

Thomas Weber

Die Erzählung von futurischen Medien als inszenierte Dysfunktion im Kino der 1980er und 1990er Jahre

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14287>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Weber, Thomas: Die Erzählung von futurischen Medien als inszenierte Dysfunktion im Kino der 1980er und 1990er Jahre. In: Corinna Müller, Irina Scheidgen (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren 2007 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 15), S. 128–141. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14287>.

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.

Die Erzählung von futurischen Medien als inszenierte Dysfunktion im Kino der 1980er und 1990er Jahre

1. Erzählen als Übermittlung von Erfahrung

Erzählen¹ ist fester Bestandteil unserer Erwartungshaltung an die performative Darstellung von Medien. Dies gilt in besonderem Maße für das populäre Kino, das im Gegensatz zu künstlerisch anspruchsvollen Experimentalfilmen in fast allen Fällen narrativ angelegt ist und das im Fokus meines Interesses steht. Narration oder im engeren Sinne das Erzählen von Geschichten entspringt einer oralen Tradition und transportiert neben Sachinformationen immer auch Erfahrungen des Erzählers selbst. Die Erzählung legt es nicht darauf an, das pure <an sich> der Sache zu überliefern wie eine Information oder ein Rapport. Sie senkt die Sache in das Leben des Berichtenden ein, um sie wieder aus ihm hervorzuholen, schreibt Benjamin mit Blick auf den Erzähler Nicolai Lesskow.² Die linear-chronologisch erzählten Geschichten oder auch kunstvoll verschachtelten Erzählformen konstituieren ein narratives Kontinuum³, das eine Erwartungs-

- 1 Was man unter «Erzählung» zu verstehen hat, ist mit Verweis auf eine umfangreiche erzähltheoretische Debatte an dieser Stelle kaum hinreichend zu klären. Vor allem ist die Abgrenzung zum Begriff der «Darstellung» bzw. der «Inszenierung» nicht unproblematisch und im Rahmen dieses Beitrags letztlich nicht zu leisten. Während mit dem Begriff der Darstellung oder genauer gesagt der Inszenierung stärker die dramaturgischen Aspekte einer performativen Darstellung angesprochen werden, zielt der Begriff des Erzählens – so wie er hier im Folgenden gebraucht wird – stärker auf den Prozess der Vermittlung von Erfahrung.
- 2 Walter Benjamin: «Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nicolai Lesskows». In: Ders.: Gesammelte Schriften. Hg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt/M. 1980, Bd. II 2, S. 447.
- 3 Der Begriff «narratives Kontinuum» wird in Anlehnung an Bordwells Begriff der «narrativen Kontinuität» verwendet, unterscheidet sich aber von diesem vor allem durch seine Negation: Während die Negation bei Bordwell nicht recht klar wird bzw. eine Art von Anhalten oder Durcheinanderbringen des zeitlichen Flusses wäre, also Diskontinuität, ziehe ich eher auf einen Bruch mit einem narrativen Kontinuum, d. h. mit einer durch die Erzählung aufgebauten, erzählten Welt und d. h. auch den Regeln und Gesetzen dieser Welt. Dieser Bruch wird (zunächst) nicht selbst wiederum in die Erzählung eingebaut, sondern ist absolut zu sehen: Die vom narrativen Kontinuum erzeugte Erwartungshaltung wird absolut enttäuscht, die Erzäh-

haltung und damit einen Erzählrahmen absteckt, der zur Aneignung des Erzählten oder vielmehr der darin gelösten Erfahrung einlädt. Erzählung ist insofern in performativen Medien immer lebendige Erinnerung an Ereignisse, über die der Erzähler Klarheit gewonnen hat und die vom Erzähler be- und verarbeitet worden sind und die insofern immer einen klar determinierbaren Platz in der Erzählung haben.

Dies wird hier nun nicht erwähnt, um die Erzählung als eine Form der Übermittlung von Erfahrung als transmediales Konzept vorzustellen (übrigens auch nicht als transformationales), wie es seit rund 20 Jahren von verschiedenen Intermedialitätstheorien diskutiert wird, die vor allem die spezifischen Erzählweisen unterschiedlicher Medien in deren Differenz beschreiben, die aber das gewählte Thema allenfalls marginal streifen.⁴ Vielmehr geht es im Folgenden um Kinofilme, die von Erfahrungen im Umgang mit anderen Medien erzählen.

Zahlreiche Autoren haben nun eine den populären Medien inhärente Tendenz konstatiert, hinter ihrem Funktionieren zu verschwinden, also unsichtbar zu werden. Bolter und Grusin beispielsweise haben in ihrer Theorie der Remediation⁵ dieses Phänomen als *Transparency* and *Immediacy* bezeichnet, also als Transparenz- und Unmittelbarkeitseindruck eines Mediums, der dem Wahrnehmungssubjekt die Existenz eines Trägermediums im Sinne von Groys und seiner Ökonomie des Verdachts⁶ oder, anders gesagt, die Tatsache der medialen Übermittlung verbirgt. Andere Autoren wie z. B. Bordwell sprechen etwa mit Bezug auf das klassische Hollywood-Kino von der Illusion einer narrativen Kontinuität, die das Medium durch unsichtbare Schnitte, durch kon-

lung bricht als solche plötzlich ab oder folgt einem Pfad, der nicht nur nicht zu den bisherigen Ereignissen zuordenbar erscheint, sondern allogisch, willkürlich, phantastisch. Das narrative Kontinuum ist dabei nicht mit Diegesis identisch! Es geht nicht darum, eine bestimmte Erzählperspektive zu generieren oder einen Bruch mit ihr zu beschreiben. Vielmehr geht es beim Begriff des narrativen Kontinuums um ein gedankliches Kontinuum, das eine eigene Welt beschreibt, in der sich die Handlung nach einer klar nachzuvollziehenden Logik entwickelt. Ein Bruch mit dem narrativen Kontinuum ist daher auch nicht einfach nur der Wechsel der Erzählperspektive, sondern die vom Erzähler geschilderte Welt funktioniert nicht mehr in der erwarteten Weise. Es sind plötzlich Bilder zu sehen, die sich nicht mit den Regeln der beschriebenen Welt erklären lassen.

- 4 Zur weiteren Präzisierung sei angemerkt, dass es hier auch nicht um die Frage der transformationalen Intermedialität gehen soll, also um Re-Repräsentation oder vereinfacht gesagt um das Problem, das ein Medium sich vom Repräsentierten immer und notwendig unterscheidet bzw. das Repräsentierte transformiert. Auch das von Bolter und Grusin (s. Anm. 5) vorgestellte Konzept der Hypermediacy trifft das hier visierte Thema nicht ganz, da es nicht einfach um eine von ihnen in diesem Kontext beschriebene besondere Form der medialen Präsentation geht, die so aufgebaut ist, dass sie ihre multimediale Konstruktion nicht verbirgt (wie z. B. Nachrichtensendungen, die zum normalen Fernsehbild ein Laufband mit Börsenkursen und ein anderes Laufband mit Kurztexten einblenden).
- 5 Jay David Bolter/Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass./London 2000.
- 6 Boris Groys: *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*. München/Wien 2000.

ventionelle Kameraperspektiven usw. erreicht.⁷ Solange ein Medium keine Störung aufweist, solange es also funktioniert, lässt seine Konstruktion den Nutzer vergessen, dass er es mit einem Medium zu tun hat. Wer einen Text mit einem Computer schreibt oder eine E-Mail liest, denkt nicht in jedem Moment über die Rechnerarchitektur nach.

Reflektiert man die Darstellung von Medien in den Medien, dann stellt sich eine medienontologisch scheinbar paradoxe Frage: Wenn man davon ausgeht, dass Medien die Tendenz haben, hinter ihrem Funktionieren zu verschwinden, also unsichtbar zu werden (was nun gerade dem populären Kino nachsagt wird), dann fragt es sich, wie ein Medium, das tendenziell unsichtbar ist, ein anderes Medium, das auch tendenziell unsichtbar ist, überhaupt darstellen kann. Ich möchte dieses Problem nun noch weiter zuspitzen und am Beispiel von Kinofilmen beobachten, die von futurischen Medien erzählen, d. h. von Medien, die es überhaupt nicht gibt.

Tatsächlich geht es hier nicht um eine gespenstische, hypothetische Frage, sondern um eine recht originäre Strömung im populären Kino der 1980er und 1990er Jahre, die sich fast obsessiv mit futurischen Medien beschäftigt.

2. Die Erzählung von Medien in den Medien

2.1 *Futurische Medien*

Als futurische Medien begreife ich hier schlicht Medien, die es noch nicht gibt, die es in Zukunft aber vielleicht geben oder die man sich zumindest vorstellen könnte. Beispielsweise eine Apparatur, die Blinde sehend macht oder Träume aufzeichnet wie in *BIS ANS ENDE DER WELT* von Wim Wenders oder sensorische Eindrücke in ihrer Totalität aufnimmt wie in *STRANGE DAYS* von Kathryn Bigelow, ein Videosignal, das in eine andere Dimension von Realität einführt wie in *VIDEODROME* von David Cronenberg, oder Computerprogramme, die täuschend echt Wirklichkeit simulieren wie in *MATRIX* der Brüder Wachowski, *13TH FLOOR* von Josef Rusnak oder auch *EXISTENZ* von Cronenberg, um hier nur einige der bekanntesten Filme zu nennen. Sie alle erzählen explizit von einem anderen Medium, d. h. dieses andere Medium steht im Mittelpunkt des Geschehens. Dies unterscheidet diese Filme von zahlreichen anderen, in denen andere Medien eher beiläufig ins Bild gerückt werden, von Filmen der künstlerischen Avantgarden, die eine ganz andere, nicht narrative Inszenierungsstrategie verfolgen, oder von Satiren und Grotesken, die andere Medien vor allem als Karikatur menschlicher Unzulänglichkeiten zeichnen.

7 Vgl. David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London 1985.

Mit dem eben erwähnten Unsichtbarkeitsparadoxon ist nun noch ein weiteres Problem bei der Darstellung von futurischen Medien verbunden: das der Glaubwürdigkeit der Inszenierung. Einerseits muss das darstellende Medium seine Darstellungsmöglichkeiten zur Darstellung des anderen Mediums auch nutzen, d. h. den eigenen Darstellungskonventionen folgen, andererseits muss sich die Darstellung des dargestellten anderen Mediums von diesen gerade unterscheiden. Ein Film über ein Medium, das Gedanken aufzeichnen kann, muss also im Kino einerseits bisher immer noch mit audiovisuellen Mitteln dargestellt werden, auch wenn dies der Funktionsweise des anderen Mediums gar nicht entspricht; andererseits müssen sich diese Mittel von der konventionellen Darstellungsweise unterscheiden, da ohne Differenz der Verweis auf ein anderes Medium nicht glaubwürdig wäre. Wird auch nur eine von beiden Regeln nicht beachtet, wird die Darstellung des anderen Mediums dem Betrachter wenig plausibel erscheinen.

2.2 *Drei Modi der Darstellung von Medien und das Glaubwürdigkeitsproblem*

In allen populären Kinofilmen werden futurische Medien nun auf drei verschiedene Weisen dargestellt:

1. Die Filme berichten von anderen Medien z. B. in Form eines Off-Kommentars, der die Zuschauer über die Funktionsweise des anderen Mediums aufklärt, oder aber eine der Figuren erzählt von ihren Erfahrungen mit dem anderen Medium innerhalb eines Dialogs; auch schriftliche Texteinblendungen sind zumindest denkbar. In *MATRIX* beispielsweise wird dieser Part von Morpheus übernommen, der Neo die Funktionsweise der Matrix erläutert, in *STRANGE DAYS* erklärt Lenny einem Kunden die Funktionsweise der «Squid»-Technologie.
2. Andere Medien werden als Apparate dargestellt, d. h. im Bild ist ihre apparative Oberfläche zu sehen. In *VIDEODROME* z. B. ist von Video und Fernsehen die Rede, also werden auch Videokassette, Videorekorder und Fernsehapparat ins Bild gerückt; in *STRANGE DAYS* geht es um eine Apparatur, mit der man sensorische Eindrücke aufzeichnen können soll, also wird eine Art Haarnetz aus Elektronen gezeigt, das über ein Kabel mit einem walkman-großen Gerät verbunden ist; in *MATRIX* wiederum wird die Matrix auf den Computermonitoren der Nebukadnezar als grünlich schimmernder Programmcode sichtbar.
3. Eine dritte Art der Darstellung von anderen Medien ergibt sich aus der dem Kino inhärenten Notwendigkeit zur Visualisierung: Überzeugend wirkt die Darstellung erst dann, wenn auch die Innensicht des anderen Mediums dargestellt wird, d. h. man sieht, wie das Kino die Innensicht des anderen Mediums visualisiert (ungeachtet dessen tatsächlicher Funktionsweise). So zeigt

MATRIX immer wieder das Eindringen in die Matrix, EXISTENZ das Spiel «Transzendenz», BIS ANS ENDE DER WELT das, was der Kameramann sieht, und später das, was die Versuchspersonen im Labor in der australischen Wüste sehen, oder STRANGE DAYS, wie die Aufzeichnung von Erinnerungen anderer Menschen aussieht.

Die Inszenierung der Innensicht ist aber auf Grund des Unsichtbarkeitsparadoxons nicht unproblematisch und bedarf mehr als nur der Darstellung einer ästhetischen Differenz zwischen darstellendem und dargestelltem Medium. Offenbar wird dabei ein Verfahren angewandt, das in medienwissenschaftlichen Diskursen bisher nur wenig beachtet wurde.

Harro Segeberg spricht von der «kaputten Technik» und empfiehlt: «Ausschau zu halten nach Erzählungen, die an der Technik nicht die Technik, sondern den Lebensentwurf des mit dieser Technik sich verwirklichenden Menschen in den Vordergrund stellen.»⁸ Segeberg ging es dabei – wenn ich ihn richtig verstanden habe – um die Erfahrung der Menschen mit Technik gerade auch im Hinblick auf ihr mögliches Versagen. Die Analyse des Aussetzens, der Störung oder der Dysfunktionalität von Technik und gerade auch der Medientechnik würde aber einen Wechsel oder eine Erweiterung der medienwissenschaftlichen Perspektive erfordern, die über medienarchäologische oder gar utopistische bzw. dystopistische Diskurse über Medien hinausgeht und bislang nur selten unternommen wurde.

So finden sich etwa Parallelen bei Ludwig Jäger, der in seiner Transkriptionstheorie explizit von Störungen als festem Bestandteil des Sprechakts spricht⁹, aber auch im Begriff der Hypermedialität, den Bolter und Grusin entwickelt haben, sowie bei den – in Deutschland allerdings bisher noch wenig beachteten – französischen Mediologen, die durch ihre Vorstellung der Gleichzeitigkeit verschiedener Medien zu einem komplexeren Verständnis der Medienabfolge

8 Harro Segeberg: «Kaputte Technik. Zum Abschied von der Perfektion der Technik». In: Harro Segeberg (Hg.): *Die Medien und ihre Technik. Theorien – Modelle – Geschichte*. Marburg 2004, S. 10–26, hier: S. 14.

9 Ausgehend von einer Sprechakttheorie beschreibt Jäger Störungen und ihre umschreibenden Bearbeitungen als ein zentrales Verfahren sprachlicher Sinnproduktion. Dabei unterscheidet er zwei Arten von Störungen: a) Die von ihm so genannte Störung^u, die auf Missverständnissen zwischen Sprecher und Zuhörer basieren und als sprachlicher Unfall angesehen werden kann und b) die Störung^t, die zur Klärung der Redeintention die flüssige Rede kurz unterbricht, um in einem Einschub eine umschreibende, also «transkriptive» Umarbeitung der Sprache vorzunehmen. Letzterer Typ von Störung ist also konzeptionell in der Rede angelegt und insofern eine inszenierte Art der Störung. Allerdings unterscheidet sich Jägers Konzept doch in wesentlichen Punkten von der Idee einer medialen Dysfunktion in filmischen Medien: Ihm geht es darum, dass die Störungen Teil des narrativen Flusses sind und ihn nicht wirklich unterbrechen. Es sind Erläuterungen, wenn man so will. Dabei hebt die Störung^t den Transparenz-Eindruck des Mediums Sprache auf. Vgl. Ludwig Jäger: «Störung und Transparenz. Skizze zur performativen Logik des Medialen». In: Sybille Krämer: *Performativität und Medialität*. München 2004, S. 35–73.

beitragen und damit zumindest indirekt auf Phänomene der medialen Dysfunktion hinweisen.

Ich möchte diese Theorie-Spuren hier jedoch nicht weiter verfolgen und direkt zu jenem Spezialfall des populären Kinos kommen, bei dem sich die Narration selbst negiert, also die Erzählung als Geste und Darstellungsform aussetzt und damit eine mediale Dysfunktion inszeniert.

2.3 Inszenierte Dysfunktionalität

Der Begriff der Dysfunktion kommt ursprünglich aus einem medizinischen Kontext und soll hier im Zusammenhang der Darstellung von Medien in Medien vor allem den Eindruck einer Störung der Ordnung einer von der Erzählung beschriebenen Welt, also einen Bruch mit dem narrativen Kontinuum bezeichnen. Dabei handelt es sich um eine inszenierte Dysfunktion, die Teil der Darstellung ist (also nicht um eine wirkliche Dysfunktion wie z. B. bei einem unbeabsichtigten Filmriss).

Derartige Dysfunktionen heben den von Bolter und Grusin beschriebenen Transparenz-Eindruck für Momente auf und lassen die Medialität – also Grenzen des Mediums – sichtbar werden. Dabei müssen nicht erst Schweinwerfer vom Himmel fallen wie in der *TRUMAN SHOW*.

Dysfunktionale Bilder begegnen uns im Alltag auf Schritt und Tritt: Sie sind keine Besonderheiten, sondern ein verdrängter Regelfall. Jeder kennt das: falsch belichtete, unscharfe, verwackelte Bilder mit Fingern vor dem Objektiv, unfreiwillige Doppelbelichtungen, falsche Farben, falsche Beleuchtung etc. Dysfunktionale Bilder werden nicht beobachtet, sondern nur als Störung der «eigentlichen» Inhalte empfunden. Die Ignoranz gegenüber Dysfunktionen wird uns systematisch anerzogen. Von klein auf lernen wir, Zeichen in einen bestimmten Zusammenhang zu bringen, sie in einer bestimmten Weise zu lesen, deren Bedeutungsrichtung mehr oder weniger von kulturellen Programmen vorgegeben ist: Buchstaben werden zu Wörtern gruppiert, die sich zu Sätzen anordnen – von oben nach unten, von links nach rechts. Wenn z. B. in Schule oder Universität eine «schlechte» Fotokopie verteilt wird, werden alle Schüler oder Studenten angehalten, über den technischen Mangel hinwegzusehen, ihn systematisch zu ignorieren und sich auf den «eigentlichen Sinn» des Textes zu konzentrieren.

Es soll nun keineswegs bestritten werden, dass die meisten kulturellen Interpretationsprogramme durchaus sinnvoll sind, wohl aber darauf hingewiesen sein, dass es neben den konventionellen Lesarten immer auch andere, alternative Betrachtungsweisen gibt, die zu einer ganz anderen Wahrnehmung von Realität führen können.

Häufig werden solche veränderten Sichtweisen im Kontext mit psychischen Störungen oder mit wissenschaftlichen Echtheits- oder Authentizitätsanaly-

sen genannt. So kommt es z. B. im Kontext von Kriegsberichterstattungen des Fernsehens immer wieder zur Übertragung von dysfunktionalen, d. h. plötzlich abbrechenden, pixelig verzerrten oder durch Nachtsichtgeräte verfremdeten Bildern. Eine Analyse ihrer Authentizität kommt um die Beachtung dieser Dysfunktionen kaum herum, weil sie Aufschluss geben kann über die technische Konstruktion und damit die Bedingungen, unter denen die Aufnahmen entstanden sind. Zugleich sind jene Dysfunktionen auch Teil des Rituals der Nachrichtenübermittlung geworden, d. h. sie sind fester Bestandteil der Nachrichten-Inszenierung, da sie als Authentizitätssignale gleichsam mit übertragen werden (also Manipulationsmöglichkeiten mit einschließen).

Im Kontext von Unterhaltungsfilmern scheinen Dysfunktionen nun eine etablierte Erwartungshaltung zu durchbrechen, da hier prinzipiell – anders als bei Nachrichtensendungen – die Möglichkeit einer technisch optimalen Präsentation besteht. Tritt eine technische Dysfunktion auf, hat sie meist eine besondere Bedeutung für die Dramaturgie.

Wenn zum Beispiel im ersten ALIEN-Film von Ridley Scott die Crew mit dem Shuttle auf dem unbekanntem Planeten landet, ein Team von Astronauten zu dem fremden Raumschiff der Aliens hinausschickt und dabei die Signalübertragung der in die Helme eingebauten Kameras gestört wird, d. h. plötzlich nur noch laufende Streifen, flimmernde, verzerrte oder abbrechende Bilder zu sehen sind, weist dies – obwohl der Film die Handlung weit in die Zukunft vorverlegt – eher auf die unausgereifte Videotechnik der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts hin. Die Störung bleibt dabei immer Teil des narrativen Kontinuums und wird z. B. als atmosphärische Störung behauptet.

Die materiale Konstruktion des Mediums tritt erst durch eine Störung hervor, einen Defekt, der das reibungslose Funktionieren aussetzt und so durch dessen Abwesenheit dem Betrachter schockartig bewusst macht. Dieser Schock findet sich insbesondere bei den meisten von den künstlerischen Avantgarden seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert zur Anwendung gebrachten Verfahren. Im Gegensatz zu Abweichungen von Normen im Allgemeinen, die für fast alle künstlerischen Verfahren schlechthin charakteristisch sind, muss die Dysfunktion vor allem in Abgrenzung zu den «kompositorischen» Gestaltungsmitteln gesehen werden. Das heißt, die Wahl von ungewöhnlichen Perspektiven, Formen oder Farben allein konstituiert noch keine Dysfunktion. Es muss der Eindruck einer Störung oder eines Defekts hinzukommen. Vor allem mit der Etablierung von indiziellen Medien wie der Fotografie und dem Film ist die Bedeutung von dysfunktionalen Ausdrucksmitteln gewachsen, da Mimesis nicht mehr länger Hauptziel der Gestaltung ist. Vielmehr geht es darum, den Blick auf das künstlerische Material selbst, auf seinen Entstehungs- und Bearbeitungsprozess zu lenken.

Nun soll hier mit der Einführung des Begriffs der Dysfunktion keine neue Theorie der künstlerischen Avantgarden geschrieben werden. Auffällig ist aber,

dass sich vom Pointillismus über den Impressionismus, den Kubismus, den Futurismus, den Dadaismus bis hin zum Surrealismus immer wieder Ausdrucksformen finden, die sich mit dem Begriff des Dysfunktionalen treffend beschreiben lassen.

So ist allen Avantgarden gemein, dass sie gezielte ‚Wahrnehmungsstörungen‘ konstruieren, um die Bearbeitung des Materials, d. h. die künstlerische Verfahrensweise selbst gegenüber dem Gegenstand der Darstellung hervorzuheben, also gegenüber dem, was man unter Thema oder Sujet verstehen würde.

Der Bruch mit der Tradition und der Konvention, der von den künstlerischen Avantgarden gesucht wurde und mithin ein Charakteristikum der Dysfunktion selbst ist, hebt diese in jenem Maße auf, wie er selbst zur neuen Konvention wird. Der Begriff der Dysfunktion lässt sich also nur dialektisch fassen, insofern er immer eine Form der Negation darstellt. Bei den künstlerischen Avantgarden bezieht sich diese Negation immer auf einen außerhalb des Bildes vorhandenen Diskurs über Kunst. Der eigentliche Bruch findet dabei im Sinne Barthes *hors cadre* statt.

Im populären Kino nun – und hier liegt bezüglich der Dysfunktion die wohl entscheidende Differenz – wird der Bruch immer innerhalb des Werkes inszeniert: Die Filme konstruieren ein narratives Kontinuum, das an bestimmten Stellen durch den Einsatz von dysfunktionalen Gestaltungsmitteln durchbrochen wird. Damit bringt das populäre Kino das Kunststück fertig, zwischen dem Aspekt der Zeichenoberfläche und der des Zeichenträgers zu vermitteln, gewissermaßen also den Fernseher im ausgeschalteten Zustand als technische Apparatur und zugleich im eingeschalteten Zustand als Programmmaschine zu inszenieren.

Bei dieser doppelten Inszenierung spielen Dysfunktionen eine besondere Rolle, weil sie im Rahmen eines narrativen Kontinuums eine Dissoziation bewirken, die auf die materiale Ebene des Mediums verweist.

Die medialen Dysfunktionen lassen sich in drei Kategorien einteilen, die z. T. ineinander übergehen:

2.3.1 Defekte

Die offensichtlichste Form der inszenierten Dysfunktion ist der Defekt. Er stellt sich ein, wenn das Medium versagt, wenn also der Eindruck eines Defekts entsteht. Dieser ist keineswegs konstitutiv für die Kommunikation (wie Jäger meint – also mehr als nur ein kommunikatives Räuspern), sondern häufig ein echter Defekt. Seine kommunikative Funktion ergibt sich allerdings erst aus einem anderen Kontext: nämlich durch seine Inszenierung.

Defekte oder allgemeine Störungen des Bildes betreffen in der Regel seine Übermittlung, also den Übertragungsweg bzw. seine materiale Struktur. Wenn z. B. das Ausgangsmaterial, sei es nun Magnetband oder Zelluloid, beschädigt



Abb. 1–3

gezeigt werden (Abb. 1).

Man sieht das Labor mit den technischen Apparaturen, deren Funktionen im Einzelnen nicht erörtert werden (Abb. 2).

Auf den Monitoren der Computer wird eine Innensicht des anderen Mediums vorgeführt. Diese zeigt unscharfe Gestalten und Formen in Fehlfarben, die einander zu überlagern, zu überblenden und in unzählige Bildpunkte zu zerfallen scheinen (Abb. 3).

ist, dann wird auch das Bild Spuren dieses Defekts zeigen. Oder aber die Übertragungswege sind gestört, z. B. das Sendesignal eines Fernsehsenders oder eines Satelliten. Das Ergebnis ist ähnlich, wenn auch der Charakter des Defekts im Einzelnen unterschiedlich ist und auf die spezifische Art der Störung verweist.

In Wim Wenders Film *BIS ANS ENDE DER WELT* wird ein neues Verfahren beschrieben, das Blinden ein für sie sichtbares Abbild der Außenwelt vermitteln soll und das später modifiziert dazu dient, die Träume auch der Sehenden aufzuzeichnen und wiederzugeben. Die Faszination für dieses neue Medium führt die Protagonisten aus ihrer bürgerlichen Existenz hinaus und in der australischen Wüste an den Rand der völligen Selbstaufgabe. Dysfunktionale Bilder zeigen sich besonders explizit im Labor von Dr. Henry Farber, z. B. als er seiner blinden Frau erstmals eine Aufnahme mit der neuen Technik vorspielt und sich am Ziel seines bisherigen Schaffens glaubt. Das futurische Medium wird auf drei verschiedene Weisen dargestellt:

Fabers Frau erzählt von den Eindrücken, die sie durch die technisch generierten Bilder gewonnen hat, d. h. von den Farben und Personen, die ihr

An dieser Innensicht des als technisch avanciert behaupteten neuen Mediums, dessen Bilder Wenders aufwändig in dem damals neuartigen HDTV-Verfahren erzeugt und in den japanischen Sony-Labors bearbeitet hat, fällt nicht allein nur der dissimulierte Eindruck einer Störung, eines Defekts auf, sondern auch eine ästhetische Gestaltung, die Anleihen bei historisch älteren Medien, d. h. insbesondere bei der impressionistischen Malerei des 19. Jahrhunderts, bei Vermeer, Seurat, Degas usw. macht.



Abb. 4–5

2.3.2 Deformationen

Sie bilden eine Kategorie, die sich nicht eindeutig dem Dysfunktionalen zuordnen lässt, da sie in unterschiedlichen Kontexten je eine andere Funktion und Bedeutung annehmen. Die Darstellung eines deformierten menschlichen Körpers kann z. B. im Kontext einer Kriegsberichterstattung auf die verheerende Wirkung von Waffen hinweisen, im Kontext eines Spielfilms das Monster (z. B. Frankensteins Kreatur) charakterisieren oder im Rahmen einer symbolischen Darstellung groteske, karnevaleske Züge annehmen.

Im Kontext von medialen Selbstreflexionen sind körperliche Deformationen zunächst als Ausdrucksmittel nicht evident, d. h. ein direkter Zusammenhang von Deformation und dem Hervortreten der materialen Konstruktion des Mediums ist nicht auf den ersten Blick auszumachen. Denn die Deformation scheint sich zunächst bruchlos in das vom Film aufgebaute narrative Kontinuum einzufügen. Ein Körper wie der des buckligen Glöckners von *Nôtre Dame* z. B. ist zwar deformiert, er findet aber seinen Platz innerhalb der Erzählung, d. h. er ist zu jedem Zeitpunkt motiviert und in die aufgebauten Kausalzusammenhänge eingebunden.

Das ändert sich, wenn die Deformationen einen Grad erreichen, der sie aus den Kausalzusammenhängen herausreißt, wie z. B. in *VIDEODROME*, als Max Renn entdeckt, Opfer einer Verschwörung zu sein, und man ihn nun manipuliert (Abb. 4 und Abb. 5).

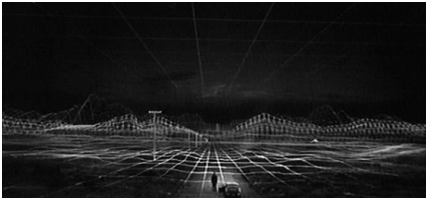


Abb. 6

Zunächst beginnt eine Videokassette zu atmen und als man Max Renn dann befiehlt «Öffnen Sie sich mir!», springt sein Hemd auf und legt einen vertikalen Bauchschnitt frei, der wie eine gigantische Vagina wirkt, in die nun die Videokassette eingeführt wird. Es folgen nun noch wei-

tere Transformationen des Körpers, die schließlich seine Hand mit einer Pistole verwachsen lassen.

Allein schon die Möglichkeit, dass die dargestellte Deformation sich nicht *logisch* erklären lässt, führt zu einem Bruch mit dem narrativen Kontinuum. Denn wenn die Deformation nicht mehr den Gesetzen der bekannten Realität folgt oder, genauer gesagt, auch nicht mit den von der narrativen, fiktionalen Konstruktion selbst aufgestellten Regeln zu vereinbaren ist, verweist die dargestellte Deformation auf eine andere Bedeutungsebene, die sich weder mit Genrekonventionen noch innerhalb des von der Fiktion behaupteten narrativen Kontinuums erklären lässt.

Eine andere Art der Deformation ist die des Raumes, die über die Konstruktion eines illusionären Raumes mittels Montage oder anderer Filmtricks hinausgeht und den Eindruck einer räumlichen Störung hinterlässt.

Nehmen wir als Beispiel eine Szene aus dem Film *13TH FLOOR* von Josef Rusnak. Der Protagonist Douglas Hall hat bereits die Vermutung, dass er nur in einer gigantischen Computersimulation lebt und will nun an die Grenze dieser virtuellen Welt gelangen, von der er sich Aufschluss und Gewissheit über den wahren Charakter seiner Wirklichkeit verspricht. Er fährt mit dem Wagen immer weiter aus der Stadt, ignoriert Warnschilder von gesperrten Straßen und steht irgendwann am «Ende der Welt» (Abb. 6).

Die natürliche Umgebung ist aufgelöst in digitale, grün leuchtende Gitternetze, die kaum mehr eine Silhouette, einen schemenhaften Umriss der Landschaft bilden. Die Berge bestehen nur noch aus fluoreszierenden Linien am Horizont und auch am Himmel zeichnet sich ein etwas schwächer leuchtendes Liniennetz ab, dessen Fluchtpunkt sich in weiter Ferne verliert. Sogar die Vögel haben ihre Gestalt verloren und bestehen nur noch aus zwei geschwungenen, sich gegeneinander bewegenden Linien. Der «Rand der Welt» zeigt den Raum nicht nur deformiert, sondern aufgelöst im Digitalen.

2.3.3 De-Kontextualisierungen

De-Kontextualisierungen werden auf der Ebene der einzelnen Bilder nicht als Störung empfunden: Die Einzelbilder entsprechen also konventionellen Darstellungsgewohnheiten. Ihre verstörende Wirkung entfaltet sich erst in der

Montage, die eine Auflösung des Eindrucks eines zeitlichen Kontinuums bewirkt und damit auch die Aufhebung von Kausalität. Es geht dabei nicht um die eindimensionale Konstruktion einer Bedeutung durch das Zusammenfügen disparater Szenen – wie etwa bei Eisenstein –, sondern um den Eindruck der Auflösung eines zeitlichen bzw. kausalen Zusammenhangs; d. h. um eine Montage, die – ähnlich wie die surrealistischen Collagen eines Max Ernst – gewohnte Sinnzusammenhänge aufbrechen und den Zuschauer zunächst ratlos lassen.



Abb. 7

Es soll gar nicht bestritten werden, dass der Eindruck der Dysfunktion ein vorübergehender ist, der allmählich im Laufe des Films vom narrativen Kontinuum eingebunden und ihr damit eine bestimmte, wenn auch nicht eindeutige Bedeutung zugewiesen wird. Tatsächlich ergeben auch dysfunktionale Montagen, die einen Zusammenhang auflösen, wieder einen neuen Zusammenhang. EIN ANDALUSISCHER HUND ergibt in einer surrealistischen Lesart durchaus wieder einen Sinn. MEMENTO verwirrt kaum mehr, wenn man die Auflösung kennt und den Film vom Ende her nach vorne noch einmal Revue passieren lässt. Dies gilt auch für die folgenden Szenen aus dem Film JOHNNY MNEMONIC, die jedoch zunächst als beunruhigend und verstörend konnotiert werden (Abb. 7).

Weiß man erst einmal, dass es sich um Erinnerungssequenzen, um verschüttete Fragmente der Kindheit handelt, lassen sich die Bilder als Szenen eines harmlosen Kindergeburtstages verorten, was jedoch auch dem Protagonisten erst am Ende des Films gelingt.

3. Interpretationen

Sieht man davon ab, dass mediale Dysfunktionen vielfach im Kontext von phantastischen Filmen die Konfrontation zwischen zwei verschiedenen Weltordnungen einleiten, fällt auf, dass sie meist als Darstellung von psychischen Störungen interpretiert werden. Dies geht über die Darstellung von Grenzerfahrungen, als die die Medienerfahrungen auf der Handlungsebene konnotiert werden, hinaus. Die mediale Dysfunktion erscheint meist als Wahrnehmungsstörung des Protagonisten, die konventionell als psychische Störung aufgefasst und damit wieder erklärbar wird, d. h. erzählbar geworden ist und sich, derart bearbeitet, wieder in das narrative Kontinuum einfügt. Bei näherer Be-

trachtung zeigt sich jedoch, dass selbst in Filmen, in denen es überhaupt nicht um die Darstellung von anderen Medien zu gehen scheint, keineswegs eindeutig klar ist, worauf sich die mediale Dysfunktion und die mit ihr konnotierte Störung beziehen: auf den Protagonisten, eine andere Figur vielleicht oder den Regisseur selbst, ob sie die Krankheit oder gar deren Genesungsprozess darstellen soll. Ein Film wie etwa *LOST HIGHWAY* von David Lynch entzieht sich konsequent eindeutigen psychologischen (oder auch anderen) Interpretationsmustern. So streiten die Interpreten z. B. darüber, ob der Film von der Schizophrenie des Protagonisten handelt oder von deren Behandlung, wie etwa Slavoj Žižek meint.¹⁰ Damit aber wird eines deutlich: Nimmt man den von der inszenierten Dysfunktion konstituierten Bruch mit dem narrativen Kontinuum an, der sich einer eindeutigen Sinnzuordnung zur erzählten Welt entzieht, und lässt sich nicht vorschnell auf eine psychologische Interpretation ein, dann scheint darin vor allem anderen zunächst einmal die Materialität der medialen Inszenierung selbst auf.

Der beschriebene Bruch mit dem narrativen Kontinuum geht nun über einen Bruch mit der ‚Rahmenhandlung‘ hinaus. Es ist nicht einfach nur die Darstellung eines ‚Films im Film‘, sondern die Behauptung einer beunruhigenden Differenz, die in der materialen Struktur des Mediums selbst begründet liegt. Mit anderen Worten: es handelt sich im Sinne von Boris Groys um einen Verdacht, der sich gegen das Medium selbst richtet.

Die Besonderheit der Darstellung von futurischen Medien im populären Kino – so lässt sich zusammenfassend festhalten – besteht darin, dass sie die anderen Medien nicht einfach nur als ästhetisch different, sondern auf doppelte Weise inszeniert: Zum einen wird auf der Ebene der Handlung die Erfahrung der Protagonisten mit dem neuen Medium als Grenzerfahrung konnotiert, d. h. diese Erfahrung stürzt sie in eine existentielle Krise, die zu einer Verunsicherung ihrer Identität und damit ihrer Sichtweise auf die Welt führt; nicht zuletzt drücken sich darin auch Ängste vor dem neuen Medium und Sorgen über dessen Verwendung aus. Zum anderen wird auf der Ebene der materialen Konstruktion neben einer berichteten und einer apparativen Vorstellung des neuen Mediums immer auch eine Innensicht inszeniert; dies wird durch ein dissimuliertes Aussetzen filmischer Narration, als inszenierte mediale Dysfunktion dargestellt, die meistens zugleich auch der subjektiven Perspektive des existentiell verunsicherten Protagonisten entspricht. Das gezeigte Material ist nicht unmittelbar in die filmische Erzählung zu integrieren und setzt als nicht-verarbeitbarer Rest einer konventionellen Interpretation Widerstand entgegen. Es weist zugleich auf die Materialität des Mediums, d. h. des Kinos hin und damit auf ei-

10 Georg Seeßlen sieht darin ein weiteres Kapitel der magischen Autobiografie des von Seeßlen so bezeichneten «nicht zu Ende geborenen» Mannes. Vgl. Georg Seeßlen: *David Lynch und seine Filme*. 4. erw. Aufl., Marburg 2000, S. 170–176.

ne mediologische Ordnung verschiedener Medien im Sinne von Régis Debray: So sehr die Handlung der Filme in die Zukunft verlegt scheint, so sehr kommen in der inszenierten Dysfunktion letztthin historisch ältere Medien zum Vorschein, die in ihrer Bearbeitung die aktuelle Debatte um Medien aus kinematografischer Sicht zu kommentieren scheinen.

Dass jeder einzelne Film dabei eine eigene Dramaturgie entwickelt und jeweils ganz besondere Aspekte hervorhebt, wäre ein anderes Kapitel.