

Axel Roderich Werner

Violent Unknown Events. Peter Greenaways Technik der manufacture of cinema zwischen Spiel, Macht und Medialität

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14419>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Werner, Axel Roderich: Violent Unknown Events. Peter Greenaways Technik der manufacture of cinema zwischen Spiel, Macht und Medialität. In: Thomas Barth, Christian Betzer, Jens Eder u.a. (Hg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 17), S. 59–66. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14419>.

Nutzungsbedingungen:

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

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

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

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

Axel Roderich Werner

Violent Unknown Events. Peter Greenaways Technik der manufacture of cinema zwischen Spiel, Macht und Medialität

Dieser Aufsatz untersucht Peter Greenaways kinematographische Technik, seine *manufacture of cinema* – oder, etwas anders ausgedrückt, Greenaways filmischen Stil, sofern man darunter mit dem Comte de Buffon die „Ordnung oder Bewegung“ verstehen kann, die man in seine Gedanken bringt¹. Was für Gedanken das dann sind, ist laut Buffon ganz nebensächlich, oder sie ergeben sich einfach von alleine. Der Stil hingegen ist bekanntlich der Mensch selbst – oder in diesem Falle der Filmemacher.

„Technik“ wiederum bezieht sich auf die Umwandlung von Rohstoffen zu Artefakten. Mediale Techniken können begriffen werden als Verarbeitungs-, Speicher- und Übertragungsverfahren von Datenmengen, die auf der Quantifizierung einer Informationsquelle durch eine endliche Reihe bestimmt iterier- und rekombinierbarer Zeichen derselben Typizität beruhen, auf Codes. Soll „Code“ nun (systemtheoretisch) verstanden werden als binäre Basis- und Leitdifferenz, so ist als Code der Filme Greenaways sicherlich die Opposition von Ordnung / Chaos anzusehen und als ihre Grundsituation ein „Zustand bedrohlicher Unordnung, der dringend der Korrektur durch äußere, verbindliche Ordnungsstrukturen bedarf“². Diese Korrektur kann nun (kommunikationstheoretisch) wiederum nur durch Codes geleistet werden, indem diese den Übergang von Entropie zu Information bewerkstelligen. Und wenn schließlich der Begriff „Code“ Friedrich Kittler zufolge „nur das Gesetz genau des Imperiums, das uns unterworfen hält“³, bezeichnet, so lässt sich das Œuvre Greenaways begreifen als ein Projekt der Subversion des Codes des story-basierten Mainstream-Kinos:

We have not seen any cinema yet. We have only seen 105 years of illustrated text. And recorded theater. And theater is primarily a matter of text. In practically every film you experience, you can see the director following the text. Illustrating the words first, making the pictures after, and, alas, so often not making pictures at all, but holding up the camera to do its mimetic worst. Though Derrida said the image has the last word, in cinema, we have all conspired to make sure the word has the first word.⁴

Diese *conspiracy* des Mainstream-Kinos ist letztlich nichts anderes als der konventionale Eingang des Rezipienten in seine selbstverschuldete Unmündigkeit, indem er sich dem leviathanischen Herrschaftsvertrag des *Empire of Hollywood* unterwirft und als imperialen Befehlscodex dessen Spielregeln, d.h.: seine Darstel-

lungs- und Erzählregeln akzeptiert. Wie Greenaway mit apparatustheoretischem Zynismus kommentiert:

Cinema is an elaborate game with rules. The aim of the game is to successfully suspend disbelief. The audience has been well trained over some eighty years of practice. Necessary circumstances are darkness and a bright projection-bulb and a screen. The audience agree to enter a dark space and sit facing in one direction.⁵

Indem Greenaway sich der Dominanzform des Spielfilms als „recorded theater“ verweigert, setzt er ein anderes Paradigma ein, das man „Spiel-Film“ nennen könnte. Das Kino Greenaways besteht aus autogenerativen (und sich dadurch „artifiziiell“ gebenden) kinematographischen *games*, nicht aus konventionell-fremdbestimmten (und sich dadurch „natürlich“ gebenden) theatralischen *plays*. Eben weil sie nach eigenen Regeln funktionieren, die es vom Rezipienten erst noch zu entschlüsseln gilt, erscheinen Greenaways Filme oft hochgradig kryptisch:

Cinema itself is a sort of ritualistic game. People often say that I'm playing a game of which they're not part – I say, come and play the cinema game with me [...] let's play it together and enjoy it on all different levels.⁶

Die Rede von „Spiel“ ist in der vorliegenden Greenaway-Forschung zwar oft aufgenommen, allerdings kaum über die bloße Metapher hinaus konsequent weiterverfolgt worden. „Spiel“, das ist bei Greenaway eine Transformation von „Wirklichkeit“ in einen „Modus des Als-Ob“ ebenso wie kybernetisches Strategiemodell: „Spiel“, so eine erste These, ist eine Codierungsleistung. Das Medium des Spiels ist ein gegenüber einem Bezugssystem geschaffenes und zugleich von ihm unabhängiges System, das es ermöglicht, eine (externe) Art von Ordnung (oder Entropie) durch eine Serie verändernder Eingriffe in eine ganz andere (interne) Ordnung zu übertragen oder durch diese zu ersetzen. Der Ablauf des Spiels ist ein Formationsprozess, konstituiert durch Teilprozesse der In-Formation (Erfassung und Auswahl bestimmter Elemente unter anderen möglichen als Spielelemente), der Trans-Formation (Umbestimmung des ursprünglichen Funktionswertes eines Elements als seinem Spielwert) und der Per-Formation (sequentielle, regelgeleitete Ausführung der möglichen Spieloperationen). Die Regeln des Spiels schließlich sind bestimmte kontingente, zugleich aber zwingende Codes, die den Spielprozess starten und steuern und so die „Realität Spiel“⁷ generieren. Diese „Realität“ aber kann nur episodischen oder, höchstensfalls, periodischen Bestand haben: Spiele haben einen klar feststellbaren Anfang und ein klar voraussehbares Ende.

Die Spiele, die in den Filmen Greenaways gespielt werden, hören allerdings immer auf, welche zu sein. Die Spieler verfallen entweder einer grenzenlos-entgrenzenden Obsession des Spiels oder verlieren die Fähigkeit, das Spiel vom Bezugssystem „Wirklichkeit“ zu unterscheiden, oder sie verlieren die Freiheit, das Spiel zu verlassen, wodurch sein Regelzwang total wird. Wenn mit Vilém Flusser Codes die „Spielregeln der Kultur“ sind und Kommunikation die einzig sinnstiftende „Leugnung der menschlichen Einsamkeit zum Tode“ ist, dann ist es kein Wunder, dass in Greenaways Filmen Spiele allgegenwärtig sind, weil auch der Tod allgegenwärtig ist. Durchgängiges Symbol dafür ist das Wasser, in dem sowohl Menschen als auch mühsam gesammelte Informationen untergehen, ausgelöscht werden. Das Wasser ist das Chaotische par excellence, *materia prima* ebenso wie *materia ultima*; im Grunde sind sämtliche Filme Greenaways Variationen des platonischen Spiels des *Ins-Wasser-Schreibens*.⁸

Wenn Greenaways Filme, wie gerne festgestellt wird, „mit Genrekonventionen spielen“, so tun sie dies durch eine Verletzung kanonischer filmischer Codes – sei dies die Infragestellung der Authentizität des Dokumentarfilms (*The Falls*, 1980), die Nicht-Auflösung des *murder mystery* (*The Draughtman's Contract / Der Kontrakt des Zeichners*, 1982), das Konfliktieren der Narration mit dem time code des Films (*Drowning by Numbers / Verschwörung der Frauen*, 1988) oder der Bruch mit dem bloß-illustrativen *mettre en scène* konventioneller Literaturverfilmungen (*Prospero's Books / Prosperos Bücher*, 1991). Diese Regeln werden entweder überhaupt nicht beachtet oder mehr oder weniger gebrochen oder einfach transparent gemacht. Diese Offenlegung wiederum eröffnet eine ständige Reflexion sowohl über die Regeln des Films, den man sieht (die Botschaft, die man empfängt), als auch über die Gesetze des Kinos als dem Apparat, in dem man hierzu seinen vorgesehenen Platz eingenommen hat (das Medium, das man benutzt). Es geht also nicht nur die „Inhalte“, die Medien eventuell transportieren können, sondern immer auch darum, wie diese erst zustandekommen.

Durch seine vielfältige Betätigung als Maler, Filmemacher, Ausstellungsorganisator und Opernregisseur verfügt Greenaway über ein weitreichendes Repertoire an Zeichensystemen. Das Sujet fast sämtlicher seiner Filme ist die Produktion eines Artefaktes oder die Vorbereitung und Durchführung einer Publikumsveranstaltung: ein behördliches Verzeichnis, eine Serie von Zeichnungen, eine Architekturausstellung, eine Theatervorstellung et cetera. Indem Greenaway solchermaßen immer auf mediale Bezugssysteme und ihre Operationsweisen rekurriert, nutzt er eine besondere Eigenschaft des Kinos, nämlich dessen Fähigkeit zur *Emulation* anderer auditiver und / oder visueller Mediensysteme, deren nicht-kinematographische (schriftlich-sprachliche, musikalische, malerische etc.) Codes es reproduzieren kann. Gleichzeitig werden diese intermedialen Kopplungen so eingerichtet, dass die interrelationierten Codes selbst kommuniziert werden

und sich wechselseitig kommunizieren; indem funktionale wie dysfunktionale Analogien der unterschiedlichen Medien entwickelt werden, ist ein Film von Greenaway, sei es über Malerei, Architektur, Literatur oder Theater, immer auch ein Film über das Kino. Es geht weiterhin in Greenaways Filmen immer um spezifische Ordnungssysteme (des Registers, des Bildes, des Spiels, der Schrift) und immer um darin oder darum stattfindende Machtkämpfe (der staatlichen Behörde, des bürgerlichen Malers, des begehrenden Mannes, des schaffenden Künstlers). Diese Kämpfe verlaufen oft grausam und blutig, aber ihre physische Gewalt ist immer symbolisch, immer an einer bestimmten Struktur hervorgebracht, und die leidenden Körper sind immer auch Fakta, Substrate, Datenträger, Medien. Im Grunde handeln alle Filme Greenaways davon, dass jemand sich in ein mediales Dispositiv begibt und darin umkommt, dass Menschen zur *Peripherie* eines kulturellen *operating system* degeneriert werden.

Das künstlerische Projekt Greenaways ließe sich daher aus einer medientheoretischen und kulturhistorischen Perspektive heraus erschließen, nach der der spätmoderne Mensch mit der fortschreitenden Entwicklung medialer Technologien einerseits immer weiteren Kontrollen und Zwängen ausgesetzt wird, sich andererseits aber zunehmend zum *homo ludens*, zum (arbeits)befreiten „Spieler mit Informationen“⁴⁹ entwickelt. Wenn „Information“ das Maß der Wahlfreiheit bezeichnet, die ein (technisches, soziales, kulturelles, politisches) Ordnungssystem zulässt, so ist Greenaway zu porträtieren als exemplarischer Künstler und Analytiker der Ambivalenzen und der zu Routinen funktionalisierten Rituale jenes hochmedialisierten „Informationszeitalters“, in dem wir leben. Ihm ist „Kultur“ eine „Vorrichtung zum Erzeugen, Weitergeben und Speichern von Informationen“⁴⁰, und das Leben in ihm wird „kein Drama mehr sein, das eine Handlung hat, sondern es wird ein Schauspiel sein, das ein Programm hat“⁴¹ – was sich gerade ebenso von Greenaways Filmen sagen lässt.

Deren Basismechanismus, so meine These, besteht in ihren *Violent Unknown Events* – ein universales Paradigma, das dem sogenannten *Violent Unknown Event* aus *The Falls* zu extrapolieren ist. Dort ist der VUE eine Art ungeklärte Initialkatastrophe, die ein hochkomplexes, mächtiges Datenverarbeitungssystem gebiert – und sich dem Verdacht aussetzt, sich niemals ereignet zu haben, sondern durch diesen Effekt selbst erst erfunden worden zu sein. Der VUE entspräche insofern jener „archetypische[n] Gewalt“ der *écriture* (Derrida), die „sich ihrem eigenem Ursprung substituier[t], dem also, was nicht nur sie gezeugt, sondern sich auch aus sich selbst erzeugt haben müsste“⁴². *Erstens* markiert der VUE die originäre Installation eines Ordnungssystems, das eine Quelle quantifiziert und beschreibbar macht, damit aber auch supplementiert und als nur mittelbar zugänglich unerreichbar macht:

*Das Einzige im System zu denken, es in das System einzuschreiben, das ist die Geste der Ur-Schrift: Ur-Gewalt, Verlust des Eigentlichen, der absoluten Nähe, der Selbstpräsenz, in Wahrheit aber Verlust dessen, was nie stattgehabt hat, einer Selbstpräsenz, die nie gegeben war, sondern erträumt und immer schon entzweit, wiederholt, unfähig, anders als in ihrem eigenen Verschwinden in Erscheinung zu treten.*¹³

Zweitens kann

*von dieser Ur-Gewalt aus, die von einer zweiten, wiederherstellenden und schützenden Gewalt verboten und also bestätigt wird, die die ‚Moral‘ einsetzt, die vorschreibt, die Schrift zu verbergen, [...] unter Umständen eine [...] dritte Reflexionsgewalt [auftauchen], welche die eingeborene Nicht-Identität, die Klassifizierung als Denaturierung des Eigenen und die Identität als abstraktes Moment des Begriffs bloßstellt.*¹⁴

Diesem grammatologischen Dreischritt entspricht apparatustheoretisch¹⁵

- a) die technische Installation eines Mediums als Dispositiv,
- b) dessen Dissimulation durch einen bedeutungs- und sinnsetzenden *meaning effect* und
- c) der eventuelle enthüllende *knowledge effect* solcher Botschaften, die das Dispositiv und seine Transformationsprozesse reflexiv sichtbar machen.

Der VUE funktioniert dergestalt als eine Maschine „symbolischer Gewalt“ im Sinne Pierre Bourdieus¹⁶: als eine willkürliche Gewalt zur Durchsetzung einer kulturellen Willkür als legitim; als Gewalt, welche die ihrer Kraft zugrundeliegenden Strukturen verschleiert und zugleich bekräftigt; als Dissimulation von Gewalt durch die Simulation von Realität. Greenaways Modell hierfür ist das Dispositiv des Kinos: Kinematographische Bewegungsbilder etwa sind ja solche Codes, von denen nicht nur zu vergessen ist, *dass sie welche* sind, sondern, *dass sie sind*.¹⁷ Entsprechend identifiziert sich der VUE – für die Verschlüsselungstechniken Greenaways beispielhaft in der literalen Form des Akrostichons codiert – mit dem (Kamera-)Blick, dem in Greenaways Filmen omnipräsenten Blick des Voyeurismus und der Surveillance. Will man diesem kinematographischen Spiel des Zeigens und Verbergens auf den Grund gehen, so sind Greenaways semiotisch höchstbefrachtete Filmbilder als *Phänomene* im Sinne Goethes zu betrachten: Als *Chiffren*, die dem, der zu sehen versteht, in der *Erscheinung* das Gesetz aller Erscheinungen offenbaren. „Ideen mit Augen sehen“: Greenaway nennt das sein *cinema of ideas*. Dieses gegen die „visual illiteracy“ der gegenwärtigen Medienkultur gerichtete Projekt enthält vor allem zwei zentrale Punkte: „How to manufacture

and more importantly: how to perceive an image⁴¹⁸. Denn so wie sich nach Flusser ein kultureller Paradigmenwechsel von der Schrift hin zu maschinell erzeugten „Technobildern“ vollzieht, so fehlt dennoch in weiten Teilen die Fähigkeit, diese Codes zu entschlüsseln: Das Paradox des „Bilderanalphabetismus“ einer visuell geprägten Kultur.

Das *opus magnum* *The Falls* stellt das Grundbuch des filmischen Universums Greenaways dar, das als Abschluss der Experimentalfilme zugleich auch alle Anlagen der späteren Spiel-Filme enthält. An seinem Anfang steht eine Information – eine Auswahl aus einem selbstkonstruierten Auswahlbereich, indem aus einem 19 Millionen Einträge umfassenden behördlichen Namensverzeichnis nach alphabetischen Gesichtspunkten 92 Einträge zur Präsentation ausgewählt werden. Diesen „Fällen“ ist gemein, dass sie Opfer des sogenannten Violent Unknown Event sind – einer ungeklärten „originary biblical catastrophe“⁴¹⁹, die sich in etwa aus dem Sündenfall (dem Verlust der adamitischen Sprache und ihrer Spaltung in Signifikate und Signifikanten), der babylonischen Sprachverwirrung (der Explosion der Signifikanten) und den Metamorphosen Ovids zusammensetzt: „Körper, in andere Gestalten verändert, will ich besingen; / Götter, fördert mein Werk (ihr habt ja auch jene verwandelt)“⁴²⁰. Der mysteriöse VUE ist das Zentrum des Films, aber dieses Zentrum ist leer: „The most notable absence in the film is the VUE itself. Like the characters, the VUE is re-created from its effects.“⁴²¹

In *The Draughtman's Contract* geht es um die Beherrschung und Täuschung von Individuen durch Verträge und um die Beherrschung und Vortäuschung der sichtbaren Wirklichkeit durch optische Medien. Nachdem auf seltsame Weise fremde Objekte in die vom Zeichner Neville abzubildende Landschaft und dann in die Zeichnungen eindringen, wird Neville als „verantwortliches Künstler-Subjekt“ eines Mordes für schuldig befunden, den er nicht begangen, wohl aber (unwissentlich) aufgezeichnet, sichtbar gemacht und dessen Indizien er in die gesellschaftliche Zirkulation überführt hat. Am Ende allerdings stellt sich Nevilles Bildproduktion heraus als bloßes Supplement eines anderen Codes, nämlich dem der Regelung der Erbfolge und Machtübertragung.

Handelt *The Draughtman's Contract* vom Eindringen von Sinn als Verdachtsmoment in ein vorgeblich bedeutungsfreies Aufzeichnungssystem, wird in *Drowning by Numbers* die Richtung dieser Infiltration umgekehrt. Der Film entfaltet das Paradox der Opposition und Identität von Narration und Enumeration, er konstituiert sich auf dem „etymologischen Sachverhalt, daß Er-Zählen aus einer Aneinanderreihung und Verknüpfung von Zahlen entsteht, die allerdings in der klassischen Ordnung der Erzählung kaschiert werden, um den Schein von Homogenität und Natürlichkeit zu simulieren“⁴²². Analog sollen auf der Erzählebene die Gattenmorde dreier Ehefrauen kaschiert werden. Die Beachtung dieser Erzählung aber wird auf der Bildebene immer wieder durch ein Suchspiel nach Zahlen von 1

bis 100 unterbrochen, bis die Unterscheidbarkeit der Systeme Sprache / Arithmetik nach der Opposition „Natürlichkeit“ / „Artificialität“ zusammenbricht.

Prospero's Books ist unter den Filmen Greenaways insofern ein Sonderfall, als dass es sich hier um eine (explizite) Literaturverfilmung handelt, d.h. einer Verfilmung von Shakespeares *Tempest* als einem Text. Dafür installiert sich *Prospero's Books* mehr als jeder andere Film Greenaways als „kinematographische[s] Archiv[] der älteren, literarischen und pikturalen Kunstformen“²³. Gegenstand des Films ist die „Metamorphose der literarischen Imagination zu filmischer Magie“²⁴ als einer Form der Technokratie, als das Herrschaftswissen der Datenverwaltung, der Verfügung über das absolute Archiv und der Übersetzung der Alphabetschrift (26 Buchstaben) über das Hybrid-Medium Film (24 frames per second) in die elektronische Imaginationsmaschine der *graphic paintbox* (1920 x 1080 Pixel, 8 bit Farbtiefe). „Was an den Medien als Magie erscheint“ – und damit als spätmodernes Arkanum – „ist letztlich nichts anderes als Nachrichtentechnik, die als funktionales Moment den Geräten eingeschrieben ist.“²⁵ Der Schriftmagier ist der *computer wizard*: Greenaway liebt die neuen digitalen Technologien, aber – ganz als Maler – besteht er darauf, dass seine Filme handgemacht sind. Seine Filmbilder sind Kalligraphien, in denen das tot- oder wenigstens ausgetrieben geglaubte Künstler-Individuum sich wieder in das abstrakte Ordnungssystem der Schrift einschleicht und dort seine Signatur hinterlässt. Dieser Fertigungsprozess, mit all seinen vielfältigen Ambivalenzen, in denen das menschlich-künstlerische Subjekt zwischen Allmacht und Ohnmacht oszilliert, ist schließlich jene *manufacture of cinema*, von der am Anfang die Rede war: die kinematographische Transformationsleistung von der Ziffer zur Vision²⁶.

Anmerkungen:

- ¹ Vgl. Leclerc, Georges Louis, Comte de Buffon: Rede, gehalten in der französischen Akademie von H. von Büffon am Tage seiner Aufnahme, in: Büffon's sämtliche Werke, sammt den Ergänzungen, nach der Klassifikation von G. Cuvier. Einzige Ausgabe in deutscher Uebersetzung von H.J. Schaltenbrand, Köln: Expedition von Büffon's Naturgeschichte 1837, Band 1, S. 54-60.
- ² Kremer, Detlef: *Peter Greenaways Filme. Vom Überleben der Bilder und Bücher*, Stuttgart / Weimar: Metzler 1995, S. 51.
- ³ Kittler, Friedrich: *Code oder Wie sich etwas anders schreiben lässt*, zitiert nach: http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12314
- ⁴ Greenaway, Peter: 105 Years of Illustrated Text, in: *Zoetrope* 5(2001), H. 1, zitiert nach: http://www.all-story.com/issues.cgi?action=show_story&story_id=99&part=all.
- ⁵ Greenaway, Peter: *Fear of Drowning by Numbers. Règles du Jeu*, Paris : Dis Voir 1989, S. 83.
- ⁶ Greenaway, Peter: Interview in *City Limits* 361 (9/1988), S. 20, zitiert nach: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimental-*

- kino und Erzählkino*, Tübingen: Narr 1993, S. 153.
- ⁷ Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1987, S. 10.
- ⁸ Vgl. Platon: Phaidros 276b-e, in: ders.: *Sämtliche Werke*. Herausgegeben von Walter F. Otto, Ernesto Grassi und Gert Plamböck. Band 4, Hamburg: Rowohlt 1957, S. 10-60, S. 56f.
- ⁹ Flusser, Vilém: Gedächtnisse, in: Ars Electronica (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*, Berlin: Merve 1989, S. 41-55, S. 50.
- ¹⁰ Flusser, Vilém: *Medienkultur*. Hg. von Stefan Bollmann, Frankfurt am Main: Fischer 1997, S. 61.
- ¹¹ Ebd., S. 188.
- ¹² Derrida, Jacques: *Grammatologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983, S. 70.
- ¹³ Ebd., S. 197.
- ¹⁴ Ebd., S. 197.
- ¹⁵ Vgl. Baudry, Jean-Louis: Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, in: Rosen, Philip (Hg.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press 1986, S. 286-298.
- ¹⁶ Vgl. Bourdieu, Pierre / Passeron, Jean-Claude: *Grundlagen einer Theorie der symbolischen Gewalt*, Suhrkamp: Frankfurt am Main 1973.
- ¹⁷ Vgl. Baudry, Jean-Louis: The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema, in: Rosen: *Narrative, Apparatus, Ideology*, S. 299-318.
- ¹⁸ ZKM Karlsruhe (Hg.): *cinema lectures 1. the 92 faces of Peter Greenaway* (CD-ROM), Karlsruhe 2001, Eintrag 13.
- ¹⁹ Lawrence, Amy: *The Films of Peter Greenaway*, Cambridge: Cambridge University Press 1997, S. 21.
- ²⁰ Ovid: *Verwandlungen*. Bearbeitung und Nachwort von W. Plankl unter Mitwirkung von K. Vretska, Stuttgart: Reclam 1989, S. 3.
- ²¹ Lawrence: Greenaway, S. 44.
- ²² Kremer: Greenaway, S. 97.
- ²³ Ebd., S. 7.
- ²⁴ Ebd., S. 99.
- ²⁵ Wetzel, Michael: *Die Enden des Buches oder die Wiederkehr der Schrift. Von den literarischen zu den technischen Medien*, Weinheim: VCH, Acta Humaniora 1991, S. 91.
- ²⁶ Vgl. Hofmannsthal, Hugo von: Der Ersatz für die Träume, in: ders.: *Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden*. Herausgegeben von Bernd Schoeller, Frankfurt am Main: Fischer 1979, Band 9, S. 141-145.