuze entlehnt, er gebraucht ihn im Zusammenhang seiner Analyse von Resnais' Filmen (vgl. Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997, S. 140).
- ⁶ Vgl. Pisters, Patricia: *The Matrix of Visual Culture. Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford: Stanford University Press 2003, S. 216-224.
- ⁷ Das Äußere des Schlosses als Sammelsurium der unterschiedlichsten architektonischen Stile sei hier aus Gründen der Ökonomie nur am Rande erwähnt. Vgl. dazu Jansen, Peter W. und Wolf-ram Schütte (Hg.): *Alain Resnais*. Wien: Hanser 1990, S. 201.
- ⁸ Oms, Marcel: *Alain Resnais*. Paris, Marseille: Editions Rivages 1988, S. 146.
- ⁹ Der Begriff ‚Sono-Opto‘-Zeichen stammt aus dem Vokabular von Deleuze. Er beschreibt mit diesem Ausdruck die korrelierende Zeichenform zum Zeit-Bild, in dem Anschlüsse nach einer sensomotorischen Bewegung obsolet werden (vgl. Deleuze: *Zeit-Bild*. S. 349). Die Verwendung dieser Begrifflichkeit bei der Beschreibung der Resnaischen Raumstruktur in diesem Film wirkt genauer, als die Formulierung Jansens von einem „Ort“ (Jansen und Schütte: *Resnais*. S. 196). Mit der Begrifflichkeit von Deleuze lässt sich die audiovisuelle Komponente des ‚Raumes‘ als filmisches Konstrukt präziser zum Ausdruck bringen.
- ¹⁰ Vgl. Bouquet, Stéphane: „La vie n'est pas un roman. On connaît la chanson d'Alain Resnais“. In: *Cahiers du Cinéma*, 1997, Nr. 518, S. 47-49.
- ¹¹ Wo auch außer in den genannten Beispielen viel gesungen wird und Gesang in den Dialog einbricht.
- ¹² Oliver Fahle stellt ebenfalls in einem Aufsatz eine Verbindung zwischen dem Einsatz der Chansons und Gilles Deleuzes Kristallbild- bzw. Zeitbild-Konzeption her. Allerdings liegt sein Fokus und Plädoyer mehr auf der Entwicklung einer Medienphilosophie denn auf einer auf die Narration bezogenen medienästhetischen Analyse (vgl. Fahle, Oliver: „Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze“. In: *montage /av* 11, 2002, S. 97-112).

Sophie Rudolph

Ein Spiel von Liebe und Zufall – *Smoking/No Smoking* von Alain Resnais

Il ne peut y avoir de communication qu'à travers la forme. S'il n'y a pas de forme, on ne peut pas créer d'émotion chez le spectateur.¹
[Alain Resnais]

Wahrscheinlich stellt sich jeder Mensch im Laufe seines Lebens die Frage, was geschehen wäre, wenn er sich in einer bestimmten Situation anders entschieden hätte. Nur wissen werden wir es nie. Alain Resnais spielt in seinen beiden Filmen *Smoking/No Smoking* (1993) mit der Frage „Was wäre wenn...?“ und lässt seine Figuren in einer komplizierten Versuchsanordnung insgesamt zwölf verschiedene Varianten einer Geschichte mit demselben Anfang durchleben.

Ausgehend von der Entscheidung, ob Celia Teasdale, die Frau des Schuldirektors des englischen Dörfchens Hutton Buscel, eine Zigarette raucht oder nicht, nimmt nicht nur ihr eigenes Leben einen anderen Verlauf.

Zugleich lassen sich die Filme als Selbstreflexion des Mediums Film und seiner Entstehung lesen. So wie sich der Verlauf der Erzählung danach richtet, ob sich Celia Teasdale eine Zigarette anzündet oder nicht, entscheidet zu Beginn der „zündende Gedanke“ des Autors oder Regisseurs über die spezifische Ästhetik und die Möglichkeiten der Ausgestaltung der Formen.²

Die Struktur der Filme ist symptomatisch für die Filme von Alain Resnais. Er ist bekannt für ein „Kino des Gehirns“³, das stets aufs Neue versucht, die unergründlichen Strukturen des Denkens zu erforschen. Seine Filme sind immer Versuchsanordnungen, und mit Ausnahme von *Mélo* (1986) ist seinen Spielfilmen gemeinsam, dass sie immer wieder chronologisch-lineare Erzählstrukturen aufbrechen.

Im Folgenden wird es darum gehen, den Begriff der Intermedialität anhand der Verfahren der beiden Filme zu diskutieren. Dabei scheint es sinnvoll, sich nach Joachim Paech auf die zunächst von Fritz Heider angedachte und von Niklas Luhmann systemtheoretisch weiterentwickelte Unterscheidung zwischen Medium und Form zu berufen.⁴ Medium und Form bezeichnen dabei keine (physikalischen, geistigen oder sonstige) Wesenheiten, sondern unterschiedliche Grade der Koppelung von Elementen. Das Begriffspaar erleichtert die Unterscheidung

zwischen Medium und Medialität, d. h. den spezifischen Vermittlungsleistungen des Mediums, die nur durch die Form stattfinden können. In diesem Sinne ist das diesem Text vorangestellte Motto zu begreifen. Die Form des Films und somit seine Struktur sind der Ort, an dem Intermedialität als TransFORMation [Herv. S.R.] sich manifestieren kann.

Alain Resnais lehnt es ab, den Film als eigenständiges Medium zu betrachten. Er geht sogar so weit, den Film im Vergleich mit anderen Kunstformen als „primitiv“ zu erachten, auch und vor allem aber im Vergleich mit der Komplexität des menschlichen Denkens.⁵ Seine Arbeitsweise ist dadurch gekennzeichnet, dass die anderen Künste immer als strukturelles Gestaltungsprinzip in seinen Filmen wieder zu finden sind. Auffallend hierbei ist, dass Resnais keine Hierarchie zwischen den Künsten etabliert. Es gibt in seiner Wahrnehmung keinen Unterschied in der Wertigkeit zwischen einem Comic und einem Gemälde, zwischen einem Musical und einem Roman. Der Intellektualismus, der ihm bisweilen von der Kritik vorgeworfen wird, ist daher keine Frage des „Niveaus“ im Sinne einer elitären Weltanschauung. Vielmehr bringt die Konstruktionsweise der Filme den Zuschauer dazu, „mit dem Kopf statt mit den Nerven zu reagieren“, wie François Truffaut es in einer Besprechung des Dokumentarfilms *Nuit et brouillard* (*Nacht und Nebel*, 1955) einmal formuliert hat⁶.

Auch wenn Resnais selbst die Eigenständigkeit des Mediums Film anzweifelt, erscheinen die Formen seines Schaffens eindeutig als Medium Film, da alle Bilder durch dieselbe technische Apparatur gegangen sind. Wenn er betont „ce que j’aime bien dans le cinéma, c’est que c’est un art impur qui mélange de tas de choses“⁷ scheint er dem Medium Film an sich eine heterogene Verfasstheit zuzuschreiben. Heterogenität ist bei Resnais immer „Ausdruck einer experimentellen Gesinnung, die den Entwurfcharakter höher einstuft als das geschlossene Kunstwerk: Wäre es nicht amüsant, wenn....“⁸

Im Folgenden ist nun interessant zu sehen, wie andere Medien an der „Formulierung von Formprozessen“⁹ beteiligt sind.

Die strukturelle Nähe zum Theater scheint in dem Doppelfilm *Smoking/No Smoking* scheint a priori gleich dreifach gegeben:

Die Filme beruhen auf dem Theaterstück *Intimate Exchanges* von Alan Ayckbourne und haben ihre Struktur von diesem geborgt. Das Originalstück besteht aus acht Theaterstücken mit demselben Beginn, also insgesamt 16 verschiede-

nen Verläufen, vier mehr als in der Verfilmung. Da die Theaterstücke in ihrer Gesamtheit kaum je aufgeführt werden, denn der Zuschauer müsste in diesem Fall an acht aufeinander folgenden Abenden das Theater besuchen, scheint die Verfilmung ein adäquates Mittel, die Stücke vor einem größeren Publikum zur Aufführung zu bringen.

Die Adaption für den Film schrieb das Autorenpaar Agnès Jaoui und Pierre Baccari, die kurze Zeit vorher mit ihrem eigenen Theaterstück *Cuisine et dépendances* (*Und abends Gäste*, UA 1991) auf der Bühne standen. Die beiden Darsteller Sabine Azéma und Pierre Arditi, die alle neun Rollen spielen, sind ausgebildete Theaterschauspieler. Die Frage ist nun aber, wie das Theaterdispositiv im Film konstruiert wird. Zunächst liegt auf der Hand, dass sich das Theater als ältere Form des Spektakels im Kino fortgesetzt hat. „Die dispositive Struktur der Anordnung des (Zuschauer-)Blicks bildet die intermediale Figuration zwischen Theater und Kino.“¹⁰ Wie in frühen Studiofilmen ist das szenische Arrangement in *Smoking/No Smoking* ähnlich einer Theaterbühne gestaltet. Der Film wurde ausschließlich im Studio in einer Kulisse gedreht, obwohl alle Geschichten in Exterieurs spielen. Augenfällig ist dabei vor allem der gemalte Himmel und das künstliche Licht, die das Artifizielle des Dekors überdeutlich hervorheben. Innerhalb der einzelnen Episoden wird stets die Einheit des Ortes gewahrt.

Das Medium Theater wird hier als Form einer theatralischen Inszenierung mit den Mitteln des Mediums Film umgesetzt. Jean-Michel Frodon spricht hierbei von der „mise en scène cinématographique de la mise en scène théâtrale“¹¹. In der daraus resultierenden Dopplung der Form der Inszenierung figurieren die Medien Theater und Film in ihrer Differenz. In Folge der Überschreibung zweier Formen treten die spezifischen Vermittlungsleistungen, also die Medialitäten des Theaters und des Films in den Vordergrund.

Alain Resnais verzichtet bewusst auf jegliche Art filmischer Tricks. Er hält sich an durch die Regeln des Theaters vorgegebene Konventionen (obwohl es technisch möglich wäre, sind die von derselben Person gespielten Figuren nie gleichzeitig anwesend), gleichzeitig lotet er aber auch die Möglichkeiten des Films aus, die Kamera bewegt sich anders durch die Räume, als dies auf einer Bühne möglich wäre. Zudem wird der Einsatz des *hors champs* verstärkt.¹² Die Figuren können so miteinander sprechen, auch wenn sie nicht zusammen im Bild erscheinen.

Der künstliche Studiodekor mischt sich mit authentischen Tonaufnahmen (Möwengeschrei, Kinder auf dem Sportplatz, Glockenläuten, Kirchenlieder, die an Originalschauplätzen in Yorkshire aufgenommen wurden). Eine der Endszenen in *Smoking* zeigt deutlich die Grenzen des Einsatzes dieses Mittels. Celia Teasdale und Lionel Hepplewick passen auf die Kinder des Paares Sylvie/Lionel auf, die ständig etwas fallen lassen oder getröstet werden müssen. Celia und Lionel gelangen im Dialog mit den Kinderstimmen oft an den Rand des Bildes und die Künstlichkeit der Szenerie wird überdeutlich.

Der Einsatz des *hors champ* ist an sich aber noch kein Spezifikum der filmischen Repräsentation. Gerade das Stück *Cuisine et dépendances* von Agnès Jaoui und Pierre Bacri spielt mit im Nebenzimmer anwesenden Personen, die auf der Bühne, auf der nur die Küche zu sehen ist, nicht auftauchen, wohl aber im Dialog der in der Küche befindlichen Personen „erscheinen“ und dadurch durchaus präsent sind und eine Rolle spielen, indem sie die Gefühlslage der anderen beeinflussen.

Das Verhältnis von szenisch-theatraler und filmischer Repräsentation gerät nicht zuletzt durch die für den Zuschauer erkennbare „wandlungsfähige Performance“¹³ der Darsteller ins Blickfeld. Die Schauspieler wechseln in ihren unterschiedlichen Rollen zwar Kleider, Frisuren, Stimmlage und Körperhaltung, bleiben aber dennoch als Personen identifizierbar. Dadurch findet eine Doppelung der Austauschbarkeit der Lebensläufe statt: Nicht nur kann dieselbe Figur in derselben Zeit auch etwas anderes erleben, alle Personen sind in ihrer Erscheinung durch eine geheime (ihnen selbst verborgene) Identität miteinander verbunden. Der Zuschauer wird damit zum Komplizen des ihm vorgeführten Spiels.

Das Wieder erkennen der verschiedenen Figuren wird durch Comiczeichnungen erleichtert, mit denen am Anfang des Films, unterlegt mit dem Kommentar einer Off-Stimme, das ganze Personal vor Beginn der Handlung vorgestellt wird. Der zeitliche Rhythmus wird durch die Abstände „5 Sekunden später“, „5 Tage später“, „5 Wochen später“ und „5 Jahre später“ vorgegeben, die die Intervalle innerhalb einer Episode bestimmen. Diese „Zeitsprünge“ und ihre jeweiligen Alternativen (ou bien...) werden jeweils durch Zwischentitel in Form der Zeichnungen und dazugehöriger Schrift angezeigt. Diese unterbrechen die Bewegung der Filmbilder und bringen den Zuschauer an einen anderen Ort innerhalb der Handlungsstruktur. Die Zeichnungen von Floc'h sind einfach und klar und rep-

räsentieren die Orte und Figuren der Inszenierung. Sie erinnern selbstredend an Stummfilme, aber ebenso an die Interludien in *L'Amour à mort* (*Liebe bis zum Tod*, 1984). Auf Tonebene bleibt jedoch eine Kontinuität durch die Schreie der Möwen, die weiterhin zu hören sind, erhalten.

Einziger Unterschied: Am ersten Knotenpunkt, der den identischen Anfang der beiden Filme beendet, nämlich der zentralen Entscheidung, ob Celia Teasdale rauchen wird oder nicht, wird ihr Zögern durch einen ›freeze frame‹ verdeutlicht. Dabei ist eine Großaufnahme der geöffneten Zigarettenschachtel (der Marke PLAYERS) im Bild. An dieser Stelle kann man von einer Figuration des Mediums Film im Sinne von einem Bruch oder einem Intervall sprechen. Das Innehalten der Bewegung macht für einen Moment die Spezifik des Films als „bewegtes Bild“ bewusst.

Bei alldem scheint es Alain Resnais „nicht um ‚filmisch‘ oder ‚unfilmisch‘ schlechthin zu gehen, vielmehr möchte er die Möglichkeiten des Films und der kinematographischen Sprache ausloten und in Kombination mit anderen medialen Forderungen an ihre Grenzen gelangen.“¹⁴ Seine Freude am Montieren und Vermengen unterschiedlicher (auch gegensätzlicher) Elemente kann man auch als Spiel begreifen, das jedoch endet, wenn der Film fertig gestellt ist. Nachdem das Spiel mit der Kamera auf den Filmstreifen fixiert und anschließend montiert wurde, kann de facto keine Transformation mehr stattfinden, nur noch eine Wiederholung in der Projektion auf der Leinwand.

Intermedialität findet an einem virtuellen Ort statt, sie kann sich im Film manifestieren, intermediale Transformationsprozesse sind aber eher im Entstehungsprozess des Films zu verorten. Sie figurieren dort, wo der Film seine eigene Spezifik in Frage stellt und sind Zeichen einer postmodernen Selbstreflexivität des Mediums.

Die Struktur der Filme kann somit nicht zuletzt als Spiel mit der Unwiederholbarkeit des Lebens gelesen werden. In einem Interview stellt Alain Resnais die Verbindung zum Anfang von Milan Kunderas Roman „Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins“ her.¹⁵ Dort heißt es: „Es ist unmöglich zu überprüfen, welche Entscheidung die richtige ist, weil es keine Vergleiche gibt. Man erlebt alles unmittelbar, zum ersten Mal und ohne Vorbereitung. Wie ein Schauspieler, der auf die Bühne kommt, ohne vorher je geprobt zu haben. Was aber kann das Leben wert sein, wenn die erste Probe für das Leben schon das Leben selber ist? Aus diesem Grunde gleicht das Leben immer einer Skizze. Auch ‚Skizze‘ ist

nicht das richtige Wort, weil Skizze immer ein Entwurf zu etwas ist, die Vorbereitung eines Bildes, während die Skizze unseres Lebens eine Skizze von nichts ist, ein Entwurf ohne Bild.“¹⁶

Die Filme von Alain Resnais behalten den Charakter eines Entwurfs. Diese Skizze lässt einen Raum entstehen für die eigenen Gedanken des Betrachters. Der oft als fehlend empfundene Sinn der Filme liegt vielleicht genau darin begründet, dass zwischen seinen Bildern ein Raum des Denkens entsteht, der sich aus der Dialektik der empfundenen Differenz und Entsprechung entwickelt.

Eine weitere Verbindung des Denkens von Alain Resnais und Milan Kundera liegt nicht allein darin begründet, dass Resnais vor *Smoking/No Smoking* ein gemeinsames Filmprojekt mit Kundera entwickelte, das Entwurf geblieben ist. Im Zusammenhang mit Alain Resnais Filmen ist der Begriff der „Existenz“, wie ihn Kundera in *L'Art du roman (Die Kunst des Romans, 1987)* erklärt, interessant. Die Existenz ist demnach nicht das, was geschehen ist, sondern die Menge der menschlichen Möglichkeiten, das heißt alles, was der Mensch werden kann und zu was er fähig ist.¹⁷ Folgerichtig sieht Claire Vassé die Filme Alain Resnais als Übergang vom „Zeitalter des Mißtrauens“ zum „Zeitalter des Möglichen“¹⁸, die somit eine Moderne des Films einläuten. Gleichzeitig zeigt diese Fortschreibung aber auch, wie sehr das Kino von Alain Resnais in der Literatur und der Sprache verwurzelt ist. Die Beobachtung der Figuren, die in den von den Autoren erfundenen Verzweigungen ihres Lebens umherirren, erinnert auch an den analytischen Blick des Verhaltensforschers Henri Laborit in *Mon oncle d'Amérique (Mein Onkel aus Amerika, 1980)*, der anhand der Lebensläufe dreier Personen das menschliche Verhalten mit dem von Ratten vergleicht. Biographien werden hier in einem Versuchslabor auseinander genommen und neu zusammengestellt. Emile Zolas naturalistische Methode des experimentellen Romans ist nicht weit entfernt. Und auch die Figuren Luigi Pirandellos (auf der Suche nach einem Autor) lassen sich hier erahnen.

Die Wiederholung der (möglichen) Enden ist nun keinesfalls eine Darstellung des vollkommenen Potentials der Geschichten, im Gegenteil: sie sind nur der Ausdruck einer möglichen Alternative. Die weiteren Kombinationsmöglichkeiten tendieren ins Unendliche. Die Verzweigungen der Geschichte führen jedoch in der engen Welt des Theaterdekors, in der die Figuren sich immer wieder begegnen, zu keinem Ausweg. Auch wenn die immer wieder auftauchenden Schriftzüge „ou bien“, begleitet von einer fröhlichen Erkennungsmusik und ei-

ner Zeichnung, die den Zuschauer wieder an einen anderen Ort der Handlung zurückführt, den Figuren die Möglichkeit geben, eine Situation noch einmal und diesmal anders zu durchleben, fallen sie am Ende immer wieder in ähnliche Schemata zurück und treffen sich auf dem Friedhof wieder. Auf diese Weise entsteht ein Raum für Unsicherheit, für Ellipsen und für die Unbestimmtheit der Gefühle.¹⁹ Es gibt zwar verschiedene Möglichkeiten, aber keine Lösung. Die Szene in *No Smoking*, in der der Nebel schließlich vollkommen die Sicht versperrt und die Figuren auf der Suche nacheinander hilflos umherirren, ist in diesem Sinne charakteristisch für den ganzen Film. Die verschiedenen Verläufe der Geschichte widersprechen sich nicht, sondern überlagern sich in einem nebulösen Palimpsest. Man fühlt sich an die labyrinthische Struktur von *L'année dernière à Marienbad* (*Letztes Jahr in Marienbad*, 1961) erinnert. Auch hier beruht das Zusammentreffen der Figuren auf Hypothesen aus der Vergangenheit. Am Ende ist nicht sicher, was wirklich stattgefunden hat. Ursprünglich sollte der Titel einer der beiden Filme „C'est comme ça ou autrement“ lauten. Das trifft es ziemlich genau. Resnais zeigt uns, was geschehen könnte und was vielleicht geschehen ist oder geschehen wird. Aber am Ende lässt er den Zuschauer genau wie seine Figuren allein.

-
- ¹ Benayoun, Robert: „Un divertissement macabre. Entretien avec Alain Resnais“. In: Goudet, Stéphane (Hg.): *Alain Resnais*, Paris: Gallimard 2002, S. 238-252.
 - ² Vgl. Schmidt, Johann: „Sally Cat in Marienbad. Kulturelle Transfers in den Filmen von Alain Resnais“. In: Hagener, Malte und Johann Schmidt: *Die Spur durch den Spiegel*, S. 284-300, S.287.
 - ³ Vgl. Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991, S.266.
 - ⁴ Paech, Joachim: „Intermedialität des Films“. In: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag 2002, S. 287-316.
 - ⁵ Christen, Thomas: „Zeit-Erinnerung-Reflexion-Spiel“. In: Neue Zürcher Zeitung vom 03. Juni 2002.
 - ⁶ Tuffaut, François: *Die Filme meines Lebens. Aufsätze und Kritiken*. München: Hanser 1976, S.235.
 - ⁷ La Rochelle, Réal/Resnais, Alain: „Quand le dialogue devient chant. Entretien avec Alain Resnais“. In: *Positif* 437-438 (Juni-August 1997), S.10, dt.: „Was ich am Kino mag, ist, dass es eine Mischung aus so vielen verschiedenen Dingen ist“ (Übs.: S.R.).
 - ⁸ Schmidt: Sally Cat in Marienbad, S. 292.
 - ⁹ Paech, Intermedialität des Films, S. 298.
 - ¹⁰ Ebd., S. 305.
 - ¹¹ Frodon, Jean-Michel: *L'Age moderne du cinéma. De la Nouvelle Vague à nos jours*. Paris: Flammarion, S.772.

-
- ¹² Vgl. Heller, Heinz B.: „„Ou bien ou bien“. Differenz und Wiederholung in Alain Resnais' SMOKING/NO SMOKING“. In: Felix, Jürgen et al. (Hg.): *Die Wiederholung*. Marburg: Schüren 2001, S. 488.
- ¹³ Ebd., S. 487.
- ¹⁴ Ochsner, Beate: „J'ai deux amours: la musique et le film...Intermediale Verschränkungen in ON CONNAIT LA CHANSON [1997] von Alain Resnais“. In: Schlünder, Susanne und Scarlett Winter: *Körper-Ästhetik-Spiel. Zur filmischen écriture der Nouvelle Vague*. München: Fink 2004.
- ¹⁵ Thomas, François: „Le point de vue de la mouette. Entretien avec Alain Resnais. In: Goudet (Hg.): *Alain Resnais*, S.408.
- ¹⁶ Kundera, Milan: *Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, S. 11-12.
- ¹⁷ Ders.: *L'Art du roman*. Paris: Gallimard 1986, S. 61.
- ¹⁸ Sie zitiert damit den berühmten Aufsatz von Nathalie Sarraute, der als Plädoyer für eine Literatur auf dem Gipfel der Moderne gilt (Vassé, Claire: „Histoire(s) de cinéma“. In: Goudet, Stéphane (Hg.): *Alain Resnais*, S. 24).
- ¹⁹ Vgl. Amiel, Vincent: „Resnais, la construction du désordre“. In: Goudet, Stéphane (Hg.): *Alain Resnais*, S. 13-20.

Kerstin Volland

Innenschau des Vergessens: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*

Im Rückblick auf das vergangene Kinojahr fällt Michel Gondrys Film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Vergiss mein nicht*, 2004) nicht unbedingt als Publikumsmagnet, sondern eher als cineastisches Kleinod auf. Trotz seines ästhetischen Facettenreichtums und seiner ideenreichen Bilddramaturgie hat *Eternal Sunshine* bisher erstaunlicherweise nur geringe filmwissenschaftliche Beachtung erfahren – was vielleicht auch an Gondrys Bekanntheitsgrad als Filmmacher liegt. Bislang hat er sich vor allem einen Namen gemacht als Regisseur von Videoclips und Werbespots.¹ Diese Herkunft schlägt sich auch in *Eternal Sunshine* nieder, in dem vielfältige Montageformen und eine äußerst suggestive Bildsprache kombiniert werden, um eine Geschichte über das Spiel aufscheinender und verlöschender Erinnerungen zu erzählen. In den folgenden Ausführungen möchte ich dieses Spiel und seine Bedeutung nachzeichnen. Als Hintergrund meiner Überlegungen werde ich zunächst Teile des zeitlich komplex strukturierten Filmplots skizzieren, der Zeitsprünge, verschachtelte Rückblenden, Zeitumkehrungen und einen temporalen Zirkelschluss aufweist. *Eternal Sunshine* spielt zeitgleich an zwei Schauplätzen – in der Außen- und der Innenwelt des Protagonisten. Filmskizze und -betrachtung konzentrieren sich auf die Vorgänge in der Innenwelt.

Die Story entzündet sich an der Idee, wie es wohl wäre, wenn sich unglückliche Erlebnisse aus dem Gedächtnis tilgen ließen. In der Anfangssequenz sehen wir Joel Barrish (Jim Carrey), der sich am Valentinstag kurz entschlossen von der Arbeit abmeldet, um den Zug nach Montauk zu nehmen. Dort trifft er auf die flippige Clementine Kruczynski (Kate Winslet). Die beiden kommen ins Gespräch, sie verabreden sich und genießen einen nächtlichen Ausflug auf den zugefrorenen Charles River. Dieser Auftakt einer romantischen Liebesgeschichte bricht allerdings jäh ab: Unvermittelt reiht der Film fragmentarisch und achronologisch Sequenzen aneinander, die einen verzweiferten Joel zeigen, der mit gebrochenem Herzen durch die Stadt irrt, der eine groteske Begegnung mit Clem hat, die ihn offensichtlich nicht erkennt und der bei Freunden einen erschreckenden Hinweis auf Clems merkwürdiges Verhalten findet. Diese Bruchstücke fügen sich schließlich zu folgender Erklärung zusammen: Der Arzt Dr. Howard Mierzwiak (Tom Wilkinson) hat ein innovatives Verfahren zur Lö-

schung von Gedächtnisinhalten entwickelt. Clem, die sich durch Joel eingeengt und gelangweilt fühlte, hat dieses Verfahren in Anspruch genommen, um Joel aus ihren Erinnerungen zu entfernen – im Film wurde ein Zeitsprung vollzogen zum radikalen Ende einer Beziehung, die doch gerade zu beginnen schien. Tief verletzt entschließt sich nun auch Joel, Clem aus seinem Kopf und damit aus seinem Leben zu streichen. Diese Auslöschung der Erinnerungen wird nun in *Eternal Sunshine* eingefangen und bebildert. Der Film taucht ab in Joels subjektives Erinnerungsuniversum und schreitet hier im Zuge des Vergessens in der Zeit zurück. Die Geschichte von Joel und Clem wird so vom schmerzlichen Ende her aufgerollt bis zu ihrem beschwingten Anfang. Je heiterer sie wird, desto stärker bereut Joel den Löschauftrag. So werden wir Zeugen einer ebenso abenteuerlichen wie vergeblichen Flucht vor dem Vergessen. Als das letzte Andenken an das einstige Glück erlischt, befördert uns der Film zurück aus der Innen- in die Außenwelt – aus den Tiefen der Vergangenheit in eine geläuterte Gegenwart. Joel erwacht an einem tristen Valentinstagsmorgen, an dem es Clem für ihn nicht mehr gibt. Vielleicht ist es dieses unbestimmte Gefühl der Leere, das ihn dazu veranlasst, spontan nach Montauk zu fahren, um dort Clementine Kruczynski erneut kennen zu lernen. So wird der Faden der Eingangsszene wieder aufgenommen und der Kreis schließt sich.

Gondrys Film dringt in die subjektive Vorstellungswelt seines Protagonisten ein. Er produziert die Innenschau eines Erinnerungsverlusts, indem subjektive Gedächtnisphänomene visuell erforscht und auf formal-ästhetischer Ebene imitiert werden. *Eternal Sunshine* experimentiert mit erzähltechnischen wie filmästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten mentaler Prozesse und sucht nach filmischen Metaphern für das Wechselspiel aufscheinender und schwindender Erinnerungen. Die filmische Inszenierungsweise dieser inneren Zeitvorgänge stützt sich sowohl auf die Metaphorik der Bildebene als auch auf Montage- und Erzähltechnik. So spielt das Stilmittel der Montage eine zentrale Rolle bei der Erzeugung subjektiver Filmwelten im Allgemeinen und des individuellen Erinnerungsuniversums in *Eternal Sunshine* im Besonderen. Die Montage organisiert Filmbilder in der Zeit und fungiert so als Instrument zur temporalen Strukturierung. Die temporale Strukturierung wiederum ist grundlegend an der Evozierung subjektiver Wahrnehmungswelten beteiligt: Die Realitätsillusion eines Films kann empfindlich gestört werden durch die Manipulation des alltagspraktischen, linearen Zeitbegriffs. In dem Moment, wo die Montage eine linear-chronologische Abfolge nicht mehr trägt, sondern sie untergräbt, aufbricht und

zerstreut, wird der Anschein objektiver Realität verfremdet und das Filmgeschehen in ein subjektives Licht gesetzt. Ebendiesen Zweck erfüllt die eingangs angerissene komplexe Zeitgestaltung in *Eternal Sunshine*. Anhand verschiedener Montagetechniken ahmt Gondry die Logik von Erinnern und Vergessen nach und generiert so den Eindruck einer subjektiven zeitlichen Dynamik. Ein klassisches Verfahren, von dem Gondry Gebrauch macht, sind komprimierte Montagesequenzen. Diese zielen nicht auf kontinuierliche Bildanschlüsse, sondern reihen Einstellungen assoziativ aneinander, um das unkontrollierte Einströmen und Zerfallen von Erinnerungszeichen einzufangen. Gepaart mit Zeitraffer und hoher Schnittfrequenz macht das Verfahren das Vergessen in seiner verstörenden Wucht nahezu körperlich spürbar.

Für die Kreation einer subjektiven Zeitdynamik ist neben der Einstellungsmontage auch die Montage von Sequenzen relevant. Diese großen Montagemuster konfigurieren den temporalen und narrativen Gesamtaufbau eines Films. In *Eternal Sunshine* bringen verschachtelte Rückblenden und die Umkehr der Ereignischronologie eine subjektive Erinnerungsgeschichte hervor. Die linear gestaltete Exposition des Films, die die Annäherung von Joel und Clem schildert, wird abrupt beendet durch eine Folge verschachtelter Rückblenden. Zunächst verunklaren diese das Filmgeschehen erheblich. Als Zuschauer fühlt man sich aus der ‚Zeitbahn‘, der Ereignisse geworfen und einem unverständlich gewordenen Bilderreigen überlassen – ein Echo auf Joels hilflose Verwirrung, dessen Welt zerbricht, als Clem ihn nicht wiedererkennt. Absurdität und Konfusion bilden allerdings nicht den Endzweck der verschachtelten Rückblenden (*Eternal Sunshine* lässt sich durchaus chronologisch rekonstruieren). Sie sind vielmehr Symptome, die den Übergang von einer Außen- in eine Innenzeit begleiten. Mit der Aufkündigung der Chronologie wird die Außenperspektive auf das Geschehen verabschiedet und der erste Schritt in einen subjektiven Kosmos vollzogen. Die verschachtelten Rückblenden markieren den Einstieg in Joels Gedächtniszeit, sie führen hinein in das Dickicht seiner Erinnerungen, beleuchten verschiedene Ebenen der Vergangenheit und motivieren Déjà-vu-Effekte. Sie lassen ein Schichtwerk der Vergangenheit erahnen, das Joel in seinem Liebeskummer dem Vergessen preisgeben will.

An dieser Stelle setzt die zweite subjektive Zeitbewegung des Films ein: Die Umkehr der chronologischen Ordnung. Sie kennzeichnet das temporale Organisationsprinzip des Vergessens, wie wir von Dr. Mierzwiak erfahren. Er infor-

miert Joel in seiner Praxis über den Verlauf des Löschvorgangs, der bei den jüngsten Vergangenheitsschichten ansetzt und von dort aus zu den älteren vordringt. Erinnerungen werden in umgekehrter Zeitfolge durchlaufen, Joels und Clems Geschichte vom Ende her ausradiert. Die Dynamik des Vergessens ist jedoch von ambivalenter Wirkung. Die Umkehr des Zeitpfeils begründet eine Dialektik aufscheinender und verschwindender Erinnerungen, der zufolge Joel den ersehnten Gedächtnisverlust schon bald bereut: Die rezenten, deprimierenden Erinnerungen werden Schicht um Schicht abgetragen und geben die Sicht frei auf seine anfängliche Begeisterung für Clem. Der Löschvorgang führt also zur Auffindung einer glücklichen Vergangenheit, die unter dem traurigen Ende der Beziehung verschüttet lag. Das Vergessen initiiert die Wiedererinnerung einer verlorenen Zeit. Ebendieser mentale Prozess der Wiedererinnerung ist es, welcher im Film mit Hilfe von Rückblendenschachtelung und Chronologieumkehr simuliert wird. Die Verfahren produzieren Versatzstücke, die sich allmählich zur Geschichte von Joel und Clem aneinander fügen, ganz so, als ob sich Joel – und mit ihm auch das Kinopublikum – Stück für Stück seiner Vergangenheit entsinnen würde. In der Dialektik aufscheinender und schwindender Erinnerungen ist die Wiederentdeckung der Vergangenheit allerdings nur ein Zwischenspiel. Die Wiedererinnerung bildet lediglich eine schmerzliche Vorstufe des endgültigen Vergessens. Joel wird gleichsam ein letztes Mal vor Augen geführt, was er dem Vergessen überantwortet. Dabei lässt die vorgeschaltete Aktualisierung der Erinnerung ihren endgültigen Verlust umso intensiver spüren. In der Logik des Löschvorgangs wird Joels Vergangenheit nur wiederbelebt, um anschließend vernichtet zu werden. Alle Gedächtnisinhalte, die im Zuge der verschachtelten Rückblenden und der Umkehr des Zeitpfeils aufscheinen, werden umgehend getilgt. Der Moment ihrer Epiphanie ist zugleich der Moment ihrer Auslöschung. Erinnern und Vergessen werden enggeführt und in Eins gesetzt: Vergessen ist Erinnern, Erinnern ist Vergessen – eine tragische Gleichung.

Erinnern und Vergessen werden in *Eternal Sunshine* jedoch nicht nur als Vorgänge in der Zeit inszeniert. Neben der temporalen bzw. narrativen Komposition des Films, welche die Dialektik der Vorgänge einfängt, artikuliert sich das Phänomen des Gedächtnisverlusts auch auf der Bildebene. Hier wird die Auslöschung von Erinnerungen optisch umgesetzt als Auslöschung von Filmbildern. Diese verblassen, verwittern, oder verlieren ihre Schärfe. Bildelemente, Figuren und Szenerien werden ausgeblendet und Einstellungen regelrecht ausgewischt. Mit der Parallelisierung von Erinnerungs- und Filmbildern wird eine Analogie

von Film und Gedächtnis etabliert. Einerseits schöpft Gondry aus dieser Analogie die visuelle Metaphorik des Erinnerungsverlusts. Dabei wird durch die Gleichsetzung *schwindender* Erinnerungs- und *schwindender* Filmbilder allerdings weniger das Potenzial des filmischen Mediums ins Licht gerückt, die Vergangenheit zu bewahren, sondern vor allem das Risiko ihres (chemischen) Zerfalls. Andererseits verweist die Analogie auf die imaginative Kraft und den oft kinematographischen Charakter von Erinnerungen. Wenn sie Revue passieren und vor dem inneren Auge ablaufen wie ein Film, findet Kino individuell und privat im Kopf statt.

Über die Gleichung von Film und Gedächtnis hinaus, wird mit der Bildästhetik in *Eternal Sunshine* eine spezifische Vorstellung über Gedächtnis und Gedächtniszeit entworfen. Die Kontemplation in Erinnerungen geht auf der Bildebene einher mit der ästhetischen Verräumlichung von Zeit. Kraft seiner visuellen Metaphorik verleiht *Eternal Sunshine* dem Gedächtnis einen Raumcharakter. Die hier gespeicherten Erinnerungen werden als Erinnerungsräume ins Bild gesetzt, die Wiederentdeckung der Vergangenheit als Wanderung durch diese Räume inszeniert. Der Film zeigt Joels persönliche Zeitreise, die ihn durch die Windungen seines Gehirns zu führen scheint. Durch düstere Gänge und Tunnel begibt er sich im wahrsten Sinne des Wortes zurück in vergangene Zeiträume: Er sucht Orte und Schauplätze auf, an denen er sich häufig mit Clem aufgehalten hat, wie z.B. seine Wohnung, das gemeinsame China-Stammrestaurant, den Buchladen, in dem Clem arbeitet, das Autokino oder das Strandhaus in Montauk. Die räumliche Verfassung des Gedächtnisses manifestiert sich auch im Übergang von einer Erinnerung zur anderen. Wenn Joel eine Erinnerungsstätte durch einen Türrahmen verlässt und eine neue betritt wird die Überschreitung einer Zeitgrenze explizit als Raumwechsel in Szene gesetzt. Andere Sequenzen wiederum kennzeichnen den zeitlichen Übergang, indem sich Objekte eines Erinnerungsraumes mit denen eines anderen mischen. Die räumliche Ausstattung verändert sich und markiert eine temporale Verschiebung, so z.B. als sich Joel mit Clem zurück in die Gefilde seiner Kindheit fantasiert. Hier vermischen sich Objekte verschiedener Erinnerungsräume, so dass Attribute unterschiedlicher Zeiten in einem Bildraum präsent sind. Auf diese Weise treten Erinnerungen nicht in temporaler Manier nacheinander, sondern in räumlicher Manier simultan zu Tage.

Im Gedächtnis schließen sich zahlreiche Erinnerungsräume zu einem Erinnerungsuniversum zusammen. Auch die in diesem subjektiven Universum herr-

schende Zeit weist Charakteristika des Raumes auf: Die Gedächtniszeit zeichnet sich aus durch die raumtypische Simultaneität der Momente. Wie sich zeigt, existieren in Joels Gedächtnis Erinnerungsräume nicht nacheinander, sondern neben- und miteinander. Sein Gedächtnis gleicht einer Erinnerungslandschaft, in der Schauplätze, Orte und Räume vergangener Erfahrungen gleichberechtigt nebeneinander liegen und von ihm betreten werden können. Joels Erinnerungen konstituieren also keine zeitliche Folge, sondern eine räumliche Koexistenz. Diesem Strukturmerkmal der Gedächtniszeit kommt nun im Verlauf des Films eine wichtige Bedeutung zu. Die Simultaneität diverser Erinnerungsräume ist mit dem eindimensionalen Zeitpfeil des Vergessens nicht kompatibel und genau diesen Umstand versucht Joel zu nutzen, als er sich gegen das Vergessen zur Wehr setzt. Dr. Mierzwiaks Löschverfahren überführt die Gleichzeitigkeit der Erinnerungen in eine Abfolge. Um im Bild räumlicher Metaphorik zu bleiben, könnte man auch formulieren, dass der Löschvorgang die Topologie der Erinnerungen in eine lineare Ordnung presst, in der ein Erinnerungsraum nach dem anderen zerfällt. Das Vergessen gleicht einem Pfad der Zerstörung, den Dr. Mierzwiak durch Joels Erinnerungslandschaft legt. Als Joel diesen Pfad abschreitet und dort auf glückliche Begebenheiten mit Clem stößt, ändert er seinen Entschluss und setzt alles daran, um Clem vor dem Vergessen zu retten. Er weicht vom linearen Pfad des Vergessens ab, durchstreift seine Gedächtnislandschaft und flüchtet sich mit Clem in koexistente, abwegige Erinnerungsräume. Er versucht sie in den hintersten Winkeln seiner Kindheit in Sicherheit zu bringen, in denen Clem aus linear-chronologischer Sicht nichts verloren hat. Um der linearen Bewegung des Vergessens zu entfliehen aktiviert Joel ein anders strukturiertes, subjektives Zeitformat. Er macht sich die Eigenart der Gedächtniszeit zunutze, dass Erinnerungsräume gleichzeitig präsent sind. Sie müssen nicht zwangsläufig in chronologischer Abfolge betreten werden, sondern ganz so, wie es beliebt. Die gedächtnistypische Simultaneität verschiedener Vergangenheitsbereiche wird dem linearen, wissenschaftlichen Zeitbegriff, mit dem Mierzwiak operiert, entgegengesetzt. Joel spielt die dynamische Koexistenz von Erinnerungen gegen den linearen Regress des Vergessens aus. Irgendwann kommt Dr. Mierzwiak dieser Strategie auf die Schliche. Er durchschaut Joels Taktik, in periphere Gedächtnisnischen zu entschlüpfen und passt das Löschprogramm seinen individuellen Erinnerungsbewegungen an. Das Vergessen beginnt sich zu verzweigen und dringt in entfernte Winkel der Vergangenheit vor. In bildlogischer Konsequenz wird dieser Prozess als Zerstörung von Erinnerungsräumen

gestaltet: Sie verfallen, werden leergefegt, überschwemmt oder abgerissen und hinterlassen eine karge Einöde. Die Innenschau des Vergessens wird als Zusammenbruch der Erinnerungsarchitektur inszeniert.

Mit dem Strandhaus in Montauk, in dem Joel und Clem das erste Mal zusammentrafen, geht das älteste und letzte Andenken an Clem zugrunde. Das Haus stürzt ein und begräbt Joels und Clems gemeinsame Vergangenheit unter sich. Tröstlicher Weise überlässt *Eternal Sunshine* dem Vergessen jedoch nicht das letzte Wort, sondern endet mit einer weiteren dialektischen Gegenbewegung. Bevor Clem für Joel erlischt, verspricht sie ihm ein Wiedersehen in Montauk. Als Joel dann aus dem Schlaf des Vergessens erwacht, ist es kein bewusster Plan, sondern eine melancholische Sehnsucht, die ihn an diesen Ort zurückkehren lässt. Diese Sehnsucht ist dem Vergessen nicht zum Opfer gefallen, vielmehr wurde sie erst durch das Vergessen selbst hervorgerufen. Erst das Aufleuchten harmonischer Erinnerungsbilder und ihr anschließender Verlust haben die wehmütige Stimmung geweckt, die Joel nach Montauk treibt. Diese Wehmut ist es auch, die Clem und Joel erneut zusammenführt. Nach ihrem Wiedersehen begleitet der Film die beiden noch ein kleines Stück. Sie finden heraus, dass sie eine geteilte Vergangenheit haben löschen lassen und beschließen, die verlorenen glücklichen Momente miteinander in der Zukunft zu suchen – möglicherweise der Auftakt eines erneuten Umlaufs der Zeitschleife, zu der sich der Film geschlossen hat.

Gondrys Film *Eternal Sunshine* kreist um den fragwürdigen Segen des Vergessens. Der Film taucht in die Innenwelt einer Figur ein und erforscht dort die Facetten eines Erinnerungsverlusts. Dieses mentale Phänomen wird zum Formprinzip des Films erhoben und prägt sowohl seine Gesamtkomposition als auch seine visuelle Gestaltungsweise. Es entsteht eine filmische Meditation über Erinnern und Vergessen, die der Film in einen dialektischen Bezug zueinander setzt. Er schildert die wechselseitige Abhängigkeit beider Pole und lädt sie dadurch mit Bedeutung auf. So erscheinen Erinnerungen angesichts ihrer drohenden Vernichtung umso kostbarer. Der Schatten des Vergessens potenziert ihren Wert, wodurch wiederum die Tragik des Erinnerungsverlusts unterstrichen wird: Wenn man einen Menschen vergisst, dann ist es nicht nur so, als ob er aufhörte zu sein – es ist so, als ob er niemals gewesen wäre. Das Vergessen offenbart sich als radikale und umfassende Auslöschung der Existenz. Die wachsende Wertschätzung der Erinnerung, der Schrecken ihres Verlusts sowie ihr unauf-

lösbares Ineinander sind es, die der Film kraft seiner Bilder und Bildkombinationen einfängt und uns eindringlich spüren lässt.

¹ Video Clips z.B. für Björk, Rolling Stones, White Stripes, Chemical Brothers, Stardust, Radiohead. Werbespots z.B. für Levis, Nike, Coca Cola, BMW. Kinofilme: *Human Nature* (*Human Nature – Die Krone der Schöpfung*, 2002), *The Science of Sleep* (in Produktion).

Dominik Orth

Die Möglichkeit von Erzählungen – Narrative Strategien zur Konstruktion möglicher Welten im Film

*Leben, um davon zu erzählen:*¹ so nennt sich die Autobiographie des kolumbianischen Schriftstellers und Nobelpreisträgers Gabriel Garcia Marquez. Ein Titel, der auf eine anthropologische Grundkonstante verweist, die unsere Alltagswelt in vielen Situationen bestimmt: das Erzählen. Satzwendungen wie „Ich muss Dir etwas erzählen“ oder „Erzähl mir was“ zeugen von der Bedeutung des Erzählens. Doch nicht nur die Menschen, auch die Medien erzählen uns die eine oder andere Geschichte und der große Erfolg von literarischen und filmischen Erzählungen sowie die stetig steigende Anzahl an verfügbaren narrativen Texten oder Filmen verweist auf den Hunger der Menschen nach Geschichten.

Seit es Geschichten gibt, finden auch Auseinandersetzungen über ihren Status statt: handelt es sich bei Erzählungen um Täuschungen und Lügen, wie Platon es artikuliert hat, oder um notwendige anthropologische Ausdrucksformen, um allgemeine Prinzipien menschlichen Handelns erkennen zu können, wie Aristoteles meinte? Wie ist der ontologische Status von erzählten Welten? Das Verhältnis von Fiktionalität und Realität ist in diesem Zusammenhang wohl der entscheidende Aspekt und so verwundert es nicht, dass die Auseinandersetzung darüber innerhalb der Erzählforschung, der Narratologie, unvermindert anhält.

Die Fiktionalitätstheorie bildet den theoretischen Rahmen meiner Überlegungen. Dreh- und Angelpunkt ist dabei eine aus der Philosophie stammende Theorie, die seit den 1970er Jahren für die Narratologie fruchtbar gemacht wurde und das Verhältnis von Erzählungen zur Realität angemessen zu beschreiben vermag: die possible-worlds theory, die Theorie der möglichen Welten. Nach dieser Theorie entwerfen Erzählungen erzählte Welten, die als Parallelwelten zu unserer Lebenswirklichkeit zu verstehen sind: diese Welten werden als mögliche Welten bezeichnet.²

Doch geht es mir nicht nur darum, mit Hilfe dieser Theorie die Bezüge von fiktionalen Welten zur Realität darzulegen, vielmehr besteht mein Ansatz darin, die Narrationen näher unter die Lupe zu nehmen, die mehrere explizite erzählte Welten implizieren und damit den Status möglicher Welten auf besondere Art und Weise thematisieren. Wenn eine Erzählung mehrere mögliche Welten kon-

struiert, gilt es zu fragen, mit welchen Erzählstrategien die Pluralität erzählter Welten erzeugt wird und ob und wie eine der möglichen Welten als narrative Wirklichkeit etabliert wird. Es soll also insbesondere darum gehen, mit welchen narrativen Strategien mögliche Welten innerhalb von Erzählungen konstruiert werden, um die Theorie der möglichen Welten mit Erkenntnissen der Erzähltheorie zu verknüpfen.

Warum die Theorie der möglichen Welten besonders dafür geeignet ist, werde ich im Folgenden darlegen, wenn ich die Grundannahmen dieser Theorie und ihre bisherigen Applikationen auf die Erzählforschung vorstelle. Daran anschließend werde ich narrative Strategien für die Konstruktion möglicher Welten im Film ansprechen, die ich anhand einer kleinen Typologie von Narrationen, die die Konstruktion mehrerer erzählter Welten anregen, aufzeigen möchte.

Die Theorie der möglichen Welten

Der Grundgedanke der philosophischen Theorie der möglichen Welten, die auf eine Theorie des Philosophen Gottfried Wilhelm Leibniz zurückgreift, ist, dass die Dinge sich anders hätten entwickeln können, als sie es tatsächlich haben. Die Wirklichkeit wird als System begriffen, das neben der tatsächlichen Welt, in der wir leben, von möglichen Welten geprägt ist, die die Wirklichkeit als Alternativwelten umkreisen. Diese virtuellen Welten werden als mögliche Welten bezeichnet.

Im Rahmen der Fiktionalitätstheorie wird der Gewinn einer Übertragung dieser philosophischen Theorie auf Erzählungen schnell deutlich: demnach entwerfen Erzählungen in der Regel eine erzählte Welt, die innerhalb der Erzählung als tatsächliche Welt fungiert. Von der Welt der Rezipienten aus gesehen fungiert die erzählte Welt als eine mögliche Welt, innerhalb der Narration entspricht sie jedoch der – wie ich es in Anlehnung an Carola Surkamp nennen möchte – „narrativen Wirklichkeit“³. Narrationen entwerfen also alternative Welten, sie bilden Realität nicht mimetisch ab, sondern entwerfen eine Parallelwelt zur tatsächlichen Welt der Rezipienten. Allerdings fungiert diese erzählte Welt innerhalb der Erzählung als tatsächliche Welt, als narrative Wirklichkeit und ermöglicht es dadurch, Aussagen innerhalb der Erzählung auf ihren Wahrheitsgehalt innerhalb der Narration – nicht in Bezug auf die Lebenswelt der Rezipienten – zu überprüfen. Diese Realitätsebene der Erzählung dient als Wahrheitsmaßstab für Aussagen innerhalb der Erzählung. Die narratologische Theorie der möglichen Welten

ermöglicht es demnach, die Fakten und die Realität der narrativen Wirklichkeit zu bestimmen.

Darüber hinaus ermöglicht es diese Konzeption, bei Erzählungen, die mehr als eine erzählte Welt anregen, diese zusätzlichen Welten als mögliche Welten anzuerkennen, die sich nicht mit der narrativen Wirklichkeit decken. Diese erzählten Welten können als subjektive oder Alternativwelten in die Analyse mit einbezogen werden, die in Bezug auf die narrative Wirklichkeit der Erzählung nur mögliche Welten darstellen. Insbesondere für Erzählungen, die also die Konstruktion mehrerer möglicher Welten beim Rezipienten anregen, bietet die Theorie der möglichen Welten ein Beschreibungssystem, mit der die teilweise recht komplizierten Verhältnisse von Realität und Nicht-Realität innerhalb von Narrationen umschrieben werden können.

Was bislang noch nicht eingehend untersucht wurde, ist die bereits angesprochene Frage, mit welchen narrativen Strategien, also mit welchen Erzähltechniken mehrere mögliche Welten innerhalb filmischer Erzählungen entstehen und ob und wenn ja auf welche Art und Weise die Erzählung die Etablierung einer der erzählten Welten als narrative Wirklichkeit anregt oder auch verweigert. Es ist zu analysieren, welche Erzähltechniken in diesem Zusammenhang eine Rolle spielen. Welchen Funktionen nehmen beispielsweise das Erzählverhalten, Fokalisierungsformen, Strategien der Subjektivierung, der Schlussgebung und der Authentizitätszuschreibung von Erzählinstanzen und Figuren ein?

Narrative Strategien zur Etablierung einer möglichen Welt als narrative Wirklichkeit

Bevor man sich jedoch mit Erzählungen auseinandersetzt, die mehrere mögliche Welten etablieren, gilt es kurz darauf einzugehen, wie Erzählungen überhaupt narrative Wirklichkeiten entwerfen. Durch welche Erzählstrategien erscheint uns als Rezipienten eine erzählte Welt als möglich und somit als narrative Wirklichkeit? Welche Voraussetzungen müssen dafür erfüllt sein?

Als grundlegendes und eines der wichtigsten Aspekte ist die Einhaltung von physikalischen und logischen Gesetzen zu nennen. Ein nachvollziehbares Raum- und Zeitgefüge ist unabdingbare Voraussetzung dafür, dass wir Erzählungen verstehen können, dass wir also eine narrative Wirklichkeit konstruieren können. Darüber hinaus müssen Aussagen entweder wahr oder falsch sein, sie dürfen nicht beides gleichzeitig sein. Eine weitere Rolle können Bezüge zu rea-

len Begebenheiten, wie beispielsweise dem Untergang der Titanic, oder Handlungsorten wie Paris spielen. Grundsätzlich gilt: Je mehr Bezüge zur Lebenswirklichkeit der Rezipienten aufgezeigt werden, desto möglicher erscheint uns die erzählte Welt.⁴

Mit der narratologischen Brille betrachtet wird eines schnell deutlich: die Strategien zur Etablierung einer möglichen Welt als narrative Wirklichkeit betreffen allesamt den Bereich des ‚Was‘ einer Erzählung, also das, was erzählt wird. Das ‚Wie‘ der Erzählung spielt in diesem Zusammenhang keine Rolle: die Etablierung der narrativen Wirklichkeit in Erzählungen, die nur eine erzählte Welt etablieren, hängt ausschließlich damit zusammen, was erzählt wird.

Anders verhält es sich jedoch, wenn man den Blick etwas weitet und Erzählungen in den Blick nimmt, die mehr als *eine* erzählte Welt konstruieren: dann nämlich spielt es eine sehr große Rolle, ‚Wie‘ das Geschehen vermittelt wird, denn nur durch das ‚Wie‘ der Erzählung ist es möglich, mehrere erzählte Welten zu konstruieren. Die Analyse von Narrationen mit mehreren möglichen Welten kann also einen Beitrag dazu leisten, den Zusammenhang zwischen dem ‚Wie‘ und dem ‚Was‘ einer Erzählung zu erhellen.

Kleine Typologie von Narrationen mit mehreren möglichen Welten

Es scheint mir verschiedene Typen von Erzählungen zu geben, die auf ganz unterschiedliche Art und Weise mehrere mögliche Welten entwerfen und die eine oder andere dieser Welten als narrative Wirklichkeit etablieren oder auch nicht. Ich möchte im Folgenden meinem Erachten nach sehr auffällige Typen von Erzählungen mit mehreren möglichen Welten ansprechen und die wichtigsten narrativen Strategien andeuten. Die Theorie der möglichen Welten erlaubt es, die jeweils auftretenden Welten zu unterscheiden und in Bezug zueinander zu setzen, während die Narratologie dazu beiträgt, die Art und Weise zu erklären, mit welchen erzählerischen Kniffen mehrere mögliche Welten konstruiert werden.

Die interne Täuschung – Unzuverlässiges Erzählen

Eine sehr beliebte Form der Etablierung mehrerer möglicher Welten bildet das so genannte unzuverlässige Erzählen. Dabei wird eine erzählte Welt etabliert, die so lange von den Rezipienten als narrative Wirklichkeit angesehen wird, bis offenbart wird, dass es sich lediglich um eine mögliche Welt innerhalb der Erzählung handelt, die nicht der narrativen Wirklichkeit entspricht. Die Rezipien-

ten werden in der Konstruktion der narrativen Wirklichkeit getäuscht, eine subjektive mögliche Welt wird als narrative Wirklichkeit ausgegeben, bis deutlich wird, dass es sich um eine subjektive Welt handelt, die jedoch als narrative Wirklichkeit getarnt wurde. Ein gutes Beispiel für diese Form des Erzählens wären Filme wie *The Sixth Sense* (1999) oder *Fight Club* (1999).

Die narrativen Strategien solcher Erzählstrukturen sind offensichtlich: Die Erzählinstanz gibt etwas als objektiv aus, was im Grunde genommen nur subjektiv ist, bis schließlich durch die Verdeutlichung der narrativen Wirklichkeit erkennbar wird, dass die Rezipienten einer Täuschung unterlagen. Insbesondere die Schlussgebung ist hier als Strategie zu nennen, weil erst dadurch die Rekonstruktion der wirklichen narrativen Wirklichkeit bei den Rezipienten angeregt wird. Die Erzählinstanz nimmt über weite Teile der Erzählung den Blickwinkel einer Figur an, ohne dies zu kennzeichnen, so dass das Gefühl vermittelt wird, die narrative Wirklichkeit würde vermittelt werden und erst zum Schluss wechselt die Erzählinstanz den Blickwinkel und offenbart die ‚wirkliche, narrative Wirklichkeit.

Die externe Täuschung – Bewusste Konstruktion einer möglichen Welt innerhalb der Erzählung

Ein weiterer Typus des Erzählens mit mehreren möglichen Welten ist die externe Konstruktion einer erzählten Welt, die einen Gegenentwurf zur narrativen Wirklichkeit darstellt. Kennzeichen dieser Erzählform ist die Etablierung einer möglichen Welt, die extern konstruiert wird, also nicht an die subjektiven Wahrnehmungen einer Figur gebunden ist. Innerhalb der narrativen Wirklichkeit wird eine mögliche Welt etabliert, die darauf angelegt ist, Figuren der narrativen Wirklichkeit zu täuschen. Beispiele für diesen Typus wären nicht nur die *The Truman Show* (*Die Truman Show*, 1998) und *Good Bye Lenin!* (2003) sondern auch die *Matrix*-Trilogie (1999-2003).

Die erzähltechnische Strategie bei dieser Form ist, im Gegensatz zum eben angesprochenen unzuverlässigen Erzählen, das frühzeitige allwissende, also auktoriale Erzählverhalten der Erzählinstanz. Die Erzählinstanz nimmt nicht die Perspektive einer Figur ein, sondern einen externen Standpunkt. Dadurch wird den Rezipienten oft sehr schnell verdeutlicht, dass eine mögliche Welt bewusst konstruiert wird, um bestimmte Figuren innerhalb der narrativen Wirklichkeit zu täuschen. Für diese Figuren wird eine mögliche Welt etabliert, die sich nicht mit

der narrativen Wirklichkeit deckt; darüber wissen die Rezipienten aber in der Regel frühzeitig Bescheid.

Die Nicht-Etablierung einer narrativen Wirklichkeit

Bei diesem Typus werden mehrere mögliche Welten etabliert, ohne dass eine davon als narrative Wirklichkeit angedeutet wird. Es entsteht eine Pluralität von Wirklichkeitsentwürfen, die die Rezipienten meist in der Entscheidung alleine lassen, welchen der Entwürfe sie als narrative Wirklichkeit wahrnehmen sollen. Diese Form des Erzählens mit mehreren möglichen Welten visualisiert den Grundgedanken der Theorie der möglichen Welten auf überzeugende Art und Weise: die Dinge hätten sich anders entwickeln können, als sie es haben. *Lola rennt* (1998) oder *Sliding Doors* (*Sie liebt ihn, sie liebt ihn nicht*, 1998) sind Beispiele für diese Erzählform mit mehreren möglichen Welten, die bei diesem Typus ohne Hierarchisierung gegenüber gestellt werden.

Hier ist insbesondere die Frage interessant, wodurch die Etablierung einer der möglichen Welten als narrative Wirklichkeit verhindert wird. Die verschiedenen Weltentwürfe werden als gleichberechtigt vorgestellt, die Erzählinstanz hält sich gewissermaßen aus einer Beurteilung heraus und überträgt dies auf die Rezipienten, die für sich entscheiden müssen, ob und wenn ja welchem Entwurf der narrativen Wirklichkeit sie den Vorzug geben würden. Die Erzählinstanz beschränkt sich darauf, die verschiedenen Weltentwürfe vorzustellen, liefert aber keinen oder kaum einen Hinweis darauf, eine dieser Welten als narrative Wirklichkeit zu etablieren.

Die wandelbare Wirklichkeit

Als ein weiterer Typus des Erzählens mit mehreren möglichen Welten können Erzählungen gelten, bei denen die Etablierung mehrerer möglicher Welten zu einer angepassten narrativen Wirklichkeit führt: Die jeweils ausgeloteten Konsequenzen einer Handlung führen dazu, dass sich die narrative Wirklichkeit ändert. Die narrative Wirklichkeit ist in solchen Filmen nicht statisch, sondern unterliegt Veränderungen, die daraus resultieren, dass bereits vollzogene Handlungen verändert werden. Zuletzt wurde diese Erzählform eindrucksvoll bei *The Butterfly Effect* (2004) eingesetzt, aber auch *Back to the future* (*Zurück in die Zukunft*, 1985-1990) steht für diesen Typus.

Der Aspekt der Zeit spielt hierbei eine außerordentlich große Rolle, denn eine bereits vollzogene Handlung wird nachträglich korrigiert, was zu der Verände-

rung der narrativen Wirklichkeit führt. Die narrative Wirklichkeit wird nach einer geänderten Handlung also gleich aktualisiert, wodurch die weitreichenden Konsequenzen einer Handlung deutlich gemacht werden. Wie schon beim Typus der Nicht-Etablierung einer narrativen Wirklichkeit werden mehrere Entwicklungsweisen vorgestellt, aber nicht in dem Sinne, dass die narrative Wirklichkeit undeutlich bleibt, sondern in der Form, dass sie sich jeweils ändert.

Die Dekonstruktion möglicher Welten

Schließlich wäre noch der Typus der unmöglichen Welten anzusprechen. Bei dieser Erzählform werden weder mögliche Welten, noch die narrative Wirklichkeit in sich schlüssig erzählt. Es werden mehrere erzählte Welten etabliert, die jedoch jeweils in sich widersprüchlich sind. David Lynchs *Lost Highway* (1997) wäre als ein Beispiel zu nennen.

Die narrative Strategie besteht darin, durch die Aufhebung grundlegender Bezüge zur Lebenswirklichkeit der Rezipienten die Konstruktion möglicher Welten bewusst zu verhindern. Die Unvereinbarkeit von Zeit und Raum, erzählerische Inkohärenzen und Widersprüche lassen weder eine narrative Wirklichkeit, noch mögliche Welten erkennen und führen zur Etablierung unmöglicher Welten, womit ich die fünf meines Erachtens nach wichtigsten Formen vom Erzählen mit mehreren möglichen Welten angesprochen hätte.

Alles konstruiert?

Die Verknüpfung der Theorie der möglichen Welten mit der Erzähltheorie ermöglicht es, narrative Strategien für die Konstruktion möglicher Welten im Film offen zu legen. Die zumeist strukturalistische und narrationsimmanente Narratologie gewinnt durch die Bezugsetzung zu den möglichen Welten einer Erzählung eine Dimension, die die Rolle der Rezipienten mit einbezieht und erfüllt damit eine der wichtigsten Forderungen der neueren Erzähltheorie. Darüber hinaus erlauben die zu analysierenden Erzählungen, die ihnen impliziten Aussagen über den Status von Realität und Fiktion offen zu legen. Denn dieses Thema ist allen vorgestellten Typen des Erzählens mit mehreren möglichen Welten immanent: es werden Aussagen über den Status von Realität und Fiktion getätigt, die wiederum in Bezug zu unserer Lebenswirklichkeit gesetzt werden können: wie real oder fiktional ist unsere Lebenswirklichkeit, wie fiktional oder real sind unsere Erzählungen?

Erzählungen sind von unschätzbbarer Bedeutung für unser alltägliches Leben, sowohl unsere eigenen, als auch die medialen. Wenn ich von der Möglichkeit von Erzählungen spreche, so meine ich damit zweierlei: zum einen die Möglichkeit im Sinne einer Denkbarekeit der erzählten Welten, die mit Hilfe der Theorie der möglichen Welten passend umschrieben werden kann, und zum anderen im Sinne davon, was Erzählungen und insbesondere Erzählungen mit mehreren erzählten Welten zu leisten imstande sind. Sie sorgen dafür, dass wir über uns und unsere Realität reflektieren, möglicherweise beeinflussen sie sogar unser Handeln.

Und unsere Gier nach Geschichten liegt nicht nur darin begründet, dass wir leben, um davon zu erzählen, sondern auch in etwas, das Robert Musil in seinem „Mann ohne Eigenschaften“ äußerst treffend formuliert hat und womit er den Zusammenhang zwischen Realität und Fiktion pointiert auf den Punkt bringt:

*Und als einer jener scheinbar abseitigen und abstrakten Gedanken, die in seinem Leben oft so unmittelbare Bedeutung gewannen, fiel ihm ein, dass das Gesetz dieses Lebens, nach dem man sich, überlastet und von Einfalt träumend, sehnt, kein anderes sei als das der erzählerischen Ordnung!*⁵

¹ Garcia Marquez, Gabriel: *Leben, um davon zu erzählen*. Frankfurt a. M.: Fischer 2004.

² Vgl. einführend zur possible-worlds theory, sowie zu ihrem Zusammenhang zur Narratologie insbesondere Ryan, Marie-Laure: „Possible Worlds in Recent Literary Theory.“ In: *Style* 24, 1992, H. 4, S. 528-553 sowie Surkamp, Carola: „Narratologie und possible-worlds theory: Narrative Texte als alternative Welten.“ In: Ansgar und Vera Nünning (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT 2002, S. 153-183, auf die ich mich zu einem großen Teil bei der Darlegung der theoretischen Grundlagen beziehe.

³ Surkamp: „Narratologie und possible-worlds theory“, S. 159.

⁴ Vgl. zur Bedeutung nichtfiktionaler Konzepte für die fiktionale Erzählliteratur insbesondere Blume, Peter: *Fiktion und Weltwissen. Der Beitrag nichtfiktionaler Konzepte zur Sinnkonstitution fiktionaler Erzählliteratur*. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2004.

⁵ Musil, Robert: *Der Mann ohne Eigenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1978, Bd. 1, S. 650.

Björn Bohnenkamp

Epidemisches Erzählen. Lars von Triers *Epidemic* als Reflexion filmischen Erzählens

Lars von Triers Film *Epidemic* (1987) beginnt mit einer Ansteckung.¹ In einer dokumentarisch anmutenden Rahmenhandlung haben von Trier und sein Drehbuchautor Niels Vørsel nur fünf Tage Zeit, ihr von einem Computervirus zerstörtes Drehbuch „Der Bulle und die Hure“ zu rekonstruieren. Mit den ersten Zeilen auf der Schreibmaschine beginnt ihre Recherche. Die fixe Idee dieser Geschichte hat sie eingenommen, sie sind angesteckt.

Das rote Epidemic-Logo, das wie ein Brandzeichen von nun an den Film begleiten wird, markiert die Krankheit: Der Virus ist nun im Körper der Handlung präsent, nur noch eine kurze Inkubationszeit von fünf Tagen – und die Epidemie wird ausbrechen. *Epidemic* zeigt auf zwei narrativen Ebenen zwei miteinander verwobene Szenarien der Ausbreitung. In der Binnenhandlung wird die Geschichte des idealistischen Arztes Dr. Mesmer erzählt, der sich – gegen den Willen seiner Kollegen – in ein verseuchtes Gebiet aufmacht, um die Menschen mit Aspirin zu retten. Nicht nur, dass er selbst auf dieser Reise zum Überträger des Virus wird – er geht schließlich auch selbst zu Grunde. Es wird dabei nahe gelegt, dass diese Geschichte die von Vørsel und von Trier imaginierte, neue Drehbuchfassung darstellt.

In der Binnenhandlung wird die Ideenfindung selbst thematisiert, die Recherchen von Regisseur und Drehbuchautor in Archiven, in Krankenhäusern und bei einer Fahrt nach Deutschland. Beide entwerfen mittels eines Zeitstrahls den Verlauf ihres geplanten Films. Von Trier hat mehrfach betont, wie wichtig ihm persönlich der Film *Epidemic* ist und durch paratextuelle Interviews ausgestellt, dass er als Reflexion filmischen Erzählens lesbar ist.² Verknüpft man diese Verortung des Filmes durch von Trier mit dem Topos der Epidemie, die den Film auch in seiner Rahmenhandlung durchzieht, lässt sich die These aufstellen, dass dieser Film fast parabelhaft das Erzählen als Epidemisches Verfahren skizziert und so auch den Stil anderer Filme von Triers charakterisiert.

Was verbirgt sich hinter diesem Begriff des Epidemischen Erzählens? Die Epidemie gehört zu einem interdiskursiven Feld, das schon seit langem in kulturwissenschaftlichen Debatten eine große Wirkmächtigkeit erhalten hat. So hat

unter anderem Brigitte Weingart das Zirkulieren von Viren als Kollektivsymbol untersucht.³ In unterschiedlichen naturwissenschaftlichen und kulturellen Diskursen werden mit viralen Strategien Prozesse des Eindringens und Umkodierens umschrieben, dem inneren Kampf des eigenen Ichs gegen einen unsichtbaren Eindringling. Der enorme „Marktwert“ dieses Kollektivsymbols sei nicht zuletzt damit zu begründen, dass er auf ein „Denken der Ansteckung“ verweise, zu dem sich beispielsweise die von Jacques Derrida beschriebenen Praktiken der Dekonstruktion zählen ließen, so Weingart.⁴ Dieses Denken wird nicht mehr von bestimmbar, kontrollierten Ideen inspiriert, sondern von unsichtbaren, flüchtigen Viren angesteckt.

Lektüreversuche können bei textuellen Strukturen wie dem Film daher auch keine reine Idee herausdestillieren, die sinnvolles Substrat einer Erzählung ist. Der Versuch, eine Story aus einem Plot herauszulösen, gleicht Versuchen der Sichtbarmachung eines Virus in seinem Wirtskörper. Im filmischen Wirtskörper nisten sich virale Ideen ein, deren Übertragungsmechanismen anschließbar sind an Konzepten zu filmwissenschaftlichen Debatten des Autors und der Rezeption.

Spätestens seit Michel Foucault ist die Kategorie des Autors vom letzten genialen Nimbus befreit und lediglich als Diskurs-Effekt konzipiert.⁵ Auch von Trier als so bezeichneter Autorenfilmer gesteht Regisseur und Drehbuchautor keine genialischen Qualitäten mehr zu. In *Epidemic* zerstört ein Computer-Virus, eine informatorische Erkrankung, die ursprünglichen Ideen – und das von beiden erstrebte Drehbuch zu „Der Bulle und die Hure“ wird nie geschrieben. Die Figur des Arzt-Regisseurs Dr. Mesmer kann sich einer ironischen Lesart nicht erwehren, so beispielsweise in seinem heroischen Abgang aus der Ärztesunft oder in seinem Flug über die verseuchten Wiesen, während er in Superman-Pose an einer Rot-Kreuz-Fahne hängt.

Wirkung hingegen zeigt ein gruppendynamischer Prozess, dessen Teamkreativität eher mit Begriffen der Actor-Network-Theory zu beschreiben ist, Aktanten und Nicht-Aktanten wirken gemeinsam in einem interdependenten Prozess.⁶ Stefan Rieger, der das wechselseitige Bedingungsverhältnis von Medienkonzepten und Menschprojektionen beleuchtet hat, hat im Zuge dessen den Menschen als „Medium der Medien“ bezeichnet.⁷ Menschen und Medien können beide Wirtskörper für bakterielle oder virale Ideen sein, die keinen Ursprung mehr haben, sondern nur in ihrer Zirkulation beobachtet werden können. Sie wandern von

einem Text zum nächsten: Intertextualität ist damit nur die Beschreibung eines Geflechtes von unkontrollierten Ansteckungsprozessen, in denen Autorität keine Rolle mehr spielt. Weingart weist darauf hin, dass eine postmoderne Zitatkultur, bei der die Eigentumsverhältnisse von Texten prekär werden, von viralen Praktiken durchzogen ist: Texte nisten sich ein, werden umkodiert und nisten sich weiter ein.

Auf diese Art und Weise entwickelt sich auch das Drehbuch von Förstel und von Trier: Kein großartiger Entwurf fügt im Film Motive und Bilder, Ideen und Charaktere zusammen. Schon die Entstehungsgeschichte lässt sich als ein Insistieren auf der parasitären Logik filmischer Ideen lesen: Da für ein groß angelegtes Filmprojekt der erwünschte Zuschuss von neun Millionen Kronen nicht zu erhalten war, stellte von Trier zwei Förderanträge für je fünf Millionen. Nach einer Bewilligung entstand die Notwendigkeit, einen zweiten billigen Film zu drehen, um den Richtlinien zu entsprechen. Dieser zweite Film wurde schließlich *Epidemic*, während der ‚Wirtsfilm‘, dessen Idee für die Entstehung von *Epidemic* notwendig war, nie gedreht wurde.⁸

Im Film wird das Fehlen einer autoritären Führung vor allem durch das Tempo und die Zusammensetzung der Sequenzen inszeniert. Die Figuren Förstel und von Trier arbeiten kaum stringent einen Handlungsverlauf aus und überlegen sich Konflikte und Auflösungen, eher beiläufig entwickeln sie Ideen zum Film. Es lässt sich kaum eine drängende Bewegung des Filmes feststellen, gemäß klassischer Narrationsmuster von einem Problem zu einer Lösung zu streben. Stattdessen verlaufen die einzelnen Szenen dokumentarisch langsam und bauen kaum aufeinander auf. Sie lassen sich weniger als Elemente einer Kausalkette, sondern eher als eine Reihung unterschiedlicher motivischer Symptome für den Zustand des Films lesen.

Seit dem Moment, in dem die Idee, dass Kreuze als Markierung verseuchter Häuser verwendet werden, ins Bild gesetzt wird, zieht sich dieses Motiv in immer neuen Varianten durch den Film. Mal analogisiert es religiöse Ergebenheit mit Krankheit, mal verweist es auf das deutsche Bayer-Werk, dann tritt es in Form des Roten Kreuzes wieder auf – und immer gibt es einen Hinweis darauf, dass die Krankheit weiter fortgeschritten ist.

Damit wird der Autor zum Diskurseffekt degradiert: Die Zuschreibung von Autorschaft ist denunziatorisch; es geht darum, einen Schuldigen für ein Werk zu finden. Statt den Virus, die Bakterie zu visualisieren, die die Krankheit ausgelöst

hat, wird der Regisseur beschuldigt – als Wirtskörper, als derjenige, der den Film und damit den Zuschauer angesteckt hat.

Der Autor, im Filmsystem verkörpert durch Regisseure, Produzenten oder Drehbuchautoren, kann eher wie Dr. Mesmer, der Protagonist von *Epidemic*, charakterisiert werden – gespielt von Lars von Trier. Er funktioniert als eine Doppelfigur von Arzt und Krankem – er ist jemand, der die Krankheit in sich trägt und sie gleichzeitig erforschen will. Er blickt in sich und recherchiert nach außen, um zu erfahren, was die Krankheit ausmacht. Nach Luhmann verfährt das Gesundheitssystem nach dem Code Gesund/Krank – wobei wichtig ist, dass hier das Kranke dasjenige ist, was Anschlusskommunikation hervorruft.⁹ Der Arzt interessiert sich nicht für Gesundheit, sondern für Krankheit, nur daran orientiert sich seine Aufgabe. Der Regisseur als Arzt verfährt ebenso: Nur das, was auffällt, was aus der gesunden Ordnung heraus fällt, interessiert ihn, provoziert ihn zu einer Untersuchung und setzt ihn der Gefahr aus, sich selbst anzustecken und die Kontrolle über die Krankheit zu verlieren.

Seine Story trägt er in sich, sie wuchert und bildet Metastasen. Seine Krankheitserreger – und die der anderen am Kreativeprozess beteiligten – übertragen sich immer weiter auf den Film, der so – nach einer Inkubationszeit, in der das Filmmaterial entwickelt wird – fertig gestellt wird. Aber dieses fertige Produkt ist selbst nur das Sichtbare der eigentlichen Krankheit, ein Symptom – das Unsichtbare wütet unter der Oberfläche der Handlung.

Und dieses Unsichtbare, diese Beherbergung von Krankheitsträgern, lässt Filme wie Erzählungen anderer Medien so gefährlich sein, dass auch der Rezeptionsprozess als epidemisch zu beschreiben ist. Dies wird bei Filmen Lars von Triers besonders deutlich. Nicht umsonst charakterisiert Peter Schepelern von Trier als einen „Spieler und Experimentator, den vor allem emotionale Wirkungen und Effekte interessieren, im Kino wie in der Kirche.“¹⁰ Von Triers Filme sind darauf angelegt, den Zuschauer anzustecken – nicht nur geistig, sondern vor allem körperlich.¹¹

Der dunkle Kino-Raum erzeugt nicht nur eine räumliche Analogie zum Traum, sondern auch eine zeitliche Analogie zur Krankheit. Während einer Inkubationszeit von wenigen Stunden wird der Zuschauer angesteckt, wer sich nicht genügend immunisiert, erkrankt. Wenn Zielinski das Kino-Dispositiv als Ort beschreibt, an dem die Zuschauenden zu Untertanen werden und wehrlos einer fremden Welt ausgesetzt sind¹², dann ist dieser Anordnung auch noch die Eigen-

schaft einer hohen Infektiösität zuzuschreiben: Wer wehrlos in seinem Kinoses-sel sitzt, kann den Krankheitserregern nicht entkommen, ob er direkt von der Leinwand angesteckt wird oder schließlich den Tränen nicht entkommt, weil um ihn herum die anderen Zuschauer die Zirkulation des Tränenerregers beschleunigen. Wer sich in den Kinosaal begibt, kann krank werden, erleidet eine Infektion in Fiktion und kann von Filmen so befallen werden, dass er sie nie mehr vergisst und ihre Viren ein Leben lang mit sich herum trägt.

Dies wirft auch einen neuen Blick auf die Genre-Bezüge bei von Trier. Denn diese lassen sich ebenfalls als Krankheitserreger lesen. Die Motive des Musicals, des Film Noir, der Filme Dreyers haben von Trier angesteckt – nach seinen Kinobesuchen trug er sie mit sich herum und übertrug sie schließlich auf andere, seine eigenen Filme, wie etwa *Dancer in the Dark* (2000) oder *Medea* (1988).

Auch die beiden anderen Filme der Europa-Trilogie von Triers, *The Element of Crime* (1984) und *Europa* (1991), operieren mit ähnlichen Verfahren. Stets schleichen sich bakterielle oder virale Elemente ein, die eine Integrität bedrohen. Hier werden menschliche Körper, Volkskörper oder Handlungskörper bedroht durch Kriminalität, durch Terrorismus, durch subversive Ideen – die sich einschließen und schließlich den gesamten Körper umcodieren können. Die Protagonisten begeben sich auf Reisen, in denen sie etwas suchen, nach einer Sache forschen. Mal ist es das Element des Verbrechens, mal eine filmische Idee, mal die Überbleibsel der Nazi-Diktatur. Doch dieses Ziel der Suche und der Untersuchung ist ihnen schließlich näher als sie denken, sie können sich in diesem Prozess das Böse nicht vom Leib halten. Im Inneren der Figuren wuchern diese Krankheiten – nach außen hin stecken sie an. Subversiv dominieren diese Elemente des Bösen schließlich den Handlungsverlauf, nehmen überhand und führen schließlich unabdingbar in eine Katastrophe. Der Ausbruch der Krankheit äußert sich immer in einem Exzess – so wie in *Epidemic* Produzent, Drehbuchautor und Regisseur an der Krankheit sterben, über die sie ihren Film schreiben wollten.

In *Europa* verfolgt der idealistische Amerikaner Leopold Kessler im Nachkriegsdeutschland eine Gruppe von Werwölfen, einer patriotischen deutschen Untergrundorganisation. Er lernt Katharina, eine ehemalige Terroristin kennen, geht ein Verhältnis mit ihr ein und ist schließlich derjenige, der eine Bombe zündet und gemeinsamen mit vielen Menschen in den Tod geht. In *The Element of Crime* infiziert sich ein junger Detektiv mit dem Virus der Kriminalität. Auf

der Suche nach einem Mörder und seinen Motiven folgt er ihm, wohnt in dessen Hotels und schläft mit dessen Freundin. Doch auch hier setzt die virale Logik ein, codiert das eingedrungene Virus sein Verhalten so um, dass er schließlich selbst zu dem von ihm ursprünglich verfolgten Bösen wird und ein kleines Kind ermordet.

Nicht nur die Europa-Filme, sondern auch die Dogmafilme Lars von Triers knüpfen an das Konzept des Epidemischen Erzählens an. Das Dogma-Manifest behauptet, sich von auktorialen Fantasmen zu lösen und die Welt abzubilden, so wie sie wirklich ist. Dabei entstehen „Filmwelten“¹³, deren einziges und zugleich die Filme untereinander verbindendes Konsistenzprinzip die Metapher der Krankheit ist.¹⁴ Wenn Erzählungen „mögliche Welten“¹⁵ konstituieren, dann verweist diese ‚Möglichkeit‘, nicht auf ein geschlossenes Set von Axiomen und logischen Folgerungen, sondern auf eine mögliche Krankheit. Der Film versucht, dem Erreger auf die Spur zu kommen, ihn sichtbar zu machen und zu untersuchen, welche Grenzziehungen zwischen ‚krank‘ und ‚gesund‘ durch ihn etabliert werden. So lassen sich die vielfältigen Spiegelungen in *Breaking the Waves* (1996) und *Idioterne* (*Idioten*, 1998) immer auch als Ausleuchtungen dessen verstehen, was krank ist – Beth und die Idioten oder die Konventionen des vermeintlich gesunden Lebens um sie herum? Die Filme reflektieren nicht nur konkrete geistige oder körperliche Krankheiten, vielmehr deuten sie Krankheit als ein gesellschaftliches Leitprinzip zur Organisation von Ausschlussprozessen, indem eine Grenze zu dem gezogen wird, was nicht mehr zur gesunden Welt gehören darf. Hier ist die Handkamera das Operationsgerät des Arzt-Regisseurs, das immer näher herangeht an die Mitspielenden, so nah, dass es weh – aber so nah, wie es notwendig ist, um die Krankheit klarer zu diagnostizieren. Die Leidenswege von Selma und Beth werden in ihrer ganzen Länge gezeigt bis zum Tode. Bei *Dancer in the Dark* kommt hinzu, dass der Musical-Charakter des Films als virale Strategie sichtbar wird. Im sich zuspitzenden Elend von Selma und dem Verschwinden ihrer visuellen Welt sind es allein akustische Reize, die sie noch erreichen, die in ihrem Kopf mögliche Welten entstehen lassen. Das kann eine Maschine sein oder ein Schritt, alle Geräusche können sich in ihr einnisten und zu einem Lied werden, das die Grausamkeit der Situation umcodiert und in eine harmonische Rahmung des Musicals einfügt.

Lars von Triers jüngster Film *Dogville* (2003) zeigt einen ähnlichen Krankheitsverlauf. Eines Nachts tritt Grace in die geschlossene Idylle des Dorfes ein. Der soziale Körper der Dogville-Bewohner wandelt sich. Es bleibt ambivalent, wel-

che Wirkung das eingeschleuste Pharmakon hat. Zunächst zeigen sich positive Symptome, die Menschen haben Zeit für etwas, wofür sie sich bisher keine Zeit nehmen konnten – doch schließlich kippt die Situation. Grace wird nicht als das eigene wahrgenommen, sondern bleibt immer die Fremde und ist schließlich immer größeren Anfeindungen ausgesetzt. Die Dorfbewohner nutzen sie aus und zeigen sich von ihrer bösartigsten Seite.

Diese Oszillation, dieses „Vexierbild“¹⁶, wird auf die Spitze getrieben, wenn das nächste Pharmakon eingesetzt wird. Die Dorfbewohner laden die Verbrecher zu sich ein, die Grace verfolgt haben, um den Krankheitserreger wieder loszuwerden. Zunächst erscheint niemand. Die Symptome der neuen Krankheit zeigen sich erst langsam in einem veränderten Licht, das auf die Stadt fällt. Doch diese mehrtägige Inkubationszeit zeigt ihre Wirkung. Als die Gangster schließlich eintreffen, ist die Wirkung verheerend. Anstatt wie ein Medikament den Zustand der sozialen Gesundheit wiederherzustellen, befreien die Gangster Grace und vernichten den vormaligen Wirtskörper in einem Exzess. Alle Dorfbewohner werden erschossen. Dieser Exzess wiederum hat die Möglichkeit, den Zuschauer anzustecken – von dem Handlungsverlauf hoch emotionalisiert, empfand beispielsweise ich größte Genugtuung, als schließlich die kleinen Kinder der Reihe nach getötet wurden. Der Virus, nicht mehr über Recht und Unrecht urteilen zu können, hatte mich befallen.

¹ Für viele ansteckende Anregungen möchte ich mich bei Brigitte Weingart und Miriam Jakobs bedanken.

² Vgl. von Trier in Forst, Achim: *Breaking the Dreams. Das Kino des Lars von Trier*. Marburg: Schüren 1998, S. 44.

³ Vgl. Weingart, Brigitte: *Ansteckende Wörter. Repräsentationen von AIDS*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002.

⁴ Vgl. ebd., S. 89.

⁵ Vgl. Foucault, Michel: „Was ist ein Autor?“. In: Ders. (Hg.): *Schriften zur Literatur*. Frankfurt a. M.: Fischer 1988, S. 7-31.

⁶ Vgl. beispielsweise Gell, Alfred: *Art and Agency. Towards a new anthropological theory*, Oxford: Clarendon Press 1998.

⁷ Rieger, Stefan: *Die Individualität der Medien. Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen*. Suhrkamp: Frankfurt a. M. 2001, S. 17.

⁸ Vgl. Forst, *Breaking*, S. 43.

-
- ⁹ Vgl. Luhmann, Niklas: „Der medizinische Code“, in: Ders., *Soziologische Aufklärung 5. Konstruktivistische Perspektiven*, Opladen: Verlag für Sozialwissenschaften 1993, S. 183-195.
- ¹⁰ So Scheperlen im Interview mit Achim Forst, vgl. Forst, *Breaking*, S. 151.
- ¹¹ Da mir empirische Studien über das Zuschauerverhalten bei der Betrachtung von Lars von Triers Filmen fehlen, muss ich an dieser Stelle auf eine persönliche Erfahrung zurückgreifen. Nach der ‚Hausaufgabe‘ in einem Filmseminar an der Universität zu Köln, sich den Film *Dancer in the Dark* anzuschauen, variierten die Einschätzungen des Films beträchtlich. Fast allen gemein war jedoch, dass man sich den Tränen nicht entziehen konnte.
- ¹² Vgl. Zielinski, Siegfried: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Reinbek: Rowohlt 1989, S. 93.
- ¹³ Vgl. Müller, Marion: *Vexierbilder. Die Filmwelten des Lars von Trier*, St. Augustin: gardez! Verlag 2000.
- ¹⁴ Vgl. Sontag, Susan: *Die Krankheit als Metapher*, Frankfurt a. M.: Fischer 1993.
- ¹⁵ Vgl. hierzu z. B. Surkamp, Carola: „Narratologie und Possible-Worlds-Theory: Narrative Texte als alternative Welten“, in: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*, Trier: WVT 2002, S. 153-183.
- ¹⁶ Vgl. Müller, *Vexierbilder*.

Autorinnen und Autoren

Kayo Adachi-Rabe, Dr. phil., B.A. in Germanistik an der Rikkyo Universität Tokyo, M.A. in Theaterwissenschaft/Kunstgeschichte an der FU Berlin. Promotion in Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg mit dem Thema *Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des hors-champ* (Münster: Nodus Publikation 2005). Zurzeit wiss. Mitarbeiterin am Institut für Japanologie an der HU Berlin.

Björn Bohnenkamp, geb. 1980, Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik, Politikwissenschaft und Betriebswirtschaftslehre an der Universität zu Köln. M.A. 2004. Seit April 2005 Stipendiat des Graduiertenkollegs Generationengeschichte an der Universität Göttingen. Laufendes Dissertationsprojekt zum Thema „Personalität und Generationalität als populäre Kommunikation“. Schwerpunkte: Film- und Fernsehlektüren, Populärkultur, Medienmanagement; Mitherausgeberschaft: *Einführung in die Medienkulturwissenschaft* (2005).

Laura Frahm, geb. 1978, Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Kunstgeschichte und Spanisch an der Universität zu Köln. M.A. 2004. Seit Januar 2005 Stipendiatin des Transatlantischen Graduiertenkollegs Berlin – New York: „Geschichte und Kultur der Metropolen im 20. Jahrhundert“. Dissertation zum Thema „Topologien. Konfigurationen von Raum, Metropole und Film im 20. Jahrhundert“. Schwerpunkte: Raumtheorien, Video, Medienkunst; Publikationen: *Raumkonfigurationen in Videoclips* (2005), Mitherausgeberschaft: *Einführung in die Medienkulturwissenschaft* (2005).

Lisa Gotto, geb. 1976, Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik in Bochum, Köln und Warwick. M.A. 2001. Seit 2001 wiss. Mitarbeiterin an der Fakultät Medien der Bauhaus Universität Weimar. Arbeitsschwerpunkte: Geschichte und Theorie des Films. Letzte Veröffentlichung: *"Romeo and Juliet* (William Shakespeare - Franco Zeffirelli, Baz Luhrmann). Filmische Zitatpraxis und medialer Kulturtransfer". In: Bohnenkamp, Anne (Hg.): *Literaturverfilmungen*. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2005, S. 39-53.

Franziska Heller, geb. 1979, M.A., Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, der Theaterwissenschaft und der Allgemeinen und Vergleichenden Literaturwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum; arbeitet zur Zeit an einer Dissertation über neue, nicht-lineare Formen des filmischen Erzählens im modernen Film; Forschungsschwerpunkt: Narratologie, Konzepte der Zeitkonstruktion/-philosophie und Medienästhetik in Film, Fernsehen und Video.

Stefan Horlacher, M.A., Dr. phil. habil., Hochschuldozent am Anglistischen Seminar der Universität Mannheim. Veröffentlichungen zu Anglistik u. Romanistik, Literatur- u. Medientheorie, Gender- and Men's Studies, u.a. *Visualität und Visualitätskritik im Werk von John Fowles* (Tübingen: Narr 1998); „Jean Baudrillard und die Ära des Verschwindens, oder: Das Verschwinden des Jean Baudrillard?“, *MEDIENwissenschaft* 4/01 (2001), 414-429; *Beyond Extremes. Reflexion und Repräsentation von Modernisierungsprozessen im zeitgenössischen britischen Roman*, hrsg. mit St. Glomb (Tübingen: Narr 2004); *Masculinities: Konzeptionen von Männlichkeit im Werk von Thomas Hardy und D.H. Lawrence* (Tübingen: Narr 2005).

Sabina Ibertsberger, geb. 1966, Mag. phil., 1998-2002 Publizistik- und Kommunikationswiss. (Audiovision) & Germanistik in Salzburg u. Amsterdam. Seit 2003 wiss. Mitarbeiterin an der Universität Bayreuth, u. a. als Dozentin für den *BA Theater & Medien*. Promotion: *Dogma 95. Zur Konstruktion eines Medienereignisses*. Forschungsschwerpunkte: Europäischer Film, postmoderne u. feminist. Konzepte, Philosophy of Psychoanalysis, Transformation v. Literatur/Theater/TV/Kino, Konstruktivismus u. Systemtheorie, Cybertheorien u. Neue Medien.

Andreas Jahn-Sudmann, geb. 1974, Dr. des., derzeit wiss. Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Universität Göttingen und Lehrbeauftragter im Fachgebiet Kulturosoziologie an der Universität Hannover sowie im Studiengang Medieninformatik der Hochschule Harz. Forschungsschwerpunkte: Cultural Studies, Film- u. Fernsehwissenschaft/Neue Medien. Bisherige Publikationen u.a.: [als Monografie:] *Dogma 95. Die Abkehr vom Zwang des Möglichen*, Hannover: Offizin-Verlag, 2001.

Nicole Kallwies, geb. 1978, Dipl.-Romanistin mit kultur- und medienwissenschaftlichem Schwerpunkt. Promotion an der Universität Mannheim über die französische Filmkomödie. Nach einem viermonatigen Forschungsaufenthalt in Montréal an der Concordia-University derzeit einjähriges Forschungsstipendium an der Sorbonne in Paris. Ab Nov. 2005 wiss. Angestellte am Lehrstuhl Romanistik der Universität Mannheim.

Lori Lantz, Dr. studierte an der University of California - Los Angeles vergleichende Literaturwissenschaft mit den Schwerpunkten Filmwissenschaft, Germanistik und Anglistik. 2004 promovierte sie an der UCLA mit einer Arbeit „Widerstand/Gegenstand: 19th-Century ‚Living Statues‘ in Literature in German and the Emergence of Cinematic Spectatorship and of Psychoanalysis.“ Derzeit bereitet sie eine Studie vor, in der eine vergleichende Analyse zwischen Frauenfiguren in deutschen und englischen archäologischen Romanen vorkommt.

Skadi Loist, geb. 1978, M.A. Medienkultur/Amerikanistik, Studium an der Universität Hamburg und dem Smith College in Northampton, MA, USA. Derzeit Promotion zum Queer Cinema; assoziiert am Hamburger Kolleg „Dekonstruktion und Gestaltung: Gender“. Schwerpunkte in Forschung und Lehre: Filmtheorie, Gender und Queer Studies, Filmfestivals.

Chantal Catherine Michel, geb. 1973, studierte Filmwissenschaften in Frankreich (Université Paul Valéry, Montpellier) und den USA (Montclair State University, Montclair, N.J.). Derzeit promoviert sie an der FU Berlin im Seminar für Filmwissenschaft über die Thematisierung sozialen Aufstiegs im Jiddischen Kino. 2003 besuchte sie als Stipendiatin die YIVO Yiddish Summer School an der Columbia University, New York. Seit 2004 Lehrbeauftragte an der FH Dortmund im Fachbereich Design über Comics.

Dominik Orth, geb. 1974, M.A., studierte in Bonn und Bremen Kulturwissenschaft, Germanistik und Geschichte. Derzeit Lehraufträge an den Universitäten Bremen und Bielefeld in Literatur- und Medienwissenschaft sowie Promotionsprojekt an der Universität Bremen zum Thema „Realitätsfiktionen – Narrative Strategien zur Konstruktion möglicher Welten in Literatur und Film“. Publikation: „Auf dem *Lost Highway* zum *Mulholland Drive* – Unzuverlässiges Erzählen in Filmen von David Lynch.“ In: Barth u.a. (Hg.): *Mediale Spielräume*. Marburg 2005.

Peter Riedel, geb. 1971, Dr. phil., studierte Philosophie, Literatur- und Medienwissenschaft. Promotion 2001 zum Thema „Strukturbedingungen photographischer Referenz“. Wissenschaftlicher Assistent am Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien der Philipps-Universität Marburg. Publikationen zur Photographietheorie, Filmtheorie und Filmästhetik.

Sophie Rudolph, geb. 1978, Studium der Romanistik mit medien-und kulturwissenschaftlichem Schwerpunkt an der Universität Mannheim. Diplomarbeit über „Mai 68 in den Filmen von Jean-Luc Godard und der Gruppe Dziga Vertov“. Studienaufenthalt an der Université Paris III (Sorbonne Nouvelle) am Fachbereich „Arts du Spectacle: Cinéma et audiovisuel“ 2000/2001. Seit April 2004 Promotion über Intermedialität in den Filmen von Alain Resnais.

Anja Schmitt, geb. 1971, M.A., Studium der Germanistik, Französischen Sprach- und Literaturwissenschaft und Anglistik an der Universität des Saarlandes (UdS), von 2002-2004 wiss. Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Neuere Deutsche Sprachwissenschaft an der UdS, seit 2004 wiss. Mitarbeiterin im DFG-Forschungsprojekt „Konventionen der Weltwahrnehmung“ an der Universität Mannheim und Lehrbeauftragte der UdS.

Mariella Schütz, geb. 1977, Dipl.-Romanistin mit wirtschaftswissenschaftlicher Qualifikation. 2003-2005 wiss. Angestellte am Lehrstuhl Romanistik, Universität Mannheim. Schwerpunkt in Forschung und Lehre ist der französische Film. Derzeit Promotion über den „leisen“ Film, Publikation *„Moderato Cantabile – der ‚leise‘ Film als feinsinniger Erfahrungsraum“*. In Jens Eder u.a. (Hrsg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005.

Jan Tilman Schwab, geb. 1970, Studium der Germanistik, Anglistik, Amerikanistik und Romanistik in Kiel, Berlin (FU) und Paris (Nouvelle Sorbonne, Paris III), spezialisiert auf Literatur-, Theater- und Filmwissenschaft, M.A. an der FU Berlin, derzeit Promotion zum Thema *Selbstmord im Film*, Veröffentlichungen: *Fußball im Film – Lexikon des Fußballfilms*. München: Belleville Verlag 2005

Kerstin Volland, Studium der Medienpädagogik und Literaturwissenschaft an der Universität Bielefeld, derzeit Arbeit an einer Dissertation über filmische Zeitinszenierungen, Publikationen: „The Straight Story als postmodernes Kino der Zeit“. In: Burkhard Röwekamp et al. (Hg.): *Medien / Interferenzen*. Marburg: Schüren 2003; „Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der Matrix-Trilogie“. In: Jens Eder u.a. (Hrsg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005.

Andreas Wagenknecht, geb. 1974, M.A., Studium der Kommunikationswissenschaft, Psychologie und Philosophie an der TU Dresden, seit 2003 wiss. Mitarbeiter im DFG-Forschungsprojekt „Konventionen der Weltwahrnehmung“ und am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Mannheim.

Matthias Weiß, Dr. des., studierte Architektur in München sowie Kunstgeschichte und Theaterwissenschaft in Berlin. M.A. 2001 an der TU Berlin. Thema: *Die Ayersche Wappenscheibe aus der alten Frauenkirche zu Dresden. Schweizer Glas-kunst in Kursachsen*. Promotion 2004 an der FU Berlin. Thema: *Formen und Funktionen der Rekursivität im Videoclip am Beispiel der Musikvideos von Madonna*. Aktuelle Publikation: *Peepshow und Panopticon: Madonnas „Open Your Heart“*. In: Hans Belting et. al.: *Aufsatzsammlung des Graduiertenkollegs Bild – Körper – Medium. Eine anthropologische Perspektive* (im Druck).

Mathias Wierth-Heining, Dr. phil., Dipl.-Päd., Manager Programme Research bei MTV Networks GmbH & Co. OHG, Studium der Pädagogik, Psychologie und Soziologie, Schwerpunkte: Rezeptionsforschung, Medienpädagogik, Jugend(kultur), Peer-groups, mediale Gewalt.