

Christian Hißnauer, Andreas Jahn-Sudmann u.a. (Hg.)

Medien – Zeit – Zeichen. Dokumentation des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2006

2007

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14360>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hißnauer, Christian; Jahn-Sudmann, Andreas (Hg.): *Medien – Zeit – Zeichen. Dokumentation des 19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums 2006*. Marburg: Schüren 2007 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 19). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14360>.

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.

medien – zeit – zeichen

Christian Hißnauer/Andreas Jahn-Sudmann (Hrsg.)

medien – zeit – zeichen

Dokumentation des 19. Film- und
Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums

2006

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 2007
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer
Druck: difo-Druck, Bamberg
Printed in Germany
ISBN 978-3-89472-434-4

Inhaltsverzeichnis

medien – zeit – zeichen

<i>Christian Hißnauer & Andreas Jahn-Sudmann</i> Editorial und Danksagung	9
<i>Bernd Schmidt</i> Die neue Autorenschaft. Einführende Anmerkungen	10

(Zeit)Geschichte

<i>Michael Eckardt</i> Der deutsche Filmexport nach Südafrika in den Jahren 1925 bis 1935: ein wirtschaftshistorischer Beitrag zur Filmgeschichte	12
<i>Wolfgang Fuhrmann</i> Überlegungen für eine „mögliche“ Geschichte des ethnographischen Films in Deutschland	20
<i>Sabine Horn</i> Für die Erziehung der Jugend! NS-Prozesse und mediale Geschichtsvermittlung	27
<i>Tobias Ebbrecht</i> Sekundäre Erinnerungsbilder. Visuelle Stereotypenbildung in Filmen über Holocaust und Nationalsozialismus seit den 1990er Jahren	37
<i>Christian Hißnauer</i> „Unten waren elf. Oben war ‚die ganze Welt‘“ – Die Rethematisierung des Grubenunglücks von Lengede im Dokumentarspiel und als Gesprächsfilm	45

Filmlandschaften – Kinokulturen

<i>Andrea Nolte</i> <i>Vande Mataram – Ehre sei dir, Mutter</i> Zum Verhältnis von Heimat und Held im gegenwärtigen Bollywood-Film	54
---	----

Nicole Kallwies

Diskretion statt Provokation: El nuevo realismo de Icíar
Bollaín y Fernando León de Aranoa 62

Autorenschaft

Sophie Rudolph

Kartographien des Imaginären. Zur Wahrnehmungswelt der
Filme von Alain Resnais 70

Ingo Lehmann

Die „metakinematografische Ebene“ bei Robert Altman.
Subversive und selbstreflexive AV-Konstrukte jenseits des
„Aktionsbildes“ oder als Kontrapunkt zu diesem 77

Mariella Schütz

Radikale Konfrontation – die Spielfilme der Brüder Dardenne 85

Sulgi Lie

Politisches Körperkino: *Rosetta* 93

Serialität

Jörg Türschmann

Aspekte einer Typologie von Fernsehserien 100

Thomas Klein

Sterben in Serie: Die HBO-Produktion *Six Feet Under* 108

Annekatriin Bock

CSI – Crime Scene Investigation. Eine Kriminalserie im Diskurs 116

Digitales Erzählen

Jan-Noël Thon

Immersion *revisited*. Varianten von Immersion im Computerspiel
des 21. Jahrhunderts 125

Petra Missomelius

Narrative Erzählräume digitaler Medien 133

Andreas Jahn-Sudmann & Ralf Stockmann
Kulturindustrielle Repräsentationsstrategien der ‚Political In-
correctness‘ in Computerspielen am Beispiel von *GTA San Andreas* 139

Zuschauen

Daniel Fritsch
Zwischen Bewegung und Fixierung: Im frühen Kino 151

Peter Riedel
Der Zuschauer als Begriffsperson. Über Synthese und
Dissoziation im Neoformalismus 159

Marco Dohle & Tilo Hartmann
„Wer schaut sich das wohl ernsthaft an?“ – Relevanz und
Auswirkungen von Publikumsvorstellungen während der
Medienrezeption 166

Alexander Geimer & Steffen Lepa
Rekonstruktion individueller Lesarten eines postmodernen Films
zur Todesthematik mittels der Analyse schriftlicher Film-
Nacherzählungen 173

Theoretische Perspektiven/Motivik

Axel Roderich Werner
strange loops. Peter Greenaways *Vertical Features* *Remake*:
ein nicht-existenter Autor und ein prä-existentes Gesamtwerk 180

Florian Mundhenke
Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten des Zufalls im
experimentellen und medienreflexiven Filmschaffen 187

Florian Sprenger
Aufmerksamkeit. Passagen der Filmphilosophie in die
Phänomenologie 195

Franziska Heller
Am Anfang des Bilderflusses: Expositionen in fluider Bewegung
bei Farocki, Kubrick und Wilder 203

Thomas Waitz
Verkehr als medialer Effekt – Danièle Thompson: *Jetlag* 212

Gender/Generations

Claas Kaeseler

„Man hat nur Nachteile, wenn man ein Mädchen ist.“

Die Darstellung von Geschlecht in der Hörspielreihe *TKKG* 219

Björn Bohnenkamp

Generational Studies und ihre filmwissenschaftlichen Perspektiven.

Eine Lektüre von Douglas Sirks *Imitation of Life* 226

Dramaturgien

Lisa Gotto

Schwarz-Weiß-Malerei: Zu Douglas Sirks Farbdramaturgie in

Imitation of Life (1959) 233

Peter Klimczak

Minimale Abweichung – Maximale Angleichung:

Bedeutungskonstituierung in den *Planet der Affen*-Texten. 241

Stefan Hauser

Narrationstechniken des Sportfernsehens. Die Live-

Übertragung als multimodale Simultanerzählung 249

Die Herausgeber 257

Die Autoren 257

Editorial und Danksagung

Die aktuelle Situation der sich mit Medien auseinander setzenden Disziplinen zeichnet sich durch eine Vielfalt heterogener Zugänge aus, die einerseits klar erkennbar bestimmten Fachtraditionen verpflichtet sind, andererseits etablierte Grenzziehungen des akademischen Betriebes produktiv überschreiten und neu auszuhandeln suchen. Dieser Pluralität der Ansätze entspricht die Komplexität medialer Phänomene, welche es in den Blick zu nehmen und zu reflektieren gilt, nicht zuletzt in der jeweils zeit- und/oder zeichenspezifischen Ausprägung ihrer ästhetischen, ökonomischen, technischen, soziokulturellen Bedingungen und Artikulationsformen. Das Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquium (FFK) ist seit vielen Jahren der Ort, an dem sich vorrangig NachwuchswissenschaftlerInnen dieser Aufgabe stellen.

Der vorliegende Band präsentiert eine Auswahl von Beiträgen des 19. FFK, das vom 15. bis 17. März 2006 durch die Abteilung Medienwissenschaft und Journalistik des Zentrums für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) an der Georg-August-Universität Göttingen ausgerichtet wurde. Auch in diesem Jahr war das thematische Spektrum wieder breitgefächert und gewährte einen umfassenden Einblick in die gegenwärtigen Auseinandersetzungen mit medienwissenschaftlich relevanten Fragestellungen.

Die Durchführung der Tagung und die Realisierung dieser Publikation wären ohne die tatkräftige Unterstützung zahlreicher Personen nicht möglich gewesen. Dazu gehören namentlich: Annekatriin Bock, Michael Eckardt und Ralf Stockmann; Stefan Daniel, Daniel Drewitz, Jana Hardt, Kirsten Jahn, Christian Kusel, Tanja Maier, Christian Mahnke, Florian Preuß, Eleonóra Szemerey, Nikola Vagt und Denis Wollenhaupt; die TeilnehmerInnen des Multimedia-Kurses im WS 2005/06 und Bernhard Többen als Seminarleiter; Hans-Martin Korten, Stefan Remmers und Martin Traub von der Zentralen Einrichtung Medien (ZEM); Regina Wandrey-Traudt und Petra Koch; die Philosophische Fakultät und ihr Dekan Prof. Heinz-Günther Nesselrath; Prof. Helmut Korte und Prof. Bernd Schmidt. Schließlich möchten wir uns herzlich beim Universitätsbund Göttingen für die anteilige Finanzierung bedanken sowie bei allen Vortragenden des 19. FFK für ihre spannenden und aufschlussreichen Beiträge.

Göttingen, im Oktober 2006

Christian Hißnauer & Andreas Jahn-Sudmann

Die neue Autorenschaft

Einführende Anmerkungen

Im Programm des „19. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums“ finden sich einige zeitgeschichtliche Wegmarken wieder. Ereignisse, die uns *heute* wissenschaftlich beschäftigen – an die die Besucher des 1. FFK – 1988 in Münster – nicht im Traume dachten. Nicht in ihren kühnen Träumen – und nicht in schlimmen oder bösen Träumen.

Denken wir nur an die beiden Golfkriege, die folgten. Lars Klein wird sich mit der Krise des amerikanischen Journalismus nach dem jüngsten Irak-Krieg beschäftigen.

Denken wir an die Öffnung der Mauer – und an die „deutsch-deutsche Öffentlichkeit“, die Nicola Hochkeppel in ihrem Vortrag ansprechen wird. Wer hätte das trotz Glasnost und Perestroika 1988 für möglich gehalten?!

Vor allem hätten sich die Besucher des ersten FFK nicht träumen lassen, wie das digitale Zeitalter unsere Kommunikation verändert hat. Gleich zwei Mal steht heute Nachmittag der Markt der Computerspiele auf dem Programm. Jan-Noël Thon, Andreas Jahn-Sudmann und Ralf Stockmann machen ihn zum Thema.

Im Titel des Vortrags von Simon Frisch begegnen wir den neuzeitlichen Begriffen Mobilfilm, Micromovie und Interfilm. Handyvideos und Videohandys markieren – natürlich nicht allein – eine revolutionäre und inflationäre Entwicklung *in Sachen Autorenschaft*. Der Handy-Film – wer hätte das 1988 gedacht? Es hat sich unglaublich viel getan in dem Zeitraum, den die bisher 18 Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquien begleitet haben. Wahrlich eine rasante Entwicklung.

Ich hoffe, dieses 19. Kolloquium wird in besonderem Maße – über die Vorträge hinaus - auch ein *Forum* sein, die neuen und weiteren – so *weitgehenden* – Entwicklungen zu diskutieren. – Um ein Missverständnis zu vermeiden: Ich plädiere für diesen aktuellen Fokus in voller Wertschätzung all der anderen Vorträge, die angekündigt sind. Ich vertraue dabei auf die Verantwortung, die wir alle – mit dem vielleicht etwas *kenntnisreicheren* Blick in die Zukunft – derzeit haben, übernehmen müssen. Dies verlangt besondere Akzente – im Rahmen einer breiten Ko-Existenz von Themen.

Es tut sich derzeit besonders viel – und es kommt noch eine Menge auf uns zu. Fernsehen, Internet und Telefon werden uns künftig in *einer* Leitung erreichen. IP-TV, Fernsehen via Internet, wird atemberaubend schnell um sich greifen. Bill Gates hat schon den „digital lifestyle“ ausgerufen. Burda veranstaltete in München den Digital Lifestyle Day 2006.

Um das Modewort „Lifestyle“ einmal zu vermeiden: Haben wir eine neue medienorientierte Lebenshaltung? Um mit einem anderen Modewort nachzufragen: Ist da etwas hip oder gehypt?

In Asien scheint dieser „digital lifestyle“ – scheinen digital geprägte Lebensformen – intensiv gepflegt und kommerziell genutzt zu werden. Die Frankfurter Allgemeine Zeitung wusste jüngst vom blühenden „Handel mit digitalen Accessoires“ zu berichten – „um den eigenen Auftritt schön herzurichten“ (FAZ v. 26.01.06). Es geht um die Kommunikation – und den Markt – der Vlogger, der Video-Blogger. Nur eines der neuen Themenfelder für uns.

Die neue Autorenschaft! Sie, meine Damen und Herren, sind ja ganz und gar nicht auf die Rolle als Wissenschaftler oder Wissenschaftlerin festgelegt. Sie haben da noch ganz andere Perspektiven. Es muss ja nicht Podcasting sein. Sie als Filmemacherin – Sie als Fernsehjournalist – Sie als Reporterin – so nebenher und doch weltweit präsent. OhmyNews.com zum Beispiel macht's möglich. 40.000 *Citizen Reporters* und 600 Auslandskorrespondenten arbeiten schon für die koreanische Seite. Die Nachricht ist dort neu definiert – bedrohlich neu: nämlich als das, „was die Leute denken“ (s. FAZ v. 08.03.06).

Auf dem Wege der Mehrfachverwertung droht von solchen Quellen her Gefahr für alle Medienbereiche – und letztlich für unsere Orientierung.

Schlaglichter nur, die darauf verweisen, dass es viel Neues ernsthaft zu betrachten und wissenschaftlich zu begleiten gilt.

In unseren turbulenten Zeiten ist das FFK noch viel wichtiger als in den Anfangs- und in den Folgejahren: um innezuhalten – um zu reflektieren – hier und da zu mahnen – und um Richtungen zu weisen.

Freilich wird vieles dem Versuch gleich kommen, in einem reißenden Fluss Pflöcke einzuschlagen. Wir müssen es trotz aller Wirbel, Strudel und Strömungen versuchen.

Ich wünsche uns in diesem Sinne anregende Diskussionen, die über den Tag und unser Programm hinaus deuten – mit dem Ziel, auch Themen für das anstehende Jubiläumskolloquium zu finden – und dort wissenschaftlich fundierte Wegmarken zu setzen.

Bleiben Sie auf der Höhe und halten Sie Schritt in unserer schnell-lebigen Zeit, deren Tempo noch wachsen wird. Sie sind mittendrin: *vielfach*. Als Nutzerin – als Autor – als Wissenschaftlerin ...

Diskutieren Sie aus all Ihren Blick-Winkeln heraus! Möge es eine lebendige, eine gedankenreiche Tagung werden.

Bernd Schmidt (ZiM, Universität Göttingen)

Der deutsche Filmexport nach Südafrika in den Jahren 1925 bis 1935: ein wirtschaftshistorischer Beitrag zur Filmgeschichte¹

Michael Eckardt

Die Spielfilmproduktion der Weimarer Republik gilt in vieler Hinsicht als die erfolgreichste Phase der deutschen Filmgeschichte. Während die europäischen und transatlantischen Beziehungen der deutschen Filmindustrie – vor allem die Rolle der UFA – bereits Thema wissenschaftlicher Abhandlungen geworden sind, fehlen gleichartige Studien zu den übrigen Auslandsmärkten. Der Spezialfall Südafrika, das einzige Land Afrikas mit einer vitalen Unterhaltungsindustrie und entsprechendem Marktpotential, bot im ausgewählten Untersuchungszeitraum für den deutschen Film die Chance, einem von Hollywood übersättigten Publikum seine Stärken zu demonstrieren und sich somit längerfristig einen attraktiven Markt zu sichern. Das Ende der Stummfilmära verhinderte diese Möglichkeit; die finanzielle Schwächung der deutschen Filmindustrie führte allerdings zu verstärkten Exportbemühungen, um die Kosten der letzten Stummfilmproduktionen auf den als nachrangig eingestuften außereuropäischen Märkten zu amortisieren. Basierend auf den Handelsstatistiken beider Länder soll nun versucht werden, die Ein- und Ausfuhrbeziehungen im Filmbereich darzustellen und diese filmhistorisch zu interpretieren.

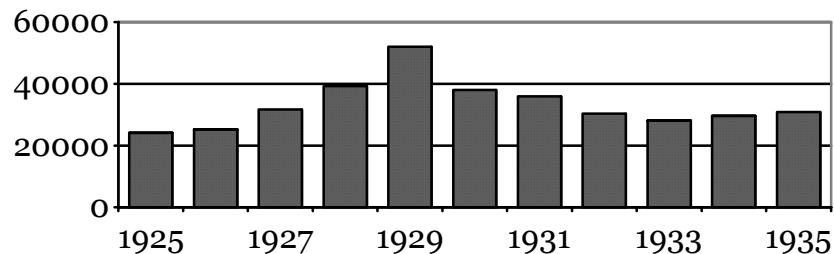
Ausgehend von der Überlegung, eine Außenperspektive auf das Weimarer Kino als Rezeptions- und Wirkungsanalyse am Beispiel Südafrikas in den Mittelpunkt des Vorhabens zu stellen, schließt eine solche Untersuchung die Betrachtung ökonomischer Aspekte zwingend mit ein.²

Da die Produktionsbedingungen oder Filmförderungsmaßnahmen deutscherseits allenfalls einen mittelbaren Einfluß auf den südafrikanischen Filmmarkt hatten, bietet es sich an, stellvertretend für die Entwicklung der deutschen Filmindustrie deren Exportbemühungen genauer zu untersuchen. In medienhistorischer Perspektive ist die Bedeutung Südafrikas als Filmexportmarkt bisher kaum erkannt worden. So wurden z.B. 65% aller in den Jahren 1925-1934 nach Afrika exportierten US-Filme nach Südafrika geliefert. Dies brachte 1929 der Exportregion „Britisch Südafrika“ immerhin Platz 15 in der Reihenfolge der US-amerikanischen Filmexportländer ein.³

Auch die deutsche Filmwirtschaft wies nach einer Phase der un stetigen Entwicklung ab ca. 1925 – also zeitgleich mit dem Eintreten der positiven Wirkungen der Millionenkredite des Dawes-Planes – ein stabiles Wachstum auf und verstärkte ihre Bemühungen zur Förderung des Auslandsgeschäftes.

Tab. 1: Gesamte Filmausfuhr des Deutschen Reiches 1925-1935⁴											
(Angaben in Millionen Reichsmark)											
Jahr	1925	1926	1927	1928	1929	1930	1931	1932	1933	1934	1935
Betrag	24,1	25,2	31,7	39,3	52	38	35,9	30,3	28	29,6	30,8

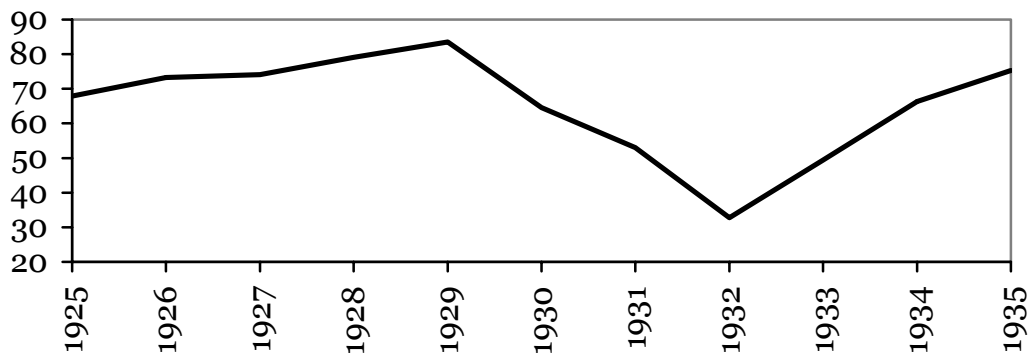
Abb. 1: Deutscher Filmexport 1925-1935
(Angaben in 1000 Reichsmark)



Aus der Abbildung und den Angaben wird deutlich, in welchem Wertumfang sich der Filmexport des Deutschen Reiches in den Jahren 1925-1935 bewegte. Das Jahr 1929 stellt einen Höhepunkt des Filmexports, das Jahr 1933 hingegen den Tiefpunkt eines Abwärtstrends dar.

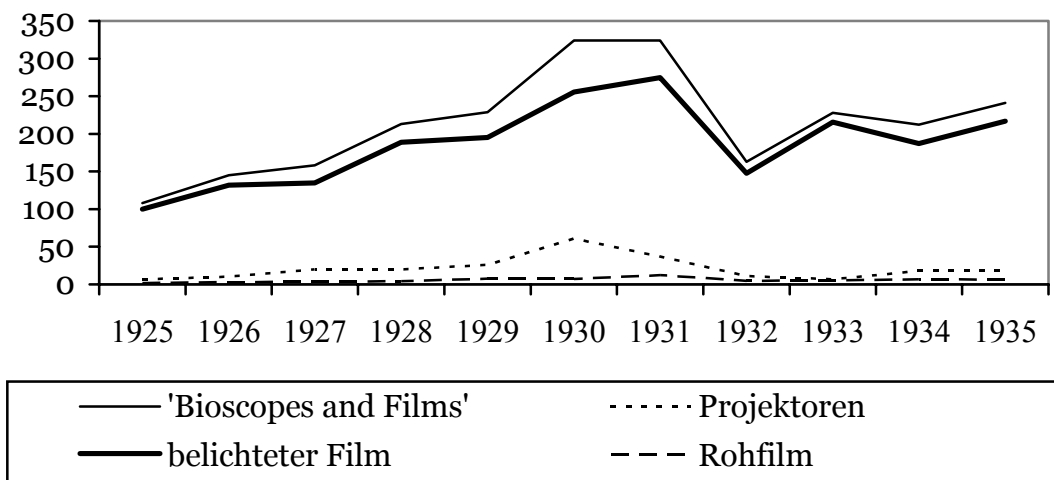
Unter Berücksichtigung der verschiedenartig geführten Handelsstatistiken beider Länder (z.B.: unterschiedliche Währungen, zusammengefaßte Zollposten wie Projektoren, Filme und Negativfilme etc.) soll im Folgenden versucht werden, die Einfuhr von Filmen und Filmprojektoren nach Südafrika zur rekonstruieren. Um die gesamtwirtschaftliche Tendenz des Warenaustausches aufzuzeigen, erfolgt an dieser Stelle zunächst eine Übersicht der südafrikanischen Gesamteinfuhr.⁵

Abb. 2: Gesamteinfuhr nach Südafrika 1925-1935
(Angaben in Millionen Südafrikanische Pfund)



Im Gegensatz dazu scheint der Import von Filmen und Filmprojektoren nach Südafrika zu stehen.

Abb. 3: Südafrika: Import von Filmen bzw. Projektoren 1925-1935
(Angaben in 1000 Südafrikanische Pfund)

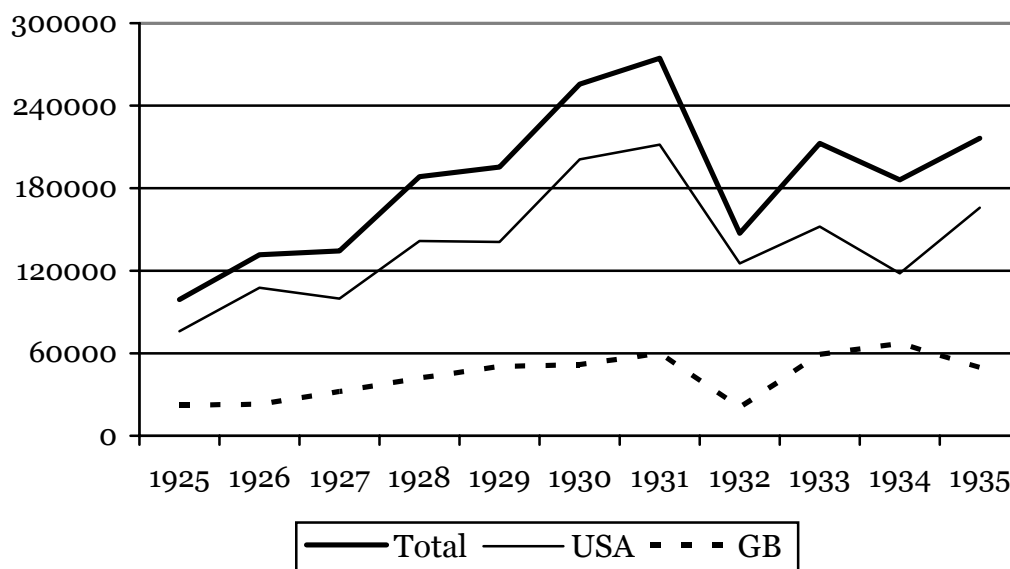


Die graphische Darstellung des Imports von Projektoren, belichtetem Film und Rohfilm macht deutlich, daß diesen drei Gütern höchst unterschiedliche Wertangaben zugrundeliegen und die statistische Zusammenfassung jener Angaben leicht zu Fehlinterpretationen führen kann. Der Wertumfang des importierten belichteten Films übersteigt die Summe aus Rohfilm und Projektoren um ein Vielfaches. Der Höchststand des Imports von belichtetem Film folgte zeitlich um ca. ein Jahr verschoben dem Höchststand der einge-

fürten Filmprojektoren. Im Vergleich mit der Gesamteinfuhr (vgl. Abb. 2) fällt auf, daß sich der Import von Filmen und Projektoren in den Jahren 1929 bis 1931 gegenläufig zur abnehmenden Tendenz der Gesamteinfuhr verhielt. Im Jahr 1932 sanken jedoch alle Importe als Folge der Weltwirtschaftskrise auf einen historischen Tiefststand.⁶

Es bedarf sicher keiner weiteren Erklärung, daß bei entsprechendem Bedarf, z.B. durch die Eröffnung einer größeren Anzahl von Spielstätten, zuerst ein gesteigerter Import von Filmprojektoren erfolgt und danach die Auslastung der Apparate mit einem erhöhtem Filmimport sichergestellt wird. Für die Jahre 1925 bis 1928 und nach 1933 weist der Import von Filmprojektoren keine dramatische Veränderung auf, was auf eine relativ stabile Marktsituation hindeutet. Eine signifikante Steigerung des Imports von Filmprojektoren fand hingegen im Zeitraum 1928-1932 statt.

Abb. 4: Filmeinfuhr Südafrikas 1925-1935
(Angaben in Südafrikanischen Pfund)



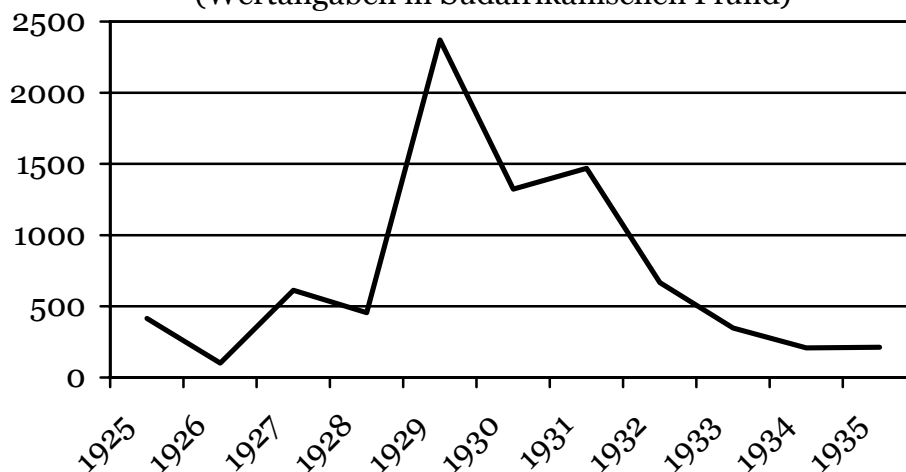
In Abbildung 4 wird erkennbar, daß der Filmimport aus Großbritannien bis 1931 stetig zunahm, während die Einfuhr aus den USA einigen Schwankungen unterlag, aber dennoch unbestritten den wertmäßig größten Anteil ausmachte. Der vergleichsweise geringe Wertumfang des Filmimports aus Deutschland mit dem der USA oder Großbritanniens wird aus Tabelle 2 er-

sichtlich, eine deutliche Steigerung (+380%) fand allerdings im Jahre 1929 statt (vgl. Abbildung 5).

Tab. 2: Südafrika: Länderanteile des Filmimports 1925-1935 (absolut und in v.H.) ⁷		
Total	2.040.598 SA£	100 %
USA	1.439.846 SA£	70,5 %
GB	479.143 SA£	23,5 %
DR	7.896 SA£	0,4 %
Sonstige ⁸	113.713 SA£	5,6 %

Die dominierende Rolle der US-Filme ist unbestreitbar, wenngleich der für die 1920er und 1930er Jahre vielfach unterstellte US-Marktanteil von 80-90% durch die vorliegenden Zahlen nicht bestätigt werden kann. Ebenso konnte nicht nachgewiesen werden, daß bei der Versorgung des südafrikanischen Filmmarktes Deutschland an zweiter bzw. Frankreich an dritter Stelle gestanden hätten.⁹ Der quantitativ einzig ernstzunehmende Konkurrent der US-Filme auf dem südafrikanischen Markt waren die Filme aus britischer Produktion.

Abb. 5: Südafrika: Einfuhr deutscher Filme 1925-1935
(Wertangaben in Südafrikanischen Pfund)



Wie in den vorangegangenen Überlegungen ausgeführt, fiel der Import deutscher Filme im Vergleich zu den Einfuhren aus den USA und Großbritannien

verhältnismäßig gering aus. Dennoch nahmen Filmimporte aus dem Deutschen Reich im Untersuchungszeitraum den dritten Platz auf dem südafrikanischen Filmmarkt ein. Betrachtet man nun die Veränderung des Umfanges im deutsch-südafrikanischen Filmhandel fällt auf, daß vor 1928 und nach 1933 relativ wenige Filme importiert wurden, die Einfuhr 1929 nahezu explodierte (+380%), um bis 1933 auf einem Tiefstand anzulangen. Für den Zeitraum von 1928 bis 1933 ist daher anzunehmen, daß eine auch für das südafrikanische Publikum spürbar gestiegene Anzahl von deutschen Filmen zur Aufführung gekommen sein muß.

Fazit und Schlußfolgerungen

Stand bei der Beschreibung der ökonomischen Aspekte im Rahmen des Rezeptions- und wirkungsgeschichtlichen Ansatzes die Analyse des Filmexportes im Vordergrund, kann die Auswertung der vorgefundenen Daten nur im Zusammenhang mit einigen der anderen (z.B. technischen) Aspekten erfolgen. An dieser Stelle gibt die technologische Entwicklung im ausgewählten Untersuchungszeitraum die entscheidenden Hinweise zur Interpretation der erhobenen Daten. Der ab 1928 rapide Anstieg der nach Südafrika eingeführten Filmprojektoren ist die Reaktion auf die erfolgende Umstellung des gesamten internationalen Film- und Kinowesens vom Stumm- auf den Tonfilm seit dem Jahre 1927. Wurden ab 1928 zunächst nur die profitabelsten Premierenhäuser der Kinoketten mit Tontechnik ausgerüstet, fand im Verlauf des Jahres 1930 die Umrüstung der meisten Lichtspielhäuser der ersten Kategorie in den urbanen Zentren Südafrikas statt.¹⁰

Zusätzlich dazu erweiterte sich die Kapazität des südafrikanischen Filmmarktes mit den Expansionsplänen des neuen Wettbewerbes im Kinogeschäft, Kinemas Ltd., dem die Schlesinger-Organization als etabliertem Monopolisten nachzog und immer neue Spielstätten errichtete.¹¹ Die gestiegene Zahl von Vorführmöglichkeiten förderte einen verstärkten Filmimport unter den Bedingungen des südafrikanischen Kinosektors als einem Anbietermarkt mit Wachstumspotential. Die Auswirkungen der Weltwirtschaftskrise in Europa und den USA nach dem „Schwarzen Freitag“ (25. Oktober 1929) trafen Südafrika mit einer etwa zweijährigen Verzögerung und sorgten für einen Tiefpunkt der Filmeinfuhr um 1932. Die Umstellung der südafrikanischen Kinoketten vom Stumm- auf den Tonfilm war bis Ende 1930 größtenteils abgeschlossen.

Der seit 1929 verzeichnete Rückgang des deutschen Filmimports läßt sich nur zum Teil als Folge der Weltwirtschaftskrise erklären. Die frühe und ausge-

dehnte Umstellung des südafrikanischen Kinowesens vom Stumm- auf den Tonfilm brachte es mit sich, daß der vorher für alle Produzenten vorhandene Weltmarkt ohne nationale Sprachbarrieren wegbrach und sich die Absatzgebiete auf Sprachgebiete reduzierten. War die Umstellung der Filmproduktion auf Tonfilme bereits ungeheuer kostenträchtig, bereitete die Synchronisation von Filmen in andere Sprachen auch technische Probleme.¹² Waren die USA und Großbritannien durch ihre gemeinsame Sprache und ihr ungleich größeres Sprachgebiet ohnehin im Vorteil, verschlechterte die Umstellung auf den Tonfilm und die noch mangelhafte Synchronisationstechnik die Marktchancen des deutschen Films zusätzlich.

Durch den Rückgang des Angebotes von europäischen Stummfilmen und die verhältnismäßig geringe Anzahl englischer Sprachversionen könnte für Südafrika eine Angebotslücke entstanden sein, jedoch stand dieser im Jahre 1929 die 755 Filme umfassende US-Produktion (neue Tonfilme, nachvertonte Stummfilme und letzte Stummfilmproduktionen) gegenüber, die jede Nachfrage ohne Zeitverzug befriedigen konnte.¹³ Auch nutzten die britischen Produzenten die fehlende Sprachbarriere als Chance und steigerten die Exportbemühungen ihrer quantitativ geringen Produktion.

Bis auf weiteres besteht noch keine Klarheit darüber, ob der massive Anstieg des Filmimports aus Deutschland 1928-1929 eine Folge des gegenseitigen Handelsabkommens war oder dieser auf verstärkte Exportbemühungen deutscherseits zurückzuführen ist. Der südafrikanische Markt war durch die jahrelange US-Dominanz Hollywood-übersättigt und bot auch für den deutschen Stummfilm kurz vor dem Durchbruch des Tonfilms noch ausreichende Absatzchancen, da das Publikum nach neuen Gesichtern, Themen usw. verlangte. Vor diesem Hintergrund ist es denkbar, daß deutsche Produzenten oder Vertriebe südafrikanischen Verleihern günstige Konditionen einräumten, um sich die Chance einer letztmaligen Verwertung der Stummfilmrechte zu sichern und um künftig den Fuß zu einem Millionenmarkt in der Tür zu haben.

Zu beachten wäre weiterhin, daß die offiziell erhobenen Zahlen der Zollwerte des importierten Films nicht den realen Gegenwert der Kinofilme wiedergeben, da weder die Höhe der Lizenzgebühren, noch die Einnahmen aus den Vorführungen der Filme statistisch erfaßt wurden. Bei einer Zollbelastung von 269,2 % für jede erste (Ton-) Filmkopie bzw. 182,1 % für jede weitere.¹⁴ liegt zudem der Verdacht nahe, daß die Importeure ihre zu meldenden Zahlen bewußt möglichst niedrig ansetzten, um die im Vergleich zu allen anderen Auslandsmärkten höchste Zoll- und Steuerbelastung für den deutschen Film zu vermindern.¹⁵

Diese und andere offenen Fragen lassen sich nur bei einer genaueren Betrachtung der tatsächlich in Südafrika gezeigten deutschen Spielfilme klären, da Angaben zu deren Produktionsjahr, Hersteller, Produzenten, Hauptdarstellern usw. möglicherweise Rückschlüsse darauf zulassen, warum und unter welchen Bedingungen gerade diese Spielfilme in Südafrika gezeigt wurden.

¹ Um orthographisch-semantische Unklarheiten zu vermeiden, erfolgt die Wiedergabe des Textes in der bis 1996 einheitlichen deutschen Rechtschreibung (ME).

² Vgl. Mikos, Lothar: Filmgeschichte als Rezeptions- und Wirkungsgeschichte. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft* 12, 1993, 47, 157.

³ Vgl. Wolffsohn, Karl (Hg.): *Jahrbuch der Filmindustrie*. 4. Jahrgang. Berlin 1930, 583.

⁴ Alle Angaben zum deutschen Filmhandel entstammen - wenn nicht anders gekennzeichnet - dem *Statistischen Jahrbuch für das Deutsche Reich*, Bände Nr. 46-54 (1927-1935). Berlin.

⁵ Die nachfolgenden Angaben zum südafrikanischen Außenhandel und zum Filmimport wurden - wenn nicht anders gekennzeichnet - den *Annual Statements of the Trade and Shipping of the Union of South Africa, Southern and Northern Rhodesia, and Territory of South-West Africa*, No. 22-29 (1928-1936). Pretoria bzw. dem *Official Yearbook of the Union of South Africa and of Basutoland, Bechuanaland Protectorate and Swaziland*, No. 9-19 (1927-1938). Cape Town/Pretoria entnommen.

⁶ Vgl. Kelly, T.H.: South Africa's Foreign Trade, 1933-1953. In: *South African Journal of Economics* 22, 1954, 1, 76.

⁷ Angaben in Südafrikanische Pfund, Abk. SAE.

⁸ U.a. Frankreich, Belgien, Kanada, Indien, die Niederlande, Italien, Österreich, Sowjetunion („Russia“).

⁹ Vgl. Wolffsohn: *Jahrbuch*, 618.

¹⁰ Vgl. Du Wayne, G. Clark: Motion Pictures in South Africa. In: *Commerce Reports* 32, 1930, 46, 425.

¹¹ Vgl. Kilcoin, William L.: Theatre Building active in South Africa. In: *Commerce Reports* 31, 1929, 2, 101.

¹² Thompson, Kristin: *Exporting Entertainment. America in the World Film Market 1907-34*. London 1985.

¹³ Vgl. Wolffsohn: *Jahrbuch*: 586.

¹⁴ Vgl. Wolffsohn, Karl (Hg.): *Jahrbuch der Filmindustrie*. 5. Jahrgang. Berlin 1933, 348.

¹⁵ Ebd.

Überlegungen für eine „mögliche“ Geschichte des ethnographischen Films in Deutschland

Wolfgang Fuhrmann

Der Film kennt viele sogenannte *blind spots* in seiner Geschichte, die weiterhin Anlass für Vermutungen und Spekulationen geben. Die Geschichte des deutschen ethnographischen Films ist zweifellos einer dieser „blinden Flecke“.

Gesicherte Erkenntnisse zum frühen ethnographischen Film in Deutschland sind bisher kaum bekannt, und so beschränkt sich die Fachliteratur auf filmhistorische Allgemeinplätze, die kaum geeignet sind, den Weg des deutschen ethnographischen Films ausreichend zu beschreiben, geschweige denn zu erklären.

So bilden den Kanon früher ethnographischer „Filmpioniere“ der französische Anthropologe Felix Louis Regnault, der 1895 mit einem Chronographen während einer Kolonialausstellung in Paris Bewegungsabläufe einer Wolof Frau studierte, der britische Zoologe und Anthropologe Alfred Cort Haddon, der 1898 mit einer Filmkamera eine Expedition zu den australischen Torres Straits Inseln unternahm und Walther Baldwin Spencer, der 1901 auf Anraten von Haddon seine ethnographische Expedition ebenfalls mit einer Filmkamera dokumentierte.¹ Für die „Geburt“ des ethnographischen Films in Deutschland steht der „österreichische“ Anthropologe Rudolf Pöch Pate. Stehen die filmhistorischen Verdienste Regnaults, Haddons, Spencers oder Pöchs außer Zweifel, so erklären sie allerdings noch nicht die Etablierung des Films in der ethnographischen Beobachtung deutscher Wissenschaftler.

Das bestehende filmhistoriographische Defizit im Bereich des frühen ethnographischen Films in Deutschland aufzuarbeiten, ist Gegenstand des DFG-Projekts „Film und Ethnographie in Deutschland 1900-1930“. Der vorliegende Aufsatz stellt einige erste Fragestellungen des Projekts vor, die am Beispiel des Leipziger Völkerkundlers Karl Weule diskutiert werden. Es geht dabei nicht um eine „endgültige“ Geschichte des ethnographischen Films, sondern, um eine „mögliche“ Geschichte, die Anregung geben soll, über den frühen ethnographischen Film anders zu denken und ihn mit neuen Augen wiederzusehen.

Im Folgenden wird argumentiert, dass, was man bisher über den ethnographischen Film weiß, das Ergebnis einer Betrachtungsweise ist, die die me-

dienhistorische Dimension des ethnographischen Films zu Gunsten seines technischen Abbildcharakters übersehen hat.

In der Diskussion über den frühen ethnographischen Filme folgt man meist einer teleologischen Auffassung, nach der es sich bei frühen Filmen nicht um ethnographische Filme im Sinne eines *Nanook of the North* (*Nanuk, der Eskimo*, 1922) handelt, sondern um unzusammenhängende Versuche seitens einiger weniger Ethnographen.² So schreibt Michael Böhl 1985 in *Entwicklung des ethnographischen Films* zum frühen Film: „In der Tat wirken die Filme eher wie potpourriartige unzusammenhängende, bruchstückhaftartig aufgenommene Bewegungsvorgänge, die nur im Zusammenhang mit einer Erläuterung des Autors verständlich werden.“³

Natürlich lassen sich alte Filme mit neuen Filmen vergleichen, doch hat man damit noch nichts gewonnen. Wichtiger als die Frage, warum der frühe Film nicht den Kriterien des ethnographischen Films im Sinne der „teilnehmenden Beobachtung“ entspricht, ist die Frage, warum „potpourriartige unzusammenhängende, bruchstückhaftartig aufgenommene Bewegungsvorgänge“ für die Ethnographie in einer bestimmten Periode von Interesse waren und in dieser Form umfassend unterstützt und gefördert wurden.

Mit dem Hinweis, eine „mögliche“ Geschichte des ethnographischen Films zu entwerfen, soll auf den Zeithistoriker Reinhart Koselleck referiert werden, der von einer „Theorie möglicher Geschichten“ spricht.⁴ So schreibt Koselleck, dass es in der geschichtlichen Erkenntnis immer um mehr geht als das, was in den Quellen steht:

Jede Quelle, genau jeder Überrest, den wir erst durch unsere Frage in ein Quelle verwandeln, verweist uns auf eine Geschichte, die mehr oder weniger ist, jedenfalls etwas anderes als der Überrest selber. Eine Geschichte ist nie identisch mit der Quelle, die von dieser Geschichte zeugt.⁵

Will man über Geschichte reden und über sie berichten, so ist man genötigt, Aussagen zu riskieren. Dieses Risiko ist, so Koselleck, unumgänglich, kann aber durch eine „Theorie möglicher Geschichten“ in den Griff bekommen werden.⁶

Die Frage, die sich für eine Historiographie des ethnographischen Films stellt, ist, nach welchen Kriterien eine Theorie für den ethnographischen Film formuliert werden könnte. Wenn Koselleck betont, dass eine Geschichte nie identisch mit der Quelle ist, scheint bereits ein grundlegendes Problem in dem bisherigen Verständnis von Ethnographie im frühen Film zu liegen. Film als Quelle, die wiederum schon als seine Geschichte verstanden wird, führt

unweigerlich zu der zuvor bereits erwähnten teleologischen Auffassung: primitives Kino hier, klassisches Kino dort.

Eine mögliche Geschichte des ethnographischen Films ist nur dann gegeben, wenn das Medium Film nicht nur als Erzähl-, Aufzeichnungs- oder Archivierungsmedium im wissenschaftlichen Sinne verstanden wird, sondern als Teil einer komplexen Medienpraxis.

Demnach ist eine ethnographische Filmgeschichte nicht ohne ihre medienhistorische Kontextualisierung zu haben. Es geht nicht ausschließlich um die Anwendung des Films in der ethnographischen Beobachtung, sondern auch um seine Verwendung und Auswertung in der wissenschaftlichen Praxis. Ethnographische Filmpraxis schließt die Museumsarbeit mit ein.

Am Beispiel des in der ethnographischen Filmliteratur bisher kaum beachteten Völkerkundlers Karl Weule sollen im Folgenden einige Punkte diskutiert werden.

Karl Weule (1864-1926) wurde 1907 Direktor des völkerkundlichen Museum in Leipzig, das unter seiner Leitung zum zweitgrößten seiner Art in Deutschland wurde. Man kann Weule durchaus als einen der leidenschaftlichsten Fürsprecher des Einsatzes der Filmkamera in der ethnographischen Beobachtung bezeichnen. Seine Filme, wenn auch nur wenige, sind in den vergangenen Jahren im Archiv des Leipziger Völkerkundemuseums wiederentdeckt worden und müssen als die ältesten Filmdokumente eines deutschen Wissenschaftlers gelten.

Im Sommer 1906 begab sich Karl Weule auf eine halbjährige Expedition in den Süden der Kolonie Deutsch-Ostafrika, nach deren Ende er über 1640 ethnographische Objekte, 1300 Photographien, 39 Phonogramms und 40 Kurzfilme verfügte.⁷ Über seine Expedition bemerkte Weule:

Ich habe kein Stück der Sammlung erworben, ohne mir seine Verwendung vorführen zu lassen; jeder Bogenbringer hat seine Kunst zeigen, jede Töpferin ihr Produkt vor meinen Augen anfertigen müssen.[...] Dabei sind alle wesentlichen Phasen mit dem Zeichenstift, dem Photo oder dem Kino festgehalten worden, der Name, die Herstellungsart, das Material etc. notiert worden.[...] In den dichtesten Menschenhaufen habe ich stundenlang gestanden, Lieder, Gesänge und Tänze mit Kino-Photo-Phonograph textlich aufnehmend und interlinear übersetzend.⁸

Welche Bedeutung der Film für Weule besaß, wird deutlich, betrachtet man die Auswertungspraxis und den Aufführungskontext seiner Filme näher.

Gemäß eines Bundesratsbeschlusses aus dem Jahre 1889 mussten alle ethnographischen Sammlungen von Expeditionen in die deutschen Kolonien, die durch den Staat finanziert wurden zuerst dem Berliner Museum für Völ-

kerkunde zugeleitet werden. Durch diese Resolution genoss das Berliner Museum eine privilegierte Stellung unter den deutschen Völkerkundemuseen, während nicht-preußische Museen erst im zweiten Durchgang von ethnographischen Sammlungen profitierten.⁹

Aus dieser strukturell schwächeren Position heraus ist es verständlich, dass Weule fortwährend bemüht war, die Hegemonie des Berliner Museums zu brechen. Obwohl jedoch Leipzig nicht das erste Zugriffsrecht auf ethnographische Sammlungen besaß, scheint die Frage nach den Auswertungsmodalitäten von Weules Filmen durch das administrative Raster gefallen zu sein. Zwar besaß das Reichskolonialamt die Rechte auf Weules Filme, die Positive lagerten jedoch in Leipzig. Dies verschaffte ihm den Vorteil, die Distribution seiner Filme zu kontrollieren und je nach Interessenslage Kolonialpropaganda, Museumspolitik oder Bildungsarbeit zu leisten.

Weules akademische Reputation gründet sich weniger auf seine Führungsrolle als theoretischer Denker denn auf seinen praktischen Fähigkeiten, die Ethnologie als akademische Disziplin in Deutschland zu etablieren. Aus diesem Grund hatte er ein großes Interesse, die Ethnologie und sein Museum in der Öffentlichkeit positiv darzustellen. Ein möglichst großes Publikum zu erreichen, bedeutete aber auch Ethnologie populär und verständlich darzustellen. In diesem Sinne betrachtete Weule den Film als perfektes Unterrichts- und Demonstrationsmittel im Vortragssaal, dessen Verbreitung möglichst gefördert werden sollte:

Der Kinematographenfilm ist das Demonstrationsmittel des Vortragssaals; zugleich ist er das Archiv der dahinschwindenden Sitten unserer Naturvölker. In dieser Eigenschaft sollte seine Anwendung mit allen Mitteln und in größter Ausdehnung angestrebt werden, solange es noch Zeit ist.¹⁰

Schon während seiner Expedition reflektierte Weule über den möglichen Einsatz des Films, so in der Kombination von Film- und Phonographenaufnahmen, um so dem „Nichtostafrikaner“ mit afrikanischen Gebräuchen bekannt zu machen.¹¹

In lokaler Hinsicht waren Filmvorführungen geeignet, das Leipziger Museum für die Bevölkerung populärer zu machen. Das Museum experimentierte fortwährend mit neuen Ausstellungskonzepten, organisierte spezifische thematische Ausstellungen und Museumstouren. Archivunterlagen belegen, dass Weule seine Filme z.B. in völkerkundlichen Kursen einsetzte, die sich einer enormen Beliebtheit in der Leipziger Öffentlichkeit erfreuten.

Die folgende Rezension eines Filmabends gibt einen Eindruck von den Aufnahmen, die Weule während seiner Forschung machte:

Um dem König einen Einblick in die afrikanische Technik zu gewähren, führt der Vortragende erst einen Schmied bei der Arbeit vor. Neben dem Meister kauert am Holzkohlenfeuer der Geselle. In raschem Takte bewegt er die beiden Blasebälge auf und nieder, während der Meister das Feuer ordnet und sich nur ab und zu von der wachsenden Glut des Schmiedestückes überzeugt. Endlich hat es die helle Rotglut erreicht. Rasch fliegt es von der Zange gepackt auf den nur dornförmigen Amboß, und hastig saust der Hammer auf das Eisen nieder bis dessen Erkalten zum neuen Erhitzen zwingt. Andere Bilder führen Tanz- und Singspiele aus den Mannbarkeitsfesten vor. In den Kreis der kauern und stehenden Zuschauer tritt eine als Frau verkleidete Maske zum bald feierlichen bald drolligen Solotanz. Ihr folgt in rhythmisch wogenden Reigentanz sich selbst mit lautem Gesang begleitend der Chor der Frauen. Ein drittes Bild zeigt wilde Männer-Ugoma. Mit Leopardenfellen, Federn und Tanzrasseln verhummt, springen sie unter Gesang auf den Tanzplatz zum Takt der Ugomatrommeln. Sie springen weiter, überspringen sich, laufen auch auf den Händen. Plötzlich ertönt ein mit Versen gesungenes Marschlied, ein Tanz-, Hochzeits- und Arbeitslied, zuletzt auch wehmütige aber umso melodiösere Weisen.¹²

Die Beschreibung entspricht wohl dem, was zuvor als „potpourriartige Bewegungsvorgänge“ beschrieben wurde. Doch scheint genau dies, die Attraktivität der Filme ausgemacht zu haben.

Wie das Zitat belegt, kam die Filmkamera vornehmlich bei kinetischen Ereignissen wie Ritualen und Tänzern zum Einsatz.¹³ Mit der gewählten Aufnahmegröße des *medium long shots*, wie er in den erhaltenen Filmaufnahmen zu sehen ist, und dem Einsatz des Phonographen bot sich dem Zuschauer ein eindrucksvolles audio-visuelles Spektakel, das von mehr als nur wissenschaftlichem Interesse war.¹⁴

Der Erfolg von Weules Film-Vorträgen lag nicht nur in dem spektakulären Sujet begründet, sondern auch in Weules Bereitschaft „unterhaltsam“ zu sein, um sein Publikum zu erreichen.¹⁵

Die vorhandenen überlieferten Skripte seiner Vorträge zeigen, wie er nicht scheute, sich als „zünftigen Professor“ im „wilden Afrika“ zu präsentieren.¹⁶ Wie die Notizen zu seinen Vorträgen belegen, folgten seine Ausführungen einer ausgearbeiteten Dramaturgie, die mit Hilfe des gesprochenen Textes, Lichtbildern, phonographischen und kinematographischen Aufnahmen und der damit verbundenen Licht-Dramaturgie, den Saal zu beleuchten bzw. ihn zu verdunkeln, in Szene gesetzt wurden: „Die Vorgeschichte meiner Expedition“, „Danksagungen“, „Generalkarte: Forschungsgebiet“, „Einführung in das Forschungsinstrument und Ziel der Forschung“, „Mein erstes Fieber“, „Photospaziergang“, „Mein Abend mit den Damen“, „Der Beginn der ethnographischen Arbeit“, Motive afrikanischer Männer, afrikanischer Frauen, ver-

schiedener Tänze und Feierlichkeiten sowie der bereits erwähnte Clown und verschiedene Gesänge. Weule beendete seine Vorträge nicht selten mit einer Phono-Film-Kombination im Sinne einer Apotheose, die seine Expeditionsgruppe auf dem Rückmarsch darstellte.¹⁷ – Dieses Vortragsmuster konnte nun gemäß des anwesenden Publikums variieren. Es ist somit nicht überraschend, dass ein Vortrag in der Nürnberger Abteilung der Deutschen Kolonialgesellschaft zu einem gut besuchten „Familienabend“ wurde.¹⁸

Eine letzte Aufführungsmöglichkeit, die sich im Kontext des ethnographischen Films anbietet, betrifft das pornographische „Potential“ ethnographischer Aufnahmen. Während seiner Expedition sah sich Weule wiederholt damit konfrontiert, dass einige der Afrikaner glaubten, dass eine Kamera die Menschen nackt sehen könnte.¹⁹ Weule war verärgert über dieses „Gerücht“, aber die Popularität semi-ethnographischer Publikationen auf dem deutschen Buchmarkt zeigt, dass die Vorbehalte der afrikanischen Bevölkerung nicht unbegründet waren. Photographen verlangten, dass Afrikaner sich vor der Kamera entblößten.²⁰ Als Beispiel lassen sich hier Max Weiss' *Die Völkerstämme im Norden Deutsch-Ostafrikas* oder H. C. Stratz' *Die Rassenschönheit des Weibes* nennen.²¹

Es kann bezweifelt werden, dass Weule ähnliche Aufnahmen von afrikanischen Frauen verlangte, doch war eines seiner Hauptinteressen auf seinen Expeditionen das Studium männlicher und weiblicher Initiationsfeste, die er intensiv mit der Filmkamera und dem Phonographen dokumentierte.²²

Weule war sicherlich nicht daran interessiert, billige erotische oder pornographische Aufnahmen zu erstellen. Dennoch waren seine Aufnahmen von einem „doppelten Blick“ gekennzeichnet, der ein *surplus* in der filmischen Ansicht bot, und außerhalb der Wissenschaft kommerziell genutzt werden konnte. Weule selbst betitelte eine von ihm gefertigte Diaaufnahme in einem Vortrag mit „Nymphen am Quell“. Deutlich kommerzielle Interessen äußerte dagegen die Firma Ernemann in Dresden, von der Weule sowohl seine Kamera bezog als auch seine Filme zur Entwicklung gab. Eine Rechnung von Ernemann an Weule für die Entwicklung von drei Filmen lief unter der Bezeichnung „picante Diapositiv Films“.²³ Diese Bezeichnung wählte man gewöhnlicherweise für erotische Filme, wie sie auf sogenannten „Herrenabenden“ gezeigt wurden. Es ist gut möglich, dass Ernemann genau an diese alternative Auswertungsform dachte, als er bei Weule für Kopien und Verleihrechte seiner Filme anfragte.²⁴

Weules Bedeutung und sein Einfluss auf eine Geschichte des ethnographischen Films steht noch am Anfang der Forschung, aber sein Interesse am

Film deutet auf eine sehr viel intensivere Auseinandersetzung mit dem Medium Film in der Ethnologie hin, als bisher bekannt. Wie gezeigt, lässt sich die Beziehung zwischen Ethnographie und Film auf vielfacher Weise neu diskutieren. Ethnographischer Film oder Film in der Ethnographie in den ersten Jahrzehnten seiner Anwendung ist zweifellos mehr als nur die Summe der überlieferten Filmdokumente.

¹ Böhl, Michael: *Entwicklung des ethnographischen Films. Die filmische Dokumentation als ethnographisches Forschungs- und universitäres Unterrichtsmittel in Europa*. Göttingen: Edition Herodot 1985, S. 68 ff.

² Bockow, Jürg: Exotische Objekte der Begierde? Vorüberlegungen zu einer Geschichte des ethnographischen Films. In: *Film-Korrespondenz*, Nr. 8, 23. April 1985: 6-10.

³ Böhl; *Entwicklung*, S. 77.

⁴ Koselleck, Reinhart: Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt. In: ders.: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag 1979, S. 176-207.

⁵ Ebd.: 204.

⁶ Ebd.

⁷ Bundesarchiv Berlin (BArch), R 1001/5637-2, S. 80.

⁸ Bericht über die landeskundlichen Expeditionen der Herren Prof. Dr. Karl Weule und Dr. Fritz Jäger in Deutsch-Ostafrika. In: *Mitteilungen von Forschungsreisenden und Gelehrten aus den deutschen Schutzgebieten* 19, 1906, no. 4, 294-304.

⁹ Essner, Cornelia: Berlins Völkerkunde-Museum in der Kolonialära. In: *Berlin in Geschichte und Gegenwart. Jahrbuch des Landesarchivs Berlin*. 5, 1986, 65-94.

¹⁰ Weule, Karl. *Negerleben in Ostafrika. Ergebnisse einer ethnologischen Forschungsreise*. Leipzig: Brockhaus 1908, S. VII.

¹¹ BArch, R 1001/5637-2, p. 57. Bemerkenswert in der Ausführung Weules ist, dass er Film nicht als Einzelmedium, sondern in Ergänzung bzw. in Kombination mit dem Phonographen dachte. Bisher unbeachtet in der Forschung ist, dass Filmvorführungen ethnographischen Inhalts immer als Teil einer Multimediashow *avant la lettre* verstanden wurden und somit erst im Ensemble der Medien ihre Bedeutung erlangten.

¹² *Leipziger Neueste Nachrichten*, 22.02.1907.

¹³ Pöch, Rudolf: Reisen in Neu-Guinea in den Jahren 1904-1906. In: *Zeitschrift für Ethnologie* 39, 1907, no. 39, S. 382-400.

¹⁴ Fatimah Toben Rony und Alison Griffiths verweisen auf den Darstellungscharakter des Tanzes als visuelles Spektakel im ethnographischen Film. Toben Rony, Fatimah: *The Third Eye: Race, cinema and the ethnographic spectacle*. Durham u.a.: Duke Univ. Press 1996, S. 65. Griffiths, Alison: *Wondrous Difference. Cinema, Anthropology & Turn-of-the-Century Visual Culture*. New York: Columbia University Press 2001, S. 119.

¹⁵ Karl Weule verfolgte damit einen ähnlich „pragmatischen Ansatz“ im ethnographischen Film wie zuvor Cort Haddon or Baldwin S. Spencer. Siehe Griffiths, *Wondrous Diference*, S. 148.

¹⁶ BArch, R 1001/5637-2, S. 86.

¹⁷ Archiv des Museums für Völkerkunde zu Leipzig, Akte: C 17 AF.

¹⁸ *Fränkischer Kurier*, 10.03.1908.

¹⁹ BArch, R 1001/6357-2, p. 86. Weule to Meyer, 07.10.1906.

²⁰ siehe hierzu die Photographien in: Steiger, Ricabeth und Martin Taureg: Körperphantasien auf Reisen. Anmerkungen zum ethnographischen Akt. In: Köhler, Michael und Gisela Barche (Hg.): *Das Aktfoto. Ansichten vom Körper im fotografischen Zeitalter. Ästhetik, Geschichte, Ideologie*. München, Luzern: C. J. Bucher Verlag 1985, S. 116-136.

²¹ Weiss, Max: *Die Völkerstämme im Norden Deutsch-Ostafrikas*. Berlin: Marschner 1910. Stratz, Carl Heinrich: *Die Rassenschönheit des Weibes*, Stuttgart 1901.

²² Bericht über die landeskundlichen Expeditionen, S. 294-304.

²³ Archiv des Museums für Völkerkunde zu Leipzig (AMVL): Aktenstück Expedition 1908/09 Prof. Weule, III. Rechnung, 02.03.1907. *Düsseldorfer Generalanzeiger*, 24.10.1909.

²⁴ AMVL: Expedition, Ernemann an Weule, 28.02.1907.

Für die Erziehung der Jugend! **NS-Prozesse und mediale Geschichtsvermittlung**

Sabine Horn

Der Frankfurter Auschwitz-Prozess (1963-1965) war das erste groß angelegte westdeutsche Verfahren, das sich mit Verbrechen befasste, die in einem Konzentrations- und Vernichtungslager verübt wurden. Er gilt als Meilenstein in der öffentlichen Auseinandersetzung mit den NS-Verbrechen.¹ Die Medienberichterstattung über den Prozess spielte dabei selbstverständlich die maßgebende Rolle. Der Düsseldorfer Majdanek-Prozess (1975-1981) war das letzte große Verfahren in einer Reihe westdeutscher NS-Prozesse.²

In einem diachronen Vergleich der westdeutschen Fernsehberichterstattung über beide Prozesse habe ich in meiner Dissertation untersucht, wie sich der mediale Umgang mit der NS-Vergangenheit im Fernsehen veränderte. Fragen sind dabei u.a. folgende: Welche Bilder über die Täter und Opfer hatten Bestand und welche veränderten sich? Wie gestalteten sich die juristischen Diskurse um Recht und Gerechtigkeit im Umgang mit der NS-Vergangenheit im Fernsehen?³ Hier, in diesem begrenzten Rahmen, kann ich nur einen schlaglichtartigen Überblick über einige Ergebnisse liefern.

Bislang liegen keine vergleichswisen Studien vor, die anhand von qualitativen Inhaltsanalysen die frühen TV-Quellen zum Thema Nationalsozialismus bearbeiten. Zwar existieren viele Arbeiten, die sich mit aktuellen Fernsehbeiträgen – wie z.B. denen von Guido Knopp – beschäftigen.⁴ Für die Zeit der Anfänge des Fernsehens bis in die 1990er Jahre kann man hingegen nur eine große Leere konstatieren.⁵ Für dieses Desiderat gibt es neben dem jahrelangen Desinteresse der Geschichtswissenschaft am Fernsehen als Quelle jedoch auch andere schwerwiegende Gründe. Der Zugang zu den Archiven von ARD und ZDF und die Beschaffung der Quellen ist nach wie vor mit vielen Hürden verbunden.⁶

Die Prozesse

Im Dezember 1963 wurde das Auschwitz-Verfahren in Frankfurt am Main eröffnet. Zum ersten Mal mussten sich mehrere Angehörige der Wachmannschaften des Lagers Auschwitz vor einem bundesdeutschen Gericht verantworten – knapp 20 Jahre nach Kriegsende. Der Beginn der Zeugenvernehmung der Überlebenden zwei Monate nach Beginn des Prozesses markierte einen Wendepunkt in dem Verfahren. Über 250 Überlebende kamen aus aller Welt nach Frankfurt am Main, um vor Gericht ihre Aussagen zu machen.

Durch ihre Schilderungen wurden allen im Gerichtssaal Anwesenden die grauenhaften Geschehnisse in den Lagern eindringlich vor Augen geführt. Die zum Teil menschenverachtenden Reaktionen der Verteidigung auf die Zeugenaussagen bestimmte die Rezeption des Prozesses im Ausland maßgeblich. So wurden Überlebende von einigen Verteidigern beispielsweise als kommunistische Verschwörer verdächtigt. Eine Kritik dieser aggressiven Verteidigungsstrategie spielte aber im Fernsehen der 1960er Jahre kaum eine Rolle – zu sehr war man mit den historischen Fakten über die nationalsozialistischen Verbrechen selbst beschäftigt. Am 19. August 1965 sprach der Vorsitzende Richter Hofmeyer schließlich die Urteile: sechsmal lebenslanges Zuchthaus, elf begrenzte Haftstrafen, die sich zwischen vier und 14 Jahren Zuchthaus bewegten, und drei Freisprüche.⁷ In seiner Urteilsbegründung betonte Hofmeyer nochmals, dass es sich um einen Strafprozess handelte und dass für das Gericht einzig die individuelle Schuld bzw. Unschuld der Angeklagten maßgebend war. Es sollte und konnte nicht allgemein über Auschwitz gerichtet werden. Das Strafgesetzbuch kenne schließlich keine Massenverbrechen.

Im November 1975 wurde am Landgericht Düsseldorf der Majdanek-Prozess eröffnet. Auf der Anklagebank saßen 15 Angeklagte, unter ihnen – und dies unterscheidet den Prozess von vielen anderen NSG-Verfahren⁸ – auch sechs Frauen. Die genderspezifische Mediendarstellung der Angeklagten sowie deren Selbststilisierungen vor der Kamera sind äußerst interessant, können und sollen hier aber nicht näher ausgeführt werden, da dies bereits an einem anderen Ort geschehen ist.⁹ Neben der Tatsache, dass ebenfalls Frauen auf der Anklagebank saßen, unterschied sich der Majdanek-Prozess aber auch aufgrund seiner enormen Länge von fünfeinhalb Jahren von vielen anderen NSG-Verfahren. Auch hier trugen einige Verteidiger mit ihrem menschenverachtenden Agieren innerhalb und außerhalb des Gerichtssaales zu einer Vergiftung der Atmosphäre bei. Ein Verteidiger beantragte festzustellen, ob der Geruch von verbrannten Menschenfleisch, den Überlebende in ihren Aussagen oft erwähnten, nicht mit dem Geruch von verbrannten Tierkadavern zu vergleichen sei – und wollte dies durch einen Veterinär prüfen lassen. Der relativ junge Rechtsanwalt Ludwig Bock beispielsweise zeichnete sich durch besonders geschmacklose Anträge an das Gericht aus. Nach der Aussage einer Überlebenden, deren Zwangsarbeit im Lager u.a. darin bestand Zyklon B-Dosen aus der Effektenkammer zu den Gaskammern zu bringen, beantragte Bock, sie sofort wegen Beihilfe zum Mord anzuklagen.¹⁰ Die Urteile, die schließlich am 30. Juni 1981 verkündet wurden, lösten Empörung unter den

Zuschauern aus: lediglich einmal lebenslang, sieben begrenzte Haftstrafen und fünf Freisprüche.¹¹

Die Quellen

Grundlage für meine Untersuchung bilden zeitgenössische Fernsehberichte aller Formate. Ich analysiere bundesweit gesendete Nachrichtenbeiträge – Wort- und Bildbeiträge –, Magazinbeiträge, wie beispielsweise *Panorama* oder *Monitor*, sowie längere Dokumentationen von ARD und ZDF, die explizit die beiden Prozesse zum Gegenstand haben. Ebenfalls berücksichtige ich die Beiträge des hessischen respektive nordrhein-westfälischen Regionalfernsehens.

Inhaltliche Schwerpunkte der jeweiligen Berichterstattungen

In den medialen Diskursen über den Auschwitz-Prozess kommt klar zum Ausdruck, dass das Verfahren als Bewährungsprobe für die junge Republik zu begreifen sei. Funktionieren Rechtsstaat und Demokratie, wie bewertet das Ausland das Bemühen um die juristische Aufarbeitung der NS-Vergangenheit? Und vor allem: Sind die Täter immer noch unerkannt unter uns, und wie viele sind es?

Mit nahezu detektivischer Leidenschaft suchen Journalisten Wohnorte der entlarvten Täter auf, zeigen uns Bilder der Klingelknöpfe, Vorgärten, Nachbarn und bitten Letztere um Psychogramme der Angeklagten – der doch an und für sich so biedereren Familienväter, wie oft konstatiert wird. Mit geradezu schlagender Naivität bringen die Journalisten ihre Verblüffung bzw. Verdrängung der nationalsozialistischen Geschehnisse zum Ausdruck. *„Lauter anständige, hilfsbereite Leute hört man auf die Stimmen ihrer Nachbarn, Freunde und Arbeitgeber. Was ging in diesen Menschen vor in den letzten 2 Jahrzehnten? Wie waren sie imstande unter dem Druck derartiger Erlebnisse und mit einem solchen Maß von Schuld belastet nach Kriegsende ein normales bürgerliches Leben zu führen, einer geregelten Arbeit nachzugehen, Familien zu gründen, Kühlschränke und Automobile zu kaufen, als ob es Auschwitz für sie nie gegeben hätte? Ein für Psychologen wie Staatsanwälte wohl kaum lösbares Rätsel.“¹²*

Es handelt sich hier für die Journalisten also um ein psychologisches und individualisiertes Problem und nicht um ein gesellschaftliches. Die mangelnde gesellschaftliche Bereitschaft, diese Täter juristisch zu verfolgen, wird nicht thematisiert. Das Framing des Themas „neu entlarvte Täter“ ist vielmehr deren vermeintliche Geschicklichkeit und Dreistigkeit, sich unter die bürger-

liche Gemeinschaft unerkannt zu mischen, in ihr zu assimilieren und am Wirtschaftswunder teilzunehmen. Der juristische Apparat, so scheint es, war angesichts der konstatierten Bauernschläue der Täter machtlos – ihn trifft keine Schuld. Lediglich der NDR – Anfang der 1960er Jahre in der Bundesrepublik der Vorreiter des investigativen TV-Journalismus (u.a. durch das erste Magazin *Panorama*¹³) – macht hier eine Ausnahme und kritisiert die mangelnde Bereitschaft der Justiz und der Politik zur Strafverfolgung der NS-Täter.

Die Frage nach den Tätern, die unter uns sind, gerät in den Fernsehbeiträgen über das Majdanek-Verfahren in den 1970er Jahren in den Hintergrund. Die vornehmliche Fixierung auf die Täter, die noch kennzeichnend für die Beiträge über den Auschwitz-Prozess ist, ist verschwunden. Die Berichterstattung über den Majdanek-Prozess setzt andere Akzente. Die Begegnung mit Überlebenden steht hier eindeutig im Vordergrund. Den Opfern wird insgesamt betrachtet mehr Zeit eingeräumt und sie sind oft in außergewöhnlich langen ungeschnittenen Sequenzen zu sehen und zu hören. Dort sprechen sie auch über ihre Gefühle und ihre Erinnerungsprozesse. Sie fungieren nicht nur als faktische Bezeuger für die historischen Verbrechen, wie dies in der Berichterstattung über den Auschwitz-Prozess der Fall ist. In den Beiträgen über den Majdanek-Prozess nehmen die Überlebenden eine weitaus vielfältigere Rolle ein: Es wird nicht nur erinnert, Erinnerung wird selbst reflexiv. Warum erinnern wir und wie erinnern wir? Dies betrifft überhaupt alle Beteiligten vor der Kamera.

Das gesteigerte Interesse an den Opfern korreliert mit einem gesellschaftlichen Generationenwechsel, der eine zunehmende Opferidentifikation nach sich zog – gerade auch im Hinblick auf die 68er Bewegung. Diese Identifikation war allerdings äußerst ambivalent und komplex.¹⁴ Aber auch die Konjunktur der Lokalgeschichte und die einhergehende Hinwendung zu lokal verfolgten Opfern und Opfergruppen war meiner Ansicht nach ebenfalls ein Inspirationsfaktor für die inhaltliche Konturierung der medialen Beiträge. Weitere Gründe für das Nachlassen des Interesses an der juristischen Verfolgung der Täter verweisen auf andere Diskursverlagerungen. Die dezidierte Beschäftigung verschob sich in den 1970er Jahren vom juridischen Gerechtigkeits-Diskurs in den Bereich der pädagogischen Fragen.¹⁵ Der Fokus richtete sich zunehmend auf die Gegenwart und Zukunft einer Generation, die, biografisch betrachtet, kein persönliches Erleben mit der Zeit des Nationalsozialismus verband. Begegnungen und Aussöhnungen mit den Nachbarländern, beispielsweise die Verbreitung der „Aktion Sühnezeichen“, nahmen an

Bedeutung zu; die Frage nach Recht, Gerechtigkeit und Sühne der Täter verblasste. So wird in den Majdanek-Beiträgen eindeutig der Versuch unternommen, den Prozess als relevant im Hinblick auf historisches Lernen für Gegenwart und Zukunft einzuordnen. Appelle an und Gespräche mit Jugendlichen spielen dabei eine zentrale Rolle. Der didaktische Impetus ist der signifikanteste Unterschied im Vergleich zur Berichterstattung über den Auschwitz-Prozess.

Insgesamt ist der paternalistische Charakter, wie mit der Vergangenheit umzugehen ist, in den 1970ern einem Duktus der Diskursivierung des Themas gewichen.¹⁶ Aus diversen Perspektiven – der Journalisten, der Überlebenden, Staatsanwälte, Richter, Verteidiger – und auch der deutschen und polnischen Bevölkerung – bietet sich den Zuschauern ein Kaleidoskop der Wahrnehmung. Zudem berichten Prozessbeteiligte, nicht wie in den 1960ern nur Fakten aus dem Gerichtsaal, sondern thematisieren ebenfalls die Atmosphäre im Gericht. Die multiperspektivische Sichtweise auf das Thema, die auch weniger erwünschte Stimmen – wie neonazistische Rechtsanwälte – vor der Kamera zu Wort kommen lässt, befindet sich ganz im Einklang mit der journalistischen Machart der 1970er und 1980er Jahre. Die emanzipierten Zuschauer machen sich durch die Vielfalt der Stimmen ihr eigenes Bild. Der Fernsehfilmemacher Eberhard Fechner treibt diese Form auf die Spitze, indem er für seinen Film *Der Prozeß* (1984) Interviewmaterial mit Prozessbeteiligten zu einem Film verarbeitet, der fast ohne On- oder Off-Kommentar auskommt – ein reiner Talking Heads Film also¹⁷.

Die Jugend

Wir haben es bei den meisten Filmbeispielen, die auf film- oder geschichtswissenschaftlichen Konferenzen gezeigt werden, mit Beiträgen zu tun, die sich vornehmlich an ein erwachsenes Publikum wenden. Ich erwähnte bereits, dass es in den 1970ern zu einer zunehmenden Didaktisierung der NS-Vergangenheit kam und der Majdanek-Prozess immer auch zugleich als pädagogischer Gegenstand der historisch-politischen Bildung in den Beiträgen betrachtet wurde. Was liegt da näher, als ein Filmbeispiel aus einer Jugendsendung eingehender zu betrachten?

Ich möchte das folgende Filmdokument aber auch noch aus einem anderen Grund hier vorstellen. Es handelt sich um eine Sendereihe des WDR, die in dieser Form außergewöhnlich war: Die Sendereihe *Is was?*. Die Sendung lief Mitte der 1970er bis Anfang der 1980er Jahre in der ARD. Jugendliche bewarben sich, um an einer Sendung teilzunehmen und sie selbst zu produzie-

ren. Sie waren quasi die Redaktion einer Ausgabe. Profis standen ihnen unterstützend zur Seite. Der emanzipierende Bildungsanspruch der boomenden Erziehungswissenschaft war sicherlich einer der Paten dieses Gedankens. Gesellschaftspolitische Themen waren Gegenstand der Reihe, wie z.B. anstehende Wahlen oder ökologische Themen. Eine Sendung war jeweils von 45min. Dauer. Das partizipatorische Konzept der Sendung war einmalig in der westdeutschen TV-Landschaft. Die Sendung bestand aus einem vorderen Spielfilm, der etwa 2/3 der Sendung einnahm und einer anschließenden Gesprächsrunde der Jugendlichen. Im ersten Teil wurde die Produktion der Jugendlichen redaktionell von den professionellen Redakteuren betreut. Im zweiten Teil redeten die Jugendlichen ungeschnitten in einer autonom geleiteten Talkrunde.¹⁸

Ich möchte im Folgenden auf ausgewählte Ausschnitte der Diskussionsrunde der Sendung zum Majdanek-Prozess eingehen. Zuvor haben die Jugendlichen Staatsanwälte, Verteidiger und Überlebende interviewt und haben auch in Majdanek vor Ort Aufnahmen gemacht. Filmästhetisch betrachtet ist der Ausschnitt relativ uninteressant, aber ich möchte gerade auf diesen Teil der Sendung eingehen, weil er wegen seines nicht erfolgten redaktionellen Eingriffs ein interessantes Zeitdokument darstellt.

Zum einen sind die spontan konstruierten Korrelationen zu anderen aktuellen politischen Ereignissen interessant. In welche politischen Zusammenhänge wird der Prozess von den Jugendlichen gebracht? Zum anderen: An der Diskussionsrunde sind jüdische und christliche Jugendliche beteiligt.¹⁹ Der diskursive Umgang zwischen den christlichen und jüdischen Jugendlichen zeigt diverse Dichotomisierungen und Zuweisungsstrategien auf. Die Trennungslinie zwischen dem „wir“ und „ihr“ wird hier recht scharf gezogen und die Aufgabe, welche Gruppe jeweils welche Fragen beantworten soll, ist recht eindeutig. Sowohl durch das Gespräch als auch die Sitzanordnung wird schnell klar, dass die jüdischen Jugendlichen in den Augen der Anderen eigentlich keine deutschen Jugendlichen sind.

Doch zunächst zum ersten Punkt, die diskursiven Korrelationspunkte, die die Diskussion bestimmen und in dieser Form in keiner anderen Sendung offen auftauchen. Ein christlicher Jugendlicher (A) stellt die folgende Frage an die jüdischen Jugendlichen (B):

(A) Aber andererseits ist es doch eine Realität, dass z.B. der israelische Politiker Begin auch damit eine gewisse Politik damit treibt. Könnt ihr euch damit identifizieren? Dass er eben versucht, die Bundesrepublik zu bestimmten

Sachen zu bringen, weil er so argumentiert, also ihr seid diejenigen, die es gewesen seid?

(B): Ja, man sollte das erst mal von einer ganz anderen Seite betrachten und erst mal den Menschen Begin erst mal selbst sehen. Was dieser Mann alles mitgemacht hat. Er hat Familienmitglieder verloren, Geschwister, was weiß ich, Eltern und da kann man nicht einfach sagen, wie kann sich dieser Mann einfach erlauben, solche Sachen von sich zu geben. [...] Ich weiß nicht, ob man dann sagt; o.k. dann sind ja jetzt 30 Jahre vergangen, so was musst du vergessen haben, so was musst du verkraftet haben, ja. [...]

(A) Ja, es ist doch aber eine Tatsache, dass er das benutzt, um im Wahlkampf bessere Wahlchancen zu bekommen.

(B) Nein, das würde ich nicht so sehen.

(A) Das richtet sich ja auch gegen das ganze Volk an sich oder auch zum Beispiel gegen Herrn Schmidt, unseren Bundeskanzler, dem Vertreter des Volkes. Das sind ja jetzt nicht nur die einzelnen Personen, die jetzt wirklich verantwortlich dafür waren, sondern allgemein, das ganze Volk, das deutsche Volk wird an sich dafür.

(B) Ja, ich find, da sollte man ja erst einmal das vom Ausgangspunkt her sehen. Was die Ursache war, die Begin dazu provoziert [...] Aber meines Erachtens kann man [Schmidt, S.H.) nicht Waffenexporte in Krisenländer schicken, wie z.B. der Nahe Osten, wo man doch wirklich mit rechnen muss, dass früher oder später diese Waffen gegen Israel eingesetzt werden.

[...]

(A3) Begin greift ja nicht die Jugendlichen an. Weil Schmidt hat ja gesagt, die meisten, die früher gelebt haben, das waren nur Jugendliche und so ist das ja nicht.

(A) Er hat aber gesagt, dass er keinen Deutschen mehr die Hand reichen möchte.

(B) Das hat er gesagt, aber er hat trotzdem Strauß die Hand gereicht. Man muss das ja auch symbolisch sehen, [...]

(A) Ja, wenn er aber doch sagt, er will keinem Deutschen die Hand geben.

(A2) Nun lass doch mal von Begin weg!

(A3) Also mich selber interessiert jetzt herzlich wenig, was das mit Begin zu tun hat, weil das auch außenpolitisch mehr zu tun hat. Mich würde mehr interessieren, wie die Beziehungen zwischen den Jugendlichen und uns jetzt ist. Und ich weiß nicht, ich hab irgendwie immer das Gefühl, dass ihr euch oder wir uns von euch trennt, distanzieren, dass wir einfach nicht aufeinander

der eingehen. Ich z.B. kenne keine Ju, äh Ju, (leise) keine Juden, kenn ich nicht.

Dieser Abschnitt ist aus zweierlei Hinsicht interessant. Mehrfach wird von den christlichen Jugendlichen in der Diskussionsrunde der Versuch unternommen, die Auseinandersetzung mit dem Holocaust in direkte Verbindung mit den aktuellen Beziehungen zwischen Deutschland und Israel zu bringen. Dabei geraten die jüdischen Jugendlichen grundsätzlich in die Rolle der Rechtfertigung und der Identifizierung mit der israelischen Außenpolitik und „unser Bundeskanzler Schmidt“ wird durch Betonung, Gestik und Mimik den christlichen Jugendlichen zugeordnet. Die Dichotomisierung „wir“/„ihr“ zieht sich durch die gesamte Diskussionsrunde, wie diese Eröffnungssätze verdeutlichen:

(A) Die Verteidiger im Prozess haben für alle Angeklagten Freispruch beantragt. Wie ist das für euch? Ihr seid ja Besucher eines Jugendzentrums einer jüdischen Gemeinde. Würde ein Freispruch bei euch jetzt auf Empörung stoßen, oder was würdet ihr dabei fühlen? [...]

(B zögert) Tja, es ist ja so, dass die Angeklagten, also man weiß ja praktisch, dass diese Leute irgendein Verbrechen begangen haben [...]

(A) Könntet ihr das nicht akzeptieren, wenn das Gericht sagen würde: wir mussten sie freisprechen, es waren nicht genug Beweise da?

Die christlichen Jugendlichen beziehen diese Frage nicht auf sich. Sie positionieren sich als nachgeborene Generation, die persönlich nichts mit der Geschichte des Nationalsozialismus verbindet; sie identifizieren sich mit der Bundesrepublik Deutschland. Gleichzeitig sprechen sie den jüdischen Jugendlichen diese vermeintlich neutrale Position ab. Es fällt zudem auf, dass den christlichen Jugendlichen das Wort „Jude“ schwer über die Lippen kommt – wohl einen pejorativen Beigeschmack hat.

Diese Befunde sind nicht sonderlich überraschend, wie wir bereits auf der Tagung nach meinem Vortrag in der anschließenden Diskussionsrunde festgestellt haben. Hypothetisch würden viele diese Diskurse sogar als gegenwärtig bezeichnen. Auffällig ist jedoch, dass die Sendung *Is was?* als einziger Fernsehbeitrag über den Majdanek-Prozess diese uns vertrauten Diskurslinien und Stereotype verwendet. In keinem professionellen Beitrag von ARD und ZDF treten diese bekannten Muster auf – auch nicht in dem professionell betreuten Einspielfilm der Sendung der Jugendsendung. Kaum wird je-

doch der professionelle Raum verlassen, stellen sich die vertrauten Zuschreibungsmuster unversehens ein. Dies ist ein Indiz dafür, wie hartnäckig sich bestimmte Bilder über Juden verankert haben und heute noch verankert sind – wie auch Reaktionen auf meine Befunde konstatieren: „Das ist doch heute auch noch so, oder?“ Gerade diese gefühlte Empirie sollte eine Veranlassung für eine bislang nicht erfolgte systematische Beschäftigung mit der Repräsentation und Konstruktion von Juden in den (deutschen) Medien sein. In meinem Quellenmaterial haben die Journalisten das Themenfeld vorzugsweise umschifft. Die Verbreitung der Muster ist an anderen Orten geschehen.

¹ Zum Auschwitz-Verfahren, das in der geschichtswissenschaftlichen Forschung relativ gut aufgearbeitet ist, siehe u.a.: Fritz-Bauer-Institut (Hg.), *Gerichtstag halten über uns selbst. Geschichte und Wirkung des ersten Frankfurter Auschwitz-Prozesses*. Frankfurt am Main/New York: Campus 2001; Hermann Langbein, *Der Auschwitz-Prozeß. Eine Dokumentation*, 2 Bände. Wien: Europa-Verlag 1965. Ein Nachdruck der Originalausgabe erschien 1995 bei der Büchergilde Gutenberg.

² Beim Majdanek-Verfahren handelt es sich nach wie vor um einen in der Forschung nur marginal aufgearbeiteten Prozess. Siehe u.a. die beiden folgenden journalistischen zeitgenössischen Publikationen: Ingrid Müller-Münch, *Die Frauen von Majdanek. Vom zerstörten Leben der Opfer und der Mörderinnen*. Reinbek: Rowohlt 1982; Heiner Lichtenstein, *Majdanek. Reportage eines Prozesses. Mit einem Nachwort von Simon Wiesenthal*. Frankfurt am Main: Europa-Verlags-Anstalt 1979.

³ Einen ersten Eindruck nach Sichtung des Quellenmaterials habe ich in dem folgenden Beitrag veröffentlicht: Sabine Horn, „Jetzt aber zu einem Thema, das uns in dieser Woche besonders beschäftigt.“ Die westdeutsche Fernsehberichterstattung über den Frankfurter Auschwitz-Prozeß (1963-1965) und den Düsseldorfer Majdanek-Prozeß (1975-1981) – ein Vergleich, in: 1999 *Zeitschrift für Sozialgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts*, Heft 2/2002, S. 13-43.

⁴ Siehe z.B. die Beiträge von Hanno Loewy, Karsten Linne, Judith Keilbach und Ole Frahm zu Guido Knopp in der Zeitschrift 1999. *Zeitschrift für Sozialgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts*, 17 (2002).

⁵ Einzig die groben Überblicke von Christoph Classen und Wulf Kansteiner liegen bislang vor. Classen, Christoph: *Bilder der Vergangenheit. Die Zeit des Nationalsozialismus im Fernsehen der Bundesrepublik Deutschland 1955-1965*. Köln: Böhlau 1999. Classen hat den Überblick im Wesentlichen anhand von Programmzeitschriften wie HörZu recherchiert. Kansteiner, Wulf: Ein Völkermord ohne Täter? Die Darstellung der „Endlösung“ in den Sendungen des Zweiten Deutschen Fernsehens, in: *Tel Aviver Jahrbuch für deutsche Geschichte*. Göttingen: Wallstein 2003, S. 253-286.

⁶ Vgl. Mattl, Siegfried: TV-Archive in Europa. Dokumentarische Beispiele. In: *Zeitgeschichte* 24, 1997, Heft 7/8, S. 268-269.

⁷ Vgl. Balzer, Friedrich-Martin und Werner Renz (Hg.), *Das Urteil im Frankfurter Auschwitz-Prozess (1963-1965). Eine erste selbständige Veröffentlichung*. Bonn: Pahl-Rugenstein 2004.

⁸ NSG kürzt Nationalsozialistische Gewaltverbrechen ab.

⁹ Siehe Horn, Sabine: „...ich fühlte mich damals als Soldat und nicht als Nazi.“ Der Majdanek-Prozess im Fernsehen - aus geschlechtergeschichtlicher Perspektive betrachtet. In: Ulrike Weckel und Edgar Wolfrum (Hrsg.): „Bestien“ und „Befehlsempfänger“. *Frauen und Männer in NS-Prozessen nach 1945*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2003, S. 222-249.

¹⁰ Zum genauen juristischen Wortlaut Bocks vgl. Justizministerium des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.), *Juristische Zeitgeschichte*, Band 10, Volker Zimmermann, NS-Täter vor Gericht. Düsseldorf und die Strafprozesse wegen nationalsozialistischer Gewaltverbrechen, Düsseldorf/Geldern S. 178.

¹¹ Vgl. Zimmermann, NS-Täter NS-Täter vor Gericht. Düsseldorf und die Strafprozesse wegen nationalsozialistischer Gewaltverbrechen. Hrsg. vom Justizministerium des Landes NRW, 2001, hier S. 187-188.

¹² Aus: *Die letzte Station – Auschwitz*, ZDF 11.1.1964.

¹³ Siehe z.B. Lampe, Gerhard und Schumacher, Heidemarie: *Das „Panorama“ der 60er Jahre. Zur Geschichte des ersten politischen Fernsehmagazins der BRD*. Berlin: Spiess 1991.

¹⁴ Vgl. hierzu Jureit, Ulrike und Michael Wildt (Hg.): *Generationen. Zur Relevanz eines wissenschaftlichen Grundbegriffs*. Hamburg: Hamburger Edition 2005.

¹⁵ Vgl. Brink, Cornelia: *Ikonen der Vernichtung: öffentlicher Gebrauch von Fotografien aus nationalsozialistischen Konzentrationslagern nach 1945*. Berlin: Akademie-Verlag 1998, S. 181.

¹⁶ Vgl. hier auch die Entwicklung in der öffentlichen Denkmalkunst, die sich seit Mitte der siebziger, Anfang der achtziger Jahre hinsichtlich Inhalt und Form radikal in Richtung Demokratisierung und Diskursivierung mit den Rezipienten änderte. Verwiesen sei in diesem Zusammenhang exemplarisch auf die Arbeiten von Horst Hoheisel, Esther und Jochen Gerz. Siehe dazu u.a.: James E. Young, *Formen des Erinnerns. Gedenkstätten des Holocaust*, Wien: Passagen 1997; Horst Hoheisel: *Aschrottbrunnen*. Hg. vom Fritz-Bauer-Institut. Schriftenreihe des Fritz-Bauer-Instituts Band 16. Frankfurt am Main 1998

¹⁷ Siehe zum Gesprächsfilm bei Eberhard Fechner und Hans-Dieter Grabe auch den Beitrag von Christian Hißnauer in diesem Band.

¹⁸ Ich danke der damaligen Redakteurin der Sendung, Monica Minzlaff, für diese Informationen.

¹⁹ Man sollte an dieser Stelle hinzufügen, dass die jüdischen Jugendlichen nicht an der Erstellung des Spielfilms beteiligt waren, sondern lediglich zur Diskussionsrunde geladen wurden.

Sekundäre Erinnerungsbilder

Visuelle Stereotypenbildung in Filmen über Holocaust und Nationalsozialismus seit den 1990er Jahren

Tobias Ebbrecht

In seinen Reflexionen *Die Untergegangenen und die Geretteten* schreibt Primo Levi über das „Erinnern der Wunde“:

Gewiß, Übung, das heißt in unserem Fall die häufige Vergegenwärtigung, hält die Erinnerung frisch und lebendig, genauso wie man einen Muskel leistungsfähig erhält, wenn man ihn oft trainiert; aber es ist ebenso wahr, dass eine Erinnerung, die allzu oft heraufbeschworen und in Form einer Erzählung dargeboten wird, dahin tendiert, zu einem Stereotyp, das heißt zu einer durch die Erfahrung getesteten Form, zu erstarren, abgelagert, perfektioniert und ausgeschmückt, die sich an die Stelle der ursprünglichen Erinnerung setzt und auf ihre Kosten gedeiht.¹

Levis kritische Reflexion über die Erinnerungen der Überlebenden an die grausame Erfahrung der nationalsozialistischen Konzentrations- und Vernichtungslager lässt sich auch auf die Problematik der Ablösung von Erinnerungen von ihren konkreten Trägern übertragen. An deren Stelle tritt eine Art sekundäre Erinnerung, die sich auf kulturell oder familiär tradierte Erinnerungen bezieht. Diese nachträgliche Erinnerung stützt sich auf Berichte, Erzählungen, Dokumentationen, Fotografien und Filme über Holocaust und Nationalsozialismus. Diese wiederum haben Erzählformen herausgebildet, die denen von Erzähl- und Bildstereotypen ähneln, wie wir sie aus der Film- und Wahrnehmungstheorie kennen. Levi bezeichnet die Tendenz, die Erinnerung durch ihre Erzählung in Stereotype zu transformieren, als Erstarrung. Solche Erstarrung ist ein zentrales Merkmal der Stereotypbildung, da diese Folge einer schematisierenden Verallgemeinerung bzw. Invariantenbildung ist.² Gleichzeitig erleichtern Stereotypenkomplexe das Verstehen. Die unhintergehbare Relation von Wiederholung zur Einprägung, die Levi als Erinnerungstraining bezeichnet, und Erstarrung hat, wie Jörg Schweinitz in seinen grundlegenden Untersuchungen zum Stereotypenbegriff herausarbeitet, auch spezifische affektive Besetzungen stereotyper Schemata zur Folge:

Stereotype vereinfachen die Rezeption: Durch die wiederholte Nutzung im Film werden bestimmte relativ invariante Formen, Typen und Abläufe, welche massenhaft funktionieren, vertraut. Vertraut auch in ihrer ideell-emotionalen Besetztheit und ihrer dramaturgischen Funktion.³

Diese affektiven Besetzungen sind für die nachträgliche Erinnerung, also eine stellvertretende Annahme von emotional besetzten Erfahrungen in schemati-

sierter und verdichteter Form von besonderer Bedeutung und spiegeln sich in einer Ästhetik der Nach-Bilder, die im folgenden untersucht werden soll.

Fixierte Geschichtsbilder

Bezogen auf die filmische Darstellung von Holocaust und Nationalsozialismus hat sich seit Beginn der 1990er Jahre verstärkt eine Bildästhetik entwickelt, die sich nicht mehr direkt auf die historischen Ereignisse, sondern auf deren tradierte mediale Bilder und Narrative bezieht. Steven Spielbergs Erfolgsfilm *Schindler's List* (*Schindlers Liste*, 1993) folgt beinahe vollständig dieser Ästhetik, die sich einerseits auf zu stereotypen Formen verdichtete Bildzitate stützt, andererseits aber den Eindruck von Authentizität und Geschlossenheit anstrebt und so die nachträglichen Bilder in einem abgeschlossenen Geschichtsbild fixiert. Joshua Hirsch interpretiert *Schindler's List* als Ausdruck eines reaktionären Postmodernismus, der die kritischen Potentiale des Modernismus zurückdrängt und den Status Quo festigt.⁴ Obwohl die Aura des Realistischen die Pastiche- und Zitatstruktur des Films überlagert, lassen sich zahlreiche Bild- und Filmzitate finden. Solche intertextuellen Bezüge verweisen auf ganze Stile, Genres und Filmformen. Dies bezieht sich explizit auch auf den visuellen Stil und seinen „rough, handheld documentary style that originated in cinéma vérité and direct cinema and has become ubiquitous as a signpost of ‚realism‘ in contemporary television dramas.“⁵

Hirsch kommt zu dem Ergebnis, dass *Schindler's List* durch die Verwendung von Elementen anderer Filme über den Holocaust den ikonischen Charakter dieser Bilder festschreibt:

The new discourse into which they are inserted combines the historical mastery (and trauma avoidance) of classical realism with postmodern pastiche. As has been pointed out by several scholars, quotation in *Schindler's List* does not interrupt the flow of the narrative with a modernist self-consciousness, but rather blends seamlessly into that narrative with the unself-consciousness of realism. It functions both to reinforce the authenticity of the film (on the postmodernist assumption that the past is more real if it looks like past films) and to set the film up as the ultimate and authoritative Holocaust film that absorbs and replaces all previous Holocaust films.⁶

Hirsch verdeutlicht den Zusammenhang von nachträglichen Bildern, die sich als intertextuelle Verweise und Zitate auf die mediale Repräsentation des Holocaust beziehen, und der Herstellung von Geschichtsfiktionen. Das medial vermittelte Wissen über die geschichtlichen Ereignisse wird aufgerufen, während gleichzeitig die ikonischen Bilder zu fixierten Geschichtsbildern werden,

die einen dokumentarischen Charakter bekommen. Dies zeigt auch folgendes Beispiel: In Claude Lanzmans *Shoah* (1985) berichtet der jüdische Überlebende Richard Glazar wie er aus dem Deportationszug heraus einen polnischen Bauern sah, der mit seiner Hand an seinem Hals entlangfuhr. Glazar betont, man habe dieser Geste zunächst keine Beachtung geschenkt und erst später verstanden, was sie bedeutete. Dem von Lanzman praktizierten Konzept des Reenactments folgend, „spielt“ Glazar diese körperliche Geste, die die verbale Erinnerung verstärkt, nach. Durch die angedeutete Handbewegung wird auf die Ermordung der Juden verwiesen. Diese dokumentarischen Aufnahmen, die durch die gespielte Geste in der Vorstellung der Zuschauer das Erinnerungsbild eines polnischen Bauern aufrufen, der diese Handbewegung angesichts eines vorbeierollenden Transportes von Juden in die Vernichtungslager macht, verdichtet *Schindler's List* zu einem fixierten Geschichtsbild, indem aus einem Waggon heraus ein Junge gezeigt wird, der diese Handbewegung macht. Der Film löst das Erinnerungsbild aus *Shoah* heraus und schreibt es ikonographisch fest. Innerhalb der Dramaturgie des Films bekommt es die Bedeutung eines symbolischen Bildes, das dem Zuschauer, der *Shoah* kennt, bedeutet, dass der Zug nicht ins rettende Brännlitz, sondern nach Auschwitz fährt.

Postmemory

Marianne Hirsch hat für die Ästhetik der nachträglichen Bilder den Begriff „Postmemory“ geprägt. Hirsch bezieht den Begriff in erster Linie auf die Kinder der überlebenden Opfer und deren Beziehungen zu den schrecklichen Erfahrungen ihrer Eltern. Diese Erfahrungen „erinnern“ die Kinder nur als Erzählungen und Bilder, mit denen sie groß geworden sind. An die Stelle der Elternerinnerung schiebt sich deren mediale Repräsentation.⁷ Hirsch illustriert dies an einem Beispiel. Im Comic *Maus*, der die Überlebensgeschichte seines Vater, eines jüdischen Häftlings in Auschwitz, erzählt, adaptiert Art Spiegelman ein Foto, das Margaret Bourke-White im April 1945 nach der Befreiung in Buchenwald für das *Life Magazine* aufgenommen hatte, und das mittlerweile zu einem ikonischen Bild des Holocaust geworden ist: eine Gruppe von Häftlingen steht am Zaun des Lagers und blickt in die Kamera. Spiegelman „stellt“ dieses Foto in seinem Comic nach. Dabei passt er es seiner künstlerisch-verfremdeten Nacherinnerung an, in der die Juden vom Zeichner als Mäuse dargestellt werden. Das bekannte Fotodokument der Häftlinge von Buchenwald wird aus seinem spezifischen historischen Kontext herausgelöst und an die Stelle eines fehlenden Bildes, nämlich des Vaters in

Auschwitz, gesetzt. Es bekommt den Charakter eines Fotos aus einem Familienalbum, in das der Zeichner einen Pfeil mit der Beschriftung „Poppa“ einfügt. Gleichzeitig bleibt aber auch die historische Schicht des Bildes durch die Nachstellung erhalten. Diese Methode zeigt „the son’s inability to imagine his own father’s past other than by way of repeatedly circulated and already emblematic cultural images, images that have become part of his own consciousness and his family album.“⁸ Sie basiert auf der fortwährenden Wiederholung derselben Bilder, die dadurch emblematisch das historische Ereignis symbolisieren. Mit Hilfe des Konzepts der Postmemory kann diese Form der Wiederholung bewusst und die Kanonisierung der Bilder nachvollzogen werden. Gleichzeitig können die Bilder der Postmemory Affekte beim Zuschauer produzieren. Sie repräsentieren nicht nur Ereignisse und Erfahrungen der Vergangenheit, „they can communicate an emotional or bodily experience by evoking the viewer’s own emotional and bodily memories.“⁹

Die Eigenschaften der Postmemory, ihr emblematischer Charakter, die Wiederholung und ihre Affektproduktion, ähneln stark der Funktion von Stereotypen in den Strukturen des Filmerlebens. Umberto Eco sieht Strukturen der Wiederholung und der Serialität als signifikantes Element der postmodernen Ästhetik und spricht von einem „Zeitalter der Wiederholung“¹⁰, deren spezifisches Merkmal die Intertextualität ist, also die Tatsache, „dass ein gegebener Text Echos vorhergehender Texte enthält.“¹¹

Intertextualität im Familiengespräch

Eine solche Echostruktur findet sich auch in einem Nebenstrang des Films *Der Untergang* (2004), der von dem Hitlerjungen Peter Kranz erzählt. Die nicht historisch belegte Geschichte sprach das Publikum besonders an, da es sich um eine Geschichte in der Geschichte handelt, die zum „Mitfiebern“ einlädt.¹² Peter Kranz wird noch in den letzten Tagen vor der Niederlage zum Volkssturm einberufen und für seine „Tapferkeit“ von Hitler ausgezeichnet. Bei diesen Aufnahmen handelt es sich um Nachbildungen von historischem Filmmaterial. Dieser Postmemory-Effekt steigert die Glaubwürdigkeit der Figur und bindet sie in das ästhetische Gesamtkonzept der filmischen Geschichtsfiktion ein. Die Geschichte von Peter Kranz basiert auf der Wiederholung der Begegnung mit Tod und Vernichtung. Ihre Plotpoints sind nicht weiter ausdifferenziert. Innerhalb eines intertextuellen Verweissystems können die Leerstellen jedoch durch die erinnerte Filmhandlung von Bernhard Wickis *Die Brücke* (1959) aufgefüllt werden. Die Struktur des Films arbeitet also

mit einer Nivellierung des Unterschiedes von Weltwissen und Filmwissen, wie Eco dies für den „intertextuellen Dialog“ beschreibt:

Jede Differenz zwischen dem Wissen von der Welt (naiv verstanden als ein Wissen, das sich aus extratextueller Erfahrung ableitet) und intertextuellem Wissen ist praktisch verschwunden. Unsere künftigen Reflexionen müssen daher nicht nur das Phänomen der Wiederholung innerhalb eines einzelnen Werkes oder einer Reihe von Werken in Betracht ziehen, sondern alle Phänomene, welche die verschiedenen Strategien der Wiederholung produzierbar, verständlich und kommerziell möglich machen.¹³

Im Fall des Wissens um den Nationalsozialismus ist das Weltwissen selbst ein sekundäres Wissen, das sich aus verschiedenen Quellen speist, zu denen andere Filme genauso gehören wie Familiengespräche und Schulbildung. In diesem Fall stoßen wir auf das Phänomen, dass dieses Wissen in Form von tradierten Geschichten der Eltern und Großeltern einer ähnlichen Struktur folgt, wie der intertextuelle Dialog, denn das „Medium der Weitergabe von Topoi und stereotypen Bildern ist nicht zuletzt das familiäre Gespräch. Dabei werden Vorstellungen oder Überzeugungen oft nicht intentional, sondern beiläufig im Rahmen von Geschichten tradiert, deren Gegenstand primär ein anderer ist.“¹⁴ Interessanter Weise sind diese Geschichten ebenfalls angefüllt mit intertextuellen Verweisen z.B. auf Filme. Nicht nur bebildern die Nachkommen die „Erzählungen der Eltern und Großeltern mit Hilfe von Filmen, Fernsehdokumentationen, Romanen oder Sachbüchern“¹⁵, vielmehr ist das „gesamte Verhältnis von Erzählvorlagen, Erlebnissen, Weitergaben von Erlebnisberichten und Bebilderungen mit vorhandenem visuellen Material [...] unentwirrbar komplex.“¹⁶ Dies führt zu der paradoxen Situation, dass die als Zeitzeugen fungierenden Großeltern Teile ihrer Geschichten mit Filmerzählungen kombinieren. Auch hier wird z.B. *Die Brücke* zum Plotlieferanten für eine Lebensgeschichte.¹⁷ Im Familiengespräch „werden die jeweiligen Versatzstücke und Fragmente aus anderen Geschichten in die eigene Lebensgeschichte integriert, indem sie angeeignet, d.h. den eigenen biographischen, situationsspezifischen und narrativen Erfordernissen entsprechend umgeschrieben werden.“¹⁸ Somit kann die Geschichte von Peter Kranz auch ohne *Die Brücke* mit bestimmten Topoi und Stereotypen aufgefüllt werden, die ursprünglich dieser Filmgeschichte entstammen, allerdings mit dem Umweg über die intergenerationelle Tradierung. Insofern könnte – wie die Autoren und Autorinnen einer Studie über die Wirkung von *Der Untergang* auf Schüler und Schülerinnen der neunten und zehnten Klasse schreiben – der Film

im Sinne eines Recency-Effekts bekannte Informationen zum deutschen Leid – beispielsweise aus Gesprächen mit Großeltern, die in ihren Geschichten gegenüber der jüngeren Generation zu Opferschaftskonstruktionen neigen – aktualisiert und in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt haben. Informationen zur Selbstverantwortlichkeit und Täterschaft Deutschlands sind zwar prinzipiell auch bekannt, treten aber in den Hintergrund, weil sie durch den Film nicht aktiviert werden.¹⁹

Ablösungen

Ein wesentlicher Grund dafür dürfte in den invarianten Strukturen liegen, die nicht nur in der Haupthandlung, die den Niedergang Hitlers und des Regimes, sondern insbesondere in den Nebenhandlungen wie auch der über den SS-Arzt Schenck zu finden sind. Schenck sieht aus dem Fenster fliegende Akten, die Untergang und Kapitulation symbolisieren. In einer der folgenden Szenen sieht er tote und verletzte Soldaten in einem aufgegebenen Lazarett. Danach befindet er sich mitten in einem engen Gang voller Verletzter. Durch die Wiederholung solcher Situationen wird Schencks Wandlung vom SS-Funktionär zum hilfsbereiten Wehrmachtsarzt verstärkt, und der Arzt zur positiven Identifikationsfigur. Dabei werden divergierende biographische Hintergründe der historischen Figur einfach ausgeblendet wie Schencks Tätigkeit als Arzt in den Konzentrationslagern Dachau und Mauthausen, wo er unter anderem an Menschenversuchen beteiligt war.²⁰

Die invarianten Strukturen werden um bestimmte nachträgliche und ikonographische Bilder herum gruppiert, die die Zuschauer wiedererkennen, bzw. Erinnerungsprozesse in Gang setzen. Auffällig ist, dass hier bestimmte typische Situationen oder symbolische Bilder bzw. Bildmetaphern aufgegriffen werden, die für Filme über den Holocaust stehen, also nicht aus dem Bilderarsenal des nationalsozialistischen Alltags bzw. des Zweiten Weltkriegs stammen. Im Zitieren der Nach-Bilder kommt es zu einer Ablösung ästhetischer und dramaturgischer Formen aus dem Kontext des Holocaust-Films, die auf das Sujet Nationalsozialismus und das Schicksal der deutschen Bevölkerung übertragen werden. Die Bilder aus der Holocaustikonographie symbolisieren die Perspektive der Opfer und sind kennzeichnend für Vernichtungsbzw. Rettungsgeschichten aus diesem Kontext. Diese Bezüge zur Perspektive der Opfer werden aufgerufen, indem die ikonographischen Bilder zur Vorlage der Darstellung von potentiellen bzw. tatsächlichen Tätern werden. Zwei Situationen machen dies deutlich. Als Schenck ein verlassenes Lazarett aufsucht, zeichnet sich undeutlich ein Leichenhaufen mit überwiegend nackten oder halbnackten Menschenkörpern ab, der an KZ-Aufnahmen erinnert. Die deutschen Opfer rücken als ermordete, halbnackte Soldatenkörper

bildlich an die Stelle der Ermordeten aus den Konzentrations- und Vernichtungslagern.

Eine zweite Szene zeigt Schenck, als er eine Erschießung von zwei in schäbige Kleidung gehüllten, ausgemergelten, alten Männern verhindern will. Hier wird eine Situation aufgegriffen, die aus Filmen wie *Schindler's List* oder *The Pianist* (*Der Pianist*, 2002) bekannt ist. In *Schindler's List* schießt der KZ-Kommandant Goeth von seinem Balkon zum Spaß auf jüdische Häftlinge. In *The Pianist* gibt es eine sehr brutale und erschütternde Szene, in der ein SS-Mann willkürlich jüdische Arbeiter aus dem Warschauer Ghetto erschießt. Sowohl die gestische Haltung, als auch die dramaturgische Funktion eröffnen deutliche Parallelen zur Szene in *Der Untergang*. Willkür und Gefahr der SS sollen damit betont werden, nur, dass in *Der Untergang* ein deutscher SS-Arzt und nicht ein jüdischer Gethetohäftling Zeuge dieser Willkürtat wird.

Von Superzeichen zu Echobildern

Wie Manuel Köppen angemerkt hat, führt die Überführung der historischen Ereignisse in im medialen Archiv aufbewahr- und erinnerbare Bilder und Zeichen zu einer Ablösung und einem Verschwinden dessen, was sie einst bezeichnen sollten. Vom fotografischen Bild mit seiner indexikalischen Bindung an eine vor-fotografische Wirklichkeit, wie es sich noch André Bazin vorstellte, wandelt sich das mediale Bild vom Holocaust zu einem „Superzeichen für das geschichtliche Ereignis des nationalsozialistischen Massenmordes“. ²¹ Die Archivbilder sind nicht nur gewandert, sie haben sich auch transformiert. Als Vorlagen für Spielfilmbilder dienen sie zur Herstellung von Bildern, „die in einem intertextuellen Spiel von Zitaten und Gegenzitaten auf frühere filmische Darstellungen verweisen“, welche Silvie Lindeperg als „Echo-Kino“ bezeichnet. ²² So können auch jene in das kollektive Bild-Gedächtnis überführten Bilder des Holocaust abgerufen und in den Kontext einer diametral entgegengesetzten Geschichte überführt werden: der Täter-Erinnerung.

Gleichzeitig bleiben jedoch die Spuren jener Vorlagen und Vor-Bilder in den stereotypen Nach-Bildern wie ein Echo enthalten. Die intertextuelle Verknüpfung ermöglicht also viel eher als die brüchig gewordene indexikalische Referenz, den Status der Bilder selbst zu thematisieren und „den Blick von der dargestellten Vergangenheit auf die Mittel ihrer Darstellung zu verschieben.“ ²³ Das hieße nicht mehr das „Ursprüngliche“ der Bilder zu suchen, sondern den Zeichencharakter jener Bilder und Berichte von den Verbrechen und vom Nationalsozialismus kritisch zu analysieren. Allerdings nicht, um

den Bezug zum geschichtlichen Ereignis gänzlich zu verwischen, sondern um die Geschichtlichkeit der Bilder als Anleitung zu einer „historisierenden Lektüre“ zu verstehen, wie sie Matthias Steinle vorschlägt.²⁴ Eine Reflexion dieser historisierenden Lektüre ermöglichte die Bewusstmachung der Schichten dieser populären Bilder. Sie verlief gleichsam durch und jenseits der stereotyp gewordenen Bilder, indem ihre Verweisstrukturen zu einer aktiven Auseinandersetzung mit Geschichte, Geschichtsschreibung, den historischen Verbrechen und ihrer Gegenwart führen.

¹ Levi, Primo: *Die Untergegangenen und die Geretteten*. München, Wien: Carl Hanser 1990, S. 20.

² Schweinitz, Jörg: Stereotype in der populären Filmunterhaltung. In: *Zur Unterhaltungsfunktion des Films für Kino und Fernsehen*, Arbeitsheft 38. Berlin: Akad. d. Künste der DDR 1986, S. 19-24, hier S. 19.

³ Ebd., S. 20.

⁴ Hirsch, Joshua: *Afterimage. Film, trauma and the Holocaust*. Philadelphia: Temple Univ. Pr. 2004, S. 141.

⁵ Ebd., S.145.

⁶ Ebd., S. 147f.

⁷ Hirsch, Marianne: Surviving Images. Holocaust Photographs and the Work of Postmemory. In: Barbie Zelizer (Hg.): *Visual Culture and the Holocaust*. New Jersey: Rutgers 2001, S. 215-246, hier S. 218.

⁸ Ebd., S. 220.

⁹ Ebd., S.225.

¹⁰ Eco, Umberto: *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Leipzig: Reclam 1989, S. 302.

¹¹ Ebd., S. 307.

¹² Vgl. Meyen, Michael und Senta Pfaff: Rezeption von Geschichte im Fernsehen. In: *Media Perspektiven* 2/2006, S. 102-106, hier S. 105.

¹³ Eco: *Im Labyrinth der Vernunft*, S. 311.

¹⁴ Welzer, Harald et al.: „Opa war kein Nazi“. *Nationalsozialismus und Holocaust im Familiengedächtnis*, Frankfurt/M.: Fischer 2002, S. 157.

¹⁵ Ebd., S. 129.

¹⁶ Ebd., S. 128.

¹⁷ Vgl. ebd., S. 125.

¹⁸ Ebd., S. 120.

¹⁹ Hofmann, Wilhelm et al.: Heute haben wird Hitler im Kino gesehen. Evaluation der Wirkung des Films ‚Der Untergang‘ auf Schüler und Schülerinnen der neunten und zehnten Klasse. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 17 (N.F. 5) 4, S. 132-146, hier S. 142.

²⁰ Vgl. Weyand, Jan: So war es! Zur Konstruktion eines nationalen Opfermythos im Spielfilm ‚Der Untergang‘. In: Willy Bischof (Hg.): *Filmri:ss. Studien über den Film „Der Untergang“*. Münster: Unrast, S. 39-68, hier S. 45.

²¹ Köppen, Manuel: Von Effekten des Authentischen – Schindlers Liste: Film und Holocaust. In: ders. und Klaus R. Scherpe (Hg.): *Bilder des Holocaust. Literatur - Film - Bildende Kunst*. Köln u.a.: Böhlau 1997, S. 145-170, hier S. 146.

²² Lindeperg, Sylvie: Spuren, Dokumente, Monumente. Filmische Verwendungen von Geschichte, historische Verwendungen des Films. In: Judith Keilbach und Eva Hohenberger (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin: Vorwerk 8 2003, S. 65-81, hier S. 68.

²³ Ebd.

²⁴ Steinle, Matthias: Das Archivbild. Archivbilder als Palimpseste zwischen Monument und Dokument im audiovisuellen Gemischtwarenladen. In: *MEDIENwissenschaft* 3/2005, S. 295-309, hier S. 299.

„Unten waren elf. Oben war ,die ganze Welt“¹
Die Rethematisierung des Grubenunglücks von Lengede
im Dokumentarspiel und als Gesprächsfilm

Christian Hißnauer

Das Grubenunglück von Lengede im Oktober/November 1963 war die erste Katastrophe, von der im deutschen Fernsehen *live* berichtet wurde. Nach 14 Tagen konnten noch 11 Bergleute, die längst für tot erklärt waren, gerettet werden. Die dramatische Rettungsaktion ging in die bundesdeutsche Nachkriegsgeschichte als das *Wunder von Lengede* ein.

2003 jährte sich das Ereignis zum dreißigsten Mal. Sat1 zeigte aus diesem Anlass das aufwändig inszenierte Event-Movie *Das Wunder von Lengede* von Kaspar Heidelbach. Das Grubenunglück und die anschließende Rettungsaktion wurde mit Starbesetzung – u.a. Nadja Uhl, Heino Ferch, Jan Josef Liefers und Heike Makatsch – „nach einer wahren Begebenheit“ nachgestellt. Mit ähnlichen Filmen machten private Sendeanstalten in den vergangenen Jahren immer wieder auf sich aufmerksam: *Der Tanz mit dem Teufel – Die Entführung des Richard Oetker* (2001), *Die Luftbrücke* (2005) oder jüngst *Die Sturmflut* (2006). Natürlich gibt es in diesem Bereich des Fernsehens ebenfalls *me-too*-Produktionen öffentlich-rechtlicher Sender, wie das ZDF mit *Dresden* (2006) eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat.

Das Wunder von Lengede zeigt aber auch, dass es nicht nur einen Stichtagsjournalismus gibt. Auch im Bereich des (Fernseh-)Films kommt es immer wieder zu Rethematisierungen von zeithistorischen Ereignissen rund um die entsprechenden Jahrestage.

Am Beispiel des Grubenunglücks beleuchte ich in diesem Artikel Wegmarken in der Entwicklung des bundesdeutschen Fernsehdokumentarismus. Im Fokus stehen zwei Produktionen, die 1969 und 1979 das Ereignis vergegenwärtigten: als Dokumentarspiel und im Interviewdokumentarismus.

Der Szenische Dokumentarismus der 1960er Jahre

Das *Dokumentarspiel* verdankt seinen Namen einer 1962 eigens dafür eingerichteten Hauptabteilung des ZDF. Thomas Koebner bezeichnete diese Spielart auch als *szenischen Dokumentarismus*². Auch wenn es in der ARD keine entsprechende Abteilung gab, so wurden dennoch von fast allen Sendeanstalten Dokumentarspiele produziert.³ Seine Hochphase erlebte es Mitte/Ende der 1960er Jahre.

Werner Waldmann beschrieb diese Form des dokumentarischen Erzählens wie folgt:

Dokumentarspiel meint ganz vordergründig ein dramatisches Spielgeschehen, das auf Ereignissen basiert, die tatsächlich stattgefunden haben. In welcher Weise dies dramaturgisch realisiert wird, ist eine Frage, die für den Terminus als solches nicht entscheidend ist. Das Spiel kann den Ereignissen frei nachempfunden sein; es ist aber wichtig, die Ereignisse nicht formal zu verfremden.⁴

Das ist ein großer Unterschied zu den eingangs erwähnten Event-Movies. „Im Dokumentarspiel werden Figuren und Ereignisse rekonstruiert, die historisch belegt sind [...].“⁵ Auch die Event-Movies setzen auf eine detailgetreue Rekonstruktion. Doch die Rekonstruktion bezieht sich vor allem auf Kostüme, Dekors und computergenerierte Luftbrücken oder Sturmfluten: Der Schauwert ist oft wichtiger als historische Fakten. Die Handlung ist bestenfalls „inspiriert“ von wahren Begebenheiten. So wird Geschichte zu einem *Fernsehereignis*.⁶

Die tatsächlich erzählten Geschichten sind zumeist fiktiv oder aus dramaturgischen Gründen verändert. Emotionen sind hier wichtiger als historisch verbürgte Tatsachen. So betont *Das Wunder von Lengede* vor allem die Situation der befreundeten (und erfundenen) Bergarbeiterfrauen Renate Reger (Heike Makatsch) und Helga Wolbert (Nadja Uhl) zwischen Hoffnung und Resignation. Bevor ihre Männer in die Grube einfahren, gibt es in beiden Beziehungen Streit. Die eigentlichen Rettungsarbeiten werden fast zur Nebensache und vor allem die persönlichen (Beziehungs-)Probleme in den Vordergrund gerückt. In dem gleichnamigen ZDF-Dokumentarspiel von 1969 (Buch: Fritz Böttger; Regie: Rudolf Jungert) hingegen werden die Rettungsversuche nicht dargestellt, sondern detailliert beschrieben. Der Fokus der Darstellung liegt auf den faktischen Geschehnissen rund um die Rettung, nicht auf den persönlichen Dramen, die sich um das *Wunder von Lengede* herum ereignet haben.

Auffällig bei diesem Dokumentarspiel ist weniger das heutzutage theatral anmutende Spiel und die eher statische Inszenierung, sondern die sehr textlastige Umsetzung. Dieses *Wunder von Lengede* wirkt weniger wie eine *szenische* Rekonstruktion, sondern wie eine Nacherzählung: Haupthandlungsorte sind über weite Strecken ein Aufenthaltsraum und eine Kneipe, in der die Rettungskräfte sich gegenseitig von ihren Fortschritten und Rückschlägen berichten.⁷ Dabei scheint der Film zusätzlich vom aufklärerischen Impetus des so genannten Erklärdokumentarismus beseelt zu sein. Möglichst fakten-

reich – und für den Laien zuweilen unverständlich – werden immer wieder das Vorgehen und die Probleme der Rettungsaktion beschrieben. Dafür werden auch Grafiken in das Spiel mit einbezogen. Offenkundig soll – und muss – der Text alle wichtigen Informationen vermitteln. Auch dadurch entsteht der theatrale Eindruck der Inszenierung.⁸ Nur gelegentlich werden Archivaufnahmen und einige wenige Außenaufnahmen einmontiert. Von daher ist es nicht überraschend, dass Dokumentarspiele oft Gerichtsprozesse thematisieren (zumal hier ‚authentische‘ Protokolle als Textquelle verwendet werden können⁹). Textinserts und einmontierte Fotos – wie z.B. in *Der Reichstagsbrandprozeß* (1967) – dienen hierbei in einigen Fällen dazu, immer wieder auf den Spielcharakter zu verweisen, in dem der Illusionseindruck gebrochen wird. Dies fand man jedoch eher bei den ARD-, als bei den ZDF-Produktionen, die stärker dem rein Szenischen verpflichtet waren. „Die Ausgrenzung aller nicht-szenischen Möglichkeiten des Dokumentarspiels erklärte vor allem Wolfgang Bruhn [Mitte der 1960er Jahre Leiter der Abteilung Dokumentarspiel, CH] zum beherrschenden Dokumentarspielprinzip des ZDF.“¹⁰ Das Dokumentarspiel der 1960er Jahre war aufgrund der Organisation in einer eigenen Hauptabteilung vom ZDF geprägt. Doch diese Dominanz wurde zu einem Problem für diese Form. So kommt z.B. Knut Hickethier zu dem Schluss:

Das Dokumentarspiel als eigenständige Programmform und spezifische Gattung blieb eine Erfindung der ZDF-Administration, die jedoch nicht vermochte, in dieser [...] Programmsparte eine eigene ästhetische Entwicklung zu vollziehen. Diese Entwicklung fand eher dort statt, wo die Abschottung der Programmsparten nicht bestand, sondern die ästhetischen Abgrenzungen flexibel blieben und das Dokumentarspiel als Teil des Fernsehspiels sich ungehindert verschiedener dokumentarischer Methoden bedienen konnte.¹¹

In *Das Wunder von Lengede* folgt die Dramaturgie den tatsächlichen Ereignissen. So thematisieren Böttger und Jungert zunächst sehr ausführlich die mittlerweile oft vergessene erste Rettungsaktion, bei der bereits drei Verschüttete geborgen wurden. Bis dahin wird nur aus der Perspektive der Rettungsmannschaften erzählt. Erst nach fast 45 Minuten etablieren sie eine zweite Erzählperspektive. Bevor die Retter wissen, ob sich tatsächlich Kumpels in den *Alten Mann* retten konnten, zeigt die Kamera die Situation der Eingeschlossenen. Da die Batterien der Grubenlampen nur für 12 Stunden reichten, sieht man zunächst minutenlang einen dunklen Bildschirm. – In der Sat1-Produktion ist der Hohlraum hingegen hell erleuchtet. Der Zuschauer soll einen guten Blick auf die dramatische Situation haben.

In den 1950er und 1960er Jahren sah man eine Verwandtschaft des Fernsehens eher mit dem Theater als mit dem Film.¹² In diesem Dokumentarspiel ist das sehr auffällig: Es wird vor allem über den Text – entweder im Kommentar oder im Dialog¹³ – erzählt. Das Bild behauptet dagegen keine Eigenständigkeit. Der schwarze Bildschirm symbolisiert dies konsequent.

Zeitzeugen erinnern sich: Der Interviewfilm

Eberhard Fechner ist der bekannteste und vielleicht wichtigste Vertreter des sogenannten *Interviewdokumentarismus* im deutschen Fernsehen. Doch weder war er der erste, noch der einzige Dokumentarist, der seine Filme weitestgehend aus den gefilmten Gesprächen mit seinen Protagonisten montierte – er verwob die Gespräche jedoch mit seiner Cutterin Brigitte Kirsche besonders virtuos.

Ein ebenso bedeutender – wenn auch weniger prominenter – Vertreter des Gesprächsfilms ist Hans-Dieter Grabe. Von 1962 bis zu seiner Pensionierung 2002 realisierte er für das ZDF ca. 60 zumeist kürzere Dokumentarfilme.¹⁴ Einer davon ist *Das Wunder von Lengede – oder Ich wünsche keinem, was wir durchgemacht haben* aus dem Jahr 1979.

Der etwas sperrige Begriff *Interviewdokumentarismus* wurde von Thomas Koebner in den 1970er Jahren geprägt.¹⁵ Er sah darin eine Weiterentwicklung des Dokumentarspiels: „Der Interview-Dokumentarismus bricht mit der konventionellen und konservativen Dramaturgie des szenischen Dokumentarismus. Er hilft auf diese Weise dem Medium Fernsehen, gegenüber Theater und Film mehr Eigenständigkeit zu erringen.“¹⁶

Hier muss man berücksichtigen, dass in der zeitgenössischen Auseinandersetzung die Gesprächsfilme von Fechner (*Nachrede auf Klara Heydebreck*, 1969) oder Erika Runge (*Warum ist Frau B. glücklich?*, 1968) als Fernseh- oder Dokumentarspiele rezipiert wurden, bei denen die Recherche selbst zum Gegenstand des Filmes gemacht wurde. Das mag aus heutiger Sicht irritieren, da es in diesen Filmen ja keine *Spielhandlung* gibt. Es erklärt sich vielleicht daraus, dass vor allem Fechner seine Filme für die Fernsehspielabteilung des Norddeutschen Rundfunks realisierte. Er zählt zur 2. Generation der sogenannten *Hamburger Schule*, deren Arbeiten sich immer „auf der Grenzlinie zwischen dokumentarischem und fiktionalem Film“¹⁷ bewegten. Entsprechend wurde nicht immer eindeutig zwischen fiktionalen und dokumentarischen Filmen unterschieden und ein Film wie *Alma Mater* (Rolf Hädrich, 1969) zuweilen dem Interviewdokumentarismus zugeordnet.¹⁸ Solche Bezeichnungen des Gesprächs- resp. Erzählfilms als Fernseh- oder Dokumen-

tarspiel finden sich bis weit in die 1970er Jahre – mit zum Teil überraschenden Begründungen: „Das eigentlich Bemerkenswerte an Fechners ‚Nachrede auf Klara Heydebreck‘ ist [...] die ganz spezifische Mischung aus dokumentarischen- und Spielelementen [...]. In diesem Film wird nicht mehr *nach*, sondern *mit* dem dokumentarischen Belegmaterial gespielt.“¹⁹

Im Unterschied zu Grabe interessiert sich Eberhard Fechner weniger für die *einzelnen* Personen. Die Protagonisten bleiben z.B. in *Der Prozeß* (1984) nur Funktionsträger: Angeklagte, Richter, Schöffe, Zeuge, Prozessbeobachter. Ihre Namen erfährt man nicht²⁰. Das durch den Zusammenschritt einer Vielzahl von Interviews und Perspektiven entstehende Kaleidoskop ergibt bei Fechner die überindividuelle Erzählung. Fechner selbst sagte dazu: „Mich interessieren nur Stoffe, die weder in der subjektiven Problematik eines einzelnen noch in der abstrakten Problematik der Geschichte stecken bleiben.“²¹ Es entsteht also eine Erzählung, die eben nicht *eine* subjektive Geschichte ist. Doch gerade dadurch, dass diese Erzählung aus persönlich Erlebtem konstruiert wird, wird sie hinreichend konkretisiert, um sich nicht als unbeeinflussbares Schicksal in abstrakten historisch-politischen Zusammenhänge und Machtkonstellationen zu verlieren.

Hans-Dieter Grabe hingegen lässt dem Einzelnen viel mehr Raum seine eigene, persönliche Geschichte zu berichten und ordnet sie nicht so stark dem Thema unter, wie es bei Fechner geschieht. Bereits 1972 realisiert er konsequent einen Film, der nur durch einen Protagonisten getragen wird: *Mendel Schainfelds zweite Reise nach Deutschland*.

Das Interesse für die persönliche Geschichte wird in *Das Wunder von Lengede* z.B. darin ersichtlich, dass Grabe vor allem die psychischen Folgen für die Geretteten thematisiert. Bereits in der Exposition wird das deutlich: Die von ihm interviewten ehemaligen Vershütteten zeigt er zunächst an ihren aktuellen Arbeitsplätzen oder Zuhause und berichtet aus dem Off über die beruflichen und gesundheitlichen Folgen. Zu Wort kommen dann ihre Frauen. Auch sie berichten von den Auswirkungen auf die Psyche ihrer Männer. Bilder deren stummer Blicke verwendet Grabe als Zwischenschnitte. Erst nach ca. 8 Minuten lässt Grabe die Männer von ihren Erlebnissen erzählen. Zu diesem Zeitpunkt hat er sie bereits als leidende Opfer und nicht als strahlende Helden etabliert. Ähnlich wie in seinen Vietnam-Filmen (vor allem *Nur leichte Kämpfe im Raum Da Nang* 1972 und *Do Sanh – Der letzte Film* 1998), interessiert sich Grabe hier für die (Spät-)Folgen des Unglückes.²²

Thomas Frank behauptet in seiner Promotion über Hans-Dieter Grabe, dieser verzichte im Unterschied zu Fechner in *allen* seinen Gesprächsfilmen „auf

die Methode der Wechselrede“²³. Dies stimmt jedoch nur für die Filme, die um *eine* Person kreisen oder für einen Film wie *Hiroshima. Nagasaki. Atombombenopfer sagen aus* (1985), in dem er das persönliche Leid nicht durch eine solche Form der Montage entwerten will.

In *Das Wunder von Lengede* gibt es jedoch die ergänzende und die widersprechende Wechselrede.²⁴ Gerade am Anfang ist noch auffällig, dass Grabe sowohl die ergänzende Rede als auch eine Parallelmontage benutzt. Dies liegt daran, dass die Bergleute an verschiedenen Stellen der Schachanlage von dem eindringenden Wasser überrascht wurden und sich erst nach und nach zusammenfanden, bis sie sich gemeinsam in den *Alten Mann* retten konnten. Von da an setzt Grabe die Wechselrede noch deutlicher ein. Dieses Montageprinzip ist möglich, da die persönlichen Schicksale einen gemeinsamen Bezugspunkt haben. Fechners Filme zeichnen sich gerade darin aus. Daher ist es ihm möglich, seinen Gesprächspartner an einem – bildlich gesprochen – *Imaginären Tisch* (Netenjakob) zu versammeln. Der Bezugspunkt variiert dabei. In einigen Filmen ist dies ein Ort (*Unter Denkmalschutz* 1975, *Im Damenstift* 1983), in anderen sind es die persönlichen Bindungen einer Personengruppe (*Klassenphoto* 1970, *Comedian Harmonists* 1977). Sein erster Erzählfilm war eine *Nachrede auf Klara Heydebreck*. In *Der Prozeß* interviewt er die an dem Majdanek-Gerichtsverfahren beteiligten Personen²⁵. Die unterschiedlichen Gespräche beziehen sich immer wieder auf die gleichen Personen und/oder Begebenheiten. So kann Fechner aus den verschiedenen Interviews *eine* Erzählung darüber montieren. – Grabe geht jedoch oft gerade umgekehrt vor. Er will nicht *viele* Gespräche, die sich zu einer Erzählung vereinen. Er will die *eine, eigene* Geschichte.²⁶

Grabe verwendet in seinen Filmen häufiger den Off-Kommentar zur Raffung, da die meisten seiner Filme eher kürzer sind (30 bis 45 Minuten). Er hatte also nie die Zeit zur Verfügung wie Fechner und musste daher stärker auf dieses Mittel der Informationsvermittlung zurückgreifen. Auch hier sieht man einen Unterschied: Während Fechner spätestens seit *Klassenphoto* nur noch Großprojekte realisierte, war Grabe viel mehr dem Fernsehalltag verbunden.

In seinen Kommentaren lässt Grabe Hintergrundinformationen einfließen, die zum Verständnis der persönlichen Schicksale wichtig sind, um die Interviews von der Last der Faktenvermittlung zu befreien. Es gibt jedoch auch Filme, in denen Grabe nahezu gänzlich – oder zumindest in relevanten Sequenzen – auf einen eigenen Kommentar verzichtet. In Filmen wie *Nur leichte Kämpfe im Raum Da Nang* oder *Nicht mehr heimisch in dieser Welt*

(1994) über Folteropfer übernehmen dann jedoch Ärzte und Therapeuten die kommentierende Funktion und berichten über die Opfer. Dies dient nicht nur der Authentisierung, sondern schafft eine eigentümliche Distanz durch Versachlichung, die eine Auseinandersetzung mit dem Leid ermöglicht.

Auch mit Archivmaterialien geht Hans-Dieter Grabe sehr behutsam um, da er dieses Material nicht entwerten will: „statt des Vielen das ganz Wenige“²⁷ ist sein Motto. Aber: „Diese Enthaltensamkeit in der Verwendung von Archivmaterial ist nur möglich, wenn man beim Zuschauer eine zumindest ungefähre Kenntnis der entsprechenden Archivbilder voraussetzen kann.“²⁸ Dies zeigt, wie wichtig Kontextwissen bei der Rezeption dokumentarischer Bilder und Sendungen ist.

Archivmaterial und Kommentar illustrieren bei Grabe die Interviews. Damit grenzt er sich von vielen anderen – vor allem aktuellen – Dokumentationen und Dokumentaristen ab. So werden in der WDR-Dokumentation *Protokoll einer Katastrophe – Das Drama von Lengede* (Frank Bürgin, 2003) Archivmaterialien, vorgebliche *Re-enactments*, Szenen aus dem oben angeführten Dokumentarspiel von 1969, Computeranimationen und Interviewversatzstücke zur Illustration des tragenden Erklärkommentars verwendet. – Früher hätte man dies wahrscheinlich ein Feature genannt. Auffällig ist in solchen Produktionen, dass Zeitzeugeninterviews auf kurze Statements reduziert werden, die oft vor allem emotionalisierend wirken sollen²⁹. Gleichzeitig haben sie eine Beleg- und Authentifizierungsfunktion.

Grabe geht es jedoch nicht um das kurze *Statement* zur Geschichte oder zu einem Ereignis. Und es geht ihm auch nicht (nur) um die verbalen Aussagen: „[...] wie sieht jemand aus, der etwas nicht sagen will? Wie schaut jemand aus, wenn er lügt? Wie, wenn er nicht antworten will? Das alles sind Aussagen.“³⁰ Um solche Aussagen zu erkennen, muss der Zuschauer jedoch eine Beziehung zu den Protagonisten aufbauen können. Die Beschränkung auf wenige – im Extremfall sogar auf einen – Protagonisten dient Grabe auch dazu, eine solche Beziehung zu ermöglichen.

Gesprächsfilme in der Art von Eberhard Fechner oder Hans-Dieter Grabe werden heute nur noch selten gemacht.³¹ Die Rekonstruktion von Zeitgeschichte im Interview und im Spiel findet sich aber nach wie vor im Fernsehen. Beide Formen des dokumentarischen Arbeitens haben sich im Doku-Drama gleichberechtigt miteinander verbunden. Vorläufer dazu gab es bereits in den 1970er Jahren (z.B. 1971: *Operation Walküre* und *Der Fall Jägerstätter*). Seit den 1990er Jahren sind es vor allem Heinrich Breloer in der

ARD und Hans-Christoph Blumenberg im ZDF, die diese Form des Fernseh-dokumentarismus prägen. Während Blumenberg unter der Redaktion von Guido Knopp dabei eher anekdotisch bleibt, schafft Heinrich Breloer konzentrierte und geschlossene Erzählungen – obwohl er und sein Kompagnon Horst Königstein das Doku-Drama als „offene Form“³² begreifen.

¹ Leicht gekürztes Zitat *Der Spiegel* 46/1963, S. 23.

² Koebner, Thomas: Zur Typologie des dokumentarischen Fernsehspiels. In: derselbe: *Vor dem Bildschirm. Studien, Kritiken und Glossen zum Fernsehen*. St. Augustin: Gardez! 2000 [1973], S. 136 – 151.

³ Waldmann, Werner: *Das deutsche Fernsehspiel. Ein systematischer Überblick*. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft Athenaion 1977, S. 66.

⁴ Waldmann: *Fernsehspiel*, S. 63.

⁵ Hattendorf, Manfred: *Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung*. 2. Aufl., Konstanz: UVK Medien 1999, S. 237. – Dokumentarspiele dürften eigentlich nicht zu den dokumentarischen Formen gezählt werden, da es sich – wie der Begriff schon nahe legt – um Spiele handelt, der Stoff also fikionalisiert wird. Der selbst definierte Anspruch hier ist aber im Unterschied zu vielen *true-story* TV-Movies kein unterhaltender, sondern ein aufklärerischer, informierender, zuweilen gar belehrender. Daher ist es m.E. gerechtfertigt, solche Formen dem Dokumentarischen zuzurechnen.

⁶ Welche Bedeutung das für die Generierung von Geschichtsbildern hat, kann hier nicht diskutiert werden.

⁷ Die eigentlichen Rettungsarbeiten werden jedoch nicht in Szene gesetzt. Es ist hier also eher eine indirekte szenische Verarbeitung der Rettungsaktionen, da die Spielszenen nur den Rahmen bilden, in dem dialogisch über die Rettungsversuche berichtet werden kann. So konnte – sicherlich auch aus Kostengründen – nahezu ausschließlich im Studio gedreht werden.

⁸ Zur gleichen Zeit hatte auch das Dokumentartheater seine Hochkonjunktur.

⁹ Allerdings geben auch Gerichtsprotokolle nicht immer den ‚tatsächlich‘ so gesprochenen ‚Text‘ wieder.

¹⁰ Hickethier, Knut: *Das Fernsehspiel der Bundesrepublik. Themen, Form, Struktur, Theorie und Geschichte 1951 – 1977*. Stuttgart: J.B. Metzler 1980, S. 283.

¹¹ Hickethier, Knut: Fiktion und Fakt. Das *Dokumentarspiel* und seine Entwicklung bei ZDF und ARD. In: Kreuzer, Helmut und Karl Prümm (Hg.): *Fernsehsendungen und ihre Formen: Typologie, Geschichte und Kritik des Programms in der Bundesrepublik Deutschland*. Stuttgart: Reclam 1979, S. 53 – 70; hier S. 68. Dies lag unter anderem an der Arbeitssituation: „Manche Autoren schrieben bis zu fünf Dokumentarspiele im Jahr, andere Produktionen wie z.B. Kriminalspiele und Serien gar nicht eingerechnet, was dazu führte, daß die nötige Sorgfalt bei der Erarbeitung des Stoffes häufig unterblieb. Auch konnten unter einem solchen Produktionsdruck beim Drehbuchschreiben kaum neue Ideen zur Vermittlung entwickelt werden, man griff nur allzu gern auf ‚bewährte‘ konventionelle dramaturgische Muster zurück“ (Hickethier: *Fernsehspiel*, S 287f.).

¹² Gmelin, Otto, 1967: *Philosophie des Fernsehens*. Band 1: Heuristik und Dokumentation. Pfullingen: Selbstverlag 1967, S. 101.

¹³ Oft handelt es sich dabei um einen dialogisch aufgelösten Monolog, der zuweilen sehr bemüht den erklärenden Kommentar ersetzt.

¹⁴ Vgl. Frank, Thomas Stefan: *Räume für das Nachdenken schaffen. Die dokumentarische Methode von Hans-Dieter Grabe*. Berlin: Mensch und Buch 2005, S. 17f.

¹⁵ Vgl. Hickethier: *Fiktion und Fakt*, S. 64.

¹⁶ Koebner: *Typologie*, S. 140.

¹⁷ Kaiser, Michael: *Filmische Geschichts-Chroniken im Neuen Deutschen Film: Die Heimat-Reihen von Edgar Reitz und ihre Bedeutung für das deutsche Fernsehen*. Online-Dissertation: http://elib.ub.uni-osnabrueck.de/publications/diss/E-Diss162_thesis.pdf 2001 [Zugriff 5. September 2005], S. 72.

¹⁸ Vgl. Koebner: *Typologie*, S 143.

¹⁹ Schöberl, Joachim: Spiegelung als Gestaltungsprinzip. Zu Eberhard Fechners Film „Nachrede auf Klara Heydebreck“. In: *Rundfunk und Fernsehen* 27, 1979, S. 116 – 135; hier S. 118, Herv. CH. Vergessen wird hier freilich, dass jeder Dokumentarfilm/jede Dokumentation dergestalt mit ihren Belegmaterialien spielt. Ohne Reorganisation in der Montage ist kein Film denkbar. Selbst die scheinbar puristischen Filme des *direct cinema* kommen nicht ohne eine Dramaturgie aus!

²⁰ In anderen Filmen erfährt man sehr wohl die Namen der Protagonisten: Z.B. in *Comedian Harmonists* (1977), *La Paloma* (1988) oder *Wolfskinder* (1991). Auch wenn man hier sehr viel über die einzelnen Lebensläufe erfährt, so steht doch das *Beispielhafte* der persönlichen Geschichten im Vordergrund von Fechners Interesse.

²¹ Fechner, Eberhard: Das Fernsehspiel – Dichtung und Wahrheit. In: Nagel, Josef und Klaus Kirschner (Hg.): *Eberhard Fechner – Die Filme, gesammelte Aufsätze und Materialien*. Erlanger Beiträge zur Medientheorie und –praxis. Sonderheft. Erlangen: Selbstverlag 1984, S. 126 – 140, hier S. 133.

²² Auch in seinem Film *Mehmet Turan oder Noch ein Jahr, noch ein Jahr* (1977) thematisiert Grabe seinen Protagonisten und dessen Frau als *Opfer* der Arbeitsmigration und betont damit die schwierige Situation, in der „Gastarbeiter“ in den 1970er Jahren in Deutschland waren.

²³ Frank: *Räume*, S. 237.

²⁴ Auch in *Barry Meeker – oder ich war bloß der Pilot* (1976) werden Aussagen kontrastiv gegenüber gestellt. Dieser Film ist sogar – in Ansätzen – investigativ.

²⁵ Diese Unterscheidung ist idealtypisch gemeint. So geht es z.B. sowohl in *La Paloma* als auch in *Wolfskinder* zunächst um das *Thema* Seefahrt resp. Vertreibung. Doch während in *La Paloma* keinerlei Beziehung zwischen den Protagonisten besteht (dies merkt man dem Film deutlich an), nutzt Fechner für seinen letzten Film *beispielhaft* eine Familie, um die Vertreibung thematisieren und den Film wieder deutlicher in der von ihm gewohnten Form montieren zu können.

²⁶ Als Merkmal „objektiver“ Berichterstattung gilt, dass alle Seiten zu Wort kommen (z.B. Opfer und Täter). Das macht Eberhard Fechner (besonders eindringlich in *Der Prozeß*). Die Filme erscheinen daher auf den ersten Blick objektiv – erst beim genauen Hinsehen (resp. – hören) wird deutlich, wie Fechner Interviewpassagen zur Kommentierung nutzt (z.B. in *Klassenphoto*). Grabe ist betont subjektiv, da er sich oft auf die Seite der Opfer stellt und sie erzählen lässt. Dokumentarfilm muss für ihn politisch sein (vgl. Grabe in Schadt, Thomas: *Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms*. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe 2002, S. 17).

²⁷ Grabe, Hans-Dieter: Lieber weniger als mehr. In: Voss, Gabriele (Hrsg.): *Ins Offene ... Dokumentarisch Arbeiten 2*. Berlin: Vorwerk 2000, S. 12 – 59; hier S. 27.

²⁸ Grabe, Hans-Dieter: Mein Weg zum Gesprächsfilm. In: Zimmermann, Peter (Hrsg.): *Fernseh-Dokumentarismus. Bilanz und Perspektiven*. München: Ölschläger 1992, S. 181 – 196; hier S. 193.

²⁹ Ähnlich auch in der jüngsten NDR-Produktion *Lengede – Das Unglück* (2006). Anders als es der Titel vermuten lässt, geht es hier jedoch nicht nur um Lengede, sondern allgemein um Probleme im Bergbau. Die thematischen Versatzstücke werden jedoch nur notdürftig durch den historischen Aufhänger geklammert. Dramaturgisch ist die Sendung völlig unausgegoren.

³⁰ Grabe: *Weniger als mehr*, S. 27.

³¹ Z.B. Ulrike Brennings *Ihre Heimat war das Meer* (2005).

³² Königstein, Horst: Doku-Drama. Spiel mit Wirklichkeiten. In: Blaes, Ruth/Heussen, Gregor A. (Hg.): *ABC des Fernsehens*. Konstanz: UVK Medien 1997, S. 245-253; hier S. 249.

Vande Mataram – Ehre sei dir, Mutter
Zum Verhältnis von Heimat und Held im gegenwärtigen
Bollywood-Film

Andrea Nolte

Bollywood fusioniert die Bezeichnungen Bombay (Mumbai) und Hollywood.¹ Der Begriff verortet zum einen die größte Filmstätte des indischen Kinos, das mit seiner Produktionsmenge als weltweit führend gilt.² Zum anderen typisiert der Verweis auf die populäre amerikanische Filmkultur die meisten der dortigen Produktionen.³ Obwohl Bollywood kein Synonym für das gesamte Mainstream-Kino Indiens ist,⁴ nehmen seine Filme in der Populärkultur des Subkontinents eine besondere Stellung ein. Sie sind

all-India cinema. Although there is something rather artificial about the culture that Bombay Cinema constructs – a culture that is build around a (male) North Indian Hindi-speaking subject – it does give rise to the possibilities of a „shared experience“ that [...] seems to have transcended class and even linguistic difference by emphatically stressing „the myths on which the Indian social order survives in spite of changes [...].“ The structure of the film is therefore designed to accommodate deep fantasies belonging to an extraordinary varied group of people, from illiterate workers to sophisticated urbanities.⁵

Die Qualität eines Films wird in Indien gerne mit der eines guten Essens verglichen, wie der Begriff Masala zeigt. Er bezeichnet eigentlich eine Gewürzmischung. Gleichzeitig steht er für die „Rezepthaftigkeit“⁶ Bollywoods. „Liebesszenen, Aktionsszenen, Comedyszenen, Gesangs- und Tanzszenen, Kampfszenen und Verfolgungsszenen“⁷ werden miteinander verwoben, Themen wie „Liebe, Freundschaft [...], Schicksal, Respekt vor den Traditionen und der [...] heroische Umgang mit Ungerechtigkeit“⁸ immer wieder neu kombiniert. Basis dafür ist die Rasa-Theorie. Sie ist „die ästhetische Lehre von den Gemütsstimmungen und für das Verständnis der indischen Kultur unentbehrlich. [...] Die Rasas sind das Schlüsselkonzept der klassischen indischen Ästhetik und bilden den Kern der Drama-Erzählstruktur. Rasas sind durch Dichtung und Kunst erfahrbare fiktionalisierte Emotionen.“⁹

Bollywoods Erfolgsrezept ist demnach die Verbindung des männlichen Prototyps pan-indischer Mentalität mit gefühlsbetonten Narrationen und kulturspezifischer Ästhetik. Da das Konstrukt Heimat an der Schnittstelle nationaler Identifizierung und kollektiv erfahrbarer Emotionalität angesiedelt ist, sind Bollywood-Filme häufig auch Heimatfilme. Sie verhandeln das Thema, den Masala- und Rasa-Prinzipien folgend, auf narrativer wie ästhetischer

Ebene. Effektvolle Liedsequenzen mit einer Fülle auditiver und visueller Elemente erzeugen dabei eine besonders nachhaltige Emotionalisierung. In Zentrum der Lieder steht der Held. Durch ihn wird im filmischen Kontext Heimat ‚erzeugt‘.

Heimat als pittoreskes Idyll

Veer-Zaara (*Veer und Zaara*, 2004) erzählt die Geschichte von Veer Pratap Singh und Zaara Hayat Khan.¹⁰ Er repräsentiert den nordindischen Hindi-Helden aus dem ländlichen Punjab, der als Rettungspilot bei der indischen Luftwaffe arbeitet. Sie lebt als wohlbehütete Tochter einer reichen und traditionsfixierten pakistanischen Familie in Lahore. Als Zaara an der Grenze zu Indien in ein Busunglück verwickelt wird, rettet Veer ihr Leben und lädt sie ein, ihn für einen Tag in sein Heimatdorf zu begleiten. Die beiden verlieben sich, doch Zaara ist Raaza, dem Sohn einer einflussreichen Familie aus Lahore, versprochen. Veers Versuch, die Heirat zu verhindern, scheitert. Raaza rächt sich dennoch und bringt seinen Rivalen unschuldig ins Gefängnis. Veer wird offiziell für tot erklärt. 22 Jahre später beweist eine Anwältin seine Existenz und Unschuld. Gleichzeitig macht sie Zaara ausfindig, die ihre Ehe nach Veers vermeintlichem Tod annulliert hat und nach Indien gegangen ist.

Auf der narrativen Oberfläche ist *Veer-Zaara* eine Hommage an die wahre Liebe, die allen Widerständen trotzt. Heimat als zentraler Subtext des Films dockt an diese Liebesgeschichte an. Die Personifizierung Indiens und Pakistans durch Veer und Zaara ermöglicht es, das abstrakte Konstrukt Heimat auf einer konkreten, hochemotionalen Ebene zu verhandeln. Zaaras Leben erfährt durch die Begegnung mit Veer eine grundlegende Wendung. Die Landtour durch den indischen Punjab wird für sie eine Reise zu sich selbst. Sie erliegt nicht nur dem Charme des Helden, sondern auch dem seiner Heimat, die er in dem Lied *Aisa des hai mera – So ist mein Land* besingt:

Goldene Erde und blauer Himmel, jede Jahreszeit prächtig gefärbt. [...] Wenn die Winde sanft durch Weizenfelder wehen, fliegt ein Regenbogen bunter Tücher. Während die Bauernmädchen kommen, um am Brunnen ihre Krüge zu füllen, spielt jemand auf der Flöte eine sanfte Melodie: Hör doch!¹¹

Die ländliche Idylle und die Herzlichkeit der Menschen dort bieten Zaara bislang unbekannt identifikatorische Möglichkeiten. Pakistan wird für sie vom geliebten Heimat- zum bloßen Herkunftsland.¹² Indien als alternative Heimat beeindruckt sie nicht durch politische Stärke oder technischen Fortschritt, sondern durch landschaftliche, kulturelle und ideelle Werte.¹³ Der Subtext

des Films trägt die Botschaft, dass Indien und Pakistan ebenso zusammengehören wie Veer und Zaara. Die schicksalhafte Trennung kann überwunden werden, sofern Zaara – respektive Pakistan – in der indischen Mentalität die Basis der eigenen Identität erkennt. Die Grenzen zwischen Liebe, Heimatliebe und Patriotismus zerfließen.

Heimat als weltumspannende Nabelschnur

Kabhi Khushi Kabhie Gham (*Manchmal glücklich, manchmal traurig*, 2001) ist ein Familiendrama vor dem Hintergrund einer Liebesgeschichte. Rahul, Adoptivsohn des reichen Yashovardhan Raichand, verliebt sich in die aus einfachen Verhältnissen stammende Anjali Sharma. Für Yash ist diese Verbindung indiskutabel; er verlangt von Rahul, seine große Liebe aufzugeben. Trotz seiner Dankbarkeit gegenüber dem Adoptivvater entscheidet er sich für Anjali, wird verstoßen und geht nach London.¹⁴ Zehn Jahre später fasst Rohan, der jüngere Stiefbruder Rahuls, den Entschluss, die Familie wieder zu vereinen und seinen Bruder nach Hause zu holen. Er arrangiert ein Wiedersehen und schließlich gelingt sein Plan. Rahul und Anjali kehren nach Indien, in den Schoß der Familie, zurück.

Familiärer Zusammenhalt und Heimatliebe fungieren als zwei einander bedingende Elemente des indischen Wertesystems. Rahuls und Anjalis Liebesgeschichte dient als emotionaler Aufhänger für diese Motiv-Kombination, die besonders deutlich hervortritt, als der Held Rohan sich inkognito auf die Suche nach seinem Bruder macht. Das indische Nationallied *Vande Mataram* – *Ehre sei dir, Mutter*¹⁵ begleitet seine Ankunft in London: „Ehre sei dir, Mutter. / Reich an Wasser, reich an Früchten. / Gekühlt durch den Südwind, dunkel durch die Ernte. / Ehre sei dir, Mutter. / [...]“¹⁶ Der Text kontrastiert die *establishing shots* der Stadt ebenso wie das anschließende visuelle Stakkato westlicher Konsum-Kultur.¹⁷ Rohan läuft so selbstverständlich durch die Straßen, als wäre er in der Diaspora aufgewachsen. Gleichzeitig wirkt er wie ein subversives Element, das bunte indische Lebensfreude in die eher farblose Londoner Umgebung bringt. Begleitet von wehenden Stoffbahnen in den heimatlichen Nationalfarben integriert er sich ebenso mühelos in den westlichen Frauenchor, der begeistert *Vande Mataram* singt, wie in eine Gruppe indischer Tänzerinnen. Rohans Ankunft gleicht einem postkolonialen kulturellen Feldzug: Mit raumgreifender Präsenz ‚erobert‘ er die britische Hauptstadt und drückt ihr den Stempel seiner Heimat auf. Wo er ist, ist Indien.

Ähnliches gilt für Anjali, die im Gegensatz zu Rahul unverrückbar an den indischen Traditionen festhält, ihre Heimatliebe aber weniger im öffentlichen

Raum als vielmehr in der häuslichen Enklave auslebt. Besonders besorgt ist sie um die kulturelle Sozialisation ihres Sohnes Krish und entspricht damit dem Ideal der indischen Mutter. Diese ist „in ihrem Wesen sorgend, aufopfernd und unerschütterlich in der Hingabe zu ihrer Familie: Sie ist es, die die moralischen Werte hoch hält.“¹⁸ Rohan spürt ihr Heimweh und sorgt dafür, dass Krish im Rahmen eines Schulfestes als Solist des Kinderchores nicht das eigentlich vorgesehene Lied, sondern die indische Nationalhymne *Jana Gana Mana – Ehre sei dir* singt:

Ehre sei dir, Herrscher über unsere Herzen und Indiens Schicksal. Punjab, Sindhu, Gujrata, Maratha, das Land der Draviden, Orissa, Bengalen, Vindhya, Himalaya, Jamna und Ganga, die nicht endenden Wellen des Ozeans, alle erwachen bei deinem Namen und bitten um deinen Segen. Wir singen ein Loblied auf dich. [...].¹⁹

Danach salutiert Krish vor der zu Tränen gerührten Anjali. Sie verkörpert in ihrer familiären Rolle Indien in seiner mütterlichen Form und verdient entsprechenden Respekt. Rohan schafft durch den arrangierten Auftritt ihres Sohnes einen Rahmen, in dem sie ihre Heimatliebe öffentlich ausleben kann. Indien trägt auch hier den Sieg über die Fremde davon; das Wiedersehen mit der Familie bewegt Rahul und Anjali dazu, in ihre Heimat zurückzukehren.

Heimat als patriotisches Über-Ich

Phir Bhi Dil Hai Hindustani (Trotzdem ist das Herz indisch, 2000) macht schon im Titel deutlich, dass Heimatliebe eine Herzensangelegenheit ist, wenngleich nicht immer eine romantische. Der Sensationsreporter Ajay Bakshi und seine Konkurrentin Rhea Banerjee bewegen sich im Sumpf politischer Machtkämpfe. Ihre Berichte dienen dabei weniger der Aufklärung als vielmehr den Einschaltquoten ihrer jeweiligen Fernsehsender. Das ändert sich, als kurz vor einer entscheidenden Wahl sowohl der Regierungschef als auch der Oppositionsführer jedes Mittel nutzen, um den politischen Gegner zu bekämpfen. Zu anfänglich rein verbalen Attacken kommen Bestechung und Betrügereien. Die Situation eskaliert und brutale Straßenkämpfe zwischen Anhängern beider Parteien sind die Folge. Ajay und Rhea besinnen sich ihrer journalistischen Verantwortung und patriotischen Pflicht. Sie entlarven die kriminellen Machenschaften der Politiker und mobilisieren die bislang lethargische Bevölkerung, die sich gegen das korrupte System zur Wehr setzt und in einem friedlichen Marsch kollektive Stärke beweist. Die Gerechtigkeit siegt, die Würde der Heimat wird gewahrt. Dass Ajay und Rhea währenddessen ein Paar werden, gerät zur Nebensache.

PBDHH wählt im Gegensatz zu den bisherigen Beispielen keine idealisierende Perspektive, sondern lenkt das Augenmerk auf die innenpolitischen Zustände des Landes. Das Vertrauen der indischen Bevölkerung in die politische Elite ist gering. Korruption und Kriminalität sind keine Seltenheit,²⁰ nationalistische Tendenzen führen immer wieder zu Unruhen.²¹ Probleme werden manchmal solange ignoriert, bis es zum Äußersten kommt. Als im Film der Wahlkampf außer Kontrolle gerät und die Spannung sich in aggressiver Form entlädt, begleitet *Vande Mataram* – in textuell abgewandelter Form – die Gewalt-Szenen:

Sieh dir nur diese Zerstörung an. Alle Häuser brennen, die ganze Nachbarschaft. [...] Blutspuren an der Wand, Blutspuren auf dem Gehweg. Der Tod steht an jeder Ecke der Stadt. Sie mussten die Leichen auf den Plätzen der Stadt sammeln. [...] Wer sind die Mörder? Wem jagen wir nach? Die Toten sagen uns nichts darüber. Sieh nur, Mutter, wie weit es gekommen ist. Was ist passiert, warum ist dein Sohn vom Weg abgekommen? Ehre sei dir, Mutter.²²

Die Verehrung schlägt um in Verzweiflung – Mutter Indien kann ihren Kindern nicht mehr helfen. Den Kampf gegeneinander können sie nur selbst beenden. Der Held Ajay und Rhea, die ihm als Heldin zur Seite gestellt wird, verwandeln am Ende des Films die trotzig Selbstversicherung des Titels in einen patriotischen Chorus: *Haan, yeh dil hai hindustani – Ja, dieses Herz ist indisch*. Waren die Straßen zuvor Kulissen eines blutigen Fanatismus, sind sie jetzt friedliche Versammlungsorte, in denen das von Herzen kommende patriotische Bekenntnis zur Heimat öffentlich gemacht wird.

Zukunft der Heimat, Heimat der Zukunft

Swades (Heimat, 2004) verbindet mehrere der bisherigen Motive und setzt den Typus des NRIs zu den inneren Problemen des Landes in Beziehung. Mohan Bagharva, Projektmanager bei der NASA, reist nach Indien, um seine Ziehmutter Kaveriama nach Amerika zu holen. Schnell ist klar, dass sie ihre Heimat nicht verlassen wird. Nach und nach erkennt Mohan in seinem Herkunfts- auch sein Heimatland, sieht aber gleichzeitig dessen Probleme: Das offiziell verbotene Kastensystem prägt weiterhin die sozialen Strukturen in Kaveriamas Dorf, viele Bewohner sind Analphabeten, eine ungesicherte Versorgung mit Elektrizität erschwert den Alltag der Menschen. Das rurale Leben ist keine Idylle, sondern Symbol für einen Staat, der trotz seiner High-Tech-Standorte in vielen Gebieten ein Schwellenland ist. Der Fatalismus der Dorfbewohner weckt in Mohan ein Gefühl der Verantwortung. Er baut gemeinsam mit ihnen ein wasserbetriebenes Turbinenwerk zur Stromerzeugung

gung. Der Held wird so zum Entwicklungshelfer und schafft mit eigenen Händen eine bessere Heimat. Als er nach Amerika zurückkehrt, zweifelt er an seinem bisherigen Leben. Eine innere Stimme appelliert in dem Lied *Yeh jo des hai mera – Dies ist dein Land* an ihn:

Dies ist dein Land. Heimat nennt man dieses Land und es ruft nach dir. [...] Wo du auch hingehst, du wirst immer wiederkommen. [...] Frag nicht, warum die Strasse sich gabelt. Du bist derjenige, der den Weg wählen sollte. Du solltest entscheiden, welche Richtung dein Land nimmt. [...].²³

Mohans Aufgabe ist es nicht, die Schönheit der Natur zu besingen, als heimkehrender Sohn Schutz in Mutter Indiens Schoß zu suchen oder zu patriotischen Bekenntnissen eine Fahne zu schwenken. Wollte er anfänglich die Verantwortung für seine Ziehmutter übernehmen, übernimmt er sie jetzt für sein Heimatland und kehrt dorthin zurück. Dass er sich während seines Indien-Aufenthalts in Gita, die Leiterin der Dorfschule, verliebt hat, erleichtert ihm die Entscheidung, gibt aber nicht den Ausschlag.²⁴

Fazit

Das Motiv Heimat im populären Hindi-Film ist nahezu untrennbar mit der Figur des Helden verbunden. Beide gehören zu den basalen narrativen Elementen Bollywoods, wobei ihr stetes Recycling keineswegs so eindimensional wirkt wie der folgende Kommentar:

Im Grunde entspricht Mumbais Kino dem deutschen Heimatfilm der fünfziger Jahre [...]: in seiner Schlichtheit, seinen Stereotypen [...] [u]nd in den volksmusikalischen Einlagen. Er folgt derselben Dramaturgie, wie sie heute allenfalls in den Rosamunde-Pilcher-Adaptionen des Fernsehens fortlebt, dort freilich ohne jedes Tralala. Bollywood, das ist Pilcher in Curry.²⁵

Die Darstellungen von Heimat im populären Hindi-Kino erscheinen aus westlicher Sicht kitschig, pathetisch und wirken daher häufig irritierend oder auch fragwürdig. Feuilletonistische Plattitüden reichen daher nicht aus, um die Relevanz Bollywoods für das indische Selbstverständnis zu verstehen. Bezieht man darüber hinaus die hierzulande wachsende Popularität indischer Filme ein, erscheinen die dort entworfenen Heimat-Bilder in neuem Licht und werfen bezogen auf die eigene Befindlichkeit und bemühte Identifikationskampagnen wie „Du bist Deutschland!“ weitergehende Fragen auf. Sind wir tatsächlich bereit für einen Schluck vom schwarzen Kaffee, bevor nach der Berührung eines roten Mundes die gelbe Sonne aufgeht?²⁶ Die Berliner Formation Mia ist jedenfalls der festen Überzeugung, es sei Zeit, neues deutsches Land zu betreten. Das gilt es zu diskutieren. Fest steht allerdings, dass

dieses neue deutsche Pathos dem Vergleich mit manchen patriotischen Bollywood-Texten ohne weiteres standhält.

¹ S. dazu z.B. Ganti, Tejaswini: *Bollywood. A Guidebook to Popular Hindi Cinema*. New York, London: Routledge 2004, S. 2; Alexowitz, Myriam: *Traumfabrik Bollywood. Indisches Mainstream-Kino*. Bad Honnef: Horlemann 2003, S. 18.

² In Bollywood entstehen pro Jahr zwischen 200-250 Filmen, ca. 25% der indischen Gesamtproduktion. S. u.a. Ganti, *Bollywood*, S. 3; Uhl, Matthias; Keval J. Kumar: *Indischer Film. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript 2004, S. 7).

³ Zum Art-Cinema zählen ca. 10% aller Produktionen. S. Uhl; Kumar: *Indischer Film*, S. 147ff.

⁴ Durch die sprachliche und kulturelle Diversifikation Indiens existieren u.a. in Dehli, Kalkutta (Kolkata), Madras (Chennai) und Hyderabad weitere Filmstätten. (vgl. Alexowitz: *Traumfabrik Bollywood*, S. 17f.).

⁵ Mishra, Vijay: *Bollywood Cinema. Temples of Desire*. New York, London: Routledge 2002, S. 3f. Mishra zitiert Raina, M. L.: „I'm All Right Jack': Packaged Pleasures of the Middle Cinema.“ In: *Journal of Popular Culture*, 20.2, 1986, S.131-141, hier S. 131.

⁶ Uhl; Kumar: *Indischer Film*, S. 17.

⁷ Ebd., S. 18.

⁸ Ebd., S. 19.

⁹ Gangar, Amrit: „Mythos, Metapher, Masala. Kulturgeschichtliche Aspekte des Bollywood-Films.“ In: Scheider, Alexandra (Hg.): *Bollywood. Das indische Kino und die Schweiz*. Museum für Gestaltung: Zürich 2002, S. 40-53, hier S. 49. Die Rasas sind: Eros, Zorn, Heros, Ekel, Komik, Kummer, Staunen, Furcht und innerer Frieden. (vgl. ebd.) Auch sie haben einen Bezug zum Essen, denn „'Rasa' bedeutet wörtlich ‚Saft‘ oder das, was geschmeckt und genossen wird [...].“ (ebd.).

¹⁰ Die stark verkürzten Inhaltsangaben beschränken sich ausschließlich auf thematisch relevante Erzählstränge.

¹¹ Vgl. http://www.bollywhat.com/lyrics/veer_lyr.html (30.1.2006). Die Zitate wurden mit einer Ausnahme (s. Anmerkung 16) aus englischen Versionen der indischen Originaltexte ins Deutsche übertragen.

¹² Es ist im Film als geografischer Ort abwesend. Der urbane Raum Lahore wird vornehmlich durch Innenansichten – Zaaras Elternhaus, Veers Gefängniszelle, den Gerichtssaal – visualisiert.

¹³ Insofern ähnelt das Beispiel *Veer-Zaara* dem deutschen Heimatfilm der 50er Jahre, in denen ebenfalls der Gegensatz zwischen idyllischem Landleben und negativem Stadtbild dominiert.

¹⁴ Die in der Diaspora lebenden Non-Resident Indians (NRIs) sind zentrale Figuren vieler Bollywood-Filme. Sie werden häufig beneidet, denn mit Ländern wie Nordamerika oder Großbritannien verbinden sich Vorstellungen von Fortschritt und Wohlstand. Gleichzeitig werden sie bedauert, da sie fern der Heimat die Verbindung zur zurückgebliebenen Familie und den Bezug zu ihren kulturellen Wurzeln zu verlieren drohen.

¹⁵ Das Lied war während des Freiheitskampfes die von den Briten verbotene Parole des Widerstands. Vgl. www.indien-netzwerk.de (30.1.2006).

¹⁶ <http://www.indien-netzwerk.de/navigation/landleute/bharat-ki-khoj/nationallied.htm> (30.1.2006).

¹⁷ Vor allem Außenansichten von Designer-Boutiquen und Plakate großer Musical-Produktionen.

¹⁸ Uhl; Kumar, S. 19.

¹⁹ Vgl. http://www.ipicture.de/nationalhymne/nationalhymne_indien.html (30.1.2006).

²⁰ Vgl. Krack, Rainer: *KulturSchock Indien*. Bielefeld: Reise Know-How Verlag 2000, S. 69ff.

²¹ So zerstörten z.B. extremistische Hindus 1992 in Ayodhya eine Moschee mit der Begründung, dass diese auf den Ruinen eines Hindu-Tempels erbaut worden sei. Blutige Ausschreitungen waren die Folge. Vgl. Kulke, Hermann; Rothermund Dietmar: *Geschichte Indiens. Von der Induskultur bis heute*. München 1998, S. 417 sowie S. 477.

²² Vgl. <http://www.bollywhat.com/forum/index.php?PHPSESSID=6a3a94e4a8b083026c9adef59381ad7&topic=485.0> (30.1.2006).

²³ Vgl. http://www.bollywhat.com/lyrics/swad_lyr.html (30.1.2006).

²⁴ Die Aspekte Heimat und Liebe stehen in Bezug auf ihre narrative Relevanz in einem reziproken Verhältnis zueinander. Je expliziter ersterer verhandelt wird, desto zurückhaltender ist die Inszenierung der jeweiligen Liebesgeschichte. Ebenso nimmt die Zahl effektvoller Tanz- und Gesangssequenzen ab, das Masala-Prinzip tritt in den Hintergrund.

²⁵ Zander, Peter: „Rosamunde Pilcher in Curry.“ <http://www.welt.de/data/2006/01/30/838342.html?s=2> (1.2.2006).

²⁶ Vgl. den Song der Gruppe Mia „Was es ist“ von dem Album *Stille Post* (2004).

Diskretion statt Provokation:
El nuevo realismo de Icíar Bollaín y Fernando León de Aranoa

Nicole Kallwies

Alejandro Amenábar, Julio Medem, Santiago Segura, Icíar Bollaín, Isabel Coixet, Fernando León de Aranoa, Benito Zambrano – Namen, die für ein ‚neues spanisches Kino‘ stehen, das zumindest in Spanien, immer stärker auch im Ausland seine Zuschauer findet.

Entgegen Scholz (2005) ist dieses junge spanische Kino jedoch keine einheitliche Bewegung, sondern zeigt eine große thematische und ästhetische Vielfalt (vgl. auch Lameignère 2001).¹ Dabei lassen sich einzelne Tendenzen in Form von Subgruppen herausarbeiten: Zum einen eine verstärkte Hinwendung zu Genrefilmen (*Tesis/Faszination des Grauens*, 1996 von Amenábar) und Genrehybridisierung (*La comunidad/Allein unter Nachbarn*, 2000 von de la Iglesia); zum zweiten spanische postmoderne Blockbuster wie die Torrente-Filme von Segura; zum dritten poetisches Kino von Medem; viertens eine seit einigen Jahren rege und anhaltende Produktion an Literaturverfilmungen (*Soldados de la Salamina*, 2003 von D. Trueba) und schließlich eine zunehmende Tendenz zu einer neuen Form von realistischem Kino. Dies ist zwar kein neues Phänomen, jedoch war es unter Franco und dem Zensurapparat des Regimes lange Zeit nahezu unmöglich, den Blick unverhüllt auf Probleme, Missstände und soziokulturelle Minoritäten der spanischen Gesellschaft zu richten. Auf dem Salamanca-Kongreß im Jahre 1955 wurde die ästhetische und politische Leere des spanischen Kinos beklagt, eine Lockerung und schriftliche Fixierung der Zensurregeln gefordert. Nach dem Vorbild des italienischen *Neorealismo* traten insbesondere Bardem, Berlanga und Saura für realistisch-sozialkritisches Kino ein. Im Zuge der *Transición* der 70er Jahre wurde Kritik in allegorischer Filmsprache verhüllt. In den 80er Jahren, nach dem Übergang zur Demokratie, stand insbesondere Almodóvar für eine Öffnung des spanischen Kinos, das sich Minoritäten und insbesondere dem Geschlechterverhältnis offen, ja geradezu plakativ annahm.

Auch um die Jahrhundertwende stehen oftmals soziokulturelle Randgruppen im Zentrum. Doch hat sich das spanische realistische Kino ab den 90er Jahren derart verändert und von den Provokationen E. de la Iglesias und Almodóvars entfernt, dass auch Quintana (2005) und Feenstra (2006) von einem ‚nuevo realismo‘ sprechen.² Feenstra analysiert dieses neue realistisch-sozialkritische Kino im Rahmen des von ihr definierten Genres „cine de la marginalidad“ (Kino der Randgruppen).³ Unter dieses subsumiert sie unter-

schiedliche Filme wie die von E. de la Iglesia, Almodóvar und de Aranoa. Zur Abgrenzung insbesondere de Aranoas von den eher plakativen Ästhetiken Almodóvars und de la Iglesias gebraucht sie den Terminus der „intimen Kamera“ („cámara intimista“), welche sie durch die Art und Weise die soziale Wirklichkeit zu filmen, bestimmt sieht. Genauer wird dies jedoch nicht definiert. Das soll hier unter dem Paradigma ‚Diskretion statt Provokation‘ versucht werden. Anhand der Werke von Bollaín und de Aranoa soll eine Annäherung an den ‚nuevo realismo‘ erfolgen, wobei die mehrfach Goyapreisgekrönten Filme *Te doy mis ojos* und *Los lunes al sol* im Zentrum stehen werden.

1. Icíar Bollaín: *Te doy mis ojos* (Öffne meine Augen, 2003)

Icíar Bollaín ist neben Isabel Coixet und Gracia Querejeta eine der bekanntesten Regisseurinnen des jungen spanischen Kinos. 1995 erschien ihr erster Film *Hola, estás sola?* – eine zwischen Tragikomödie und Roadmovie oszillierende Geschichte zweier junger Mädchen. 1999 folgte *Flores de otro mundo* (*Blumen aus einer anderen Welt*), in dem sie auf einfühlsame Weise Schicksale von Immigrantinnen zeichnet. In ihrem siebenfach Goya prämierten⁴, bislang aktuellsten Film *Te doy mis ojos* sucht Bollaín nach den Gründen, die eine geschlagene Frau jahrelang schweigen lassen. Gewalt in der Ehe ist einerseits ein medial ausgereiztes, andererseits ein gerade in Spanien nach wie vor aktuelles Thema.⁵

Die besondere Inszenierung, die nicht abschreckt, sondern den Zuschauer immer wieder involviert, soll anhand der Merkmale ‚Diskrete Entfaltung‘, ‚Kompositorische Entlastung‘ und ‚Intermediale Bezüge‘ herausgearbeitet werden.

Anstelle von plakativer Gewalt-Inszenierungen erfolgt eine ‚diskrete‘ Entfaltung, die den Zuschauer nicht immunisiert. Vieles wird nicht gezeigt und wird gerade dadurch umso stärker wirksam. Die physische Gewalt ist spürbar, ohne dass sie – außer in zwei kurzen Anfällen Antonios und einer drastischen Sequenz gegen Ende – gezeigt wird. Bollaín lässt ihre Protagonistin die von ihr erlittenen Qualen verschweigen. Das Nonverbale erhält zentrale Bedeutung, nicht Worte, sondern Körperhaltung und Blicke von Pilar verraten ihre Zwangslage. Auch die Barriere zwischen Pilar und Antonio wird nicht verbalisiert, sondern dominant durch Blicke ausgedrückt. Die Augen sind oft Zentrum und Deixis der filmischen Kommunikation, fordern den Zuschauer auf, sich in Pilar einzufühlen. Bereits der Titel rückt das Auge ins Zentrum. Wörtlich übersetzt heißt er „Ich gebe dir meine Augen“ und spielt damit auf

die glücklichen Zeiten ihrer Ehe an. Als Antonio um Pilars Hand anhielt, schenkte er ihr seine Hände. Das Schenken von Körperteilen als *pars pro toto* ihrer selbst wird in Momenten inniger Zärtlichkeit wiederholt. Gleichzeitig steht der Titel als Aufforderung Pilars an Antonio, die Welt mit ihren Augen zu sehen, sie zu verstehen. Im übertragenen Sinn kann er auch als Aufforderung an den Zuschauer gesehen werden, die Geschehnisse aus Pilars Sicht zu sehen, was durch die in vielen Sequenzen vorherrschende subjektive Kamera gestützt wird.

Es werden keine Opfer-Täter-Dichotomien und -Wertungen entfaltet. Bollaín gibt keine einfachen Antworten auf ein komplexes Phänomen. Einerseits wird der Zuschauer in kritische Distanz zu Antonio gebracht, andererseits wird er ihm – unter anderem auch durch die Kameraführung und durch gezielt eingesetzte Affektbilder (Deleuze) – nahe gebracht. In einer Schlüsselsequenz wird deutlich, dass Antonios Aggressivität seinem Minderwertigkeitskomplex entspringt. Aufgrund seines geringen Selbstwertgefühls glaubt er, dass Pilar, wenn sie in Kontakt mit anderen Menschen tritt, interessantere Männer finden und ihn verlassen wird. Antonio wird in dieser Sequenz verzweifelt und hilflos gezeigt, der Zuschauer eingeladen, Mitleid mit ihm zu empfinden. Die Gründe für sein aggressives Verhalten werden verständlich, ohne dass sie entschuldigt werden.

Die beiden inszenierten Gewaltausbrüche Antonios sind kompositorisch mit ‚aufhellenden‘ Sequenzen montiert, so folgt ein subtiles Komikangebot oder eine Einstellung, die die Weite des blauen Himmels festhält. In der Exposition lauert Antonio Pilar vor der Haustür auf. Sie hastet in den Hauseingang, schlägt die Tür vor ihm zu. Ihre Hast und ihr schneller Atem verraten ihre Panik. Die Kamera verweilt in der Großaufnahme und ermöglicht dem Zuschauer so, sich auf ihre beiden Gesichter zu konzentrieren. Das Bild ist dunkel gehalten und ikonisiert den Seelenzustand Pilars, die auch nicht klar sieht, wie es weitergehen, was sie aus ihrem Leben machen soll. Das Türgitter symbolisiert ihr Gefangensein und steht damit zugleich metaphorisch für ihre Situation. Sie kann weder zu ihrem Mann ohne zu befürchten, dass er sie schlägt, noch kann sie sich von ihm lösen. Direkt im Anschluss an diese dunkle Sequenz wird aus der Untersicht die Weite des blauen Himmels fokussiert, was wie eine Befreiung von der durch die zuvor engen Kadrierung ausgehenden Bedrückung wirkt. Neben der subtilen Komik sind dies Verfahren, die verhindern, dass der Zuschauer nach stereotypen Mustern zuordnet und die Situation von Anfang an als hoffnungslos beurteilt.

Durch intermediale Bezüge zur Malerei wird die Wirkung potenziert.⁶ Diese intermediale Ebene wird explizit abgesichert und dient der explikativen und antizipierenden Illustration des Erzählten. In einer Sequenz erklärt Pilar ihrem Sohn ein Gemälde von Rubens, „Orfeo und Eurídice“. Wie Orpheus hat auch Antonio seine Frau in Folge seines Gewaltausbruchs und ihrer Flucht zur Schwester bereits einmal verloren. Er ist dabei sie zurückzuerobert. Doch genau wie Orpheus sich nach Eurikide umdreht und sie so in den Tod stürzt, wird auch Antonio Pilar durch mangelndes Vertrauen verlieren.

Noch stärker abgesichert wird die intermediale Ebene als Pilar einer Gruppe Studenten das Gemälde „Dánae recibiendo la lluvia de oro“ von Tiziano erklärt. Die Verknüpfung der filmischen Diegesis mit der von Pilar erzählten Vergangenheit des Gemäldes wird sowohl auf narrativer als auch auf diskursiver Ebene entfaltet. Wie die Besitzer des Gemäldes würde Antonio Pilar am liebsten vor den Blicken fremder Männer verstecken. Dieser metaphorisch-diegetische Bezug wird diskursiv gestützt, indem Pilar mit dem von einem Diaprojektor an die Wand projizierten Bild verschmilzt.

Mit Pilars entdecktem Interesse für Kunstgeschichte wird auf metaphorischer Ebene die Bedeutung des Blicks und der Wahrnehmung fundiert. Genau wie die Gemälde intensiv anzuschauen und zu interpretieren sind, gilt es auch komplexe Situationen wie dieses Ehedrama genau zu betrachten und nicht, wie es die Schwester Ana und die Mutter tun, die eigene Sicht aufzuoktroyieren. *Te doy mis ojos* ist auch eine Kritik an indirekt beteiligten Gruppen der Gesellschaft wie der vorschnell urteilenden Schwester, der konservativen Mutter oder dem unsensiblen Polizisten.

2. Fernando León de Aranoa: *Los lunes al sol* (*Montags in der Sonne*, 2002)

De Aranoa widmet sich jeweils soziokulturellen Randgruppen der Gesellschaft, die er in ihrem alltäglichen Leben begleitet: In *Barrio* (1998) drei Jungen aus ärmlichen Verhältnissen in Madrider Vororten, in *Los lunes al sol* (2002) Arbeitslosen und in *Princesas* (2005) zwei Prostituierten. Er fordert den Zuschauer auf, dort hinzuschauen, wo er im alltäglichen Leben vielleicht eher wegschaut, macht die Sorgen und kleinen Freuden der am Rand der Gesellschaft lebenden Menschen erfahrbar.

Los lunes al sol ist sein dritter Kinofilm, der 2003 fünf Goyas sowie die *Concha de Oro* gewann. Mit dem Titel und dem Prolog schafft De Aranoa einen direkten Bezug zur zeitgenössischen Wirklichkeit. Der Titel stammt von einer französischen Arbeitslosenbewegung, die die Tage ohne Beschäftigung

als *lundi au soleil* (montags in der Sonne) bezeichneten. Der Prolog beginnt mit dokumentarischen Aufnahmen des Arbeitskampfes in Gijón, wo sich 90 Werftarbeiter nach ihrer Entlassung Straßenschlachten mit der Polizei lieferten. Es ist eine Einstimmung auf das Thema der Arbeitslosigkeit, die sich mit den dokumentarischen Aufnahmen explizit auf die zeitgenössische spanische Arbeitslosenproblematik bezieht und dem folgenden einen Authentizitätseffekt geben.

Die Inszenierung de Aranoas wirkt diskret aufgrund der kaum merklichen Kameraführung und den über weite Strecken minimalistischen Ton- und Lichteffekten. Es erfolgt keine Typisierung, die Kamera verweilt dominant in der Halbnahen und zeigt die Männer in der Bar oder auf der Fähre im Kollektiv, aber auch jeden einzelnen mit seinen individuellen Sorgen und familiären Hintergründen. Mit den vier Freunden werden verschiedene Perspektiven entworfen. Sie haben alle die gleichen Ausgangsbedingungen, doch jeder geht anders mit seiner Lage um. Santa reklamiert mit seinen Taten implizit Würde in dieser unwürdigen Situation, Lino versucht verzweifelt mit immer neuen Bewerbungen einen Ausweg zu finden, José, dessen Frau einen Job als Hilfsarbeiterin in einer Fischfabrik hat und ein Einkommen nach Hause bringt, kämpft mit dem Gefühl der eigenen Nutzlosigkeit. Nicht der typisierte Arbeitslose wird dargestellt, sondern Figuren, die zu Charakteren aufgeladen werden. In ihrer auswegslosen Lage suchen sie Halt im Alkohol und im Erträumen besserer Welten. Der Film führt den Zuschauer in das Spiel von Imagination vs. Wirklichkeit, Schein vs. Sein, welches auch das Leben der Protagonisten auszeichnet. Der Wasserfleck an Santas Zimmerdecke hat die Form von Australien, wenn er ihn fixiert, träumt er von einem besseren Leben auf dem fernen Kontinent.

Um mit ihrer schwierigen Situation fertig zu werden, spielen sie sich und den anderen vor, was sie sich wünschen. So verschweigt Amador, dass seine Frau ihn verlassen hat und hält an der Illusion fest, dass sie nur in Urlaub sei, während Lino, um bei Vorstellungsgesprächen mit jüngeren Männern konkurrieren zu können, sich heimlich die Haare färbt und Pullover seines Sohnes trägt.

Die Farbgebung ist dominant grau-braun, die latente Trostlosigkeit wird nicht durch helle Farben beschönigt, allein das in zwei Sequenzen festgehaltene Blau des Himmels und die strahlende Sonnenküste tragen zu einer kompositorischen Aufhellung und damit ‚Entlastung‘ von der auf diegetischer Ebene durchscheinenden Hoffnungslosigkeit bei. Wenn Santa auf den Felsen an der Sonnenküste liegt und von Australien träumt, die Kamera bei sanfter

musikalischer Untermalung das Meer, die Küste und abwechselnd Santa und Lino aufnimmt, wirkt die Sequenz geradezu poetisch.

An zentralen Stellen entfaltet de Aranoa ähnlich wie Bollaín einen metaphorischen Blick. In einer Schlüsselsequenz wird der Zuschauer in die subjektive Perspektive der Männer versetzt und blickt in Aufsicht auf ein Fußballstadion. Da sie nicht das Geld für Eintrittskarten haben, sehen sie das Spiel von einer Baustelle auf dem gegenüberliegenden Hochhaus. Allerdings können sie aufgrund eines Daches nur die eine Hälfte des Feldes sehen, die andere, in der in dieser Sequenz das Tor fällt, bleibt ihnen verborgen. Metaphorisch gelesen zeigt dies ihr Ausgeschlossenheit, das Schöne gibt es für sie nur dank ihrer Phantasie. Trotz der zunehmenden Haltlosigkeit ihrer Lage wird der Zuschauer nicht kontinuierlich mit Hoffnungslosigkeit konfrontiert, sondern in einen Rhythmus aus Hoffnung, Nuancen von Humor, Anspannung und Entspannung gebracht. Streckenweise gibt es poetisch anmutende Elemente, die an den französischen poetischen Realismus erinnern. Besonders Santa lässt den Zuschauer immer wieder schmunzeln. Er ist ein *pícaro*, ein Schelm, der sich mit kleinen Tricks durch das Leben schlägt. Auch das Ende oszilliert zwischen Tragik und Hoffnung. Amador kann seine Situation nicht mehr ertragen und begeht Selbstmord, während der Konflikt zwischen José und seiner Frau noch einmal gut ausgeht und nicht zum Ehebruch führt. Am letzten Montag des Filmes kapern die Freunde schließlich die Fähre, um selbst den Gang der Dinge zu bestimmen.

3. ‚El nuevo realismo‘ – eine erste Begriffsbestimmung

Abschließend sollen ausgehend von der Kurz-Analyse der beiden Filme erste Merkmale des ‚nuevo realismo‘ skizziert werden.⁷ Zunächst ist eine Tendenz zu zeitgenössischen Themen zu beobachten, das neue realistische Sozialkino beschäftigt sich nicht mehr mit der Aufarbeitung der Vergangenheit und dem Bürgerkriegstrauma. Es werden Figuren am Rande der Gesellschaft in ihrer individuellen Situation und ihrem Lebensalltag dargestellt. Intime, zuvor tabuisierte Probleme werden in individueller Ausprägung erfahrbar. Das Neue der aktuellen Sozialdramen liegt in deren diskreter diskursiver Gestaltung. Im Gegensatz zu ihren Vorgängern des *Nuevo Cine español* verzichten sie auf eine kryptische Filmsprache, im Gegensatz zu E. de la Iglesia und Almodóvar auf diegetische oder diskursive Provokationen. Sie schockieren nicht, sondern entfalten Probleme immer nur so weit, dass es für den Zuschauer zumutbar bleibt, er sich nicht distanziert und immunisiert. Es wird weder dramatisiert noch beschönigt. Die subtile Entfaltung und die Entwicklung ver-

schiedener Perspektiven, die kompositorische Entlastung durch Komik oder Aufnahmen prächtiger Landschaften bei Sonnenschein tragen dazu bei, dass den Filmen eine eigene Poetik innewohnt. Diese kompositorische ‚Entlastung‘ bringt den Zuschauer in einen Rhythmus aus Hoffen und Bangen, Lachen und Verzweifeln. Die Figuren werden mit einer ‚ruhigen‘ Kamera aufgenommen, die weder durch verwackelte Bilder noch durch häufig wechselnde Einstellungsgrößen eine bestimmte Emotion vorgibt. Die Kamera hat die Funktion eines Beobachters, sie leitet den Zuschauer nicht zum Ur- oder Verurteilen an, kommentiert nicht, sondern nimmt wahr. Dies erfolgt in einem fließenden Raum-Zeit-Kontinuum. Die Charaktere werden in der reinen Gegenwart begleitet, ohne dass der Zuschauer Informationen über ihre Vergangenheit oder Ausblick auf ihre Zukunft erhält. Sie werden in ihrem Lebensalltag und – im Gegensatz bspw. zu Sauras Figuren in *Deprisa, Deprisa* (*Los Tempo*, 1981) – in ihrer familiären Umgebung gezeigt. Trotz ihrer miserablen Lage erhalten die Charaktere Würde und eine persönliche ‚Aura‘.

Das Ende ist jeweils ambivalent, einerseits endet es für eine der Figuren schlecht, andererseits nehmen die anderen Figuren ihr Leben in die Hand, lösen sich aus ihrer passiven Lage. In ihrer Erzählweise sind die Filme des ‚nuevo realismo‘ trotz provokativer Themen wie Gewalt in der Ehe und gegen Kinder, Arbeits- und Hoffnungslosigkeit, Umgang mit unheilbaren Krankheiten etc. diskret. Die Dominanz liegt auf der Einfühlung des Zuschauers, die Provokation dieser Filme auf spektatorieller (Souriau) Ebene, in dem sie den Zuschauer innerhalb kürzester Zeit eine extreme Spannbreite an Emotionen durchlaufen lassen. Die Filme führen den Zuschauer rhythmisch in die gleiche Oszillation zwischen Hoffnung und dem Verlust des Glaubens an einen Ausweg, die auch das Leben der Figuren auszeichnet.

¹ Vgl. Scholz, Anette: *Joven Cine Español de Autores. Der zeitgenössische spanische Autorenfilm zwischen Industrie und Kunst*. Berlin: WVB 2005; Lameignère, Erwann: *Le jeune cinéma espagnol des années 90 à nos jours*. Paris: Séguier 2003.

² Quintana, Angel: Modelos realistas en un tiempo de emergencia de lo político. In: *El último cine español de perspectiva. Archivos de la Filmoteca*. N° 49. Februar 2005. S. 10-31; Feenstra, Pietsie: Fernando León de Aranoa, autor de un género: cámaras intimistas sobre la marginalidad en el cine español. In: Türschmann, Jörg und Burkhard Pohl (Hg.): *La mirada democrática. Cine español en el umbral del siglo XXI*. Frankfurt a.M.: Vervuert 2006.

³ Ebd.

⁴ Der Goya ist der wichtigste spanische Filmpreis, vergleichbar dem französischen César.

⁵ In Spanien hat sich die Zahl ehelicher Gewaltangriffe von 2002 bis 2004 um 43% erhöht. 2004 wurde das *Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género* beschlossen, das 2005 in Kraft getreten ist.

⁶ Intermedialität fasse ich nach Müller als das „multi-mediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander [...], dessen (ästhetische) Brechungen und Verwerfungen neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen“ (Müller, Jürgen E.: *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikati-

onen 1996).

⁷ Bisläng gibt es noch wenig wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen des 'nuevo realismo'. Quintana zählt *Mar adentro*, *Te doy mis ojos* und *Barrio* (vgl. Quintana: Modelos realistas), Feenstra die Filme von Fernando León de Aranoa zum 'nuevo realismo' (vgl. Feenstra: Fernando León de Aranoa). Doch auch die Filme von Achero Mañas (*El Bola*, 2000) und Benito Zambrano (*Solas*, 1999) sind Vertreter des neuen spanischen Realismus.

Kartographien des Imaginären **Zur Wahrnehmungswelt der Filme von Alain Resnais**

Sophie Rudolph

Auf den ersten Blick erscheinen Alain Resnais' Filme, die von essayistisch anmutenden Dokumentarfilmen über den fast schon zu einem Mythos erkorenen Spielfilm *L'année dernière à Marienbad* (*Letztes Jahr in Marienbad*, 1961) bis zur Adaption einer Operette aus den 1920er Jahren in *Pas sur la bouche* (2003) reichen, sehr unterschiedlich. Gemeinsam ist aber allen Filmen eine immer wieder neu ausgeklügelte, detaillierte Struktur.

Anhand der beiden Filme *Nuit et brouillard* (*Nacht und Nebel*, 1955) und *Mon oncle d'Amérique* (*Mein Onkel aus Amerika*, 1980) lässt sich fragen, auf welche Weise sich der Weltbezug in den Filmen konstruiert und wie die zum Teil von formalen Zwängen geprägte Wahrnehmungswelt der Filme den Zuschauer trotzdem in ihren Bann zieht.

In einer Sonderausgabe der *Cahiers du Cinéma* aus dem Jahr 2000 zum Thema „*Le siècle du cinéma*“ („Das Jahrhundert des Kinos“), wird im Rahmen der Frage „*Quel cinéma après Auschwitz?*“ („Welches Kino nach Auschwitz?“) besonders *Nuit et brouillard* als Meilenstein für die Verarbeitung der erschreckenden Bilder der Konzentrationslager diskutiert.¹

Die Holocaust-Bilder in den Wochenschauen markierten eine Zäsur in der Filmgeschichte. In gewisser Weise hatte das Kino seine Unschuld verloren: Einerseits hatten die Kameras der Alliierten die Lager „am Tag danach“ festgehalten, die Bilder dem entsetzten Publikum vorgeführt, Beweise und Zeugenaussagen geliefert. Andererseits hatte das kommerziell orientierte Kino den heldenhaften Deportierten geschaffen, den Zurückgekehrten mehr Raum gegeben als den Millionen, die verschwunden waren, und das System des Genozids und eine Politik der Endlösung nicht sehen wollen.

Die tiefen ideologischen Zweifel an der Rechtschaffenheit der filmischen Bilder führten zwangsläufig zu einer Revision der Methoden des Films. Dementsprechend ist insbesondere das europäische Kino der 50er Jahre durch eine Rückkehr zum „Realen“ geprägt, dem Verlassen der Filmstudios, um die Welt zu zeigen, wie sie ist.

Anders als die Vertreter des Neorealismus, allen voran das große Vorbild der Nouvelle Vague, Roberto Rossellini oder des *cinéma vérité*, wie Jean Rouch, sucht Resnais den Ausweg aus der Krise des Mediums Film jedoch nicht im Realismus der Darstellung. Er zieht es vor, die Konstruiertheit des Kinos be-

wusst erscheinen zu lassen, das Spiel und die Kulissen sollen erkennbar bleiben, das Kino nicht dem Leben ähneln.

Die Entwicklung eines neuen Kinos war insbesondere von der Frage geprägt, wie weiter repräsentiert werden könne, wenn alles schon gesehen worden war, selbst das nicht Darstellbare, die totalitäre Barbarei. *Nuit et brouillard* nimmt diese Frage als Ausgangspunkt eines filmischen Versuchs, sich dem Lager als Phänomen zu nähern und stellt die Problematik des Vergessens der Toten in den Vordergrund der Reflexion.

Nuit et brouillard ist in gewissem Sinne ein Kompilationsfilm, der vorhandenes Archivmaterial aufgreift und neu montiert. Das ästhetisch Schockierende des Films liegt in der Konfrontation dieser Kompilationsbilder, die aus unterschiedlichen alliierten Archiven stammen, mit den Farbaufnahmen des verlassenen und überwucherten Ortes, an dem „das Lager“ als gruselige Aufführung stattgefunden hat. Die Bühne ist verlassen worden, hier findet nichts mehr statt. Das Gras ist gewachsen, das Wetter ist schön, die Vögel singen und die Gräueltaten, die hier geschehen sind, kann man sich kaum noch vorstellen.

Das Verbindende der Bilder ist der subjektive Kommentar, der den Zuschauer ganz bewusst lenkt. Aber welches Ich spricht hier eigentlich? Wessen Blick auf die Welt wird hier vermittelt? Obwohl kein Subjekt, kein einzelnes Individuum anwesend ist, suggerieren die fundamentalen Elemente Bild, Wort und Musik die Gegenwart eines menschlichen Bewusstseins.

Die Frage, wessen Standpunkt tatsächlich repräsentiert wird, scheint nachrangig zu sein. Es kann der des Filmemachers selbst sein, es kann aber auch als Standpunkt eines anonymen, erfahrenden Subjekts wahrgenommen werden. Oder, wie Jacques Rivette bemerkt, die Bilder und vor allem der anonyme Kommentar, reflektieren ein hellsichtiges, beinahe unpersönliches Bewusstsein, das das Phänomen nicht verstehen und nicht zulassen kann.² Die Kamera zeichnet auf, sie wertet nicht. Auf eindrucksvolle Weise führt der Film die Spannung zwischen der Vergangenheit der historischen Ereignisse und der Präsenz des filmischen Bildes vor.

Nuit et brouillard ist kein Dokumentarfilm im klassischen Sinne. Auf ihn scheint eher in exemplarischer Weise zuzutreffen, was André Bazin zwei Jahre später über den Film *Lettre de Sibérie* (1957) von Chris Marker geschrieben hat.³ André Bazin beschreibt diese neue Form des Films: „die Formulierung Jean Vigos ‚ein dokumentierter Standpunkt‘ über seinen Film *A propos de Nice* gebrauchend, würde ich sagen: ein durch den Film dokumentierter

Essay. Das entscheidende Wort wäre Essay, zugleich historisch und politisch, obwohl von einem Dichter geschrieben.“⁴

Das Wort tritt im Essayfilm gleichberechtigt neben das Bild. Alain Resnais ließ sich den Kommentar zu *Nacht und Nebel* von dem Schriftsteller Jean Cayrol schreiben, da er sich selbst nicht berechtigt fühlte, über etwas zu sprechen, das er nicht erlebt hatte. Jean Cayrol war Überlebender des Lagers Mauthausen und hatte dort seinen Bruder verloren. Der Kommentar Cayrols wurde von Chris Marker so überarbeitet, dass er zu der Montage der Bilder passte, da Cayrol emotional nicht in der Lage war, beim Anblick der Archivbilder zu schreiben. Resnais sagt in einem Interview: „Ich unterschreibe den Ausspruch von André S. Labarthe: Ich kann im Kino die Augen schließen, aber ich kann mir nicht die Ohren zuhalten.“⁵

Deutlicher kann man die zentrale Rolle der kommentierenden Off-Stimme gar nicht herausstellen. Sie bildet ein emotionales Gegengewicht zu der Objektivität der Bilder. Der subjektive Kommentar kann jedoch nicht an ein bestimmtes Individuum, also auch nicht an einen Autor, zurückgebunden werden. Der Kommentator ist die Stimme eines nicht-lokalisierten Körpers, eines akusmatischen⁶ Wesens, dessen Blick daher allgegenwärtig scheint.

Dennoch befinden sich Bild und Wort in einem ständigen Wechselspiel. Während die Kamera durch eine der leerstehenden Baracken fährt und eine Reihe dreistöckiger Holzbetten zeigt, vergegenwärtigt der Kommentar: „Kein Bild, keine Beschreibung gibt Ihnen ihre wahre Dimension wieder, die ununterbrochene Angst“. In einer späteren Sequenz, in der die industrielle Verwertung des bei der Massenvernichtung entstehenden körperlichen Materials gezeigt wird, Frauenhaare zu Stoff gewoben, Knochen zu Düngemittel zerrieben werden, versagt der Kommentar, sagt nur noch „die Körper“... und bricht ab, „darüber kann man nicht mehr sprechen“, während die Bilder unerbittlich weiter laufen.

Die seltsam objektiv gehaltene Darstellung der Vergangenheit wird durch dieses Versagen des Wortes umso deutlicher. François Truffaut ist sich über die Absicht Resnais sehr bewusst, als er über *Nacht und Nebel* schreibt: „Als er eine Farbreportage mit schwarzweißen Zeitdokumenten verband, kam es für Resnais darauf an, letzteren ihre makabere Theatralität zu nehmen, das schreckliche Pittoreske, das ihnen eigen ist, und uns Zuschauer dadurch zu zwingen, mit dem Kopf statt mit den Nerven zu reagieren“.⁷

Diese eigentümliche Spannung zwischen Dokumentation und Fiktion, zwischen dem Streben nach Neuem und dem Drang nach Aufarbeitung der (nationalen) Vergangenheit bleibt dem Werk Alain Resnais' erhalten, als er sich

beginnend mit *Hiroshima mon amour* (1959) endgültig dem Spielfilm widmet. Die Drehbücher seiner Spielfilme lässt er sich bis in die 70er Jahre ausnahmslos von Schriftstellern schreiben. Bis *Providence* (1976) ergeben die Filme alle zusammen eine Meditation über die Thematik des Erinnerns und Vergessens und beziehen sich bis auf *L'année dernière à Marienbad* und *Je t'aime, je t'aime* (*Ich liebe dich, ich liebe dich*, 1968) auf politische Ereignisse. Für *Mon oncle d'Amérique* arbeitet er erstmals mit dem Drehbuchautoren Jean Gruault zusammen, der unter anderem Filme für François Truffaut und Roberto Rossellini geschrieben hat. *Mon oncle d'Amérique* reflektiert auf verschiedenen Ebenen das Verhältnis des Menschen zur (modernen) Welt.

Mon oncle d'Amérique entzieht sich – wie die meisten Filme von Resnais – jeglicher Genre-Kategorisierung, zählt aber dennoch zu den größten kommerziellen Erfolgen seines Filmschaffens. Nahezu unmöglich erscheint die gewagte „Zusammenfassung“ dieses Films, der sich als hybrides Objekt zwischen soziokulturellem Dokument, Laborfilm und (melo)dramatischem Spielfilm präsentiert.

Daher scheint es zunächst sinnvoll, die Entstehungsgeschichte des Films näher anzuschauen, da diese einige Aspekte der Filmstruktur erhellen kann.⁸

Der Verhaltensbiologe Henri Laborit erhielt von einem Pharmalabor den Auftrag, ein Drehbuch für einen Kurzfilm zu erstellen, mit dem ein neues Medikament eingeführt werden sollte, das die Gedächtnisfunktion im Gehirn verbessert. Er akzeptierte den Auftrag mit der Bedingung, dass Alain Resnais diesen Kurzfilm realisieren sollte. Seit *L'année dernière à Marienbad* hatte Laborit alle Filme Resnais angeschaut und war zu der Überzeugung gelangt, dass Resnais gelungen war, was er bisher für unmöglich gehalten hatte: die Mechanismen, die vom Gehirn ausgehend das menschliche Verhalten strukturieren, zu filmen.

Der Kurzfilm kam zwar nicht zustande, aber die Begegnung zwischen Resnais und Laborit im Rahmen dieses Projekts führte zu der Idee, Theorie und Fiktion in einem abendfüllenden Spielfilm zu vermischen.

Die Idee, die Resnais den Produzenten unterbreitete, war folgende: er wollte die Theorie völlig von der Fiktion trennen und beide nebeneinander koexistieren lassen. Das heißt, die neuropsychiatrische Theorie Laborits, seine Erfahrungen mit Verhaltensforschung, dem Ablauf einer oder mehrerer alltäglicher Geschichten anzunähern, um zu schauen, welche Art der Interaktion sich daraus ergibt und welche dramatische Struktur sich daraus entwickelt.⁹

Ausgehend von dieser Idee begann die Arbeit Jean Gruaults an den Figuren, die in gewisser Weise von den Überlegungen Henri Laborits geschaffen wurden, sich nach der „Geburt“ aber frei von der Theorie entwickeln durften. Die Beiträge Henri Laborits wurden nachträglich in die Handlung eingefügt, ohne dass dieser vorab Bilder des Films gesehen hatte. Das Ergebnis dieses Experiments ist, so schreibt Marcel Oms, eher eine Art surrealistische Collage als ein Spielfilm.¹⁰

Bei näherer Betrachtung des Filmanfangs, auf den ich mich hier beschränken will, lassen sich in der collageartigen Struktur des Films Verfahren erkennen, die bereits in der Beziehung zwischen Wort und Bild in *Nuit et brouillard* angelegt waren.

Mon oncle d'Amérique beginnt mit der Aufnahme eines schlagenden Plastikherzens und eines rhythmischen Dröhnens. Darüber erklingt die (akusmatische) Stimme Henri Laborits. Ein Lichtkegel wandert über eine Fotomontage, auf der einzelne Bilder zu erkennen sind, die im Laufe des Films wieder auftauchen werden. Darüber ertönt ein unverständliches Stimmengewirr, das auf die drei zu diesem Zeitpunkt noch unbekanntem Protagonisten zurückgeht, die wir, wie die Bilder, im Folgenden wiedererkennen werden.

Hierauf folgen schnell hintereinander geschnittene Bilder von Alltagsgegenständen, Objekten aus dem Leben der Protagonisten („bric-à-brac“ – „Gerümpel“): ein kleiner Löffel auf dem Gras, ein Türgriff aus Holz, ein geöffnetes Tintenfaß, eine Schere, das Tretwerk eines Fahrrads, eine Kaffeemühle aus Holz, der Kopf eines Plattenspielers usw... und dazu Worte und halbe Sätze, Versatzstücke gesprochen von den (akusmatischen) Stimmen der Hauptfiguren: *Je suis né à Torfou – je suis née – je suis né – à Paris – en Bretagne – dans les Mauges – dans une clinique – dans un île – c'est une voisine – avenue de la République –etc.*

Wieder ist hier nicht klar, wessen Standpunkt repräsentiert wird. Auch die folgende Vorstellung der Protagonisten löst diese Verwirrung nicht vollends auf. Denn Henri Laborit präsentiert seine Theorie über die Energie von Organismen zwar an Pflanzen und Tieren, die Protagonisten werden jedoch von einer weiblichen Kommentarstimme vorgestellt, die begleitend zu den Schnittsequenzen von Fotografien aus verschiedenen Lebensphasen der Figuren deren Leben kurz zusammenfasst. Hier ist eine deutliche Trennung zwischen den Protagonisten und dem Professor markiert – er kommentiert nicht ihr Leben. Vielmehr wird er im nächsten Schritt „entakusmatisiert“ – er gibt sich dem Blick der Kamera preis und wird ein Teil des Spiels. Er hat, wie die fiktiven Figuren, seine Rolle (als Professor) zu spielen und wird demnach

auch auf die gleiche Weise von der Sprecherin vorgestellt wie auch die anderen Figuren.

Im zweiten Akt taucht Laborit nicht auf, die (melodramatische) Handlung entwickelt sich anhand der Lebensgeschichte der drei Protagonisten. Jeder von ihnen identifiziert sich jeweils mit einer „mythischen“ Figur des französischen Kinos, deren Szenen sie durch ihr Leben begleiten. Diese anderen Helden in *Mon oncle d'Amérique* sind Danièle Darrieux, Jean Marais und Jean Gabin. Mit den Filmausschnitten aus einigen „Klassikern“ der französischen Filmgeschichte, die in die Handlung eingefügt werden, wird der Einfluss des Kinos auf das Alltagsleben hervorgehoben.

Hier findet sich ein ähnlicher Umgang mit Archivmaterial wie in *Nuit et brouillard*. Resnais sagt selbst in einem Interview: „Si on faisait une cartographie de l'imaginaire on s'apercevrait peut-être que tous les auteurs, occidentaux en tout cas, marchaient sur les mêmes terres.“¹¹

Im Roman, im Kino und im Theater sind alle denkbaren menschlichen Verhaltensweisen bereits viele Male durchgespielt und illustriert worden. Im Prinzip also hätte man die Theorien Laborits mit jedem Film kombinieren können.

Die Unterschiede zwischen den Filmen scheinen daher weniger im Verfahren, als im jeweiligen Medium (oder den jeweiligen Medien), die verwendet werden, zu liegen. Das kollektive Imaginäre zeigt sich in der Verarbeitung von dokumentarischem Archivmaterial in *Nuit et brouillard* und *Hiroshima mon amour*, in den Filmausschnitten in *Mon oncle d'Amérique* oder auch in den Chansons der 1930er-1960er Jahre, die den Figuren in *On connaît la chanson* (*Das Leben ist ein Chanson*, 1997) im Playback-Verfahren in den Mund gelegt werden.

In *Mon oncle d'Amérique* scheint sich mit den Worten Henri Laborits etwas zu offenbaren, was für die Weltanschauung aller Filme Resnais' bedeutsam scheint: „Wir sind nichts als die Anderen. Wenn wir sterben, sind es die Anderen, die wir in unserem Nervensystem verinnerlicht haben, die uns konstruiert haben, die unser Gehirn konstruiert haben, die sterben werden“.

Die „Anderen“ sind nicht nur die anderen Menschen, es sind vor allem auch die imaginären Begleiter, die das (geistige) Leben prägen. Nicht zuletzt deshalb beschreibt Resnais sich selbst und seine Arbeit wohl gerne mit der Metapher eines Schwamms, der alles aufsaugt, oder mit dem eines Korkens, der auf der Oberfläche eines Flusses schwimmt.¹²

Die Filme Alain Resnais' scheinen auf gewisse Weise das zu verwirklichen, was der Nouveau-Roman-Autor Michel Butor „Kunstwerk als Forschung“

nennt. Die Theorie ist, wenn überhaupt, in den Filmen selbst zu suchen. In der Analyse der Filme zeigt sich jedoch, dass sie alles andere als hermetisch sind. Ihre Weltanschauung offenbart sich dem Zuschauer, der bereit ist, sich auf ihren Rhythmus oder aber die Abwesenheit eines bestimmten Rhythmus einzulassen.

Der französische Filmkritiker Serge Daney hat die Filme von Alain Resnais als „sport cérébral“ bezeichnet.¹³ Jeder, der schon einmal ein Kreuzworträtsel gelöst habe, könne das Gefühl, das man als Zuschauer beim Sehen dieser Filme habe, nachempfinden. Das Leben sei vielleicht ein Roman, aber „elle n’a de sens que dans tous les sens“ – es hat keinen Sinn, außer in alle Richtungen zu streben, horizontal und vertikal. Es sind Felder, die man ausfüllen muss – und am Ende löst sich das Gefallen, das man beim Suchen der Definitionen zu empfinden geglaubt hat auf, um der Zufriedenheit Platz zu machen, dass man fertig geworden ist, und gleichzeitig der Niedergeschlagenheit, dass man seine Gehirnzellen für so wenig so sehr malträtiiert hat.

¹ De Baecque, Antoine: 1945: quel cinéma après Auschwitz? In: *Cahiers du Cinéma (CdC)*, hors-série, novembre 2000, S.62-66.

² Rivette, Jacques: De l’abjection. In: *CdC*, hors-série, novembre 2000, S.67.

³ Chris Marker war Regieassistent bei *Nacht und Nebel* und dem 1956 entstandenen Film *Toute la mémoire du monde* und ist in seiner Arbeitsweise maßgeblich von Alain Resnais beeinflusst.

⁴ Bazin, André: Lettre de Sibérie. In: Blümlinger, Christa und Constantin Wulff (Hg.): *Schreiben, Bilder Sprechen: Texte zum essayistischen Film*, Wien 1992, S.205-208, hier: S.206. Auszug aus Bazin, André: Lettre de Sibérie. In: ders.: *Le cinéma français de la libération à la nouvelle vague*, Paris 1983, S.178-181.

⁵ Kurowski, Ulrich: *Lexikon Film*, München: Carl Hanser, 1973, S.32 (Essay-Film).

⁶ Akusmatisch ist der Ton, den man hört, ohne die Quelle zu sehen, die ihn verursacht, ein Begriff, der in den 50er Jahren von Pierre Schaeffer ausgegraben wurde, um eine weitverbreitete Hörsituation zu bezeichnen, die man im Radio, beim Telephon oder bei einer Schallplatte vorfindet. Michel Chion greift in seiner Studie *La voix au cinéma* (Paris: CdC, 1984) darauf zurück.

⁷ Truffaut, François: Nuit et brouillard. In: ders.: *Die Filme meines Lebens. Aufsätze und Kritiken*, München 1976, S.235.

⁸ Vgl. dazu Gruault, Jean: *Mon oncle d’Amérique*, Paris: Albatros, 1980. Interview mit Alain Resnais, S.7-19, Interview mit Henri Laborit, S.21-32.

⁹ Gewöhnlich konzipiert man Filme oder Theaterstücke, indem man versucht, bestimmte Thesen, Moralvorstellungen oder ähnliches innerhalb der Figuren oder der Geschichte einzubauen.

¹⁰ Oms, Marcel: *Alain Resnais*, Paris: Rivages, S.141.

¹¹ „Würde man eine Kartographie des Imaginären anfertigen, würde man vielleicht feststellen, dass alle Autoren, zumindest die westlichen, auf dem gleichen Boden laufen.“ (Ü: S.R.) Thomas, François: Entretien avec Alain Resnais: de la littérature de catacombes à la destruction de la planète, in: Ciment, Gilles (Hg.): *Cinéma et bande dessinée*, Paris: Cinémaction, 1990, S. 236-251, hier: S.239.

¹² Z.B. Resnais, Alain: Les photos jaunies ne m’éveuent pas. In: *CdC*, hors-série, novembre 2000, S.70-75.

¹³ Daney, Serge: Resnais et ‚l’écriture du désastre‘. In: ders.: *Ciné-Journal 1981-1986*, Paris: CdC, 1986, S. 163-165.

**Die „metakinematografische Ebene“ bei Robert Altman
Subversive und selbstreflexive AV-Konstrukte jenseits des
„Aktionsbildes“ oder als Kontrapunkt zu diesem**

Ingo Lehmann

[...] et le cinéma devenant, non plus entreprise de reconnaissance, mais connaissance, «science des impressions visuelles, nous obligeant à oublier notre logique propre et nos habitudes rétinienne». ¹

I.

Auch wenn Robert Altman heutzutage schon längst von Filmkritikern und -wissenschaftlern nahezu einhellig als einer der Erneuerer des amerikanischen Nachkriegsfilms anerkannt ist, wurde seine Leistung erst bei der diesjährigen Oscar-Verleihung auch in der breiten Öffentlichkeit honoriert, durch die Verleihung des Ehrenoscars für sein Lebenswerk. Um so mehr scheint es legitimiert, Rückschau zu halten und besonders auch die frühen Arbeiten (der 1960/70er Jahre) neu in den Blick zu nehmen, die nicht nur Altmans Ruf als „filmischen Rebellen“ begründeten, sondern welche selbst aus heutiger Sicht noch erstaunlich radikal wirken, ob ihrer stilistischen Innovationen sowie ihres gesellschaftskritischen Ansatzes. Es soll hier nicht um die Beschäftigung mit einem speziellen Film oder einer bestimmten Stilfigur bei Altman gehen, vielmehr der Versuch einer Einordnung in den Kontext eines noch näher zu bestimmenden „modernen“ Kinos nach den theoretischen Annahmen Gilles Deleuze´ unternommen werden, gerade im Hinblick auf systematisch wiederkehrende formale, aber auch narrative und inhaltliche Strukturen. Inwiefern können die Bildtypen, mit denen dieser vermeintliche *auteur* den Zuschauer konfrontiert, als wegweisend und für eine filmische Moderne konstitutiv bezeichnet werden, und wie lässt sich ein damit einhergehender ästhetisch-philosophischer Anspruch mit den Traditionen des amerikanischen Erzählkinos vereinbaren?

II.

Auffallend sind zunächst einmal die Probleme, mit denen der Betrachter konfrontiert ist, soll er den Plot eines Altman-Films kurz umschreiben. Eine simple Handlungswiedergabe erschöpft sich schnell und kann dem Gesehenen und Gehörten nicht gerecht werden. Der Unzulänglichkeit eines solchen Versuchs begegnet Altman selbst mit den Worten: „[...] Bilder kann man nicht in Worte fassen. Kann man Giotto erzählen? Oder Raffael? [...] Kino

läßt sich nicht erzählen.“² Die Filme und ihr Regisseur scheinen also, jenseits einer rein handlungsbezogenen Rezeption, eine persönliche, individuelle „Filmerfahrung“ provozieren zu wollen, die man während des Sehens macht – eine Interaktion zwischen Film und Zuschauer. So wird der *discours*-Ebene bei Altman eine ganz entscheidende Bedeutung beizumessen sein, und sie muss daher gegenüber der *histoire* als zumindest ebenso wichtig für die Analyse gelten. Die filmische Vermittlung beschränkt sich eben nicht mehr auf eine effektvolle Inszenierung einer im Mittelpunkt stehenden Handlung, sondern erlangt einen autonomen Status, ohne in der Konsequenz präventiv in eine avantgardistische Abstraktion zu münden oder sich zum Selbstzweck zu degradieren. Gerade das häufig anzutreffende „Zur-Schau-Stellen“ des filmischen Prozesses und das Bewusstmachen des Einsatzes von formalen filmischen Mitteln lösen den Betrachter aus einer passiven Rezeptionshaltung. Er wird mit der Tatsache konfrontiert, dass es sich um ein künstliches Bild, ein audiovisuelles Konstrukt handelt, das es zu dechiffrieren gilt.³ Gleichzeitig wird durch eine derartige Gewährleistung des Artifizialen immer auch die Wahrhaftigkeit des Bildes problematisiert und damit die Kohärenz der dargestellten Welt an sich in Frage gestellt. Bild-Ton-Konstrukte dieser Art verweisen also immanent auf eine „meta-kinematografische Ebene“, dienen nicht mehr dem Vorwärtstreiben der Handlung, sondern müssen als intendierte „Brüche“ in der konditionierten Wahrnehmung verstanden werden. Einerseits reflektieren sie sich selbst und wollen andererseits den Bild-Empfänger zum Denken anregen.

Dieser neue Anspruch wendet sich ab von einem Kino des Pseudo-Realismus, das noch alles daran setzte, seine Mittel zugunsten des Kontinuitätsprinzips zu kaschieren, und sich darauf konzentrierte, den Weg eines Helden unauffällig und nahtlos zu inszenieren – im Sinne eines reinen „Aktionsfilms“, dem sich der Betrachter in einer ihm unterstellten Passivität überlassen konnte.⁴

III.

Zur Untersuchung dieser Besonderheiten des altmanschen Werks erscheint es hilfreich, die theoretischen Überlegungen Gilles Deleuze´ zumindest im Ansatz aufzugreifen. Deleuze sieht im „modernen Film“ letztlich eine neue Möglichkeit der Praxis des Philosophierens jenseits sprachlicher Begrifflichkeiten. Im Zentrum seiner Kino-Bücher steht die entscheidende Zäsur innerhalb der Filmgeschichte, die sich gemäß Deleuze mit dem Kino der Nachkriegszeit, im Besonderen mit dem Erscheinen des italienischen Neorealismus

mus sowie der französischen *Nouvelle Vague* vollzieht. Es findet im Zuge dessen ein Wechsel des Bildtypus vom Aktions- zum Zeit-Bild statt, wie er exemplarisch in den Werken Antonionis, Godards oder Resnais' zu beobachten ist. Das klassische Kino orientiert sich laut Deleuze an einem Aktions-Reaktions-Schema und präsentiert eine einheitliche fiktive Welt, eine organische Verbindung zwischen den einzelnen Teilen und Bildern, die wiederum auf ein organisches, kohärentes „Ganzes“⁵ der Welt verweist. Die konventionellen Plot-Schemata hierfür sind: S – A – S' (die „grande forme“⁶ nach Noël Burch) – eine Ausgangssituation, S, ruft eine Aktion, A, des Protagonisten hervor, die zu einer veränderten Endsituation, S', führt; oder auch A – S – A (die „petite forme“⁷) innerhalb einer Szene – eine Aktion, A, schafft eine Situation, S, die eine neue Aktion, A, nach sich zieht. Deleuze geht, nach Bergson, weiterhin von dem Grundgedanken aus, dass unser Universum, der Materiestrom, der uns umgibt, eine unendliche chaotische Menge von Bildern darstellt, eine Art „Meta-Film“, und dass das Kino die einzigartige Möglichkeit bietet, diese Bilder miteinander reagieren zu lassen.⁸ Im klassischen Kino erfolgt dies auf ein Determinationszentrum (das Kameraauge oder den Blick des Regisseurs) bezogen, so dass eine bestimmte Perspektive vorgegeben wird, der Zuschauer also in seiner Aufmerksamkeit gelenkt wird. Die Bilder dieses Kinos untergliedert Deleuze in drei Hauptkategorien⁹, aus denen sich ein Film maßgeblich zusammensetzt: 1. Wahrnehmungsbild (*l'image-perception*), 2. Aktionsbild (*l'image-action*), 3. Affektbild (*l'image-affection*).

Das Zeit-Bild, so Deleuze, bricht mit diesen Kategorien und erschafft eine „situation purement optique et sonore“¹⁰, die, nicht mehr primär durch sensorische Verbindungen motiviert, in der Lage ist, ein direktes Bild der Zeit zu liefern. Das moderne Kino basiert auf Brüchen, also irrationalen Schnitten, die einen neuen, nicht logisch erschließbaren Raum zwischen den sukzessiven Einstellungen sichtbar werden lassen. Der falsche Anschluss, die Ellipse, das Prinzip der Diskontinuität, Heterogenität und Simultaneität werden zum Programm und spiegeln so nicht nur die Krise des Aktionsbildes wider, sondern bezeugen gleichzeitig die Fragilität klassischer philosophischer Modelle der Dialektik, die das Kino eines Griffith oder Eisenstein noch deutlich prägten. Die darstellerischen Mittel des Films zeigen sich als fälschende Kräfte, die die natürliche Falschheit jeder Wahrnehmung vorführen.¹¹ Die daraus resultierende Krise, einmal des Bildes, zum anderen des Glaubens, ist für Deleuze eine Konstituante des modernen Kinos und steht in engem Zu-

sammenhang mit der realgeschichtlichen Situation nach dem Zweiten Weltkrieg, die eine veränderte *conditio humana* mit sich bringt. So sind auch die Menschen, die dieses Kino präsentiert, häufig Opfer von Identitätskrisen. Deleuze spricht sich letztlich für ein „cinéma de voyant“¹² aus, das nicht nur die Protagonisten eher als „Sehende“, statt als Handelnde zeigt, sondern den Zuschauer ebenfalls „sehend machen“ möchte, das heißt, ihn als mündig akzeptiert und ihm eine kritische Haltung zutraut. Nach einer solchen „kopernikanischen Wende“ der Film-Perzeption ist der Betrachter dazu gezwungen, nicht nur die Geschlossenheit der (Film-)Welt anzuzweifeln, sondern gleichzeitig die Integrität des filmischen Dispositivs *per se* in Frage zu stellen. Gemäß einem gewandelten aufklärerischen Impetus¹³ eröffnet das Zeit-Bild Einblicke in die Komplexität der Wirklichkeit, indem es die unterschiedlichsten Bilder sowie Elemente des Bildes zueinander in Beziehung setzt, ohne, dass diese zwingend logisch-semantisch¹⁴ oder abstrakt¹⁵ verbunden sein müssten – in letzter Konsequenz beginnen die Bilder selbst zu „denken“.

Bezieht man nun die wesentlichen Charakteristika, die Deleuze dem Kino des Zeit-Bildes zuweist, auf das altmansche Œuvre, so zeichnen sich deutliche Parallelen ab. Tatsächlich findet Altman bei Deleuze explizit Erwähnung, wenn letzterer, um die Krise des Aktionsbildes zu exemplifizieren, die Phänomene des neuen amerikanischen Films am Rande Hollywoods beschreibt. Auch hier bietet die veränderte gesellschaftliche, politische und moralische Situation der späten 1960er/1970er Jahre (Zusammenbruch des amerikanischen Traumes nach den traumatischen Erfahrungen des Korea- und Vietnamkrieges sowie der Watergate-Affäre), ähnlich der allgemeinen Verunsicherung im Europa der 1950er Jahre, den Nährboden für eine entsprechende Resonanz im zeitgenössischen Film. In Altmans Werken dieser Zeit stehen ebenfalls die Zusammenhanglosigkeit, Simultaneität und Lückenhaftigkeit im Mittelpunkt (so in *A Wedding/Eine Hochzeit*, 1978 oder *Nashville*, 1975). Die Fragmente scheinen lediglich durch Klischees (beispielsweise leere politische Slogans) zusammengehalten, ein Ganzes ist nicht mehr existent. Jedoch sieht Deleuze in den amerikanischen Tendenzen im Film, gerade auch in den Werken Altmans, die Kritik auf die bloße Parodie des Klischeehaften reduziert und wirft dem Regisseur vor, schlussendlich dem klassischen Erzählkino treu zu bleiben.¹⁶

Die Frage stellt sich, ob zur Einordnung Altmans in den Kontext des modernen Films hier nicht die wichtigen Punkte der Selbstreferentialität sowie der

Reflexivität mit berücksichtigt werden müssen – gelten doch diese schon in der bildenden Kunst und der Literatur des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts als ein entscheidendes Merkmal des Modernismus.

IV.

Die selbstreflexiven Bildstrukturen, welche auf eine metakinematografische Dimension hinweisen, lassen sich auf vier verschiedenen Ebenen in Altmans Filmen verorten: Zum einen handelt es sich um bewusst gesetzte Dissonanzen auf der Ebene der reinen Bild- und Tonästhetik mittels des ständigen Einsatzes spezifischer filmsprachlicher Mittel¹⁷, wie dem unvermittelten Zoom, Schwenks, dem überlappenden, kontrapunktischen Ton, Bildmontagen oder auch mittels der Verflachung der Optik durch verstärkten Teleobjektiveinsatz.¹⁸ So kommt es in *M.A.S.H.* (1969) oft zur Kombination dieser Techniken; unstete Kamerafahrten werden gekoppelt mit spontanen Zooms auf Lichtquellen und einem anschließenden „In-die-Unschärfe-Ziehen“ des Bildes, was nicht nur zu einer Verunsicherung auf Seiten des Zuschauers führt, sondern eine nahtlose Rezeption geradezu unmöglich macht. Das Bild verlangt in jedem Fall nach einer Dechiffrierung und stellt seine filmische Konstruiertheit offen zur Diskussion. Auch über die Tonspur wird ein Bezug zur Meta-Ebene aufgebaut, wenn zum Beispiel in *The Long Goodbye (Der Tod kennt keine Wiederkehr, 1973)* in der Titelsequenz das musikalische Grundmotiv nach harten Schnitten variiert wird. Der hierdurch suggerierte Stimmungswechsel wird durch das Bild nicht unterstützt. Das konventionelle Prinzip des Leitmotivs trägt hier nicht, sondern wird *ad absurdum* geführt. Die Tonspur verliert so ihren untermalenden Charakter und lenkt die Aufmerksamkeit auf ihre Autonomie. Die Folge ist wiederum die Irritation des Zuschauers, das Verhindern einer Emphase gleich zu Beginn des Films. In *Thieves like us (Diebe wie wir, 1974)* wird dem Betrachter mittels einer konventionellen Kadrierung und sujettypischen Inszenierung eine „realistische“ Liebesszene versprochen, die jedoch durch eine in der Wiederholungsschleife präsentierte banale Radio-Hörspielfassung von Shakespeares *Romeo und Julia* abrupt zersetzt wird. Die zunächst vermittelte natürliche Naivität einer authentischen Liebe wird so ironisch konterkariert. Der Film hält durchgehend diese Diskrepanz zwischen Realismus und Künstlichkeit aufrecht, lässt illusionistische Elemente und offene Strukturen miteinander kollidieren.¹⁹ Auch Bildcollagen, die in langen Einstellungen vorgeführt werden und häufig Spiegel oder spiegelnde Oberflächen beinhalten, sorgen für eine Instabilität der dargestellten Welt. Durch die Auflösung eines Bildzentrums wird Antizi-

pation erschwert. Der harte, nicht mehr durch die Handlung motivierte Schnitt muss als eines der wichtigsten Stilmittel bei Altman gelten. Das Prinzip des Aufeinanderschichtens disparater Fragmente steht dem früheren Konzept der Sukzessivität entgegen. Der „Bruch“ macht auf sich aufmerksam. Diese Schnitt-Praxis steht auch unmittelbar mit der nächsten Ebene der narrativen Struktur in Verbindung.

Es gibt viele Momente in Altmans Filmen, die bewusst abweichen von den S – A – S' / A – S – A – Schemata; generell stellt die Endsituation keine wirkliche Veränderung zur Anfangssituation dar. Gleichfalls schaffen es die Helden nicht, durch Aktionen eine Problemlösung herbeizuführen (siehe *McCabe and Mrs. Miller/McCabe & Mrs. Miller*, 1970). Der Schnitt unterstützt oft keine Reiz-Reaktions-Muster mehr, sondern vermeidet es geradezu, Aktionen zu zeigen, was in Anti-Klimax-Momente mündet. Die Kamera folgt nicht einer Figur, sondern springt scheinbar ziellos von einem Charakter zum nächsten. Durch den ständigen Wechsel des handelnden Bildzentrums wird die Simultaneität hervorgehoben und die Willkür innerhalb der filmweltlichen Ordnung ausgestellt. Die Abkehr von einem organischen Zusammenhalt des Filmtextes verweist auf die Diffusität der Realität (siehe die desorientierenden Schwenks in *Short Cuts*, 1993, welche die verschiedenen Erzählstränge miteinander verbinden).

Die inhaltliche Ebene: Auch im intradiegetischen Bereich gibt es Mittel, auf die Meta-Ebene Bezug zu nehmen, besonders, wenn der vermeintlichen filmischen Realität der Status einer Inszenierung zugewiesen wird, was mit einer Verschachtelung von intra- und extradiegetischem Raum einhergeht. So nehmen Akteure und Off-Stimmen direkten manipulativen Einfluss auf Kameraführung und Kadrierung, was den Filmen einen vorläufigen Improvisationscharakter verleiht und sie Eingriffen von außen öffnet (beispielsweise die Titel- und Endsequenz von *Brewster Mc Cloud/Auch Vögel können töten*, 1970). Weitere Instrumente für die Thematisierung des filmischen Aktes oder einer medialen, also künstlichen Vermittlung auf der intradiegetischen Ebene sind intertextuelle Filmreferenzen, die permanente Präsentation der Medien im filmischen Leben oder das Auftreten von distanzierten Kommentatoren, welche das Gesehene/Gehörte in Frage stellen und damit die Relativität der filmischen Welt verdeutlichen.

In letzter Instanz setzt sich das Konzept der Fragmentierung, das wir auf der bildästhetischen, der narrativen und intradiegetischen Ebene festgestellt haben, in Altmans Filmen auf der thematischen Ebene fort, gerade wenn man die grundsätzliche Gebrochenheit der Charaktere in Betracht zieht. Ob man den Möchtegern-Unternehmer und Pseudo-Westerner John McCabe aus *McCabe and Mrs. Miller*, die Karikatur des *privat eye* Philip Marlowe aus *The Long Goodbye* oder die auf der Bühne versagende Sängerin Barbara Jean aus *Nashville* untersucht, alle scheinen ohnmächtig gegenüber einer komplexen und feindlichen Wirklichkeit, unfähig, die ihnen zugedachten Rollen auszufüllen. Die Unsicherheit und das „Aus-der-Rolle-Fallen“ des modernen Anti-Helden sind zentrale Motive in Altmans frühen Werken.

V.

Mit dem Verzicht auf traditionelle Heldenfiguren und der Dekonstruktion von spezifisch amerikanischen Genremustern geht ein einst wichtiges Identifikationspotential verloren. Im Gegensatz zu einer passiven Antizipation von vorgefertigten Modellen und Bildern wird der Betrachter mit selbstreflexiven visuell-akustischen Collagen konfrontiert und so auf seine standardisierte Wahrnehmung zurückgeworfen. Nichtsdestotrotz sind bei Altman die klassischen Bildtypen noch vorhanden, werden jedoch subversiven audiovisuellen Konstrukten gegenübergestellt. In diesem Konflikt werden Selbstverständlichkeiten obsolet, und das Reflexionspotential des Zuschauers hin zu einer Multidimensionalität geöffnet, die dem Konzept des deleuzeschen Zeit-Bildes nahe kommt, wenn sie es nicht sogar erweitert. Es handelt sich um eine Aufforderung zum Denken, zum „Erkennen“ im Gegensatz zum Wiedererkennen. Die eindeutig modernistischen Tendenzen treten, obwohl immer noch vorhanden, in Altmans jüngerem Werk zugunsten einer Konzentration auf den dramatischen Mittelpunkt zunehmend in den Hintergrund.

¹ „[...] so wird das Kino – nicht mehr Mittel des Wiedererkennens, sondern des Erkennens – zur Wissenschaft der visuellen Eindrücke, die uns auffordert, unsere eigene Logik sowie unsere Sehgewohnheiten zu vergessen.“ Deleuze, Gilles: *Cinéma 2 – L'Image-Temps*. Paris: LES ÉDITIONS DE MINUIT 1985, S. 30. [Zitat im Zitat: Le Clezio: *L'extra-terrestre*. In: *Fellini, l'Arc*, n° 45, S. 28.]

² Castelli, Giancarlo und Mauro Marchesini: *Kino heute 4 – Robert Altman*. Berlin: Verlag Klaus Guhl 1980, S. 18.

³ Vgl. Deleuze, Gilles: *Cinéma – L'Image-Mouvement*. Paris: LES ÉDITIONS DE MINUIT 1983, S. 24.

⁴ Vgl. hierzu die Erläuterungen Mirjam Schnaubts zu dem von Deleuze gesetzten Wandel von einem „Kino des Handelnden“ hin zu einem „Kino des Sehenden“ (*cinéma de voyant*) in: Schnaub, Mirjam: *Gilles Deleuze im Kino: Das Sichtbare und das Sagbare*. München: Wilhelm Fink Verlag 2003, S. 242ff.

-
- ⁵ Zum ambivalenten Begriff des „Ganzen“ bei Deleuze vgl. Deleuze, *L'Image-Mouvement*, S. 21.
- ⁶ Ebd., S. 197ff.
- ⁷ Ebd., S. 220ff.
- ⁸ Vgl. ebd., S. 86f.
- ⁹ Ebd., S. 94ff.
- ¹⁰ Deleuze: *L'Image-Temps*, S. 10.
- ¹¹ Vgl. das gesamte Kapitel 6, „Les puissances du faux“, ebd., S. 165ff.
- ¹² Ebd., S. 9.
- ¹³ Vgl. François, Alain und Alain Thomas: Die kritische Dimension von Gilles Deleuze – Für eine Pädagogik der Perzeption. In: Fahle, Oliver und Lorenz Engel (Hg.): *Der Film bei Deleuze*. Weimar: Verlag der Bauhaus – Universität Weimar 1997, S. 232f.
- ¹⁴ Wie es nach dem „Continuity-Prinzip“ des klassischen Hollywood-Kinos noch erforderlich war.
- ¹⁵ Man denke hier zum Beispiel an die „Kollisions-Montage“ eines Eisenstein, gemäß derer zwei semantisch zunächst unabhängige Bilder zwecks der Formulierung einer abstrakten Idee miteinander verbunden werden.
- ¹⁶ Deleuze: *L'Image-Mouvement*, S. 281ff.
- ¹⁷ Deleuze weigert sich, das Zeichensystem des Films als Äquivalent zu Sprachmodellen anzuerkennen. Er negiert den Gebrauch der Ausdrücke „langue“ bzw. „langage“ und führt stattdessen die Begriffe „images prélinguistiques“ und „signes présignifiants“ ein. Siehe Deleuze: *L'Image-Temps*, S. 342ff.
- ¹⁸ Vgl. zum Wesen des „optischen Konflikts“ bei Altman die Beobachtungen Robert Kolkers in Kolker, Robert: *Allein im Licht*. München: Diana Verlag AG 2001, S. 482ff.
- ¹⁹ Allan Karp spricht von „bisociative structures“ als stilbildendem Prinzip bei Altman, das den Wechsel von Einfühlung und Distanz evoziert. vgl. Karp, Allan: *The Films of Robert Altman*. Metuchen, New York: Scarecrow Press 1981, S. 44.

Radikale Konfrontation – die Spielfilme der Brüder Dardenne

Mariella Schütz

Selten werden wir im Kino mit Spielfilmen konfrontiert, die so widerständig sind und so viel vom Zuschauer verlangen wie die der Brüder Dardenne. Weder ein schön-verführerisches, noch schauerlich-spannendes Spiel, weder die Befriedigung von Erwartungen oder gar versöhnende Entlassung bieten die Spielfilme der belgischen Brüder. Im Gegenteil, radikal und schnörkellos wird dem Kinogänger eine krude Realität präsentiert, die höchstens Spuren möglicher Hoffnung erahnen lässt. Gleichzeitig erhalten die Dardennes für ihre Spielfilme zweimal die Goldene Palme in Cannes sowie weitere Auszeichnungen und europaweite Zuschauerzahlen von teilweise über einer Million. Der Filmkritiker von der *Zeit*, Alexander Horwath, leitet seine Rezension mit den Worten ein: „Ein Film wie *Rosetta* rechtfertigt das Überleben des Kinos.“¹ Wie ist dieses scheinbare Missverhältnis zu verstehen? Wie kann man diese konfrontierende, herausfordernde, ja radikale Kommunikation goutieren? Um der Frage dieser Kostbarkeit nachzugehen, skizziere ich im Folgenden vier Aspekte, die ich als zentral bei der Analyse und für die Interpretation des fiktionalen Werks der Autoren erachte. Zunächst jedoch ein paar Worte zu den Dardennes.

Die Brüder stammen aus der Gegend um Lüttich. Jean-Pierre (1951) absolviert eine Ausbildung zum Schauspieler und Filmproduzent. Luc (1954) erwirbt ein Diplom in Philosophie. Seit 1975 drehen die beiden Dokumentarfilme² und gründen im gleichen Jahr ihre Produktionsfirma „Dérives“. Ihr erster Spielfilm, *Falsch*, kommt 1987 in die Kinos. Den Durchbruch schaffen sie mit ihrem ersten – wie sie sagen – persönlichen Film *La Promesse (Das Versprechen)*, 1996). Er markiert einen Wendepunkt ihrer Karriere, denn sie gewinnen diverse Preise bei internationalen Festivals. Zum ersten Mal arbeiten sie mit ihrem späteren Lieblingsdarsteller Olivier Gourmet zusammen, einem Theaterschauspieler, der in *La Promesse* sein Kinodebüt gibt. Ihren Bekanntheitsgrad steigern die Regisseure 1999 mit *Rosetta*, der die Goldene Palme in Cannes gewinnt. 2002 folgt *Le Fils (Der Sohn)* und 2005 ihr aktueller Film *L'Enfant (Das Kind)*, der ebenfalls, neben vielen anderen Preisen, die Goldene Palme erhält.

Präsenz und Performativität

Ein zentrales Moment der Spielfilme ist die Präsenz, die über verschiedene Ebenen entfaltet wird. Sie ist z.B. innerhalb der Erzählsituation zu finden.

Die Filme zeichnen sich nicht durch eine „klassische“ Geschichtskonstruktion aus. Es geht nicht darum, eine sinnvolle Einheit mit narrativer Entwicklung hin zu einem Höhepunkt und Auflösung zu konstruieren. Ganz im Gegenteil geht es den Autoren primär um die körperliche Präsenz, die als primäre Manifestation der Existenz bewusst gemacht wird. „Je weniger man eine Person erzählt, desto mehr existiert sie. [...] Wir haben alles in diesem Sinne gemacht, die Inszenierung, die Montage. Anstatt zu erzählen haben wir versucht, die essentiellen Bewegungen der Person zu finden.“³ Bewegungen sind Verkörperung von Kultur und als signifikante Bewegung des Körpers spielen Gesten in der Aufführung sozialen Handelns eine zentrale Rolle. „In Gesten drücken sich Empfindungen und soziale Beziehungen aus, die häufig weder denen bewusst sind, die sie vollziehen, noch ins Bewusstsein derer gelangen, die sie wahrnehmen und auf sie reagieren.“⁴ Um die Gesten als zentrales Element körperlicher Performativität und sozialer Aufführung in den Blick zu rücken, ist der jeweilige Protagonist dauerhaft im Filmbild präsent. Die Schauspieler sollen ihr künstliches und expressives Spiel zugunsten des Performativen zurücknehmen. Dies erreichen die Regisseure, indem Szenen immer wiederholt werden, teilweise bis zu 60-mal, bis die Schauspieler „müde“ vom *Schauspielen* sind.

Immer präsent ist auch die Gegenwart. Die *histoire* wird weder räumlich noch zeitlich komplexiert: keinen Nebenplot, keine Vor- oder Rückblenden, keine Verschachtelungen oder unmöglichen Chronotopoi, keine Ausflucht in erträumte, utopische Gegen- oder Parallelwelten. Auch die Figuren leben im Jetzt, planen nicht ihre Zukunft oder sichern diese ab, suchen nicht in der Vergangenheit selbstmitleidig nach Schuldigen für ihre Situation, träumen sich nicht in eine andere Welt.

Die Erfahrbarmachung der Gegenwärtigkeit und insbesondere der Haltlosigkeit wird außerdem über die diskursive filmische Verarbeitung entfaltet. Die Kamera ist ähnlich unverankert wie es die Figuren sind. Ihre Führung antizipiert keine Handlung oder kausalisiert Gegebenheiten. Daher bevorzugen die Regisseure die technisch wenig aufwändige und somit einfach zu handhabende Handkamera. Sie bleibt zumeist ganz nah an den Figuren. Ihre Führung wird diktiert von der Bewegung der Körper im Bild. Dadurch wirkt sie abrupt, spontan, unvorhersehbar. Die Distanzlosigkeit der Kamera und die zusätzlichen Kadrierungen innerhalb des Filmbildes durch Begrenzungen wie Ecken, Rahmen, Türen, Treppen, Balken und Mauern wirken auf den Zuschauer unübersichtlich, verschachtelt und beengend. Aufgrund dieser Nähe bei gleichzeitiger Fragmentarisierung wird dem Rezipienten weder eine ein-

fache Orientierung und Kontextualisierung, noch eine Ablenkung ermöglicht. Er wird regelrecht zur Aufmerksamkeit gezwungen. Ihm wird keine Erleichterung gegönnt, kein Zusammenhang verdeutlicht, kein Motiv präsentiert und kein Ziel suggeriert. Über dieses Erzählverhalten wird der Zuschauer in eine den Figuren analoge Situation versetzt. Ohne Orientierung oder Halt von „außen“ sind sowohl die Figur als auch der Zuschauer kompromisslos gezwungen, sich mit dem Gegebenen ohne Möglichkeit der Ablenkung auseinanderzusetzen, sich im Jetzt zurechtzufinden. Sie sind im absoluten Präsenz gefangen.

Konkretion und Körper

Dieser Aspekt umfasst drei Gesichtspunkte. Zum einen geht es den Brüdern nicht um allgemeine Situationen, typisierte Figuren, gesellschaftliche Klassen oder sonstige Gemeinplätze, sondern um Individuen, die sich in einer spezifischen und extremen Lebenssituation befinden. Diese Situation provoziert notwendigerweise Handlungen, die aber „stets auf der Ebene des Konkreten bleiben“⁵. Hierfür ist wichtig, dass konkrete Objekte und Accessoires gefunden werden, die wesentlich für die Erfahrbarmachung der Figur sind. In *La Promesse* ist es bspw. der Tippex, mit dem sich Igor seine kariesbefallenen Zähne weißt. Für Rosetta ist es der Draht, den sie für die Flaschenangel und das Verschließen der Waffelbude gebraucht. In *Le Fils* fällt der breite Leder Gürtel von Olivier auf, den er unter anderem sorgsam repariert, sowie das Metermaß, mit dem körperliche und emotionale Distanzen gemessen werden. Und in *L'Enfant* ist es der Kinderwagen, der so gar nicht zu Bruno und seinen schnellen Geschäften passen will.

Zum anderen verweist der Begriff der Konkretion auf die Abkehr von der abstrakten Idee: „Auf dem Spiel steht also nicht nur das Überleben der Körper, sondern die konkrete Form – die *Verkörperung* – von Humanität, Gerechtigkeit und Solidarität in der gegenwärtigen Lebens- und Arbeitswelt.“⁶ Es sind die kleinen Welten, Ereignisse und Begegnungen des sozialen Miteinanders, denen oftmals der Rang des Profanen und Trivialen zugesprochen wird. Luc Dardenne beschreibt dies folgendermaßen:

Zu den Körpern, den Accessoires, den Orten, den Mauern, den Türen, dem Fluss zurückkehren. Vom Konkreten und nicht von den Ideen ausgehen oder eben warten, bis die Idee vergessen wird und sie eventuell als etwas Konkretes ihre Spur nachzeichnet. Die essentiellen Momente für das Schreiben unserer Drehbücher sind diejenigen, bei denen wir die Ideen vergessen haben.⁷

Drittens ist die konkrete Manifestation im Körper zu nennen. Der seelische Schmerz der Nichtanerkennung ist konkretes körperliches Leiden, so z.B. der Bauchschmerz in *Rosetta*. Er tritt immer dann auf, wenn etwas nicht funktioniert. In *L'Enfant* erlebt Bruno, der mit seinem jungen Helfer auf der Flucht vor den Beraubten ist, wie dieser knapp dem Tod im eiskalten Gewässer entkommt. Die körperliche Erfahrung der Kälte erzeugt eine zumindest präreflexive Bewusstwerdung der emotionalen Kälte. Er rettet sich und seinen Gefährten aus dem kalten Fluss und erfährt somit zum ersten Mal den Wert seines verantwortungsvollen Handelns. Daraufhin stellt er sich nicht nur der Polizei, sondern begreift die Auswirkung und Bedeutung des Verkaufs seines eigenen Sohnes.

Die Wiedergewinnung und Bewusstmachung, dass der Körper erste und letzte Evidenzbasis ist, ist von Bedeutung. Denn besonders in einer Gesellschaft, in der aufgrund der Virtualisierung eine mangelnde Rückbindung bzw. Entkoppelung von der Körper- und Objektwelt stattfindet, ist die Identitätsgewissheit und Realitätssicherheit permanent gefährdet.⁸ Die Aufmerksamkeitslenkung auf den Körper in seiner Performanz, in seiner gestischen Präsenz, ist also nicht nur ein wichtiges Merkmal der Filme, sondern gerade in unserer heutigen Gesellschaft besonders virulent.

Widerstand und raue Radikalität

Der filmische Diskurs ist durch radikale Reduktion auf minimale gestalterische Mittel charakterisiert. Jegliche Mittel zur Ästhetisierung wie bspw. off-Musik und *special effects* werden abgelehnt. „Gegen die Affektiertheit, den Manierismus, der vorherrscht: arm, einfach, nackt denken.“⁹ Den Brüdern geht es keinesfalls darum, etwas Schönes zu produzieren, dem Zuschauer zu schmeicheln oder gar zu gefallen, ihn wohlwollend unterhaltend abzulenken. Die Regisseure möchten sich die Einfachheit und Lebendigkeit bewahren, indem sie weder inhaltliche noch formale Schablonen reproduzieren. Sie versuchen immer, eine neue thematisch adäquate Filmsprache zu finden. Neben dem dokumentarischen Gestus (u.a. Verwendung der Handkamera, viele lange Plansequenzen, keine [Melo]Dramatisierung), zeichnet sich die Dardennsche Filmsprache durch ungewohnte aber unspektakuläre diskursive Mittel aus. So werden bspw. Dialoge häufig nicht im Schnitt-Gegenschnitt, sondern durch einen ungewöhnlichen Schwenk aufgelöst. Eine Bewegung, sich entwickelnde Emotion oder Geste wird kurz vor dem Moment ihrer Vollendung geschnitten. Bildausschnitte werden nicht dann gezeigt, wenn man sie normalerweise erwartet, sondern verzögert oder gar nicht. Blicke werden durch

räumliche Hindernisse gebrochen. Auch die Bildaufteilung entspricht meist nicht der herkömmlichen Einteilung. Schließlich ist insbesondere in *Le Fils* eine ungewöhnliche Kameraperspektive auf die Protagonisten Olivier und Francis zu beobachten; man blickt nämlich von seitlich hinten auf Nacken und Ohr. Der Rücken ist die einzige körperliche Leerstelle und entsprechend erzeugt diese Kameraführung Bedrohung. Sie geht von Olivier aus, wird ihm aber auch zuteil. „Wenn Sie jemanden von hinten filmen, sind Sie in seinem Geheimnis. Der Rücken ist der einzige Körperteil des Menschen, der sich von der Welt abwendet und den man von sich selber nicht sieht.“¹⁰

Ähnlich rau und radikal wie die Filmsprache ist auch die dargestellte Wirklichkeit. Die Figuren leben am Rande der Gesellschaft, am Existenzminimum, meist ohne geregelte Arbeit und Wohnsitz sowie ohne familiäre Bindung. Chronotopos ist in allen Spielfilmen die Kleinstadt Seraing südwestlich von Lüttich, die mit dem trostlosen Erbe der ehemals reichen Industrieregion (Kohleabbau und Stahlproduktion) mit Arbeitslosigkeit, Verarmung, kümmerlichen Wohnblocks und verfallenden Fabriklandschaften zu kämpfen hat. Neben der verfehlten ökonomischen Umstrukturierung wird der soziale Kontinuitätsbruch gerade in solchen Regionen deutlich. Hier kämpft nicht mehr eine sozial unterprivilegierte Klasse gegen die „Ausbeuter“, sondern jeder Einzelne für sich. Ihre Heimat- und Zufluchtsorte sind keine wohlgedauerhaften Wohnräume, vielmehr verbringen sie ihre Zeit in instabilen Zwischenräumen, Transitplätzen wie Brücken, Hinterwegen, Campingplätzen, vorübergehenden Verstecken. Ständig sind die Figuren in Bewegung, auf der Suche. Ihre Existenz wird durch temporäre Geschäfte „gesichert“: Verkauf von kleineren Gegenständen, Kleidern, Wohnraum, Hilfsarbeiten etc. Das Glück des einfachen Gelingens ist ihnen fremd, ihr Schicksal ist eines der permanenten Widerstände. Häufig sind sie mit existentiellen Widrigkeiten im Alltag konfrontiert. In *La Promesse* geht es um einen Vater, der seinen Sohn zum Komplizen bei der Ausbeutung von illegalen Einwanderern macht. Als einer der Einwanderer vom Baugerüst fällt und im Sterben liegt, gibt der Sohn ihm das Versprechen, auf Frau und Kind aufzupassen. Dieses Versprechen wird auf die Probe gestellt, indem er gegen den Willen des Vaters sich für Frau und Kind einsetzt. *Rosetta* ist die Geschichte eines 18jährigen Mädchens, das mit einer alkoholkranken Mutter auf einem Campingplatz lebt und verzweifelt um einen Job und ein „normales“ Leben kämpft.¹¹ *Le Fils* behandelt die schwierige emotionale und moralische Beziehung zwischen Meister Olivier und Francis, den er in einer Werkstatt ausbildet, die sich speziell um

sozialschwache und straffällige Jugendliche kümmert. Francis hat im pubertären Alter das gleichaltrige Kind des Meisters getötet.

Zentral für Kamera und Kadrierung und auch für das Dargestellte ist also das, was sich der gewohnten Wahrnehmung widersetzt (daher die Wahl des Begriffs *Widerstand*), was im Verborgenen bleibt, was der Möglichkeit widersteht gesehen, begriffen und eingeordnet zu werden, das Ungewohnte, das Verschwiegene. In Interviews taucht daher auch immer der französische Begriff „résister“, „sich widersetzen“ auf. Die Filme sollen sich dem Blick widersetzen, ihre Evidenz verbergen, um den Zuschauer aus seiner passiven Rezeptionshaltung zu einer aktiven Auseinandersetzung mit dem Film zu bewegen. Mit der Durchbrechung der gewohnten Wahrnehmung soll der Betrachter auf die relationalen Feinheiten im leiblichen, emotionalen und wertenden Austausch aufmerksam werden und sich selbst mit diesen in Beziehung setzen, sich mit ihnen konfrontieren.

Konfrontation und Kostbarkeit

Der Begriff der Konfrontation eignet sich aufgrund der Semantik des Infix ‚Front‘. ‚Front‘ ist eine Grenzfläche, an der sich zwei oder mehr Objekte, Bewegungen oder Menschen reiben, Spannungen bilden, sich Differenzen offenbaren und ein Handeln auslösen. Dieser Aspekt ist zentral für die Filme und ist entsprechend in der inneren und äußeren Kommunikationssituation entfaltet.

In beiden Kommunikationssituationen geht es um den Menschen als im Jetzt präsenten Wesen und sein Verhalten, das durch die leibliche, emotionale und werthafte soziale Relationalität markiert ist. Diese Relationalität impliziert Konfrontation auf den genannten Dimensionen. Mit ihren Filmen möchten die Brüder genau an diesem Punkt ansetzen und das jeweilige Verhalten in der Konfrontation offenbaren. In *La Promesse* geht es um die Einhaltung eines gegebenen Versprechens, auch gegen den eigenen Vater, also um moralische Verantwortung. In *Rosetta* wird der Kampf um soziale Anerkennung und Teilhabe gegen die Mechanismen der Exklusion thematisiert und somit die Notwendigkeit sozialen Einbezugs für Existenz und Identität. Rache und Vergebung, sprich moralisches Urteilen, ist Gegenstand in *Le Fils*. In *L'Enfant* ist es schließlich die Frage nach dem Wert und der Verwertung menschlichen Lebens sowie die Entwicklung hin zu einem verantwortungsvollen Menschen (Elternschaft). Diese ethischen Fragen offenbaren sich durch die leibhaftige Konfrontation der Figuren und markieren konkrete körperliche, affektive und kognitive (Re)Aktionen.

Dem sich einlassenden Zuschauer wird in der radikalen filmischen Konfrontation (äußere Kommunikationssituation) nicht nur diese Relationalität vorgeführt, sondern seine eigene insbesondere wertende Position wird über den Kommunikationsprozess aufgebrochen. Er wird implizit aufgefordert, seine Wertungsmuster zu überdenken. Dadurch erzeugt die filmische Kommunikation einen sehr persönlichen und intimen Prozess.

Es geht den Dardennes also nicht primär um Sozialkritik oder politische Bedeutung. Dies ist lediglich notwendige Folge des gewählten Wirklichkeitsausschnitts und der diskursiven Verarbeitung. Viel wichtiger ist für sie die Frage was es bedeutet, Mensch zu sein und zwar nicht im Allgemeinen, sondern in konkreten und extremen Situationen.¹² Was bewegt einen Menschen, wie handelt er, wie verhält er sich gegenüber anderen, wie verändern ihn Situationen, andere Menschen, soziale Bedingungen? Um mit Walter Lesch und Charles Martig zu sprechen:

Sie wollen ihr Publikum nicht mit einer plakativen Botschaft erreichen, sondern mit Angeboten zum Verstehen alltäglicher Verrichtungen in einer Welt, [die] die Möglichkeit verantwortlichen Handelns offen lässt. Diese Aufgabe ist umso anspruchsvoller, als die einst militant vertretenen großen weltanschaulichen Doktrinen ihre Plausibilität verloren haben, so dass die Individuen bei der Konstruktion von Sinnhorizonten auf sich selbst zurückgeworfen sind. Diese Einsamkeit in Momenten der Entscheidung ist ein wichtiges Thema.¹³

Der radikale Minimalismus, die konkrete, performative Präsenz sowie die spröde und raue filmische Wirklichkeit konfrontieren den Zuschauer mit einer ihm fremden Welt, die sich der einfachen und angenehmen Rezeption widersetzt. Diese herausfordernde Kommunikation ist relativ zu einem Willen. Der Zuschauer muss nämlich gewillt sein, sich auf diese unschöne Welt einzulassen. Lässt er sich schließlich ein und stellt sich diesem Widerstand, der auch sein eigener ist, wird der Kommunikationsprozess (insbesondere der postrezeptive) kostbar. Kostbar heißt zum einen, dass man den Film probieren und rezipieren kann. Zum anderen steht Kostbarkeit für einen erstrebenswerten und seltenen Erfahrungsprozess. Mit Kant könnte man gar von Erhabenheit sprechen, denn „erhaben ist das, was durch seinen Widerstand gegen das Interesse der Sinne unmittelbar gefällt.“¹⁴

¹ *Die Zeit* vom 3.05.01.

² Bisher haben die Brüder ca. 60 Dokumentarfilme, v.a. Auftragsarbeiten produziert (vgl. Lesch, Walter und Charles Martig: Von der Dokumentation zum Autorenfilm. Das Werk der Brüder Dardenne. In: Dies et al. (Hg.): *Filmkunst und Gesellschaftskritik. Sozialethische Erkundungen*. Marburg: Schüren 2005, S. 51).

³ Luc Dardenne im Interview mit M. Halberstadt (<http://www.cfwb.be/av/ARCHIVE/>)

Acto24d.htm, Stand 21.02.06).

⁴ Wulf, Christoph: Mimesis und performatives Handeln. In: Ders. et al. (Hg.): *Grundlagen des Performativen*. Weinheim: Juventa 2001, S. 269.

⁵ Jean-Pierre Dardenne im Interview mit G. Midding (<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,386166,00.html>, Stand 03.03.06).

⁶ Horwarth in *Die Zeit* vom 3.05.01.

⁷ Dardenne, Luc: *Au dos de nos images (1991-2005)*. Paris: Editions du Seuil 2005, 162.

⁸ Vgl. Dreitzel, Hans-Peter: Leid. In: Christoph Wulf (Hg.): *Historische Anthropologie*. Weinheim: Beltz 1997, S. 872.

⁹ Dardenne: *Au dos*, S. 14.

¹⁰ Vgl. ebd., S. 129.

¹¹ Vgl. Sulgi Lie *Politisches Körperkino: Rosetta* im vorliegenden Band.

¹² Vgl. Dardenne: *Au dos*, S. 110.

¹³ Lesch: Autorenfilm Dardenne, S. 66.

¹⁴ Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilskraft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1974, S. 193.

Politisches Körperkino: *Rosetta*

Sulgi Lie

Rosetta ist der filmische Name jener Namenlosen, die mit Händen und Füßen um ihre Subjektivität kämpfen müssen, weil sie nichts als ihre Körper haben. Von dieser totalen Reduktion auf den bloßen Körper weiß auch Niklas Luhmann in seinen Texten zu Inklusion/Exklusion zu berichten. Schockiert nach einem Besuch der brasilianischen Favelas, konstatiert Luhmann ein „Elend, das sich der Beschreibung entzieht.“¹ Luhmann sieht sich mit einer Grenze des Gesellschaftlichen konfrontiert, die der italienische Philosoph Giorgio Agamben das „nackte Leben“² genannt hat, in der Menschen nicht mehr sozial adressierbar und nur auf ihre krude körperliche Existenz verwiesen sind. Mit anderen Worten: In den Exklusionszonen werden die Menschen aus der Vergesellschaftung in einen gleichsam primordialen Zustand eines „Jenseits von Barbarei“ entlassen:

Während im Inklusionsbereich Menschen als Personen zählen, scheint es im Exklusionsbereich fast nur auf ihre Körper anzukommen. Die symbiotischen Mechanismen der Kommunikationsmedien verlieren ihre spezifische Zuordnung. Physische Gewalt, Sexualität und elementare, triebhafte Bedürfnisbefriedigung werden freigesetzt und unmittelbar relevant, ohne durch symbolische Rekursionen zivilisiert zu sein. Voraussetzungsvolle soziale Erwartungen lassen sich dann nicht mehr anschließen. Man orientiert sich an kurzfristigen Zeithorizonten, an der Unmittelbarkeit der Situationen, an der Beobachtung von Körpern.³

Die Reduktion auf eine nackte Körperlichkeit in den Exklusionszonen ist für Luhmann keineswegs das Resultat verschärfter kapitalistischer Ausbeutung, wie es eine traditionelle marxistische Analyse suggerieren würde. In Abgrenzung zu diesem marxistischen Ausbeutungsparadigma schreibt Luhmann nach seiner Brasilien-Reise: „Wenn man jedoch genau hinsieht, findet man nichts, was auszubeuten oder zu unterdrücken wäre. Man findet eine in der Selbst- und Fremdwahrnehmung aufs Körperliche reduzierte Existenz, die den nächsten Tag zu erreichen sucht.“⁴ Gerade die Abwesenheit von Unterdrückung und Ausbeutung ist in Luhmanns Beschreibung das zentrale Problem: Nach der Freisetzung aus der Verwertungslogik der kapitalistischen Ökonomie und den Kommunikationsnetzen des Sozialen bleiben nur noch die Körper übrig; Körper, die niemand mehr haben will, die nutzlos und unbrauchbar geworden sind.

Vielleicht, so wäre meine Hypothese, kann das Kino den desemiotisierten Körpern der Exklusion eine andere Materialität verleihen als es der Diskurs

der Theorie zu leisten vermag. Die Dardenne-Brüder finden mitten in Westeuropa Exklusionszonen des nackten Lebens, genau genommen in der belgischen Kleinstadt Seraing bei Liege, eine halbe Autostunde von Maastricht und der deutschen Grenze entfernt. Luhmanns Diagnose von der Abwesenheit der Ausbeutung ist der Ausgangspunkt eines Films, dessen Protagonistin nur von dem Wunsch, oder besser Trieb besessen ist, einen Job zu haben. Wo sozialrealistische Regisseure wie Ken Loach oder Mike Leigh noch nostalgisch von Kämpfen aufrechter Arbeiter gegen böse Kapitalisten erzählen, verortet sich *Rosetta* in einer Realität, in der der Marx'sche Satz vom doppelt freien Proletarier, der frei vom Besitz an Produktionsmitteln, frei seine Arbeitskraft zu Markte trägt, eine neue Bedeutung bekommt: Denn selbst von der Freiheit ihre Arbeitskraft zu verkaufen, ist Rosetta freigesetzt. Einzig der Trieb der Subproletarierin Rosetta eine richtige Proletarierin zu werden bestimmt die sensomotorische Dynamik des Films, der sich in seinem unbedingten Fokus auf den agitierten Körper seiner Hauptfigur kaum zu narrativer Kohärenz findet:

Die achtzehnjährige Rosetta lebt mit ihrer Mutter in einer Wohnwagensiedlung nahe Seraing. Die alkoholranke Mutter, deren Namen man nie erfährt, prostituiert sich beim „Niemandslord“ für Schnaps oder ein bisschen Geld. Während die Mutter den Campingplatz fast nie verlässt, ist Rosetta fast ununterbrochen in rastloser Bewegung. Im Gegensatz zum kaputten Körper der Mutter, die sich apathisch im Pauperismus eingerichtet hat, folgt Rosetta einem schier instinktiven Überlebenstrieb. Immer wieder sieht man sie bei denselben Tätigkeiten: bei der Kontrolle der Flaschen, die sie in einem schlammigen Teich ausgelegt hat, um Fische zu fangen, beim Wechsel ihrer Straßenschuhe gegen Gummistiefel, die sie nahe des Teichs versteckt hat, beim Gang durch die immer gleichen Straßen und Orte.

Rosetta stürzt sich mit verzweifelter Entschlossenheit in ihre repetitiven Tätigkeiten, als ob die Absenz der Arbeit wenigstens durch kleine Rituale alltäglicher Tätigkeiten substituiert werden könnte. Im Ausnahmezustand der Exklusionszone, die der Film durch seine Insistenz auf transitorische (Nicht-) Orte wie Campingplatz, Imbissbuden, Autostraßen, Brücken auch topographisch erfasst, verleihen allein die materiellen Routinen des Alltags Rosettas Leben den Schein von Normalität. Für den Filmkritiker Rhys Graham ist *Rosetta* ein Film „about the simple reality that in order to feel human we must put our bodies to use in some meaningful way.“⁵ Durch Tätigkeiten wie Fische fangen und Schuhe anziehen, die in ihrer archaischen Einfachheit fast vorzivilisatorisch erscheinen, gibt Rosetta ihrem sozial nutzlosen Körper so

etwas wie eine rudimentäre Bedeutung. Im elementaren stofflichen Kontakt mit der Materie (Hände und Füße, die durch Erde und Schlamm wühlen und gehen) semantisiert sich Rosettas Körper zumindest als Subjekt einer Handlung, so primordial sie auch sein mag. Der „Kriegszustand“ der Hauptfigur, von dem die Dardennes in Interviews immer wieder sprachen, ist nicht nur der Krieg um Arbeit, es ist auch der Krieg um die Wiederaufnahme des asozial gewordenen Körpers in die Vergesellschaftung. Rosettas verzweifelter Vitalismus findet seine gleichsam mimetische Entsprechung in einer wild bewegten Handkamera, welche die ästhetische „Stilllegung eines Objekts für den Blick“⁶ permanent verhindert. Die Körperbilder des Films verweisen nur auf stumpfe Materialität des Somatischen: Der Sprung vom Realen ins Symbolische gelingt Rosettas Körper nicht.

Entscheidend für den somatischen Realismus von *Rosetta* ist die Tatsache, dass die viszerale Dynamik der Kamera kein visuelles Eigenleben unabhängig vom Körper der Protagonistin entwickelt. Nicht nur die Tatsache, dass Rosetta in fast jeder Einstellung präsent ist, gibt dem Film seine physische Kraft, vielmehr ist es der Körper Rosettas, der die Bewegungen der Kamera diktiert. Die Kamera wird vom Rosettas Körper mitgerissen, heftet sich meist hinter ihren Körper, hetzt ihr gleichsam hinterher: „There is no single moment in which Dequenne seems to have been placed in cinematic space by direction.“⁷ Der vorfilmische Körper wird so zur unhintergehbaren Referenz des filmischen Prozesses. Die vorfilmische Bewegung des Körpers und filmische Konstruktion stehen in *Rosetta* im Verhältnis einer intrinsischen Indexikalität. Mit anderen Worten: Die Performanz des Körpers ist der Performanz der Kamera sozusagen vorgängig, der Körper in Bewegung gibt dem Film seine Form.

So stürzt sich der Film in der Anfangsszene ohne jeden Establishing-Shot auf den revoltierenden Körper Rosettas, wie dieser durch enge Gänge stürmt, Türen hinter sich zuschlägt, Treppen auf und nieder läuft. Rosetta greift schließlich ihren Chef an, der gerade ihren Job als Hilfsarbeiterin gekündigt hat, weil ihre Probezeit abgelaufen ist. Sie krallt sich förmlich am Spind fest, als zwei Polizisten versuchen, sie gewaltsam aus dem Betrieb zu entfernen. Abrupt wie die Szene begonnen hat, endet sie auch: Nachdem sie durch den Widerstand gegen die Polizisten auf den Boden fällt, folgt ein plötzlicher Schnitt und man sieht Rosetta draußen an einem Imbissstand eine Waffel essen. Der Schnitt trennt die verschiedenen Räume disruptiv, anstatt sie zu verbinden. Die unvermittelte Montage zwischen Innen- und Außenräumen hat ihre Entsprechung in den Wechseln zwischen den Einstellungsgrößen:

Während in der Eingangssequenz die extreme Nahsicht eine visuelle Orientierung im Gerangel der Körper nahezu unmöglich macht, so dienen die wenigen Totalen nicht der Zentrierung, sondern der Dissoziierung des Körpers im Raum, wenn Rosetta etwa auf einer Straße inmitten von vorbeifahrenden Autos isoliert auf einer Verkehrsinsel steht: Ein entorteter Körper in einer peripheren Welt.

Was zählt ist die Unmittelbarkeit der Triebe und Bedürfnisse, die sich nach ihrer Befriedigung sofort wieder auslöschen. Was danach kommen wird, ist ungewiss. Die Bewohner der Exklusionszonen haben keine Zukunft, nach der sie ihr Handeln ausrichten können, sie scheinen aber auch keine Erinnerung zu haben. Nach der Entlassung aus der Fabrik sieht man Rosetta am Waffelstand, aber das vorangegangene Ereignis scheint auf ihrem Gesicht keine Spuren hinterlassen zu haben. Wie der Filmwissenschaftler Bernhard Groß genau beobachtet hat, zeichnet sich in Rosettas Gesicht nur in Momenten körperlicher Aktivität ein Affektausdruck ab: „Je näher die Kamera ihr ist, umso mehr reißt sie sie aus dem Kontext, umso geheimnisvoller wird das, was wir sehen, das im Ruhen unbewegte und in der Aktion von heftig wechselnden Affekten geprägte Gesicht Rosettas.“⁸

Affektivität und Subjektivität fallen in *Rosetta* geradezu auseinander: die Immaterialität und Expressivität des Affektiven entrinnt nie der bewegten Materie des Körpers. Mit anderen Worten: In *Rosetta* verwandelt sich die Bewegung nicht in Ausdrucksbewegung, die Motion nicht in Emotion. „Jede Regung auf ihrem Gesicht ist unmittelbar mit ihrem Handeln verknüpft“⁹ und sobald der Körper zu Ruhe kommt, verschwinden Affekt und Emotion aus ihrem Gesicht. Georg Simmel hat in einem klassischen Text über die ästhetische Bedeutung des Gesichts geschrieben:

Ebenso verstärkt es den Eindruck der Geistigkeit, daß das Gesicht weniger als die übrigen Gliedmaßen den Einfluß der Schwere zeigt. Die menschliche Erscheinung ist der Schauplatz, auf dem seelisch-physiologische Impulse mit der physikalischen Schwere ringen, und die Arten, diesen Kampf zu führen und in jedem Augenblick neu zu entscheiden, ist für den Stil bestimmend, in dem der Einzelne und die Typen sich darstellen. Indem dieses bloß körperliche Lasten innerhalb des Gesichts überhaupt nicht bemerklich überwunden zu werden braucht, verstärkt sich die Geistigkeit seines Eindrucks.¹⁰

In *Rosetta* wird alles, selbst das Gesicht als Refugium der Geistigkeit, von der physischen Schwere der materiellen Welt im wörtlichen Sinne heruntergezogen. Rosettas Blick ist nahezu immer gesenkt: Bei der Arbeit am Imbissstand folgen ihre Augen nur der Bewegung ihrer Hände, die Waffeln reichen oder

Geld tauschen, aber kein einziges Mal entsteht ein Blickkontakt mit den Kunden. Ihr Blick ist ganz in den Bewegungen ihres Körpers absorbiert und öffnet sich nie dem Anderen. Auch in der bereits erwähnten Eingangssequenz verstellt ihr der rasende Körper den Blick, im blinden Aktionismus zerstäubt Rosettas Blick (und mit ihr der Blick der Zuschauers): Es ist, als ob die Schwerkraft des Körpers auch ihr Gesicht aufsaugen würde. Die Schwere des Körpers wirkt auf das Gesicht und die Schwere der Materie wirkt auf den Körper. So ist der ganze Film durchzogen von beschwerten, fallenden und stürzenden Körpern: Rosettas Körper beim Tragen der schweren Mehlsäcke, an die sie sich auch verzweifelt klammert, als sie wieder einmal entlassen wird, die ständigen Prügeleien, die immer mit dem Sturz der Körper auf den Boden enden und schließlich der sumpfige Teich, in den Rosetta fällt und sich nur mühsam wieder herauswindet. Der Sumpf, der die Körper in die Tiefe zieht figuriert fast schon als Metapher einer feindlichen Welt, die die Protagonisten immer wieder in den Dreck, Schmutz und Schlamm zieht, als wolle sich die Erde die elenden Körper wieder einverleiben.

Rosetta ist ein materialistischer Film, weil er wie kein anderer Film eine Erfahrung von der Schwere der physischen Realität vermittelt... Aus dem Kreislauf von Elend, Schmerz und Schwere scheint es für Rosetta keinen Ausweg zu geben: Radikal isoliert im Gefängnis des Körpers gibt es nicht nur keine sprachliche Kommunikation, es gibt nicht mal eine vorsprachliche Kommunikation durch Affekte und Gefühle. Die Affekte fallen, wenn man so will, in den Körper zurück, weil es kein (soziales) Gegenüber gibt, an das sie adressiert werden könnten. Weil in den Exklusionszonen die basalsten Kommunikationsformen zwischen Ego und Alter erodieren, prallen nur noch die Körper aufeinander: „*Rosetta* is about what happens when bodies collide.“¹¹

Die a-soziale Diskonnektivität der Körper konstituiert *Rosetta* als einen politischen Film, der paradoxerweise von der Unmöglichkeit des Sozialen kündigt. In diesem Sinne trägt Rosetta die Signatur eines politischen Kinos, das sich in Gilles Deleuzes These vom „fehlenden Volk“ kristallisiert. Deleuze schreibt: „Kurz, wenn es ein modernes politisches Kino gibt, dann auf der Basis, dass das Volk nicht mehr existiert oder noch nicht existiert: *das Volk fehlt*.“¹²

Das Volk als organischer Kollektivkörper politischer Subjektivierung kann im modernen politischen Kino nicht länger vorausgesetzt werden – das Volk fehlt, und was in diesem Vakuum übrig bleibt, sind radikal vereinzelt Körper, die sich nicht mehr vergemeinschaften lassen. Wenn die neorealisticen Filme noch von der Solidarität zwischen Proletariern zu berichten wussten,

die auch unter härtesten Ausbeutungsbedingungen ein Mindestmaß an moralischer Würde und Gruppenidentität bewahrten, so erzählt *Rosetta* von der Unmöglichkeit der Moralität und der Unmöglichkeit politischer Solidarität. Anstatt den Waffelverkäufer Riquet als ihren Verbündeten zu begreifen, ist in Rosettas animalischer Wahrnehmungsökonomie jeder ein potentieller Feind. In *Rosetta* gibt es kein wie auch immer geartetes Klassenbewusstsein, keine proletarische oder subproletarische Subjektivierung im Zeichen politischer Veränderung: „Es hat den Anschein, als lebte das moderne politische Kino nicht mehr wie das klassische von der Möglichkeit von Evolution und Revolution, sondern von Unmöglichkeiten oder, wie bei Kafka, vom *Unerträglichen*.“¹³

Wenn mit Deleuze das klassische politische Kino als ein Kino des Bewusstseins begriffen werden kann, so verbindet sich das moderne politische Kino mit einem Kino des Körpers, in dem der Körper die Last des Unerträglichen (er)tragen muss. *Rosetta* endet mit dem Zeitbild eines Körpers, der sich ein letztes Mal gegen das Unerträgliche aufbäumt, bis er schließlich endgültig zusammenbricht. In einer fünfminütigen Plansequenz folgt die Kamera Rosetta auf dem Weg zum geplanten Selbstmord. Als sie den Rückweg mit dem Gaskanister antritt, hört man zunächst aus dem Off das Motorengeräusch eines Mopeds. Es ist Riquet, der, obwohl von Rosetta verraten, nicht von ihr lassen kann. Rosetta widmet ihm keinen Blick, ihre Augen sind wie immer starr gesenkt, als er anfängt, sie mit seinem Moped zu umkreisen. Als sie das zweite Mal zu Boden fällt, bewirft sie Riquet mit Steinen. Aber Riquet beginnt wieder, sie zu umkreisen. Wie eine Kreissäge schneidet der Sound des Mopeds ins Ohr des Zuschauers. Nicht nur das Bild, auch der Ton schmerzt im Kino. Die Dardennes arbeiten auch auf der Tonebene konsequent materialistisch: kein geglättetes Sound-Design, vielmehr rohe Sound-Materie. Rosetta fällt ein drittes Mal zu Boden. Diesmal ist sie zu erschöpft, um wiederaufzustehen. Sie krallt sich an den Kanister und fängt an, verzweifelt zu schluchzen und zu weinen – zum ersten Mal in dem Film. Riquet steigt von seinem Moped ab und hilft ihr wieder auf. Und die Großaufnahme ihres weinenden Gesichts wird zum Ereignis des Films: Rosetta schlägt die Augen auf. Die Kamera verweilt einen Moment auf ihrem geröteten und verheulten Gesicht, bis es sich ein wenig beruhigt. Dann endet der Film mit einem harten Schnitt ins Schwarzbild.

In dieser Großaufnahme kristallisiert sich die politische Ästhetik des Films für die Dauer eines Augenaufschlags. Es ist das erste Affektbild des Films: Das Öffnen der Augen ist der Augenblick einer wiedererwachten Sinnlichkeit,

die das Körpergefängnis freisprengt. Und es ist die solidarische Geste eines anderen Menschen, die Rosettas Erwecken ermöglicht: Riquet, der dem gefallen Körper wiederaufhilft. Aber dennoch ist die Szene nicht als erste Blickbegegnung zweier Liebender inszeniert. Während er Rosetta wieder auf die Beine hilft, sieht man nicht Riquets Gesicht, sondern nur seine Hände. Und Rosetta schaut Riquet an, aber durch den fehlenden Gegenschuss läßt sich ihr verzweifelter Gesichtsausdruck mit einer Intensität auf, die größer ist als jedes private Glücksversprechen. Es ist ein Affektbild, in dem die individuelle Empfindung nicht im zweipoligen Stromkreis der Paarbildung zirkuliert, vielmehr drängt der Affekt hier direkt ins Kollektive. Deleuze hat bei Eisenstein Affektbilder als Intervalle zwischen dem Individuellen und Kollektiven entdeckt; Affektbilder,

die jede binäre Struktur überschreiten und die Dualität des Kollektiven und des Individuellen überwinden. Sie erreichen vielmehr eine neue Realität, die man das Dividuelle nennen könnte, die unmittelbar eine unermessliche kollektive Reflexion mit den je besonderen Empfindungen jedes Individuums vereinigt und endlich der Einheit von Potential und Qualität Ausdruck gibt.¹⁴

Im dividuellen Affektbild wird das nackte Reale des exkludierten Körpers sensuell gebannt. *Rosetta*, und darin zeigt sich der Vitalismus des politischen Körperkinos der Dardenne-Brüder, ist eine filmische Manifestation des Lebens.

¹ Luhmann, Niklas: Jenseits von Barbarei. In: ders.: *Gesellschaftsstruktur und Semantik*. Bd. 4, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995, S. 147.

² Vgl. Agamben, Giorgio: *Homo sacer. Die souveräne Macht und das nackte Leben*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.

³ Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Bd. 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 632-633.

⁴ Luhmann 1995, a.a.O., S. 147.

⁵ Graham, Rhys: When Bodies Collide: *Rosetta*. In: *Senses of Cinema* 2001. Website: <http://www.sensesofcinema.com/contents/01/13/rosetta.html>

⁶ Koch, Gertrud: Die Rückseite des Gesichts. In: Gläser, Herta/Groß, Bernhard/Kappelhoff, Hermann (Hg.): *Blick Macht Gesicht*. Berlin: Vorwerk 2001, S. 142.

⁷ Graham, a.a.O.

⁸ Groß, Bernhard: Luc und Jean-Pierre Dardenne. Das asoziale Gesicht. In: *Spex*, Nr. 6, 2001, S. 57.

⁹ Ebd., S. 56-57.

¹⁰ Simmel, Georg: Die ästhetische Bedeutung des Gesichts. In: Blümlinger, Christa/Sierek, Karl (Hg.): *Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes*. Wien: Sonderzahl 2002, S. 253.

¹¹ Graham, a.a.O.

¹² Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 279.

¹³ Deleuze, a.a.O., S. 282.

¹⁴ Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 129.

Aspekte einer Typologie von Fernsehserien

Jörg Türschmann

1. Doppelte Formstruktur, Feuilleton und Serie

Knut Hickethier nennt zwei Arten von Serien: „Zur Seriengeschichte gehören ebenso Serien mit *abgeschlossenen Folgehandlungen* wie *Fortsetzungsgeschichten*, deren Folgen aufeinander aufbauen.“¹ Die Geschichte ist keineswegs auf diese Extreme beschränkt, ganz im Gegenteil. Gerade die Kombination beider Formen ist sowohl historisch als auch systematisch gesehen häufig anzutreffen. Darüber hinaus betrifft sie das Verhältnis zwischen den einzelnen Folgen und der gesamten Serie: „Diese *doppelte Formstruktur der Serie*, einerseits zeitlich und inhaltlich begrenzte Einheiten zu bieten, andererseits sich auf einen größeren, häufig auch vom Zuschauer gekannten Gesamtzusammenhang zu beziehen, stellt einen der vielen Attraktionsmomente der Serie dar.“² Die doppelte Formstruktur erlaubt einen historisch-systematischen Blick mit der Möglichkeit zur Bildung einer Typologie der Serie. In der französischsprachigen Terminologie fällt auf, dass sie die Dichotomie von Fortsetzungsfilm und Serie mit den Ausdrücken *feuilleton* und *série* belegt. Noël Nel schlägt eine grundsätzliche Differenzierung nach „*Mise en feuilleton*“ und „*Mise en série*“ vor.³ In Anlehnung an das Französische soll daher begrifflich festgesetzt werden: Ein Feuilleton ist die periodische Distribution offener Episoden, eine Serie ist die periodische Distribution geschlossener Episoden.⁴

Das Feuilleton und die Serie sind ‚Archetypen‘ des mehrteiligen Erzählens. Sie sind es in einem typologischen Sinn, weil sie den historischen Mischformen zugrunde liegen. Die Merkmale des mehrteiligen Erzählens werden daher unten, zunächst vorläufig, entweder dem Feuilleton oder der Serie zugeordnet:

	<i>Feuilleton</i>	<i>Serie</i>
Geschichtlichkeit	Historisierung des Ursprungs	Reproduktion des Status Quo
Endlosigkeit	Durch Einfügung	Durch Verlängerung
Gesamtstruktur	Geschlossen	Offen
Episode	Offen, Etappe	Geschlossen, Mini-Drama
Erzählstruktur der Folgen	Rhythmisch variabel	Schematisch
Haupt- und Nebenhandlungen	Beides vorhanden	Akt-Schema in jeder Folge
Reihenfolge der Teile	Kausal-chronologisch	Beliebig

	<i>Feuilleton</i>	<i>Serie</i>
Verknüpfung der Folgen	Cliffhanger, ‚Familie‘, prosekutiv	‚Tick‘ des Helden, akkumulativ
Prototyp	Nicht vorhanden	Expositorisch, mythologisch
Hauptfiguren	Alterung	Soziale Rollen
Nebenfiguren	Bekannte und Verwandte	In einer einzigen Folge
Figurenkonstellation	‚Familie‘	Öffentlichkeit
Gefahrensituationen	Verändern den Helden	Belassen die Identität
Handlungsraum	‚Familiär‘ und geschlossen	Genrespezifisch und offen
Rhetorische Figur	Metonymie	Metapher
Temporalität	Chronologie	Achronologie

2. Temporale Relationen

Weitere Kriterien lassen sich einer Typologie US-amerikanischer Fernsehserien entnehmen, die Jesús González Requena vorschlägt.⁵ Sie beschränkt sich auf die „interne Logik“ und sucht formale Kriterien darzustellen, „d.h. unabhängig von jedem thematischen und inhaltlichen Aspekt.“⁶ Themen und Motive sind allenfalls zusätzliche Kriterien. Darüber hinaus setzt diese Typologie die Teilung einer Erzählung in Episoden bereits als ein Phänomen der Diskursivität voraus, also als eine Form des Konsums, „unabhängig davon, wie der Fernsehfilm tatsächlich konsumiert wird.“⁷ Die doppelte Formstruktur mehrteiligen Erzählens findet sich hier ebenfalls berücksichtigt, wenn es von den Episoden heißt, dass sie „eine gewisse Autonomie in Hinblick auf die Gesamtheit des Diskurses“ bewahren.⁸

Die erste Dichotomie besteht aus einer Trennung zwischen temporalen und logischen Relationen. Die temporalen Relationen sind unterschieden in solche zwischen den Episoden und solche, die aus Ellipsen herrühren. Die temporalen Relationen zwischen den Episoden sind entweder bestimmt oder unbestimmt. Im Folgenden werden sie als ‚chronologisch‘ und ‚achronologisch‘ geordnet bezeichnet. ‚Achronologie‘ meint temporale Unbestimmtheit, ‚Chronologie‘ temporale Bestimmtheit, zu der sowohl die Sukzessivität als auch die Simultaneität gehören. Zu ergänzen ist, dass die eigentliche Verknüpfung des Endes einer Folge_n mit dem Anfang einer Folge_{n+1} auf der Oberflächenebene der Textkohäsion dabei nicht berücksichtigt wird. Denn die Reihenfolge der Teile wird immer auch mit Blick auf den Gesamtzusammenhang begriffen.⁹ Die chronologische Episodenverknüpfung bedeutet, dass zwischen den Episoden kausale Vorher-Nachher-Beziehungen vorliegen.

Bei der achronologischen Episodenverknüpfung ist die Reihenfolge der Episoden beliebig.

Zu den temporalen Relationen gehören auch die elliptischen Relationen. Es gibt zwei Arten von Ellipsen, nämlich einerseits die funktionalen, in denen die erzählte Zeit länger dauert als die Erzählzeit, was die Erzählwelt nicht beeinflusst. Die funktionale Ellipse findet sich als ökonomisches Darstellungsverfahren fast in jeder Erzählung.¹⁰ Andererseits gibt es die biografischen Ellipsen, welche die Erzählwelt verändern. Sie sind für das mehrteilige Erzählen relevant, denn „die Zeit besteht in ihrer Autonomie, ihrer eigenen Dramatik.“¹¹ Entscheidend ist die Anwesenheit oder Abwesenheit der biografischen Ellipsen.

Mit diesen Kriterien ist es bereits möglich, Feuilleton und Serie zu beschreiben. Im Feuilleton ist die Verknüpfung der Episoden chronologisch geordnet und biografische Ellipsen sind vorhanden. Die biografischen Ellipsen machen den Zeitfluss erfahrbar. Damit verbunden ist die besondere Nähe des Feuilletons zur Darstellung eines historischen Hintergrundes anhand der Biografie des Helden. „So zeigen sich die Biografie und die Geschichte als viel mehr denn als der Rahmen der Abenteuer ihrer Helden: Sie stellen die Skala dar, die ihren Taten Bedeutung verleiht, gerahmt durch die Zeit – des Helden, des Individuums und/oder seiner Gesellschaft –, in der sie stattfinden.“¹²

Dagegen ist die Reihenfolge der Teile der Serie permutierbar, denn die temporale Relation zwischen den Episoden ist achronologisch. Die achronologische Episodenverknüpfung erlaubt keine biografischen Ellipsen, umgekehrt schließen biografische Ellipsen die Achronologie zwischen den Folgen aus. Die Figuren verändern sich in der Serie nicht. „[...] so ist das einzige wirklich erzählerische Element der Serie in ihrem Gesamtzusammenhang die Durchgängigkeit einer bestimmten Erzählwelt, die mit bestimmten Eigenschaften ausgestattet ist, von bestimmten Figuren bewohnt wird und in der bestimmte Ereignisse vorhersehbar sind.“¹³

Daher sind also folgende Kombinationen zwischen diesen Merkmalen denkbar:

Achronologie und keine Ellipsen (Serie)

Chronologie und Ellipsen (Feuilleton)

Chronologie und keine Ellipsen (*culebrón*, Saga)

Der dritte Fall ist sehr häufig anzutreffen. Er stellt eine Verbindung zwischen dem Feuilleton und der Serie dar. Die Folgen sind durch das Cliffhanger-Prinzip miteinander verknüpft. Diese Variante soll im Folgenden nicht *culebrón*, sondern ‚Saga‘ heißen. Bekannte Vertreter dieser Form sind *Dallas*

und *Dynasty*. Wesentlich ist nämlich bei der Saga der besondere zeitliche Eindruck, den die Kombination von chronologischen Episodenverknüpfungen und fehlenden Ellipsen hinterlässt: „Es entsteht dann ein *Zeiteffekt*, der deutlich die Erzählwelt prägt, aber ohne jemals biografische oder gar historische Dimensionen zu erreichen. Es handelt sich, sagen wir es so, um eine Zeit simultan zu der des Zuschauers, der die Serie anschaut, eine Art von *ununterbrochener unablässiger Gegenwart*.“¹⁴ Der Zeiteffekt der Saga geht über die Episodenverknüpfung hinaus, weil es sich um eine enge Verzahnung von Rezipientenwirklichkeit und Erzählwelt handelt.

3. Logische Relationen

Die logischen Relationen betreffen die „Anlage“ der Erzählung. „Wir definieren die *Anlage* operativ als das Netz von miteinander verknüpften Konflikten, das die logische Entwicklung der Erzählung bestimmt.“¹⁵ Diese Struktur aus Handlungskonflikten ist untergliedert nach den Aspekten der „Länge“ und der „Strukturierung“.

Die „Länge“ oder auch „Dauer“ kann „seriell“ oder „episodisch“ sein. Im ersten Fall ist eine Konfliktstruktur gemeint, die sich über eine gesamte mehrteilige Erzählung erstreckt wie beim Feuilleton. Im zweiten Fall erstreckt sich die Konfliktstruktur über eine einzelne Folge und entspricht der Situation, die immer gleich und schematisch den Folgen der Serie zugrunde liegt. Da im Feuilleton mit González Requena die „serielle“ Episodenverknüpfung vorliegt und in der Serie die „episodische“ Verknüpfung, besteht die Gefahr der Verwechslung. Deshalb sollen mit Omar Calabrese andere Ausdrücke vorgezogen werden: Im ersten Fall, dem des Feuilletons, ist die Rede von „prosektiver“ Episodenverknüpfung und im zweiten Fall, dem der Serie, von „akkumulativer“ Episodenverknüpfung. Calabrese schlägt mit Blick auf die Chronologie und Achronologie von Fernsehserien vor, von zwei Wiederholungsformen im Sinne einer ‚Anhäufung‘ und einer ‚Fortsetzung‘ zu sprechen: „Wir haben nun zwei Wiederholungsformeln: Die *Akkumulation* und die *Prosekution*. Zur ersten gehören jene Fortsetzungen, die aufeinander folgen, ohne jemals eine Zeit der ganzen Serie ins Spiel zu bringen. [...] Zur zweiten gehören jene Serien, in denen im Hintergrund ausdrücklich ein endgültiges Ziel erscheint.“¹⁶ Der doppelten Formstruktur entsprechend geht bei der prosektiven und akkumulativen Verknüpfung das Verhältnis der Folgen untereinander aus ihrem Verhältnis zum Gesamtzusammenhang hervor.

Die „Strukturierung“, die González Requena selbst als „Netz von miteinander verknüpften Konflikten“ bezeichnet, ist nach ihrer Hierarchisierung zu unter-

scheiden, also nach dem Grad der über- oder untergeordneten Stellung der Konflikte zueinander.¹⁷ So gibt es einerseits die „hierarchische“ Konfliktstruktur und andererseits die „nicht-hierarchische“. Drittens gibt es „parallele“ Konfliktstrukturen. Ist das Verhältnis zwischen den Konflikten hierarchisch geordnet, dann bilden ein „primärer“ Konflikt und eine Anzahl „sekundärer“ Konflikte ein Konfliktnetz. In der nicht-hierarchischen Struktur stehen die Konflikte gleichberechtigt nebeneinander. Es entwickeln sich „verschiedene erzählerische Linien, die sich periodisch kreuzen (garantiert ist dadurch ihre Verknüpfung, das Vorhandensein von Effekten der einen auf die anderen) auf willkürliche Weise.“¹⁸ In der nicht-hierarchischen Konfliktstruktur kreuzen und beeinflussen sich also mehrere Handlungsstränge. Bei den parallelen Konfliktstrukturen, die González nur im Plural beschreibt, entwickeln sich mehrere Strukturen parallel zueinander, ohne sich jemals zu kreuzen.

4. Typologisierung des mehrteiligen Erzählens

Es fällt insgesamt auf, dass sich die temporalen und logischen Relationen decken. Die chronologische Episodenverknüpfung hat mit der prosekutiven Ausdehnung der Konfliktstruktur zu tun, während die achronologische Episodenverknüpfung mit der akkumulativen Konfliktstruktur zusammenhängt. Auf der anderen Seite stehen die biografischen Ellipsen in einem engen Verhältnis zur hierarchisch geordneten Konfliktstruktur. Fehlen diese Ellipsen, kann damit die Grundlage für nicht-hierarchisch geordnete Konfliktstrukturen oder für parallele Konfliktstrukturen gegeben sein. Ist wiederum die Episodenverknüpfung chronologisch geordnet, dann liegen biografische Ellipsen vor. Ist die Verknüpfung achronologisch geordnet, dann fehlen die Ellipsen. Liegt eine prosekutive Ausdehnung der Konfliktstruktur vor, dann kann sie hierarchisch geordnet sein. Liegt eine akkumulative Ausdehnung der Konfliktstruktur vor, dann kann sie hierarchisch ungeordnet sein, oder es können parallele Konfliktstrukturen vorliegen.

Bei den logischen Relationen zeigt sich deutlich, dass weitere Kombinationen möglich sind. Aber auch die temporalen Relationen sind vielfältiger. Denn wie die Saga zeigt, besteht auch die Möglichkeit der Kombination von Chronologie zwischen den Episoden mit dem Fehlen biografischer Ellipsen, was den Präsenzeffekt erzeugt. In der Geschichte des mehrteiligen Erzählens sind längst nicht alle denkbaren Kombinationen der genannten Merkmale umgesetzt, so dass die Entwicklung für Innovationen offen ist.

Die Liste der folgenden Typen des mehrteiligen Erzählens lehnt sich an die Typologie von González Requena an, und zwar in Hinblick darauf, dass die

beiden narratologischen Extreme aus den Archetypen Feuilleton und Serie gemäß der Kombinatorik den anderen Formen des mehrteiligen Erzählens als gleichwertige historische Varianten an die Seite gestellt werden. Jedoch wird die Dichotomie von Feuilleton und Serie berücksichtigt, indem sich „rekurrente“ Modelle und „chronologische“ Modelle einander gegenüberstehen. Zum besseren Verständnis und entsprechend der Reihenfolge, in der González Requena anhand des Fernsehens vorgeht, in diesem Fall die rekurrenten Modelle, die der Serie nahe stehen, zuerst:

Rekurrente Modelle (achronologische Episodenverknüpfung, keine biografischen Ellipsen)

	<i>Akkumulativ</i>	<i>Akkumulativ/prosektiv</i>
<i>Hierarchisch</i>	(1) Serie	(2) Zwei oder mehr parallele Handlungsstränge
<i>Parallel</i>	(3) ‚Interruptus‘	(4) Kombination aus Interruptus und parallelen Handlungssträngen

Zu (1): Die Zeit spielt keine Rolle. Der Held erfüllt in jeder Episode seinen Auftrag und seine soziale Rolle.

Zu (2): Die Handlungsstränge haben mehrere Protagonisten gemeinsam, ohne dass die verschiedenen Stränge sich beeinflussen. Diese Variante erlaubt Themenvielfalt und unumkehrbare Ereignisse bei Nebenfiguren. Es herrscht ein melodramatischer Grundton. Die Rezipientenperspektive entspricht der des unbeteiligten Zuschauers und damit der der Hauptfiguren.

Zu (3): Über die gesamte Serie erstreckt sich ein zusätzlicher, meist erotischer Konflikt. Dieser Konflikt zwischen den Hauptfiguren birgt durch seine ständigen vergeblichen Bewältigungsversuche akkumulative Konfliktstrukturen. Es ist „die unbestimmte Verzögerung eines immer versprochenen Koitus oder des ewigen Liebeskonfliktes zwischen Eheleuten“.¹⁹

Zu (4): Kombination aus (2) und (3).

Chronologische Modelle (chronologische Episodenverknüpfung, prosektive Konfliktstruktur)

	<i>Mit biografischen Ellipsen</i>	<i>Ohne biografische Ellipsen</i>
<i>Hierarchisch</i>	(5) Feuilleton	(6) Nicht beschrieben
<i>Nicht-hierarchisch</i>	(7) Mischform aus Feuilleton und Saga	(8) Saga

Zu (5): Es ist durch die temporalen Relationen bereits hinreichend beschrieben. „Ihre temporale Ökonomie ist daher die des *preterito indefinido* und der

biografischen Ellipse.“²⁰ Trotz seiner komplexen Konfliktstruktur, wie im „Feuilletonroman des 19. Jahrhunderts“ oder im „Kettenroman“, ist immer klar, welcher der Hauptkonflikt ist.

Zu (7): Hauptmerkmal ist der historische Hintergrund der Erzählung, der die Irreversibilität der Ereignisse vorgibt.

Zu (8): Dieses Modell ist durch die temporalen Relationen bereits hinreichend beschrieben. Es herrscht eine „*unablässige simultane Gegenwart*“, die es sowohl von der wiederholten Gegenwart des rekurrenten Modells als auch vom eher literarischen *pretérito indefinido* des Feuilletonromans unterscheiden.“²¹ Die Ausdehnung ist im Prinzip unendlich durch eine unbeschränkte Zahl gleichberechtigter Figuren, Konflikte und Handlungsstränge, die sich gelegentlich kreuzen. Merkmale sind „temporale Simultaneität“ und das „Prinzip struktureller Aleatorik“. Alle Ereignisse sind reversibel, sogar der Tod von Figuren. Ein historischer Hintergrund ist möglich, soweit er die Irreversibilität der Ereignisse nicht verbietet.

¹ Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: Universität Lüneburg 1991, S. 8, Hervorhebung im Original.

² Ebd., S. 10, Hervorhebung im Original. Ähnliches gilt für die Literatur. Die doppelte Formstruktur hält Gerhart Pickerodt auch für Goethes *Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten* (1795) fest (Pickerodt, Gerhart: *Serielle Momente in Goethes Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten*. In: Giesenfeld, Günter (Hg.): *Endlose Geschichten: Serialität in den Medien*. Hildesheim u.a.: Olms 1994, S. 25-32, dort S. 29): „Dieses Ineinander von Für-Sich-Sein des einzelnen und übergreifender Kontinuität verstehe ich als serielle Gestaltung des gesamten Werkkomplexes.“

³ Nel, Noël: *Téléfilms, feuilleton, série, saga, sitcom, soap-opéra, telenovela. Quels sont les éléments clés de la sérialité?* In: Gardies, René (Hg.): *Les feuilletons télévisés européens*. Paris: CinémaAction-Corlet, Télérama, INA 1990, S. 62-66.

⁴ Für die Unterscheidung zwischen „offener“ und „geschlossener Form“ bei Fernsehserien vgl. Jurga, Martin: *Fernsehtextualität und Rezeption*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1999, S. 133. Leider hat der Ausdruck ‚Serie‘ in diesem Fall den Nachteil, sowohl Hyponym als auch Hyperonym zu sein, so dass in den Fällen, wo Feuilleton und Serie beide gemeint sind, von ‚mehnteiligen Erzählungen‘ die Rede sein soll.

⁵ González Requena, Jesús: *Las series televisivas. Una tipología*. In: Jiménez Losantos, Encarna und Vicente Sánchez-Biosca (Hg.): *El relato electrónico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana 1989, S. 35-53.

⁶ González: *Series*, S. 36. Alle Übersetzungen von mir.

⁷ Ebd., S. 37.

⁸ Ebd.

⁹ Das Augenmerk soll letztlich auf der linearen Kette liegen als vorrangigem Organisationsprinzip, als Folge von Wissensständen, die sich in einer jeweiligen Folge manifestieren. Dem steht die völlig andere Auffassung von Deleuze und Guattari gegenüber, die das Buch als „rhizome“ begreifen (zit. n. Dällenbach, Lucien und Christiaan Hart Nibbrig: *Fragmentarisches Vorwort*. In: Dies. (Hg.): *Fragment und Totalität*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984, S. 7-17, dort S. 14): „Er [der Wurzelstock] ist keine Vielheit, die vom Einen stammt, oder der man das Eine hinzufügen könnte ($n + 1$). Er ist nicht aus Einheiten, sondern aus Dimensionen gemacht. Er konstituiert lineare Vielfalt mit n -Dimensionen, ohne Subjekt und Objekt, die auf einer Ebene der Konsistenz zu denken wären und von denen man das Eine doch immer abziehen muss ($n - 1$).“

¹⁰ Im Film entspricht der funktionalen Ellipse das Syntagma der „Sequenz“, wie sie Christian Metz definiert (Metz, Christian: *Probleme der Denotation im Spielfilm*. In: Albersmeier,

Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam 1979, S. 324-373, dort S. 345): In dieser Montageform findet mit dem Einstellungswechsel, also dem „Hiatus der Kamera“ ein „Hiatus der Diegese“ statt. Nach Genette liegt der Fall eines „sommaire“ vor (zit n. Bailblé, Claude: Un dispositif parmi d'autres. In: Département d'Etudes Cinématographiques et Audio-Visuelles de l'Université Paris VIII (Hg.): *Du cinéma selon Vincennes*. Paris: Lherminier 1979, S. 26-66, dort: S. 60). Paul Ricoeur hält die „Raffung“ und Aussparung für einen grundsätzlichen Zug des Erzählens, der überhaupt erst lebensweltlicher Kontingenz einen Sinn verleiht (Ricoeur, Paul: *Zeit und Erzählung*. Bd. 2. Zeit und literarische Erzählung. München: Fink 1989, S. 132).

¹¹ González: Series, S. 40.

¹² Ebd., S. 43.

¹³ Ebd., S. 39.

¹⁴ Ebd., S. 43-44, Hervorhebung im Original.

¹⁵ Ebd., S. 44.

¹⁶ Calabrese, Omar: *L'età neobarocca*. Bari: Laterza 1987, S. 35.

¹⁷ González: Series, S. 44.

¹⁸ Ebd., S. 46.

¹⁹ Ebd., S. 48.

²⁰ Ebd., S. 50, Hervorhebung im Original. Das *preterito indefinido* ist eine Zeitform des spanischen Verbalsystems und drückt den Aspekt der unbestimmten Vergangenheit aus.

²¹ Ebd., Hervorhebung im Original.

Sterben in Serie
Die HBO-Produktion *Six Feet Under*
Thomas Klein

Ein zentrales Merkmal des Seriellen ist die Wiederholung und zugleich Variation von Handlungsmustern. Genres tragen daher Züge des Seriellen. Fernsehserien sind dessen Inkarnation. Bewegen diese sich im Rahmen von Genres, stehen sie vor einer besonderen Herausforderung. Sie müssen das Serielle des Genres bedienen und zugleich der ohnehin gegebenen Serialität gerecht werden. Vermutlich hat diese Verdoppelung des Seriellen dazu geführt, dass Kriminalserien zumeist als *series* konzipiert sind, also abgeschlossene Folgenhandlungen aufweisen. Ein Mord wird begangen und aufgelöst. Anders bei Familienserien, die in der Regel als *serial*, also als Fortsetzungsserie konzipiert sind. Das Krimi-Genre verlangt, dass in (nahezu) jeder Folge ein Fall gelöst werden muss, jede Folge zu einem deutlich markierten Ende gelangt. Die Familienserie kann wesentlich offener gestaltet werden. Sie kann – wie viele Beispiele gezeigt haben – nahezu endlos laufen. Sie bietet Serialität in Perfektion. Was noch nichts über die Qualität aussagt.

Einige der amerikanischen Serien der letzten Jahre, darunter vor allem die von dem amerikanischen Pay-TV-Sender HBO produzierten, zeichnen sich dadurch aus, dass die Konstituenten des Seriellen optimal ausgenutzt werden. Steven Johnson erkennt in ihnen eine ausgefeilte Dramaturgie, die er als „multithreading“¹ bezeichnet. Als Paradebeispiel führt er die auf dem Sender Fox laufende Serie *24* (2001-) an, die aus derart vielen Handlungsfäden besteht, dass dem Zuschauer äußerste Aufmerksamkeit abverlangt wird.

In vielen dieser Serien werden gesellschaftliche Themen, Genres und bestimmte Erzählstrategien diskursiv verarbeitet. Entscheidend dabei ist die Konzentration auf wenige dieser Elemente, die dann aber in zahlreichen Variationen durchgespielt werden. Im Zentrum von *Sex and the City* (1998-2004) steht das bereits im Titel formulierte Thema. Vier in New York lebende Frauen erleben und reden über Sex. Sie suchen nach dem Mann ihrer Träume oder einfach nur nach einem *one night stand*. Sie finden einen Partner und verlieren ihn wieder. Und immer wieder reden sie zu zweit, zu dritt oder zu viert über ihre Erfahrungen und Einstellungen zu Liebe und Sexualität. In *The Sopranos* (1999-2007) ist es der vor allem durch das Kino vermittelte Mythos der Mafia, auf den fokussiert wird. Der wiederum dadurch reflexiv und serialisiert wird, dass der Protagonist und Mafiaboss Anthony Soprano sich in regelmäßige therapeutische Behandlung begibt, weil die permanente

Notwendigkeit den Anforderungen seiner Kern-Familie (Ehefrau, zwei Kinder, Mutter, etc.) und den Anforderungen der Mafia-Familie gerecht zu werden, Stress erzeugt. Damit wird geschickt mit den Stereotypen der Familienserie und des Mafia-Films gespielt.

Nicht als lang laufende Serien sind diese Produktionen geplant, sie finden nach sechs bis acht Staffeln ihren Abschluss. Sex ist zwar ein reichhaltiger Fundus und auch die von einer Therapie beeinflusste Entwicklung eines Mafiabosses wirkt sich bereichernd auf die dramaturgischen Möglichkeiten aus. Doch ist der Diskurs so eng gezogen, dass die Laufzeit begrenzt sein muss. Nach Glen Creeber zeichnen sich die vor allem von HBO produzierten Serien dadurch aus, dass sie von Werbung unabhängig sind, „flexi-narrative’ and ‚experimental’ techniques“ anwenden und „offer examples of a new relationship between politics and self“². Vor allem dem letzten Punkt misst Creeber große Bedeutung bei. Indem sich die neuen Serien zwischen *series*, *serial* und *soap opera* bewegen, entstehe ein eigentümlicher Realismus, eine Darstellung von sozialen und politischen Diskursen, die Creeber als „social surrealism“³ bezeichnet.

Auf *Six Feet Under* (2001-2005) scheint mir dies besonders zuzutreffen. Die von Alan Ball (Drehbuchautor von *American Beauty*, 1999) entwickelte Geschichte um die Familie Fisher, die in Los Angeles ein Bestattungsinstitut betreibt, trägt Züge der *soap opera*, weist aber charakteristische darüber hinausgehende Merkmale auf. Dazu gehört etwa der schwarze Humor der Serie, der ihr den Ruf einer *dark soap opera* einbrachte; ein Humor, der seit jeher auf einem spezifischen Umgang mit dem (Tabuthema) ‚Tod’ basiert. Ausgangspunkt der Serie ist der Tod des Familienoberhaupts Nathaniel Fisher, der bei einem Verkehrsunfall ums Leben kommt, als er seinen Sohn Nate an Heiligabend vom Flughafen abholen will. Sein Tod beeinflusst nachhaltig das Leben seiner Frau Ruth, seiner Söhne David und Nate und seiner Tochter Claire. Auswirkungen hat bereits die überraschende Verteilung des Erbes: Nate bekommt 50 Prozent der Firma, obwohl er sich nie dafür interessierte, schon früh die Heimat verließ, um sein Glück woanders zu versuchen. Er entscheidet sich dafür, seinen Anteil nicht an seinen Bruder abzugeben, sondern in das Familienunternehmen einzusteigen. Diese Entscheidung markiert einen Wendepunkt in seinem bisher eher rastlosen Leben. Auch privat deuten sich Veränderungen an, als er mit Brenda, die er in der ersten Folge kennen lernt, eine dauerhafte Beziehung aufbauen will, wo er doch bis dato festen Bindungen eher aus dem Weg gegangen ist. Für Nate markiert der Tod seines Vaters den deutlichsten Einschnitt ins Leben, deutlicher selbst als für Ruth, deren

Ehe mit Nathaniel ohnehin nicht mehr funktionierte und die infolgedessen auch schon seit vielen Monaten eine Affäre hatte. Nathaniels Tod führt dazu, dass alle Protagonisten ihre Beziehung zu ihm im Sinne einer Backstory-wound rekapitulieren⁴. Ruth, die neunzehn Jahre alt war, als sie Nathaniel heiratete, muss nach über dreißig Jahren Ehe lernen allein zu leben (die Affäre löst sie schnell nach dem Tod ihres Mannes auf) oder wieder einen Mann fürs Leben zu finden. Davids Trauerarbeit geht einher mit der Selbstvergewisserung seiner Homosexualität. Nate erkennt, dass sein frühes Verlassen der Heimat eine Flucht vor dem Vater und dem ihm verhassten Bestattungsinstitut war. Die noch junge Claire rekapituliert den Tod ihres Vaters weniger, als dass sie noch gänzlich unter Einfluss eines Elternhauses steht, in dem der Tod allgegenwärtig ist. Weil ihre Eltern ein Bestattungsinstitut leiten, gilt sie in der Schule als Freak, was auch daran liegt, dass sie einen ehemaligen Leichenwagen fährt und eine außergewöhnlich individuelle Persönlichkeit besitzt. Ihr Erbteil besteht darin, dass ihr ein Studium finanziert wird, was in der dritten Staffel dazu führt, dass sie ein Kunst-Studium beginnt. Auch auf Rico, den einzigen Angestellten der Firma, hat der Tod seines Chefs Auswirkungen, die schließlich darin münden, dass er zum Teilhaber der Firma wird. Trauer und Neuorientierung und die Notwendigkeit, in der neuen Familienkonstellation gemeinsam Probleme anzugehen (wenn etwa in der ersten Staffel eine Bestattungsinstituts-Kette versucht die Fishers zu übernehmen) zeichnet die weitere Entwicklung der sehr differenziert charakterisierten und nicht immer zur Identifikation einladenden Familienmitglieder auf dieser sozusagen einem Realismus der *soap opera* verpflichteten dramaturgischen Ebene der Serie aus.

Heben sich die bisher erläuterten Merkmale der Dramaturgie bereits vom Durchschnitt der Serienproduktion ab, so besteht das wirklich Innovative von *Six Feet Under* darin, auf welche Weise immer wieder Tod thematisiert, visualisiert und dramaturgisch mit den Protagonisten verwoben wird. Denn wie Michael C. Hall, der Darsteller von David, richtig feststellt: „The thing people worried would turn people off is what attracts people to the show.“⁵ Hier kommt das Surreale ins Spiel, denn das Verhältnis von Traum und Realität ist in *Six Feet Under* von entscheidender Bedeutung. Für Lauren Ambrose, die Darstellerin der Claire, entwirft die Serie „a world that’s somewhere in between fantasy, heightened reality and real life. Our real lives do kind of fall somewhere within that.“⁶ Allen Familienmitgliedern sowie Rico, der in dem Institut ausgebildet wurde, begegnet Nathaniel in Tag- und Nachträumen. Doch nicht nur Nathaniel erscheint, auch andere Leichname, die im Bestat-

tungsinstitut für die Angehörigen präpariert werden⁷, treten in Kontakt mit den Fishers und Rico. Dabei werden die Ebenen der Träume von denen der Realität visuell und auditiv selten unterschieden, wodurch der spezifische Surrealismus entsteht, den man auch als „Erzählen im Irrealis“⁸ bezeichnen könnte. Diese unheimlichen Begegnungen wiederholen sich, werden aber stets variiert, indem die Interaktionen zwischen jenen aus dem Toten- und denen aus dem Reich der Lebenden aus der aktuellen Situation oder Befindlichkeit der Hauptfiguren hervorgehen und auf diese zurückwirken. Es sind erzählerische Standards, spezifische Umsetzungen des für Serien konstitutiven Wechselspiels von Repetition und Variation, die zugleich einen großen Anteil des schwarzen Humors der Serie transportieren.

Besonders auffällig ist in dieser Hinsicht die Eingangssequenz jeder Folge, die zeigt, wie eine Person ums Leben kommt. In der ersten Folge ist es Nathaniel Fisher, danach eine Person, die mit den Fishers nichts zu tun hat, wobei sich auch hier Variationen finden, wie etwa in Folge 9 (*Life's Too Short*), wenn der kleine Bruder von Gabriel, Claires ehemaliger Freund, ums Leben kommt. Die Angehörigen werden zu Kunden der Fishers, die Form der Beerdigung wird vereinbart, meist ein angemessener Sarg ausgewählt, der Verstorbene wird von David oder Rico präpariert und abschließend folgt die Beerdigungszeremonie, mit der Leiche im offenen Sarg und den Angehörigen, die um die verstorbene Person trauern. Dies ist ein Handlungsstrang fast jeder Folge. Damit verwoben sind die Handlungsstränge der Protagonisten, ihre persönlichen Probleme, die aus ihrem Privatleben (Partner), der beruflichen Arbeit oder aus dem schulischen Zusammenhang (bei Claire) hervorgehen.

Der schwarze Humor zeigt sich insbesondere in der Eingangssequenz. Meist handelt es sich um Gewalttaten und Unfälle, seltener um natürliche Tode; das Spektrum reicht von skurrilen und absurden bis zu banalen Todesfällen. Ein paar Beispiele aus der ersten Staffel: In der zweiten Folge (*The Will*) springt ein Mann vom Einmeterbrett in den Pool und schlägt sich den Schädel auf, in der dritten Folge (*The Foot*) wird ein Mann im Brotmixer zerhackt, in der 8. Folge (*Crossroads*) reckt sich eine Frau in feierlicher Ausgelassenheit aus dem Verdeck eines Autos, woraufhin sie mit ihrem Kopf gegen ein Verkehrsschild schlägt.

Folge 4 (*Familia*) macht deutlich, auf welche Weise in *Six Feet Under* gesellschaftliche Diskurse, Erzählstrategien und Figurencharakterisierung ein dramaturgisches Amalgam bilden können, das als Ausgangspunkt den einführnden Tod einer Person hat. Zu Beginn wird ein 21jähriger Mexikaner

erschossen. In der Beratung zu seiner Bestattung kommt es zu einem Konflikt zwischen dessen Eltern und dem Chef der Gang, der er angehörte. Diesen Konflikt löst, auf Davids Bitte hin, Rico. Ausgangspunkt ist jedoch, dass David davon ausging, Rico könne den Konflikt lösen, weil er ebenfalls ein Latino ist. Dabei stellt sich aber heraus, dass David nicht wusste, dass Rico aus Puerto Rico stammt. Interessanterweise erscheint daraufhin nicht Rico der tote Mexikaner, sondern David. Weniger *race* wird also zum zentralen Diskurs, sondern *gender*. Die aggressive, gewaltbereite Männlichkeit des Gang-Mitglieds kollidiert mit der konfliktscheuen, mit seiner Homosexualität gekoppelten Männlichkeit Davids. Diese Konfliktscheue wird in einer Szene expliziert, als er und sein afro-amerikanischer Freund von einem anderen Mann als Schwuchtel bezeichnet werden. David will es auf sich beruhen lassen, sein Freund, der Polizist ist, weist den Mann nachdrücklich auf sein Fehlverhalten hin. Davids Kommunikation mit dem toten Mexikaner in einer Art Tagtraum wirkt sich auf sein Verhalten aus und erweist sich als ein Baustein in der Entwicklung der Figur. Die unmittelbare Auswirkung zeigt sich gegen Ende der Folge, wenn er Gilardi, der die Bestattungsinstituts-Kette vertritt, mit aller gegebenen Härte darauf hinweist, dass sie für die Weiterexistenz ihrer Firma zu kämpfen bereit sind. Zugleich wirkt Davids an seine Homosexualität gekoppelte Emotionalität wieder zurück auf die Kunden, indem der zuvor betont maskulin sich gebärdende Anführer der Gang am Ende die Fishers zu den Trauernden bittet und im Kreis der sich an den Händen haltenden Gruppe eine gefühlsbetonte Rede zum Gedenken seines verstorbenen Freundes hält, wobei er auch einige Tränen vergießt.

Jede Eingangssequenz findet ihren Abschluss in einer Weißblende, worauf vor weißem Hintergrund die Lebensdaten des Verstorbenen eingeblendet werden. Diese Weißblende wird nun interessanterweise auch an anderen Stellen jeder Folge benutzt. Wenn man das Weiß als Zeichen des Todes, des Jenseits interpretiert, dann deutet das darauf hin, dass der Tod allgegenwärtig ist, dass auch die Protagonisten von ihm ereilt werden können. Und tatsächlich trifft dies im Fall von Nate auch fast zu. In der letzten Folge der zweiten Staffel (*The Last Time*) muss er aufgrund einer Gehirnerkrankung eine Operation über sich ergehen lassen, die in der ersten Folge der dritten Staffel (*Perfect Circles*) durchgeführt wird, wo sich eine interessante Variante der Eingangssequenz findet. Zuerst wird der Eindruck erweckt, Nate habe die Operation nicht überlebt, indem die Weißblende mit Nates Lebensdaten erscheint. Dann sehen wir ihn mit seinem Vater sprechen, als weile auch er nicht mehr unter den Lebenden. Im weiteren Verlauf sieht Nate Szenarien

einer möglichen familiären Zukunft und Varianten einer vielleicht so gewesenen Vergangenheit. Zweifel treten bei Nate auf, ob er denn tatsächlich tot ist. Er öffnet den Sargdeckel, der im Bestattungsinstitut der Fishers aufgebahrt steht. Es folgt eine Weißblende und erneut die Lebensdaten – der Todestag wird wieder ausgeblendet. In der letzten Staffel wird Nate erneut operiert. Diesmal mit letalem Ausgang.

Die Traum-Ebenen

Die Tag- und Nachträume erscheinen mir geradezu prädestiniert zu sein, eine Serie zu konzipieren, die einerseits durch die Erinnerung an den verstorbenen Vater in die Vergangenheit gerichtet (Backstorywound), andererseits durch die Notwendigkeit der Neuorientierung zukunftsorientiert (das Serielle) ist. Ernst Bloch hat in seinem Buch *Das antizipierende Bewusstsein* Tag und Nachträume wie folgt unterschieden: „Der Inhalt des Nachtraums ist versteckt und verstellt, der Inhalt der Tagphantasie ist offen, ausfabelnd, antizipierend, und sein Latentes liegt vorn.“⁹ Bloch unterscheidet Nacht- und Tagtraum, doch stellt er sie auch in Bezug zueinander. Zwischen beiden Bereichen gibt es „zuweilen einen Tausch“¹⁰. Exakt diese Funktionen haben die Träume in *Six Feet Under*. Das oben genannte Beispiel aus der Folge *Familia* verdeutlicht dies. Die im Rahmen von Tagträumen geführten Gespräche Davids mit dem jungen Mexikaner, wirken sich auf die bevorstehende Konfrontation mit Gilardi aus. Das Antizipierende der Tagträume findet nicht nur innerhalb einer Folge statt. Alle Begegnungen, die David mit Verstorbenen hat, bringen ihn auf dem Weg der Ausbildung einer Ich-Identität als Homosexueller einen Schritt weiter.

Wie bereits erwähnt wurde, sind die Traum-Ebenen in der Regel audiovisuell selten von der Realitäts-Ebene unterschieden. Gelegentlich kommt dies aber vor, was auch ein Indiz für die Experimentierfreudigkeit der Serie ist. So etwa als Claire in *The Foot* (I, 3) morgens auffallend gut gelaunt die Küche betritt, Ruth und David sie fragen, was mit ihr los sei, woraufhin das Licht runter gefahren und ein Spot auf Claire gesetzt wird, die ihren Morgenmantel von sich wirft, um nun in einem silbern glitzernden Kleid, mit David und Ruth als Tänzer, „What a little moonlight can do“ von Billie Holiday zu singen. Hier handelt es sich aber nicht nur um eine nette Spielerei. Zugleich kontrastiert dieser Tagtraum die noch kommenden negativen Erfahrungen Claires mit dem Jungen, in den sie sich verliebt hat.

Eine weitere audio-visuell auffällige Traumsequenz findet sich in Folge 9 (*Life's too Short*), wenn Ruth mit Hiram, dem Mann, mit dem sie schon als Na-

thaniel noch lebte, eine Affäre hatte, einen Ausflug in die Wildnis unternimmt. Vor dem Schlafen gehen schluckt sie eine Schlaftablette. Sie weiß jedoch nicht, dass es sich dabei um eine Designer-Droge handelt, die David in einem Club von einem anderen Mann bekommen hat und – selbst noch benebelt von der Wirkung einer Pille – in der Dose mit den Schlaftabletten versteckt hatte. In dem Traum, den sie in dieser Nacht hat, begegnet sie im Wald, der visuell und akustisch in einen Märchenwald verwandelt ist, einem unechten Bären mit Hut, der sie zu einem Bestattungsauto bringt, wo Nathaniel auf sie wartet. Was Ruth ihm nie sagen konnte, sagt sie ihm jetzt: dass sie sich früher doch einmal geliebt haben, dass sie diese Zeit wieder lebendig werden lassen wolle („I miss what we had“), woraufhin Nathaniel zu ihr sagt: „So find it again“. Es ist ein Abschied, besiegelt mit einem intensiven Kuss, der Ruth auf ihrem Weg den Tod ihres Mannes zu verarbeiten einen großen Schritt weiter bringt. Als Ruth morgens aufwacht, stellt sich heraus, dass sie in der Nacht mit Hiram leidenschaftlichen Sex hatte. Noch einmal sei auf Ernst Bloch verwiesen, der in seiner Abhandlung über Tag- und Nachttraum auch auf Analogien zur Wirkung von Drogen eingeht: „Das Opium erscheint dem Nachttraum zugeordnet, das Haschisch dem in Freiheit schweifenden, schwärmenden Tagtraum.“¹¹ In Ruths Drogen-Halluzination mischen sich beide Formen des Traumes, erneut findet sich die Kombination von Rückbezüglichkeit und Zukunftsorientiertheit, gekoppelt zudem mit der Droge, die der Traumsequenz eine märchenhafte, auch versöhnliche Atmosphäre verleiht.

Six Feet Under ist eine Familienserie, die die Darstellung von Alltag intensiv kombiniert mit gesellschaftlichen Diskursen, die aber immer an die Figuren gekoppelt sind. Tagespolitik spielt so gut wie keine Rolle, fast nie wird über die aktuelle politische Situation in den USA oder in Kalifornien gesprochen. Wenn jemand fernsieht, läuft meist eine Fernsehserie. Die Figuren scheinen nur mit sich selbst beschäftigt. Ob dies für die amerikanische Gesellschaft typisch ist, wage ich zu bezweifeln. Entscheidend ist, dass es darum nicht geht. *Six Feet Under* ist vor allem Fiktion, was ja nicht bedeuten muss, dass die Serie nicht sehr gut recherchiert ist, wenn es zum Beispiel um Krankheitsbilder wie das des depressiven Billy, Brendas Bruder, geht. Politische Diskurse schafft man nicht nur dadurch, dass man sie explizit macht. Jean-Luc Godards Credo bestand darin, Filme politisch und nicht politische Filme zu machen. Nicht dass *Six Feet Under* mit Godards Werk verglichen werden soll. Doch zeigt sich in der Tat die Politik der Serie in spezifischen Merkmalen der Dramaturgie und der Bildästhetik. Die Serie schafft mediale Verhandlun-

gen mit *gender*, *race* und in geringerem Maße auch mit *class*, vor allem aber Verhandlungen mit dem vielleicht letzten Tabuthema der westlichen Welt: dem Tod. In der fünften Staffel wird der Diskurs abgeschlossen, indem Tod, Geburt und Aufbruch unmittelbar aufeinander folgen. Nate stirbt, Brenda bekommt ihr gemeinsames Kind und Claire verlässt, wie einst Nate, das Elternhaus. Unterwegs mit dem Auto nach New York folgen in einem grandiosen Epilog die letzten Tagträume der Serie: Antizipationen des Sterbens aller Familienmitglieder, bis wir auch sie, die jüngste, auf ihrem Sterbebett sehen.

¹ Johnson, Steven: *Everything Bad is good for you*. London: Penguin Books 2005, S. 72.

² Creeber, Glen: *Serial Television. Big Drama on the Small Screen*. London: bfi 2004, S. 12.

³ Ebd. S. 15.

⁴ Für Michaela Krützen ist die Backstorywound ein zentrales dramaturgisches Prinzip des aktuellen Hollywoodkinos. Vgl. Michaela Krützen: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt am Main: Fischer 2004.

⁵ Interview auf der in Deutschland erschienen DVD der ersten Staffel.

⁶ Interview auf der in Deutschland erschienen DVD der ersten Staffel.

⁷ Das detailliert und daher sehr explizit gezeigte Präparieren oder Restaurieren der Leichname im Keller ist ebenfalls ein Standard der Serie, worauf hier aus Platzgründen nicht eingegangen werden kann.

⁸ Thomas Koebner verwendet diesen Begriff, um die neue Form traumhaften Erzählens im europäischen Film der 60er Jahre (z.B. bei Bergman, Fellini) zu charakterisieren. Vgl. Thomas Koebner: Erzählen im Irrealis. Zum neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze. In: Dieterle, Bernard (Hg.): *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*. St. Augustin: Gardez! 1998, S. 71-91.

⁹ Bloch, Ernst: *Das antizipierende Bewußtsein*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1972, S. 69.

¹⁰ Ebd., S. 70.

¹¹ Vgl. ebd., S. 57.

CSI – Crime Scene Investigation **Eine Kriminalserie im Diskurs**

Annekatriin Bock

Kriminalserien und -reihen gab es seit jeher im bundesdeutschen Fernsehen.¹ „[B]ereits am 22. Januar 1953 lief die erste Folge der Sendereihe *Der Polizeibericht meldet*.“² *Stahlnetz* (1958-1968), in Anlehnung an die US-amerikanische Serie *Dragnet* (1951-1959, 1967-1970), ist eines der häufig genannten Beispiele einer deutschen Kriminalreihe. Einen Großteil der im bundesdeutschen Programm gesendeten Kriminalserien machen US-amerikanische und britische Produktionen aus. *Columbo* (1968-2003), *77 Sunset Strip* (1958-1964), *Streets of San Francisco (Die Straßen von San Francisco, 1972-77)* sowie später *Hillstreet Blues (Polizeirevier Hill Street, 1981-1987)* und *Miami Vice* (1984-1990) sind nur einige Beispiele.³

Derzeit⁴ sind rund ein Viertel der gesendeten Serien im deutschen Fernsehen Kriminalserien.⁵ Zwar gab es im Verlauf der Seriengeschichte immer ein leichtes Auf und Ab, was die Beliebtheit dieses Genres angeht⁶, Fakt ist jedoch, dass ein Fernsehtag ohne Kriminalserien im Programm undenkbar wäre. Gerade in den letzten Jahren hat sich eine US-amerikanische Serie unter den in Deutschland gesendeten Kriminalserien besonders hervorgetan: *CSI – Crime Scene Investigation*. Nicht nur wegen ihrer starken Präsenz während der Prime Time – *CSI – Crime Scene Investigation*⁷ (*CSI – Den Tätern auf der Spur*, seit 2000) mit seinen ‚Ablegern‘ *CSI Miami* (seit 2002) und *CSI New York* (seit 2004) werden Montag, Dienstag und Mittwoch zur Hauptsendezeit um 20.15 Uhr ausgestrahlt – sondern auch aufgrund der enormen Zuschauerzahlen setzt sie sich klar von anderen derzeit gesendeten Kriminalserien ab. Sie gilt mittlerweile als eine der „derzeit wohl erfolgreichsten TV-Serie[n] der Welt“.⁸

Die Kriminalserie *CSI – Crime Scene Investigation*

Der vorliegende Beitrag will zunächst die Kriminalserie *CSI*⁹ vorstellen und auf einige Auffälligkeiten der Handlungsstruktur, Charaktere und filmischen Inszenierung näher eingehen. Am Ende soll anhand des in den USA und in Deutschland derzeit geführten Diskurses¹⁰ über die Serie etwas über die Rezeption bzw. die potenziellen Einflüsse von *CSI* ausgesagt werden.

Die Handlungsstruktur

Im Mittelpunkt der Serie steht das Tatortermittlerteam der Las Vegas Polizei und deren forensische Ermittlungsarbeit. *CSI* folgt auf den ersten Blick dem typischen Muster einer Kriminalserie: Ein *Verbrechen* geschieht. Die *Ermittler* beginnen Beweise zusammenzutragen und *Verdächtige* zum *Verhör* zu bitten. Nach einigem Hin und Her und ausgiebiger *Beweisprüfung* findet sich der entscheidende Hinweis zur *Aufklärung* des Verbrechens. Der *Täter* wird schließlich überführt und gesteht seine Tat.¹¹ Dennoch weicht *CSI* an manchen Stellen deutlich von diesem Konzept ab:

In einer *CSI* Episode werden in der Regel zwei (häufig auch mehr) Fälle parallel untersucht und relativ komplexe Geschichten innerhalb von rund 40 Minuten Sendezeit miteinander verflochten.¹² Dies scheint insofern von Bedeutung, da andere Kriminalserien wie *Columbo*, *Cold Case* (seit 2003) oder *Criminal Intent* (seit 1990) in der Regel ein Verbrechen und dessen Aufklärung beschreiben und eine wenig ausführliche Nebenhandlung einfließen lassen. Bei *Columbo* sind dies u. a. die Erzählungen über Mrs. Columbo.

Meist zeigt ein Erzählstrang in *CSI* ein privates Problem eines Ermittlers. Diesen persönlichen Geschichten wird deutlich weniger Zeit gewidmet als den Mordermittlungen. Sie bilden eine Art ‚dramaturgische Klammer‘, welche die anderen Geschichten ‚rahmt‘. Dennoch sind gerade diese Geschichten von zentraler Bedeutung, da sie ein persönliches Element darstellen, den episodенübergreifenden Handlungsbogen bilden und die Serie so von einer Kriminalfilmreihe abgrenzen. Abgesehen von dieser eher auf theoretischer Ebene interessanten Unterscheidung zwischen TV-Reihen und Serien¹³, dienen solche persönlichen Geschichten u. a. der Identifikation des Zuschauers mit den Figuren und erhöhen somit die Zuschauer-Serien-Bindung.

Auch die Produzenten der Serie *CSI* haben anscheinend die Relevanz der episodенübergreifenden Erzählung für den Serienerfolg erkannt. Zum Beispiel binden die *CSI Miami* Folgen der neueren Staffel Handlungsstränge ein, die sich über mehrere Episoden hinziehen. So etwa die Geschichte des scheinbar toten Bruders von Chefermittler Horatio Caine, der in späteren Episoden dann wieder auftaucht.

Die Expositionen bei *CSI* machen in der Regel weniger als zwei Minuten der Gesamtsendezeit aus. Dennoch werden der Handlungsort, die Ermittler und das Opfer bzw. das Verbrechen vorgestellt. Zuschauer, die auf der Suche nach einem Abendprogramm nur kurz zugeschaltet haben, bekommen eine Kurzzusammenfassung dessen, was sie erwartet, und darüber hinaus wird ihnen

ein Teil offener Fragen präsentiert – Wer ist die tote Frau, was ist geschehen, was gibt es über die Ermittler zu erfahren etc. –, die sie im besten Fall so sehr interessieren, dass sie die komplette Episode sehen möchten. Dies deutet bereits an, dass *CSI* eine sehr dynamisch gestaltete und rasant geschnittene Serie ist, deren Informationsvermittlung bis auf das Äußerste standardisiert wirkt.

Jede Episode beginnt mit einer Art *running gag*. Die Expositionen enden in der Regel mit einer ironischen oder doppeldeutigen Bemerkung des Chefermittlers Gil Grissom. Die Titelmusik *Who are you* von *The Who* ertönt und der Vorspann beginnt. Dies ist ein wiederkehrendes Element, das so von Fans der Serie innerhalb des Serienkontextes erkannt und erwartet wird. Die witzige Bemerkung kann aber auch einen Erstzuschauer amüsieren. Dies weist auf einen der wesentlichen allgemeinen Erfolgsaspekte von Serien hin: Zum einen werden mit solchen Anspielungen auf den Serienkontext die Erwartungen langjähriger Fans befriedigt und zum anderen sind diese so ‚dezent‘ formuliert, dass sie neue Zuschauer nicht irritieren oder ‚ausgrenzen‘ – das potenzielle Serienpublikum wird somit nicht durch Exklusivität der Informationsvermittlung ‚verkleinert‘. Die Serie bleibt für eine breite Masse verständlich und ohne größeren Erfahrungshintergrund rezipierbar.

Eines der wichtigsten Handlungselemente in der Serie ist die ausführliche Darstellung der Ermittlungstätigkeit und der forensischen Untersuchungsmethoden. Bei Kriminalserien wie *Columbo* oder *Criminal Intent* wird das Verbrechen in der Regel durch die Intuition oder plötzliche Eingebung des Ermittlers gelöst. Im Gegensatz dazu führt bei *CSI* vornehmlich die wissenschaftliche Untersuchung der Indizien zur Lösung des Falls.¹⁴

Die Charaktere

CSI ist ganz klar auf ein junges Publikum zugeschnitten und lebt von action- und spannungsgeladener Handlung. Die ebenfalls dynamisch gestalteten Charaktere, die durchaus auch negative Eigenschaften haben dürfen, runden das Gesamtkonzept der Serie ab. Weiteres wichtiges ‚Element‘ der Serie ist das *CSI* Ermittlerteam um Gil Grissom, den introvertierten Intellektuellen, der offensichtlich nur begrenzt über emotionale Kompetenzen im Umgang mit seinen Mitmenschen verfügt. Ebenso zum Team gehören Catherine Willows, Sarah Sidle, Nick Stokes, Warrick Brown und später der Kriminaltechniker Greg Sanders. Sie arbeiten eng mit dem Polizeichef Jim Brass und dem Gerichtmediziner Dr. Robbins zusammen. Da bei *CSI* im Gegensatz zu Kri-

minalserien wie *Monk* (seit 2002) oder *Columbo* ein ganzes Team ermittelt, erhöht sich dementsprechend das ‚Identifikationspotenzial‘. Die acht Hauptfiguren und diverse sporadisch auftretende Nebenfiguren kombinieren eine Fülle der unterschiedlichsten Charaktereigenschaften, sodass für nahezu jeden Zuschauer zumindest eine Figur vorhanden ist, die er als sympathisch oder unsympathisch empfinden kann.

Interessant ist hierbei die Tatsache, dass Zuschauer der Serie die Charaktere als vielschichtig, mit bewegter Vergangenheit empfinden¹⁵, auch wenn sich ‚objektiv‘ nur wenige Szenen in der Serie zusammentragen lassen, die etwas über das ‚Seelenleben‘ der Figuren aussagen.

None of the regular characters are endowed with much of what is called an inner life, nor do they exhibit extraordinary psychological awareness like the protagonists in many other TV series about crime detection. No attempt is made to provide them with so-called well-rounded personalities.¹⁶

Gever bezieht sich hierbei jedoch nur auf ihre persönliche Einschätzung der Charaktere. Fakt ist, dass es offensichtlich eine Diskrepanz zwischen der Wahrnehmung der Wissenschaftlerin und den Erkenntnissen aus den ersten Leitfadenterviews mit Rezipienten der Serie zu geben scheint. Die Aussagen von Gever bedürfen deshalb einer genauen Prüfung.¹⁷

Die Filmischen Mittel

Sieht man *CSI* zum ersten Mal, entsteht zwangsläufig der Eindruck, dass die Serie auf visueller, ästhetischer Ebene andersartig wirkt. Bei genauerer Betrachtung wird schnell klar, dass *CSI* sich einiger filmischer Gestaltungselemente bedient, die eine ganz eigene ‚Ästhetik‘ kreieren.¹⁸ Martha Gever spricht davon, dass Anfang der 80er Jahre im US-Fernsehen ein Wandel der „aesthetic priorities of television“ einsetzte, der dazu geführt hat, dass „visual elements“ die Musik als „organizing principle“ ablösen.¹⁹ Ein Ergebnis dieses Prozesses war, dass jedes Prime-Time Programm mit einem eigenen „look“ versehen wurde, um sich von anderen abzuheben. Dies gilt auch für *CSI*:

Its style is replete with high-gloss, color-saturated imagery that often flashes on the screen for brief moments, usually accompanied by fast-paced, driving music. The show’s Las Vegas setting provides a rationale for lots of neon glitter. The CSI team forming the core of the show’s cast works the night shift, which justifies the use of high-contrast lighting and lots of shadowy spaces to produce dramatic tension.²⁰

Ein Beispiel für die ästhetische Inszenierung der Serie sind die häufigen Rückblenden.²¹ In jeder Episode wird mittlerweile das stilistische Mittel der

Doppelerzählung ein und desselben Ereignisses aus zwei Perspektiven als Spannung generierendes Element verwendet. Meist macht ein Zeuge eine Falschaussage, die aber als Rückblende gezeigt wird. „Ich werd ihnen mal sagen wie es wirklich war. Die Beweise erzählen nämlich eine ganz andere Geschichte...“ So oder so ähnlich leitet wenig später ein CSI Mitarbeiter die Auflösung des Mordfalls ein. Eine weitere Rückblende zeigt dann den eigentlichen Tathergang und der Zeuge wird als Lügner bzw. Täter entlarvt. Für den Zuschauer erzeugen diese dramaturgischen Kniffe eine Rezeptionssituation, in der permanente Aufmerksamkeit abverlangt wird, da alle gegebenen Informationen ständig hinterfragt und kritisch bewertet werden müssen.

Eine weitere Besonderheit der Serie sind die häufig gezeigten, sehr aufwändig produzierten Spezialeffekte. Während zum Beispiel der Gerichtsmediziner erklärt, dass jemand ertrunken ist, wird eine Kamerafahrt in den Rachen der Leiche simuliert, die dem Zuschauer detailliert zeigt, wovon der Pathologe gerade spricht. Ebenso auffällig sind u. a. die abwechslungsreiche Schnitttechnik in Kombination mit aufwändigen Kamerafahrten sowie der Einsatz von Musik. Auch hier zeigt sich, dass die Produzenten der Serie offensichtlich erkannt haben, wie sehr die Zuschauer den Einsatz solcher Effekte schätzen. Die Qualität und Quantität der eingesetzten Spezialeffekte hat im Verlauf der Serie deutlich zugenommen.²²

Der „CSI-Effekt“

Die bisher vorgestellten Gestaltungselemente der Serie sind selbstverständlich nur eine Auswahl, zeigen jedoch, dass *CSI* genau genommen – abgesehen von einigen ästhetischen und inhaltlichen Besonderheiten – die wesentlichen ‚Merkmale‘ bzw. ‚Gestaltungselemente‘ einer Kriminalserie aufweist.²³ Dennoch hat die Serie bisher in den USA und Deutschland einen regen Diskurs entfacht, der sich in dieser Form für andere aktuelle bzw. derzeit im deutschen Fernsehen gezeigte US-amerikanischen Kriminalserien wie *Cold Case*, *Criminal Intent*, *Without a Trace* (seit 2002), *Missing (Missing – Verzweifelt gesucht* seit 2003) etc.²⁴ nicht nachweisen lässt.

Ein Punkt, der in den USA und mittlerweile auch in Deutschland thematisiert wird, ist der so genannte „CSI Effekt“.²⁵ Gemeint ist damit, dass Zuschauer der Serie die dargestellten forensischen Methoden für so in der Realität existierend annehmen. Dies führt unter anderem dazu, dass Geschworene von Staatsanwaltschaft und Polizei ebenso akribisch gesammelte und wissenschaftlich fundierte Beweise verlangen, wie sie die Forensiker in *CSI* liefern.²⁶ So wird der Serie zum Beispiel vorgeworfen, sie projiziere „the image that all

cases are solvable by highly technical scene, and if you offer less than that, it is viewed as reasonable doubt“.²⁷ Auch Kriminelle (nicht nur in den USA²⁸) ‚lernen‘ und verwischen ihre Spuren mit dem Wissen, das sie über DNS-Tests und Tatortuntersuchungen aus dem Fernsehen gewonnen haben.

There is an increasing trend for criminals to use plastic gloves during break-ins and condoms during rapes to avoid leaving their DNA at the scene. [...] Police in Manchester in the UK say that car thieves there have started to dump cigarette butts from bins in stolen cars before they abandon them.²⁹

Dies ist nur ein Ausschnitt dessen, was als Auswirkungen von *CSI* diskutiert wird. Unter dem enormen Druck, aussagekräftige Beweise vorzulegen, häufen sich die Fälle, in denen Forensiker und Ermittler Ergebnisse fälschen; vor Gericht werden mittlerweile Experten bestellt, die erklären, warum ‚keine‘ Indizien sichergestellt wurden; Forensik-Kurse, die bis vor einigen Jahren kaum besucht wurden, können jetzt den Ansturm der Studenten, die Forensiker werden möchten, kaum bewältigen; Polizeianwärter möchten Tatortermittler werden und Geschworene versuchen auf eigene Faust am Tatort zu ermitteln.

Ein anderer Diskussionspunkt sind die von den *CSI* Technikern verwendeten Methoden, die es dem Namen nach tatsächlich gibt.³⁰ Allerdings wird die Leistungsfähigkeit, Präzision und Schnelligkeit der Methoden völlig übertrieben dargestellt. So wird zum Beispiel im Fernsehen der Fingerabdruck eines Verdächtigen gescannt und durch den Computer mit anderen abgeglichen. In Wirklichkeit sind Datenbanken jedoch lediglich in der Lage, eine Vorauswahl zu treffen. Der eigentliche Fingerabdruckvergleich erfolgt dann manuell.³¹ DNS-Analysen dauern zum Teil mehrere Monate. Ein Ergebnis auf Knopfdruck, wie es *CSI* ständig zeigt, gibt es bisher nicht. Blut, das bei *CSI* in nahezu ‚unbegrenzter Menge fließt‘ und ständig an Schuhsohlen, Autokonsolen, und an den undenkbarsten Stellen gefunden wird, kann in der Realität an einem Tatort in den USA nur in „5 Prozent“ der Fälle sichergestellt werden.³²

‚Der Hype um *CSI* und ‚kein Ende in Sicht...‘

Interessant an dieser Mediendiskussion ist die Tatsache, dass obwohl die Untersuchungsmethoden zum Teil völlig unrealistisch und idealtypisch dargestellt werden, die Zuschauer offensichtlich nicht daran zweifeln, dass die Polizei mit diesen Methoden Mordfälle löst. Dennoch ist das ‚Phänomen‘ der unrealistischen Kriminalitätsdarstellung in der Kriminalserie nicht neu. Nahezu jede Arbeit, die sich mit Kriminalserien auseinandersetzt, geht zumin-

dest in Ansätzen auf den „Realitätsbezug des Fernsehkrimis“ ein.³³ Neu mögen jedoch die Dimensionen sein, in denen sich die Auswirkungen dieser ‚falschen‘ Darstellung der Ermittlungsmethoden bewegen. Bedenklich hierbei mutet der enorme Einfluss an, welchen die Serie zumindest in den USA³⁴ tatsächlich auf das Handeln und die Einstellungen der Zuschauer hat.

Was ebenfalls befremdlich oder besonders an *CSI* ist, dass es bisher keinen ‚Sättigungs-Effekt‘ zu geben scheint. Dass also derzeit an drei Abenden in der Woche eine Episode ausgestrahlt wird, und das Publikum offensichtlich immer noch nicht genug von DNS-Testes und Fingerabdruckvergleichen hat.³⁵ Im Gegenteil, das ‚Serien-Trio‘ soll nun noch erweitert werden: „Wir denken über ein internationales ‚CSI‘ nach, das in einer europäischen Stadt spielt.“, sagt der Erfinder Anthony Zuiker.³⁶

Woher kommen also der CSI-Effekt und der enorme ‚Hype‘ um die Serie? Dies lässt sich letztendlich nicht nur mit dem Hinweis auf Handlungsstruktur, Charaktere und ästhetische Inszenierung beantworten. Ein anderer möglicher Ansatzpunkt für eine Erklärung könnte die Adaptionfähigkeit der Serie sein. Allgemein lässt sich sagen, dass *CSI* von der ersten zur aktuellen Staffel eine stetige Veränderung durchlaufen hat. Die Serie befindet sich sowohl optisch als auch inhaltlich im ständigen Wandel. „Bis zu zehn Co-Autoren“ sind ununterbrochen darum bemüht, neue, noch außergewöhnlichere Geschichten zu erdenken.³⁷ Reale Mordfälle dienen dabei als Ideenpool und werden zu medienwirksamen Episoden umgeschrieben. Neben dieser inhaltlichen Aktualität und Originalität sind die Macher von *CSI* gleichermaßen bemüht, die neuesten Spezialeffekte und Techniken zu verwenden, um die Serie immer wieder für das Publikum interessant zu gestalten, ohne von altbewährten Mustern abzuweichen. Diese Kombination aus neuester Technik und inhaltlicher Innovation ist ein wichtiger Ansatz, um die ‚Wirkung‘ von *CSI* besser zu verstehen.

Um detaillierte Erklärungen für das ‚CSI Phänomen‘ geben zu können, bedarf es zum einen einer genauen Analyse der gesellschaftspolitischen und marktwirtschaftlichen Rahmenbedingungen unter denen *CSI* produziert wird. Zum anderen ist es nötig, die Serie *CSI* selbst einer Produktanalyse zu unterziehen und dabei die Eigenheiten anderer aktueller Kriminalserien mit im Blick zu haben. Schließlich sollten die Rezeption der Serie sowie der Kontext, in dem *CSI* rezipiert wird, genauer analysiert werden.

-
- ¹ Vgl. Schneider, Irmela und Bernhard Zimmermann (Hg.): *Wege zu Fernsehgeschichten*. Arbeitsheft Bildschirmmedien 4. Siegen: 1992, S. 59-67.
- ² Brück, Ingrid: *Der westdeutsche Fernsehkrimi: Anmerkungen zur Forschungslage*. Halle: 1996: S. 14. *Der Polizeiruf meldet* wird in der Sekundärliteratur nicht von allen Autoren als Krimi definiert.
- ³ Die Liste wäre beliebig fortzusetzen. Ein vollständiger Abriss, der im bundesdeutschen Fernsehen gesendeten Serien kann an dieser Stelle nicht gegeben werden. Mehr dazu u. a. bei Schneider/Zimmermann: *Fernsehgeschichten*. S. 59-67 sowie bei Brück, Ingrid et al.: *Der deutsche Fernsehkrimi: eine Programm- und Produktionsgeschichte von den Anfängen bis heute*. Stuttgart: Metzler 2003.
- ⁴ Der vorliegende Beitrag möchte sich auf die aktuelle Situation am Kriminalserienmarkt begrenzen.
- ⁵ Dies ist das Ergebnis einer nicht repräsentativen Erhebung aller von den Sendern ARD, ZDF, SAT1, Pro7, RTL II, Kabel1 und VOX gesendeten TV-Serien (04.-10. April 2005). In Anlehnung an Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: o.V. 1991, S. 7 und 57.
- ⁶ Nicht von Beginn des bundesdeutschen Fernsehens an war der Krimi derart beliebt – erst ab Ende der 1950er Jahre „etabliert“ sich das Genre und erreicht eine durchschnittliche Sehbeteiligung von 81%. Was auf diesen Prozess Einfluss hatte, ist bisher noch nicht ausreichend geklärt (vgl. Brück: *Westdeutscher Fernsehkrimi*: S. 12).
- ⁷ Wenn im Folgenden von *CSI Las Vegas* oder *CSI* gesprochen wird, bezieht sich dies auf die Originalserie *CSI – Crime Scene Investigation*.
- ⁸ Schulz, Thomas: Hollywood im Fernsehformat. In: *DER SPIEGEL*, 1/2006, S. 95-99.
- ⁹ Auf die ‚Sequels‘ *CSI New York* und *CSI Miami* wird hier nur am Rande eingegangen.
- ¹⁰ Gemeint ist hierbei ein Ausschnitt dessen, was in (Fach-)zeitschriften und Zeitungen über *CSI* in den letzten zwei Jahren geschrieben wurde. – Eine ausführliche Diskursanalyse soll hier nicht erfolgen.
- ¹¹ Kursiv gekennzeichnet sind typische Elemente einer Kriminalserie. Hauptdefizit der bisherigen Studien zu Kriminalserien ist das Fehlen einer inhaltlich aussagekräftigen Definition des Begriffs Kriminalserie bzw. -reihe. Karin Brück, die einen Überblick über die Kriminalserienforschung anhand des westdeutschen Fernsehkrimis gibt, bemängelt das Fehlen einer eingehenden Definition der Kriminalserie. Sie fasst als „kleinsten gemeinsamen Nenner“ der in der Sekundärliteratur formulierten „definitorischen Bestimmungen“ lediglich Folgendes zusammen: „Der Fernsehkrimi ist (1) eine im Fernsehen gesendete (2) Spielhandlung, die (3) auf die Darstellung von Verbrechen bzw. Kriminalität und deren Aufklärung abzielt.“ Brück: *Der Westdeutsche Fernsehkrimi*: S. 9.
- ¹² Die reine Seriensendezeit beträgt ca. 40 min und wird durch ca. 15-20 Minuten Werbung und On-Air-Promotion zu ca. einer Stunde ergänzt.
- ¹³ In ersten Interviews mit *CSI* Zuschauern hat sich gezeigt, dass sie diese Unterscheidung nicht treffen. Mehr zum Serienbegriff u. a.: Hickethier: *Fernsehserie*.
- ¹⁴ Zumindest wird dies von den Charakteren immer wieder betont. Letztendlich führt aber auch in *CSI* häufig die Intuition der Ermittler zur Aufklärung. „The reliance on truths generated and represented by scientific inscriptions in *CSI* produces yet another significant innovation in TV crime dram: its disregard of psychological knowledge. [...] *CSI* plots do not revolve around efforts to understand the motives of those who commit crimes. Overall, there is remarkably little concern with why people kill but a great deal with how people die.“ Gever, Martha: The spectacle of crime, digitized - *CSI: Crime Scene Investigation* and social anatomy. In: *European Journal of Cultural Studies* 8, 2005, S. 445 – 463; hier S. 454.
- ¹⁵ Dies ist eine bisher empirisch nicht belegte Vermutung. Sie wurde aufgrund der Erkenntnisse aus ersten Leitfadeninterviews mit *CSI* Zuschauern formuliert und wird innerhalb eines Dissertationsprojektes neben anderen Annahmen, die Rezeption von Kriminalserien betreffend, eingehend zu prüfen sein.
- ¹⁶ Ebd., S. 454.
- ¹⁷ Eventuell könnte eine quantitativ-qualitativ angelegte Inhaltsanalyse nähere Erkenntnisse bringen.

¹⁸ *Miami Vice* galt bspw. seinerzeit als visuell neuartig. Mehr zu *Miami Vice* und der *Miami Vice* Ästhetik bei Seewi, Nurit: *Cashing in on contemporary culture? Towards an Analysis of a US television series broadcast in the Federal Republic of Germany*. Heidelberg: Winter 1990.

¹⁹ Gever: *Spectacle of crime*: S. 449.

²⁰ Ebd.

²¹ Gever weist darauf hin, dass im Unterschied zu anderen „cop shows“ Verbrechen in *CSI* nahezu ausschließlich in Rückblenden gezeigt wird (vgl. ebd.).

²² Auch dies bleibt zunächst eine Vermutung, die innerhalb eines Dissertationsprojektes empirisch noch genauer untersucht wird.

²³ Für einen allgemeinen Überblick zum Thema Fernsehkrimi siehe Brück, et al.: *Der deutsche Fernsehkrimi*.

²⁴ ..., die zum Teil vom selben Produzenten, Jerry Bruckheimer, produziert werden (*Cold Case, Without a Trace*).

²⁵ Vereinzelt ist auch von anderen Forensik-Shows wie z.B. *Crossing Jordan* (seit 2001) im Zusammenhang mit dem CSI Effekt die Rede. Als Hauptursache für die beschriebenen Phänomene werden jedoch *CSI* und seine Spin Offs genannt.

²⁶ Dieses Phänomen wird auch in den deutschen Medien angesprochen. Hier werden jedoch keine Probleme der deutschen Justiz mit dem ‚CSI-Effekt‘ diskutiert, sondern die Probleme der amerikanischen Gerichte. Breuer, Hubertus: Naturgesetzte für die Traumfabrik. In: *Süddeutsche Zeitung* vom 14. Juli 2006, S.16; Rehfeld, Nina: Wenn Polizeiarbeit sein muß wie im Fernsehen. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 24. August 2004, S. 40.

²⁷ Ein Staatsanwalt in: Roane, Kit R.: The CSI Effect. In: *U.S. News & World Report*, 25. April 2005

²⁸ Inwieweit sich auch in Deutschland der CSI-Effekt auf Polizei und Kriminelle auswirkt, muss noch näher betrachtet werden.

²⁹ Hooper, Rowan: Television shows scramble forensic evidence In: *The New Scientist*, 09. September 2005.

³⁰ Rehfeld: Polizeiarbeit, S. 40.

³¹ Gever: *Spectacle of crime*: S. 453.

³² Roane, Kit R.: The CSI Effect.

³³ Brück: *Westdeutscher Fernsehkrimi*: S. 17.

³⁴ Vermutlich auch in Deutschland. Dies muss noch eingehender geprüft werden.

³⁵ Zumindest lassen dies die kontinuierlich hohen Einschaltquoten vermuten. RTL und VOX nennen in der Regel jedoch Zahlen für die marktrelevante Zielgruppe der 14- bis 49-Jährigen: Hier lag der Marktanteil für die Serie *CSI – Crime Scene Investigation* in der Saison 2005/2006 bei knapp 30 Prozent. (Die Angaben aus den Pressemitteilungen – hier vom 27. Mai 2006 – sollten jedoch nicht völlig unkritisch betrachtet werden.).

³⁶ Schulz: Hollywood im Fernsehformat.

³⁷ Schulz: Hollywood im Fernsehformat.

Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts

Jan-Noël Thon

Einleitung

Das Spiel mit dem Computer ist aus der heutigen Unterhaltungskultur nicht mehr wegzudenken. Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt. Die Computerspielindustrie erfreut sich an mit der Filmindustrie vergleichbaren Umsätzen und nicht nur Evelyne Keitel sieht im 21. Jahrhundert das Jahrhundert der Computerspiele.¹ Wie viele andere der so genannten ‚neuen Medien‘ haben also auch Computerspiele unbestreitbar eine faszinierende Wirkung. Was aber macht diese Faszination aus?

Einen Erklärungsansatz bietet das Konzept der Immersion, wie es Janet Murray, Marie-Laure Ryan oder Alison McMahan auf Computerspiele angewendet haben. Das Konzept ist innerhalb der sich grade erst konstituierenden *Game Studies* allerdings nicht unumstritten und die Fragen, was denn nun Immersion sei und ob es überhaupt Sinn mache, von Immersion zu sprechen, werden keineswegs übereinstimmend beantwortet. So bemängelt etwa McMahan, dass es sich bei Immersion um einen häufig sehr vage und allumfassend verwendeten Begriff handele², welcher einer differenzierten Reformulierung bedürfe. Die Game Designer Katie Salen und Eric Zimmerman sprechen sogar von einem ‚immersiven Trugschluss‘³, der weite Teile des Diskurses über Computerspiele beherrsche.

Zwar bezeichnet Immersion in einem metaphorischen Sinn das ‚Eintauchen‘ in fiktionale Welten.⁴ Dieses ‚Eintauchen‘ ist aber weder gleichbedeutend mit dem Eintritt in eine andere Realität noch ist es für das Entstehen von Immersion notwendig, dass uns im Sinne einer Überlagerung unseres Wahrnehmungsapparats eine solche andere Realität vorgegaukelt wird. Vielmehr lässt sich mit Matthew Lombard und Theresa Ditton zwischen perzeptiver und psychologischer Immersion unterscheiden, wobei perzeptive Immersion sich auf die bereits erwähnte Überlagerung der Realitätswahrnehmung bezieht, während psychologische Immersion im Sinne der Verlagerung von Aufmerksamkeit auf Medieninhalte zu verstehen ist.⁵

Sowohl Murray als auch Ryan betonen im Anschluss an Samuel Taylor Coleridge die Notwendigkeit einer *willing suspension of disbelief* als Grundvoraussetzung von Immersion und machen damit deutlich, dass der Spieler eine Bereitschaft zur psychologischen Immersion, d.h. zur Verlagerung seiner

Aufmerksamkeit auf das Computerspiel, aufweisen muss und keineswegs durch immer größere Monitore, realistischere Grafiken und fesselnderen *surround sound* zu einer „*unwilling suspension of disbelief*“⁶ gezwungen wird. Es ist ein solches allerdings zumindest im Diskurs über Computerspiele nur noch selten anzutreffendes Verständnis von Immersion als vollständige Überlagerung der Realitätswahrnehmung, das Salen und Zimmerman völlig zu recht als immersiven Trugschluss kritisieren.

Mit Elena Gorfinkel lässt sich weiter feststellen, dass Immersion keine Eigenschaft eines Computerspiels, sondern ein Effekt ist, den dieses Spiel im Spieler produziert.⁷ Obwohl also die Bereitschaft zur Immersion bei verschiedenen Spielern unterschiedlich ausfallen wird, ist anzunehmen, dass ihr Entstehen nicht ausschließlich vom Spieler abhängt, sondern darüber hinaus durch bestimmte strukturelle Merkmale von Computerspielen bestimmt wird, die auch die individuelle Bereitschaft zur *willing suspension of disbelief* beeinflussen. Mich interessiert hier hauptsächlich, auf welche Ebenen von Computerspielen sich die Aufmerksamkeit von Spielern verlagert, durch welche Elemente von Computerspielen also Immersion hervorgerufen wird. Ich stütze mich bei der Beschreibung dieser Elemente auf ein an anderer Stelle entwickeltes Strukturbeschreibungsmodell für Computerspiele.⁸

Aufbauend auf diesem Modell unterscheide ich zwischen einer räumlichen, einer ludischen, einer narrativen und einer sozialen Ebene in Computerspielen. Bei diesen Ebenen handelt es sich zugleich um Perspektiven, aus denen Computerspiele beschrieben werden können. Bevor ich näher auf die Beschaffenheit dieser Ebenen und die durch sie hervorgerufenen Typen von Immersion eingehe, sei noch bemerkt, dass ein solches Verständnis von Immersion als multidimensionales Phänomen in den Game Studies inzwischen durchaus verbreitet ist.⁹ Die von Computerspielen ausgeübte Faszination kommt allerdings erst durch die Kombination der hier getrennt behandelten Typen von Immersion im Prozess des Spielens zustande.

Räumliche Immersion

Für die Ebene der räumlichen Strukturen lässt sich zunächst feststellen, dass viele Computerspiele im 21. Jahrhundert in komplexen fiktionalen Welten angesiedelt sind.¹⁰ Es kann also unterschieden werden zwischen dem gesamten Raum der fiktionalen Welt und den Räumen, die dem Spieler über seinen Avatar, seinen Stellvertreter in der Spielwelt, zugänglich sind und auf die er über das Interface einwirken kann. Während Ersterer meist zu großen Teilen ausschließlich narrativ vermittelt wird, handelt es sich bei Letzteren um

Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen. Räumliche Immersion im Computerspiel kann im Sinne einer Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers von seiner unmittelbaren Umgebung auf diese ihm über den Avatar zugänglichen Schauplätze verstanden werden.

Bei den meisten heutigen Computerspielen nehmen Schauplätze die Form dreidimensionaler Umgebungen an, in denen der Spieler seinen Avatar und darüber hinaus häufig auch den Punkt, von dem aus der Raum auf dem Bildschirm zu sehen ist, mehr oder weniger frei bewegen kann. Solche Schauplätze finden sich etwa in Ego-Shootern wie *Halo* (2002), wobei der Raum hier aus der Perspektive des Avatars dargestellt wird, die räumliche Position des Avatars also mit der Position, aus welcher der Raum dargestellt wird, zusammenfällt. Es wird nun nicht selten ein Zusammenhang zwischen einer solchen subjektiven oder *First Person* Perspektive und der Immersion des Spielers postuliert. So behauptet etwa der Game Designer Richard Rouse, dass die Darstellung der Spielwelt aus der Sicht des Avatars dazu führe, dass der Spieler in die Spielwelt hinein gezogen wird.¹¹ Andererseits spricht vieles dafür, dass Spiele wie *World of Warcraft* (2005), in denen die Schauplätze normalerweise nicht aus einer subjektiven Perspektive dargestellt werden, keineswegs weniger räumliche Immersion bei ihren Spielern erzeugen. Tatsächlich wird selbst in *Halo*, immer wenn der Avatar eines der zahlreichen Fahrzeuge benutzt, in eine semi-subjektive Perspektive gewechselt, ohne dass dadurch die räumliche Immersion des Spielers verhindert wird.

Ein weiterer im Zusammenhang mit räumlicher Immersion beachtenswerter Punkt ist die Qualität der audiovisuellen Darstellung. Es ist sicherlich plausibel, dass die dreidimensionalen Räume heutiger Computerspiele mit ihren hochauflösenden Grafiken und den die Raumerfahrung verstärkenden Soundeffekten die Immersion in diese Räume erleichtern.¹² Allerdings ist für das Entstehen von räumlicher Immersion nicht unbedingt eine realistische audiovisuelle Darstellung der Schauplätze notwendig.¹³

Ludische Immersion

Bei räumlicher Immersion als Verlagerung des Aufmerksamkeitszentrums auf den Schauplatz geht es auch um die kognitive Verarbeitung der Raumdarstellung durch den Spieler. Ohne hier allzu sehr ins Detail gehen zu können, behaupte ich, dass Spieler Situationsmodelle der Schauplätze in Ego-Shootern in ähnlicher Weise wie Situationsmodelle ihrer alltäglichen realen Umgebungen bilden¹⁴. Ein Situationsmodell eines Schauplatzes in einem Ego-Shooter wird allerdings neben Informationen über die Beschaffenheit

des Schauplatzes, seine Grenzen, eventuell existierende Hindernisse sowie die Position des eigenen Avatars und die Positionen etwaiger Gegner und Verbündeter, auch Informationen über die Möglichkeiten zur Interaktion mit dem Schauplatz enthalten.

Diese Möglichkeiten des Spielers zur Interaktion mit dem Schauplatz und seinem Inventar sind nicht nur durch räumliche Hindernisse wie Wände, Abgründe oder nicht zu öffnende Türen, sondern auch durch die Regeln des Spiels begrenzt, die eine häufig recht enge Bandbreite von möglichen Handlungen vorgeben. Rennen, Springen, Niederkauern und das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind elementare Fähigkeiten des Avatars in einem Ego-Shooter wie *Halo* und können als Teil der ludischen Struktur des Spiels verstanden werden. Dass Computerspiele ludische Immersion hervorrufen, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit des Spielers auf das Spiel, auf die Interaktion mit dem Schauplatz, ermöglichen und fördern, lässt sich allerdings nicht mit dem bloßen Verweis auf ihre Spielregeln erklären.

Lombard und Ditton haben darauf hingewiesen dass die Interaktion mit einer medial vermittelten Umgebung, d.h. die Möglichkeit die Form oder den Inhalt dieser Umgebung zu beeinflussen, einer der Hauptgründe für das Entstehen von *Presence* bzw. Präsenz ist¹⁵, wobei dieser Begriff in der Forschung häufig austauschbar mit Immersion verwendet wird¹⁶. Es geht aber bei ludischer Immersion darüber hinaus vor allem um die Herausforderungen, die ein Computerspiel für seinen Spieler bereithält. Ein Ego-Shooter erfordert eine Reihe von Fähigkeiten, wie schnelle Reaktionen oder strategisches bzw. taktisches Denken, um die jeweiligen Gegner in ausgedehnten Feuergefechten zu besiegen.

Man mag nun über diese von Tony Manninen als „straight-forward“¹⁷ bezeichnete Natur solcher Spiele denken, wie man will, sie trägt sicherlich nicht unwesentlich zum Entstehen von ludischer Immersion bei. Die hier stattfindende Verlagerung eines Großteils der Aufmerksamkeit auf die Steuerung des Avatars und die Interaktion mit dem Schauplatz und seinem Inventar wird von einer Reihe von Forschern¹⁸ in einen Zusammenhang mit dem von Mihaly Csikszentmihalyi entwickelten Begriff des Flows¹⁹ gebracht. Wie sich Flow nur einstellt, wenn der Herausforderungsgrad einer Tätigkeit den Handelnden weder überfordert (was früher oder später zu Frustration führt) noch unterfordert (was letztlich in Langeweile resultiert), so stellt sich ludische Immersion nur ein, wenn der Spieler das Interface beherrscht und seine Fähig-

keiten dem Anforderungsgrad des Spiels entsprechen, er also gefordert wird ohne überfordert zu werden.

Narrative Immersion

Im Hinblick auf die Ebene der narrativen Strukturen lässt sich feststellen, dass neuere Ego-Shooter nicht nur Schauplätze für ludische Ereignisse schaffen, sondern darüber hinaus mit Hilfe einer Reihe von Erzähltechniken wie Cutscenes oder prädeternierten Ereignissen und Ereignissequenzen innerhalb von Schauplätzen Geschichten vermitteln, die zumindest im Vergleich zu frühen Vertretern des Genres recht komplex anmuten. Unter die Funktionen narrativer Ereignisse in Computerspielen fallen neben der Vermittlung einer Geschichte die Ausgestaltung der fiktionalen Welt sowie die Vermittlung von Kenntnissen über Spielregeln und Spielziele. Obwohl also die narrative Struktur von Computerspielen auch die räumliche und die ludische Immersion beeinflussen wird, führt die durch sie vermittelte Geschichte in erster Linie zu einem weiteren Typ von Immersion.

Es handelt sich bei narrativer Immersion um die Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang und die Figuren der Geschichte. Im Anschluss an Ryan ließe sich hier auch zwischen temporaler und emotionaler narrativer Immersion unterscheiden.²⁰ Ryan bezeichnet mit temporaler Immersion das Entstehen von Spannung, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den Fortgang der Geschichte. Der wichtigste Bereich emotionaler Immersion ist die Entstehung von Empathie, d.h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf das Schicksal einzelner Figuren. Auch wenn dieser zumindest teilweise Ermi und Mäyräs imaginativer Immersion entsprechende Typ von Immersion in anderen Computerspielgenres – insbesondere in Rollenspielen – eine wohl noch zentralere Funktion zukommt, kann auch der Singleplayer-Modus in *Halo* mit seiner für Ego-Shooter typischen Rette-die-Welt-Geschichte bei entsprechender Bereitschaft des Spielers zu narrativer Immersion führen.

Soziale Immersion

Wie in vielen anderen neueren Ego-Shootern auch spielen narrative Elemente also eine wichtige Rolle in *Halos* Singleplayer-Modus. Zumindest im klassischen Multiplayer-Modus werden diese narrativen Elemente allerdings stark reduziert. Hier fungieren die Schauplätze als Arenen, in denen die Spieler ihre Avatare in verschiedenen Spielvarianten gegeneinander antreten lassen. An die Stelle der Narration tritt die Kommunikation und Interaktion der

Spieler untereinander.²¹ Um sich zu verständigen, können die Spieler von Multiplayer-Shootern verschiedene Kommunikationsmittel benutzen. Welche dies sind, hängt sowohl vom gespielten Spiel als auch von der Spielsituation ab. So gut wie alle Multiplayer-Shooter, die Internetspiele unterstützen, bieten ihren Spielern die Möglichkeit über Textnachrichten zu kommunizieren. Weit verbreitet ist auch die Verwendung von voice-over-IP Programmen wie *Teamspeak*, die es den Spielern ermöglichen während des Spielens über ein Headset oder ähnliches Equipment miteinander zu reden.

In Anlehnung an die australische Forscherin Sue Morris lässt sich vom Entstehen eines sozialen Raums an der Schnittstelle des Schauplatzes, der Spielregeln und der Spieler reden.²² Tatsächlich handelt es sich bei Kommunikation und sozialer Interaktion innerhalb und außerhalb von Spielservern um ein wichtiges Element jeder Art von Multiplayer-Spiel und auch, wenn solche Prozesse in einem Ego-Shooter vermutlich keine so zentrale Rolle spielen, wie dies in einem Rollenspiel wie *World of Warcraft* der Fall ist, lässt sich bei der Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den auch in Ego-Shootern durch Kommunikation zwischen den Spielern in einem Spielserver konstituierten sozialen Raum von sozialer Immersion sprechen. Die hieraus resultierende Erfahrung von sozialer Präsenz der Mitspieler beeinflusst auch die bereits behandelten Formen von Immersion.

Fazit

Versteht man Immersion nun in dem hier skizzierten Sinne, so umfasst das Konzept deutlich mehr als den metaphorisch zu verstehenden Transport in eine narrativ vermittelte fiktionale Welt. So sinnvoll ein solches erweitertes Verständnis von Immersion in Bezug auf Computerspiele ist, so notwendig ist auch die präzise Abgrenzung verschiedener Typen von Immersion. Ich habe vorgeschlagen, für Computerspiele zwischen räumlicher, ludischer, narrativer und sozialer Immersion zu unterscheiden. Während räumliche Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Raum der Spielwelt vielleicht am ehesten dem entspricht, was Ryan und auch Murray unter dem Begriff verstanden wissen wollten, könnte man ludische, narrative und soziale Immersion jeweils durch andere Begriffe ersetzen.

Ludische Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf die Steuerung seines Avatars, auf die Interaktion mit den Schauplätzen und ihrem Inventar, hat als eine Voraussetzung das Gleichgewicht von Fähigkeiten des Spielers und Anforderungen des Spiels und ließe sich vermutlich auch mit Hilfe von Csikszentmihalyis Begriff des ‚Flows‘ beschreiben. Der Begriff

der narrativen Immersion als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang der Geschichte und die in ihr vorkommenden Figuren ließe sich durch die Begriffe Spannung und Empathie ersetzen. Soziale Immersion schließlich als Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den durch ein Multiplayer-Spiel geschaffenen sozialen Raum ließe sich vermutlich auch mit Begriffen wie Kommunikation und sozialer Interaktion umschreiben. Abschließend bleibt allerdings festzuhalten, dass der Begriff ‚Immersion‘ häufig in einer über bloße räumliche Immersion hinausgehenden Weise verwendet wird²³ und eine Unterscheidung verschiedener Typen von Immersion daher schon aus Gründen der terminologischen Klarheit sinnvoll zu sein scheint.

¹ Vgl. Keitel, Evelyne: Einleitung: Zum Genre Computerspiel. In: Evelyne Keitel et al. (Hg.): *Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* Lengerich (u.a.): Pabst 2003, S. 7-32.

² Vgl. McMahan, Alison: Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge 2003, S. 67-86.

³ Vgl. Salen, Katie und Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass., London: MIT Press 2004, S. 450ff.

⁴ Vgl. Murray, Janet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York (u.a.): The Free Press 1997, S. 98.

⁵ Vgl. Lombard, Matthew und Theresa Ditton: At the Heart of It All: The Concept of Presence. In: *JCMC* 3, 1997, 2. Online: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. Stand: 01.03.2006.

⁶ Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Interaktion, Immersion*. Marburg: Schüren 2006, S. 154-169. Zitat S. 168, Hervorhebung im Original.

⁷ Elena Gorfinkel, zitiert nach Salen und Zimmerman: *Rules of Play*, S. 453.

⁸ Vgl. Thon, Jan-Noël: Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. Erscheint in: Corinna Müller (Hg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren (in Vorbereitung).

Thon, Jan-Noël: Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games. In: Giuseppe Riva et al. (Hg.): *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honor of Luigi Anolli*. Amsterdam: IOS Press 2006, S. 243-265.

⁹ Vgl. auch Ermi, Laura und Frans Mäyrä: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: *Digra 2005 Proceedings*. Online: <http://www.gamesconference.org/digra2005/viewpaper.php?id=267&print=1>. Stand: 01.03.2006.

¹⁰ Vgl. Thon: Schauplätze.

¹¹ Vgl. Rouse, Richard III: What's Your Perspective? In: *Computer Graphics* 33, 1999, 3. Online: <http://www.paranoidproductions.com/gamingandgraphics/fifth.html>. Stand: 01.03.2006.

¹² Vgl. Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins 2001, S. 309.

¹³ Vgl. McMahan: Immersion. Vgl. auch Murray: *Hamlet*, S. 159 und Ryan: *Narrative*, S. 158.

¹⁴ Vgl. Thon: Communication.

¹⁵ Vgl. Lombard und Ditton: Presence.

¹⁶ Vgl. McMahan: Immersion.

¹⁷ Manninen, Tony: Rich interaction in the context of networked virtual environments: Experiences gained from the multi-player games domain. In: Ann Blanford et al. (Hg.): *People and computers XV: Interaction without frontiers: Joint proceedings of HCI 2001 and IHM 2001*. London (u.a.): Springer 2001, S. 383-398. Zitat S. 390.

¹⁸ Vgl. etwa Ermi und Mäyrä: Immersion.

¹⁹ Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: *FLOW. Das Geheimnis des Glücks*. Frankfurt: Klett-Cotta 1992.

²⁰ Vgl. Ryan: *Narrative*, S. 140ff.

²¹ Vgl. Thon: *Communication*.

²² Vgl. Morris, Sue: First-person shooters: A game apparatus. In: Geoff King und Tanya Krzywinska (Hg.): *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London, New York: Wallflower Press 2002, S. 81-97.

²³ Vgl. Ryan: *Narrative*, S. 15.

Narrative Erzählräume digitaler Medien

Petra Missomelius

Diskurse der Verräumlichung haben Hochkonjunktur und reihen sich in die regelmäßige Deklaration eines erneuten *turns*¹. Die durch Globalisierung und Digitalisierung beeinflusste Neubewertung des (gesellschaftlichen) Raumes wird im disziplinenübergreifenden Raumdiskurs erörtert². Jörg Döring konstatiert ein „neues Raumparadigma“³ im Spannungsfeld zwischen lokaler Lebenswirklichkeit, virtuellen Räumen und Globalisierung. Dass Räume kulturell produziert und nicht unverändert physisch vorhanden sind, hat Henri Lefebvre⁴ eindrücklich dargelegt.

Den folgenden Beobachtungen liegen Formen interaktiver Installationen und digitaler Umgebungen zugrunde, die mit dem Internet verbunden und auf eine aktive Beteiligung des Benutzers angelegt sind. Dazu zählen Werke der Netzkunst wie Olia Lialinas *My Boyfriend Came Back From the War* (1996), das mit verschachtelten Hypertextstrukturen und der Raummetapher durch Einfügen räumlicher Bildelemente arbeitet und Medienkunst auf Datenträgern, wie Laurie Andersons CD-ROM *Puppet Motel* (1995), das das Auffinden von Materialien mit dem Erschließen manieristisch ausgestalteter Räume verbindet sowie Norman Kleins DVD-ROM *Bleeding Through - Layers of Los Angeles* (2003), eine Datenbank-Erzählung, in der die Stadt Los Angeles nicht nur den Hintergrund bildet, vor dem die fiktive Biografie ausgebreitet wird, sondern auch als Metapher für die räumliche Tiefenstruktur, die Anordnung der Materialien dient, durch die sich der Nutzer hindurch bewegt. Zu diesem Spektrum kommen reaktive Filme hinzu wie beispielsweise Toni Doves *Artificial Changelings* (1993) oder *Spectropia* (2001), die in Form einer Installation präsentiert werden und in der eine bzw. zwei Personen mit der eigenen Körperbewegung Bilder und Töne, Fortlauf, Erzähltiefe und Anordnung der Filmsequenzen selbst steuert.

Bei Werken computerbasierter interaktiver Medienkunst begegnet der Nutzer Material, das in rhizomatischen Strukturen⁵ angelegt ist. Eine erkennbare Geschichte⁶ kann allenfalls das Ergebnis einer abstrakten Navigation durch unterschiedliche Materialien sein. Die Form des Rhizoms erfordert einen Nutzer, der in der Lage und bereit ist, sich aktiv an der Konstruktion eines Sinnzusammenhangs zu beteiligen und durch die Verknüpfung der vorhandenen Fragmente Bedeutung entstehen zu lassen. Sie stellt hohe Anforderun-

gen an die (temporäre) Sinnkonstruktion durch den Rezipienten. In den variablen Strukturen des digitalen Hypertextes sind Erzählelemente dynamisch angeordnet, die der Nutzer – je nach Programmierung und/oder zugrunde liegender Datenbank⁷ - durchlaufen kann oder muss. Diese, unterschiedliche Lesarten ermöglichenden, variablen Strukturen machen ein Charakteristikum des digitalen Erzählens aus⁸. Es handelt sich dabei um Schichten, die sowohl auf horizontaler als auch auf vertikaler Ebene angeordnet sein können. In diesem Zusammenhang sollen das Rezeptionsästhetische Modell des ‚impliziten Lesers‘ von Wolfgang Iser und die ‚Appellstruktur‘ literarischer Texte fruchtbar gemacht werden. Für Iser ist die im Text eingeschriebene Leserrolle zentral⁹. Die Nutzung der Leerstellen im Text und Anschlussmöglichkeiten im Textgefüge sind Iser zufolge von den Texterfahrungen und dem Kombinationsvermögen des Lesers abhängig. Die Lektüererfahrung geht dennoch weit über die Erfüllung der Erwartungshaltung des Lesers hinaus, denn die von ihm gebildete vorläufige Kohärenz stößt immer wieder auf die Widerständigkeit des Textes und bedarf neuer Ausgleichsoperationen durch den Leser. Der Rezipient digitaler Medienkunst konstruiert sich ebenfalls aus den ihm medial präsentierten Informationen einen sinnvollen Zusammenhang. Das bedeutet, dass das Werk der intellektuellen und/oder physischen Aktivität des Rezipienten bedarf, um vollständig Gestalt zu erhalten, um Leben eingehaucht zu bekommen¹⁰. Der Nutzer bringt die Erwartungen und Erfahrungen in den Rezeptionsprozess ein, die seinem Alltag und seinen Kenntnissen bisheriger Medienlektüren entsprechen. Seine medialen Erzählerfahrungen dienen ihm als Schablone beim Lesen eines weiteren medialen Textes.

Der Interaktionsaspekt, Fragen der Beteiligung und des Eingreifens in das Geschehen stehen im Mittelpunkt der digitalen Kunsträume. Diese aktive Teilnahme wird jedoch, wie bei Präsentationen der Medienkunst immer wieder zu beobachten ist, durch die strukturellen Eigenschaften dieser Werke zunächst erschwert¹¹. Einer fehlenden Orientierungsmöglichkeit in der Materialsammlung des Medienkunstwerkes steht eine im Kontext deklarierte Genrezugehörigkeit gegenüber. Diese Schablonenhaftigkeit bietet dem Nutzer die Gelegenheit, Bekanntes im Unbekannten wieder zu finden. Sie dient auch dem Ziel, Koordinaten für die Nutzer zu liefern, innerhalb derer sie agieren und spielerisch deren Grenzen zu überschreiten versuchen können¹².

Der Rezipient bewegt sich in diesen interaktiven Umgebungen, indem er nachfolgende Zustände oder Räumlichkeiten antizipiert. Er stellt sich den

Ablauf von Ereignissen oder den Zustand von Dingen vor. Er stellt „Hypothesen über Weltstrukturen“¹³ auf. Indem er vorherzusehen versucht, was geschehen wird, spekuliert er darüber, was möglich ist. Er nimmt an, dass es Ähnlichkeiten zwischen seiner Alltagswelt und der Erzählwelt gibt, dass hier wie dort die gleichen Gesetze gelten. Der Nutzer bezieht die objektiven Bedingungen, die Regeln dieser Erzählwelt und seine medialen Erzählkenntnisse sowie seine subjektiven Bedingungen, seine persönlichen Wertvorstellungen, sein Beurteilungsvermögen und so weiter in die – mehr oder weniger unbewusste – (Navigations-)Überlegung ein. Er muss sich also Gedanken machen über das Funktionieren und die Grundlagen dieser Welt. Er kann spielerisch so viele Wege erproben, wie die Software beziehungsweise die Hypertext-Struktur vorgesehen hat. Damit geht die Aktivität des Nutzers weit über Iser's literaturwissenschaftliches Konzept hinaus.

Den mit Hilfe computervernetzter Umgebungen inszenierten imaginären Erzählräumen sind – wie oben aufgeführt – vielfältige Erscheinungsformen zueigen. Es kann sich dabei um virtuelle Welten bzw. interaktive Erzählungen handeln, die im Museum, im öffentlichen Raum, als Installation, via Kino, Fernsehen, via Mobiltelefon oder auf einem Internet-Rechner zugänglich gemacht werden. Die Kreation eines navigierbaren Raumes – der kein Illusionsraum ist – geht oftmals mit der Forderung nach einer Anbindung an den realen Raum, einer Verbindung zum urbanen Raum, einher¹⁴. Es handelt sich hierbei um eine Neubewertung des Raumes, um Standortbestimmungen, wobei auf bewährte Repräsentationen des Raumes verzichtet wird und stattdessen ein Raum von Zeichen und Text auftaucht. Dabei entsteht der Raum durch den Nutzer, dadurch, dass dieser entscheidet, benutzt, seine individuelle Struktur entwickelt. Die interaktive Umgebung wird nicht imaginiert sondern durch körperliche Bewegungen des „bewegten Betrachters“¹⁵ verursacht und physisch erlebt. Ein deutlicher Schwerpunkt der Arbeiten ist die körperliche Erfahrbarkeit, nicht reine Veranschaulichung oder intellektuelle Abstraktion.

Es wird deutlich, dass man seitens des interaktiven Werkes weniger von Narration sprechen kann. Es liegt vielmehr ein Erfahrungs- oder Möglichkeitsraum vor. Eine ‚Narration‘ entsteht in der Aktivität des Nutzers. Während seines Aufenthalts in einem Tableau von Erlebnismöglichkeiten setzt sich in seinem Kopf wenn auch keine Geschichte, so doch ein persönliches Erlebnis zusammen. Wie deutlich wird, bildet der Raum hierbei eine maßgebliche

Konstituente. Dem reisenden Nutzer eröffnet sich ein Tableau an Erlebnisräumen, die zugleich als Parallelwelten zur Verfügung stehen und als Möglichkeitsräume Wirklichkeitsmodelle erproben lassen¹⁶. Die Schaffung erzählerischer Umgebungen ist nicht nur künstlerisches Ausdrucksmittel, sondern ebenfalls, wie Andrea Zapp betont¹⁷, als Teil einer sozialen Praxis zu betrachten. Indem reale und virtuelle Räumlichkeiten und Umgebungen bei der von Performances, Installationen und Websites genutzten technologischen Vernetzung ineinander verwoben werden, entstehen ‚Seins-Räume‘, die als partizipative Plattformen genutzt werden. Das Eingreifen an einem entfernten realen Raum¹⁸ via Internet ist ein weiterer Aspekt dieser Nutzung vernetzter Umgebungen. Die telematische Kunst ist an der Partizipation, an der Einmischung und/oder dem Ausdruck des Nutzers ausgerichtet und demonstriert damit das brüchig gewordene Sender-Empfänger-Modell der Massenmedien. Es entsteht ein Nebeneinander von Hier und Dort; verschiedene Schichten von Anwesenheiten treffen aufeinander. Die Vorstellung eines lokalen Raums der Handlung gerät in Auflösung.

Die interaktive Umgebung bedarf somit der aufwändigen Organisation eines ‚Möglichkeitsfeldes‘¹⁹. In diesem Sinne steht die räumliche Orientierung als maßgebliche Konstituente im Zentrum der Betrachtungen digitaler Umgebungen. Der reale Raum der Installation oder der virtuelle dritte Raum bestimmen und beschränken die Handlungsmöglichkeiten des Nutzers. Er befindet sich in einer spezifischen physischen Situation, die vom Künstler als ein für Erfahrungsprozesse vorgesehener Ort eingerichtet wurde. Diese Räume erschließen sich nicht denkend, sondern im Wahrnehmungsprozess des sich bewegenden Nutzers²⁰. Der Effekt ist ein sich handelnd manifestierendes Körperbewusstsein, von dem auch im Kontext des Tanzes die Rede ist²¹.

Wie deutlich wurde, handelt es sich bei der Verräumlichung der Narration in der digitalen Medienkultur um Gefüge von Möglichkeiten, um Handlungsräume für den Benutzer, der aufgefordert ist, sich in diskursive Felder einzubringen, in die Handlung einzugreifen, selbst zu ordnen und komplexe Wechselbeziehungen einzugehen. Der Nutzer muss hierfür (je nach Interface mehr oder weniger) mobil sein; er muss sich durch dieses Gefüge hindurch bewegen. Schließlich stellen digitale Erzählungen den Wirklichkeitsentwürfen traditioneller Erzählformen Möglichkeitsräume entgegen, die der Lebenskultur des 21. Jahrhunderts entsprechen. Die Position des Nutzers ist mit den Begriffen des ‚impliziten Lesers‘ nur unzureichend beschrieben – seine Aktivität geht über die Imagination hinaus: Er erlebt, bewegt sich und agiert in und

mit den vernetzten narrativen Umgebungen. Seine Fähigkeit, mit der vorgefundenen Komplexität nach eigenen Kriterien umzugehen, ist im Prozess der Interaktion auf die Probe gestellt.

¹ In diesem Kontext ist etwa vom *spatial* (Schlögel, Karl: *Im Raume lesen wir die Zeit. Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik*. München: Hanser Verlag 2004) oder *topographical turn* (Weigel, Sigrid: Zum ‚topographical turn‘ – Kartographie, Topographie und Raumkonzepte in den Kulturwissenschaften. In: *KulturPoetik* 2/2002, S. 151–165) die Rede. Wobei die Denkfigur der ‚Kehre‘ selbst bereits mit einer räumlichen Vorstellung arbeitet. Eine Systematisierung der Herangehensweise raumwissenschaftlicher Forschungspraxis in den Sozial-, Geistes- und Kulturwissenschaft steht noch aus.

² Siehe hierzu Ott, Michaela und Elke Uhl (Hg.): *Denken des Raums in Zeiten der Globalisierung*. Stuttgart: LIT Verlag 2006.

³ Döring, Jörg: Vorläufiges zu einer ‚spatialen Hermeneutik‘ des digitalen Medienumbruchs. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 6, 2006, Heft 1, S. 55–70.

⁴ Lefebvre, Henri: *La production de l'espace*. Paris: Anthropos 1974.

⁵ Im Sinne der von Deleuze und Guattari 1977 entworfenen Metapher. Deleuze, Gilles und Felix Guattari: *Rhizom*. Berlin: Merve Verlag 1977.

⁶ ‚Narration‘ und ‚Geschichte‘ werden im Folgenden im Sinne einer kulturellen Praxis, die nicht an eine mediale Form wie die literaturtheoretische Narrativik, das kinematografische Erzählen sowie Theorien zum ‚digital storytelling‘ gebunden ist, verstanden. Es sei an dieser Stelle auf die für den Kontext anschlussfähigen Untersuchungen wie des Palimpsests in der Literaturtheorie Gérard Genettes und Hartmut Winklers Darstellung des filmischen Raums verwiesen: Genette, Gérard: *Palimpsestes*. Paris: Seuil 1982. Winkler, Hartmut: *Der filmische Raum und der Zuschauer*. Heidelberg: C. Winter Universitätsverlag 1992.

⁷ Lev Manovich, der den Terminus ‚Datenbank-Erzählung‘ geprägt hat, stellt die Narration und die Datenbank als zwei konkurrierende Kulturformen dar: „database and narrative are natural enemies“ (S. 225) und „In new media, the database supports [...] a form whose logic is the opposite of the logic of the material form itself – narrative“ (S. 228). Siehe Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press 2001, S. 218–243 und Brouwer, Joke et al (Hg.): *Making art of databases*. Rotterdam: NAI Publishers 2003.

⁸ So sind die Metaphernbildungen um die Orientierungsbewegungen des Nutzers von räumlichen Beschreibungen geprägt, wenn vom ‚Datenraum‘, der ‚Datenautobahn‘, dem ‚Cyber-space‘ und den ‚informational landscapes‘ in den Begriffen ‚map‘, ‚net‘, ‚portal‘ und ‚chatroom‘ die Rede ist. Die Navigation im komplexen Hypertext wird mit dynamischen Raum-Bewegungen konnotiert: ‚stöbern‘, ‚navigieren‘, ‚surfen‘ und viele andere mehr. Diese Sichtweise findet ihre Bestärkung in der Namensgebung der ersten populären Browserprogramme: ‚Internet Explorer‘ und ‚Netscape Navigator‘.

⁹ Siehe besonders: Iser, Wolfgang: Die Appellstruktur der Texte. In: Rainer Warning (Hg.): *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*. München: Wilhelm Fink Verlag 1975, S. 228–252. Für die Kunstwissenschaft adaptierte Wolfgang Kemp zentrale Elemente der Rezeptionsästhetik, vgl. Kemp, Wolfgang: *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*, Köln 1985.

¹⁰ Söke Dinkla bezeichnet dies als Hauptmerkmal des „flottierenden Werks“. In: Dinkla, Söke. Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform. In: Peter Gendolla et al. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag, 1991, S. 64 – 91.

¹¹ Der Überwindung der Probleme und Nutzung von Möglichkeiten in der Verbindung zwischen Interaktion und Narration widmet sich die Forschungspraxis von Chris Hales zu interaktiven Filmen. Siehe hierzu: Hales, Chris: New Paradigms < > New Movies. Interactive Film and New Narrative Interfaces. In: Martin Rieser und Andrea Zapp (Hg.): *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London, Karlsruhe: British Film Institute 2002, S. 105–119.

¹² Der Aspekt des Spielerischen soll an dieser Stelle ausdrücklich betont werden, ein verdeutlichender Exkurs in den Bereich der eGames vor dem Hintergrund der ‚Reise des Spielers‘ kann hier aus Platzgründen leider nicht stattfinden.

¹³ Eco, Umberto: *Lector in Fabula*. München: Deutscher Taschenbuchverlag 1990, S. 143.

¹⁴ Siehe beispielsweise Jeffrey Shaws 1988 entwickelte interaktive Installation *The Legible City*, in welcher der Nutzer auf einem fest montierten Fahrrad durch eine virtuelle Stadt steuert. Das Zusammentreffen von Politik und Kultur zeichnet sich auch in frühen mit Raumkonzepten arbeitenden Netzaktivitäten ab, die in Stadtprojekten wie *De Digitale Stad* und *Die internationale Stadt* das soziale Muster der Stadt in die Netzwelt transponieren.

¹⁵ Siehe Hünnekens, Annette: *Der bewegte Betrachter*. Köln: Wienand Verlag 1997.

¹⁶ In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, dass bereits für die Autoren der frühen Moderne der Fokus auf den intellektuellen Prozess der Werkaneignung eine Kritik an einer deterministischen Weltsicht implizierte.

¹⁷ Zapp, Andrea (Hg.): *Networked narrative environments as imaginary spaces of being*. Manchester: Cornerhouse Publications 2004, S. 11.

¹⁸ Hier sei auf die telematische Arbeit *TeleGarden* (1996) von Ken Goldberg u. a. hingewiesen, bei der einer sich immer wieder neu formierende online-Gemeinschaft die telerobotische Pflege eines über Webcam zu beobachtenden Gartens obliegt. Diese Formen des Fernhandelns in Echtzeit erlauben Untersuchungen über das Verhältnis von Nähe und Distanz in der Telepräsenz sowie über Gruppen-Interaktionen ohne physischen Kontakt.

¹⁹ Eco, Umberto: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag 1973, S. 203.

²⁰ Ausführlicher zu dem Aspekt der Wahrnehmungskonfiguration mittels Schnittstellen-Gestaltung siehe Missomelius, Petra: Zwischen Begehren und Entsinnlichung - zur Ästhetik digitaler Medien. In: Burkhard Röwekamp et al. (Hg.): *Medien/Interferenzen*. Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 111-119.

²¹ Siehe hierzu: Dinkla, Söke und Martina Leeker (Hg.): *Tanz und Technologie. Auf dem Weg zu medialen Inszenierungen*. Berlin: Alexander Verlag 2002.

**Kulturindustrielle Repräsentationsstrategien
der ‚Political Incorrectness‘ in Computerspielen
am Beispiel von *GTA San Andreas***

Andreas Jahn-Sudmann & Ralf Stockmann

Ultimately, if you are over 18, love videogames, and heaping doses of political incorrectness and foul language do not bother you, I would have a difficult time believing that you would not enjoy this game.¹

Vorrangig konzentrieren sich die Kontroversen um Computerspiele bisher auf die Simulation von Gewalt und deren angenommene schädliche Auswirkungen, insbesondere auf Kinder und Jugendliche. Dagegen fanden Debatten zur Darstellung von Sexualität, ein eigentlich ‚klassischer‘ Fokus im Kontext möglicher sozial schädlicher Folgen von Medienkonsum, in Bezug auf Computerspiele bislang selten statt, was insofern leicht erklärt werden kann, als die Repräsentation sichtbarer Sexualität in Computerspielen, nicht zuletzt mit Blick auf deren Status als Kinder- und Jugendunterhaltungsmedium, eher selten praktiziert wurde.

Im Rahmen der folgenden Überlegungen zum populären Computerspiel *GTA San Andreas* (2004) wird es auch um Fragen der Darstellung von Sexualität und Gewalt in Spielen gehen. Als Beitrag zur kritischen Spieleforschung möchten wir jedoch den Fokus auf einen Aspekt der Repräsentation verschieben, der als solcher unerkannt, für den spezifisch kontroversen Gehalt des Spiels von Relevanz ist: die Artikulation des ‚politisch Inkorrekten‘.

1. ‚Political Correctness‘/‚Political Incorrectness‘: vermeintliche Zensur/Pseudotabubruch

Seit Anfang der 1990er wurde ‚Political Correctness‘ (PC) vor allem als Klammerbegriff für eine vermeintliche Zensurpraxis verwendet, die angeblich Wahrheiten unterdrückt und mit absurden Redevorschriften demokratische Grundrechte verletzt und traditionelle Werte und kulturelle Traditionen aufhebt. Diejenigen, die so von PC sprechen, konstruieren eine Gemeinschaft von PC-Anhängern sowie eine vermeintliche Einheit dessen, was unter PC dem Inhalt nach zu verstehen sei. Zu Unrecht, wie u.a. Marc F. Ertl (2004) festgestellt und die Rede von ‚Political Correctness‘ als Scheindebatte entlarvt hat: Es gibt keine Vertreter einer ‚Political Correctness‘ und entsprechend keine politischen Programme, die mit der Bezeichnung PC argumentativ zu fassen wären.²

Dieses Wissen hat sich jedoch nicht durchgesetzt, mit der Konsequenz, dass der PC-Begriff nach wie vor primär auf pejorative Art und Weise Gebrauch findet. In dem Maße, wie sich PC als negativer Terminus etablierte, konnte ‚Political Incorrectness‘ zum positiv besetzten, identifikationsstiftenden Konzept der hegemonialen Kultur avancieren. Es wurde zum Inbegriff der legitimen Provokation, der Unangepasstheit, der Subversion der PC-Subversion. Abgesehen von dieser sehr basalen Bedeutung lassen sich drei Gebrauchstypen des Begriffs ‚Political Incorrectness‘ unterscheiden:

- als absichtsvoll tabubrechende (kulturindustrielle) Verkaufstechnik. Dies verweist auf den Attraktionswert des ‚politisch Inkorrekten‘ z.B. in Form der Satire, der Ironie oder als ‚tabulose‘ Zustandsbeschreibung. Dieser Kontext fungiert zugleich als Legitimationsrahmen. Entscheidend ist, dass dieser Typus mit keiner bestimmten politischen Einstellung oder Zugehörigkeit korrespondiert. So kann beispielsweise die populäre ABC-Talkshow *Politically Incorrect* (1994-2002), die weithin als politisch liberal angesehen wurde, unter diese Kategorie subsumiert werden.
- als konservativer/rechtskonservativer Gegendiskurs, um die imaginäre Vorstellung/Einheit PC zu diskreditieren. Im Zusammenhang mit der PC-Diskussion erschienen unzählige Publikationen, die eindringlich das vermeintliche Bedrohungspotenzial der ‚Political Correctness‘ vorführen.³
- als intendiert diskriminierende Repräsentations- und Propagandapraxis, bei der es offensichtlich nicht (allein) um ‚Spaß‘ geht, sondern um rassistische, antisemitische, sexistische Einstellungen, die offen artikuliert werden. Dieser Typus ist selten – aber er existiert. Ein Beispiel ist das rassistische und antisemitische *Ethnic Cleansing*, das von dem Label Resistance Records der Neonazi-Organisation National Alliance als „the most politically incorrect video game ever made“ beworben wird.⁴

2. ‚Political Incorrectness‘ als Analysekonzept?

Bei der Frage nach ‚politisch inkorrekten‘ Computerspielen kann es jedoch nicht allein um solche gehen, die im Sinne einer Selbst- oder Fremdzuschreibung derart explizit bezeichnet werden, sondern die sich gleichsam *implizit* als ‚politisch inkorrekt‘ darstellen. Dies führt unweigerlich zu der Überlegung, inwieweit man überhaupt (theoretische) Annahmen von ‚politisch inkorrekten‘ Artikulationen in ein kritisches Analysekonzept überführen kann. Einerseits liegt der Verdacht einer ‚Hermeneutik des Verdachts‘ oder ‚paranoider Lesarten‘ nahe, wenn man im Rahmen einer kritischen Analyse bestimmte kulturelle Artefakte als ‚politisch inkorrekt‘ problematisiert. Für selbsternannte PC-Gegner wäre dies nur ein dankbarer Beleg für ihre These, eine derartige kritische Analysepraxis sei bloße Zensur. Andererseits müsste

man von vorneherein über eine (heuristische) Definition des ‚politisch Inkorrekten‘ verfügen, was die Schwierigkeit vorschneller Fixierungen und normativer Setzungen beinhaltet.

Trotzdem ist es sinnvoll, eine Minimaldefinition des ‚politisch Inkorrekten‘ aufzustellen: So beziehen sich ‚politisch inkorrekte‘ Repräsentationen auf soziokulturelle Formationen mit subordiniertem Status (Homosexuelle, Frauen, ‚ethnische‘ Minoritäten etc.), die *im Sinne einer kalkulierten Provokation, eines gezielten ‚Tabubruchs‘* diskriminierend dargestellt werden. Dabei ist die erkennbare Intention *nicht* politisch korrekt zu sein, wichtiger als der Inhalt des ‚politisch Inkorrekten‘. Der Rezipient soll lediglich registrieren, dass im jeweiligen Produkt textuelle Strategien des Unterlaufens der PC wirksam sind. Die Herabsetzung sozialer Minoritäten gehört jedoch zum Kernbestandteil einer ‚politisch inkorrekten‘ Artikulation.

3. GTA San Andreas – Zur Spielhandlung

San Andreas ist der fünfte Teil der *Grand Theft Auto*-Serie, die ursprünglich von dem schottischen Spiele designer Dave Jones (DMA-Design, später Rockstar North) entwickelt wurde. Das Spiel basiert auf Auto(renn)-Sequenzen und 3rd-Person-Shooter-Einlagen. Dem Rollenspiel entliehen ist die Kombination von Levelmissionen und selbst gestaltbaren Spieloptionen, in denen der Spieler der Ausübung beruflicher Tätigkeiten oder dem Erkunden der Spielwelt nachgehen kann.

Ebenfalls dem Rollenspiel ähnlich ist das ‚Aufrüsten‘ der Spielfigur und ihres Fuhrparks. Das Tunen von Autos entspricht anderen kulturellen Imaginationen einer ‚ethnisch‘ konstruierten Macho-Kultur (beispielsweise MTVs *Pimp My Ride*) und wird auch auf die Spielfigur übertragen: von der Frisur, über Kleidung, Tattoos bis zu Muskelmasse kann der Charakter innerhalb vorgegebener Grenzen modelliert werden.

Die Spielhandlung dreht sich um den Aufstieg des jungen Afroamerikaners Carl „CJ“ Johnson vom Kleinkriminellen zum Bandenführer an der Westküste der USA der frühen 1990er Jahre. Die urbane Spielwelt ist geprägt von Gewalt, von Sachbeschädigung bis zu Mord. Wiederkehrende Motive sind die ‚Ehre‘ der Familie oder der Gangs. Die Abgrenzung der eigenen Gruppe zu ‚den Anderen‘ erfolgt in erster Linie über ‚ethnische‘ Zugehörigkeit. Die Banden sind über klischeehafte Inszenierungen ‚ethnisch‘ eindeutig codiert: z.B. als Afroamerikaner, Hispanics oder Asiaten. Ein für *GTA* neues Element ist die Integration heterosexueller Beziehungen. Carl kann bis zu sechs Freundinnen erobern. Auch wenn diese Beziehungen nicht im Mittelpunkt stehen,

sind sie aufschlussreich für die spezifische Artikulation der Verbindung von *race* und *sex/gender*.

4. Zur Repräsentation von Afroamerikanern in Games

Es hat lange gedauert, bis Afroamerikaner in der medial vermittelten Öffentlichkeit jenen Grad an kultureller Sichtbarkeit erreicht haben, der heute selbstverständlich erscheint. Diese Entwicklung fand nicht in allen Medien gleichermaßen statt – in der elektronischen Spieleunterhaltung sind ‚Nicht-Weiße‘ als zentrale Figuren selten vertreten. Meist ist ihre Repräsentation auf Sport- oder Beat‘M-Up-Spiele beschränkt.⁵ Außerhalb dieser Genres findet sich eine der ersten schwarzen Spielfiguren mit Michael F. Stoppe in dem Rollen-Adventure-Spiel *Maniac Manson* (1987). Bemerkenswert ist, dass Michael nicht auf der Spielepackung abgebildet ist: Hier sind nur fünf (weiße!) der sieben im Spiel steuer- bzw. wählbaren Charaktere vertreten. Einen schwarzen Charakter als vorgegebene, spielbare Figur *im Zentrum* eines Games bietet auch der Action-Shooter *Urban Chaos* (2000) an, in dessen Mittelpunkt die jamaikanisch-amerikanische Polizistin Darci Stern steht.

Es stellt sich die Frage, inwieweit die Darstellung schwarzer Spielfiguren in Mainstream-Computerspielen überwiegend der PC-Repräsentationspolitik aktueller Hollywood-Filme folgt, die an der Oberfläche von dem Bemühen bestimmt sind, eine diskriminierende Darstellung von Afroamerikanern (sowie anderer Minoritäten) zu vermeiden. So gehört es mittlerweile zur Standardpraxis Hollywoods, dass Afroamerikaner Helden und ‚normale‘ Bürger verkörpern, ohne scheinbar nennenswerte, problematische Differenz zur dargestellten ‚weißen Kultur‘.

Anders in *San Andreas*: CJ ist die Verkörperung der ‚*black gangsta hip hop culture*‘, die in den frühen 1990ern einen Popularisierungsschub erfahren und in den kulturellen Artefakten der globalen Medienindustrie ihren Niederschlag gefunden hat – in Videos von *gangsta rappern* wie Ice T oder The Notorious BIG oder in Filmen des New Black Cinema wie *Boyz N the Hood* (1991) oder *Menace II Society* (1993). Diese kulturellen Artikulationen folgen einer Repräsentationspolitik, die den integrationistischen Visionen Hollywoods diametral entgegensteht.

5. ‚Welcome to the black gangsta world!‘ Zur kulturellen Geographie der Spielwelt

San Andreas ist explizit in der ‚*ghetto culture*‘ der 1990er Jahre angesiedelt und verweist intertextuell auf deren populärkulturelle Artefakte. Es ist aber

nicht so, dass hier lediglich ein populärkulturelles Produkt auf andere verweist. Am Ende des Spiels wird auf die L.A. Riots von 1992 Bezug genommen. In Anlehnung an die realen Ereignisse führt ein Polizeiskandal zu Ausschreitungen. *San Andreas* erscheint insofern realistisch, als ein Referenzbezug zur realen Welt deutlich erkennbar ist und im Spieldesign aufwändig in Szene gesetzt wird. Die drei Städte der Spielwelt Los Santos, San Fierro und Las Venturas orientieren sich an Los Angeles, San Francisco und Las Vegas. Gebäude, Hotels, oder Stadtviertel finden sich in *San Andreas* unter anderem Namen wieder: Hollywood heißt Vinewood. Mullholland in Los Santos ist Beverly Hills und The Luxor in Las Vegas taucht in Las Venturas als Carlos Del Aztecas auf, usw. usf. Trotz derartiger Referenzen lädt *San Andreas* nicht ernsthaft zu Glaubwürdigkeitsüberprüfungen im Sinne eines empirischen und psychologischen Realismus' ein. Vielmehr handelt es sich um ein bizarres Universum, das von *gang wars*, organisierter Kriminalität und Drogen beherrscht wird.

6. Der ‚eindimensionale Schwarze‘

Es ist ein grundlegendes Merkmal von Avatars, dass sie nur zum Teil durch das Spiel präformiert sind. Vielmehr wird ihr Charakter auch durch den Spieler bestimmt, wobei dessen Spielraum wiederum durch den Programmcode geregelt ist.

Hier interessieren vor allem die Eigenschaften der Spielfigur, die unabhängig von den Entscheidungen des Spielers festgelegt sind. Dazu zählen nicht nur CJs Hautfarbe, Geschlecht und sexuelle Orientierung sondern auch seine Identität als gewalttätiger Krimineller. Die Verbindung der Identitätskonstruktionen schwarz/männlich/heterosexuell/gewalttätig/kriminell hat eine lange Tradition in der Welt populärkultureller Repräsentationen: So in David W. Griffiths *Birth of A Nation* (1915), den Blaxploitation-Filmen der 1970er Jahre oder im New Black Cinema. Henry Jenkins hat bereits einen Vorgängerteil der populären Spiel-Serie *GTA III* als *Birth of a Nation* der Computerspiele bezeichnet und damit in den Rang eines bedeutenden Kunstwerks gehoben. In diesem Kontext interessiert eher, was auch Jenkins berücksichtigt, ob – in diesem Fall – *San Andreas* ähnlich repräsentationspolitisch zweifelhafte Implikationen aufweist wie Griffiths Film, insbesondere in der Darstellung von *race*.⁶

Der *gangsta* ist eine Figur, die den innerhalb und außerhalb der ‚*black culture*‘ stets erhobenen Forderungen nach *positive role models*, wie sie Hollywood in Filmen wie *Independence Day* (1996) oberflächlich befriedigt⁷, radi-

kal zuwiderläuft. CJ ist hier keine Ausnahme. Hinzu kommt, dass der Verbrecherkosmos in *San Andreas* fast ausschließlich ‚ethnisch‘ markiert ist. Es gibt kaum weiße Verbrecher. Demgegenüber thematisiert das New Black Cinema auch ‚weiße Gewalt‘ (etwa seitens der Polizei), womit die Gewalt der unterdrückten schwarzen Jugendlichen kontextualisiert wird. Selbst wenn ein *schwarzer* Polizist in diesen Filmen brutal gegen *schwarze* Jugendliche vorgeht, ist dies noch als Ausdruck eines Selbsthasses zu lesen, womit der Anpassungsdruck einer ‚schwarzen Kultur‘ an eine ‚weiße Kultur‘ illustriert wird (aber auch als die nicht unproblematische Vorstellung der Verleugnung einer spezifischen kulturellen Identität). In *San Andreas* gibt es keine Kontextualisierung der Gewalt: Sie würde nicht zum Gestus des ‚politisch Inkorrekten‘ passen – im Gegenteil könnte sie eher als Ausdruck eines ‚PC-konformen‘ *race*-Diskurses erscheinen.

7. Style, Coolness, Gewalt und Ironie

Ein zentrales Charakteristikum des Spiels ist die Verbindung von *style*, Ironie und exzessiver Gewalttätigkeit, die auch für den diegetischen Kosmos und die Figuren in Quentin Tarantinos *Pulp Fiction* (1994) charakteristisch ist.⁸ Wie in *Pulp Fiction* figurieren in *San Andreas* die kulturellen Kodierungen der ‚*black ghetto culture*‘ vor allem als kulturelle Artefakte, als *style*-Repertoire, losgelöst von jeglicher historisch-sozialen Verankerung. Auch in *Pulp Fiction* verweisen die Artikulationen der ‚*black ghetto culture*‘ eher auf andere popukulturelle Artefakte der Medienkultur, als auf reale Ereignisse bzw. Diskurse. Jegliche politisch-soziale bedeutsame Referenzspur zu den enunziativen Kontextbedingungen jener Artikulationen einer sich als ‚*black culture*‘ darstellenden/dargestellten Kultur ist damit getilgt.

Von derartigen Referenzen entkleidet, fungiert die ‚*black culture*‘ als kulturelles Repertoire für fantasmatische Aneignungsprozesse, nicht zuletzt einer weißen heterosexuellen (männlichen) Kultur. Spiel und Film erlauben es u.a. weißen heterosexuellen Mittelklasse-Subjekten den Platz ‚des Anderen‘ einzunehmen, ohne den eigenen zu verlassen. Kulturelle Insider können sich als Außenseiter imaginieren, einen komfortablen Ausflug in Differenz unternehmen. Dem Akt dieser imaginären Aneignung geht die Neutralisierung der sozialen und politischen Kategorie *race* voraus. Gleichzeitig bleiben stereotype *race*-Konstruktionen, die fester Bestandteil der hegemonialen Kultur sind, erhalten. Dazu gehört insbesondere die ‚Gleichsetzung‘ von *blackness* mit *style*, *coolness* und Gewalttätigkeit/Kriminalität, die anders als etwa bei den Blaxploitation-Filmen keine politische Dimension mehr erkennen lässt.

Vielmehr wird die semantische Kopplung ironisch gerahmt, gebrochen, gesteigert. Diese Verbindung im Kontext einer ironischen, humorvollen Einbettung ist für unsere Analyse entscheidend. Einerseits ist sie konstitutiv für den demonstrativen Gestus des vermeintlich Subversiven, andererseits stellt sie jenen legitimatorischen Rahmen zur Verfügung, der die einseitig stereotypisierende Repräsentation von Afroamerikanern ebenso erlaubt, wie spezifische sexistische Einschreibungen.

8. Beyond „Hot Coffee“ – Race, Sex & Violence

Bei der Altersfreigabe von Computerspielen, insbesondere in den USA, wird auf die Darstellung von Sexualität empfindlicher reagiert als auf die Darstellung von Gewalt.

San Andreas illustriert diese Unverhältnismäßigkeit anschaulich: So beinhaltet das erfolgreiche Beenden des Spiels zwangsläufig vielfachen Mord. Mittels einfacher Cheats, die Sonderfunktionen freischalten, ist es ferner möglich – und da von den Programmierern selbst implementiert, anscheinend auch erwünscht – den ‚body count‘ zu steigern.

Die Anwendung von Gewalt war seit jeher Bestandteil kommerzieller Computerspiele. Bereits Mitte der 1970er Jahre wurde mit *Death Race 2000* (1976) das erste Spiel wegen seines Gehalts an Gewaltinhalten vom Markt genommen. Offiziell bestand das Spielziel darin, für das Überfahren von ‚Gremlins‘ im Rahmen eines vorgegebenen Zeitfensters Punkte zu sammeln. Aufgrund der sehr reduzierten, abstrakten Grafik konnten diese Figuren jedoch durchaus als Darstellungen von Menschen wahrgenommen werden.

Die Anzahl der zu tötenden Feinde war schon in frühen Spielen beträchtlich. Eine Steigerung ist somit entweder an ein Mehr an Realismus (Grafik, Sound) oder an die spezifische Einbettung der Gewalt gebunden. Letztere brachte in den 1980ern eine Reihe ‚politisch inkorrekt‘er Spiele hervor. *Commando Lybia* (1986) beinhaltete Exekutionen und präsentierte sich als „the sadism game of the year“ an. Eine besondere Form ‚politisch inkorrekt‘er Spiele, insbesondere was die Darstellung von *race* betrifft, sind die *hate games*. Schon die Titel wie *Ethnic Cleansing*, *Shoot The Blacks*, *White Power Doom* oder *KZ Manager Millennium* lassen wenig Interpretationsspielraum bezüglich der den Spielen zugrunde liegenden Haltungen und Absichten zu. Ziel ist stets die Vernichtung der immer gleichen Gegnergruppen (Afroamerikaner, Araber, Juden).

Aber auch jenseits der rassistischen und antisemitischen *hate games* spielt *race* in Computerspielen eine wesentliche Rolle bei der Konstruktion von

Feindbildern. So setzen viele Ego-Shooter Phantasiewesen als Gegner ein, die problemlos als ‚fremde Rasse‘ identifiziert werden können, etwa Insekten oder Echsen. Obwohl die Feinde erkennbar mit (überlegener) Intelligenz ausgestattet sind, wird das Töten durch die Konstruktion der ‚rassischen Andersartigkeit‘ legitimiert. *Race* als unhinterfragte Differenzkategorie bestimmt auch die Rollenspiele: Durch die Auswahl der (Phantasie-) ‚Rasse‘ – Mensch, Zwerg, Elf – wird schon zu Beginn dessen weiterer Lebensweg festgelegt. Im *race*-Diskurs von *San Andreas* werden jedoch neue Grenzen ausgelotet und die Feindbilder durch menschliche ‚Rasse‘-Konstruktionen festgelegt.

Nach Erscheinen von *San Andreas* erfolgte keine Debatte über die Fragwürdigkeit der Cheats zur Simulation von Amokläufen. Anders hingegen bei Veröffentlichung des „Hot Coffee“-Patches, durch den die Sexualhandlungen der Hauptfigur mit ihren Freundinnen sichtbar werden. Dabei ist man weit von ernstzunehmender Pornographie entfernt: Eher unbeholfen ruckeln zumeist angezogene Polygonmenschen aneinander herum. Die Reaktionen auf den im Internet verbreiteten Patch waren eindeutig: In den USA wurde das Spiel als „Adults Only“ eingestuft und damit *de facto* aus dem Handel genommen, in Australien explizit verboten. Rockstar Games veröffentlichte daraufhin einen Gegenpatch „Cold Coffee“ – neu ausgelieferte Spiele lassen sich nicht mehr freischalten.

Die Implementierung kontroverser gewalthaltiger Spiele gehorcht weitestgehend einer geschlechtsspezifischen Logik. Physische Gewalt gegen unbewaffnete Frauen anzuwenden wurde in kommerziellen Computerspielen als *notwendiger* Bestandteil von Missionen bislang unseres Wissens nicht eingefordert. Das gilt auch für die *GTA*-Serie. Allerdings ermöglicht das Spiel *optional* Frauen anzugreifen oder zu töten. Weibliche Spielfiguren, die Gewalt anwenden, sind mittlerweile keine Seltenheit mehr. Ebenso findet man gewalttätige Frauen in *San Andreas*. In den ländlichen Missionen der „Badlands“ unternimmt CJ zum Beispiel mit der Latina Catalina bewaffnete Raubzüge. Das erkennbare Missverhältnis zwischen dem ausbleibenden Diskurs über die Gewalt im Vergleich zur kontroversen Debatte zur Sexualität wiegt umso problematischer, als die Darstellung von *sex/gender* in *GTA San Andreas* durchaus kritisch betrachtet werden muss.

Frauen werden hier häufig als Ware gehandelt. Der Besuch bei Prostituierten steigert den ‚Gesundheitsstatus‘ der Figur oder der Spieler kann in die Rolle eines Zuhälters schlüpfen. Die weiblichen Figuren des Spielkosmos sind optisch deutlich sexualisiert und präsentieren sich im Mulveyschen Sinn als Ob-

jekte des männlichen Blicks⁹: Die meisten Frauen scheinen nicht älter als 30 zu sein, sind schlank und tragen körperbetonende Bekleidung. Dieser Eindimensionalität des visuellen Erscheinungsbildes von Frauen im Spiel entspricht auch die Konzeption des sexuellen Begehrens der Freundinnen, mit denen CJ eine Beziehung eingehen kann. Entscheidend für das Zustandekommen einer Beziehung ist der „sex appeal“, der sich unter anderem aus cooler Kleidung, angesagten Autos und einem muskulösen Körper errechnet. Gleichzeitig wird weibliches Begehren auf eine Weise konstruiert, die automatisch im Sinne eines einfachen Reiz-Reaktions-Schemas auf fragwürdige Inszenierungsstrategien schwarzer, sexualisierter Männlichkeit reagiert; womit letztlich nicht ein Bild aktiver weiblicher Sexualität dargestellt, sondern nur permanente sexuelle Verfügbarkeit suggeriert wird. Eine Einflussnahme auf die Kommunikation ist nicht möglich. Immerhin: Es gibt kein ‚Standardrezept‘ für die verschiedenen Freundinnen. Der Spieler muss sich auf ihre unterschiedlichen Bedürfnisse einstellen, damit eine (sexuelle) Beziehung zustande kommt. Einerseits lassen sich die Freundinnen durch ‚klassische‘ romantische Konzepte wie Spazierfahrten und Ausgehen umwerben, andererseits wird dieser ‚romantische Plot‘ durch die Präferenzen einiger Freundinnen (beispielsweise hat eine der potenziellen Partnerinnen CJs eine Vorliebe für sadomasochistische Praktiken) konterkariert.

Romantik ist in den Artikulationen und Diskursen der Populärkultur ein Konzept, mit dem die Beziehung der Geschlechter sowie die Darstellung sozialer Minoritäten als ‚normal‘ dargestellt wird. Sie ist anzusiedeln in einem komplexen Cluster heterosexueller Praktiken, die, so Lauren Berlant und Michael Warner,

get [...] confused, in heterosexual culture, with the love plot of intimacy and familialism that signifies belonging to society in a deep and normal way. Community is imagined through scenes of intimacy, coupling, and kinship. [...] A whole field of social relations becomes intelligible as heterosexuality, and this privatized sexual culture bestows on its sexual practices a tacit sense of rightness and normalcy. This sense of rightness – embedded in things and not just in sex – is what we call heteronormativity. Heteronormativity is more than ideology [...], it is produced in almost every aspect of the forms and arrangements of social life: nationality, the state, and the law; commerce; medicine; and education; as well as in the conventions and affects of narrativity, romance, and other protected spaces of culture.¹⁰

Die Repräsentationslogik der ‚Political Incorrectness‘ hat aber keine Dekonstruktion von Heteronormativität im Sinn. Ihr Attraktionswert liegt vielmehr gerade darin, stereotyp weiblich konnotierte Romantik, etwa mit dem

Stilmittel herabsetzender Komik, zu degradieren und zwar insbesondere auf Kosten der beteiligten sozialen Minorität. Letzteres ist wiederum der regressiven Anti-PC-Logik des Provokativen geschuldet.

Die Konstruktion der semantischen Verbindung von *race* und *sex* in der Konstruktion der Spielfigur entspricht letztlich jenen austauschbaren (Selbst-) Inszenierungsstrategien einer männlich zentrierten Ghettokultur, wie sie vor allem in Hip-Hop-Videos reproduziert wird. Frauen tauchen hier meist nur als *rap candy* auf, als den männlichen Protagonisten lasziv umtanzende, kaum bekleidete Staffage.¹¹ Die oft pornographische Ästhetik in Hip-Hop-Videos ist offensichtlich etwas anderes als der eher belustigende „Hot Coffee“-Patch, auch wenn Letzterer Sex ‚praktizierbar‘ macht. Darüber hinaus ist die Bedeutung von Sex bzw. Beziehungen gegenüber der übrigen Spielhandlung als sekundär einzustufen. Das prinzipielle Schema jedoch, die Konstruktion von Afroamerikanern als sexuell omnipotent und die Degradierung von Frauen zu sexuell verfügbaren Anschauungsobjekten, ist in beiden Fällen ähnlich. Das gilt auch für die Stabilität der heterosexuellen Ordnung, die im Spiel ebenso wie in vielen anderen popkulturellen Repräsentationen der ‚*black ghetto culture*‘ zumeist unhinterfragt bleibt und alternative, pluralistische Konzeptionen von *gender* und sexueller Orientierung beharrlich ausklammert. Entsprechend ist auch die sexuelle Orientierung CJs, trotz aller Modifizierbarkeit der Spielfigur, ein unveränderliches Merkmal. Eine homosexuelle Beziehung als Spielelement ist damit ausgeschlossen.

9. Fazit

In vielen aktuellen Hollywoodfilmen, ebenso wie in anderen kulturell-medialen Repräsentationsbereichen, wird über Schlüsselkonzepte wie Sexualität, Romantik und Familie die Integrationsfähigkeit und ‚Normalität‘ sozialer Minoritäten darzustellen versucht.

Derartige Repräsentationen lassen sich als Bemühen um eine ‚Political Correctness‘ entziffern, wobei ‚Political Correctness‘ hier die Erkennbarkeit *textueller Strategien* einer (scheinbar) nicht-diskriminierenden Darstellung sozialer Minoritäten meint, was zum Beispiel die Vermeidung negativer Stereotype oder auch das In-Szene-Setzen positiver *role models* beinhaltet. Selbst-erklärte PC-Gegner instrumentalisieren derartige Repräsentationen als angeblichen Beleg für die Wirkungsmacht der ‚Political Correctness‘ im Sinne einer die Kultur und den Zeitgeist beherrschenden zensurpolitischen Kraft.

Das Vorhandensein derartiger Kulturphänomene, die ideologisch unter dem Label PC subsumiert werden, sowie das hegemonial-konservativ zu verorten-

de ideologische Konzept dieser PC-Konstruktion, bilden, so die zentrale These, die Hintergrund- oder gleichsam Inversfolie für kulturelle Artikulationsstrategien des ‚politisch Inkorrekten‘, auch wenn sie seitens der Kulturproduzenten nicht derart explizit deklariert werden oder tatsächlich ‚reflektiert‘ Verwendung finden. *GTA San Andreas* scheint uns dafür ein signifikantes Beispiel zu sein.

Wenn die Diskurse zur ‚Political Correctness‘ als wirksamer Einfluss konzeptionalisiert werden können, dann in der Hinsicht, dass sie gleichsam den *scheinbaren* Subversionscharakter gezielter ‚Tabubrüche‘ auf Kosten soziokultureller Minoritäten entscheidend geprägt, wenn nicht sogar ermöglicht haben. Andernfalls wären jene ‚Tabubrüche‘ nicht mehr als das, was sie ohnehin sind: bloße Verkaufstechnik und Pseudoprovokation und als solche wahrlich kein neues Phänomen.

Tatsächlich dienen die ‚politisch inkorrekten‘ Spielelemente von GTA der Unterhaltung. Es fanden sich auf keiner Ebene des Spiels Anzeichen dafür, dass sich gleichsam hinter den *sex-*, *gender-*, *race-*Konstruktionen des Spiels eine ‚ideologische Programmatik‘ (bzw.: eine an spezifische soziale Diskurse gebundene ‚message‘) verbirgt, die gewissermaßen darauf wartet, als solche dechiffriert zu werden.¹² In erster Linie dienen die provokanten Grenzüberschreitungen dazu, bei den Spielern ein ‚widerständiges‘ Spielvergnügen zu evozieren und ihnen auf diese Weise Distinktionsgewinne zu ermöglichen. Dies wird umso deutlicher, wenn man berücksichtigt, dass solche ‚widerständigen‘ Spielmodi bereits fest in das Programm implementiert sind (Cheats, „Hot Coffee“-Patch).

Trotzdem sind Spiele wie *San Andreas* nicht als bloße Unterhaltung begreifbar, insofern man damit ihre Harmlosigkeit meint. Es dürfte deutlich geworden sein, dass *San Andreas* in der spezifischen Verbindung von *race*, *sex* und *gender* mit zweifelhaften negativen Stereotypen operiert – und dies ganz bewusst. Stereotype Konstruktionen sozialer Minoritäten als tief verwurzeltes Strukturprinzip der Kulturindustrie prägen die Selbst- und Fremdbilder jener kulturellen ‚Identitäten‘ und führen u.a. zu potenziell gefährlichen Exklusionsprozessen, ebenso wie zur ideologischen Rechtfertigung sozialer Ungleichheit qua kultureller Differenz.

¹ Vgl. „JasonEthos“, Reader Review, 11/15/2004. Gamefaqs. Online: <http://www.gamefaqs.com/console/ps2/review/R81134.html>.

² Vgl. auch Manske, Ariane: *Political Correctness und Normalität. Die amerikanische PC-Kontroverse im kulturgeschichtlichen Kontext*. Heidelberg. Synchron 2002. S. 28. Anderes gilt für die Verwendung des Begriffs innerhalb (!) sozialer Bewegungen, etwa der Black-Power-Bewegung oder feministischer Aktivistinnen. Hier hatten Begriffe wie ‚politically cor-

rect/incorrect“ tatsächlich programmatische Züge, aber eher im Sinne eines Versuchs der Selbstbestimmung der jeweiligen Gruppen. Vgl. ebd. S. 29-36.

³ Vgl. hierzu exemplarisch: Zilbergeld, George: *A Reader for the Politically Incorrect*. Westport, Conn./London: Praeger 2004 sowie Elder, Larry: *The Ten Things You Can't Say in America*. New York: St. Martin's Griffin 2000.

⁴ Vgl. hierzu die Website: <http://www.resistance.com/ethniccleansing/catalog.htm>.

⁵ Vgl. Leonard, David J.: Not a Hater, Just Keeping' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. In: *Games and Culture* Vol. 1 No. 1 Jan 2006, S. 83-88, S. 84. Vgl. auch: Children Now (Hg.): *Fair play? Violence, gender and race in video games*. Oakland, CA: Author. 2002.

⁶ Vgl. Jenkins, Henry: Game Wars. Interview mit Brooke Gladstone. June 27, 2003. WNYC Radio. Online: http://www.onthemedial.org/transcripts_062703_games.html.

⁷ Vgl. Jahn-Sudmann, Andreas: *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film*. Bielefeld: transcript 2006, S.150-156.

⁸ Vgl. Willis, Sharon: *Race and Gender in Contemporary Hollywood Cinema*. Durham, London: Duke University Press 1997, S. 189-216.

⁹ Mulvey, Laura: Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: *Screen* 16:3 (1975), S. 6-18.

¹⁰ Berlant, Lauren/ Warner, Michael: Sex in Public. In: Simon During (Hg.) *The Cultural Studies Reader*. London, New York: Routledge 1999, S. 354-367, S. 359.

¹¹ Ähnliche Strategien gelten für die hypermaskulinen Inszenierungen der Videos und anderer Repräsentationsformen in der vorwiegend sich aus weißen Musikern zusammensetzenden Heavy-Metal- und Hard-Rock-Szene. Sexistische Darstellungen sind eben nicht nur ein Merkmal der ‚black hip-hop culture‘.

¹² Dies ist bei *hate games* wie *Ethnic Cleansing* sicherlich anders, nur für ein derartiges Spiel ist wiederum keine Dechiffrierleistung erforderlich.

Zwischen Bewegung und Fixierung: Im frühen Kino

Daniel Fritsch

Während ab 1907 ortsfeste Kinotheater entstehen und in Deutschland die früheren mobilen Wanderkinos ersetzen, erhält die ästhetische Beweglichkeit der Filme im Übergang vom Kino der Attraktionen zu einem narrativen Medium neue Bedeutung. Wohin führt diese gegensätzliche Dynamik den Zuschauer, während einer Zeit gesellschaftlicher Modernisierung? In vier Schritten geht mein Text dieser Frage nach.

Zur Bedeutung des Sehens im 19. Jahrhundert

Die Betrachtung der Sehstrukturen des Filmzuschauers wirft die Frage auf, inwiefern sie in den kulturellen Prozessen der Zeit verankert sind. Zu ihren historischen Bedingungen gehören Prozesse der Modernisierung und der Industrialisierung, die eine Veränderung klar definierter visueller Zeichen im Alltag mit sich bringen.

Neben der Entwicklung optischer Medien wie der Fotografie, die Bilder ubiquitär zirkulieren lässt, und der Mobilität des Verkehrs, die immer neue visuelle Ansichten produziert, führt zum Beispiel die Mode im Zuge der bürgerlichen Revolution zu einer Verbreitung neuer dynamischer Codes. Mode löst die Kleidung von ihrer Zuschreibung einer eindeutigen gesellschaftlichen Herkunft ab und wird zu einem sichtbaren Beleg der Überwindung sozialer Schranken, einem Träger von Glück und Wohlstand. Als bewegliche visuelle Zeichen sind Kleidungsstücke Teil einer

[...] Umstrukturierung des Sehens in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts [...], die eine neue Art von Betrachter hervorbrachte [...]. Damals wie heute waren Fragen des Sehens im wesentlichen Fragen, die sowohl den Körper als auch Prozesse gesellschaftlicher Macht betrafen.¹

Die zunehmende visuelle Codierung verändert die alltägliche Bedeutung des Blicks und bedingt seine Eingebundenheit in kulturelle Diskurse. Sie bildet eine historische Vorbedingung der Entstehung der Kinematographie Ende des 19. Jahrhunderts. Im Zuge ihrer Sesshaftwerdung wird diese den Körper und den Blick des Zuschauers allein auf die Leinwand und die dort zu sehenden Filme ausrichten.

Fixierung der Projektionsstätten und Ende der Wanderkinos

In Deutschland entsteht das Kino ab 1895 als eine ambulante Form. Die Wanderkinos verweilen für mehrere Tage auf Jahrmärkten, Festen und Messen. Ihre Betreiber sind Schausteller, die den Kinematographen als eine neue Form ihres Gewerbes entdecken. Mit einem gemischten Kurzfilmprogramm haben sie schnell Erfolg, sodass „das Wanderkino die bestimmende Kraft bei der Verbreitung des neuen Mediums Film“² wird.

Ab 1905 entstehen jedoch erste Ladenkinos in Deutschland. In Folge einer Krise des Einzelhandels entdecken viele Besitzer kleiner Läden den Kinematographen und betreiben von nun an ortsfeste Kinos, ebenfalls mit einem bunten Programm. Zugleich werden die Wanderkinos zu einer minderwertigen Vorform entwertet.

Dies geschieht zum Beispiel in einem Artikel des *Kinematograph*, der ersten deutschen Filmzeitschrift. In seiner ersten Ausgabe vom 6. Januar 1907 veröffentlicht ein ungenannter Autor eine „Geschichte des Kinematographentheaters“, in der er ein Wanderkino und sein Publikum auf einem Schützenfestplatz einer „norddeutschen Provinzialstadt“ beobachtet:

In der dichten Menge vor dem Eingang drängte sich zahlreiches Landvolk, das kopfschüttelnd den langen unverständlichen Namen anstarrte. Erst als der zungengewandte Rekommandeur ihnen in flotter Rede auseinandersetzte, dass hier der Kaiser bei der Parade hoch zu Ross [...] und vieles andere ‚alles wie lebendig und in natura‘ zu sehen wäre, zogen sie ihre Nickelgroschen aus der Tasche und traten zögernd ein.³

Für den Autor richten sich die Wanderkinos an ein ländliches und zurückgebliebenes Publikum, das nicht einmal den Namen der neuen Unterhaltung entziffern kann.

Um so mehr Erfolg sieht er dafür in den Großstädten. Hier sprießen, nachdem in Berlin im „Herbst 1905 endlich das erste *ständige* Etablissement“⁴ entstand, nun die Kinos in großer Zahl aus dem Boden. Diese Entwicklung wird unaufhaltsam sein und zu einer weiten Ausdehnung der Kinematographie führen, und so „ist es nicht zu verwundern, dass die Vertreter dieser Industrie mit grösstem Eifer an weiterer Vervollkommnung arbeiten. Der Kinematograph hat daher ohne Zweifel eine grosse Zukunft.“⁵

Die Euphorie über die Chancen der neuen Technik hängt an den sesshaften Kinos. Mit ihnen verbindet die Zeitschrift *Kinematograph* eine vielversprechende Entwicklung, während die Wanderkinos eine Vergnügung für die zurückgebliebenen Landbewohner sind. Ab 1911 verlieren die Wanderkinobetriebe kontinuierlich an Bedeutung und verschwinden schließlich, während

sich die ortsgebundenen Ladenkinos weiter ausbreiten und etablieren können, so dass eine Form der Mobilität des Kinogewerbes in Deutschland verloren geht.⁶

Unterdessen berichtet der *Kinematograph* von den neuen sesshaften Projektionsstätten. Ihre Architektur bedeutet auch eine innere Fixierung des Publikums.

Mit ihrer zunehmenden Verbreitung verändern sich die Ansprüche an die Filmtheater. Statt der einfachen ländlichen Bevölkerung sollen sie ein gehobenes und bürgerliches Publikum anziehen. Darum will der Architekt Oskar Rosendahl der Schmucklosigkeit der Ladenkinos durch eine aufwändige Einrichtung entgegenzutreten, die der „äußeren und inneren Raumgestaltung dieses Gebäudes eine würdige, monumentale Erscheinung“⁷ gibt. Im Zuge seiner Ausführungen über das „Kinematographentheater der Neuzeit“, die er 1911 im *Kinematograph* veröffentlicht, fordert er gleichzeitig eine Konzentration des Zuschauers auf die Projektionsfläche:

Da als Hauptbedingung das Sehen der Lichtbilder von allen Plätzen beobachtet werden muss, da ferner [...] dieses Bild überall gleich gut gesehen werden muss, so ergibt sich dabei als zweckentsprechend und beste Grundrissanlage die Basilikaform [...] Die Anlage der Sitzplätze ist in der Weise zu disponieren, dass in der Mitte und Sechachse des Saales der Hauptkomplex der Sitzreihen angeordnet wird [...].⁸

Das neue Publikum soll über Gänge an den Seiten der Sitzreihen kommen und gehen, damit es außerhalb des langgestreckten Sichtfeldes der bereits anwesenden, sitzenden Zuschauer bleibt. Deren Stühle sind zentral auf die Leinwand ausgerichtet, sodass sie mit ungestörtem Blick nach vorne schauen können.

Zugleich konzentriert Rosendahl sich darauf, die Projektionsfläche und die Sitze in einem für die Perspektive günstigem Verhältnis zu arrangieren:

Um den Besuchern des Lichtspielhauses auch von den entferntesten Plätzen das Sehen der Vorführungen zu ermöglichen, wird die Bildfläche in einer Höhe von 2,50 m vom Fussboden aus beginnend angeordnet. Ferner erhält der Fussboden durch $\frac{3}{4}$ der Saallänge eine nach hinten zunehmende Steigerung in der Weise, dass $\frac{1}{4}$ des Fussbodens von der Lichtbildwand gerechnet, horizontal bleibt, und von hieraus sich die Steigerung bis zur hintersten Wand erhebt.⁹

Rosendahl legt die Aufhängung der Projektionsfläche und die Stellung der Stühle genau fest, um einen freien Blick auf die Leinwand zu garantieren. Durch die justierte Form des Gebäudes und der Plätze, die genaue Hängung

der Leinwand und die Steigung des Bodens steckt der Körper des Zuschauers in einer festen und zentrierten Position. Er wird zu einem marginalisierten Teil einer räumlichen Anordnung, während das Auge die zentrale Rolle übernimmt.

Der Verlust von Beweglichkeit, der schon das Ende der Wanderkinos kennzeichnete, setzt sich als körperliche Dimension des Publikums fort. Wie die Verbreitung der ortsfesten Kinos findet auch diese Entwicklung auf der Suche nach einer gesellschaftlichen Position statt. Der *Kinematograph* ist selbst ein Zeichen dieses Prozesses, da die Zeitschrift die Institutionalisierung des neuen Mediums unterstützt.

Die Fixierung des Zuschauers fällt allerdings mit einem gegenläufigen Moment zusammen: “But a paradox here must be emphasized: as the ‚mobility‘ of the gaze became more ‚virtual‘ [...] the observer became more immobile, passive, ready to receive the constructions of a virtual reality placed in front of his or her unmoving body.”¹⁰ Die Immobilität des Zuschauers bildet einen Aspekt der konzentrierten Rezeption der Filme, die mit ihrer ästhetischen Entwicklung eine Mobilisierung des Blicks fördern.

Die Dynamisierung des visuellen Raums: Von den Brüdern Lumière zu D. W. Griffith

Parallel zu der Veränderung der Kinogebäude in ihren ersten 15 Jahren wandelt sich auch die Ästhetik der in ihnen gezeigten Filme, da die Bewegungen neue Bedeutung bekommen.

In dieser ersten Zeit existieren zunächst kurze Filme, die zur Ästhetik des „Kinos der Attraktionen“ gehören, das „die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sehr direkte Weise fordert, indem es die visuelle Neugier erweckt und vermittelt eines aufregenden Spektakels Vergnügen bereitet – eines einmaligen Ereignisses [...] das für sich interessant ist.“¹¹ Die frühen Filme definieren sich durch ihren spektakulären Charakter, und weniger durch eine Geschichte, die sie erzählen. Für die Brüder Auguste und Louis Lumière stellt die Dynamik des Bildes ein entscheidendes Moment dieser Attraktion dar.

Die Bewegungen ihres Films *L'Arroseur Arrosé* (*Der begossene Gärtner*, 1895) betonen den Rahmen der einzelnen und einzigen Kameraeinstellung. Ein Junge spielt einem Gärtner einen Streich, während der seine Blumen gießt. Der Bengel schleicht sich an und tritt auf den Schlauch, sodass das Wasser versiegt. Als der Gärtner hineinblickt, gibt er es wieder frei und der Gärtner wird nassgespritzt. Er kann ihn aber einholen und ebenfalls bespritzen. Der Film ist ein visuelles Ereignis, das durch die Bewegungen und Wege

der Figuren, die den beispielbaren Raum abstecken, seine Zuschauer direkt anspricht.

Der Junge durchmisst die ganze Einstellung. Als erstes durchquert er den Garten, von tief rechts kommend, bis zur Mitte der Aufnahme, wo er sich hinter einem Busch versteckt. Dann stößt er weiter nach vorne und tritt auf den Schlauch. Auf der Flucht vor dem nass gespritzten Gärtner läuft der Junge zunächst vorwärts in dessen Richtung, bevor er einen Haken schlägt und auf einem Weg in die Tiefe des Bildes und fast über den linken Bildrand hinaus flüchtet. Kurz davor holt ihn der Gärtner jedoch ein.

Die Choreografie dieser Zick-Zack-Bewegungen ist das Erlebnis des Films. Sie erkundet den Rahmen der technischen Möglichkeiten, als wären sie eine zwingende Begrenzung der Handlung: Denn der Junge durchquert den gesamten Raum des Bildes und der Gärtner muss ihn aufhalten, diesen zu verlassen – als wäre der Rand die entscheidende Linie, die dem Täter zur Flucht verhelfen würde.

Daraufhin zerzt der Gärtner den Jungen ganz in den Vordergrund, wo der Schlauch noch liegt. Hier, direkt vor der Kamera, verschafft er sich Genugtuung und bespritzt seinen Gegner ebenfalls. Durch diese Konzentration auf den Vordergrund wird die eine und einzige Kameraeinstellung deutlich zu einer Bühne. In diesem Moment verwendet das Kino der Attraktionen

[...] nur wenig Energie darauf, Charaktere mit psychologischer Motivation oder individueller Persönlichkeit auszustatten. Indem es sich sowohl fiktionaler wie nichtfiktionaler Attraktionen bedient, wendet es seine Energie eher nach außen in Richtung auf einen Zuschauer, der als solcher akzeptiert wird [...].¹²

L'Arroseur Arrosé spricht sein Publikum unmittelbar an. Indem das Geschehen auf einer Bühne stattzufinden scheint, betont der Film die Anwesenheit von Zuschauern im Kinosaal. Während die Bewegungen der Figuren sich hier nach außen richten und den Rahmen der Einstellung ausmessen, kommen ihnen später raumverknüpfende Funktionen zu.

Durch neue technische Möglichkeiten können die Filme länger werden. Ab 1907 beginnen sie, narrative Geschichten zu zeigen, wodurch die dargestellten Orte erzählerische Bedeutungen erhalten. In dem Western *The Girl and her Trust* (*Der Einsiedlerin Pflichttreue*, 1912) ordnet der Regisseur D.W. Griffith die unterschiedlichen Räume den Figuren zu.

Der Film erzählt von dem Angestellten eines Bahnhofs, der um die Gunst der Telegrafistin Grace wirbt. Sie wird von Räubern entführt, doch in einer spek-

takulären Verfolgungsjagd kann der Angestellte sie und das gestohlene Geld retten. Die Erzählung setzt sich aus mehreren Einstellungen, Totalen wie Nahaufnahmen, zusammen. Die Bewegung der Figuren verbindet sie zu einer komplexen und einheitlichen Topographie, wie eine Analyse der ersten Szene zeigt.

Mit einer amerikanischen Einstellung beginnt der Film in den Innenräumen des Bahnhofs, in Grace' Büro. Einer ihrer zahlreichen Verehrer betritt das Zimmer und hält mit einer Limonade ungeschickt um ihre Hand an; doch sie weist ihn zurück. Durch die Tür im linken Bildrand verlässt er das Büro und der Film wechselt mit ihm in seine zweite Einstellung, in den Vor- und Lagerraum, wo der Angestellte der Station arbeitet. Da Grace' Verehrer diesen Raum durch einen Türrahmen im rechten Bildrand betritt, scheint es, als handle es sich um ein- und dieselbe Tür, und Büro und Vorraum würden direkt aneinander angrenzen. Über die Anschlüsse der Einstellungen und der Bewegungen entsteht die räumliche Einheit des Gebäudes.

Die Inszenierung der weiteren Versuche des Angestellten, ebenfalls bei Grace und in ihrem Arbeitszimmer anzukommen, betont diese Einheit. Voller Hoffnung betritt auch er das Büro, doch da er sehr schnell versucht, seine Kollegin zu küssen, wird er genauso abgewiesen und muss zurück in den Vorraum. Grace verteidigt ihr Büro gegen ihre Verehrer, wie sie es später gegen die Räuber verteidigen wird.

Als der Angestellte das Büro betritt und ebenso als er es wieder verlässt, nutzt Griffith wieder die Möglichkeit, mit der Figur und mit einem Schnitt die Zimmer zu wechseln. Erst als nun endlich der einheitliche Raum des Bahnhofsgebäudes etabliert scheint, kann Griffith in einer Parallelmontage zwischen beiden Orten hin und herschneiden und die Figuren einzeln zeigen: Heimlich und verträumt drückt Grace sich noch die Hand auf die Lippen, während der Angestellte verärgert in der Ecke des Lagerraums Formulare ausfüllt.

Über den Schnitt hinweg verbindet die Bewegung der Figuren die Einstellungen zu einem kontinuierlichen topographischem und auch geschlossenem System. Anders als die nach außen, auf den Rahmen des Bildes und in den Publikumsraum gerichtete Bewegung von *L'Arroseur Arrosé* führt die Dynamik in *The Girl and her Trust* „nach innen, auf Situationen, die auf (fiktiven) Figuren basieren und essentiell für das klassische erzählerische Moment“¹³ sind. Der Zuschauer eines narrativen Films sieht den visuell in sich geschlossenen Raum einer Repräsentation. Die Konzentration auf die Figuren, die durch ihre Bewegungen und Handlungen die verschiedenen Szenen-

bilder verbinden, navigiert seinen Blick durch die Welt des Films, die sich aus mehreren Einstellungen und Szenenbildern zusammensetzt. Diese „Zentrierung des Blicks“ führt dazu, dass

[...] der Zuschauer als einzelner, individualisierter und isolierter gesehen und in dieser Form auch angesprochen wird: Jeder Zuschauer hat von nun an >den besten Sitzplatz im Haus<, und dies ist bis heute das Konstruktionsprinzip nicht nur der Kinosäle, sondern auch der Komposition des bewegten Bildes (im >klassischen Film<) geblieben.¹⁴

Die in sich geschlossene Erzählung behauptet eine Realität ohne Publikum. Gleichzeitig bietet sie jedem Zuschauer den gleichen zentrierten Blick, und spricht ihn somit individuell an.

Die narrative Form wird zur prägenden Ästhetik, und bis heute ist sie die bestimmende Erzählweise des Spielfilms geblieben. Um 1900 trainiert sie den Zuschauer auf visuelle Veränderungen der Moderne.

Das Kino als Trainingsraum

Die Konzentration auf eine visuelle Kommunikation ist entscheidend für einen Diskurs über Wahrnehmung, der Ende des 19. Jahrhunderts an Bedeutung gewinnt. „Aufmerksamkeit“¹⁵ bildet sich als ein zentraler Begriff heraus. Er bezeichnet eine Fähigkeit, die das Individuum der modernisierten Gesellschaft definiert. Über sie kann der Einzelne an sozialen Prozessen teilhaben und alltägliche Anforderungen leisten, wie sie durch die Mobilität im Alltag entstehen. Wissenschaftliche Messungen und Forschungen legen Maße dieser Konzentrationsfähigkeit fest, um eine Normierung zu erreichen. Gleichzeitig ist ihre Herausbildung an einen Prozess von Individualisierung gebunden, den auch neue Medien unterstützen:

In diesem Sinn hat das Management der Aufmerksamkeit [...] durch die Formen der beginnenden Massenkultur des späten neunzehnten Jahrhunderts [...] in seiner überwältigenden und omnipräsenten Form kaum etwas mit dem auf diese Weise verbreiteten visuellen Inhalt, aber sehr wohl mit einer umfassenden Strategie des Individuellen zu tun.¹⁶

Die Struktur der Massenmedien fördert die Achtsamkeit des Einzelnen und produziert dadurch eine Kultur der Individualisierung. Ein solcher Effekt entsteht auch im System Kinematographie.

Denn der Diskurs um die Architektur der Kinos zeigt, wie das Sehen als essenzielle Wahrnehmungsform des Mediums fokussiert wird. Während der Zuschauer seinen Blick starr und aufmerksam auf die Leinwand richtet, schränkt der Aufbau der Kinositze den Bewegungsspielraum des Körpers ein.

Zugleich und dieser Fixierung scheinbar entgegenlaufend bekommt die Beweglichkeit des Filmbildes eine neue Bedeutung. Doch auch sie zentriert den Blick des Zuschauers.

Auf Grund ihrer narrativen Eingebundenheit richtet sie sich immer mehr nach innen. Der Zuschauer lernt, sich an Hand der visuellen Zeichen in einem dynamischen virtuellen Raum zurechtzufinden. In diesem Spannungsfeld von eingezwängter, körperlicher Fixierung und emphatischer Bewegungsführung des Blicks wird das frühe Kino zu einem Trainingsstudio, das einen individuellen Zuschauer hervorbringt und ihn visuell fit macht für die kulturellen Anforderungen seiner Epoche.

¹ Crary, Jonathan: *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden, Basel: Verlag der Kunst 1996, S. 13.

² Garncarz, Joseph: Über die Entstehung der Kinos in Deutschland 1896 – 1914. In: *Kintop* 11, 2002, N° 11, S. 145 – 158, hier: S. 154.

³ o.A.: Zur Geschichte des Kinematographentheaters. In: *Der Kinematograph* 1, 1907, N° 1, S. 9 – 10, hier: S. 9.

⁴ Ebd., Hervorhebung im Original.

⁵ Ebd., S. 10.

⁶ Vgl. Garncarz: Über die Entstehung der Kinos, S. 155.

⁷ Rosendahl, Oskar: Das Kinematographentheater der Neuzeit, sein Bau und seine architektonische Entwicklung. In: *Der Kinematograph* 5, 1911, N° 219, S. 10 – 12, hier: S. 10.

⁸ Ebd.

⁹ Ebd., S. 12.

¹⁰ Friedberg, Anne: *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. Berkeley (CA) u.a.: University of California Press 1993, S. 28.

¹¹ Gunning, Tom: Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: *Meteor. Texte zum Laufbild* 2, 1996, N° 4, S. 25 – 34, hier: S. 29.

¹² Ebd., S. 30.

¹³ Ebd.

¹⁴ Elsaesser, Thomas: *Filmgeschichte und frühes Kino: Archäologie eines Medienwandels*. München: edition text + kritik 2002, S. 82.

¹⁵ Vgl. Crary, Jonathan: *Aufmerksamkeit: Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.

¹⁶ Ebd., S. 65f.

Der Zuschauer als Begriffsperson **Über Synthese und Dissoziation im Neoformalismus**

Peter Riedel

Zwei Prämissen neoformalistischer Tätigkeit sollen im Folgenden näher beachtet werden; sie geben ein rudimentäres Koordinatensystem vor, in dem sich prinzipiell jede Filmanalyse positionieren lässt. Die eine Prämisse betrifft das Verhältnis der Kunst im Allgemeinen wie des Films im Besonderen zur Wirklichkeit: Kunstwerke, so Kristin Thompson, seien „für unser Leben von größter Bedeutung“¹, da sie „unsere Wahrnehmungsfähigkeiten und andere mentale Prozesse“ erneuerten.² Nun lässt sich aber ein Kunstwerk nicht unabhängig von der kognitiven Tätigkeit des Rezipienten denken, und hier greift die zweite Prämisse, die die soziale Funktion der Filmanalyse bestimmt: Ihr Ziel sei eine Didaktik der Wahrnehmung; es gelte die *cues* eines Films herauszupräparieren und Vorschläge zu unterbreiten, wie der Zuschauer mit ihnen umgehen könnte.³ Die möglichen Reaktionen eines Publikums seien dem Film nicht als vorab definiertes Potenzial eingeschrieben, sondern stellten eine Praxis im engeren Wortsinn dar, eine Aktualisierung von Handlungsschemata, die sich der einzelne Zuschauer überhaupt erst aneignen müsse. Eben dies sei eine Frage der ästhetischen Erziehung.⁴ Die Wissenschaft arbeite daran, das „Repertoire an Sehfähigkeiten“ zu erweitern, die Sinnlichkeit der Menschen zu verfeinern. „Der Neoformalismus will den Film nicht erklären, sondern den Zuschauer an ihn und andere, ähnliche Filme mit besseren Sehfähigkeiten zurückverweisen.“⁵

Festzuhalten ist folgender Verweiszusammenhang: Während die Analyse den Leser auf den Film zurückführt, paust der Film seinerseits – im Zusammenspiel mit der Konstruktionsleistung des Zuschauers – auf die außerfilmische Realität ab, in die wir mit neuen Wahrnehmungsfähigkeiten eintauchen können. Die Arbeit an der Wahrnehmung ist also indirekt eine Arbeit an filmisch vermittelten Realitätsbezügen, auf welcher Ebene sie sich auch immer einstellen mögen: auf einer reflexiven, emotionalen, somatisch-taktilen...

Dieser Hinwendung zur filmischen Wahrnehmung scheint auf den ersten Blick ein Konzept gegenüberzustehen, das die sinnlichen Aspekte der Filmerfahrung zugunsten rein kognitiver Prozesse marginalisiert. Es muss jedoch möglich sein, das neoformalistische Modell ausgehend von seiner Akzentuierung der Wahrnehmung, der Sinnlichkeit und des ihr eingeschriebenen Realitätsbezugs zu befragen.

Das Zuschauerkonzept des Neoformalismus visiert keine real vorfindliche Größe an, setzt den Rezipienten vielmehr als dezidiert theoretisches Konstrukt. Eine Konzentration auf den empirischen Zuschauer scheint hinfällig, da sie, wenngleich in anderen Zusammenhängen sinnvoll, zur Aufschlüsselung der Formen, mittels derer Filme ihre kognitive Verarbeitung stimulieren, nichts beizutragen vermag.⁶ Zwar könnten die vielfältigen Wahrnehmungsweisen, die aus dem Wandel historischer Kontexte erwachsen, durch Einzelstudien exemplarisch belegt werden; ihr formaler Ermöglichungsgrund jedoch bliebe unverstanden. In Frage steht nicht, wie Zuschauer Filme realiter verstanden haben bzw. verstehen, sondern wie sie sie verstanden haben bzw. verstehen *könnten*: „Mit dem Konzept von Normen und Abweichungen können Annahmen darüber getroffen werden, wie ein gegebenes Verfahren von den Zuschauern *vermutlich* verstanden wird.“⁷ Der ‚Zuschauer‘ wird als Chiffre eines Syntheseprozesses gefasst, namentlich der Struktur bildenden Vermittlung zwischen den *cues* des einzelnen Films und einem historisch variablen Set von Normen und Schemata.

Für eine so gedachte Historisierung (und Virtualisierung) des Filmverstehens ist das Konzept des „idealen Zuschauers“ in gleichem Maße ungenügend. Es würde eine konstante Beziehung zwischen Werk und Betrachter implizieren, da der Zuschauer, der den Text optimal ausschöpfen könnte, in diesen bereits struktural integriert und in seiner Konstruktionsarbeit vollständig determiniert wäre.⁸ Einer Verschiebung der Wahrnehmungshorizonte durch Veränderungen in der kulturellen Sozialisation könnte auf diesem Weg nicht Rechnung getragen werden. „Another social formation might have other contingencies, hence other conventions, and hence other meanings. There are no prior ‚givens‘, no ordinary data outside society’s symbolic processes.“⁹ Die Filmstruktur ist keine fixe Entität, sondern lediglich Kristallisationspunkt historisch-kontingenter Strukturierungsprozesse. Während der Film letztlich nur eine Abfolge singulärer Sinnesreize liefert, ist es die Leistung des Rezipienten, Beziehungen zwischen ihnen herzustellen. Der Zuschauer ist das Medium der Form.

Die den Rezipienten bestimmenden Wahrnehmungsdispositionen werden durch ästhetische und soziokulturelle Formationen geprägt, über deren analytische Rekonstruktion seine Modellierung als Reflexionsgegenstand erfolgt. Dabei lassen sich generell zwei Schichten identifizieren: Der kognitive Apparat in seiner allgemeinen, nicht für die Filmwahrnehmung spezifischen Funktionsweise einerseits, und die vom Zuschauer im Rahmen seiner kulturellen Sozialisation angeeigneten Schemata andererseits: Die historische Individu-

ierung des Rezipienten (das heißt der Rezeptionspotenziale eines Films) vollzieht sich – im Rahmen des neoformalistischen Diskurses – über seine analytische Ableitung aus einem kontingenten Dispositiv: „The theory I propose cannot predict any actual response; it can only construct distinctions and historical contexts which suggest the most logically coherent range of conventionally permissible responses.“¹⁰ Sowohl Bordwell als auch Thompson sprechen explizit vom Zuschauer als einer „hypothetical entity“¹¹.

Entsprechend fällt das Realitätskriterium für ihr Konstrukt aus: Wirklichkeit könne dem derart gefassten Rezipienten insofern zugesprochen werden, als dasselbe Beschreibungsmodell seine Anwendung finde, das man auch zur Beschreibung eines empirischen Zuschauers heranziehen würde.¹² Unverkennbar fokussiert Bordwell auf eine transzendente Dublette des Zuschauers.¹³ Wenngleich er dabei angeborene – und somit letztlich ahistorische, transkulturelle – Kognitionsvermögen zum Ausgangspunkt seiner Überlegungen nimmt, gilt sein Hauptinteresse (entsprechend der Schichtung des Zuschauermodells) dennoch letztlich einem *historischen a priori*: Den Schematismen nämlich, die selbst erst im Zuschauer produziert werden müssen. „It is clear that the protocols which control this activity derive from the system of norms operating in the classical style. [...]; the viewer translates this form into a tacit strategy [...].“¹⁴

Nur scheinbar schließt sich das Konzept der „hypothetischen Entität“ gegen lebendige Erfahrung ab. Über die vor allem für Kristin Thompson bedeutenden Begriffe der „Verfremdung“ und des „Exzesses“ öffnet der neoformalistische Ansatz sein Konstrukt des Rezipienten auf das kreative Potenzial des einzelnen Zuschauers. Sie schaffen Öffnungen, durch die das sinnliche Unterscheidungsvermögen, sein Eigensinn, Einzug in die Analyse halten kann. Sie setzen die basale Schicht des kognitiven Apparats gegenüber den vorproduzierten Normen in ihr Recht, singularisieren die Wahrnehmung.

Bekanntlich meint Verfremdung, *Ostranenie*, die Einführung einer Differenz in das Vertraute, das auf diese Weise ‚fremd gemacht‘ wird und automatisierte Wahrnehmungsabläufe durchbricht. Wenngleich prinzipiell zurückführbar auf Differenzqualitäten des Films, handelt es sich wesentlich um eine kognitive Differenz. Dies zeigt die Abhängigkeit der Verfremdung von historischen und/oder kulturellen Kontexten (was in einem asiatischen Film Klischee ist, kann für einen Europäer verfremdend wirken); vor allem aber besteht die Möglichkeit, durch individuelle Verschiebung der Aufmerksamkeitsraster auch konventionellen Filmen Verfremdungspotenziale abzugewinnen: „Wenn

man jedoch einem gewöhnlichen Film dieselbe Aufmerksamkeit zuteil werden lässt, die sonst originelleren Werken vorbehalten bleibt, verlieren seine automatisierten Elemente womöglich ihre Vertrautheit und werden faszinierend.“¹⁵ Als ein explizites Ziel neoformalistischer Filmanalyse nennt Thompson das Bemühen, vertraute und sogar klischeehafte Filme „wieder zu verfremden“ [*to re-defamiliarize them*].¹⁶ Ostranenie meint dementsprechend einen Wahrnehmungsmodus, der vom Werk provoziert sein mag, sofern eine Differenzqualität hervorsteht, der jedoch auch durch intentionale Anstrengungen des Zuschauers bewusst herbeigeführt werden kann. Der Begriff bezeichnet die seiner kognitiven Vermittlungsarbeit entspringende ästhetische Differenz, beziehungsweise den Unterscheidungsprozess als solchen.

Der von Kristin Thompson in den Neoformalismus eingebrachte Begriff des Exzesses¹⁷, der bei David Bordwell nur am Rande Erwähnung findet¹⁸, stellt eine wesensverwandte Wahrnehmungskategorie dar. Er bezieht sich auf Verfahren, die Wahrnehmungsqualitäten jenseits ihrer funktionalen Bestimmung betont hervortreten lassen – zum Beispiel eine starke Farbintensität, die durch Überschreitung der symbolischen oder dramaturgischen Funktionen der Farbgebung einen Eigenwert gewinnt; eine ungewöhnliche Kameraoperation, manieristische Dekors, extrem lange Einstellungen usf.

Thompsons Interesse gilt der Idee einer Materialität, die als „counternarrative“ bzw. „counterunity“ erfahrbar werde.¹⁹ Wie im Fall der Ostranenie obliege es dabei dem Zuschauer, „Exzess“ als solchen zu realisieren, den filmischen Text mental bis an die Grenze eines Aggregatzustandes zu führen, in dem die strukturalen Bindungen idealiter aufgehoben sind: „Excessive elements do not form relationships, beyond those of coexistence.“²⁰ Exzess wahrzunehmen sei eine Frage von Training und Background²¹, wenngleich der Film wiederum eine Tendenz vorgeben könne: „Strong realistic or compositional motivation will tend to make excessive elements less noticeable; the perception of the narratively and stylistically significant will dominate. But at other times, a lack of these kinds of motivations may direct our attention to excess.“²² Erneut stoßen wir – wie schon beim Verfremdungsbegriff – auf eine Doppeldeutigkeit, auf zwei Perspektivierungen des Begriffs: Die eine ist primär am ästhetischen Material und die andere stärker an den kognitiven Leistungen orientiert.

Vielleicht liegt hier, denkt man das Konzept zu Ende, die Wahrheit des Neoformalismus, seine eigentliche Pointe. Es handelt sich um die radikalste Ausformulierung der Potenziale des Zuschauers. Wenn dieser die Struktur generiert, generieren kann, so deshalb, weil die Relationen ihren Gliedern äußer-

lich sind. Aufgrund bestimmter Sehgewohnheiten, das heißt der in einem konkreten historischen und gesellschaftlichen Kontext wirksamen Normen, sind gewisse Auffassungen der Verfahren als *cues* zumindest wahrscheinlich; zum Beispiel ihre Auslegung vermittelt des ‚canonical‘ *story format*.²³ Doch ihre Funktionen sind keine Eigenschaften des filmischen Textes. Exzess, als Wahrnehmungsmodus, bedeutet die Realisierung der äußersten Möglichkeit des Zuschauers, die Überschreitung aller Normen zugunsten der Freisetzung der Verfahren als Singularitäten. Die audiovisuellen Stimuli werden in den Zustand einer Mannigfaltigkeit überführt, in dem das Kunstwerk in der Tat nur noch die „Summe seiner Verfahren“²⁴ wäre, nicht ihr System. Was den Film zusammenhält, ist die Syntheseleistung des Zuschauers. In der exzessiven Wahrnehmung wird sie konterkariert, um eine Dissoziationsleistung, ein Dissoziationsvermögen ergänzt.

Thompson freilich relativiert diese zersetzende Tendenz, um sich von der bloß genießenden Haltung einer *l'art pour l'art*, eines „leeren Formalismus“, zu distanzieren²⁵; sie setzt die dissoziierten Verfahren in ihrer Gesamtheit in Beziehung zum narrativen System: „An awareness of excess may help change the status of narrative in general for the viewer. [...] The viewer is not longer caught in the bind of mistaking the causal structure of the narrative for some sort of inevitable, true, or natural set of events which is beyond questioning or criticism [...]“²⁶ Ziel ist nicht eine kognitive ‚Atomisierung‘ des filmischen Textes, die vollständige Singularisierung der Verfahren, sondern das Austragen des Spannungsverhältnisses zwischen Materie und Form, des „struggle of opposing forces“.²⁷ Ein Element ist immer *zugleich* systemisch gebunden und potenziell exzessiv²⁸; damit aber hält Thompson an der Schwelle zu jenem anderen Aggregatzustand inne. Es bleibt bei seiner Erkennbarkeit, seinem Phantom.

Die Differenzempfindung stellt die subjektive Seite von Ostranenie und Exzess dar – im einen Fall (Verfremdung) als Empfindung einer Normabweichung, im anderen Fall (Exzess) als Empfindung der Differenz zwischen Funktionalität und Materialität ein und desselben Elements. Genau hier, in der Faszination, die ein Film aufgrund seines differenziellen Werts ausübt, sieht Thompson das eigentliche *Movens* der Analyse. Sie gehe davon aus, „dass man normalerweise einen Film analysiert, weil er fasziniert. [...] Der Film kann sozusagen auf solch ein genaues Hinsehen dringen, wenn nämlich zwischen unseren Sehgewohnheiten und der wahrgenommenen Filmstruktur irgendeine Diskrepanz entsteht und wir auf etwas Unerwartetes stoßen.“²⁹

Die Reflexion auf diesen subjektiven Faktor tritt jedoch gegenüber der Rekonstruktion intersubjektiver Dispositionen in den Hintergrund.³⁰ Der Emphase des Zuschauers als aktiver wie auch (in der Differenzempfindung) affizierter Instanz steht seine Reduktion auf ein hypothetisches Konstrukt gegenüber, das Sinnlichkeit in ihrem Eigensinn weitgehend ignoriert. Formen des produktiven Missverstehens werden von Bordwell zwar als Möglichkeit der Filmrezeption benannt³¹, aber in Hinblick auf ihre lebensweltliche Relevanz entweder gar nicht reflektiert oder, in ihren institutionalisierten Varianten, pauschal verworfen.³²

Durch den Ostranenie- und Exzessbegriff aber werden Potenziale des Zuschauers in den neoformalistischen Ansatz einbezogen, die durch eine aktive Umproduktion des filmischen Materials jede Normprojektion von innen her aufzubrechen vermögen. Die Sinne sind hier (utopisch zwar, da zunächst nur auf Kunst bezogen) „unmittelbar in ihrer Praxis Theoretiker geworden“³³. Sie verhalten sich kritisch. Die Tätigkeit des Zuschauers kann gerade in ihrem dissoziierenden Potenzial in einer Weise perspektiviert werden, die die Frage nach einer möglichen empirischen Relevanz nicht auf dem Level der Objektivierung stellt, sondern auf jenem der Praktiken, in die ein Film (wie auch seine Analyse) Eingang zu finden vermag. „In jedem Fall [...] ist das aktive Element meine Auflösungsarbeit, in mir liegt das Kreative, das sich entwickelt, so wie ich, wenn ich einen Text *lese, übersetze*.“ Die Zuschauer sind „Mitautoren jener notwendigen Missverständnisse, die den Umgang mit Kunstwerken brauchbar machen.“³⁴

Eine umfassende Zuschauertheorie, die die Aktivität der Rezipienten ohne Abstriche würdigt, wird solche realen Verhaltensweisen, die Funktionalisierung von Filmen in individuellen Lebenszusammenhängen (einschließlich der Selektivität der Wahrnehmung), nicht ausblenden; sie wird im Gegenteil dieser sozialen Praxis theoretisches Werkzeug zur Verfügung stellen, um auf diesem Weg, wie im Konzept der Verfremdung angedacht, der Beziehung zwischen Film und außerfilmischer Wirklichkeit zuzuarbeiten, das heißt den Realitätsbezug in der Sinnlichkeit, in der ästhetischen Empfindung verankern, im Dissoziations- wie Assoziationsvermögen der Menschen. Wie Thompson richtig formuliert, geht es darum, den Zuschauer an den Film mit verbesserten Wahrnehmungsfähigkeiten zurückzuverweisen. Der Film aber erweist sich als ein Nadelöhr ins Reale.

¹ Thompson, Kristin: Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden [1988]. In: *montage/av* 4, 1995, Heft 1, S. 23-62, hier: S. 29.

² Ebd., S. 28.

-
- ³ Ebd., S. 50.
- ⁴ Ebd., S. 51.
- ⁵ Ebd., S. 52.
- ⁶ Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge 1985, S. 49.
- ⁷ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S. 45; Herv. P.R.
- ⁸ Ebd., S. 44f.
- ⁹ Bordwell, David: A case for cognitivism. In: *Iris* 9, 1989, S. 11-40, S. 19.
- ¹⁰ Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, S. 49.
- ¹¹ Ebd., S.30; vgl. Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S. 48.
- ¹² Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, S. 30.
- ¹³ Dass er im Kontext seines Schematismuskonzepts explizit und mehrfach auf Immanuel Kant verweist, spricht für sich. Siehe Bordwell: A case for cognitivism, S. 17; vgl. Ders.: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, London: Harvard University Press 1989, S. 137.
- ¹⁴ Bordwell, David et al.: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge 1985, S. 8.
- ¹⁵ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S. 32.
- ¹⁶ Ebd., S. 51.
- ¹⁷ Thompson, Kristin: The Concept of Cinematic Excess [1981]. In: Rosen, Philip (ed.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press 1986, S. 130-142.
- ¹⁸ Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, S. 53.
- ¹⁹ Thompson: The Concept of Cinematic Excess, S. 134.
- ²⁰ Ebd.
- ²¹ Ebd., S. 132; vgl. S. 134.
- ²² Ebd., S. 134.
- ²³ Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, S. 35.
- ²⁴ Šklovskij, Viktor: Literatur ohne »Sujet«. In: Ders.: *Theorie der Prosa [1925]*. Frankfurt am Main: Fischer 1966, S. 163-185, hier: S. 165.
- ²⁵ Thompson: The Concept of Cinematic Excess, S. 134.
- ²⁶ Ebd., S. 140f.
- ²⁷ Ebd., S. 130.
- ²⁸ Ebd., S. 133: „Of course, no element in a work is strictly excessive to the degree that it has no connections to the other elements [...]“
- ²⁹ Thompson: Neoformalistische Filmanalyse, S. 25.
- ³⁰ Vgl. ebd., S. 48: „Da durch die Einwirkung historischer Kontexte die Rezeptionsvorgänge intersubjektiv werden, kann man Filme analysieren, ohne auf Subjektivität zu rekurrieren.“
- ³¹ Bordwell, David: Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE. In: *montage/av* 1, 1992, Heft 1, S. 5-24, hier: S. 7 und 22; vgl. *Narration in the Fiction Film*, S. 37.
- ³² Bordwell: *Making Meaning*.
- ³³ Marx, Karl: Nationalökonomie und Philosophie [1844]. In: Ders.: *Die Frühschriften*. Herausgegeben von Siegfried Landshut. Stuttgart: Kröner 1971, S. 225-316, hier: S. 241.
- ³⁴ Kluge, Alexander: Die Macht der Bewusstseinsindustrie und das Schicksal unserer Öffentlichkeit [1985]. In: Ders.: *In Gefahr und größter Not bringt der Mittelweg den Tod. Texte zu Kino, Film, Politik*. Herausgegeben von Christian Schulte. Berlin: Vorwerk 8 1999, S. 165-221, hier: S. 206; Herv. i. O.

„Wer schaut sich das wohl ernsthaft an?“

Relevanz und Auswirkungen von Publikumsvorstellungen während der Medienrezeption

Marco Dohle & Tilo Hartmann

Einführung

„Wer schaut sich das wohl ernsthaft an?“ oder „Wer liest sich das wohl ernsthaft durch?“, diese Frage werden sich wahrscheinlich schon viele Mediennutzer gestellt haben. So zum Beispiel, wenn bei ihnen Verwunderung darüber herrschte, wer wohl ein aufrichtiges Interesse an den Diskussionen in Daily-Talkshows haben könnte oder wer auch immer sich über die Lage des Landes durch die Rezeption von Boulevardzeitungen informiert.

Dem sich wundernden Rezipienten ist in diesem Fall bewusst, dass er nicht der alleinige Adressat eines Medienangebots ist. Es gibt vielmehr eine – häufig in die Millionen gehende – Anzahl von anderen Menschen, die – vielfach sogar gleichzeitig – mit ihm einen bestimmten Spielfilm im Fernsehen schauen oder einen Artikel in einer Zeitung lesen.

Diese anderen Personen bilden das Mit-Publikum des Rezipienten. Es stellt sich die Frage, wie dieses Mit-Publikum massenmedialer Angebote aus Sicht der Rezipienten im Rezeptionsprozess abgebildet wird. Zur ihrer Beantwortung wurde ein auf anonyme, nicht-erfahrbare Massenpublika bezogenes, theoretisches Modell rezeptionssituativer Publikumsvorstellungen formuliert und ersten empirischen Überprüfungen unterzogen.¹ Im Folgenden werden dieses Modell und seine Komponenten vorgestellt. Dabei wird ausführlich diskutiert, wann und warum es für den Rezipienten relevant sein kann, sich sein Mit-Publikum zu vergegenwärtigen. Zudem werden die Ergebnisse empirischer Studien zum Auftreten und zu Auswirkungen von Publikumsvorstellungen vorgestellt.

Grundlegende Komponenten von Publikumsvorstellungen

Das Publikum der Massenmedien ist dispers.² Der einzelne Rezipient sieht und hört die anderen Personen, die das gleiche Angebot wie er nutzen, nicht – er nimmt sie also nicht direkt wahr. Dennoch weiß ein kompetenter Rezipient, dass eine Fernsehsendung nicht nur für ihn alleine produziert oder eine Zeitung nicht ausschließlich für ihn gedruckt wurde.³ Eine isolierte Nutzungssituation wird zudem aufgehoben, wenn Mediennutzung im Kreise anderer stattfindet – etwa mit vielen anderen Menschen in einem Kinosaal. Die Anonymität wird gewissermaßen auch aufgelöst, wenn ein Rezipient darüber

nachdenkt, welche anderen nicht direkt erfahrbaren Personen ebenfalls zum Publikum eines von ihm genutzten Medienangebots gehören. Diese These wurde bereits von Gerhard Maletzke formuliert.⁴

Die Annahme, dass Rezipienten während der Mediennutzung aus bestimmten Gründen zumindest zeitweise ihr Mit-Publikum abbilden und davon auch ihr Rezeptionserleben beeinflusst wird, soll als Ausgangsthese der weiteren Ausführungen dienen.⁵ Solche Publikumsvorstellungen werden verstanden als subjektive Vermutungen über das Mit-Publikum und seine Merkmale, wobei das Publikum den gesamten Personenkreis umfasst, der bereits Kontakt zu einem gegebenen Medienangebot hatte.

Ausgehend von dieser Annahme wurde zunächst ein theoretisches Modell der Vorstellungen vom Mit-Publikum entwickelt.⁶ Es umfasst Determinanten, verschiedene Dimensionen im konkreten Formulierungsprozess sowie Bereiche des durch Publikumsvorstellungen ausgelösten Rezeptionserlebens.

Die *Determinanten* des Modells bilden die Voraussetzung dafür, dass Publikumsvorstellungen nicht willkürlich formuliert werden. Ein Rezipient hat zwar keine genauen Anhaltspunkte über jeden seiner Mit-Rezipienten, erhält aber *mediale Hinweise* auf das Publikum und kann auf eigene *subjektive Medientheorien zurückgreifen*. Mediale Hinweise können implizit wie explizit in der konkreten Rezeptionssituation vermittelt werden, etwa durch das Saalpublikum einer TV-Show, welches mit seinen sozialen Merkmalen als repräsentativ für das übrige Publikum gelten kann.⁷ Naive Medientheorien entstehen auf der Basis eigener Beobachtungen und eigenen Wissens des Rezipienten über die Beschaffenheit des Medienpublikums – so werden beispielsweise viele Menschen um die hohe Anzahl von Lesern der *BILD*-Zeitung wissen und gerade deshalb den Schlagzeilen dieser Zeitung ein großes Gewicht beimessen.⁸

Der *Formulierungsprozess* von Publikumsvorstellungen ist in vier Dimensionen aufgeteilt. Wir nehmen an, dass diese analytisch voneinander getrennten Dimensionen bei der kognitiven Repräsentation des Mit-Publikums eine zentrale Rolle spielen.

Die erste Dimension bilden Vorstellungen der Rezipienten über die *Größe des Mit-Publikums*. Die Größeneinschätzungen dürften relativ grob formuliert sein – im Sinne von ‚sehr viele Zuschauer‘. Obwohl auf Wissen zurückgegriffen werden kann – etwa darauf, dass das Publikum einer Samstagabend-Show größer ist als das einer spätnachts ausgestrahlten Sendung –, wird die Größeneinschätzung vermutlich interindividuell stark variieren.⁹

Hinsichtlich der *Simultanität des Empfängerkreises* stellt sich grundsätzlich die Frage, ob alle Rezipienten ein Medienangebot, wie im Falle einer TV-Live-Übertragung, gleichzeitig nutzen oder ob sich die Rezeption des Gesamtpublikums über einen längeren Zeitraum verteilt. Bei der Lektüre eines Buches kann es sich etwa um viele Jahre handeln.

Vermutungen über *die soziale Zusammensetzung des Mit-Publikums* gestalten sich dagegen komplexer: Der unterstellte soziale Typus des Mit-Publikums kann etwa Annahmen über Variablen wie Alter oder Bildungsgrad enthalten, aber auch Überlegungen, welche Wertevorstellungen oder Persönlichkeitseigenschaften die Rezipienten haben könnten – zum Beispiel: ‚So etwas lesen nur sehr oberflächliche Menschen‘.

Als vierte Dimension gelten schließlich die Annahmen über *das Rezeptionserleben des Mit-Publikums*. Darin enthalten sind auch Hoffungen oder Befürchtungen über mögliche Wirkungen der Rezeption bestimmter Inhalte auf Andere. Vor allem bei Befürchtungen negativer Wirkungen dürfte diese Dimension Relevanz erhalten: So kann ein Rezipient ein Ego-Shooter-Computerspiel als bedenklich einstufen, weil er Angst hat, es könnte die Gewaltbereitschaft gerade jüngerer Nutzer erhöhen.¹⁰

Vergegenwärtigung von Publikumsvorstellungen

Eine zentrale Bedeutung für die Analyse rezeptionssituativer Publikumsvorstellungen hat die Frage nach dem Ausmaß und dem jeweiligen Rezeptionsumstand, in dem Gedanken über das Mit-Publikum angestellt werden. Der Einfluss von Publikumsvorstellungen auf das Rezeptionserleben dürfte – neben der Prägnanz, mit der sie ein Rezipient anhand der vier vorgeschlagenen Dimensionen formuliert – davon abhängen, wie sehr die Vorstellungen im Rezeptionsprozess vergegenwärtigt werden. Wir gehen grundsätzlich davon aus, dass Publikumsvorstellungen nicht durchgängig während jeder Medienutzung präsent sind, aber subliminal existieren und von Zeit zu Zeit aktiviert werden. Sie sind demnach unterschiedlich salient. Eine Aktivierung der Publikumsvorstellung muss dabei noch nicht einmal bedeuten, dass das ‚Gedankengut‘ bewusst verarbeitet wird.¹¹ Bei starker Salienz ist jedoch davon auszugehen, dass bewusst erfahrene Gedanken über das Mitpublikum angestellt werden. Zwei zentrale Auslöser für die Aktivierung von Gedanken über das Publikum sind zu trennen:

1. Die *unabsichtliche Vergegenwärtigung des Mit-Publikums* als Resultat eines wirksamen Medieninhalts.¹² Einige Medienformate enthalten Programmbestandteile, welche die Wahrscheinlichkeit einer automatischen Ver-

gegenwärtigung der anderen Rezipienten erhöhen. Als ein Beispiel kann der Showmaster gelten, der zu Beginn einer Sendung die Millionen Menschen vor den Bildschirmen begrüßt. Dem Zuschauer wird durch diese Aussage bewusst, Teil eines sehr großen und simultan rezipierenden Publikums zu sein. Dies kann zudem beim Rezipienten das Gefühl auslösen, einem Großereignis beizuwohnen, welches wegen seines großen Zuspruchs eine gewisse Bedeutsamkeit hat.

2. Ein zweiter Auslöser kann die *intentionale Vergegenwärtigung des Mit-Publikums* sein. Publikumsvorstellungen werden in diesem Fall bewusst aus einem aktiven Bedürfnis des Rezipienten heraus aktiviert. Das damit verbundene Ziel besteht in dem Erhalt bestimmter angestrebter Gratifikationen oder Wirkungen. Für diese intentionale Vergegenwärtigung ist es notwendig, einen eher distanzierten Modus der Rezeption eines Medienangebots einzunehmen. Vorderer hat diesen Rezeptionsmodus als analysierenden Modus bezeichnet und ihn von einem involvierten Modus abgegrenzt.¹³ Im analysierenden Modus ist das Bewusstsein der Medialität des Rezipierten vorhanden – dies kann auch zu Überlegungen über Entstehungsbedingungen des Medieninhalts oder eben über sein Publikum führen.

Ein Hauptauslöser für einen analysierenden Rezeptionsmodus und damit verbundene Gedanken über das Mit-Publikum kann die Wahrnehmung von Dissonanz sein. Wenn ein Rezipient beispielsweise eine Daily-Talkshow sieht, in der Moderatoren und Gäste auf eine für ihn völlig inakzeptable Art und Weise über ein Thema streiten, hat er mehrere Möglichkeiten: (1) Er lässt sich trotz aller innerer Widerstände auf die dargebotenen Inhalte ein – dies ist sehr unwahrscheinlich; (2) er schaltet um;¹⁴ (3) er verharrt, allerdings bei größtmöglicher Distanzierung vom Gesehenen und denjenigen Menschen, die so etwas seiner Meinung nach ernsthaft schauen. Aus einem solchen vergegenwärtigten Rezeptionsmodus kann Amüsement entstehen. Oder es entsteht beim Rezipienten ein Gefühl der Überlegenheit gegenüber dem Rest des Publikums, weil er zum Beispiel meint, im Gegensatz zu den Anderen die simplen Diskussionsstrukturen in Talkshows zu durchschauen. Solche abwärtsgerichteten sozialen Vergleichsprozesse können auch im Kontext der Medienrezeption zu einer Selbstwerterhöhung führen.¹⁵

Ein weiterer Grund für die intentionale Vergegenwärtigung des Mit-Publikum unterscheidet sich von den vorher genannten: Gedanken über das Mit-Publikum können intensiviert werden, wenn der einzelne Rezipient Verbundenheit mit anderen Menschen sucht. Dies kann etwa aus einem Gefühl

der Einsamkeit heraus entstehen, oder in der Absicht, sich als Teil einer bestimmten Gruppe zu fühlen – etwa den Fans einer Fernsehserie.¹⁶

Ergebnisse empirischer Studien

Gemäß dem von uns vorgeschlagenen Modell von Publikumsvorstellungen haben diese Vorstellungen Auswirkungen auf das kognitive, affektive und das konative Erleben der einzelnen Rezipienten. Für jeden dieser drei Bereiche wurde bereits eine Reihe von Wirkungsvermutungen entwickelt.¹⁷ Einige der postulierten Effekte und weitere Modellkomponenten wurden zudem in empirischen Studien untersucht. Deren Ergebnisse sollen im Folgenden beispielhaft dargestellt werden.

In einer explorativen Studie wurden Personen unter anderem befragt, inwiefern sie bei der Fernsehrezeption Überlegungen zur Größe sowie zur sozialen Zusammensetzung des Publikums angestellt hätten und ob trotz der räumlichen Trennung Zusammengehörigkeitsgefühle zu den anderen Rezipienten entstanden seien.¹⁸ Die Studie zielt also auf eine Analyse bewusst vergewärtigter Publikumsvorstellungen ab. Anhand der Antworten der Befragten wurde deutlich, dass sie gerade bei der Rezeption ihrer Lieblingssendungen Gedanken über die eventuelle Ähnlichkeit der anderen Nutzer mit der eigenen Person anstellten. Dabei spielte die Überlegung eine Rolle, ob die eigene Lieblingssendung auch von anderen Personen ähnlich bewertet wird. Zudem gaben die Antworten Hinweise darauf, dass bei regelmäßig genutzten Sendungen eine Art Gemeinschaftsgefühl entstehen kann – etwa, um eine Antwort zu nennen, ‚mit allen Frauen bei *Sex and the City*‘. Gedanken über die Größe des Mit-Publikums entstanden vor allem bei der Rezeption von als bedeutsam empfundenen Ereignissen (z.B. Fußball-WM, 11. September), aber auch in Nutzungssituationen, die Unbehagen oder Peinlichkeit auslösten. Annahmen über die soziale Zusammensetzung wurden ebenfalls dann ausgelöst, wenn Medieninhalte als dissonant aufgefasst wurden: Dabei wurde den vorgestellten Nutzern vor allem ein geringes Bildungsniveau unterstellt.

Der Verknüpfung zwischen (1) der Bewertung eines Medienangebots sowie (2) der Einschätzung des Publikums dieses Angebots wurde in einer weiteren Untersuchung nachgegangen. Die Ergebnisse beruhen auf der Sekundäranalyse von Daten einer standardisierten Online-Befragung. Dabei wurde die Vermutung bestätigt, dass Rezipienten das Mit-Publikum einer von ihnen positiv bewerteten Fernsehsendung als ihnen ähnlich einschätzten. Das Publikum einer negativ bewerteten Sendung wurde dagegen als im Vergleich zur eigenen Person unähnlich eingestuft. Befragte, die diese Sendung besonders

stark ablehnten, stellten sich deren Publikum sogar als noch unähnlicher vor, als diejenigen, deren Ablehnung der Sendung nicht so deutlich ausgeprägt war.

Direkte Wirkungen der Vergegenwärtigung des Mit-Publikums wurden schließlich im Zusammenhang mit einer Untersuchung zum Hostile-Media-Effect überprüft. Dessen Grundthese lautet: Personen mit einer bestimmten Meinung zu einem Thema sehen die mediale Kommentierung dieses Thema als tendenziell entgegengesetzt zu ihren eigenen Ansichten.¹⁹ Die These wurde vielfach bestätigt. Fraglich ist dagegen, warum dieser Effekt auftritt. Eine Ursache könnte in dem Bewusstsein der Rezipienten liegen, dass die mediale Berichterstattung von vielen Menschen verfolgt wird. Andere Rezipienten, so die vermutbare Sorge, könnten durch die Berichterstattung negativ, d.h. nicht im eigenen Sinne, beeinflusst werden.²⁰ In einer experimentell angelegten Studie wurde daher überprüft, ob sich Hostile-Media-Phänomene auf die Wahrnehmung eines großen Mit-Publikums zurückführen lassen. Ein ausgewogener Kommentar zum Thema Studiengebühren wurde mit gleichem Inhalt entweder als in überregionalen Tageszeitungen erschienener Artikel oder als Beitrag eines Studierenden in einem Journalismus-Seminar vorgelegt. Der ‚Studierendenartikel‘ – als Beitrag ohne viele Leser – wurde von Studiengebühren-Befürwortern als pro Studiengebühren wahrgenommen, von Gegnern hingegen als contra Studiengebühren: Es zeigte sich demnach ein genau dem Hostile-Media-Effect entgegengesetzter Eindruck. Im Gegensatz dazu fand sich bei der Einschätzung des ‚Zeitungsartikels‘ – dem von den Befragten ein großes Publikum unterstellt wurde – eine ausgeglichene Einschätzung: Zwar kam es nicht zu der im Sinne des Hostile-Media-Effects postulierten Wahrnehmung. Die zum eigenen Standpunkt hin verzerrte Wahrnehmung des Studierendenbeitrags wurde in den Versionen, in denen ein großes Mit-Publikum mitgedacht wurde, jedoch aufgelöst.

Fazit

Die Ergebnisse der vorgestellten Studien zeigen, dass sich Gedanken über das Mit-Publikum bei der Medienrezeption in vielfältiger Art äußern und auf ebenso vielfältige Weise das Rezeptionserleben modifizieren können. Weitere empirische Forschung ist notwendig, um zu sehen, unter welchen Umständen Vorstellungen über das Mit-Publikum an Relevanz gewinnen und in welche bestehenden Theorien sich einzelne Bestandteile des von uns vorgeschlagenen Modells einarbeiten lassen. Dadurch könnte auch ein Beitrag zu der grundsätzlichen Frage geleistet werden, ob das Publikum der Massenmedien

lediglich aus einer Ansammlung sozial isolierter Individuen besteht oder ob nicht auch Gefühle von Verbundenheit mit anderen Rezipienten für den einzelnen Nutzer Relevanz haben.

¹ Vgl. Dohle, Marco und Tilo Hartmann: Ich und die anderen. Eine explorative Studie zur Entstehung und Struktur rezeptionssituativer Publikumsvorstellungen. In: Volker Gehrau et al. (Hg.): *Rezeptionsstrategien und Rezeptionsmodalitäten*. München: Fischer 2005, S. 183-199; Hartmann, Tilo und Marco Dohle: Publikumsvorstellungen im Rezeptionsprozess. In: *Publizistik* 50, 2005, 3, S. 287-303.

² Vgl. Maletzke, Gerhard: *Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik*. Hamburg: Hans-Bredow-Institut 1963.

³ Vgl. Merten, Klaus: *Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Band 1: Grundlagen der Kommunikationswissenschaft*. Münster: Lit-Verlag 1999.

⁴ Vgl. Maletzke, Gerhard: Zur Sozialpsychologie der Massenkommunikation. In: *Rundfunk und Fernsehen* 2, 1954, S. 305-317; Ders.: *Psychologie der Massenkommunikation*.

⁵ Vgl. Hasebrink, Uwe: Konvergenz aus Nutzerperspektive: Das Konzept der Kommunikationsmodi. In: Uwe Hasebrink et al. (Hg.): *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen*. München: Fischer 2004, S. 67-85.

⁶ Vgl. Hartmann und Dohle: Publikumsvorstellungen im Rezeptionsprozess.

⁷ Vgl. Wulff, Hans J.: Saal- und Studiopublikum. Überlegungen zu einer fernsehspezifischen Funktionsrolle. In: *TheaterZeitschrift* 26, 1988, S. 31-36.

⁸ Vgl. Stiehler, Hans-Jörg: Subjektive Medientheorien – Zum Begriff. In: Bernd Schorb und Hans-Jörg Stiehler (Hg.): *Idealisten oder Realisten? Die deutschen Kinder- und JugendfernsehmacherInnen und ihre subjektiven Medientheorien*. München: KoPäd 1999, S. 12-25.

⁹ Vgl. Gunther, Albert C. und Kathleen Schmitt: Mapping Boundaries of the Hostile Media Effect. In: *Journal of Communication* 54, 2004, 1, S. 55-70.

¹⁰ Vgl. dazu die Forschung zu perzeptuellen Komponenten des Third-Person-Effects, z.B.: Brosius, Hans-Bernd und Dirk Engel: The causes of third-person effects: Unrealistic optimism, impersonal impact, or generalized negative attitudes towards media influence? In: *International Journal of Public Opinion Research* 8, 1996, 2, S. 142-162.

¹¹ Vgl. Bargh, John A. et al.: The generality of the automatic attitude activation effect. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 62, 1992, 6, S. 893-912.

¹² Vgl. Damian, Markus F.: Congruity effects evoked by subliminally presented primes: Automaticity rather than semantic processing. In: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 27, 2001, S. 154-165.

¹³ Vgl. Vorderer, Peter: *Fernsehen als Handlung. Fernsehfilmrezeption aus motivationspsychologischer Perspektive*. Berlin: Sigma 1992.

¹⁴ Vgl. Fahr, Andreas und Tabea Böcking: Nichts wie weg? Ursachen der Programmflucht. In: *Medien und Kommunikationswissenschaft* 53, 2005, 1, S. 5-25.

¹⁵ Vgl. Mares, Marie-Louise und Joanne Cantor: Elderly viewers' responses to televised portrayals of old age. Empathy and mood management versus social comparison. In: *Communication Research* 19, 1992, S. 459-578.

¹⁶ Vgl. Winter, Rainer: Medien und Fans. Zur Konstitution von Fan-Kulturen. In: SPGKK (Hg.): *Kursbuch Jugendkultur. Stile, Szenen und Identitäten vor der Jahrtausendwende*. Mannheim: Bollmann 1997, S. 40-53.

¹⁷ Vgl. Hartmann und Dohle: Publikumsvorstellungen im Rezeptionsprozess.

¹⁸ Vgl. Dohle und Hartmann: Ich und die anderen.

¹⁹ Vgl. Vallone, Robert P. et al.: The hostile media phenomenon: Biased perception and perceptions of media bias in coverage of the Beirut massacre. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 49, 1985, 3, S. 577-585.

²⁰ Vgl. Gunther und Schmitt: Mapping Boundaries of the Hostile Media Effect.

Rekonstruktion individueller Lesarten eines postmodernen Films zur Todesthematik mittels der Analyse schriftlicher Film- Nacherzählungen

Alexander Geimer & Steffen Lepa

Erkenntnisinteresse: ‚Tod‘ im Spielfilm

Die Unterscheidung zwischen ‚Leben‘ und ‚Tod‘ ist fraglos eine der frühesten, das menschliche Bewusstsein prägendsten Unterscheidungen. In wohl jeder Kultur bestehen zur Verarbeitung der eigenen Endlichkeit wie der Sterblichkeit anderer soziale Deutungsmuster und kulturelle Grundbilder. Diese Todeskonzepte und Jenseitsvorstellungen halten nicht nur „intrapyschische Strategien zur Bewältigung von Frustration und Angst“¹ präsent, sondern indem „das Verständnis des Konzepts ‚Tod‘ eng geknüpft ist an das Verständnis des Konzepts ‚Leben‘“², spielen Todes- und Jenseitsvorstellungen auch eine entscheidende Rolle für die Gestaltung des Lebens. Entsprechend sind sie mit Fragen der Achtung und Wertschätzung des (eigenen und fremden) Lebens verknüpft und können eine erhebliche Bedeutung für Einstellungen und Handlungen haben – beispielsweise hinsichtlich vieldiskutierter Alltagsphänomene wie ‚Risikoverhalten‘, ‚Gewaltanwendung‘, ‚Sterbehilfe‘, ‚Freitod‘.

Insbesondere vor dem Hintergrund der Konzeption von Medien als „alltägliche Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion“³, die ein „Geflecht von Wirklichkeitsinszenierungen“⁴ hervorbringen, und dabei allgemeine Daseinsthematiken sowie spezifische Themen behandeln, welche für die Lebensbewältigung und Identitätsbildung des Subjekts aktuell bedeutsam sind, gerade dann, wenn dieses sich als Heranwachsender in der Identitätsentwicklung befindet, erscheint die Untersuchung der Auseinandersetzung Jugendlicher mit Inszenierungen von ‚Tod‘ und ‚Sterben‘ im Spielfilm von erheblicher Relevanz. Obschon die Bedeutung der Todes- und der Jenseitsvorstellungen für die Lebensführung gleichsam auf der Hand liegt, wird in der Medienforschung stets nur die Rezeption und Aneignung der Gewaltthematik in Spielfilmen untersucht. Das aktuell laufende DFG-Projekt ‚Kommunikatbildungsprozesse zur Todesthematik und filmische Instruktionsmuster‘ stellt daher die grundlegende Frage: *Wie gehen Jugendliche mit dem Tod in Spielfilmen um?* Dazu wurde der Spielfilm *The Others* (2001) ausgewählt, der sich mit anthropologischen Elementarfragen und kulturellen Deutungsmustern bezüglich der Themen ‚Tod‘ und ‚Jenseits‘ auseinandersetzt. Als ‚postmoderner‘ Film stellt *The Others* (2001) gängige Unterscheidungssysteme zwischen ‚Leben‘ und ‚Tod‘ bzw. ‚Diesseits‘ und ‚Jenseits‘ infrage, woraus ein besonderes

Polysemiepotenzial und eine gesteigerte Interpretationsvariabilität folgen, was den Zuschauer zur kognitiven Elaboration seines Filmerlebens anreizt.

Systemtheoretische Synthese von Filmverstehen und Filmaneignung

Als theoretischer Hintergrund zur Rekonstruktion subjektabhängiger Lesarten des genannten Filmes dient im hier vorgestellten Forschungsvorhaben das Beschreibungsvokabular der Systemtheorie der Schmidt'schen Prägung⁵. Die kulturtheoretisch informierte Systemtheorie kann zwischen zwei großen Paradigmen, welche derzeit die Diskussion über die ‚Film-Zuschauer-Interaktion‘ prägen, vermitteln und so einerseits Akzente eines *kognitivistischen Paradigmas* (Kognitive Filmpsychologie und Kognitive Filmtheorie/Neoformalismus) sowie andererseits Akzente eines *kulturalistischen Paradigmas* (handlungstheoretische Rezeptionsforschung, Aneignungsforschung der Cultural Studies) aufnehmen. Kognitivistische Ansätze interessieren sich für fundamentale Prozesse des Filmverstehens, also kognitive Schemata, die in der Filmrezeption aktiviert werden und die Informationsverarbeitung steuern⁶. Die kulturalistischen Ansätze konzentrieren sich hingegen auf soziale Prozesse der Rezeption und Aneignung und Praktiken der Decodierung von Filmen im Kontext alltäglicher Macht-Asymmetrien. Medienaneignung ist demnach ein „process of negotiation between the text and its variously social situated reader“⁷.

Das systemtheoretische Beschreibungsvokabular lässt die Blickrichtung der beiden Perspektiven in fundamentaler Hinsicht verbinden, indem es die Gegenüberstellung von *kognitiven* und *soziokulturellen Strukturen* im Konzept der strukturellen Kopplung aufhebt. Schmidt hat das Konzept der strukturellen Kopplung im Zuge seiner Öffnung der Systemtheorie und des Konstruktivismus „in Richtung Kultur- und Medienwissenschaften“⁸ weiterentwickelt. Demzufolge sind die „Sozialität individueller Kognitionen sowie die kognitiven wie kommunikativen Aspekte von Medienhandeln gleichermaßen zu berücksichtigen“⁹. Ausgehend von der Systemreferenz ‚Bewusstsein‘ und ‚Kognition‘ läuft *im Zuge der Medienrezeption* der Prozess der Kommunikatbildung an¹⁰. Dieser Prozess der intraindividuellen Bedeutungskonstruktion ist in höchstem Maße subjektabhängig, aber nicht schlicht ‚subjektiv‘: Sozialisationsmuster und symbolische Ordnungen sind für die „Formung kognitiver (individueller) Prozesse durch konventionelle Strukturen der sozialen Umgebung“¹¹ verantwortlich. Damit radikalisiert Schmidt das Konzept der Interpenetration bzw. strukturellen Kopplung:

Irritiert die Umwelt ein kognitives System etwa mit sprachlichen Medienangeboten, dann verläuft die Wahrnehmung und Verarbeitung solcher Angebote zwar notwendigerweise im System und allein nach dessen Operationsmodi. Aber eben diese Operationsmodi sind durch Sozialisation und Handlungserfahrung signifikant sozial habitualisiert.¹²

Ausgehend von diesen Überlegungen zu einer Gleichzeitigkeit der Perspektiven sowohl des kognitivistischen und kulturalistischen Paradigmas zur Film-Zuschauer-Interaktion wurde eine Methode und entsprechendes Operationalisierungsmodell entworfen, mittels dessen sowohl *fundamentale Verstehensprozesse* wie auch *spezifische Aneignungsprozesse* rekonstruierbar sind. Handlungsleitendes Erkenntnisinteresse war dabei (wie oben beschrieben) die Rekonstruktion von ‚Kommunikatbildungsprozessen‘ im Sinne subjektabhängiger Lesarten eines Films zur Todesthematik und der Prägung dieser Lesarten durch soziale Einflussgrößen.

Methodisches Vorgehen

Die Inhaltsanalyse schriftlicher Film-Nacherzählung verstehen wir in Anschluss an Charlton et al.¹³ sowie eine eigene Pilotstudie¹⁴ als fruchtbaren Ansatz zur Rekonstruktion subjektabhängiger Film-Lesarten¹⁵. Die Nacherzählungen bzw. ‚*Refilming*-Dokumente‘ werden in ihrer individuellen Eigenart durch ein Codesystem beschrieben, welches Akteur-/Beziehungs-/Handlungs- & Attribut- Schemata umfasst¹⁶ und das eine feinteilige Vercodung hervorbringt, die sich später durch mathematische Aggregation und Faktoranalysetechniken für Meta-Aussagen und Hypotheseprüfungsverfahren verwenden lässt. In dem operationalen Prozessmodell zu ‚Filmverstehen‘ und ‚Filmaneignung‘, welches dem Codesystem zugrunde liegt, schlagen wir für die inhaltsanalytische Rekonstruktion von Filmrezeptionsprozessen eine operationale Trennung von Verstehens- und Aneignungsprozessen auf Indikatorebene vor. Damit reduzieren wir das Aneignungskonzept der kulturalistischen Ansätze auf jene individuellen Aneignungsprozesse, die nach Charlton¹⁷ Aushandlungs- und Vermittlungsprozesse zwischen Subjektivität des Rezipienten und Medienangebot markieren und sich in sprachlich explizierbaren Reflektionsfiguren direkt nach der Filmrezeption widerspiegeln. Andererseits reduzieren wir das filmpsychologische Verstehenskonzept operational auf alle vom Rezipienten explizit nennbaren, filminhaltsbezogenen Signifikanten und darauf bezogene Konnotationen und Bewertungen, und verzichten dabei bewusst auf die Untersuchung der zahlreichen, ebenfalls beim Verstehen ablaufenden impliziten kognitiven Prozesse. Der gezeigte Film dient

nach unserem systemtheoretischen Verständnis ‚nur‘ als Instruktionsmuster, welches einen Rahmen des prinzipiell Konstruierbaren setzt. Medienspezifische Schemata auf Verstehensebene, sowie Erwartungen an die Rezeptionssituation auf Ebene der Beobachtung zweiter Ordnung leiten dabei kognitive Konstruktions- und Selektionsprozesse an, welche mit Bewertungen und Referenzrahmen versehen werden.

Das erste Erprobungsfeld für das aus diesen Überlegungen resultierende komplexe Kategorienschema einer quantitativen Inhaltsanalyse ist ein Sample von etwa 300 Berliner Jugendlichen und jungen Erwachsenen, welche wir aufforderten, unmittelbar nach der Rezeption eines postmodernen Spielfilms mit der zentralen Thematik ‚Tod‘ (*The Others*, 2001, s.o.) in schriftlicher Form ihr persönliches Verständnis des gesehen Filmwerks zu fixieren. Naturgemäß ist die im Anschluss nun stattfindende ungewöhnliche Form einer ‚Inhaltsanalyse zweiter Ordnung‘, in der wissenschaftliche Beobachter Rezipienten systematisch beim Beobachten beobachten, mit zahlreichen methodenspezifischen Artefakten behaftet, welche, um eine valide Messung zu erhalten, sorgfältig kontrolliert werden müssen. Solcherlei Störfaktoren (wie individuelle sprachliche Ausdrucksvermögen) können unserer Auffassung nach aber im Rahmen einer geschickten Operationalisierung soweit minimiert werden, dass eine vergleichende inhaltsanalytische Auswertung valide möglich wird. Auf der einen Seite bedarf es dazu angemessener Instruktionen, welche einen geringen formalen Rahmen setzen und somit einer Art *Free Recall*-Paradigma unterstehen. Auf der anderen Seite stand die Entwicklung einer linguistisch neutralen Auswertungsmethode, welche tatsächlich individuelle Lesarten, nicht aber das individuelle Ausdrucks- und Sprachvermögen reflektiert. Wie kann so etwas valide geschehen?

Im Gegensatz zu Charlton et al.¹⁸ sind bei der von uns entwickelten Analysetechnik sprachliche Sätze nicht die zentrale Untersuchungseinheit, sondern, getreu dem Vorhaben Filmverstehen linguistisch ‚neutral‘ zu operationalisieren, so genannte filmbezogene *Fundamentalaussagen*. Bei der Entwicklung unserer inhaltsanalytischen Methodik wurde sich dabei an der Idee der von Früh¹⁹ entwickelten SSI (Semantische Struktur- und Inhaltsanalyse) orientiert und diese mit den theoretischen Vorschlägen von Hackenberg et al.²⁰ kombiniert. Am Anfang der Inhaltsanalyse steht damit vor der eigentlichen Vercodung die Extraktion von sprachstil-unabhängigen Fundamentalaussagen²¹ aus den Aufsätzen als kleinste Analyseeinheit (z. B. wird der *Refilming*-Satz „Grace bringt ihre lichtkranken Kinder um die Ecke“ zu den *Fundamen-*

talaussagen a) „Grace tötet ihre Kinder“ und b) „Kinder sind lichtkrank“). Diese werden dann erst gemäß dem Codesystem²² auf zwei unterschiedlichen Analyseebenen kategorisiert:

1. Analyseebene: Filmverstehen

Fasst man die Interpenetration kognitiver Strukturen durch Spielfilme im Sinne von „Kultivierung“²³ bzw. als zumindest temporäre Übernahme medienseitiger Relevantsetzungen auf, so gilt es zu deren Diagnose zunächst einmal, das unmittelbar im Anschluss an die Filmrezeption schriftlich fixierte mentale Modell der Filmhandlung auf seine quantitative Themen- und Attribut-Struktur hin zu untersuchen. Ohne mit diesem identisch zu sein, verweisen Relevantsetzungen dieser impliziten Deutungsanteile des *Refilmings*, welche sich in der Auswahl, Beschreibung und Gewichtung spezifischer *Thematata* (Was wird beschrieben?) und *Rhemata* (Wie wird es beschrieben?) offenbaren, nach unserer Auffassung auf die unmittelbar während und im Anschluss an die Filmrezeption stattfindenden aktiven Elaborations- bzw. Intratransaktionsprozesse. Das dabei entstehende Bündel an rezeptionsabhängigen Variablen bezeichnen wir als ‚persönliches Handlungsmodell‘. Aufgrund der Kollektivfiktion einer „geteilten Wirklichkeit“²⁴, wird nach unserer Vorstellung der einzelne Rezipient in zukünftigen sozialen kommunikativen Akten über den Film das konstruierte mentale Modell als den ‚Filminhalt‘ betrachten und als Basis für eigene Reflexionen und zukünftige Diskussionen verwenden. Das *Refilming* als dessen Kartierung ist in dieser Lesart gewissermaßen ein Prototyp des diskursiven Materials, was er in mögliche künftige Kommunikationsakte einbringt, über den es aus seiner Sicht als ‚Filminhalt‘ überhaupt nur zu verhandeln gilt.

2. Analyseebene: Filmaneignung

In einem zweiten Analyseschritt der *Refilming*-Auswertung werden zur Untersuchung der Aneignungsprozesse über das Filmverstehen und das ‚persönliche Handlungsmodell‘ hinaus das Auftreten expliziter Positionierungen des Rezipienten gegenüber dem Filminhalt, Rezeptionsakt sowie subjektiver Intentions- und Wirkungshypothesen erfasst und ausgewertet (z.B. eine negative Qualifizierung der filmischen Darstellungsweise des Themas „Erziehung“ aus alltagspsychologischer Sicht des Rezipienten). Das dabei entstehende Bündel rezeptionsbezogener Variablen bezeichnen wir als ‚individuelle Bedeutungs- und Aneignungsstruktur‘. Diese verweist auf, ist aber natürlich nicht identisch mit der Verwendung der angeeigneten Filmbotschaft in mög-

lichen zukünftigen kommunikativen Akten, welche sich auf den Film beziehen und damit ebenfalls einen Anteil am sozialen Diskurs über den Film selbst und die von ihm verhandelten Diskurse haben. Gleichzeitig stellen Umfang und Tiefe der Positionierungen in unserem Forschungsmodell einen Indikator für die Fähigkeit bzw. Kompetenz zur elaborierten Auseinandersetzung mit Spielfilminhalten dar.

Fazit

Dieser hier aus Gründen der Kürze nur skizzierte forschungsökonomische inhaltsanalytische Ansatz ermöglicht es gerade durch seine im Vergleich zur multifaktoriellen sozialen Wirklichkeit stark vereinfachende Sichtweise, die uns interessierenden Unterschiede in der Entwicklung eines persönlichen Handlungsmodells aus dem Instruktionmuster ‚Film‘ im Sinne mentaler Modelle zu diagnostizieren und darüber hinaus, für quantitative Auswertungen darauf bezogene, falsifizierbare Hypothesen über soziale Determinanten dabei empirisch auftretender Unterschiede zu generieren. Gleichzeitig erlaubt es, den Vergleich unterschiedlicher individueller Aneignungsweisen der im Prozess des Filmverstehens generierten Konstruktionen, sowie die ebenfalls quantifizierende Messung der dabei in Anschlag gebrachten Interpretationsrahmen und Begründungshorizonte.

Unterstellt man, dass es, wie von Charlton²⁵ formuliert, unter Heranwachsenden mit noch nicht ausreichend geschulter Medienkompetenz ‚Risikogruppen‘ gibt, die kaum die Fähigkeit zu hohem kognitivem Involvement und tiefen Elaborationsleistungen erworben haben, so muss sich eine konstruktivistische orientierte, empirische Medienpädagogik fragen, wie sich der individuelle Kompetenzstand zu Filmverstehen und Filmaneignung vergleichend messen lassen könnte, um solche Risikogruppen zu identifizieren und auf diese bezogen entsprechende medienpädagogische Interventionen konzipieren zu können. Versteht man Massenmedien und ihre Angebote als die heutzutage für Jugendlichen bedeutendsten „Sinnagenturen“²⁶, so lassen sich aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive genau diese zwei unterschiedlichen, durch unsere Methodik operationalisierten Arten bedeutender sozial-kognitiver Kompetenzen im Umgang mit Medien separieren und beschreiben: Einerseits die Fähigkeit, aus medialen Texten die von einem idealtypischen Modell-Leser erwartete semantische Botschaft eines Textes zu konstruieren (also ‚Mainstream‘ mindestens zu verstehen), und zweitens die Fähigkeit, diese sich für die eigene Lebenswelt entweder im Gleichklang mit oder in Opposition zur konstruierten Botschaft vor dem Hintergrund persönli-

cher Referenzrahmen und subjektiver Sinnhorizonte anzueignen. Diese Fähigkeiten stellen nach unserem Verständnis quantifizier- und damit messbares kulturelles Kapital dar, welches im Laufe der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen in unterschiedlichem Maße durch Elternhaus, Schule und Mediensozialisation erworben wird.

¹ Wittkowski, Joachim: *Psychologie des Todes*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1990, S. 94.

² Ebd., S. 63

³ Schmidt, Siegfried J.: *Kalte Faszination. Medien - Kultur - Wissenschaft in der Mediengesellschaft*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2000, S. 43.

⁴ Ebd., S. 45

⁵ Schmidt, Siegfried J.: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 19.

⁶ Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen & Co. Ltd. 1985, S. 32.

⁷ Fiske, John: *Television Culture*. London: Routledge 1987, S. 64.

⁸ Schmidt: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung*, S. 19.

⁹ Ebd., S. 87.

¹⁰ Ebd., S. 126.

¹¹ Ebd., S. 96.

¹² Ebd., S. 103.

¹³ Charlton, Michael et al.: *Zugänge zur Mediengewalt: Untersuchungen zu individuellen Strategien der Rezeption von Gewaltdarstellungen im frühen Jugendalter*. Villingen-Schwenningen: Neckar Verlag 1996.

¹⁴ Hackenberg, Hajok and Richter: *Medienrezeption als Kommunikationsprozess - Eine empirische Untersuchung zur Konstruktion medialer Ereignisse*. Vortrag bei der Jahrestagung der Fachgruppe „Methoden der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft“ der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) 2003.

¹⁵ Zur methodologischen Herleitung vgl.: Ehrenspeck, Yvonne; Geimer, Alexander; Hackenberg, Achim & Lepa, Steffen: *Individuelle Rezeptionsmuster von Jugendlichen. Film-Nacherzählungen als Methode zur Rekonstruktion von Filmlesarten*. Vortrag zur Tagung „Landscapes of Cultural Studies“, 1. Alpen-Adria-Cultural Studies Konferenz, Universität Klagenfurt, 2005.

¹⁶ Ebd.

¹⁷ Charlton: *Ein Struktur- und Prozeßmodell des Medienrezeptionshandelns*.

¹⁸ Charlton et al.: *Zugänge zur Mediengewalt*.

¹⁹ Früh, Werner: *Semantische Struktur- und Inhaltsanalyse (SSI). Eine Methode zur Analyse von Textinhalten und Textstrukturen und ihre Anwendung in der Rezeptionsanalyse*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1989.

²⁰ Hackenberg, Hajok & Richter: *Tod im Film*.

²¹ Fillmore, Charles: *The Case for Case*. London/New York 1968.

²² Ehrenspeck et al.: *Individuelle Rezeptionsmuster von Jugendlichen*.

²³ Gerbner, George und Gross, Larry: Living with television: The violence profile. In: *Journal of Communication* 26, 1976, Bd. 2, S. 173-199.

²⁴ Schmidt: *Kalte Faszination*.

²⁵ Charlton: *Ein Struktur- und Prozeßmodell des Medienrezeptionshandelns*.

²⁶ Charlton, Michael: *Aufwachsen in einer Kommunikationsgesellschaft: Strukturmerkmale moderner Kindheit und Jugend. Entwicklung und Sozialisation in einer Medienkindheit und -jugend*. In: In Michael Charlton & Klaus Neumann-Braun (Hg.), *Medienkindheit - Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung*. München: Quintessenz. 1992, S. 101-114.

strange loops.

**Peter Greenaways *Vertical Features Remake*:
ein nicht-existenter Autor und ein prä-existentes Gesamtwerk**

Axel Roderich Werner

Ein *strange loop* ist ein Phänomen, das – wie etwa in M.C. Eschers berühmter *Bildgalerie* – immer dann eintritt,

wenn wir uns durch die Stufen eines hierarchischen Systems nach oben (oder nach unten) bewegen und uns dann unerwartet wieder genau an unserem Ausgangspunkt befinden [...], wenn das, was man als säuberlich getrennte hierarchische Ebenen aufgefasst hat, einen überrascht, indem es sich zurückfaltet auf eine Art, die der Hierarchie Gewalt antut. [...] Hier springt etwas *im* System heraus und wirkt *auf* das System ein, als wäre es außerhalb des Systems.¹

In meinem Dissertationsprojekt namens *Violent Unkown Events* beschäftige ich mich mit Peter Greenaways Filmen, in denen solche *strange loops* an allen Ecken und Enden auftreten, und möchte hier eine daraufhin gerichtete Spezifik meines Gegenstandes vorstellen: nämlich dass, obwohl noch alles zu tun bleibt, eigentlich schon alles getan ist; die *Violent Unkown Events* sind, kurz gesagt, mediale Mechanismen, welche Effekte zeitigen, die sich ihrem durch sie selbst fingierten Ursprung substituieren, und in diesem paradoxalen Sinne möchte ich nun zeigen, dass eine weitere Arbeit über Greenaways Filme im Grunde *überflüssig* ist, und dies bereits seit 1978, also bevor überhaupt mit *The Draughtsman's Contract* (*Der Kontrakt des Zeichners*, 1982) Greenaways erster Spielfilm in die Kinos kam. Zu diesem Zeitpunkt nämlich erschien Greenaways „experimenteller“ Kurzfilm *Vertical Features Remake* – eine „investigation into the work of Tulse Luper by the Institute of Restoration and Reclamation“ –, der einer jeden folgenden *investigation into the work of Peter Greenaway* die Absurdität ihres Vorhabens nahe legen muss, indem er sie mitsamt ihres Gegenstandes ganz einfach vorwegnimmt, indem er bereits das ganze Programm des Greenawayschen Kinos enthält – wie auch alle Probleme, die eine Interpretation damit haben muss: Probleme mit Paradoxien und *unhaltbaren Situationen*², mit *double binds*³, *re-entries*⁴ und eben mit *strange loops*.

Vertical Features Remake ist die Parodie eines wissenschaftlichen Arbeitsberichtes, einer filmischen Forschungsdokumentation:

The Institute of Restoration and Reclamation [IRR] are steadily examining and reappraising the papers of Tulse Luper. It is hoped eventually to make a complete and definitive reconstruction of his research. The papers dis-

covered so far run into hundreds of thousands and almost daily more papers are being added.

Tulse Luper ist ein Schriftsteller, Zeichner, Filmmacher, *project maker* – und selbstverständlich das *alter ego* Greenaways.⁵ Dem Bericht des IRR zufolge arbeitete er an einem Projekt namens *Vertical Features*, das sich mit „interessanten Vertikalen“ innerhalb von Landschaften beschäftigte, und es sei anzunehmen, dass Luper Bilder solcher Vertikalen anfertigte, um daraus einen Film herzustellen, von dem sogar ein Rohschnitt existierte, der allerdings, unglücklicherweise, unmittelbar nach seiner ersten Vorführung unter ungeklärten Umständen verschwunden ist, und diesen verlorenen Film hat nun das IRR aus zahllosen Luper zugerechneten Texten, Zeichnungen, Fotografien und Filmfragmenten zu rekonstruieren sich angeschickt; es unternimmt eine riesige Schnitzeljagd, um diese Dokumente zu sammeln, zu archivieren und katalogisieren und anhand der aus ihnen entnehmbaren Informationen den verlorenen Film neu herzustellen: *Vertical Features Remake*.

Mit der schließlichen Fertigstellung der Neuverfilmung ist das Projekt nun allerdings nicht etwa abgeschlossen und zu den Akten gelegt worden (aus denen es ja auch entstanden ist), sondern geht im Gegenteil erst richtig los; denn just danach werden neue, bislang unbekannte Aufzeichnungen Lupers entdeckt, deren Auswertung zufolge die Neuverfilmung des IRR gegenüber dem anzunehmendem ursprünglichen Konzept einige „important inaccuracies“ aufweise. Im Streit um die Authentizität der Rekonstruktion schalten sich nun anstelle des *Autors* die *Autoritäten* ein: Eine Legion gelehrter Luper-Kenner meldet sich zu Wort, um die je nach Expertenmeinung zu freie oder zu strikte Behandlung der filmischen Struktur zu kritisieren. Diese nachträgliche Kritik berücksichtigend, weil natürlich um Korrektheit und die Erfüllung der Ansprüche wissenschaftlicher Diskursivität (eventuell sogar: die Wahrheit) bemüht, verfilmt das IRR *Vertical Features* ein zweites Mal neu: *Vertical Features Remake 2*.

Doch erweist sich die zweite Neuverfilmung als nur noch unzufriedenstellender als die erste: Die Gelehrten bestreiten jetzt nicht nur die Qualität der Arbeit, sondern zudem die Authentizität der Dokumente, die Integrität des IRR, ja die Existenz Tulse Lupers selbst – keine verzeihlichen und korrigierbaren *Fehler*, sondern vorsätzlicher *Betrug*:

Some six days after the completion of *Vertical Features Remake 2*, the IRR were accused of fraud. [...] Castaneye declared that the photographs that were supposed to be of Tulse Luper were in fact photographs of the film

editor's father-in-law. Rastelin doubts the very existence of Tulse Luper and made a film called *The Ubiquitous Wolf* which suggested that Tulse Luper was a figment of the Institute's imagination, invented so that the IRR could undertake a project which was no more than an academic film editing exercise.

So wird der verlorene Film im Streit um seine authentische Form immer weiter neuverfilmt, und das Projekt *Vertical Features* erweist sich – damit ironischerweise den „ursprünglichen“ Vorgaben Lupers nur zu gut entsprechend⁶ – in der Tat als reversibel. Möglicherweise war es also überhaupt nie seine Absicht, *Vertical Features* jemals zu vollenden, sondern bewusst unzählige *remakes* zu provozieren; also das IRR irre zu führen und zu überlisten, ihm eine Aufgabe zu stellen, die es nie wird erfüllen können – oder das IRR hat Tulse Luper eben deshalb erst erfunden, um hinfert in alle Ewigkeit sein Programm ausführen zu können.

Wenn wir den zweiten Fall annehmen, dann erweist sich, dass mediale Apparaturen in erster Linie einfach da sind, um zu *funktionieren*.⁷ Wenn wir aber den ersten Fall annehmen, dann ist das IRR in der *unhaltbaren Situation* eines *double bind*⁸ gefangen. Es findet sich:

1. eine *bindende komplementäre Beziehung* (Tulse Luper und das IRR, der „Autor“ und die Editoren, die in größter Mühsal aus Millionen von hinterlassenen Spuren ein Werk bestimmen müssen, dessen Einheit aber genauso problematisch ist wie die Individualität des Autors selbst⁹);
2. eine *paradoxe Handlungsaufforderung* (die nur befolgt werden kann, indem sie missachtet wird, und umgekehrt: Die Rekonstruktion von *Vertical Features* ist nur dann authentisch, wenn diese Authentizität immer wieder in Frage gestellt und so auch niemals je erreicht wird), und
3. die Unmöglichkeit, die Paradoxie durch eine *Metakommunikation* aufzulösen, wodurch schließlich ein selbstverewigender, oszillierender Prozess in Gang gesetzt wird (in dem dann immer weitere *remakes* entstehen; Rastelins einsamer Protest, als *Unterschied, der keinen Unterschied macht*, bleibt vollkommen folgenlos).

An diesem Punkt möchte ich nun auf mich selbst zurückkommen, denn wie gesagt ist *Vertical Features Remake* ja die Parodie eines wissenschaftlichen Arbeitsberichtes und damit im Weiteren auch meiner Dissertation (und auch dieses Textes!) – d.h. die Probleme des IRR sind auch und genau die meinten. Dem Interpretieren von Greenaways Filmen geht es wie Heinrich von Of-

terdingen mit der provenzalischen Handschrift, mit dem Unterschied nur, dass er nicht der Held seiner Geschichte ist, sondern der Idiot: Der Versuch, einen Text von *außen* aufzuschließen, erweist sich als eine *in* und *durch* den Text inszenierte Wiederholung seiner selbst, der Interpret findet sich selber in seinem Gegenstandsbereich wieder und unversehens in einem *strange loop* gefangen: „Ein Paradox ist die in sich selbst enthaltene Form ohne Hinweis auf einen externen Standpunkt, von dem aus es betrachtet werden könnte.“¹⁰

Paradoxien sind *unlösbare Rätsel*, und so spricht Friedrich Kittler im Zusammenhang von Nietzsches *Ecce homo* über das „unlösbare Rätsel ‚des Textes, der sich selbst als Interpretation interpretiert‘“¹¹, und tatsächlich kann man *Vertical Features Remake* als ein gewissermaßen umgekehrtes *Ecce Homo* ansehen: wie dieses eine „authentische Interpretation“¹², die die Rede von interpretativer Authentizität selbst zunichte macht, aber keine Selbstinterpretation von bereits geschriebenen Texten, sondern eines Filmes, der in sich selber wieder vorkommt, und darüberhinaus – als „a presage of what was to come“, so nun Greenaways Selbstauskunft¹³ – eine Selbstinterpretation von „präexistenten“ Filmen, die noch gar nicht produziert sind! (Für Greenaways Kino ist *Vertical Features Remake* grundlegendes *Programm*, und in der Tat produziert Greenaway spätestens ab hier nur noch Versionen ein und desselben Films.) Die Konstruktion von „Autor“ und „Werk“ wird dem Interpreten damit schlichtweg aus der Hand genommen, indem der Text seinen Metatext ganz einfach mitliefert: „Keine Frage, nur Greenaway kennt Greenaways Kino; er selbst ist der einzige legitime Spezialist und souveränste Kritiker“¹⁴ – die klassisch hermeneutische Aufgabe, das Geschaffene zuerst ebenso gut und dann besser zu verstehen als sein Schöpfer, kann damit wohl als erledigt angesehen werden. Was bleibt dem Interpreten da überhaupt noch übrig, der sich so „auf eine schwere Partie gegen einen furchtbaren Meister ein[lässt], der für unbezwinglich gilt, weil er selbst die Spielregeln festlegt“, wenn selbst „die Siege über den Meister sogleich unter den Niederlagen des Schülers verzeichnet werden (jeder Sieg im *Spiel des Meisters* ist ein Sieg des *Meisters des Spiels*)“¹⁵? Aber vielleicht gibt es ja einen Ausweg aus dieser unhaltbaren Situation: nämlich die paradoxe Handlungsanweisung einfach so zu akzeptieren und eben als Aufforderung zu einem Spiel zu betrachten.

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.¹⁶

Wie kann das funktionieren? In *Vertical Features Remake* verliert die Rekonstruktion in ihrem fortlaufenden Prozess immer mehr den Charakter einer *Hypothese* und erscheint stattdessen als *Supplement*, *Substitut* oder gar als *Fälschung*, oder – schlimmer noch – als pure *Erfindung* und *Fiktion* (eines „Autors“ wie auch eines „Werks“). Tulse Luper ist nun aber kein Autor; er ist natürlich eine fiktive Figur und zudem als solche eine Figurierung nicht der Autorschaft (einer wenn auch nachträglichen Implikation des Menschen als „Ursprung“), sondern viel eher eine Allegorie des *homo ludens* (einer Implikation des „Menschen als Methode“¹⁷). „Tulse Luper, the arch gameplayer“¹⁸ – „nicht Schöpfer, sondern Spieler mit Informationen“¹⁹, der eine andere, neue Geste eines Schreibens öffnet:

Der Schreibende ist nicht mehr darauf aus, eine in sich geschlossene, fertige, ‚perfekte‘ Information herzustellen, sondern er ist bemüht, bereits vorhandene Informationen so umzustrukturieren und mit Geräuschen zu bereichern, dass andere damit kreativ weiterspielen können. [...] Darum setzt der Schreibende seinem Text ein ‚Menü‘ voraus, d.h. eine Reihe von Vorschlägen, wie der empfangene Text laut Meinung des Schreibenden manipuliert werden könnte. Der Empfänger kann sich nach diesem Menü richten, er kann aber ebensogut andere Richtlinien bei seiner Textmanipulation befolgen.²⁰

Die *remakes* beziehen sich so nicht mehr auf ein Objekt, das es *gegeben* hat und das *re-konstruiert* wird, sondern auf ein Programm, das *vor-gegeben* ist und *re-aktualisiert* wird. Nicht nur erschafft erst die Untersuchung ihr Objekt, sondern das Unternehmen des IRR eröffnet ein *Spiel*, das, von einer endlichen Anzahl von Regeln definiert, eine prinzipiell unendliche Anzahl von *Partien* ermöglicht. Hatte das IRR sich also der scheinbar sekundären verwaltungstechnischen Aufgabe verschrieben, Lupers Aufzeichnungen „lediglich“ zusammenzustellen und zu bearbeiten, so stellt sich heraus, „dass dieses Zusammenstellen und Bearbeiten [...] der eigentliche kreative Prozess ist“²¹. Die schizophrene Situation des *double bind* unterscheidet sich von der des Spiels hier einfach durch die Zulässigkeit der *Metakommunikation*, d.h. durch das Hinzufügen eines Rahmens, *innerhalb dessen* und *mit dem* gespielt werden kann.²² Als erstes wäre dann die Möglichkeit jedweder „exemten Position“ zu annullieren, die auch ein *magister ludi* oder „Autor-Gott“²³ einnehmen dürfte, denn hier findet sich ein weiteres Paradox des Greenawayschen Kinos: „Greenaway deconstructs the figure of the author at the very moment he is establishing himself as an auteur.“²⁴ Allerdings wird eine „Rückkehr des Autors“ hier nicht möglich sein, sind die Spielregeln auch für den *game designer* bindend, und scheint es vielmehr so, als ob Greenaway

anstatt zum *Gotte* selbst zu seinem eigenen *Text* geworden wäre, der dann – ganz im Sinne Platons²⁵ – zwar seine immer gleichen Aussagen in zahllosen Interviews endlos *wiederholt*, aber nicht *antwortet*: „Jetzt habe ich Ihre Frage vergessen. Fangen Sie noch mal an.“²⁶ Was für Greenaways fiktive Platzhalter wie Tulse Luper oder den Zeichner Neville aus *The Draughtsman's Contract* gilt, das gilt für ihn selbst genauso: „You could be regarded as a witness to misadventure; more than a witness; an accessory to misadventure.“ Wer immer etwas beobachtet, nimmt daran teil²⁷, und was Greenaway in seinen Filmen beobachtet und woran er *mit* ihnen teilnimmt, ist nichts anderes als das Spiel jener „elaborate conventions, rules and games which we call Civilisation“²⁸ – eine Selbstbeobachtung der Medienkultur.

Ein Vierteljahrhundert nach *Vertical Features Remake* wird Tulse Luper Held des multimedialen Großprojekts *The Tulse Luper Suitcases* (2003ff.) sein, zu dem neben Filmen, Ausstellungen, DVDs und websites auch das online-game *The Tulse Luper Journey* (2005) gehört: gewissermaßen die update-Version von *Vertical Features Remake*, das, indem der Zuschauer zum Spieler wird, nun endlich sozusagen zu sich selbst gefunden hat, und schließlich auch die Herausforderung vorgibt, die es anzunehmen gilt:

In the last century, an extraordinary man called Tulse Luper archived his entire life in 92 suitcases. Although his life is still a mystery, we know that he was present at key historical events. [...] By gathering and researching the suitcases, we hope to reconstruct Tulse's life and through that discover the true nature of the 20th century. [...] If you think that you have the right skills and you enjoy a challenging game, we invite you to sign up. As a member of the community, you will help to collect all the fragmented pieces of information that together form the story of Tulse's life. *The Tulse Luper Journey* – are you up to the challenge? ²⁹

Die Wahrheit ist also nicht irgendwo da *draußen*; sie wird *erspielt* werden müssen.

¹ Hofstadter, Douglas R.: *Gödel, Escher, Bach. Ein Endloses Geflochtenes Band*. Stuttgart: Klett-Cotta 1995, S. 12, 736.

² Watzlawick, Paul et al.: *Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien*. Bern u.a.: Huber 1974, S. 179ff.

³ Bateson, Gregory: Vorstudien zu einer Theorie der Schizophrenie. In: ders.: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981, S. 270-301; Watzlawick et al.: *Menschliche Kommunikation*, S. 195ff.

⁴ Spencer Brown, George: *Laws of Form/Gesetze der Form. Internationale Ausgabe*. Lübeck: Verlag für Sozialwissenschaften 1997.

⁵ „Tulse Luper was an invention who could speak preposterously and authoritatively about many things for which I would not get the blame.“ (Greenaway, Peter: *Fear of Drowning by Numbers*. *Règles du Jeu*. Paris: DisVoir 1989, S. 53.)

⁶ „He wanted an overall shape, a square that could be divided up symmetrically. It would have a single central image and self-contained rows running both down and across. [...] Tulse Luper, in the end, appears to have decided on a format of 121 images, divided into 11 rows of 11. [...] 121 is the same backwards as well as forwards, suggesting that the whole project was reversible.“

⁷ „Apparate wurden erfunden, um automatisch, d.h. autonom von menschlichen Eingriffen, zu funktionieren. Das ist die Absicht, die sie erzeugt hat: dass der Mensch aus ihnen ausgeschaltet werde.“ (Flusser, Vilém: *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography 1983, S. 50.)

⁸ Watzlawick et al.: *Menschliche Kommunikation*, S. 195ff.

⁹ Vgl. Foucault, Michel: Was ist ein Autor?. In: Jannidis, Fotis et al. (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam 2000, S. 198-229, S. 205f.

¹⁰ Luhmann, Niklas: Die Paradoxie der Form. In: ders.: *Aufsätze und Reden*. Stuttgart: Reclam 2001, S. 243-261, S. 247.

¹¹ Kittler, Friedrich: Wie man abschafft, wovon man spricht: Der Autor von ‚Ecce homo‘. In: Derrida, Jacques und Friedrich Kittler: *Nietzsche – Politik des Eigennamens. Wie man abschafft, wovon man spricht*. Berlin: Merve 2000, S. 65-99, S. 91.

¹² D.h. eine rechtsverbindliche Auslegung der Gesetze durch den Gesetzgeber selbst, vgl. Kienzler, Klaus et al.: Authentizität. In: *Lexikon für Theologie und Kirche*, Band 1. Freiburg u.a.: Herder 1993, S. 1287-1289, S. 1289.

¹³ Greenaway, Peter: Introduction, in: *The Early Films of Peter Greenaway 2*. London: BFI 2003 (DVD).

¹⁴ Lüdeke, Jean: *Die Schönheit des Schrecklichen. Peter Greenaway und seine Filme*. Bergisch Gladbach: Bastei 1995, S. 14.

¹⁵ Descombes, Vincent: *Das Selbe und das Andere. Fünfundvierzig Jahre Philosophie in Frankreich 1933-1978*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981, S. 164, 176.

¹⁶ Zitiert nach: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Autor zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr 1993, S. 153.

¹⁷ Vgl. Flusser, Vilém: *Medienkultur*. Frankfurt am Main: Fischer 1997, S. 31.

¹⁸ Morgan, Stuart: Breaking the Contract. In: Gras, Vernon und Marguerite Gras (Hg.): *Peter Greenaway: Interviews*. Jackson, MS: University Press of Mississippi 2000, S. 13-20, S. 19.

¹⁹ Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography 1999, S. 98.

²⁰ Flusser: *Medienkultur*, S. 64.

²¹ Flusser, Vilém: *Nachgeschichten. Essays, Vorträge, Glossen*. Düsseldorf: Bollmann 1990, S. 9.

²² Vgl. Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: ders.: *Ökologie des Geistes*, S. 241-261.

²³ Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Jannidis et al. (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*, S. 185-193, S. 190.

²⁴ Lawrence, Amy: *The Films of Peter Greenaway*. Cambridge: Cambridge University Press 1997, S. 17.

²⁵ Vgl. *Phaidros* 275d-e.

²⁶ Kilb, Andreas: Peter Greenaway oder Der Bauch des Kalligraphen. In: Felix, Jürgen (Hg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren 2002, S. 230-283, S. 235.

²⁷ Luhmann, Niklas: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 86f.

²⁸ Greenaway: *Fear of Drowning by Numbers*, S. 6f.

²⁹ <http://www.tulseuperjourney.com>

Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten des Zufalls im experimentellen und medienreflexiven Filmschaffen

Florian Mundhenke

Zufall als Quelle schöpferischer Tätigkeit im Experimentalfilm

In den letzten Jahren hat im fiktionalen Spielfilm das Interesse am Nachdenken über die Zufälligkeit des Daseins bei Regisseuren von Robert Altman bis Tom Tykwer nicht mehr abnehmen wollen. Doch der erzählerische Film kann als intentionale Konstruktion nur am Rande noch mit schöpferischen Zufallsanordnungen von außen geformt werden, während hingegen im filmischen Experiment und in der Medienkunst, also im Spiel mit dem Material selbst, dem Zufall kaum Grenzen gesetzt zu sein scheinen. Es geht dabei um die Auflösung von dominanten linearen Gestaltungsmustern: Die Themen Komplexität, Geschichtlichkeit und Struktur werden mit den offenen Möglichkeiten der formal nicht festgelegten, medienreflexiven und sich oft direkt an den Rezipienten wendenden Gestaltungsweise des Filmexperiments angefasst. Dabei kommt es – wie hier gezeigt werden soll – zu einer Verhandlung bzw. Sichtbarmachung von Veränderungen des menschlichen Wahrnehmungsgefüges, bei denen der Zufall als Faktor auf die eine oder andere Weise bestimmend ist.

Vorab soll zunächst aber eine chronologische Gliederung in drei Weisen der Annäherung an das Zufallsphänomen vorgeschlagen werden, zu denen zunächst einige Beispiele folgen sollen. Es kommt im Zeitraum zwischen 1920 bis 1960 zu einer Etablierung und Ausdifferenzierung der Zufallskunst, wobei es den verschiedenen Strömungen von Surrealismus, abstraktem Expressionismus bis hin zu Fluxus und Happening um den Zufall als Widerstand, als Durchkreuzung der Ordnungen geht; dies kann man *das Avantgarde-Konzept* der Zufallskunst nennen. Für die Zeit seit den 1970er Jahren, dem Aufkommen von Video- und Computerkunst, kann man von einem Wechsel zu einer Implementierung des Zufalls in den Wahrnehmungskategorien sprechen. Das Zufällige wird weniger innerhalb des künstlerischen Prozesses aufgebracht, wobei sein Einfluss und sein Gewicht bei der Gestaltung dem Betrachter oft verschlossen bleiben, sondern er wird zum Gegenstand der Wahrnehmung des Rezipienten selbst gemacht, der mit der Willkürlichkeit und Arbitrarität seines Denkens und seiner Sinnesleistungen konfrontiert wird; dies kann man *das Wahrnehmungs-Konzept* der Zufallskunst nennen. Als eine letzte Weiterentwicklung dieses Konzepts in den letzten Jahren kann man die neueren Strömungen der virtuellen, computergestützten künstleri-

schen Arbeit ansehen, hier bezeichnet als *das digital-interaktive Zufallskonzept*, in dem versucht wird, nicht mehr allgemeine und für jeden Rezipienten verbindliche Erfahrungen zu generieren, sondern indem der Besucher einer Installation direkt in den künstlerischen Prozess eingebunden wird und somit in eine Interaktion mit der digital generierten Umgebung gerät; damit ist nicht mehr der Künstler, sondern der Rezipient Auslöser oder Verursacher der zufälligen Konstellation. Nachfolgend sollen diese drei Konzepte – und die einhergehende Veränderung bei der Hinwendung zum Zufall in der Medienkunst – anhand von je einem Werk ausgeführt werden.

I. Das Avantgarde-Konzept der Zufallskunst (Stan Brakhage: *Hand Painted Films*)

Dem zunächst zu betrachtenden Avantgarde-Konzept geht es um die Schaffung eines öffentlichen Bewusstseins für die nicht zu unterdrückende Macht des Regellosen, Unordentlichen und Nicht-Klassifizierbaren, die Betonung von Nischen, die sich immer mehr oder weniger explizit gegen das ausschließende, ordnungstiftende und Sinn herstellende Programm der Moderne richten. Von daher wird der Zufall in dieser Zeit als „Deregulierungsinstanz“¹ von vielen unterschiedlichen Seiten entdeckt und eingesetzt. Man kann als eine besondere Strömung dieses Konzepts jene herausheben, die – vor oder während der Genese des Projektes – eine Situation der nichtintentionalen Werkerzeugung herbeiführen will. Dabei geht es um ein Ausschalten des willentlichen Gestaltungsdranges, um ein unbewusstes, meditatives Leiten durch Material und Umgebung. Es kann als „die völlige Selbstdurchstreichung idealistischer Künstlersouveränität“² verstanden werden. Man kann dies auch die *Zufallskunst durch intuitives Arbeiten* als Ausdrucksweise des Unbewussten nennen.

Ein Beispiel hierfür stellt das Spätwerk des amerikanischen Filmkunstpioniers Stan Brakhage dar, der mit seinen *Hand Painted Films* schon ab 1961 doch in ausführlicher, fast ausschließlicher Weise erst seit 1986 eine Methode entwickelt und vervollkommen hat, intuitiv durch Einsatz des Zufalls Stimmungen und Vorstellungsbilder seines Inneren visuell umzusetzen. Die *Hand Painted Films* sind zwischen dreißig Sekunden und neun Minuten lang, stumm und enthalten assoziativ-ungeschnittene, schnell wechselnde, einem Kaleidoskop nicht unähnliche Farbbewegungen. Dabei wird auf das 16mm-Filmmaterial ohne den Einsatz einer Kamera die Farbe direkt aufgetragen. Das Medium des Films wird durch Brakhages Herangehensweise in seinen grundlegenden, etablierten Herstellungsweisen angegriffen, indem der Pro-

zesscharakter der filmischen Genese, der sich in Dauer und Komplexität in der Filmgeschichte immer noch erweitert hat, in einem Akt zusammenfällt und auf den Moment der kreativen Schöpfung hin konzentriert wird. Diese Technik bringt den Filmemacher in die Nähe des Malers, der beim Auftragen der Farbe das Licht einer Landschaft oder eines Gesichtes bestimmt. Durch Verwenden bestimmter Farbarten und -töne, die Stärke des Auftragens und die Einbindung anderer Materialien entsteht jeweils ein anderer Effekt.

Der Künstler spricht dabei selbst von einem „hypnagogic feedback“³, welches die Leinwand als direkten Echoraum für psychisch bedingte Seinswesen und innere Bilder macht, für emotionale Zustände, die notwendigerweise nicht dinghaft dargestellt werden können, die aber Chimären wie Erinnerungen, Vorstellung und Stimmungen enthalten, die sich in den schnellen Wechseln der Farbspuren auf dem Filmband in mittelbarer Weise niederschlagen können. Die Filme „sind Ausdruck psychischer Zustände“ und haben so auch eine „kathartische Wirkung“⁴, weisen eine Ventilfunktion in ihrer Benennung von ungelösten inneren Konflikten und momentanen Disharmonien auf. Damit wird der lange Weg voller Barrieren zwischen inneren Dispositionen und äußeren Ausdrucksformen im kreativen (filmischen) Akt durchlässig gemacht.

Es scheinen also bestimmte Zustände und Empfindungen die ausführende Hand wie auch das betrachtende Auge zu leiten. Wie bei dem Actionpainter Jackson Pollock, der den Zufall vehement von sich gewiesen hat, bedeuten diese Filme eine Visualisierung von Unsichtbarem, lediglich Fühlbarem, Möglichem, das aber schon in einer Form im menschlichen Geist angelegt ist; somit wird auf eine Korrespondenz des Empfindens zwischen aktiv-kreativ Tätigem und passiv Rezipierendem gesetzt. Dabei spielt der filmische Projektor eine wichtige Rolle: Zum einen multipliziert er durch seine Eigenschaft, das Filmmaterial in Bewegung zu bringen, die Farbstriche und Materialbearbeitungen, zum anderen werden durch das Licht des Gerätes die Bearbeitungen des Materials erst zum Leben erweckt, bestrahlt und in tatsächliche Bewegungen verwandelt. Wo der einmalige, unveränderbare Ausdruck des Malers mit der Fertigstellung des Bildes endet, ist durch Projektion und Rezeptionsumgebung auch der Außenprozess beweglich, stets veränderlich und damit unbestimmbar. Man kann also von einer Vervollkommnung der abstrakten malerischen Technik durch ein anderes Medium reden – die Leinwand des Künstlers als Ort seiner persönlichen Erfahrung wird als Leinwand im Kino zum Ort einer kollektiven Bilderschau. Unbewusste Kreation und filmischer Prozess ergänzen sich somit zu einer Einheit, die nicht völlige Auf-

lösung und Desintegration durch das Unbewusste mit sich bringt, sondern einen halbbewussten Prozess der Veranschaulichung und Vermittlung einer chaotischen, regellosen Innenwelt bewirken will, die durch die filmisch-technische Zwischeninstanz überhaupt erst bildlich fassbar wird.

II. Das Wahrnehmungskonzept der Zufallskunst (Bill Viola: *The Stopping Mind*)

Mit den Veränderungen im Selbstverständnis der Menschen, mit der Entdeckung von Indeterminismus in natürlichen Prozessen wie der Unschärfe moderner Physik kann man eine Verschiebung des widerständigen Avantgarde-Konzeptes in Richtung auf ein reflexives Wahrnehmungskonzept beobachten, durch das versucht wird, die Veränderungen der menschlichen Lebenswelt direkt wiederzugeben.⁵ Es steht eher eine Widerspiegelung und Durchdringung wahrnehmungstheoretischer Aspekte der Umwelt im Vordergrund. Für das Filmexperiment gilt dies weniger in wahrheitsherstellender als vor allem in phänomenologischer Weise, indem die neuen Möglichkeiten von Empfinden, Betrachtung und Analyse, die die Naturwissenschaften hervorgebracht haben, über den künstlerischen Weg auch dem alltäglichen Rezipienten zugänglich gemacht werden.

Der amerikanische Videokünstler Bill Viola hat über die Auseinandersetzung mit Mystizismus, moderner Psychologie und Neurowissenschaften seit den 1970er Jahren ein umfassendes Gesamtwerk geschaffen, das gleichermaßen Installationen, Videobänder wie mediale Skulpturen umfasst. Es geht ihm – so David A. Ross – um das Bedürfnis des Künstlers, „nach neuen Ansätzen zu suchen, um die Wirklichkeit zu repräsentieren.“⁶ Kunst muss, „die verschiedenen Vorstellungen der wahrnehmbaren Welt untersuchen und neue Wege aufzeigen, unsere komplexe Wahrnehmung der Wirklichkeit zu begreifen.“⁷ Insofern bewegt sich Viola zunehmend weg von der Erstellung von Videobändern, bei denen er den Rezeptionskontext kaum bestimmen kann, hin zu Installationen, in denen er einen bestimmten Rahmen schafft, in dem die von ihm intendierte Wirkung auf die Sinne auch zufriedenstellend erreicht werden kann.

Die Installation *The Stopping Mind* (1991) ist in einem völlig schwarzen, quadratischen Raum aufgebaut. Sie besteht aus vier Leinwänden, die einen an den Kanten offenen Quader beschreiben. Vier Großbildprojektoren werfen zunächst ruhige und kontemplative Bilder auf die Leinwände, die der Künstler in seinem Umfeld gemacht hat (wie Landschaftsaufnahmen, Alltagssituationen mit seiner Familie). Die Installation ist nun in vier Phasen eingeteilt,

in denen die Bilder und die Tonkulisse immer schneller, lauter und beweglicher werden, bis in der letzten Phase ein tosend-rauschhafter Höhepunkt erreicht ist; dieser Zustand wird schließlich „von der ersten Phase, dem kontemplativ-reflexiven ‚Schwebezustand‘“⁸ wieder abgelöst. Der aleatorische Aspekt ergibt sich nun aus der Abfolge der Bilder und Klänge und der Länge und Intensität der Phasen, die von einer zufällig arbeitenden Software gesteuert werden. Weder das Auftreten der lauten, vierten Phase ist vorauszu- sehen – selbst für den Künstler nicht –, noch die Länge und Intensität und der exakte Inhalt, den die Programme aus dem von Viola bereitgestellten Bilderinventar auswählen. Die Zufallsoperationen wirken in der von Viola vorgenommenen Adaption in diesem verdichteten, exklusiven Raum der Sinnesbeeinflussung direkt auf die Rezeptionsfähigkeit des Betrachters ein. Der Zufall wird Element einer bewussten Konfrontation mit dem Unwillkürlichen und Unvorhersehbaren, dem man sich im vorliegenden Rezeptionskontext kaum entziehen kann.

Das Verweilen in der Installation allerdings hat eine bestimmte Wirkung: Sie ermöglicht es dem Betrachter, sich auf die programmierte zeitliche Abfolge und die versteckte Dramaturgie einzulassen, es wird durch die Wiederholung in der Dauer eine Möglichkeit der Adaption an den zunächst scheinbar unregelmäßigen Rhythmus hergestellt. Somit schafft Viola ein Umfeld, in dem der Betrachter spielerisch die neuen Möglichkeiten von Wahrnehmung erproben kann, ohne dass die Prozesse sich verflüchtigen oder zu Konfusion führen müssen. Im Gegenteil werden sie durch die Möglichkeit der Wiederholung sogar verdoppelt und können erneut – mit dem entstandenen Vorwissen – rezipiert werden. Durch dieses individuelle Erleben wird jedem Einzelnen die Möglichkeit gegeben, sein Erleben den Bedingungen anzupassen. Der Zufall wird dabei im Verlaufe der Rezeption abgebaut, der Überraschungsmoment in der Wiederholung der Zyklen und Intensitäten verbraucht. Der Mensch lernt sinnesphysiologisch den Umgang mit Unbestimmbarkeit und wird mithin geschult, auch im Kontext der Wirklichkeit auf zufällige Einflüsse reflektierter zu reagieren.

III. Das digital-interaktive Zufallskonzept (Granular≈Synthesis: <360>)

Zuletzt stellt sich die Frage, was für Veränderungen der Einsatz rein digitaler Operatoren bei der Gestaltung der hier betrachteten experimentellen Filmwerke mit sich bringt. Computer kommen sowohl bei der Messung natürlicher Phänomene wie auch bei Gestaltung der Kunstwerke zum Einsatz – also

einerseits bei der Inkorporierung der Daten wie auch bei der Prozessierung, also Erzeugung der künstlerischen Vision. Es verändert sich damit auch die Rolle des Zufalls, wenn sie nicht sogar marginalisiert wird: Wenn dieser nur zur überraschenden, aber geplanten Reizung des menschlichen Sinnesapparates dient, büßt er seine tatsächliche Unbestimmbarkeit überwiegend ein. Für die aleatorisch erstellte filmische Kunst ergeben sich zwei Veränderungen: Einerseits wird durch die für den menschlichen Geist nicht nachvollziehbaren Operationen der Computer selbst zum Schöpfer und Auslöser des Zufalls; alle für uns zufällig erscheinenden Wendungen und Situationen sind schon auf die eine oder andere Weise in den Programmen angelegt. Andererseits werden die Möglichkeiten des Eingriffs in die Prozesse für den Anwender oder Betrachter beträchtlich erweitert. Der Zufall resultiert nicht mehr aus der künstlerischen Subjektivität, die im Moment der Erschaffung die Verteilung der Farbkleckse auf der Leinwand bestimmt und die im Folgenden für alle Zeiten unveränderbar feststeht, sondern verlagert sich in die individuelle Rezeptionssituation des Einzelnen.

Die österreichischen Künstler Ulf Langheinrich und Kurt Hentschläger, die unter dem Namen Granular~Synthesis firmieren, haben seit 1991 eine Reihe von (interaktiven) Installationen entworfen, die die Aspekte von Violas *The Stopping Mind* dahingehend erweitern, dass die von ihnen geschaffenen Installationsräume vollkommen auf digitalen Operationen beruhen; wo Viola noch selbstgefilmtes Material aus seiner Umwelt eingesetzt hat, sind die Entwürfe der beiden österreichischen Künstler auf grafischen und akustischen Generierungen von Computern aufgebaut. In der strukturellen Abstraktion und der völligen Auflösung von anthropomorphen Formen verbirgt sich zum einen eine Atmosphäre der Entfremdung und Isolation, aber zum anderen auch der strukturlösenden Freiheit. Denn die abstrakten, zunächst völlig bedeutungsentbundenen, da kontextfreien Bilder werden erst vom Betrachter im Moment der Anschauungssituation mit Sinn versehen und können je individuell als beängstigend oder befreiend interpretiert werden.

Die Installation <360> (2002) zeigt diese Idee eindrucksvoll, indem hier ein ähnlich fließendes Bild auf mehreren Leinwänden einen umschließenden Raum optisch-digitaler Strukturen schafft; eine Form von Immersion, also das völlige Eintauchen und Auflösen der menschlichen Gestalten, ist Ergebnis der Beschäftigung mit der Installation.

Birgit Richard nennt die Installationen der Künstler „emotionale Resonanzfläche[n]“⁹, da der Zuschauer sich die eigene, je nach seiner emotionalen Verfassung befindliche Illusion selber erschaffen muss. Er taucht zwar in ein

Klangbad ein, dass aber keine vordeterminierte, imaginationsleitende Struktur aufweist: Man könnte sagen, die Werke von Granular~Synthesis weisen eher den Charakter des völlig Unbestimmten auf, des Chaotischen als des bloß Zufälligen. Der Zufall löst sich hier im Nicht-mehr-Repräsentierenden, im von Auflösung begriffenen Digitalbild in eine allgemeine Situation des Regellosen und Nicht-Fassbaren auf. Wie das ‚weiße Rauschen‘ der atmosphärischen Störungen tritt man in einen Raum ein, in dem Ordnung oder Zufall, Anarchie oder Zielrichtung überhaupt nicht mehr auszumachen sind – also in der Tat Zufall und Determinismus eins geworden sind. Es handelt sich eher um einen Zustand umfassender optischer Entropie, eine Gleichförmigkeit technisch generierter Strukturen, die auf nichts mehr als sich selbst verweist.

Fazit

Man kann von einer chronologisch-evolutionären Entwicklung der experimentellen Zufallskunst reden, die die jeweiligen Dispositionen und Themen ihrer Zeit reflektiert. Wurde der Zufall in den rigiden Ordnungen der Moderne kategorisch ausgeschlossen, so taucht er parallel in den künstlerischen Werken als Affront, als Absage an die generelle Kategorisierbarkeit und das Ideal des Künstlergenius wieder auf. Als der Zufall als einzurechnende Größe in den Naturwissenschaften wiederentdeckt wurde und damit auch wieder Anerkennung genoss, konnte er als Überraschung und Affront im kreativen Akt nicht mehr recht überzeugen; hier hat die (filmische) Kunst eher die Rolle eines Katalysators übernommen, um die radikalen und unvermittelten Neuerungen, die häufig erst mithilfe von gerade entwickelten Techniken erreichbar wurden, auch für den Rezipienten in seinem Alltagskontext begreifbar zu machen. Wurden also die kulturellen und gesellschaftlichen Ordnungen durch den Zufall zunächst gestört und herausgefordert, verlagerte sich dies mit der Entdeckung des Zufalls innerhalb dieser Gefüge selbst für den Betrachter zu einer Möglichkeit, neue Erkenntnismöglichkeiten zu erkunden und dem Zufall durch die Kunstwerke bzw. Installationen exklusiv, von der Umwelt gelöst und auf individuelle Weise zu begegnen und damit seine Wirkung zu reflektieren.

¹ Reck, Hans-Ulrich: Aleatorik in der bildenden Kunst. In: Gendolla, Peter, Thomas Kamphusmann: *Die Künste des Zufalls*. Frankfurt/Main 1999. S. 158-195. Hier S. 166.

² Ebenda. S. 180.

³ Brakhage zitiert nach: Ganguly, Suranjan: Stan Brakhage. 60th Birthday Interview. In: Dixon, Wheeler Winston, Gwendolyn Audrey Foster: *Experimental Cinema. The Film Reader*. London 2002. S. 139-162. Hier S. 147.

⁴ Scheugl, Hans, Ernst Schmidt jr.: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*. Band 1 (von 2). Frankfurt/Main 1974. Eintrag zu Stan Brakhage. S. 103.

⁵ Zur Veränderung des Zufallsbegriffs im 20. Jahrhundert in der Philosophie vgl. exemplarisch: Mundhenke, Florian: Der Zufall als Kategorie der kulturellen Bedeutungsproduktion. In: Andreas Becker, Saskia Reither, Christian Spies (Hg.): *Reste. Umgang mit einem Randphänomen*. Bielefeld 2005. S. 101-125.

⁶ Ross, David A.: Ein Gefühl für die Dinge selbst. Vorwort. In: Ders. und Peter Sellars (Hg.): *Bill Viola. Ausstellungskatalog des Whitney Museum of American Art*. Deutschsprachige Ausgabe. Ostfildern/Ruit 1999. S. 18-29. Hier S. 18.

⁷ Ebenda. S. 19.

⁸ Lauter, Rolf: *The Stopping Mind* (1991). In: Ders. (Hg.): *Bill Viola. Europäische Einsichten – European Insights. Werkbetrachtungen*. Zweisprachige Ausgabe. München, London, New York 1999. S. 302-323. Hier S. 307.

⁹ Richard, Birgit: Bad im Resonanzraum und Blendung. Vom Begehren der Bilder bei Granular≈Synthesis. In: Granular≈Synthesis: *Immersive Works*. ZKM Digital Arts Edition. DVD und Begleitbuch. Ostfildern/Ruit 2004. Begleitbuch S. 8-15. Hier S. 8.

Aufmerksamkeit
Passagen der Filmphilosophie in die Phänomenologie
Florian Sprenger

Es könnte als Allgemeinplatz gelten, dass Aufmerksamkeit wichtig ist, um einem Film zu folgen, ihn zu verstehen und zu erleben – ohne Aufmerksamkeit geht es jedenfalls nicht. Entweder wir sind im Kino aufmerksam oder wir können den Film nicht sehen. Aber ist Aufmerksamkeit auch ein brauchbares theoretisches Konzept, mit dem sich die Erfahrung eines Films besser erklären ließe? Diese Frage soll hier verhandelt werden und damit tut sich das Problem auf, dass sich Aufmerksamkeit in einer ersten Annäherung nur in einem binären Schema messen lässt. Entweder man ist aufmerksam oder man ist nicht aufmerksam – zu diesem Schluss muss man gelangen, wenn man einen empirischen, kognitivistischen Zugang wählt. Aufmerksamkeit scheint jedoch so grundlegend zu sein, dass sie in den Händen zerrinnt. Von filmorientierten Theoriebildungen wurde sie meist schlicht übersehen oder aber durch Begriffe wie Begehren in der psychoanalytischen Tradition¹ oder durch Neugier und das Bedürfnis nach narrativer Kohärenz in den kognitiven Filmtheorien marginalisiert.² Um dies zu vermeiden und um diese Leerstelle auszufüllen, wird Aufmerksamkeit hier nicht als Beobachtungsmoment, sondern als Teil der Filmerfahrung betrachtet. Die Phänomenologie kann den Bereich, in dem Aufmerksamkeit für den Film eine Rolle spielt, zwar nicht gänzlich erkunden, aber doch recht genau umreißen.

Der Philosoph Bernhard Waldenfels versucht mit seiner *Phänomenologie der Aufmerksamkeit* (2004) zu zeigen, dass Aufmerksamkeit über ein behavioristisch geprägtes Modell von Erfahrung immer schon hinausgeht. Zur angestrebten Verbindung mit dem Film, den Waldenfels leider nicht erwähnt³, sind die von der Filmwissenschaftlerin Vivian Sobchack vorgestellte Phänomenologie der Filmerfahrung sowie die Werke von Maurice Merleau-Ponty grundlegend. Es geht mir nicht zuletzt darum, die Beschreibungspotenziale der Phänomenologie zu reaktualisieren, ohne die Beschreibung mit der Beobachtung zu verwechseln. Es ist wichtig, hierbei den Ausgangspunkt Merleau-Pontys festzuhalten, dass nämlich jeder Film praktizierte Phänomenologie darstellt, und andererseits der Phänomenologe sich seinem Bewusstseinsinhalt gegenüber wie einem Kinofilm verhält. Deshalb hat der Bezug auf das Kino nicht nur illustrierenden Charakter.

Aufmerksamkeit könnte, so lautet eine erste Hypothese, ein Bindeglied sein, dass bei der Konzeption eines Verständnisses von Kino weiterhilft, welches

den Zuschauerkörper als konstitutiven Bestandteil der Kinoerfahrung integriert.⁴ Getragen von einer theoretischen Skepsis, was die Hegemonie der Narration im Prozess der Sinnstiftung angeht, findet sich eine solche Theorie bei Vivian Sobchack sowie im Konzept des ‚Leihkörpers‘ bei der Berliner Philosophin Christiane Voss.⁵ Beiden Autorinnen versuchen nicht, Film substantialistisch zu definieren, sondern seine ästhetischen und somit epistemologischen Aspekte zu untersuchen. Es geht also schlicht darum, die emotionale, leibliche, empfindende Seite des Zuschauers zu beleben und in die Filmtheorie einzuarbeiten. Damit steht die spezifische Ästhetik des Films und seines Erlebens im Mittelpunkt, indem diese nicht als ‚repräsentierte‘, zweitrangige oder substituierte Erfahrung gefasst wird, sondern als selbstständige. Das Konzept des ‚Leihkörpers‘ soll verdeutlichen, dass der Film unerlässlich auf die affektiv-sensorische Dimension des Zuschauerkörpers angewiesen ist: „In der somatisch-affektiven Transformation und Ergänzung des Leinwandgeschehens erlebt der Zuschauer wiederum im Rückschlageffekt das Leinwandgeschehen als [...] verlebendigt [...].“⁶

Vorab eine Einschränkung: Die Frage, wie im Bild in der Zeit Aufmerksamkeit durch Selektion, Isolation und Organisation hervorgerufen werden kann, soll nicht zurückgewiesen, kann aber hier nicht behandelt werden. Es ist durchaus möglich, die Aufmerksamkeitslenkung durch Instrumente wie Musik oder Farbe zu untersuchen, aber das wäre schlicht ein anderes Thema.

Film und Phänomenologie

Hier geht es also um eine spezielle Tradition der Filmphilosophie, die von Filmtheoriehistorikern schon als „neglected tradition“⁷ bezeichnet wurde. Warum sollte sich nämlich gerade die Phänomenologie mit dem Film beschäftigen? Warum sollte die Filmwissenschaft sich für Phänomenologie interessieren?⁸

Die Phänomenologie untersucht die Sinnkonstitution und damit die Wirklichkeitserfahrung unter Berücksichtigung der subjektiven und leiblichen Verfasstheit des Menschen. Es geht dabei um die Erscheinungen der Wirklichkeit, wie sie dem jeweiligen Bewusstsein gegeben sind. Beschrieben und beschreibbar wird damit, was dem Subjekt als Gegebenes entgegen tritt. Merleau-Ponty und Sobchack vertreten eine existenzielle Phänomenologie. In Bezug auf den Film macht diese das In-der-Welt-Sein des Menschen darstellbar, wie es durch den Film vermittelt wird und wie es der Film vermittelt. Merleau-Pontys Aufsatz „Das Kino und die neue Psychologie“ (1947) fokussiert entsprechend die Leiblichkeit als grundlegenden Aspekt der Erfahrung.

Seinen Ansatz zeichnet eine Perspektive aus, die eine Philosophie des Films als genitivus subjectivus lesbar macht, das heißt als eine dem Film eigene Philosophie und nicht als eine Philosophie, die auf den Film angewandt wird (oder umgekehrt).⁹ Das Kino ist ein Motiv der Beschreibung der visuellen Wahrnehmung und dient zur Erläuterung der Struktur und Organisation des visuellen Feldes.

In Sobchacks Interpretation von Merleau-Ponty verbildlicht Film die verleiblichte Materialität unserer verkörperten, bewegten, Sinn erzeugenden Existenz. Materie und Sinn sind für Sobchack somit umkehrbar. Aus Materie wird Sinn und Sinn verkörpert sich organisiert in Materie. Eine solche phänomenologische Perspektive geht nicht nur von der Materialität des Leibes aus, sondern von seinen jeweiligen Organisationsformen, die Erfahrung grundieren.

Vivian Sobchack spricht in ihrem Buch *The Address of the Eye – A Phenomenology of Film Experience* (1992) vom Zuschauer als einem 'cinesthetic subject', einem Wortspiel aus cinema, kinaesthetic und synaesthetic:

The cinesthetic subject both touches and is touched by the screen, able to commute seeing to touching and back again without a thought and through sensual and cross-modal activity able to experience the movie as both here and there rather than locating the site of that cinematic experience as 'on-screen' and 'off-screen'.¹⁰

Ein Körper also, der vor allen bewussten, reflektierenden Gedanken sinnlich-emphatische Reaktionen zeigt, fühlt und Bedeutung schafft – aber natürlich nicht schaffen muss. Der wahrnehmende Leib ist für die sichtbare, wahrnehmbare Welt offen und als sichtbarer zugleich Teil dieser sichtbaren Welt: Er ist zugleich Subjekt und Objekt dieser Welt.¹¹ Der Leib trägt den Nullpunkt aller Orientierungen in sich und ist eine Bedingung der Möglichkeit von Erfahrung. Aber er lässt sich nicht transparent erkennen, weil wir erst durch ihn erkennen. Die Konstruktion von Sinn in der Welt ist von der Leiblichkeit der Wahrnehmung abhängig. Film ist darin einzigartig, Wahrnehmung durch Wahrnehmung auszudrücken und damit diese Wahrnehmung durch Wahrnehmung als sichtbare Wahrnehmung zu kommunizieren. Kino hat also eine ganz ähnliche Struktur, ganz ähnliche Eigenschaften wie die phänomenologische Beobachtung.

Sobchack schreibt weiter: „A film is an act of seeing that makes itself seen, an act of hearing that makes itself heard, an act of physical and reflective movement that makes itself reflexively felt and understood.“¹² Wie die Wahrnehmung nicht aus einzelnen Objekten, „nicht als ein Mosaik, sondern als ein

System von Konfigurationen“¹³ zu verstehen ist, so ist Film nicht eine Zusammensetzung verschiedener Ebenen (Bild, Ton, Narration etc.), sondern ein Ganzes, das mit einem Sinn versehen ist: „Der Sinn des Films ist seinem Rhythmus einverleibt, wie der Sinn einer Geste der Geste unmittelbar ablesbar ist, und der Film will nichts bedeuten außer sich selbst.“¹⁴

Film wählt genauso wie menschliche Wahrnehmung aus, bewertet und erzeugt damit Sinn. Im Film können wir also sehen, wie Intentionalität erzeugt wird. Dies begründet sich durch die Reflexivität unserer Wahrnehmung, dadurch, dass wir uns sehend sehen und gesehen sehen. Wenn wir einen Film sehen, sehen wir den Film auch sehend sehen. Allerdings sehen wir den Film dabei nicht direkt, sondern über das Sehen des Films vermittelt.

Das Phänomen Aufmerksamkeit

Indem Waldenfels die Aufmerksamkeit als Phänomen in der Erfahrung thematisiert, bietet er eine Möglichkeit, den Zuschauerkörper und den Film zu verbinden. Aufmerksamkeit habe „ihren Ort in dem Spannungsbogen, der von dem, was uns widerfährt und anspricht, hinüberführt zu dem, was wir zur Antwort geben.“¹⁵ In dieser Konstellation ist Aufmerksamkeit ein Zwischenereignis, das sich nicht festhalten lässt und deshalb von einer Ambivalenz getragen bleibt. Sie kann sich ständig unkoordiniert entziehen, auch (und vielleicht gerade dann), wenn es darum geht, sie zu steuern. Ist Aufmerksamkeit der Neugier geschuldet oder eine Form der Selbsterhaltung? Ist sie Affekt oder Kognition? Sie geschieht zwischen mir und den Dingen und ist nur relational innerhalb der Erfahrung überhaupt fassbar. Sie ist also kein Vermögen, sondern findet in actu statt.

Aufmerksamkeit wird von Waldenfels in einem Zweitakt von Auffallen und Aufmerken situiert. Wir merken auf etwas auf, das uns anspricht. Im Moment des Ansprechens können wir es aber noch nicht identifizieren. Dieser Schritt folgt erst nach dem Aufmerken. Wenn mir etwa auffällt, dass draußen ein Vogel gegen die Scheibe fliegt, dann weiß ich in dem Moment, in dem mich der Knall an der Scheibe ‚überfällt‘, in dem ich also vom Schreibtisch aufmerke, noch nicht, was da geschehen ist: „Mir widerfährt etwas, wenn mir etwas auffällt, oder ich von Anderen auf etwas aufmerksam gemacht werde, und zwar geschieht dies, bevor die Deutungs- und Gebrauchsschemata unserer gewohnten Merk- und Wirkwelt greifen.“¹⁶ Daraus folgt zugleich, dass sich die Aufmerksamkeit nicht an einem Maßstab beurteilen lässt. Sicherlich ließe sich mit einem behavioristischen Modell messen, ob jemand aufmerksam ist oder nicht, ob jemand etwas bemerkt oder nicht. Aber da sie ein leib-

liches Antworten auf etwas ist, entzieht sie sich den „spektakulären Gegensätzen von Wahr und Falsch, von Gut und Böse, von Recht und Unrecht, von Nützlich und Unnützlich, von Freiheit und Abhängigkeit“¹⁷ – und gerade das macht sie als Zwischenphänomen so interessant.

Im Doppelereignis der Aufmerksamkeit komme ich also auf das zurück, „was auf mich zukommt, indem ich es kommen lasse.“¹⁸ Waldenfels arbeitet davon ausgehend drei Funktionen der Aufmerksamkeit in der Organisation der Erfahrung heraus:

1.) Die Weckung oder Erregung. Sie findet als Ereignis statt und erzeugt einen ersten Kontakt zwischen mir und dem, was mich weckt, was mir auffällt. Dies geschieht ohne Identifikation, Intention oder propositionales Wissen. Es gibt verschiedene Intensitätsgrade, die von Aufdringlichkeit bis hin zu Schock reichen können.

2.) Auf Seiten des Auffälligen steht der Gegensatz von Anziehung und Abstoßung, auf Seiten des Aufmerkenden der von Zuwendung und Abwendung. Das, worauf wir aufmerken, kann uns dazu verleiten, ihm nähere Betrachtung zukommen zu lassen, aber auch, uns abzuwenden.

3.) Im Übergang vom ‚Aufmerken auf etwas‘ zum ‚Bemerken und Beachten von etwas‘, also in der Überbrückung der Kluft zwischen dem Aufmerken und dem reagierenden Handeln leistet die Aufmerksamkeit eine Reliefbildung. Sie integriert verschiedene Aspekte in einem thematischen Feld der Erfahrung, in dem manches vorsteht, anderes aber zurücktritt.

Zentrum all dieser Vorgänge ist der Leib als Nullpunkt der Erfahrung, als ordnender Ordnungsraum und aktueller Mittelpunkt. Als aufmerkender und respondierender Leib steckt er „auf halbem Weg zwischen einem spontanen Leib, über den wir als Aufmerkende *noch nicht* verfügen, und einem habituellen Leib, über den wir *nicht mehr* gänzlich verfügen und der uns immer wieder in den Schlaf der Gewohnheit zurücksinken lässt.“¹⁹

Film und andere Medien gehen nicht darin auf, nur das zu vermitteln, was Aufmerksamkeit bekommen soll, sondern sind zugleich das, was Aufmerksamkeit erregt. Damit ergeben sich jeweils neue Kräftefelder, in denen Techniken und Medien zur Sedimentierung und Habitualisierung des Aufmerksamkeitsgeschehens durch das Zentrum des Leibes beitragen.

Knotenpunkte

In ihrem Aufsatz *The Active Eye* (1990) bestimmt Sobchack Aufmerksamkeit als „a lived-body movement which does not involve the movement of the material body through space. [...] Attention is a creative act, an alteration of the

subject's relation with the world.“²⁰ Entsprechend kann sie an dieser Stelle davon sprechen, dass die optische Bewegung im Kino Akte der Aufmerksamkeit sichtbar mache. Dabei wird jedoch ein einseitiges Zuschauersubjekt vorgestellt, dessen Aktivität nicht aktiv ist, sondern in einem passiven ‚Aktiv‘-Sein, das sich nicht beeinflussen lässt, genau dem folgt, was der Film für aufmerksamkeitswürdig hält. Daraus lässt sich aber keine Gleichsetzung von Filmaufmerksamkeit und Zuschaueraufmerksamkeit machen, wie Sobchack vermutet. Das Konzept Sobchacks hängt also, wie in *The Address Of The Eye*, an der Gleichsetzung von Film und Zuschauer. Dennoch ist Sobchacks Überlegung hilfreich, wenn es darum geht, grundsätzliche Eigenheiten der Aufmerksamkeit für den Film festzuhalten: Aufmerksamkeit strukturiert das visuelle Feld neu und erzeugt mit jedem Aufmerken ein anderes Figur-Hintergrund-Schema. Genau dies wird durch den Film dargestellt, dem Zuschauer vorgesetzt, der wiederum selbst Aufmerksamkeitsleistungen vollbringen muss. Film ist das, was wir wahrnehmen, das, worauf wir aufmerksam sind. So lässt er uns eine Intentionalität wahrnehmen, die nicht die unsere ist, aber in einem engen Verhältnis zu der Intentionalität steht, mit der wir den Film wahrnehmen. Dies fasst auch Lambert Wiesing zusammen:

Durch die Aufmerksamkeit werden in der Gegenstandswahrnehmung andere Gestalten als Einheiten zusammengesehen und andere Übergänge und Ähnlichkeiten als Differenzierungen wahrgenommen – eben genauso, wie es auch in der bildlichen Darstellung der Fall ist.²¹

Man erhalte, so Wiesing, durch Bilder die Möglichkeit, Aufmerksamkeitsprozesse und damit verbundene Konzentrationen und Deutungen von Sichtbarem in der eigenen Aufmerksamkeit zu betrachten.

Schluss

Der Zuschauer wird also von Aufmerksamkeitskomplexen getroffen und kann nicht als festgesetztes Gegenüber des Films verstanden werden. Mit Waldenfels lässt sich eine (affektive) Leibgebundenheit der Aufmerksamkeit herausarbeiten, die sich als Relais für die Verschaltung von Zuschauerkörper und Leinwandbild anbietet. Denn genau dieses Moment bleibt in den Konzepten von Sobchack und Voss überraschenderweise dunkel. Mit der pathischen, leibgebundenen Aufmerksamkeit ist eine Verschränkung von Leinwand und Zuschauer in Sichtweite. Aufmerksamkeit ist eine Art, wie sich uns die Welt zeigt beziehungsweise im Film gezeigt wird. Jedes Aufmerken fasst einen Ausschnitt aus der Welt, in dem wir auf manche Dinge mehr achten als auf andere.

Eine leiborientierte Filmtheorie sollte Merleau-Ponty in seiner Komplexität und dessen Reaktualisierungen und Erweiterungen fruchtbar machen. In ihrer Komplexität wäre diese Aufgabe aber zukünftige Aufgabe. Die Phänomenologie kann hierbei wertvolle Unterstützung leisten.

Wenn, wie Merleau-Ponty schreibt, die Wahrnehmung uns die Bedeutung des Films verstehen lässt, dann bedeutet die leibliche Bedingtheit der Wahrnehmung, dass der Leib in den Mittelpunkt der Untersuchung rücken muss. Dies ist nun bekanntermaßen in der Tradition der Filmtheorie lange Zeit vernachlässigt worden. In der Beseitigung dieses Mangels liegt eine der Möglichkeiten, die die Phänomenologie in Bezug auf den Film anzubieten hat, ist sie doch in der Lage, das vielschichtige Geflecht von Zuschauer, Körper, Leinwand, Narration und Wahrnehmung zu strukturieren. Mit diesem Vorhaben ist eine Neuorientierung dessen verbunden, was Filmphänomenologie leistet, und zugleich eine Beschäftigung mit dem, was Filmphilosophie sein kann.

¹ Eine Möglichkeit, dies zu überwinden, bietet: Paini, Dominique: *The Wandering Gaze: Hitchcock's Use of Transparencies*. In: Cogeral, Guy und Dominique Paini: *Hitchcock and Art: Fatal Coincidences*. Mailand: Mazotta 2000. S. 51-79.

² Vgl. Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge 1986. S. 29ff. Bordwell erarbeitet zwar eine produktive Analyse, aber das Konzept von Aufmerksamkeit überschreitet dabei nur selten ein Reiz-Reaktions-Schema.

³ Vgl. in anderem Kontext: Waldenfels, Bernhard: *Überraschte Wahrnehmung. Eine phänomenologische Betrachtung*. In: Margrit Fröhlich et al. (Hg.): *Zeichen und Wunder. Über das Staunen im Kino*. Marburg: Schüren 2001, S. 9-28.

⁴ Für konkretere, wenn auch nicht explizit phänomenologische Analysen des Stellenwerts der Erinnerung, der Erwartung und vor allem der Aufmerksamkeit in der Filmerfahrung könnte auch auf die Schriften Hugo Münsterbergs eingegangen werden. Seiner 1916 erarbeiteten Theorie des Kinos geht es darum, die aktive Involviertheit des Zuschauers zu thematisieren und zu verdeutlichen, dass Film nicht auf der Leinwand, sondern im Bewusstsein durch Aufmerksamkeitsleistungen entsteht. Vgl. Münsterberg, Hugo: *Das Lichtspiel*. Wien: Synema 1999.

⁵ Vgl. Voss, Christiane: *Zur Konstitution der Phänomenalität cinematografischer Illusion*. In: Sonderforschungsbereich 626 (Hg.): *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*. Berlin 2006. URL: <http://www.sfb626.de/index.php/veroeffentlichungen/online/artikel/65/> (Letzter Abruf: 10.2.2006).

⁶ Ebd.

⁷ Vgl. Andrew, Dudley: *The Neglected Tradition of Phenomenology in Film Theory* In: Bill Nichols (Hg.): *Movies and Methods Vol. 2*. Berkeley, CA: University of California Press 1985, S. 625-632.

⁸ Es können zwei Ausrichtungen der Filmphänomenologie unterschieden werden: Einerseits eine an Husserl orientierte eidetische Perspektive, die sich dem Film mit bildwissenschaftlichem Interesse zuwendet (vgl. Casebier, Allan: *Film and Phenomenology*. Cambridge: University Press 1991), und andererseits die hier behandelte Herangehensweise, die den fungierenden Leib in den Mittelpunkt stellt.

⁹ Vgl. hierzu Liebsch, Dimitri: *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. Paderborn: Mentis 2005. S. 11f.

¹⁰ Sobchack, Vivian: *What My Fingers Knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh*. In: Dies.: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture.*, Berkeley, CA: University of California Press 2004. S. 71.

-
- ¹¹ Vgl. Merleau-Ponty, Maurice: *Das Auge und der Geist*. In: Ders.: *Das Auge und der Geist*. Hamburg: Meiner 2003. S. 279ff.
- ¹² Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: University Press 1992. S. 3.
- ¹³ Merleau-Ponty, Maurice: *Das Kino und die neue Psychologie*. In: Merleau-Ponty, Maurice: *Das Auge und der Geist*. Hamburg: Meiner 2003. S. 29.
- ¹⁴ Ebd., S. 44.
- ¹⁵ Waldenfels, Bernhard: *Phänomenologie der Aufmerksamkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2004. S. 9.
- ¹⁶ Ebd., S. 66f.
- ¹⁷ Ebd., S. 11.
- ¹⁸ Ebd., S. 106.
- ¹⁹ Ebd., S. 140.
- ²⁰ Sobchack, Vivian: *The Active Eye. A Phenomenology of Cinematic Vision*. In: *Quarterly Review of Film and Video* 12, 1990, Nr. 3. S. 27.
- ²¹ Wiesing, Lambert: *Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit*. In: Assmann, Aleida und Jan Assmann (Hg.): *Aufmerksamkeiten*. München: Fink 2001. S. 220. Wiesing spricht jedoch nicht von bewegten Bildern.

Am Anfang des Bilderflusses: Expositionen in fluider Bewegung bei Farocki, Kubrick und Wilder

Franzika Heller

1. Immersion mit Harun Farocki

Brandet das Meer an das Land, unregelmäßig, nicht regellos, so bindet diese Bewegung den Blick, ohne ihn zu fesseln und setzt Gedanken frei. Die Brandung, die Gedanken bewegt, wird hier in ihrer eigenen Bewegung wissenschaftlich untersucht. Im großen Wellenkanal von Hannover. Noch sind die Bewegungen der Wasser [sic!] weniger untersucht als die des Lichts.¹

Mit diesen aus dem Off gesprochenen Worten beginnt Harun Farockis Essayfilm *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges* (1988). Die erste Einstellung richtet den Blick durch einen Kanal zentralperspektivisch auf Wellen, die an Land branden. Trotz der Kanalisierung scheinen die Bewegungen des Wassers in diesem Dispositiv unvorhersehbar, die zufälligen Aufschäumungen, die vielen unterschiedlichen Vor- und Rückwärtsbewegungen binden den Blick. Das Rauschen des Wassers erfüllt den auditiven Raum, vor allem dann, wenn die Off-Stimme abbricht.

Unregelmäßig, nicht regellos: Die Bewegungen des Wassers werden im Wellenkanal von Hannover wissenschaftlich untersucht. Dieses Bild hat für uns filmästhetisch emblematischen Charakter. Farockis Essayfilm als analytischen Einstieg zu wählen, bietet sich insofern an, als dass zunächst das Meer, das Wasser – im weitesten Sinne das Fluide – mit seinen ständigen, undefinierbaren Bewegungen auf der gegenständlichen Ebene thematisiert wird. Seine Bewegungsqualität und die Problematik ihrer Bestimmbarkeit, ihrer Festschreibung, also der wissenschaftlichen Kategorisierung, steht gleichsam programmatisch am Anfang des Filmes: Die Unfassbarkeit der Bewegungsformen und –richtungen des Wassers steht im Gegensatz zu der im weiteren Verlauf des Films thematisierten Bewegung des Lichts, welche strengen naturwissenschaftlichen Gesetzen folgt. Mit Licht kann man etwas erleuchten, etwas aufklären. Auf der Sujetebene verhandelt der Film tatsächlich einen Diskurs, der sich um den Begriff der *Aufklärung* rankt; dies im Horizont von medialer Sichtbarmachung und Sinnzuschreibung. Die Ratio der Aufklärung wird allerdings auf dieser Ebene des Films mit der *Unfassbarkeit* des Grauens von Auschwitz in Verbindung gebracht und auf der Bildebene in mehrfacher Hinsicht problematisiert. Die Bilder der Welt, die Aufklärung bringen

sollen, scheinen keine ihnen inhärente Inschrift der Welt zu zeitigen, sondern ihre Bedeutung, ihre sinnhafte Inschrift – dies zeigt Farocki eindrucksvoll über die ästhetische Form des Filmes – erweist sich vielmehr als ein *prozessualer Akt* der Einschreibung, in dem sich Bedeutung nur momenthaft, im Augen-Blick der aktuellen Kontextualisierung und Perspektivierung konstituiert. Eine eindeutig kausale, Evidenz stiftende Logik als kohärenzgebender Rahmen wird auf der Form- wie auf der Sujetebene unterminiert. In der Exposition ist dies programmatisch angelegt durch die sprachliche wie bildliche Thematisierung der Bewegung des Wassers. Die hier dem Wasser zugeschriebene Bewegungsform steht insofern gleichsam als Programm für die flottierenden Möglichkeiten der Bedeutungskonstitution in audiovisuellen Bildern.

Das Fluide – hier in der gegenständlichen Aktualisierung in der Form des Meeres – erscheint als ‚absolute Metapher‘ im Sinne von Blumenberg und Derrida²: Die bildliche Darstellung ist von der strukturellen Form nicht zu trennen. Bereits der Off-Text verweist auf die besondere Qualität des Meeres – seine (stetige) Bewegung. Als absolute Metapher verstanden, manifestiert sich somit das Fluide bildlich-symbolisch und impliziert zugleich strukturell eine stetig dynamische Form, d.h. nicht-gerichtete Bewegungen von Sinn- und Bedeutungskonstitution. Dass diese absolute Metapher sich nicht nur mit der Symbolik des Meeres verbindet, sondern im jeweiligen filmischen Kontext an unterschiedliche Erscheinungsformen des Wassers gebunden ist, soll im Folgenden gezeigt werden. Deshalb wird der Oberbegriff des ‚Fluiden‘ gewählt, der eben nicht nur auf der symbolischen Ebene Beschreibungskategorien umfasst, sondern auch auf der Diskursebene Denkfiguren des ‚Verflüssigens‘, des ‚Dynamischen‘ transportiert. Das Fluide ist somit gegenständlich wie auch gedanklich modellbildende Kategorie für die folgenden Überlegungen zentral. Die symbolische Darstellung der unterschiedlichen Erscheinungsformen (Regen, Meer, Fluss, Seen u.ä.) stellt den Anhalt für eine tiefer gehende filmästhetische Untersuchung dar: Das Fluide als „corps aux molécules glissant les unes sur les autres, sans forme par lui-même“³, als Prinzip der permanenten Verformung und nicht unmittelbar ansichtiges (!) Phänomen kann die unterschiedlichsten audiovisuellen Artikulationen und Gestaltungen erfahren. Die konstitutive Qualität der Unterminierung stabiler Kategorien und fester Grenzen, deren *Verflüssigung*, ist in Filmen auch auf der Ebene der raum-zeitlichen Organisation zu suchen.

Anders als das eingangs skizzierte Beispiel von Farockis *Essay*film beschäftigen sich die nachfolgenden Ausführungen mit exemplarischen Spielfilmen.

Dies bedeutet, untersucht werden solche Filme, die sich vom normierten Format ‚klassischer‘ Narration mehr oder weniger deutlich entfernen, gleichzeitig aber den Gestus des Geschichtenerzählens noch nicht aufgegeben haben, mithin in einem strukturellen Spannungsverhältnis stehen.

2. Expositionen in fluider Bewegung

Eine Erzählung hat einen Anfang und ein Ende, wodurch sie sich von der übrigen Welt abgrenzt, als auch der „realen“ Welt gegenübergestellt wird.⁴

Insofern kommt der Exposition für die Struktur der filmischen Erzählung eine programmatische Rolle zu. Anhand von zwei Beispielen soll der Frage nachgegangen werden, wie sich in der Exposition die Präsenz des Fluiden vermittelt. Inwiefern erweist sich das Fluide als Strukturelement und als Hinweis auf die raum-zeitliche Strukturierung des gesamten Films? Daraus ergibt sich das Problem, wie der filmästhetische Rekurs auf das Fluide die rezeptionsästhetische Dimension modelliert.

2.1. Nicht verlässlicher Raum und dynamisierte Zeit – *The Shining* (*Shining*, 1980)

Das erste Beispiel erweist sich bei der Sichtung des Films als äußerst kurz, trägt aber in sich entscheidende Konfigurationen für die nachfolgende virulent werdende raum-zeitliche Strukturierung. Die erste Kamerafahrt in *The Shining* von Stanley Kubrick zeigt einen schluchtartigen Gebirgssee, der fast zentralperspektivisch auf einen Punkt zuzulaufen scheint. Der Blick des Zuschauers verengt sich zwischen den einschüchternden Felswänden. Die Kamera hängt in halber Höhe über dem Wasser und fährt gleitend in die Schlucht hinein. Zu dem Gefühl der Beklommenheit angesichts dieser riesigen Naturmonumente, die den Blick förmlich ‚kanalisieren‘, kommt zudem noch die gleitende Bewegung der Kamera genau in diese Schlucht hinein, untermalt von dunkler, somatisch wirkender gleichförmiger Musik. Bei dieser Fahrt in die Schlucht entgleitet einem förmlich der Boden, der Gebirgssee wird als transparenter, somit nicht kompakter, nicht verlässlicher Untergrund gezeigt, in dem sich die umliegenden Berge und Bäume sowie der Horizont reflektieren. Die Spiegelungen scheinen so klar konturiert, dass man oben und unten verwechseln kann, und zugleich so minimal gebrochen, dass sich trotz allem eine leichte Verzerrung der Umwelt ins Bild schleicht. Zudem kippt der Kader fast unmerklich, die Kamera vollführt eine leichte Drehung.

Der Blick des Zuschauers in diesen ersten Bildern unterliegt einer ständigen Verunsicherung von festen Koordinaten: Was ist Schein, was ist Wirklichkeit? Bereits an dieser Stelle bestätigt sich filmästhetisch mittels des Ausdruckspotentials des Fluiden die Aussage Wulffs über *The Shining*: „Elementare Kategorien der lebensweltlichen Sicherung der Wirklichkeit werden *verformt* und *aufgehoben*“⁵ – um nicht zu sagen ‚verflüssigt‘ (Herv. F.H.). Durch die Spiegelung im Wasser wirkt selbst der Boden, die Erde, das Unten nicht verlässlich. Diese Unzuverlässigkeit wird von Kubrick in die Bewegung der Kamera umgesetzt, die zwar erst eine Perspektive in die Tiefe des Raums etabliert, allerdings um diese dann zu kippen und somit zu erschüttern. Im Verlauf des Films wird die Frage, was nun wirklich oder imaginär ist, zu einem zentralen Thema der Handlung werden. Zugleich wird dies in das Wahrnehmungsdispositiv des Zuschauers übersetzt: Zeit und Raum werden aus den Fugen geraten und der Zuschauer ist nie gewiss, was eigentlich Jack Torrance’s Wahnsinnsvorstellungen sind oder was ‚*man wirklich sieht*‘. Der Film thematisiert auf der Sujetebene wie auch in seiner rezeptionsästhetischen Dimension das Widerspiel zwischen kausallogischer Ratio und Phantastik⁶, die in der Verflüssigung der raum-zeitlichen Kategorien nicht mehr zu unterscheiden sind. Wie schon in der skizzierten Eingangssequenz beschrieben ‚schleicht‘ sich dieses Widerspiel ins filmische Bild:

Kubricks Filme [...] versetzen uns in eine vertraute Umgebung zeitlicher und räumlicher Kohärenz, die durch [...] handwerkliche und organisatorische Detailbesessenheit – die offensichtlichen Mittel der Filmsprache – mit geradezu blendender Authentizität ausgestattet wird; gleichzeitig impliziert sie jedoch [...], daß die filmische Körperhaftigkeit dieses Environments aus einer anderen, durch versteckte filmsprachliche Mittel entwickelten Perspektive nur eine vordergründige Illusion darstellt, die dazu dient ‚den Betrachter zu faszinieren‘, während sein Bewusstsein auf subtile Weise verändert wird.⁷

In Nelsons Befund, dass Kubrick filmsprachliche Mittel mit ihren illusionsbildenden Prinzipien gezielt nutzt, um eine Veränderung der Zuschauerwahrnehmung herbeizuführen, klingt die metafilmische Dimension in Kubricks formaler Gestaltung an. Über die wahrnehmungsbildliche Unterminierung stabiler Koordinaten hinaus bindet Kubrick dieses Verfahren an die Dimension des Fluiden; gegenständlich mit dem visuellen Rekurs auf die Wasseroberfläche und strukturell in der Ausführung einer Bewegung (der Kamera), die nicht mehr nach linearen Parametern entlang an stabilen Kategorien verfährt. Letztendlich ist dies Ausdruck für ein Potential der destabilisierenden raum-zeitlichen Strukturierung der filmischen Erzählung.

Dies wird sich als tragendes Prinzip in *The Shining* erweisen. Das Hotel namens „Overlook“ entpuppt sich zunehmend als räumliches Labyrinth, als ein „Ort ohne Raum“, weil er keine [räumliche] Orientierung zulässt“. ⁸ Entsprechendes gilt für die Zeitordnung. Die Zeitebenen schieben sich ineinander – sowohl für den Protagonisten wie für den Zuschauer. ⁹ Zeit und Raum sind nicht länger stabile, kohärente Koordinaten, sondern konstituieren sich nur im Kontext ihrer augenblicklichen Aktualisierung. Wulff greift in der Beschreibung auf eine Formulierung zurück, die sich des dynamischen, unkontrolliert bewegten Vorstellungsbilds des Fluiden bedient: Die Kamera „scheint in einen Strudel hineinzurasen, einem geheimen Sog folgend“ ¹⁰ – das Fluide als Ausdruck für eine Kraft, die sich der menschlichen Fassbarkeit entzieht. Die erste Einstellung von *The Shining* verweist vor diesem Hintergrund sowohl *gegenständlich* auf das (zeitliche) Verhältnis von Mensch und Natur als auch *strukturell* auf ein Raum-Zeitgefüge, das nicht mehr Maßstäben der menschlichen Logik entspricht. Im Fluiden verschaffen sich beide Ebenen Ausdruck.

2.2 Vom Swimming Pool zur (Kino-)Illusion - *Sunset Boulevard* (*Boulevard der Dämmerung*, 1950)

Vom Wasser aus, in Untersicht auf den über [der Kamera] ‚schwebenden‘ Toten, schwimmt das Bild und blendet über auf einen sonnigen Tag, in der Stadt. Raum- und Zeit-Logik hat die Kamera längst außer Kraft gesetzt, als sie in einem Haus ein Appartement mit wehender Gardine entdeckt, hinter der der noch lebende Joe Gillis an der Schreibmaschine arbeitet. ¹¹

Dieser Kommentar zur Eröffnungssequenz von *Sunset Boulevard* lässt sich mit Susanne Marschalls Aussage schärfen: „Die Anfänge [...] seiner Filme belegen Wilders Genauigkeit, aber auch seinen häufig kritisierten Zynismus.“ ¹² Und zynisch ist dieser Anfang in der Tat: Eine Voice-Over-Stimme beschreibt den toten Mann lapidar-respektlos: „Keine bedeutende Persönlichkeit, nur ein kleiner Filmdichter, der ein paar zweitklassige Drehbücher geschrieben hatte.“ Doch des Zynismus nicht genug: Der tote Mann und die Stimme gehören – wie sich dann im Verlauf des Films herausstellen wird – zusammen. Der Film wird von Joe Gillis selbst erzählt, die Geschichte seines Verderbens, „erzählt aus dem Reich der Toten“. ¹³

Die Genauigkeit Wilders in Hinblick auf das Sujet des Films und zugleich auch auf das Metathema seiner Filme über das Verhältnis von Inszenierung

und Realität, von der Grauzone zwischen Fiktion und Wirklichkeit, in der scharfe Grenzziehungen unmöglich erscheinen¹⁴, kulminiert in dem Bild aus dem Swimming Pool hinauf und in der folgenden Überblendung. „Der arme Phantast“ ist das Stichwort, bei dem die Kamera in Untersicht den über uns schwebenden Mann zeigt. Sein Körper scheint nicht mehr an die Schwerkraft gebunden, er treibt einfach so dahin. Die umstehenden Polizisten am Beckenrand lassen sich nur in verschwimmenden Konturen erkennen, die den ständigen unregelmäßigen (Wellen-) Bewegungen des Wassers durch die Lichtbrechung unterliegen. Die ‚reale‘ Umwelt wirkt verzerrt und diffundiert. Nichts erscheint fest. „Drehen wir das Rad der Zeit um sechs Monate zurück...“, fordert die Voice-Over-Stimme auf. Zu diesem Text *verschwimmen* nicht nur die Konturen im Bild, d.h. sie werden undeutlich, sondern das Filmbild selbst scheint in der Überblendung aus dem Pool sich *zu verflüssigen* und in seiner Materialität in Bewegung zu geraten. Als dann wieder etwas schärfere Konturen auszumachen sind, wähnt man sich vielleicht in einem Aquarium, bis sich die raum-zeitlichen Koordinaten soweit stabilisieren, dass man die Straße und das Wohnviertel erkennt.

Das Bild im Pool und die folgende Überblendung markieren eine Schlüsselstelle in der Exposition. Sie verweisen auf ein nicht verlässliches Raum-Zeitgefüge, dessen Grenzen und Kategorien sich ständig verändern. Der Blick auf die Außenwelt scheint in der Bewegung gebrochen. Und genau dies verhandelt der Film auf der Ebene des Sujets, wenn Norma Desmond, der gealterte Hollywoodstar, sich in ihren Wahnvorstellungen verliert und nicht mehr zwischen Traum, Phantasma und Wirklichkeit unterscheiden kann. Wie sich schon im Off-Text andeutet, erliegt der Drehbuchautor Joe Gillis nicht minder seinen Träumen.

Das Licht, das auch in den Pool-Bildern gewissermaßen die Funktion einer „Brechung“ ausübt, wird im Verlauf des Films zu einem tragenden Element und verweist auf metafilmische Analogien – nicht nur im Sujet „a sardonic movie about Hollywood“¹⁵ –, sondern auch in der Form. Mit anderen Worten, es scheint fast so: „Wer einmal in dem Lichtstrahl zwischen Projektor und Leinwand gefangen ist, wie die gealterte Norma Desmond, kann nur noch in der Inszenierung existieren: Lebendig als Kinomythos begraben.“¹⁶ Oder man sieht Norma und Joe als „zweidimensionale Projektionen aus Licht und Schatten.“¹⁷

Zugleich ist es ein todernstes Spiel mit und gegen die Zeit. Beim Kartenspiel mit anderen, in die Jahre gekommenen Stummfilmstars erscheint das Wort „Pass“ („ich passe“) als bitterer Kommentar zur Zeit; „Zeit vergeht, verfließt,

verstreicht, und schließlich: man entschläft.“¹⁸ Dieses Gefühl der zynischen Hilflosigkeit¹⁹ gegenüber der Zeit übersetzt sich über die spezielle ästhetische Form und Struktur des Films in die Wahrnehmung des Zuschauers, für den auch Realität und Phantasma phasenweise ununterscheidbar werden. Bereits zu Beginn des Films binden die undefinierbaren Bewegungen, die diffundierenden Konturen und die unbestimmte Raum-Zeitlichkeit des Wassers die Wahrnehmung des Zuschauers, „dessen Sogwirkung auch den Zuschauer fortreißt und ihm Schicht für Schicht all das unter dem Boden wegzieht, was er als ‚real‘ wähnte“.²⁰

3. Ausblick

Im vorgesehenen Rahmen kann an dieser Stelle auf bereits angeklungene, wahrnehmungsstrukturierende Topoi des Fluiden nur kurz verwiesen werden. Dies sind insbesondere die Topoi des ‚Swimming Pools‘ und des ‚Aquariums‘. Besonders Letzteres ist – so etwa von Christine Noll-Brinckmann – auch in seiner metafilmischen Dimension gesehen worden:

Das filmische Bild ist oft mit einem Aquarium verglichen worden, dessen Durchsichtigkeit, Wässrigkeit, Lichtdurchflutung und selbstständige Bewegung auf ähnliche Weise sensuell faszinieren. Nicht umsonst kommen Aquarien häufig in Spielfilmen vor, sowohl als Metapher für das Medium wie aufgrund ihrer visuellen Qualitäten. Gebrochen durch Glas und Wasser scheint das Licht von anderer Art zu sein als außerhalb, im trockenen Raum. Es strömt und schimmert, reflektiert, [...]. Das Gefälle von Licht und Farbe ist im Wasser viel markanter als in der Luft. Auch das Format des Aquariums ist dem filmischen Bild vergleichbar. [...] Zudem umschließt auch das Aquarium einen eigenen Raum, in den man blickt, ohne ihn zu betreten.²¹

In diesem Bedeutungsumfeld ließe sich auch die Vorliebe mancher Regisseure für Swimming Pools – bei allen Differenzen im Detail – als Handlungs- und Wahrnehmungsdispositiv sehen. Dies gilt für *Sunset Boulevard*, aber auch für zahlreiche andere Filme wie etwa jüngst François Ozons *Swimming Pool* (*Swimming Pool*, 2003); insgesamt ist dies ein interessanter Untersuchungsbereich, dem an anderer Stelle nachzugehen sein wird. Ein Film, der beide Topoi – Aquarium und Swimming Pool – synthetisiert, ist etwa *The Graduate* (*Die Reifeprüfung*, 1967) von Mike Nichols.

Die Überlegungen beziehen sich hier lediglich auf zwei Fallstudien. Was sich bislang allerdings konstatieren lässt, ist zum einen, dass auf der gegenständlichen Ebene das Fluide genutzt wird, tatsächlich die Sicht sowie den Schall zu ‚brechen‘ – die Audiovisualität der Bilder verändert sich relational in der

instabilen raum-zeitlichen Organisation. Methodisch überträgt sich dies – so eine der Thesen – auf den erzählerischen Vorgang des gesamten Films. Diese formale ‚Verflüssigung‘ vermittelt sich augenscheinlich mit dem Sujet der Filme, in denen es häufig um die Auflösung der Grenzen zwischen Illusion, Phantasma oder Traum und einer eindeutig wahrnehmbaren Wirklichkeit geht. In Hinblick auf die Figuren, d.h. auf Subjektdispositionen, verbindet sich dies häufig mit dem Topos des Wahnsinns.

Die Verflüssigung ästhetischer Ordnungskategorien überträgt sich in die wirkungsästhetische Dimension. Gegenüber der kausallogischen Konstruktion der Erzählung und ihrer kognitiven Gradifikation für den Zuschauer erhält die sinnliche Dimension der Wahrnehmung ein besonderes Gewicht. In *The Shining* ist es das Gefühl der Verlorenheit und Verunsicherung gegenüber der überzeitlichen Natur und Dingwelt. In *Sunset Boulevard* werden Gefühle einer zynischen Resignation und Ausweglosigkeit evoziert. Das Fluide erscheint an zentralen Stellen der Filme sowohl gegenständlich im Bild und lässt sich zugleich auch als dynamisierendes Prinzip der raum-zeitlichen Strukturierung lesen. In einem weiteren Horizont wäre auch die metafilmische Dimension systematisch zu untersuchen, die dem Fluiden inhärent ist.

¹ Dies sind die ersten Zeilen des Off-Textes aus Harun Farockis *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, 1988.

² Vgl. Blumenberg, Hans: *Paradigmen zu einer Metaphorologie*. Bonn 1960. Bzw. Derrida, Jacques: *Die Schrift und die Differenz* [1967]. Frankfurt am Main 1985. Vgl. zur Flüssigkeit als einer absoluten Metapher: Sommer, Manfred: *Evidenz im Augenblick*. Frankfurt: Suhrkamp 1987. S. 107ff.

³ Souriau, Etienne: *Vocabulaire d'esthétique*. Paris: Quadriga 1999, S. 752.

⁴ Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München: Wilhelm Fink 1972, S. 37f.

⁵ Wulff, Hans Jürgen: Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen: Raum und Realität in Stanley Kubricks *The Shining*. In: Ders. (Hg.): *Filmbeschreibungen*. Münster: MAKS Publikationen 1985, S. 11-35, S. 18.

⁶ Vgl. zu dieser Thematik bei Kubrick: Kirchmann, Kay: *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder*. Marburg: Hitzeroth 1993.

⁷ Nelson, Thomas Allen: *Stanley Kubrick*. München: Heyne 1982, S. 30.

⁸ Wulff: Von Rätseln, Labyrinthen, S. 19.

⁹ Jansen spricht in der Analyse dieses Films von einer „Dynamisierung des Raumes“. Jansen, Peter W. et al: *Stanley Kubrick. Kommentierte Filmografie*. München: Hanser 1984, S. 190.

¹⁰ Wulff: Von Rätseln, Labyrinthen, S.22.

¹¹ Koll, Hans Peter: Boulevard der Dämmerung. *Sunset Boulevard*. In: Koebner, Thomas (Hg.) *Filmklassiker*. Band 2 .1947-1964. Stuttgart: Reclam 1995, S. 89-95, S. 93.

¹² Marschall, Susanne: Billy Wilder. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Filmregisseure*. Stuttgart: Reclam 1999, S. 752-758: S. 754.

¹³ Vgl. Koll: Boulevard der Dämmerung, S. 90.

¹⁴ Vgl. Marschall: Billy Wilder, S. 755.

¹⁵ Zolotow, Maurice: *Billy Wilder in Hollywood*. London : Pavilion 1988, S. 57.

¹⁶ Marschall: Billy Wilder, S. 754.

¹⁷ Koll: Boulevard der Dämmerung, S. 91.

¹⁸ Ebd. S. 95.

¹⁹ Turner/Sinyard formulieren die Themen des Films wie folgt: „...Klaustrophobie, Gefühle der Ausweglosigkeit, Hollywood als Monster [...] und dem Konflikt zwischen Illusion und

Wirklichkeit“ (Sinyard, Neil und Adrian Turner: *Billy Wilders Filme*. Mit Beitr. von Heinz-Gerd Rasner. Berlin: Spiess 1980, S. 324).

²⁰ Koll: Boulevard der Dämmerung, S. 91.

²¹ Noll Brinckmann, Christine: Farbe. In: Beilenhoff, Wolfgang und Martin Heller (Hg.): *Das Filmplakat*. Zürich u.a: Scalo 1995, S. 224-227, S. 224.

Verkehr als medialer Effekt – Danièle Thompson: *Jetlag*

Thomas Waitz

Félix wacht jäh im Flugzeug auf. Wo man gelandet sei, fragt er die Stewardess überrascht. In Paris, antwortet sie. Er scheint nicht sehr erfreut. „Städte lassen sich an ihrem Gang erkennen, an der Art und Weise, wie die Bewegung in den Straßen schwingt“¹, schreibt Robert Musil im ersten Kapitel vom *Mann ohne Eigenschaften*, nicht jedoch, ohne anzufügen, wenigstens sei dies eine allgemeine Annahme, und es sei letzthin gleichgültig, ob sie tatsächlich zuträfe. Für den von Jean Reno dargestellten Félix, einen der Protagonisten in *Décalage horaire (Jetlag – oder: Wo die Liebe hinfliegt, 2003)* gilt diese Mutmaßung zweifellos nicht mehr. Mit der eingangs geschilderten Szene beginnt der Film der französischen Regisseurin Danièle Thompson, der einmal mehr mit dem wuchernden Diskurs um den Verlust ‚konkreter Orte‘ in Zeiten des allumfassenden Verkehrs kokettiert, ihn jedoch ironisch bricht.² Denn der unscheinbare Spielfilm ist alles andere als eine bedeutungsschwere Auseinandersetzung mit dem „einsamen“ Subjekt im Angesicht der Globalisierung, wie sie etwa der Ethnologe Marc Augé in seine Studie über die sich verändernde Raumwahrnehmung, die auf Dauer gestellte Mobilisierung, den Bedeutungsschwund einer Ankunft und das Aufkommen des „Nicht-Ortes“ versucht.³

Zygmunt Bauman hat auf die Polarisierung zwischen jenen, die sich freiwillig auf den Weg gemacht haben und denen, die es gezwungenermaßen taten, also zwischen Touristen und Vagabunden, Reisenden und Flüchtlingen, hingewiesen. Diese Aufteilung, so Bauman, produziere eine neue „globale Hierarchie der Mobilität“⁴, und zwar im Hinblick auf die Frage, welche sozialen Konflikte diese Entwicklung hervorbringe (oder eben nicht). Daher soll die Untersuchung der Strategien medialer Sichtbarmachung des Verkehrs in *Jetlag* dadurch geschärft werden, dass systematisch nach ihrer sozialen und kulturellen Mobilisierungskraft gefragt wird. Auch in *Jetlag* spielt die Frage nach der Existenz des Menschen im Verkehr eine zentrale Rolle, jedoch mit gänzlich anderen Schlüssen, als Augé und ein Großteil der zeitgenössischen Kulturtheorie sie ziehen.

Für Félix stellt sich unmittelbar nach der Landung in Paris heraus, dass seine Weiterreise unter keinem guten Stern steht: Ein Streik der Fluglotsen, dem sich weitere Beschäftigte des Transportgewerbes angeschlossen haben, wird ihn zur Immobilität zwingen – und mit ihm zahlreiche andere Passagiere, von denen wir jedoch nur eine näher kennen lernen: Rose (Juliette Binoche),

eine französische Kosmetikerin, die sich auf dem Weg nach Mexiko befindet. *Jetlag* ist, man ahnt es, so etwas wie der Versuch, das Bedeutungsinventar der *romantic comedy* in eine gänzlich leidenschaftslose Ordnung zu transferieren, nämlich die des Verkehrs. Dieses Unterfangen stellt freilich selbst einen hoffnungslos romantischen Kommunikationstyp dar, der im Bewusstsein einer grundsätzlichen Unvereinbarkeit wiederherzustellen versucht, was längst verloren ist. Doch *Jetlag* erweist sich bei näherer Betrachtung als bei weitem nicht so eindeutig, dass er sich ideologiekritisch-schlicht als Ausdruck eines falschen Bewusstseins ‚entlarven‘ ließe und er wird sich auch nicht mit dem pejorativen Hinweis auf genrebedingte Unterkomplexitäten abqualifizieren lassen. Denn was ihn im Hinblick auf die Frage nach der „semantischen Substanz“⁵ seiner Verkehrsbilder so bemerkenswert macht, ist, dass sich mit ihm eine wesentliche narrativ-mediale Operation veranschaulichen lässt, von denen seine impliziten (und gewiss romantisierenden) Aussagen nicht zu trennen sind.

Als Reisende sind Félix und Rose immobilisiert: In Paris angekommen, geht es für sie nicht weiter und das wird auch bis fast zum Schluss so bleiben. *Jetlag* thematisiert damit die Situation einer Störung, die in mindestens zwei Beziehungen zu denken ist. Zum einen liegt eine Störung in der Stockung, die eintritt, wenn gewohnte Verkehrswege nicht zur Verfügung stehen. Das Funktionssystem Verkehr ist zwar zusammengebrochen, aber ist es nicht nivelliert, bildet es doch weiterhin den Bezugs- und Handlungsrahmen der Figuren. Diese werden im Verlaufe des Films einige Versuche unternehmen, die Störung zu überwinden. Eine ganze Menge seines komödiantischen Potentials zieht *Jetlag* aus der Serialität, mit der solche Situationen wiederkehren.

Diese ‚buchstäbliche‘ Detopologisierung der Figuren korrespondiert zum anderen mit einem sinnbildlichen Verständnis der Verunmöglichung eingeschlagener Wege. Sowohl Félix als auch Rose werden als Charaktere eingeführt, die – und hier liegt das dramatische Reservoir des Films – an Punkten ihres Lebens stehen, die von ihnen weit reichende Entscheidungen und unangenehme Eingeständnisse abverlangen. Félix scheint unter Beziehungsängsten und ungeklärten Konflikten mit seinem Vater zu leiden; Rose beabsichtigt, sich von ihrem Partner zu trennen und ein neues Leben im Ausland zu beginnen. Der unvorhergesehene Aufenthalt am Flughafen und die gemeinsame Nacht im Hotel markieren den Zeitraum einer Selbstvergewisserung, innerhalb deren die Figuren eine genretypische Wandlung durchlaufen, sich ihrer Ängste und Schwächen bewusst werden und schließlich einander näher kommen. Das ist nichts Neues; im Genrekino aber ist Originalität ge-

rade nicht eine entscheidende Kategorie, sondern die je unterschiedlichen Spielarten und Variationen stereotyper Konflikte. Thompson arrangiert nun eine Situation, die sich bereits in ihrer Ikonographie ausweist als jene der augéschen „Nicht-Orte“. Flughafen und Hotel – die zusammen beinahe ausschließlich das *setting* des Films bestimmen – bieten allerhand Anlass zu Momenten der Un-Heimlichkeit und Kamera, Regie und Montage wissen die Eigenschaftslosigkeit dieser Räume geschickt für die Symbolisierung ihrer narrativen Absichten zu nutzen.

Kurz nach der Ankunft im Hotel bestellt Félix für sich und Rose ein Abendessen auf das Zimmer. Die Situation ist keineswegs entspannt; noch hat man sich in dieser Zweckgemeinschaft nicht passabel arrangiert, geschweige denn, dass man einander sympathisch fände. Als der Kellner den fahrbaren Tisch hereinbringt, der alle Insignien eines kultivierten, wenn auch provisorischen Mahls aufweist, will sich dennoch keine befreite Stimmung einstellen: Rose nimmt auf der Bettkante Platz, Félix, der von Beruf Koch ist, mäkelt an den Speisen herum. Die Situation eskaliert schließlich vollständig. Die wiederkehrend eingesetzten seitlichen Halbtotale der beiden am Tisch sitzenden Protagonisten verstärken zudem noch den konfrontativen Eindruck, den diese Anordnung auszeichnet. Wir werden Zeuge einer Konfiguration, die ihrer formalen Struktur nach eine Tischgemeinschaft darstellt, die jedoch als kulturelle Praxis um ihren Bedeutungskern gebracht worden ist – den einer Gemeinschaft nämlich. Am miteinander geteilten Tisch sitzend, sind diese Figuren dennoch an einem „Nicht-Ort“.

Die „Nicht-Orte“ des Transits bilden in *Jetlag* den Resonanzraum innerer Verwerfungen und das Ausdrucksfeld der psychologischen Tiefenstrukturen der Figuren. Was sie von jenen Augés unterscheidet, ist die Abwesenheit von Leere und Einsamkeit. Thompsons Film verhandelt zwar die Räume des Verkehrs, spart sie aber auf der Ebene seiner Bilder fast vollständig aus. So sehen wir grundsätzlich nicht, wenn die Protagonisten des Films warten, dass sie Langeweile hätten oder zur Untätigkeit verdammt wären. Wenn etwa Rose sich zu Beginn des Films durch den Flughafen bewegt, dann ist sie permanent in Handlungen engagiert, vor allem aber: in Kommunikation, und zwar mittels ihres Mobiltelefons. Während Augé sich für eine Bildsprache entscheidet, die zu jedem Zeitpunkt darauf hinarbeitet, den Eindruck von Einsamkeit manifest werden zu lassen, scheint in *Jetlag* etwas anderes dominant: unablässige Aktion und Reaktion, durchaus typisch für eine Situationskomödie.

Und doch schreibt sich auch der Diskurs um die transitorische Identität des modernen Menschen in einen Film wie *Jetlag* unmittelbar ein. Wie ein metonymischer Hinweis auf das „Unbehaustsein“⁶, die „nomadische Existenz“⁷ ihrer Besitzerin scheint, wenn Rose fortdauernd mit ihrem Gepäck – ein Rollkoffer und eine überdimensionierte Kosmetiktasche – hantiert.

Im Hinblick auf *Jetlag* lassen sich auf der Ebene der Diegese zwei Störungsparadigmen unterscheiden, die je narrativ operationalisiert werden: Zum einen die Dysfunktion der Technik, verdeutlicht etwa in der verunmöglichten Kommunikation Roses, die ihr Mobiltelefon verliert, aber auch im Ausfall des Verkehrssystems, ein Aspekt, der eine Analogie zur gestörten Interaktion der Figuren bildet. Auf der anderen Seite steht eine Detopologisierung, in deren Konsequenz eingeschlagene Wege unmöglich geworden sind und die mit der Lebenssituation der Figuren korrespondiert.

Wenn der Verkehr gestört ist, dann gewinnen jene Machtverhältnisse Geltung, die zuvor von ihm nivelliert worden sind. Das Moment der Störung produziert die Notwendigkeit binaristischer, universeller Codierungen. Die antagonistische Freund/Feind-Schematisierung der Protagonisten wird bezeichnender Weise erst im Augenblick der Wiederherstellung freier Zirkulation überwunden. Erst in dem Moment, in welchem die Figuren wieder mobilisiert und in den fließenden Verkehr eingebunden sind, ist es ihnen ganz im Sinne einer avantgardistischen ‚Verkehrsanthropologie‘, wie sie Helmuth Plessner in den 1920er Jahren entwirft, gestattet, „einander näher zu kommen, ohne sich zu verletzen“⁸. Dass dieser Errungenschaft mit der sich anschließenden Liebesgeschichte sogleich eine romantische (und damit zu Plessners Entwurf konträre) Umwidmung folgt, ist davon zunächst unberührt. Entscheidend ist, dass der gestörte Verkehr in *Jetlag* den Umschlagpunkt bildet für eine Ermächtigung der Figuren, ihr Verhalten und ihre Lebensentwürfe zu überdenken und zu verändern. Die Störung und ihre anschließende Überwindung stellen damit in *Jetlag* eine wesentliche Evokation von Handlungsmacht, von *agency* dar.

Störungen bilden immer auch einen Moment, an dem sich mediale Konfigurationen selbstreflexiv in das jeweilige Narrativ einschreiben. So erscheint die auffällige Abwesenheit von ‚Leere‘ in *Jetlag* als Effekt genuin filmischer Verfügungen. Wenn Rose etwa durch den Flughafen eilt, komprimiert die Montage ihren Gang auf wenige, beispielhafte Stationen, die in ihrer Gesamtheit nicht die vorfilmische Dauer ihrer Bewegung repräsentieren, sondern die in Form einer Ellipse allein illustrativen Charakter aufweist. Die Montage einzelner, prominenter Schauplätze – ein Laufband im Terminal, die Kontrolle

beim Zoll, der Waschraum einer Toilette – ist jedoch über die akustische Ebene, ein fortlaufend geführtes Telefongespräch, welches die bildlichen Auslassungen nicht nachvollzieht, miteinander verbunden. Was hier – und zwar allein über das filmische Mittel eines synthetisierenden Schnitts – entsteht, ist ein hohes Maß an Kontinuität in einem Augenblick des Diskontinuierlichen. Und auch, wenn auf der Ebene der *Mise en Scène* permanent Bewegung herrscht, die entfesselte Kamera hochflexibel den Figuren folgt, ihnen vorausseilt und sie umkreist, entsteht der Effekt außerordentlicher Mobilität in einem Moment der Stase, ein Effekt, der allein aus der kontrapunktivistischen Mobilität der filmischen Apparatur rührt.

Dass in *Jetlag* eine Störung den Anlass der Narration bildet, ist, so ließe sich einwenden, primär eine rhetorische Figur, die – bildlich gesprochen – darauf zielt, über die Ausnahme die Routine zu erfahren, über die schrittweise Stillstellung ein Muster der Bewegung. Andererseits liegt in der Visualisierung einer Störung ein Punkt, an dem sich beispielhaft narrative mit medialen Effekten verschränken. Denn als Abweichung von einer latenten Ordnung bildet die Stockung des Verkehrs einen Anlass, an dem ihr Funktionieren ablesbar wird. Oder, um mit Carl Schmitt zu sprechen, „in einer Zeit, die aus ihren eigenen Voraussetzungen keine große Form und keine Repräsentation hervorbringt“⁹, bildet die Störung eben jenen „Ausnahmestand“¹⁰, der einer Sichtbarwerdung von Funktions-, Wirkungs- und Machtstrukturen notwendigerweise vorausliegt. Dieser Ausnahmestand stellt sich in *Jetlag* in dreifacher Hinsicht ein: zeitlich als Plötzlichkeit, sachlogisch als Verunmöglichung eingeschlagener Wege, und figurenpsychologisch als Infragestellung von Selbstbildern und Verhaltensschemata. Filmisch aber ist dieser Ausnahmestand als Moment einer Mobilisierung des Blickes markiert, die in einem eigentümlichen Kontrast zur Demobilisierung der Figuren steht, der Wiederherstellung des Verkehrs voraus zu greifen scheint und selbige als medialen Effekt erscheinen lässt. Erst, wenn der Verkehr gestört ist, wird er als Wahrnehmungsmodell und symbolische Repräsentation sichtbar. Indem der Film aber mittels der Kontinuität seiner eigenen Bewegung und Beweglichkeit in einem Augenblick der Stase und Stockung ein Moment der Mobilisierung generiert, produziert er den Eindruck des Fortbestehens der symbolischen Ordnung Verkehr. Die Sichtbarmachung des Verkehrs ist ein medialer Effekt, die Überwindung seiner Störung ein ideologischer. Sein Ertrag ist der Eindruck individueller Freiheit.

Denn am Ende von *Jetlag* steht – wie könnte es anders sein – die überwundene Störung. Wo Stockung und Stau herrschten, fließt nun der Verkehr. Wo

Ratlosigkeit und Unentschlossenheit bestanden, herrschen nun Zuversicht und das plötzliche Erkennen neuer Wege. Rose, die sich mit Félix zum Flughafen begeben hat, um dort endlich zu ihrem ‚neuen Leben‘ in Mexiko aufzubrechen, führt ein Telefongespräch. „Ja, das hat lange gedauert, aber jetzt kann ich endlich fliegen“, sagt sie, und dem Zuschauer ist die Mehrdeutigkeit dieser Aussage natürlich bewusst: Die Figuren des Films, so scheint es, sind ihrer ursprünglichen Sorgen enthoben. Und schließlich, denn wir haben es mit einer *romantic comedy* zu tun: Félix hat sich, der Zuschauer ahnt es bereits, bevor es der Figur bewusst wird, in Rose verliebt. Aus der Überwindung dieser Störung erwächst das spezifische Empfinden der Freiheit.

Rose wird tatsächlich nach Mexiko aufbrechen. In einer Parallelmontage sehen wir, wie sie im Flugzeug sitzt, während Félix am Boden zurückbleibt und der Maschine nachsieht. Zu einem Abschied war keine Zeit, der Aufbruch überhastet. Während sich Rose auf der Reise befindet, wird sich Félix seiner Gefühle bewusst. Auf einer Fahrt zum Haus seiner Eltern, das auf dem Land liegt, sehen wir, wie er aus dem Fenster des Taxis blickt. Die Landschaft fliegt vorbei, die schwebende, fliegende Kamera erblickt ihn aus der Vogelperspektive. Ein Auto, das schmale Straßen entlangfährt. Am Ende der Fahrt geht Félix zu Fuß, trifft auf seinen Vater, mit dem er sich aussprechen wird. Und schließlich sehen wir ihn in einer Telefonzelle, er spricht auf Roses Anrufbeantworter, gesteht ihr seine Liebe und bittet sie, umzukehren und mit ihm in Frankreich zusammen zu leben.

In *Jetlag* wird das Freiheitsversprechen des Verkehrs über die Erzeugung scheinbar schwerelosere Beweglichkeit – der Kamera, aber auch der Figuren – filmisch in einer Weise operationalisiert, dass es als gesellschaftliches Paradigma evident scheint. Und doch wird die generalisierende Aussage, „Die Kulturindustrie konzentriert sich auf die Vermittlung eines Eindrucks von freier Beweglichkeit“¹¹, solchen Effekten kaum gerecht. Zum einen unterstellt der Begriff des „Eindrucks“, dass die Freiheit, die sich im Verkehr erlangen ließe, eine von vornherein illusorische oder nur scheinbare wäre. Zum anderen unterschlägt eine solche Behauptung, dass sich die Erzeugung eines Freiheitsversprechens an spezifische filmische Verfahren – in *Jetlag*: Verfahren der Mobilisierung – knüpft und keineswegs *a priori* existiert. Denn Freiheit wohnt dem Verkehr nicht inne, sondern ist der Effekt einer spezifischen Zurichtung des Sagbaren und Sichtbaren.

In *Jetlag* ist die potenzielle „Ankunft“ im Sinne Augés tatsächlich bedeutungslos. Die letzten Bilder des Films schwelgen in den Mustern ununterbrochener Bewegungen, welche genau jene „Seinsentlastung“¹² zu verheißen

scheinen, von der Siegfried Kracauer einmal schrieb, sie sei das Versprechen des Unterwegsseins: Wir sehen Rose, die, in Accapulco angekommen, mit dem Taxi den Weg vom Flughafen in die Stadt zurücklegt. Die Einstellungen ähneln denen, die der Film für Félix' Fahrt vorgesehen hatte: ein Auto, das über eine sonnendurchflutete Küstenstraße in Mexiko fährt, Rose, die aus dem Fenster in eine objektlose, außerdiegetische Ferne zu blicken scheint. In Form eines *voice overs* hören wir nun auch die Nachricht, die Félix auf Roses Anrufbeantworter gesprochen hat, ein emphatisches Geständnis seiner Liebe. Als er zum Ende seines expressiven Monologes gekommen ist, spricht Rose mit dem Taxifahrer. „Fahren sie bitte zurück zum Flughafen“, bittet sie ihn, und aus der Luft sehen wir, wie der Wagen an einem Kreisverkehr wendet und die Fahrtrichtung wechselt. Eine Chiffre: Das Leben zu ändern heißt, die Fahrtrichtung wechseln zu können.

Jetlag vollbringt das Kunststück, dieses Verhältnis als pathetischen Wunsch zu formulieren und es zugleich ironisch zu brechen. Das Leben sei kein Hollywoodfilm, man müsse seine *happy ends* selbst erfinden, spricht Félix auf Roses Anrufbeantworter, aber dieser Hinweis adressiert in einem eigentlichen Sinne den Zuschauer. In der listenreichen Anspielung auf die standardisierten Strategien der ‚kulturindustriellen‘ Befriedigung kollektiver Bedürfnisse schreiben sich nicht nur die mediale Konfiguration und das soziale Dispositiv Kino in den filmischen Text ein. In dieser Geste am Ende des Films liegt eine Rhetorik der Unmittelbarkeit: Der Film schließt, die Zuschauer treten hinaus auf die Straße, zurück in den Verkehr.

¹ Musil, Robert: *Der Mann ohne Eigenschaften*. Reinbek: Rowohlt 1978, S. 7.

² Vgl. etwa: Clifford, James: *Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*. Cambridge: Harvard Univ. Press 1997.

³ Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt/M.: S. Fischer 1994.

⁴ Bauman, Zygmunt: *Globalization. The Human Consequence*. New York: Columbia Univ. Press 1998, S. 70.

⁵ Metz, Christian: Bemerkungen zu einer Phänomenologie des Narrativen. In: Ders.: *Semio-logie des Films*. München: Fink 1972, S. 38.

⁶ Flusser, Vilém: *Medienkultur*. Frankfurt/M.: Fischer TB 1997, S. 160.

⁷ Deleuze, Gilles und Félix Guattari: 1227 – Abhandlung über Nomadologie: Die Kriegsmaschine. In: Dies.: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve 1997.

⁸ Plessner, Helmuth: *Grenzen der Gemeinschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2002, S. 80.

⁹ Schmitt, Carl: *Politische Romantik*. Berlin: Duncker und Humblot 1991, S. 19.

¹⁰ Schmitt, Carl: *Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität*. Berlin: Duncker und Humblot 1993, S. 11.

¹¹ Spiegl, Andreas und Christian Teckert: *Prospekt*. Köln: Walther König 2004, S. 103.

¹² Kracauer, Siegfried: Die Eisenbahn. In: Ders.: *Schriften*. Bd. V.2: Aufsätze 1927-1931, hg. von Inka Mülder-Bach, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1990, S. 176.

**„Man hat nur Nachteile, wenn man ein Mädchen ist“
Die Darstellung von Geschlecht in der Hörspielreihe TKKG**

Claas Kaeseler

Millionen von Kindern sitzen in Deutschland jeden Tag vor dem Fernseher, dem Computer oder sie hören Radio, Kasette oder CD. Gerade die Kindertonträger, also CDs oder Kassetten, sind trotz der Erweiterung des Medienangebots in den letzten zehn Jahren weiterhin ein wichtiger Bestandteil der Freizeitgestaltung. So wurden 2004 in Deutschland laut Angaben der GfK 21,1 Millionen Kindertonträger abgesetzt. Davon waren 17,0 Millionen Tonträger Kinderhörspiele.¹ Es sind also vor allem Hörspiele, die die Kinder faszinieren. Dabei gehören Hörspielreihen wie *Die drei ???* und *TKKG*² seit Anfang der 1980er Jahre zu den beliebtesten Serien. Von *TKKG* wurden z.B. im Jahr 2004 eine Million Exemplare verkauft.³

Umso erstaunlicher ist es, dass Hörspiele von der wissenschaftlichen Forschung nahezu ignoriert werden. Schneider diagnostiziert für das Hörspiel im Radio: „Jetzt [stellt] sich heraus, daß das mittlerweile ein halbes Jahrhundert alte Hörspiel nicht nur in Deutschland, sondern auch in anderen europäischen Ländern kein Gegenstand universitärer Disziplinen [ist].“⁴ Dies gilt in noch größerem Maße für die Tonträger-Hörspiele. Angesichts der hohen Umsatzzahlen gerade auch im Kindertonträgermarkt ist dies verwunderlich.

Was genau hören diese Kinder aber, wenn sie Kindertonträger nutzen? Welche Sicht der Gesellschaft wird ihnen vermittelt? Wie werden die Geschlechter dargestellt? Bisher existieren dazu kaum wissenschaftlich fundierte Inhaltsanalysen. Zwar haben beispielsweise Kaminski und Strohmeier Hörspiele auf die Darstellung von Fremden und Politik überprüft,⁵ wissenschaftlichen Gütekriterien entsprechen diese Untersuchungen aber nicht.

Die Darstellung von Geschlecht in Hörspielen ist noch gänzlich unerforscht. Dieser Sachverhalt ist erstaunlich, da die Auseinandersetzung um *sex* und *gender* Konjunktur hat. Dabei verdeutlicht *gender* die Dimension der kulturellen Konstruktion von Geschlechtlichkeit. Das bedeutet, dass die Geschlechtsidentität nicht biologisch bestimmt ist. Die Geschlechtsrollen sind also eher als soziale Konstrukte zu verstehen. Das bedeutet in einem zweiten Schritt auch, dass *sex* und *gender* prinzipiell voneinander unabhängig sind.⁶ Bei der Untersuchung der Darstellung von Geschlecht bei *TKKG* wird auf eine Untersuchung von Williams & Best zurückgegriffen, in der Geschlechtsstereotype aufgeführt werden, die in 20 von 25 Nationen übereinstimmend als typisch männlich bzw. weiblich angesehen werden.⁷

TKKG gibt es seit Ende der 1970er Jahre, als die Pelikan GmbH Umsatzeinbußen durch die Erstellung einer Jugendbuchreihe zu kompensieren suchte. Autor der Bücher ist Rolf Kalmuczak. Er publiziert die Bücher unter dem Pseudonym Stefan Wolf. Im Jahr 1981 erschienen die ersten Hörspiele auf Kassette.⁸ Insgesamt wurden seit dem über 25 Millionen Tonträger verkauft. Die Darstellung von Geschlecht in der Hörspielreihe *TKKG* wird mittels der Inhaltsanalyse untersucht. Die wird verstanden als eine „empirische Methode zur systematischen, intersubjektiv nachvollziehbaren Beschreibung inhaltlicher und formaler Merkmale von Inhalten.“⁹ In einem ersten Schritt werden falsifizierbare Hypothesen formuliert. Anschließend werden das relevante Untersuchungsmaterial, die Erhebungs-, Codier- und Kontexteinheit festgelegt. Es folgt die Entwicklung eines Kategoriensystems und abschließend werden Validität und Reliabilität der Untersuchung überprüft.

Die falsifizierbaren Hypothesen der Darstellung von Geschlecht bei *TKKG* lauten:

1. Die Darstellung des Charakters Tim entspricht dem traditionellen Männerbild.
2. Gaby wird überwiegend durch geschlechtsstereotype Eigenschaften charakterisiert.
3. Karl und Klößchen werden insgesamt negativer charakterisiert als Tim und werten diesen dadurch auf.

Aus der Grundgesamtheit von 141 Folgen wurden als Erhebungseinheit 30 Folgen mittels einer geschichteten Zufallsauswahl ausgelost. Codiert wurde auf drei Ebenen: Folgenebene, Sequenzebene und Aussagen- bzw. Handlungsebene. Kontexteinheit war die jeweils analysierte Folge. Auf die Erstellung des Kategoriensystems kann an dieser Stelle nicht näher eingegangen werden.¹⁰ Die Reliabilität wurde mit einem Intracoder-Prüfverfahrens berechnet. Dabei wurde ein von Holsti vorgeschlagener Überschneidungskoeffizient verwendet. Die Reliabilität ist insgesamt mit einem Wert von 0,79 gut.¹¹

Darstellung der Ergebnisse

Entspricht Tim dem traditionellen Männerbild? Die These wird durch das Vorhandensein verschiedener männlicher Geschlechtsstereotype überprüft.

Als ‚typisch männlich‘ gilt es laut Williams & Best, keine Angst zu haben. Auf Sequenzebene lassen sich Rückschlüsse auf Tims Charakter ziehen, wenn man seine Beteiligung an gewaltsamen Konflikten untersucht. Tim flieht in den analysierten Folgen nicht ein einziges Mal. Da Tim an insgesamt 71 ge-

waltsamen Konflikten beteiligt ist, legt dieses Ergebnis Furchtlosigkeit nahe. Auf Aussagenebene wurden sämtliche Aussagen codiert, die explizit Charaktereigenschaften benennen. Mutlosigkeit oder gar Feigheit/Ängstlichkeit konnten bei Tim nicht festgestellt werden.

Etwas anders sieht es aus, wenn man die emotionalen Äußerungen Tims betrachtet. Äußerungen der Furcht oder Angst sind hier mit 10 Nennungen am häufigsten. Das entspricht knapp einem Drittel aller emotionalen Äußerungen. Diese Daten relativieren die bisherigen Erkenntnisse.

Tim ist der dominierende Charakter in dem „Ermittlerquartett“. Seine Führungsrolle zeigt sich vor allem in der Häufigkeit, mit der er an Konflikten und den Lösungen der einzelnen Fälle beteiligt ist. In gewaltfreie Konflikte ist er 154mal involviert, seine drei Freunde *zusammen* nur 59mal. Noch deutlicher ist Tims Vorherrschaft bei gewaltsamen Konflikten. Hier ist Tim in 71 Fällen beteiligt. Karl, Klößchen und Gabe sind jedoch nur 13mal in gewalttätige Auseinandersetzungen verwickelt.

Differenziert man bei den gewaltsamen Konflikten zwischen der Initiativ- und Reaktivpartei, wird das Ergebnis noch deutlicher: Tim ist in 21 Fällen der Auslöser eines gewaltsamen Konflikts, die restlichen TKKG Mitglieder nicht ein einziges Mal. Aber Tims Dominanz zeigt sich noch an anderer Stelle: Als Einzelperson löst er 6 Fälle, die anderen TKKG-Mitglieder lösen alleine keinen einzigen. – Allerdings zeigt dies einschränkend, dass die Fälle zumeist gemeinsam gelöst werden.

Aggressivität ist ein weiteres männliche Geschlechtsstereotyp. Wie bereits erwähnt, ist Tim überdurchschnittlich oft an gewaltsamen Konflikten beteiligt und damit der ‚aktivste‘ Charakter bei TKKG. In 47 von 71 Fällen wendet Tim physische Gewalt an, in immerhin noch 12 Fällen psychische Gewalt. In den restlichen 12 Fällen (re-)agiert er gewaltlos. Addiert man physische und psychische Gewalt, übt Tim in über 83% der Fälle gewaltsames – also aggressives – Verhalten aus. Die Gewaltanwendung besteht bei Tim zum Großteil aus Tritten, Schlägen, Stößen usw.

Auch auf Aussagenebene bestätigt sich das Bild: Tim wird insgesamt 27mal als aggressiv bezeichnet. Das entspricht knapp zehn Prozent aller Äußerungen über ihn. Karl hingegen wird nur einmal, Klößchen viermal als aggressiv charakterisiert. Gaby wird mit dieser Eigenschaft überhaupt nicht in Verbindung gebracht. Interessant ist dabei, dass Tims Aggressivität nur zweimal negativ bewertet wird – und das von männlichen Verbrechern. 66% aller Bewertungen über Tims Aggressivität sind positiv!

Inwieweit entspricht Gaby einem stereotypen Bild von Weiblichkeit? Passivität, Änstlichkeit, Soziabilität und Attraktivität werden – so zeigt es z.B. die schon erwähnte Studie von Williams & Best – u.a. dem Weiblichen zugeschrieben. Und so fällt auf, dass Gaby in gewaltsamen Konflikten keine aktive Rolle spielt und in erster Linie passiv bleibt. Die folgende Tabelle zeigt deutlich, dass sie nur an einem Konflikt aktiv teilnimmt.

		Häufigkeit
Gültig	Flucht und Entziehen	1
	Erdulden und hinnehmen	1
	Beobachtung	1
	Sich ergeben	4
	Helfen	1
	Gesamt	8

Tabelle 1: Verhalten von Gaby bei gewaltsamen Konflikten

Sie wird dreimal als feige bzw. ängstlich bezeichnet (3% aller expliziten Charakterisierungen). Ganz anders verhält es sich allerdings mit den eigenen emotionalen Aussagen. 50mal äußert sie sich ängstlich. Damit nimmt Gaby den unangefochtenen Spitzenplatz der TKKGler ein.

Das Aussehen ist Gabys primär angesprochenes Attribut. Jede vierte Aussage über Gaby bezieht sich auf ihr Erscheinungsbild. Die Bewertungen sind dabei nahezu ausschließlich positiv. Interessant ist, dass Gaby häufiger von den Verbrechern positiv bewertet wird als von ihrem eigenen Freund Tim!

Obwohl Soziabilität ein weibliches Geschlechtsstereotyp ist, wird Gaby in dieser Hinsicht überraschend selten charakterisiert. Lediglich vier von 100 Aussagen beschreiben Gaby über diese Eigenschaft. Selbst Tim wird häufiger mit Soziabilität in Verbindung gebracht als Gaby.¹² Betrachtet man Gabys Handlungen, von denen man implizit auf Charaktereigenschaften schließen kann, sieht es allerdings anders aus. 9 von 23 interpretierbaren Handlungen drücken Weichherzigkeit/Empathie, Bedürfnis nach Geselligkeit, Hilfsbereitschaft und liebevolles Umgehen miteinander aus.

Auf Aussagen- und Handlungsebene wird Gaby in 10 von 100 Fällen als fürsorglich charakterisiert oder dargestellt, bei Tim ist dies in neun von 290 Codierungen der Fall. Interessant ist, dass diese Eigenschaft bei Gaby verstärkt nach Folge 111 (1998) auftritt, während Tims Fürsorglichkeit in der gleichen Folge zum letzten Mal betont wird. Dieses Ergebnis könnte dahingehend interpretiert werden, dass seit dem Jahr 1998 wieder verstärkt das traditionelle Muster des Geschlechterverhältnisses betont wird. Auf Handlungsebene ist

das Verhältnis ähnlich. Gaby zeigt zwar mit 7 Fällen häufiger Zuneigung als Tim (2 Fälle), prozentual gesehen besteht aber keine Differenz (Gaby 9,5% und Tim 9,9%).

Karl und Klößchen spielen in der Hörspielreihe eine deutlich untergeordnete Rolle und werden negativer dargestellt als Tim. So bezieht sich z.B. bei Klößchen etwa jede vierte Äußerung (65 Aussagen) über ihn auf seine Intelligenz. Tim wird 103mal über seine Intelligenz charakterisiert. Die folgende Tabelle zeigt die Bewertungen:

Klößchen	Häufigkeit	Tim	Häufigkeit
Positiv	13	Positiv	65
Negativ	51	Negativ	34
Neutral	1	Neutral	4
Gesamt	65	Gesamt	103

Tabelle 2 und 3: Bewertung der Charaktereigenschaft Intelligenz/Rationalität/Logik/Wissen bei Klößchen und Tim

Während Tim also nicht nur sportlich, sondern auch smart dargestellt wird, ist Klößchens Figur als der begriffsstutzige *Side Kick* angelegt (ca. 80% negative Intelligenz-Bewertungen). Auch in anderen Punkten sind sie gegensätzlich konzipiert: 12 von insgesamt 261 Aussagen beziehen sich auf Klößchens körperliche Leistungsfähigkeit. Von diesen ist nicht eine einzige positiv, 9 sind negativ. Bei Tim hingegen sind nur 2 von 27 Aussagen negativ, 20 hingegen positiv. In 56 Fällen wird Klößchen über sein Ernährungsverhalten – er isst als Sohn eines Schokoladenfabrikanten zu viele der Produkte seines Vaters selbst – charakterisiert. Von den 56 Äußerungen sind 28 Aussagen neutral, 27 Aussagen hingegen negativ. Lediglich eine einzige Aussage ist positiv. Dies verstärkt die negative Bewertung.

8 von 290 Aussagen beziehen sich bei Tim auf dessen Aussehen, bei Klößchen bezieht sich jede zehnte Äußerung darauf (30 von 261). Karl wird nur in 4 von 80 Fällen über sein Aussehen charakterisiert. Bei Klößchen sind 28 der 30 Bewertungen negativ, bei Karl jede zweite und bei Tim nur jede vierte. Das bedeutet, dass Karl und Klößchen prozentual schlechter bewertet werden als Tim. Bei Klößchen ist besonders bemerkenswert, dass über die Hälfte der negativen Bewertungen von seinen Freunden stammen! – Insgesamt ist vor allem auffällig, dass Karl eine sehr blasse Figur bleibt und nur selten (wertend) charakterisiert wird.

Fazit

Die Analyse hat gezeigt, dass Tim einerseits durch männliche Geschlechtsstereotype beschrieben wird. Er ist innerhalb von TKKG eindeutig die aggressivste Person und er zeigt in gewaltsamen Konflikten keine Angst. Er wird nicht explizit als ängstlich beschrieben. Tim ist andererseits nicht frei von Angst. Jede dritte emotionale Äußerung ist ein Angst- oder Hilfeschrei. In Sachen Führungseigenschaft entspricht Tim komplett dem männlichen Geschlechtsstereotyp. Er ist bei gewaltsamen sowie bei gewaltlosen Konflikten der aktivste Charakter und ist für die meisten Lösungen der Fälle verantwortlich. Tim wird aber nicht nur durch ‚typisch männliche‘ Eigenschaften beschrieben. Gaby und Tim zeigen ihre Gefühle füreinander etwa gleich häufig. Das heißt: Tim wird zwar stärker durch männliche Geschlechtsstereotype charakterisiert, seine Persönlichkeit enthält aber auch weibliche konnotierte Eigenschaften. Auch wenn männliche Stereotype klar überwiegen, ist das Auftreten weiblicher Charakterisierungen zu häufig, um darüber hinwegzusehen.

Gaby wird primär mit weiblichen Geschlechtsstereotypen beschrieben. Sie wird zwar selten als ängstlich bezeichnet, ihre emotionalen Äußerungen werden aber von Furcht dominiert. An gewaltsamen Konflikten nimmt sie nicht aktiv teil. Dort taucht sie eher in passiver Opferrolle auf. Gabys Aussehen ist ein zentraler Teil ihres Charakters: Jede vierte Aussage über Gaby bezieht sich auf ihr Erscheinungsbild. Dieses wird fast ausnahmslos positiv bewertet. Die Eigenschaften Soziabilität und Fürsorglichkeit nehmen bei Gabys Charakterbeschreibung keine exponierte Stellung ein. Beim Austauschen von Zärtlichkeiten dominiert Gaby, wie schon gezeigt, keineswegs. Die weiblichen Stereotype machen zwar einen Teil ihrer Figur aus, sie wird aber auch stark über als typisch maskulin wahrgenommene Eigenschaften beschrieben (z.B. Logik und Intelligenz).

Klößchen wird im Vergleich zu Tim in allen Bereichen schlechter bewertet. Egal, ob es sich um sein Aussehen, seine Sportlichkeit, sein Essverhalten oder seine Intelligenz handelt – bei Klößchen überwiegen negative Bewertungen. Besonders bemerkenswert dabei ist, dass viele der negativen Kommentare von den restlichen TKKG Kameraden kommen. Karl hat innerhalb von TKKG als Person am wenigsten Profil. Er wird zwar in seinem Aussehen auch häufiger negativ bewertet als Tim, allerdings sind vier Aussagen nicht ausreichend, um verlässliche Aussagen zu treffen. Tim wird durch die überwiegend negative Bewertung von Klößchen klar aufgewertet. Auch dadurch, dass Karls Cha-

rakter blass und wenig ausgeprägt scheint, wird Tim mit seinen klaren Eigenschaften aufgewertet.

Insgesamt ist die Darstellung von Geschlechtsstereotypen bei TKKG deutlich vorhanden, aber nicht ungebrochen. Sowohl Gaby als auch Tim werden primär über geschlechtsstereotype Eigenschaften charakterisiert. Gleichzeitig weisen ihre Figuren Eigenschaften oder Verhaltensweisen auf, die mit dem jeweils anderen Geschlecht konnotiert werden.

Zieht man die Ergebnisse der zugrunde liegenden Magisterarbeit hinzu, wird das Bild allerdings – zumindest in einem Punkt – wieder deutlicher. Gewalt wird nahezu ausschließlich von Männern ausgeübt.

¹ Die Daten wurden mir von Maike Nagel, Produktmanagerin Family Entertainment in der Sony BMG Music GmbH, per Mail zur Verfügung gestellt.

² Die Abkürzung TKKG steht für die Vor- und Spitznamen der Hauptcharaktere in dieser Kinder Hörspielreihe: Tim (bis Folge 38 noch Tarzan genannt), Karl, Klößchen (Spitzname von Willi Sauerlich) und Gaby.

³ Mail von Maike Nagel.

⁴ Schneider, Irmela: *Netzwerkgesellschaft – Hörspiel in Europa: Geschichten und Perspektiven*. http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/schneider_hoerspiel_europa/schneider_hoerspiel_europa.pdf, 2003, Zugriff 20.6.2005, o.S.

⁵ Kaminski, Sandra: *Zur Darstellung des „Fremden“ in Kinder- und Jugendmedien – eine Untersuchung von „Fremdbildern“ in „Die drei ???“-Hörspielkassetten*. Unveröffentlichte Diplomarbeit, Oldenburg 2003. und Strohmeier, Gerd: Politik bei Benjamin Blümschen und Bibi Blocksberg. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 41/2005 Frankfurt, S. 7-15.

⁶ Vgl. Hißnauer, Christian und Thomas Klein: Visualität des Männlichen. In: Hißnauer, Christian und Thomas Klein (Hg.): *Männer, Machos, Memmen. Männlichkeit im Film*. Mainz: Bender 2002, S. 22-23.

⁷ Vgl. Alfermann, Dorothee: *Geschlechterrollen und geschlechtstypisches Verhalten*. Stuttgart u.a.: Verlag W. Kohlhammer 1996, S. 16-18. – Das Zitat des Charakters Gaby aus der Überschrift stammt aus Folge 4 und deutet eine Geschlechtshierarchie an.

⁸ Kaiser, Meike: *TKKG – eine populäre Kriminalserie für Kinder. Konzept und medienübergreifende Vermarktung*. Diplomarbeit an der Fachhochschule Stuttgart, 2002, http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/DA_TKKG.pdf, Zugriff am 18.10.2005.

⁹ Früh, Werner: *Inhaltsanalyse*. Unveränderter Nachdruck der 5. Auflage, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2004, S. 25.

¹⁰ Vgl. dazu Kaeseler, Claas: *Rollenbilder und Konflikte bei TKKG – Die Darstellung von Geschlecht, Konflikt und Gewalt in der Hörspielreihe TKKG*, Unveröffentlichte Magisterarbeit, Göttingen 2006.

¹¹ Vgl. dazu die Ausführungen in Kaeseler: *Rollenbilder*.

¹² Diese Information verändert auch die Bewertung der 1. Hypothese dahingehend, dass Tim nicht nur mit typisch männlichen Stereotypen belegt wird.

Generational Studies und ihre filmwissenschaftlichen Perspektiven. Eine Lektüre von Douglas Sirks *Imitation of Life*

Björn Bohnenkamp

Das Konzept der Generation hat in den letzten Jahren wissenschaftliche Konjunktur, die auch durch zahlreiche Forschungsprojekte begleitet wurde.¹ So lässt sich bereits die Frage formulieren, ob man hier von spezifischen ‚Generational Studies‘ sprechen kann. Unter Berücksichtigung der ganzen Breite des Generationenkonzepts, das Aspekte von Gattung, Genealogie und Generativität in sich vereint, werden im Folgenden am Beispiel von Douglas Sirks Melodram *Imitation of Life* (*Solange es Menschen gibt*, 1959) filmwissenschaftliche Perspektiven von Generational Studies entfaltet.

Gattungsgeschichte als Generationengeschichte

Schon der Begriff Gattung verweist begriffs- und theoriegeschichtlich auf das Konzept der Generation. Aristoteles definierte die Gattung als ein „Kontinuum von Generationen des Gleichen.“² Gattungsgeschichte verweist somit darauf, dass jede Generation von Filmen einen Traditionsbestand des „Gleichen“ in sich trägt. Dementsprechend tradiert *Imitation of Life* die Genrekonventionen des Melodrams.³ Gleichzeitig verweist der Film als Teil einer neuen Generation an Melodramen immer auch auf den vermeintlichen Ursprung der Gattung und versieht den Gründungsmythos der Gattung mit seinem zeitspezifischen Kommentar. Die Gattungsgeschichte zum Melodram verweist immer wieder – so zum Beispiel bei Peter Brooks, Thomas Elsaesser oder Geoffrey Nowell-Smith – auf den Kontext der Französischen Revolution.⁴ Nach Brooks ist das eine „spezifisch moderne Form.“⁵ Es hat

seine eigene Relevanz, da es in einem historischen Kontext steht, der präzise mit der französischen Revolution und ihren Nachwehen angegeben werden kann. Dies ist der epistemologische Moment, den es illustriert und mitgestaltet: der Moment, der symbolisch und tatsächlich sowohl die endgültige Liquidierung des traditionell Heiligen und seiner institutionellen Repräsentanten (Kirche und König) markiert [...]⁶

Nowell-Smith beschreibt das Melodram als eine ‚bürgerliche Form‘:

In so far as melodrama, like realism, supposes a world of equals, a democracy within the bourgeois strata (alias bourgeois democracy), it also supposes a world without the exercise of social power.⁷

Nach der Revolution ist das bisher religiös oder traditionell legitimierte Recht eliminiert. Die Frage, wer über wen regiert, muss immer neu ausgehandelt

werden – und die Re-Legitimation dieser Entscheidung wird in der Gattung Melodram oftmals religiös überhöht, um ihre Brüchigkeit, ihre Vorläufigkeit und Revidierbarkeit zu übertünchen.

Imitation of Life kommentiert überdies diese gattungsgeschichtliche Tradition, indem der Produktionskontext des Hollywood-Studiosystems als Garant der Stabilität von Genre-Konventionen – fokussiert in der Figur Lora Meredith (Lana Turner) – gespiegelt wird. Lora imitiert das Leben von Lana in ihrem juwelenreichen Image, ihrer Karriere, dem tragischen Scheitern ihres Familienlebens.⁸ *Imitation of Life* ist überdies nicht nur Douglas Sirks letzter Hollywood-Film, sondern auch eines der letzten Studio-Melodramen überhaupt, bevor Ende der 1960er/Anfang der 1970 Jahren mit New Hollywood eine neue Generation an Filmen aufkommt. An seinem Ende wird nicht nur Annie, der natürliche, mütterliche, warmherzige Gegenpol zu Lora, zu Grabe getragen, sondern mit ihm auch die ganze Gattung des Melodrams.⁹

Doch das Melodram lässt sich nicht nur als Gattung generationengeschichtlich einordnen, vielmehr ähneln sich auch die postrevolutionären Entstehungskontexte von Melodram und Generationenkonzept. Vor allem Thomas Paines Forderung „Every age and generation must be as free to act for itself in all cases as the age and generations which precede it“¹⁰ gibt 1791 dem Generationenbegriff seinen gesellschaftspolitischen Anspruch. Gegen die genealogischen Erbschaftsprinzipien jedes *ancien regime* wurde nun jeder Generation das Recht zugesprochen, einen Anfang zu setzen und freiheitlich zu handeln.¹¹ Die Gattung Melodram und das Konzept Generation betonen so jeweils die Notwendigkeit der nur auf Zeit gesetzten Aushandlung einer sozialen Konfiguration. Zugleich bilden sie Relais-Funktionen, die kollektive und individuelle Ebene verknüpfen.

Der elitäre Charakter des Generationenkonzepts in Bezug auf die jeweils die Regeln setzende Generationseinheit¹² verknüpft sich mit einer sehr breiten Offenheit für Identifikationen. Sigrid Weigel nennt dies ein „Wechselverhältnis zwischen subjektiver und großer Geschichte.“¹³ Das Melodram fungiert wiederum als ein Genre, das gesellschaftliche Spannungen und die Aushandlungen von Gesetzen individualisiert und in den privatisierten Raum des Hauses verlagert.

Genealogische und generationelle Identität

Dieses Haus bewohnen in *Imitation of Life* vier Frauen, die verwitwete weiße Schauspielerin Lora Meredith und ihre ebenfalls verwitwete schwarze Haushälterin Annie Johnson mit ihren jeweiligen Töchtern Susie und Sarah Jane.

Lora nimmt Annie mit ihrer Tochter bei sich auf und Annie kümmert sich um Susie und die gemeinsame Wohnung.

Elisabeth Bronfen hat die Suche nach einem „home“, nach einem Platz, an dem man sich zu Hause fühlt, in den Melodramen Sirks untersucht.¹⁴ Sie betrachtet die Widersprüche, die bei dem Versuch entstehen, sich den Regeln eines Hauses zu unterwerfen und die zumeist auf die gesellschaftlichen Differenzen der Klasse, der Rasse und des Geschlechts zurückzuführen sind. Immer wieder entziehen sich Figuren den Rufen einer symbolischen Ordnung, ihren Platz einzunehmen und sich beispielsweise als Frau oder als Schwarze zu verstehen. So ist Lora nicht bereit, ihrer Herkunft gemäß arm zu bleiben und sich in der Ehe einem Mann unterzuordnen, stattdessen gründet sie ihren eigenen Haushalt und stellt ihre Karriere in den Vordergrund. Annies Tochter Sarah Jane hingegen ist nicht bereit, sich als Schwarze zu verstehen. Ihre helle Haut ermöglicht ihr, „to pass for white“, als weiß durchzugehen – so trennt sie sich von ihrer Familie und versucht, ein Leben ‚als Weiße‘ zu leben.

Eine Anregung der Generational Studies lautet, diese Trias um den Begriff der Generation zu ergänzen, um den vielfältigen Wechselbeziehungen der vier Unterscheidungen nachgehen zu können. So verweist beispielsweise das Konzept der Nation oder Rasse auf die Vererbbarkeit von Identität, auf die Zuschreibung von „ethnischer Identität“ durch Genealogie. Genealogie ist nicht als Gegenteil der Generation zu verstehen, vielmehr bedingen sich beide Konzepte wechselseitig. Während die Generation zeitliche Identität horizontal auf die Gemeinschaft in der Zeit hin begreift, speist sich die Genealogie aus der überzeitlichen, vertikalen Identität. So wie Generationen immer aus einer Genealogie entstammen, lassen sich Genealogien nur als Abfolge von Generationen begreifen.¹⁵

Die zentrale Rolle von Genealogien im Melodram unterstreichen beispielsweise Lektüren, die sich auf Freuds Überlegungen zu dem Wunsch von Kindern, andere Eltern zu haben, stützen.¹⁶ So wünscht sich die junge Sarah Jane, als Loras Tochter Teil einer weißen Genealogie zu sein. Ihre Akte des Passing verwischen so gänzlich ihre eigene Herkunft. Aber auch Susie gibt an, sie fühle sich eher als Annies Tochter, die stets ein Ohr für ihre Probleme hat. Neben diesem genealogisch-vertikalen ist stets auch der horizontale Aspekt der Generation in Melodramen virulent gewesen und äußert sich in der Herausforderung, eine „Zeitheimat“ zu finden.¹⁷ Lora folgt ihrer Sehnsucht und versucht – ganz nach Paines naturrechtlichem Generationenbegriff – ihr Le-

ben und ihr Haus nach eigenen Regeln zu gestalten. Hier zeigt sich die Ambivalenz der Generation zwischen Erfolgsbegriff und Sehnsuchtsbegriff.

Doch durch die natürliche Überlappung von Generationen kommt es zu Kollisionen ihrer Ansprüche und zum Konflikt, wenn die nachfolgende Generation – in diesem Beispiel Susie und Sarah Jane – die Regeln der vorhergehenden in Frage stellt.¹⁸

Schon zu Beginn kündigt Loras Bemerkung „One moment she was here, one moment she was gone“ an, worum es im Film geht: Die Gemeinschaft der Generationen ist zum Scheitern angelegt. Die Kinder müssen aus dem Haus. Die Identitätskategorie der Generation ist eine binäre Unterscheidung, die durch ihren zeitlichen Index impliziert, dass sie überschritten werden muss: Wer zunächst auf der passiven Seite verortet ist und die Regeln des Hauses zu akzeptieren hat, wird mit der Zeit unweigerlich auf die aktive Seite gezogen und gezwungen, selbst Regeln des Hauses aufzustellen.

Sarah Jane und Susie verfolgen dabei unterschiedliche Strategien. Sarah Jane stellt fest, dass sie auf Grund ihrer Abstammung in Loras Haus immer nur die Tochter von Annie sein und nie die Zuschreibung ‚schwarz‘ abstreifen wird. Sie versucht, ein eigenes Haus aufzubauen, zunächst mit ihrem Freund Frank, später mit ihrem Umzug nach Hollywood. Hier trägt sie einen neuen Namen und kann selbst die Regeln aufstellen, nach denen sie ihr Leben gestalten will.

Susie hingegen versucht, die Regeln in Loras Haus umzugestalten. Während ihre Mutter in Europa Filme dreht, trägt sie ähnliche Kleider, Frisuren und Schmuck, imitiert ihre Auftritte und nimmt topographisch ihre Plätze im Haus ein. Darüber hinaus träumt Susie auch davon, Loras Rolle gegenüber Steve einzunehmen und mit ihm eine Familie zu gründen.

Während die ‚herkunftslose‘ Lora ihren Anfang setzen konnte, leidet Susie daran, dass sie immer nur als die zweite Generation betrachtet wird.¹⁹ Ihre Mutter steht im Mittelpunkt und gilt für ihr Verhalten als Referenzfigur, so dass jeder Zuschauer sie nur als Kopie ihrer Mutter sieht – als Konsequenz bleibt für Susie nur die Flucht an ein entferntes College.

Sowohl Loras als auch Susies Verhalten verweist darauf, wie sehr Generation eine performative Kategorie ist. Die Verortung des eigenen Selbst in einer zeitlichen Identität mit ihren Sehnsüchten oder Erfolgsgeschichten lässt sich mit dem gleichen Begriff der Performanz umschreiben, wie ihn Judith Butler für die Geschlechteridentität verwendet.²⁰ Die natürliche Generation eines Menschen lässt sich diskursiv nicht erfassen, lediglich die Praxen und Dis-

kurse seiner „Generationalität“²¹ – ein Begriff, dessen Beziehung zur Generation in etwa der des Begriffes ‚gender‘ zum Begriff ‚sex‘ entspricht.

So lässt sich das Verhalten von Lora und Susie am Ende des Films als jeweils unterschiedlicher Akt des performativen Passing verstehen. Auf der einen Seite versucht Susie, als Erwachsene durchzugehen, von Steve als attraktive Frau und Hausherrin anerkannt zu werden. Auf der anderen Seite sträubt sich Lora im fortgeschrittenen Alter gegen die ihr vom Ablauf der Zeit vorgeschriebene Identität und möchte wieder jung sein, somit gleichfalls ein generationelles Passing unternehmen. Sie spricht davon zu heiraten und sich endlich ausreichend um ihre Tochter zu kümmern – obwohl diese mittlerweile schon erwachsen ist.

Kontrastiert man das Ende von *Imitation of Life* mit seinem Beginn, so lassen sich tatsächlich zwei unterschiedliche Phasen des Zeitheimwehs feststellen. Nicht umsonst ist der Film in zwei Teile geteilt und unterschlägt damit die erzählerische Mitte, den Höhepunkt von Loras Karriere. Während ihr Zeitheimweh in der ersten Hälfte in die Zukunft gerichtet ist, die Aufstieg, Karriere, Anerkennung, Erfolg verheißt, ist es in der zweiten Hälfte in die Vergangenheit gerichtet. Niemals hat Lora, der es so wichtig war, aus ihrer Zeit etwas zu machen, ein Verhältnis zur Zeit gefunden, das man als natürlich, harmonisch oder gar heimatlich verstehen kann.

***Imitation of Life* als Form der Generativität²²**

Über seine gattungsgeschichtlichen Implikationen und seinen Formierungen von Identitätsfragen zwischen Generation und Genealogie hinaus lässt sich noch eine dritte Perspektive finden, hinsichtlich derer *Imitation of Life* sich mit dem Blickwinkel von Generational Studies betrachten lässt. In der Bedeutung seines Titels verweist der Film auf die ‚Imitation des Lebens‘ als eine Art generatives Verfahren, das für Melodramen typisch ist. Um dieser Generativität auf die Spur zu kommen, wird *Imitation of Life* im Folgenden mit einer weiteren Gattung der Generativität verglichen, dem deutschen Bildungsroman.

Beide Gattungen stehen in einem spezifischen Verhältnis zur bürgerlichen Gesellschaft und zur Herausforderung an den einzelnen, seinen Platz darin zu finden. Auch „dem Bildungsroman [wird] im Zusammenhang mit der Französischen Revolution eine besondere Rolle zugewiesen“. Diese Gattung gilt ebenso als „paralleles Reflexions- und Verarbeitungsmedium für Krisenerfahrungen.“²³

Der Grundkonflikt zwischen subjektiven und gesellschaftlichen Identitätszuschreibungen wird im Bildungsroman aufgelöst in der Perfektionierung des individuellen Menschen. Das Melodram hingegen zeigt nur die Möglichkeit auf, fremde (geschlechts-, klassen- und rassenspezifische) Vor-Bilder zu imitieren. So hat das Motiv des Theaters im Bildungsroman noch die Funktion einer Brücke aus der wirklichen Welt in die ideale,²⁴ während das „acting“ im Melodram immer als vermeintlich schlechtere Imitation codiert ist. Darüber hinaus erfordert die Performativität jeder Identität, dass auch die Seite der Lebenswelt nicht frei von Imitationen ist. Nicht nur Lora spielt einen großen Star, Sarah Jane eine Weiße und Susie ihre Mutter, sondern auch die vermeintlich natürliche Annie wird bei ihrer Beerdigung entlarvt als eine, die sich dem schönen Schein der Religiosität und der Jenseitssehnsucht ergeben hat. Auch wenn manche Filmlektüren „life“ und „acting“ gegeneinander ausspielen, die Ununterscheidbarkeit beider Seiten ist konstitutiv für *Imitation of Life*. Man kann eben nicht wissen, ob Lora eine Mutter ist, die einen Star spielt oder Star ist, der eine Mutter spielt – weiß sie es selbst? Wenn Susie oder Steve ihr entgegen rufen „Stop acting!“, bleibt der Ruf vergebens, denn sie kann nicht aufhören zu spielen. Sie kann lediglich die Rolle wechseln.

Das generative Prinzip der Imitatio setzt sich auch medial vom mit dem individuellen Lesen verknüpften Bildungs-Konzept ab. Das filmische Dispositiv verknüpft ‚acting‘ eng mit ‚attracting‘: Das Spiel der eigenen Rolle ist immer auf einen äußeren Zuschauer hin ausgerichtet, für den man attraktiv sein möchte, dem man gefallen möchte, seien es die männlichen Filmzuschauer oder die eigene Tochter. Der Bildungsroman konzipiert ‚Lesen‘ als eine individuelle Auseinandersetzung mit sich-bildenden, gebildeten Figuren zur eigenen Identitätsbildung; das Hollywood-Studiosystem hingegen bietet Stars an, die Rollenkonventionen imitieren und selbst den Zuschauer oder die Zuschauerin zur Imitation anregen.

Die weibliche Konnotation dieses Imitations-Modells lässt sich der langen Tradition zuschreiben, weibliche Lebensläufe als durch Gattungsgrenzen eingeschränkt, mimetisch, somit als imitatorisch zu erzählen.²⁵ So ist es nur konsequent, wenn Generativität im Melodram als Gattung voller fester Bahnen, zudem noch als „form of a failure to be male“²⁶ wie es bei Nowell-Smith heißt charakterisiert, in *Imitation of Life* in weiblicher Form erzählt wird. Bildungsromane ziehen immer noch – bei allem Risiko des Scheiterns – die Möglichkeit eines Anfangs, einer Individualisierung nicht in Zweifel. Melodramen hingegen sind eine Gattung der zweiten Generation, eine Gattung, die ihren Figuren die Möglichkeit eines Neuanfangs versperrt. Im Melodram

findet sich der Einzelne verloren im Dickicht vorangegangener Generationen und muss sein Leben als Imitation entwerfen.

¹ So zum Beispiel das Graduiertenkolleg Generationengeschichte der Universität Göttingen.

² Zitiert nach Weigel, Sigrid: *Generation, Genealogie, Geschlecht. Zur Geschichte des Generationenkonzepts und seiner wissenschaftlichen Konzeptualisierung seit dem Ende des 18. Jahrhunderts.* In: Lutz Musner und Gotthard Wunberg (Hg.): *Kulturwissenschaften. Forschung - Praxis - Positionen.* Wien: WUV 2002, S. 161-190, hier S. 172.

³ Vgl. ebd., S. 173.

⁴ Vgl. Brooks, Peter: Die melodramatische Imagination. In: Christian Cargnelli und Michael Palm (Hg.): *Und immer wieder geht die Sonne auf. Texte zum Melodramatischen im Film.* Wien: PVS 1994, S. 35-61, Elsaesser, Thomas: *Tales of Sound and Fury. Anmerkungen zum Familienmelodram.* In: ebd., S.93-128, Nowell-Smith, Geoffrey: *Minelli and Melodrama.* In: Christine Gledhill (Hg.) *Home Is Where The Hearth Is.* London: BFI, 1987, S. 268-274.

⁵ Brooks: *Imagination*, S. 52.

⁶ Ebd., S. 52.

⁷ Vgl. Nowell-Smith, Minelli, S. 269f.

⁸ Vgl. zu den Zitaten des Star-Images von Lana Turner durch die Figur Lora Meredith Dyer, Richard: *Four Films of Lana Turner.* In: *Movie* 25, 30-52.

⁹ Nicht umsonst blickt der Zuschauer durch ein Fenster auf einen pompösen Trauerzug auf der Straße und wird so sein Kino-Blick gedoppelt. Und wenn im Hintergrund das Wort „ake-ry“ zu sehen ist, dessen erster Buchstabe durch die trauernden Menschen verdeckt wird, dann weiß man nicht, ob Sirk hinter den Glas-Scheiben eine Bäckerei, eine bakery, oder doch eine große Täuschung vermutet, eine fakery.

¹⁰ Thomas Paine zitiert nach Wildt, Michael: *Generation als Anfang und Beschleunigung.* In: Ulrike Jureit und ders. (Hg.): *Generationen.* Hamburg: Hamburger Edition 2005, S. 160-179, hier S.160.

¹¹ Vgl. Weigel, *Generation*, S. 167.

¹² Vgl. zum elitären Anspruch Mannheim, Karl: *Das Problem der Generationen.* In: ders.: *Wissenssoziologie. Soziologische Texte* 28. Neuwied: Luchterhand 1964.

¹³ Weigel, *Generation*, S. 164.

¹⁴ Bronfen, Elisabeth: *Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood.* Berlin: Volk und Welt 1999, S. 245ff.

¹⁵ Vgl. hierzu Weigel, *Generation*, S. 163.

¹⁶ Vgl. hier beispielsweise Siereks Lektüre von Freuds Familienroman der Neurotiker, vgl. Sierek, Karl: *Süsse Ohnmacht. Schicksal und Gesellschaft in Douglas Sirks *Written on the Wind*.* In: Cargnelli und Palm: *Sonne*, S. 131-145.

¹⁷ Der Begriff Zeit Heimat wird von Weisbrod ohne Quellenangabe zitiert. Vgl. Weisbrod, Bernd: *Generation und Generationalität in der neueren Geschichte.* In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 08/2005, S. 3-9, hier S. 9.

¹⁸ Vgl. zu dieser Weiterführung von Paines Gedanken Wildt: *Generation*, S. 163. Für das Melodram weist Nowell-Smith mit dem Begriff des Generation Game auf dieses Szeneria hin, vgl. S. 271.

¹⁹ Bernd Weisbrod nennt diese Problemstellung „Second Generation Syndrom“.

²⁰ Vgl. mit besonderem Bezug zu *Imitation of Life*: Butler, Judith: *Lana's imitation.* In: *Genres: Art, Literature, Film, History*, Bd. 9(9) 1990, S. 1-18.

²¹ Vgl. Weisbrod, *Generation*, S. 3ff.

²² Für zahlreiche Anregungen möchte ich mich bei Wilhelm Voßkamp bedanken.

²³ Voßkamp, Wilhelm: 'Bildungsbücher'. Zur Entstehung und Funktion des deutschen Bildungsromans. In: Rainer Schöwerling und Hartmut Steinecke: *Die Fürstliche Bibliothek Corvey.* München: Fink 1992, S. 134-146.

²⁴ Vgl. ebd., 'Bildungsbücher', S. 141.

²⁵ Vgl. Geitner, Ursula: *Soviel wie nichts? Weiblicher Lebenslauf, weibliche Autorschaft um 1800.* In: Schöwerling und Steinecke: *Corvey*, S. 29-50, hier S. 29f.

²⁶ Vgl. Nowell-Smith: *Minelli*.

Schwarz-Weiß-Malerei:
Zu Douglas Sirks Farbdramaturgie in *Imitation of Life* (1959)

Lisa Gotto

Douglas Sirks filmisches Farb-Bewusstsein ist innerhalb der Filmwissenschaft häufig in Zusammenhang mit der für das Melodram charakteristischen Form der exzessiven Übertreibung analysiert worden. Farben können demnach die extrem polarisierte Gefühlswelt der Protagonisten auf eine besonders plakative Weise darstellen. Umso irritierender wirkt in diesem Zusammenhang die Schlusssequenz von Sirks letztem amerikanischen Film *Imitation of Life* (1959), in der die zuvor präsentierte grelle Chromatik fast gänzlich verschwunden zu sein scheint. Dominiert werden die Schlussbilder stattdessen von einem Schwarz-Weiß-Spektrum, das einerseits narrative Funktionen übernimmt, andererseits aber auch auf Bedeutungen verweist, die jenseits des unmittelbar bezeichneten Textes liegen. Das Pendeln zwischen den beiden Polen Schwarz und Weiß kann somit einerseits als Reflexion des ethnischen Identitätsdilemmas verstanden werden, das der Film in der Figur der *tragic mulatta* Sarah Jane thematisiert. Es steht jedoch andererseits auch für eine Problematik, die die Identität des Films selbst befragt – und dabei eine Reflexionsebene entwirft, die die Ambivalenz von Konkretion und Abstraktion in dem Gleiten zwischen Farbbedeutung und Farbautonomie augenscheinlich werden lässt.

Die Konfusionen und Irritationen, die sich sowohl thematisch als auch formal im Verlaufe von *Imitation of Life* entfaltet haben, können auch in der Schlusssequenz keinem geschlossenen Finis weichen – vielmehr zeigt ihre Bündelung und Verdichtung, wie weit sich der Film von einem versöhnlichen Ende entfernt. So brechen in Douglas Sirks fulminantem Schlussakkord alle Konflikte erneut hervor. Den Anlass der letzten Zusammenführung aller wichtigen Figuren des Films bildet Annies Begräbnis. Es präsentiert die Klimax der identifikatorischen Krise als melodramatische Überhöhung: Annies Tod ist der Preis für Sarah Janes fehlgeleitete Ambitionen. Die Sequenz beginnt mit einer merkwürdig verzerrten Einstellung, die eine schräge Untersicht auf ein Kirchenfenster aus dem Kircheninnenraum heraus präsentiert. Aus dem Off ist die Stimme einer Chorsängerin zu hören, die das Gospel „Trouble of the World“ intoniert. Anschließend schwenkt die Kamera nach rechts und gibt den Blick frei auf die hinter einem Ambo stehende Sängerin, die in der nächsten Einstellung durch eine Halbnahe fokussiert wird. Darauf folgt eine weitere Schrägeinstellung, die den Altarraum mit dem Priester, der

Solistin sowie dem dahinter platzierten Chor in einer Totalen zeigt. Der sich anschließende Kameraschwenk nach rechts präsentiert die Bankreihen mit der Trauergemeinde; in der ersten Reihe sitzen Lora, Susie und Steve. Auffällig ist dabei der gewählte Bildausschnitt: Während Susie und Steve vollständig sichtbar sind, wird Loras Figur von dem linken Bildrand durchschnitten: Dermaßen an die äußere Seite gedrängt, ist lediglich die Hälfte ihres Gesichts erkennbar. Die darauf folgende Einstellung zeigt den mit weißen Blumen bedeckten Sarg, dessen zentrale Positionierung in der Bildmitte ihn überdimensional groß erscheinen lässt. Es folgen weitere alternierende Aufnahmen der Sängerin und der Trauernden, bevor der Film durch eine Überblende das Setting des Innenraums durch das des Außenraums ersetzt. Nachdem Annes Sarg in den Leichenwagen überführt wurde, zeigt eine Aufsicht die von zahlreichen Gemeindegliedern gesäumte Straße vor der Kirche. Die verhaltene Stille und Statik des Trauerpublikums wird plötzlich durch eine heftige Bewegung unterbrochen: Inmitten der Menschenmasse wird Sarah Jane sichtbar, die versucht, sich einen Weg durch die Menge zu bahnen und zum Ausgangspunkt des Trauerzugs vorzudringen. In einer Kranfahrt folgt ihr die Kamera über die Straße und präsentiert anschließend Sarah Janes Zusammenbruch am Sarg ihrer Mutter zunächst in einer Nahaufnahme des den Sarg umklammernden Körpers, dann in einer Großeinstellung des an die Blumen geschmiegt schmerzverzerrten Gesichts. Sarah Janes emotionaler Kollaps ist auch durch Lora nicht aufzuhalten, die sie anschließend vom Sarg weg- und in eine bereit stehende Limousine führt, in der Susie und Steve auf sie warten. Die folgende Trauerprozession wird einerseits durch Außenaufnahmen präsentiert, andererseits durch Einstellungen von Lora, Susie, Sarah Jane und Steve, die das Geschehen aus dem Wageninneren heraus beobachten. Die letzte Einstellung des Films gehört Annie: Sie zeigt in einer Aufsicht den sich aus dem Bild heraus bewegenden Leichenwagen sowie das am Rande stehende Trauerpublikum, das seinen Weg andächtig verfolgt.

Viele Kritiker gehen davon aus, dass Douglas Sirks Präsentation der schwarzen Baptistengemeinde am Ende des Films einen zuvor unterdrückten Verhandlungsraum öffnet und dadurch die weiße Welt des Glamours mit ihrer eigenen Substanzlosigkeit konfrontiert. Marina Heung interpretiert die Konfrontation von Innen- und Außenraum in diesem Zusammenhang als Authentizitätsstrategie und erklärt:

In a film in which most of the scenes take place indoors, the opening out of the final scene into the outdoors, combined with the use of extreme long shots and panoramic high camera angles, contributes to its pseudo-documentary effect.¹

Auch Richard Dyer analysiert die Schlusssequenz in Bezug auf eine Präferenz des Echten vor dem Falschen und betont den authentischen Charakter des gewählten Settings wie folgt: „The final funeral set-piece seems to affirm [...] the cultural authenticity of blacks. Above all, the use of Mahalia Jackson (who really is Mahalia Jackson, not someone imitating her) suggests a core of real feeling in black religion.”² Problematisch ist zunächst Dyers Konfusion von Darstellerin und Darstellung – denn Mahalia Jackson tritt nicht eindeutig als sie selbst auf; vielmehr weisen ihr die Credits am Ende des Films die Rolle des „Choir Soloist“ zu. Weiterhin ist die sowohl von Dyer als auch von Heung vorgenommene Deutung einer dichotomen Opposition von weißer Artifizialität und schwarzer Authentizität wenig überzeugend – nicht zuletzt deshalb, weil Annies und Loras Performanzen mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede aufweisen.

Tatsächlich entpuppt sich Annies Begräbnis als Kulminationspunkt der den ganzen Film hindurch präsenten Imitations-Thematik: Als pompös ausgestattetes öffentliches Spektakel scheint es Loras Bühnen- und Filmauftritten in nichts nachzustehen. Im Gegenteil findet eine signifikante Umverteilung der Rollen statt, die Lora auf den Zuschauerrang verweist, während Annie in den Mittelpunkt des Geschehens rückt. Dies wird einerseits durch die visuelle Dominanzverschiebung am Beginn der Sequenz deutlich, die Loras Verdrängung an den Bildrand mit der Zentralisierung des Sargs in der Bildmitte kombiniert. Weiterhin verweist die Umsicht, mit der Annie ihren letzten großen Auftritt vorbereitet, auf eine inszenatorische Akribie, die selbst Loras Eitelkeit zu übertreffen scheint: Sorgfältig hatte sie sämtliche Details der Zeremonie – etwa die vier vor den Leichenwagen gespannten Schimmel sowie die musikalische Begleitung – ausgewählt und testamentarisch festgeschrieben. Im Vollzug ihres letzten Willens tritt nun mit Annie eine Figur in den Vordergrund, deren schauspielerisches Talent sich von der Peripherie ins Zentrum verschiebt und damit Loras performative Kunst einer nachhaltigen Herausforderung unterzieht. Für Tag Gallagher ist die Siegerin des Wettbewerbs deutlich auszumachen:

Annie, it is clear, 'performs' her character and is a much better actress than vapid Lora. [...] Annie's kindness draws its strength from her perpetual humiliation, in the Stepin Fetchit tradition of self-parody – of being not merely a victim of racism but a player in a race-based symbiosis.³

Gallaghers treffende Analyse verortet Annies überzeugendste Darstellungen in der unauffälligen Vertragserfüllung eines Herr-Sklaven-Verhältnisses,

missachtet jedoch die besondere Bedeutung ihres Finalauftritts, der ihr Darstellungsspektrum um eine wichtige Komponente erweitert. Die ostentativ präsentierte Opulenz, der eigens arrangierte und inszenierte Prunk, der am Ende von Annies Leben steht, führt eindrucksvoll vor Augen, wie leicht der Wechsel von einem Rollenfach ins nächste zu bewerkstelligen ist. Annies kontinuierlich bestätigte Position der bescheiden-zurückhaltenden Untergebenen erfährt durch die triumphale Schlusspräsenz einen signifikanten Bruch, sodass die von Gallagher angesprochene rassenbasierte Symbiose nicht länger haltbar ist.

Hier verschiebt der Film die Grenzen, die er selbst gezogen hat und bedient sich somit ein weiteres Mal derjenigen Dynamik, die seinen zentralen Gravitationspunkt bildet: der Bewegung des *passing*. Dabei wird Annies Gleiten von der Subordination in die Dominanz durch die Wahl des Settings unterstrichen, das eine Nähe zu anderen Formen des transzendentalen Übergangs evoziert. Lauren Berlant spricht von „black churches and lodges that specialize in, among other things, ritualizing the passing of an individual person from a world where pain is a collective burden.“⁴ Doch die vorsichtig ange deutete Ankündigung einer Erlösung von Leid und Qual erweist sich als unhaltbar. Unmittelbar folgend auf Mahalia Jacksons Gospelstrophen, die „No more weepin’ and wailin’“ versprechen, beweist Sarah Janes tränenreicher Zusammenbruch das Gegenteil. Mehr noch: Eine weitere spektakuläre öffentliche Darbietung findet statt, eine Performanz, die Annies wohlkalkulierte Zeremonie einer eindringlichen Erschütterung aussetzt. Das hysterische Gestenvokabular, mit dem Sarah Jane ihre Zerrissenheit schreiend und weinend publik macht, eröffnet mehr als eine melodramatische Kondensation des leidenden Opfers. Vielmehr bezeugt die übersteigerte Form des Schmerzensschreis eine doppelte Eruption: den Widerstand gegen eine stille Akzeptanz des Unbegreiflichen einerseits und die Übertragung der Verlusterfahrung auf den eigenen Körper andererseits. Somit wird der Schmerz zu einer Grenzerfahrung, die nicht nur auf den Körper, sondern auch auf das Subjekt als Lokus der Begrenztheit verweist. Elisabeth List erklärt:

Im Gegensatz zur Lust, die als Zustand expansiver Aktivierung definiert wird, tendiert der körperliche Schmerz zur Objektivierung, zur Lokalisierung. Mit anderen Worten: die Lust wird als Erfahrung der Entgrenzung und Grenzenlosigkeit beschrieben, während der Schmerz unbarmherzig auf Grenzen verweist.⁵

Diese Form der Begrenzung ist nichts anderes als die schmerzhaft Kontingenz einer fantasierten freien Identitätswahl. Die Utopie der leiblichen Unbe-

stimmbarkeit trifft dort auf ihre restriktive Limitation, wo sich die Lücke zwischen rassischer Benennung und visueller Norm schließt und die Gesellschaft den sichtbaren Beweis der Identitätsvorgabe fordert.

Besonders deutlich wird das Zusammenspiel der identitätskonstituierenden Determinanten durch Douglas Sirks Farbdramaturgie, deren Signifikations-system den Dialog der unterschiedlichen identifikatorischen Pole eindrucksvoll vor Augen führt. Viele Autoren haben Douglas Sirks besondere Sensibilität in Bezug auf die Farbgebung seiner Filme hervorgehoben. Frieda Grafe konstatiert:

Er situiert seine Farben im Verhältnis zur Malerei und im Bewusstsein des Unterschieds zwischen Kultur in Amerika und Europa; er weiß, dass er im Kino mit Lichtfarben und nicht mit Materialfarben arbeitet; er weiß, was im Kino Environment-Farbe im Unterschied zu Lokalfarbe ist; er weiß, dass Affektfarben des Kinos sich nicht in ihrer symbolischen Bedeutung erschöpfen, sondern durch Bewegung entscheidend in ihren Funktionen modifiziert werden.⁶

In Anbetracht eines derart elaborierten Farbverfahrens wirkt die Schlusssequenz von *Imitation of Life* nicht grell, sondern unscheinbar, ja fast farblos. Michael Stern erwähnt „the ironic undercurrent that the dominant funeral black into which all other colors have fed at the end of the film is Annie's color and represents not merely the black of morning but the racial issue as well.”⁷ Auch wenn der Beobachtung der visuellen Betonung der Rassenthematik in der Schlusssequenz grundsätzlich zugestimmt werden kann, bleibt Sterns Analyse ungenau. Douglas Sirk beschließt seinen Film nicht mit einem generellen Farbkollaps, der das Spektrale in ein allumfassendes Schwarz überführt. Ebenso wenig, wie man die Präsentation der schwarzen Baptisten-gemeinde als Ausdruck eines semi-dokumentarischen Ansatzes deuten kann, lässt sich das Schwarz der Trauernden als eindeutig afroamerikanische Perspektivierung begreifen. Deutlich wird vielmehr, dass Douglas Sirks farbgestalterische Inszenierung die Schlussbilder nicht in ein monochromes Dunkel, sondern in ein duales Schwarz-Weiß-Spektrum überführt. Diese zweigestaltige Form des Aufeinander-Verweisens zeigt sich in nahezu jeder Einstellung der Sequenz: etwa im schwarzen Ornat der Chorsolistin, der durch einen weißen Kragen abgeschlossen wird; in einer weißen Kerze, die vor dunklen Fensteröffnungen platziert ist; in Loras Kleidung, die ein schwarzes Kostüm samt schwarzem Federhut mit weißen Handschuhen, einer weißen Perlenkette, weißen Ohrringen und einer weißen Brosche kombiniert; in einer Einstellung, die die Trauergemeinde vor einer weißen, mit schwarzen Schatten durchzogenen Wand präsentiert; in der Limousine, deren schwarze Lack-

oberfläche mit den hellen Bezügen im Innenraum kontrastiert; in dem Leichenwagen, dessen schwarzes Äußere von einer weißen Ornamentik durchzogen ist und der von vier Schimmeln gezogen wird, die schwarze Scheuklappen und schwarzes Zaumzeug tragen. Diejenige Figur schließlich, die der Film als zentralen Rückzugsort des Schwarzen konzipiert, verbirgt sich zum Schluss unter einer weißen Repräsentation: Sie erscheint als weiß bespannter Sarg, der von einem weißen Blumenmeer bedeckt wird. Sarah Jane hingegen, die ihre weiße Identität höchst vehement zu erkämpfen und verteidigen versuchte, scheint gänzlich eingehüllt in ein äußeres Dunkel, das durch den schwarzen Mantel, die schwarzen Schuhe und den schwarzen Hut akzentuiert wird. Entsprechend ambivalent gestaltet sich das verzweifelte Liebesgeständnis gegenüber ihrer Mutter als vergeblicher Schmerzensschrei, als leidvolles Bekenntnis, das Sirk in einer Großaufnahme als zweigestaltiges Bild präsentiert: In der rechten Bildhälfte ist Sarah Janes von den schwarzen Haaren verdecktes Gesicht zu sehen während die linke Seite fast vollständig von den weißen Blumen des Sargs ausgefüllt wird. Dadurch, dass Sarah Jane den Sarg körperlich umklammert, sich eng an ihn schmiegt und ihn mit den Armen zu umschließen versucht, wird die klare Trennung jedoch durchlässig: Vielmehr scheint ein Übergang vom einen ins andere stattzufinden, eine Textur, die das Terrain des Schwarzen und das des Weißen nicht als distinkte Bereiche, sondern vielmehr als ein ineinander verwobenes Geflecht präsentiert. Derjenige farbdramaturgische Mechanismus, der in der Anfangssequenz als schwarz-weißes Kachelmuster eingeführt wurde, steigert sich in der Schlusssequenz zum allumfassenden Symbolismus: zu einem Signifikationssystem, das die Interdeterminiertheit zweier identifikatorischer Pole als farbliche Reflexion sichtbar werden lässt. Martin Deppner bezeichnet diesen Inszenierungsgestus als Konstruktion einer „Kunstwelt [...], die das Farbenspiel in Beziehung zu einer Konfliktstruktur setzt, die gerade aus der von Zwängen erfassten Wirklichkeit resultiert“⁸ In diesem Sinne kann Sirks Farbdramaturgie als eine Strategie verstanden werden, die einerseits narrative Funktionen übernimmt, andererseits aber auch auf Bedeutungen verweist, die jenseits des unmittelbar bezeichneten Textes liegen. Sirks Farben scheinen ständig zwischen dem Innen und dem Außen zu pendeln, sie oszillieren zwischen Selbst- und Fremdthematisierung, zwischen affirmativer und subversiver Rollenzuschreibung.

Zwei gegensätzliche Bewegungen treffen hier aufeinander: die narrative Unterbrechung und ihre Bindung zugleich, Farbautonomie und Farbbedeutung in einer Bewegung. Es ist genau diese Ambivalenz von Konkretion und Abs-

traktion, die Sirks Farbdramaturgie zur prädestinierten Reflexionsebene des ethnischen Identifikationsmechanismus werden lässt. Das dabei entstehende komplexe Muster zwischen Selbst- und Fremdreferenz ist durch eine Haltlosigkeit geprägt, die sich in der Schlusssequenz als irritierendes Manipulationspotenzial ausbreitet. Martin Deppner stellt fest: „Beide Pole – Dissoziation und Handlungsorientierung – zusammengenommen und miteinander verschränkt, lassen die Filme Sirks auch ästhetisch zu keinem versöhnlichen Ende kommen“⁹ Das zentrale Stilmittel Douglas Sirks ist die Aneignung einer radikalen Ambiguität, die das scheinbar geschlossene Universum des schönen Hollywoodscheins durch unterschiedliche Störmechanismen aufzubrechen versteht. Dazu gehört eine Form der ästhetischen Selbstbezüglichkeit, die in der Schlusssequenz neben der farbinszenatorischen Konturierung auch durch eine blickdramaturgische Positionierung betont wird. Sirk präsentiert diesen Ansatz in einer seltsam unmotivierten Einstellung, die die Prozession des Trauerzugs durch die teilweise beschlagene Schaufensterscheibe eines Ladens filmt: eine Reflexion durch eine Reflexion hindurch. Mehr noch: Über den Hinweis auf den getrübbten Blick des eigenen Mediums hinaus bietet die Glasscheibe einen weiteren selbstreferentiellen Fingerzeig, der die Thematik des *passing* erneut bestärkend hervorhebt: Die Beschriftung „Costume Rentals“. Sämtliche Formen der Verstellung, der Kostümierung und der Maske, die der Film während seines Verlaufs thematisch vorgestellt hat, weisen letztlich auf ihn selbst zurück. Nicht zuletzt diese Form der Distanzierung führt zu dem Eindruck, dass die Schlusssequenz weniger die süßliche Sentimentalität einer melodramatischen Familiengeschichte als vielmehr sich selbst als Teil einer ästhetischen Konstanz feiert.

Deutlich wird, dass Sirks selbstreflexiver Ansatz die formalästhetischen Mittel des Films als selbstständige Vehikel der Aussageintention hervorhebt – und zwar in einer Form, die das Vor- und das Nachgängige zunehmend ununterscheidbar werden lässt. Hier geht es um eine Darstellungspolitik, die die Unterscheidung zwischen dem Realen und dem Artifizialen gar nicht mehr kategorial zu treffen versucht. Deutlich wird, dass das gesamte Gerüst von Original und Imitation sich als extrem instabil erweist, da jede Position in die andere invertiert, und damit die Möglichkeit einer stabilen Verortung der logischen Priorität einer der beiden Prinzipien vereitelt. Die Hierarchisierung der Begriffe ist somit von vorneherein ausgeschlossen; statt einer ersten Position, von der sich die zweite ableiten ließe, existiert lediglich eine Serie von Wiederholungen und diskontinuierlichen Einstellungen, die zu einer unendlichen Vervielfältigung unterschiedlicher dialogisch operierender Reflexionen

führt. So wenig sich die ethnische Hybridität der ‚Mulatta‘ in ein klar definierbares Ordnungssystem von Schwarz und Weiß überführen lässt, so unentwirrbar scheint auch Sirks ästhetisches Raster von illusionistischer Hingabe und selbstreferentiellen Widerstand zu sein. Als komplexe Form unterläuft die mehrdimensionale Vielgestaltigkeit des Sirkschen Verweissystems die Möglichkeit einer eindeutigen Aussageintention, wie Martin Deppner bemerkt: „Das Beharren auf ästhetischer Eigenständigkeit im Spiel der Muster und Zeichen ist letztendlich dem Verständnis des Kunstwerks als ohne Restbestand ausdeutbarer Text entgegengesetzt. Sirks Filme imaginieren über ihre eigenen Konstruktionen hinaus.“¹⁰ Entsprechend offen präsentieren sich die Schlussbilder des Films: Weder die pseudo-familiäre Zusammenführung der Protagonistinnen, noch die finale Abblende der letzten Einstellung, noch die in geschwungener Schrift präsentierte Einblendung "The End" vermögen die entstandenen Irritationen, Risse und Brüche zu glätten. Das vermeintliche Versprechen einer vereinheitlichenden Stillstellung muss auch hier der beunruhigenden Irritation eines dissentierenden Widerstreits weichen.

Douglas Sirks Film *Imitation of Life* entwirft ein strukturelles Netzwerk, durch dessen Bedeutungssystem der produktive Austausch unterschiedlicher Oberflächensysteme katalysiert wird. Dadurch, dass eine solchermaßen konstruierte Matrix ebenso durchlässig ist wie das ideologisch determinierte Subjektverständnis einer rassistisch organisierten Gesellschaft, wird die Problematik der ethnischen Repräsentation augenscheinlich: als Doppelsexistenz von identifikatorischer und ästhetischer Visualisierung, die sich jeder Versicherung der Eindeutigkeit zu entziehen vermag.

¹ Heung, Marina: ‚What’s the Matter with Sarah Jane?‘: Daughters and Mothers in Douglas Sirks’ *Imitation of Life*. In: Fischer, Lucy (Hg.): *Imitation of Life*. New Brunswick: Rutgers University Press 1991, S. 322-323.

² Dyer, Richard: Four Films of Lana Turner. In: Fischer (Hg.): *Imitation*, S. 105.

³ Gallagher, Tag: White Melodrama. In: *Film Comment* 34, 1998, 6, S. 19.

⁴ Berlant, Lauren: National Brands/National Body: *Imitation of Life*. In: Robbins, Bruce (Hg.): *The Phantom Public Sphere*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press 1997, S. 194.

⁵ List, Elisabeth: Schmerz: Der somatische Signifikant im Sprechen des Körpers. In: Huber, Jörg und Alois Martin Müller (Hg.): *Die Wiederkehr des Anderen*. Basel, Frankfurt/M.: Stroemfeld 1996, S. 277.

⁶ Grafe, Frieda: *Filmfarben*. Berlin: Brinkmann & Boose 2002, S. 77.

⁷ Stern, Michael: *Imitation of Life*. In: Fischer (Hg.): *Imitation*, S. 286

⁸ Deppner, Martin Roman: Zur Farbdramaturgie Douglas Sirks: Kunstrezeption im Spielfilm zwischen Farbautonomie und Farbbedeutung. In: Hoormann, Anne und Karl Schawelka (Hg.): *Who’s afraid of: Zum Stand der Farbforschung*. Weimar: Universitätsverlag Weimar 1998, S. 319.

⁹ Ebd., S. 323.

¹⁰ Ebd., S. 324.

Minimale Abweichung – Maximale Angleichung: Bedeutungskonstituierung in den ‚Planet der Affen‘-Texten

Peter Klimczak

Den Gegenstand dieses Aufsatzes bilden die drei Texte¹ mit dem jeweils gleich lautenden Titel *Planet der Affen*: der aus dem Jahre 1963 stammende Roman² sowie dessen Verfilmungen³ von 1968 und 2001.

Was eine Betrachtung insbesondere dieser Texte interessant macht, ist die Tatsache, dass es den beiden Verfilmungen gelingt, eine eigene zueinander als auch zum Prätext oppositionelle Textaussage zu generieren und das trotz der Übernahme des Modells⁴ der narrativen Makrostrukturen vom Roman. Interessant ist dies deshalb, weil diese abstrahierbaren erzählsemantischen Makrostrukturen der *histoire*-Ebene als die zentralen Elemente der textimmanenten Bedeutungskonstituierung gelten,⁵ das adaptierte Modell, abgesehen von drei Stellen an denen sich tatsächlich Abweichungen finden lassen, jedoch nicht verändert wird. Anzunehmen ist daher, dass der Grund für die jeweilige Umsemantisierung allein in den Veränderungen an diesen drei Stellen liegen muss, es sich also bei diesen um die Zentren der jeweiligen konkreten Bedeutungskonstituierung handelt.

Dieser Sachverhalt von an sich rein texttheoretischem Interesse soll jedoch durch die Rekonstruktion der jeweiligen Textaussagen anhand dieser drei Stellen nachgewiesen werden, was zum Vorteil hat, dass damit auch eine vergleichende Deutung von Roman, Verfilmung und Neuverfilmung möglich wird. Da Texte Produkte ihrer Zeit und Kultur sind und als solche nicht vom jeweiligen Denksystem⁶ losgelöst betrachtet werden sollten, wird darüber hinaus zu zeigen versucht, dass die hier behandelten Texte bezüglich ihrer Ideologie⁷ zwar zueinander in Opposition, aber zum jeweiligen Denken der außertextuellen Wirklichkeit durchaus in Korrelation stehen. Das Ziel dieses Aufsatzes ist damit exemplarisch nachzuweisen, dass auch mit nur minimaler narrativer Abweichung eine maximale ideologische Angleichung an die sich wandelnden außertextuellen Denkvorstellungen möglich ist.

Dazu ist es aber zunächst notwendig, das allen drei Werken gemeinsame narrative Grundmodell zu abstrahieren. In einem zweiten Schritt sollen darin die drei bedeutungskonstituierenden Stellen verortet werden, anhand dieser dann die unterschiedlichen textuellen Aussagen rekonstruiert werden können. Abschließend werden diese in Dependenz zum jeweiligen Denksystem gestellt.

1. Das gemeinsame narrative Grundmodell

Die elementare Grundordnung der dargestellten Welt manifestiert sich in der Existenz von zwei zueinander oppositionellen semantisierten topografischen Räumen: zum einen der titelgebende Planet der Affen, zum anderen der Planet Erde. Der semantische Unterschied zwischen beiden Räumen liegt im jeweiligen unterschiedlichen hierarchischen Verhältnis von Affe und Mensch. Während sich der Planet der Affen durch eine Überordnung des Affen über den Menschen auszeichnet, wird die Erde durch eine Überordnung des Menschen über den Affen definiert.

Die Ereignisinitiierung der dargestellten Handlung erfolgt dabei durch den Raumwechsel einer Figurengruppe von der Erde zum Affenplaneten.⁸ Da es sich bei diesen Figuren allesamt um Elemente des Raumes Erde handelt, ihnen daher das konstitutive semantische Merkmal dieses Ursprungsraumes inhärent ist, erzeugt ihr Aufenthalt auf dem Affenplaneten einen Konflikt mit der dortigen konstitutiven Ordnung.

Das angestrebte Ziel der folgenden Handlung ist es daher, wie in den meisten traditionellen Erzähltexten auch, diesen inkonsistenten Zustand in einen konsistenten zu überführen. Die Art der Konfliktlösung stellt aber gleichzeitig auch eine Aussage über die generelle Beschaffenheit der Ordnungen dar. Kehren nämlich die konfliktverursachenden Figuren in ihren Ursprungsraum zurück und bleibt die Ordnung des Aufenthaltsraumes bestehen, so kann der Status Quo der verschiedenen Ordnungen als gewahrt angesehen werden. Erfolgt die Lösung des Konflikts durch ein Aufgehen der konfliktverursachenden Figuren im Aufenthaltsraum bei gleichzeitiger Bewahrung der Ordnung des Ursprungsraumes, so muss der konstitutiven Ordnung des Aufenthaltsraumes eine relative bzw. latente ideologische Dominanz attestiert werden. Wenn die Übernahme der oppositionellen Ordnung nicht nur durch die konfliktverursachenden Figuren, sondern auch durch deren Ursprungsraum erfolgt, muss sogar von einem absoluten bzw. manifesten Übergewicht der betreffenden Ordnung ausgegangen werden. Dieses als Metatilgung fungierende Metaereignis, das damit die Ordnung der dargestellten Welt an sich verändert, kann aber auch umgekehrt zugunsten des Ursprungsraumes ausfallen und zwar dann, wenn die konfliktverursachenden Figuren weder in ihren Ursprungsraum zurückkehren noch in der Ordnung des Aufenthaltsraumes aufgehen, sondern sich die Ordnung des Aufenthaltsraumes an die Ordnung der konfliktverursachenden Figuren angleicht.

Obwohl die Art der Konfliktlösung damit schon per se bedeutungstragend ist, erhöht sich ihr ideologisches Potenzial bei den *Planet der Affen*-Texten noch

zusätzlich dadurch, dass die Ordnung des Affenplaneten als Abweichung von der kulturell als ‚normal‘ und ‚natürlich‘ gesetzten Ordnung allein durch ihre Existenz die real existierende bereits hinterfragt.

Dieser Sachverhalt wird zudem durch ein die drei Texte geradezu konstituierendes Kennzeichen potenziert: Erst durch ein Metaereignis wurde auf dem Affen-Planeten die zur Erde abweichende Ordnung hergestellt; zuvor existierte auch hier ein zur Erde analoges Verhältnis von Affe und Mensch. Damit stellt jedoch die Existenz der Überordnung des Affen über den Menschen auf dem Affenplaneten nicht ‚nur‘ eine Abweichung, sondern die Ablösung der Menschheit durch den Affen dar, was wiederum eine ideologische Aufwertung der im Erzählfokus liegenden Konfliktilgung bedingt: Die Frage, die sich nämlich stellt, ist nicht mehr nur eine nach der Negierung einer abweichenden Ordnung, sondern auch die nach der Wiederherstellung der ursprünglichen ‚natürlichen‘ Verhältnisse. Darüber hinaus wird der ohnehin schon starke lebensweltliche Bezug durch die Aufhebung der topographischen Grenze nochmals erhöht. Dadurch nämlich, dass gegen Ende der Erzählzeit der ideologische Komplex von Ablösung und möglicher Wiederherstellung der menschlichen Dominanz eine Extension auf die ‚heimische‘ Erde erfährt, wird das auf dem Affenplaneten bereits Dargestellte auch ganz explizit als auf die Erde übertragbar postuliert.

2. Rekonstruktion der textuellen Ideologie anhand der drei bedeutungskonstituierenden Stellen

Als Stellen mit bedeutungskonstituierendem Potenzial haben sich erwiesen: (1) der Grund für die Transformation der ursprünglichen Ordnung, d.h. die *Ursachen für die Ablösung des Menschen durch den Affen*; (2) das konkrete Aussehen dieses neuen Hierarchieverhältnisses, sprich *die jeweilige konkrete politische, kulturelle und biologische Determiniertheit von Affe und Mensch* und (3) die Art der gewählten Konfliktlösung und hier insbesondere die Frage nach dem Metametaereignis, d.h. *die Möglichkeit der Reinstallierung der menschlichen Zivilisation*. Im Folgenden sollen Roman, Verfilmung und Neuverfilmung hinsichtlich dieser drei Stellen analysiert werden.

2.1 Der Roman

Ad 1) Die eigentliche Ursache für die Ablösung der Menschen stellt deren immer stärker zunehmende psychische als auch physische Trägheit dar, die mit einem abnehmenden Willen zur Wehrhaftigkeit einhergeht. Die Transformation der Ordnung vollzieht sich dann durch eine demgemäß auf keinen

Widerstand stoßende Revolution der Affen, die teils durch Nachahmung des Menschen, teils durch gegenseitigen Selbstunterricht die Stufe des tierischen Daseins bereits überwunden haben.

Ad 2) Die Menschen haben sich aber – einmal ihrer machtpolitischen Stellung beraubt – im Folgezeitraum nicht nur kulturell und gesellschaftlich, sondern auch evolutionär zurückentwickelt. Während der Mensch damit in den tierischen Urzustand abgesunken ist, hat der Affe nun deren zivilisatorischen und evolutionären Platz eingenommen. War jedoch technischer und intellektueller Fortschritt bei den Menschen mit zivilisatorischem und evolutionärem Untergang korreliert,⁹ ist dieser bei den Affen mit zivilisatorischer und evolutionärer Emanzipation verbunden.

Ad 3) Gerade die Frage nach der Fähigkeit des Affen zur autogenen zivilisatorischen Leistung ist aufs engste mit der Frage nach der Möglichkeit der Wiederherstellung der menschlichen Zivilisation verknüpft. Die parallele Thematisierung beider Fragenkomplexe führt letztlich zum Ergebnis, dass keine Metatilgung möglich ist. Zwar wäre eine Reinstallierung einer menschlichen Zivilisation und damit – so zumindest gesetzt – ein gleichzeitiger Verfall der äffischen theoretisch möglich, doch fehlt dem Protagonisten der Wille, als Katalysator einer derartigen Entwicklung zu fungieren. Gleichzeitig wird ersichtlich, dass die Affen zu autogenem Fortschritt fähig sind und das durchaus ohne Verlust von Wehrhaftigkeit. Beides verdeutlicht, dass die stattgefundenene Ablösung des Menschen durch den Affen im Sinne der Evolution gewesen ist: Nur mit den Affen ist eine wünschenswerte Synthese von zivilisatorischem und evolutionärem Fortschritt möglich. Verifiziert wird dies gerade durch die Rahmengeschichte: Während der Mensch sich im gesamten Weltall auf die Stufe von Tieren zurück entwickelt hat, sind die Affen die dominante Art nicht nur auch auf der Erde, sondern im ganzen Universum geworden und haben gleichzeitig einen technologischen Entwicklungsstand erreicht, der weit über die Leistungen der früheren menschlichen Zivilisation hinausgeht.

2.2 Die Verfilmung von 1968

Ad 1) Sechs Jahre nach dem Erscheinen des Romans ist es in der Verfilmung nun das stets kriegerische und zerstörerische Wesen der Menschheit, das in Kombination mit einer fortgeschrittenen Technologie zu einer atomaren Apokalypse führt. Zwar nehmen die Affen die Stelle der früheren menschlichen Zivilisation ein, doch ist der Untergang der menschlichen und der Aufstieg der äffischen Zivilisation voneinander weitgehend unabhängig.

Ad 2) Die Menschen überleben zwar, doch ihr Fall ist ähnlich wie im Roman nicht nur machtpolitischer und kultureller, sondern auch biologisch-evolutionärer Art. Nur eines haben sie mit ihren Vorfahren noch gemeinsam: Ihnen ist auch als tierische Wesen derselbe zerstörerische Wesenszug zu Eigen, weshalb weiterhin ein latentes zerstörerisches Potenzial von ihnen ausgeht. Doch ist gerade ein solches auch den Affen, den neuen Herrschern über diese Welt, nicht fremd. Allen eigenen ‚humanen‘ Beteuerungsformeln zum Trotz unterscheiden sich die Affen in diesem Punkt nicht von ihren zivilisatorischen Vorgängern.

Ad 3) Aber dennoch hat ihre Zivilisation Bestand; die Metatilgung der abweichenden Ordnung kommt dabei vor allem deshalb nicht zustande, weil die Affen sich durch eine religiös institutionalisierte technische Selbstbeschränkung vor einer möglichen Selbstvernichtung zu bewahren wissen: Wenn das konstante zerstörerische Potenzial nicht unterbunden werden kann, dann müssen die Möglichkeiten dieses zu entfalten verhindert werden.¹⁰ Dem Menschen ist dies jedoch nicht gelungen und gerade durch das Fehlen jeglicher Thematisierung einer vielleicht nur theoretischen Reinstallierung der menschlichen Zivilisation wird verdeutlicht, dass es kein Zurück mehr gibt, wenn einmal der entscheidende Punkt erreicht ist. Der apodiktische Charakter der apokalyptischen, atomaren Ordnungstransformation findet seinen kulminativen Ausdruck zeichenhaft in der Schlusszene des Films: Durch die weitere Existenz des nicht angepassten Protagonisten im Aufenthaltsraum wird zumindest auf eine formale Behebung des inkonsistenten Zustands verzichtet, was aber deutlich macht, dass von der eigentlich konfliktverursachenden Figur keine Gefahr mehr für die Transformation der Raumordnung ausgeht: Dem Protagonisten bleibt nur noch die hilflose und durch die Beendigung der Erzählung an dieser Stelle auch notwendigerweise folgenlose Erkenntnis, dass es sich beim transformierten ‚fremden‘ Raum um die heimische Erde handelt.

2.3 Die Neuverfilmung von 2001

Ad 1) Ebenso wie im Roman erfolgt die Ablösung der Menschheit hier durch einen revolutionären Akt und wieder liegt der Grund am mangelnden Willen des Menschen zur Wehrhaftigkeit, die mit einer zunehmenden Tendenz zur Bequemlichkeit einhergeht. Doch haben diesmal die für niedrigere Arbeiten benutzten Affen den Sprung nicht durch Nachahmung bzw. gegenseitigen Unterricht und damit tendenziell aus eigener Kraft geschafft; ein gentechnischer Eingriff seitens der Menschen war dazu notwendig. Die dadurch erst möglich

gewordene Transformation der Ordnung ist damit aus Perspektive der Menschheit nicht nur durch die eigene Trägheit selbst verschuldet, sondern durch die getätigte genetische Manipulation auch selbst verursacht.

Ad 2) Dennoch zeichnet sich die neue Ordnung – und das zum ersten Mal – nicht durch in jeder Hinsicht unterlegene Menschen aus. Nur machtpolitisch sind ihnen die Affen überlegen, aber keineswegs zivilisatorisch oder evolutiv.¹¹ Wird zudem bedacht, dass die Affenzivilisation selbst ein Produkt der Menschheit darstellt, dann ist der neuen Ordnung von vornherein die ideologische Berechtigungsgrundlage entzogen.

Ad 3) Demgemäß liegt auch die erfolgreiche Reinstallierung der alten Ordnung, die ja ohnehin als ideologisch präjudiziert angesehen werden muss, im Fokus des Dargestellten. Beides umso mehr, weil die Menschheit die Phase der Unterdrückung durch die Affen zum ‚Gesund-Wildern‘ genutzt hat und sich im konfliktverursachenden Protagonisten ein integrierender Anführer gefunden hat. Die Metatilgung erfolgt dann auch ideologiekohärent durch eine zum Freiheitskampf stilisierte, offene Feldschlacht von Volk gegen Volk und Führer gegen Führer. Das Sujet des Kampfes für die natürliche und richtige Ordnung wird zudem durch die Schlussequenzen perpetuiert. Obwohl bzw. gerade weil durch die gelungene Konflikttilgung kein inkonsistenter Zustand zwischen Raum und Protagonist mehr besteht, verlässt dieser dennoch den fremden Planeten um auf die heimische Erde zurückzugelangen. Was jedoch ähnlich wie schon bei der ersten Verfilmung aus Sicht des Konsistenzprinzips eigentlich keinen Sinn ergibt, ist umso mehr aus ideologischer Perspektive sinnvoll. Da zeitversetzt auch auf der Erde die Transformation von der ‚richtigen‘ zur ‚falschen‘ Ordnung stattgefunden hat, steht der Held wieder im Konflikt mit der dortigen Ordnung, sodass ein weiterer Kampf beginnen kann, beginnen muss.

3. Abhängigkeiten zum zeitgenössischen Denksystem

3.1 Referenzialität

Wenn den drei Texten wirklich eine Referenzialität auf die jeweils zeitgenössische außertextuelle Wirklichkeit zugesprochen werden soll, so sind andere als nur die eigentlichen Lesarten von Affe und Mensch nötig. Auch wenn durch das narrative Grundmodell allein das semantische Merkmalspaar ‚fremd‘ vs. ‚eigen‘ gesetzt wird, ist dennoch eine willkürliche Substitution nicht statthaft. Der jeweils konkrete textinterne Kontext legt nämlich in allen drei Texten eine relativ strikte Lesart fest: Im Roman erscheint nur eine gleichzeitige Substitution der Affen-Zivilisation durch die Sowjetunion und

die der Menschheit durch die ‚westliche Welt‘ als sinnvoll.¹² Dagegen ist in der Neuverfilmung die Substitution der Menschheit durch die USA explizit vorgegeben, wohingegen der Affe prinzipiell für alles Nicht-amerikanische offen gehalten wird. Nur die erste Verfilmung verzichtet auf eine einschränkende Substitution der Menschen, was aber zur vollen Entfaltung des ideologischen Potenzials nötig ist, da eine konkrete Referenzzuweisung dem universellen Charakter der atomaren Katastrophe zuwiderlaufen würde.

3.2 Abhängigkeiten zum kulturellen Hintergrund

Mögen sich Roman als auch erste Verfilmung in den Gründen des Scheiterns der jeweiligen Ordnung auch diametral unterscheiden, im Hinblick auf die elementare Aussage zeichnen sich jedoch beide durch den gleichen Pessimismus aus und spiegeln zwar unterschiedliche, aber dennoch substantielle Ängste der 60er Jahre wider: die Angst des Westens vor einer übermächtigen Sowjetunion sowie die weltweite Angst vor einer allgemeinen atomaren Katastrophe.

Die Neuverfilmung dagegen vollzieht mehr als 30 Jahre später einen eindeutigen Paradigmenwechsel. Zwar sieht sie die Ursachen einer Ordnungstransformation tendenziell ähnlich wie der Roman, doch unterscheidet sie sich von beiden Prätexten darin, dass sowohl Ursache als auch Erscheinung erfolgreich bewältigt werden können. Sie müssen es geradezu, da es sich bei der eigenen Ordnung, beim eigenen politischen und gesellschaftlichen System *eo ipso* um das einzig richtige handelt. Nur aufgrund selbst verschuldeter Unvorsichtigkeit kann es überhaupt zu einem Systemwechsel kommen, weshalb – und das ist ein argumentatives Paradoxon – sich Volk und politische Führer in einem steten existenziellen Kampf um die eigene, richtige Ordnung befinden. Die mit den drei Jahrzehnten einhergegangenen weltpolitischen und damit auch mentalen Veränderungen sind an der letzten Verfilmung gut erkennbar, spiegelt sich darin doch das ambivalente Selbstbildnis der US-Amerikaner nach dem Zerfall der Sowjetunion wider: einerseits der uneingeschränkte Glaube an sich selbst und das über den Kommunismus siegreiche System und andererseits die gleichzeitige Angst vor möglichen, aber nicht definierbaren Feinden in einer nunmehr multipolaren Welt.

¹ ‚Text‘ wird hier immer im Sinne des weiten Textbegriffs, der auch Filme mit einschließt, verstanden; soll hingegen nur vom Roman von Pierre Boulle die Rede sein, so wird der Begriff ‚Roman‘ verwendet.

² Boulle, Pierre: *Planet der Affen*. München: Heyne 2001 [1963].

³ *Planet of the Apes (Planet der Affen, USA 1968, Franklin J. Schaffner); Planet of the Apes (Planet der Affen, USA 2001, Tim Burton).*

⁴ Beim hier verwendeten Modellbildungssystem handelt es sich um eine Adaption der Grenzüberschreitungstheorie von J.M. Lotman und K.N. Renner. Auf einführende Bemerkungen musste leider verzichtet werden, doch sei an dieser Stelle zumindest auf den Beitrag von Hans Krahl (Krahl, Hans: Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Einführende Überlegungen. In: Ders. (Hg.): *Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Bedeutungs-Welten in Literatur, Film und Fernsehen*. Tübingen: Narr 1999, S.3-12.) verwiesen, der als guter Ausgangspunkt für eine Vertiefung dienen kann.

⁵ Vgl. Grimm, Petra: *Filmnarratologie. Eine Einführung in die Praxis der Interpretation am Beispiel des Werbespots*. München: diskurs film 1996, S.155ff.

⁶ Vgl. dazu Titzmann, Michael: Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem. Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 94, 1989, S.47-61.

⁷ ‚Ideologie‘ wird hier stets in einem neutralen Sinne als die kohärente Gesamtheit der jeweiligen Werte- und Normenvorstellungen verstanden.

⁸ Dass in der ersten Verfilmung nicht wirklich ein zweiter Planet existiert, hat für die Modellbildung keinerlei Folgen, da der erforderliche oppositionelle Raum durch die temporale Verschiebung konstituiert/konstruiert wird. Nur in semantisch-ideologischer Hinsicht hat die Tatsache, dass der ‚fremde‘ Raum nur illusioniert wird und eine echte Doppelung damit nicht vorhanden ist, Konsequenzen; siehe dazu weiter unten.

⁹ Diese Analogie manifestiert sich kulminativ im Expeditionsleiter der Gruppe Prof. Antelle: Gerade weil er als genialster Wissenschaftler seiner Zeit gilt, vollzieht er den Übergang zum tierischen Dasein im Zeitraffer.

¹⁰ Gerade dies ist die Aufgabe von Zaius, dem obersten Glaubenshüter und zugleich Wissenschaftsminister der Affen-Zivilisation: Sein Wissen um die erst technisch möglich gewordene Apokalypse und seine Machtbefugnisse dienen ihm zu einer sakral legitimierten Unterbindung von Forschung mit möglichem apokalyptischem Potenzial (vgl. Papierflugzeugszene). Positive Absichten können ihm dabei im Verlauf der Handlung immer weniger abgesprochen werden und die Kontrastierung von affischer Fortschrittsunterbindung und menschlichem Fortschrittsstreben in den Schlussszenen des Films zeigt eindeutig die Folgen der jeweiligen Einstellung zur Technik: hier Ordnungsbewahrung, dort absolute Ordnungszerstörung.

¹¹ Abgesehen davon, dass den Affen weiterhin tierische Attribute zugeschrieben werden, muss selbst deren oberster militärischer Führer zugestehen, dass der Mensch gerade im Hinblick auf sein technisch-wissenschaftliches Potenzial dem Affen stets weit überlegen bleiben wird.

¹² Den deutlichsten Indikator dafür stellt der technische Forschungsstand der Affen in der Raumfahrt dar: erst der Abschuss eines unbemannten Satelliten; dann der erste tierisch bemannte Raketenstart.

Narrationstechniken des Sportfernsehens

Die Live-Übertragung als multimodale Simultanerzählung

Stefan Hauser

„JETZT geht die Post ab, jaWOLL jetzt geht's los.“ Dieses Zitat aus dem Live-Kommentar zur 15. Etappe der *Tour de France* 2003 auf EUROSPORT markiert den Anfang einer Ereigniskette, die gleichermaßen in die Geschichte wie in das Bildgedächtnis der *Tour de France* eingehen sollte. Wie sehr die Kommentatoren mit ihrer Einschätzung Recht bekommen sollten, konnten sie noch nicht ahnen, als im Schlussanstieg nach Luz Ardiden das Tempo verschärft wurde. Die Situation im Rennen präsentierte sich so, dass Lance Armstrong als Führender des Gesamtklassements im Schlussanstieg einen Angriff startete und versuchte seinen schärfsten Kontrahenten, Jan Ullrich, zu distanzieren, der im Gesamtklassement lediglich 15 Sekunden zurücklag. Unmittelbar nachdem der Angriff erfolgt war, wurde Armstrong jedoch durch einen Zuschauer zu Fall gebracht und verursachte dadurch den Sturz weiterer Fahrer. Dass sich die Ereignisse förmlich überstürzten, spiegelt sich einerseits im Kommentar, der von höchster Erregtheit („OH NEIN NEIN AH“) und Sprachlosigkeit („Ach du DAS hier – ACH“) geprägt ist. Die Orientierungslosigkeit macht sich andererseits auch auf der visuellen Ebene bemerkbar, wo abrupte Kameraschwenks, verwackelte Bilder und hektisches Hin- und Herschneiden zwischen verschiedenen Schauplätzen verdeutlichen, dass vorübergehend Unklarheit darüber bestand, was gerade geschah und wie die Ereignisse präsentiert werden sollten. Dass Jan Ullrich aus dieser für ihn günstigen Situation keinen Profit zu schlagen suchte, sondern auf Armstrong wartete – um in der Folge von diesem distanziert zu werden – kann mit Roland Barthes als Ausdruck der epischen Struktur der *Tour de France* gewertet werden.¹

Die Live-Berichterstattung der *Tour de France* wird im Folgenden als eine televisuelle Erzählform verstanden, deren besondere Herausforderung darin besteht, trotz des prinzipiell unabsehbaren Ereignisverlaufs und des offenen Handlungsausgangs das Kontinuum des lückenlos fließenden Ereignisstroms zu segmentieren und narrativ zu strukturieren. Die Aufgabe der Live-Übertragung ist es, das Gezeigte in Zusammenhänge zu stellen, Strukturen und Kausalbezüge aufzuzeigen und damit simultan zum Geschehen eine Geschichte zu erzählen. Im Gegensatz zu den retrospektiven Sportreportagen ist die Live-Übertragung mit einem kontingenten, d.h. prinzipiell offenen Ereignisgefüge mit nicht vorhersehbarem Ausgang konfrontiert. Im Rahmen der

Live-Übertragung wird also eine Geschichte erzählt, deren Ausgang noch nicht bekannt ist. Geht man mit Knut Hickethier davon aus, dass Erzählen bedeutet, „einen eigenen, gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) Kosmos zu schaffen, etwas durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren“², dann stellt sich allerdings die Frage, ob die Live-Berichterstattung tatsächlich mit den Kategorien des Narrativen gefasst werden kann. Denn gemäß dieser Erzählkonzeption hängt es vom Gesamtverlauf des Geschehens ab, welche Ereignisse aus dem Kontinuum des Geschehens überhaupt erzählenswert sind. Erachtet man es als „eine der Grundvoraussetzungen jeden Erzählens“, dass „alle Teile, alle Geschehnisse, alle Formen sich aufeinander beziehen, sich aus diesem Zusammenhang die Funktionalität des jeweils einzelnen Elements erklärt und damit auch einen *Sinn* erhält“³, dann wird deutlich, dass dies unter den Live-Bedingungen des Sportfernsehens nicht möglich ist. Trotz dieses theoretischen Widerspruchs stellt sich der vorliegende Beitrag auf den Standpunkt, dass im Rahmen der Live-Übertragung narrative Strukturen etabliert werden. Wie zu zeigen sein wird, hat die für die Live-Übertragung konstitutive Merkmalskombination (Kontingenz der Geschehnisse und Simultaneität von Erzählvorgang und erzähltem Geschehen) unterschiedliche Konsequenzen auf die Gestaltung und auf das Zusammenwirken der Text-, der Bild- und der Tonebene.

Konzentriert man sich zunächst auf die Bildebene, dann zeigt sich, dass das Sportfernsehen mit verschiedenen visuellen Gestaltungsmitteln arbeitet, um dem kontingenten Geschehen Ereignishaftigkeit und Signifikanz zu verleihen. Im Unterschied zu Ballspielen (wie Fußball oder Tennis), wo die Aufmerksamkeit weitgehend durch den Ort des Balls gebunden ist, können sich in Radrennen an gänzlich verschiedenen Orten Dinge ereignen, die für den Ausgang des Rennens entscheidend sind. Eine televisuelle Präsentationsform, die es ermöglicht, verschiedene Aspekte des Renngeschehens gleichzeitig zu präsentieren, bietet die Split-Screen-Technik. Der geteilte Bildschirm erlaubt es beispielsweise eine Fluchtgruppe und deren Verfolger zeitgleich ins Bild zu setzen. Damit lassen sich zwei gleichzeitig stattfindende, aber örtlich getrennte Handlungszusammenhänge visualisieren, ohne dass zwischen den verschiedenen Schauplätzen hin- und her geschnitten wird. Eine andere Präsentationsform, die die Split-Screen-Technik erlaubt, besteht darin, Live-Bilder mit Einspielungen früherer Ereignisse (z.B. in Zeitlupe) zu kombinieren. Dabei handelt es sich um eine erzähltheoretisch bemerkenswerte Möglichkeit, nicht nur verschiedene Realitätsebenen (Gegenwart und Vergangenheit), sondern auch verschiedene zeitliche Modi (Realzeit und Zeitdehnung in

der Zeitlupe) parallel darzustellen. Der Split-Screen wird häufig auch verwendet, um Live-Bilder mit grafischen Elementen wie Tabellen, Diagrammen oder Streckenprofilen zu kombinieren. Die Live-Berichterstattung kann so auf eine Vielzahl grafischer Gestaltungsmittel zurückgreifen und in Ergänzung zur Kamera bestimmte Aspekte des kontingenten Renngeschehens visualisieren. Auf diese Weise lässt sich beispielsweise ein Fahrer ins Bild setzen und gleichzeitig ein Streckenprofil einblenden, das nicht nur die Steilheit des gegenwärtigen Abschnitts, sondern auch den Abstand zum Ziel sowie den Vorsprung auf die Verfolger grafisch darstellt. Um die Ereignisse visuell zu dynamisieren und zu dramatisieren, werden zahlreiche weitere Gestaltungsmittel verwendet, die es erlauben, die Geschehnisse als spannende Erzählung zu präsentieren. So ist es beispielsweise möglich, dass sich einzelne Fahrer eine Miniaturkamera auf das Rennrad montieren lassen. Mit Hilfe solcher Minikameras können per Funkverbindung bestimmte Phasen des Rennens aus der Sicht eines direkt beteiligten Akteurs visualisiert werden. Die Möglichkeit, Ausschnitte des Geschehens aus der Sicht eines Beteiligten zu verfolgen, lässt sich filmwissenschaftlich als eine Form der ‚subjektiven Kamera‘ betrachten. Durch diese personale Erzählperspektive gewinnt die visuelle Inszenierung der Ereignisse eine zusätzliche Dimension. Eine andere Variante, die Geschehnisse aus der Binnensicht erfahrbar zu machen, besteht darin, dem Fernsehpublikum die Pulsfrequenz eines Fahrers anzuzeigen. Den Zuschauern wird damit nicht nur das Bild eines Rennfahrers geboten, sondern Anstrengung und Leistung werden zusätzlich symbolisiert, indem Körpersignale sichtbar gemacht werden, die für Außenstehende gewöhnlich so nicht wahrnehmbar sind. Die dem sportlichen Wettkampf innewohnende Eigendramaturgie wird also mit Hilfe verschiedenster televisueller Präsentationstechniken noch gesteigert.

Dass es auch auf der auditiven Ebene eine (äußerst komplexe) Dramaturgie gibt, die insbesondere in Kino- und Fernsehfilmen eine zentrale Rolle spielt, ist aus filmwissenschaftlichen Arbeiten gut bekannt. Im Falle der Live-Übertragung der *Tour de France* hat die auditive Ebene zwar keine dem Film vergleichbare, aber dennoch eine wichtige Funktion. Als Normalgeräusche dienen hauptsächlich die Fahrgeräusche der Motorräder und die Fluggeräusche der Helikopter, von denen aus das Geschehen gefilmt wird. Gewöhnlich wird die Geräuschkulisse also eng an den Standort der Kamera (und nicht an den Ort der Fahrer) gekoppelt und besteht weitgehend aus Originalgeräuschen. Die akustische Information, die daraus hervorgeht, hat den primären Zweck den Wirklichkeitseindruck des Gezeigten zu stützen. Immerhin sei

aber doch erwähnt, dass auch bei Radrennen gelegentlich von der Regie Geräusche eingespielt werden, die der atmosphärischen Inszenierung dienen und die den Echtheitscharakter der Live-Übertragung zusätzlich verstärken sollen. Dazu gehören z.B. Klatschen und Anfeuerungsrufe der Zuschauer sowie Vogelgezwitscher. Solche Einspielungen lassen sich als Formen der dramaturgischen Inszenierung interpretieren, obwohl damit keine differenzierten Aussagen beabsichtigt sind. Eine klare Trennung zwischen *Atmo* und *Effekt*⁴ ist in diesen Fällen allerdings eher schwierig. Im Unterschied zu den Geräuschen spielt Musik für die Live-Übertragung keine wesentliche Rolle. Einzig am Ende der Übertragung kann es vorkommen, dass Zusammenschnitte der wichtigsten Ereignisse mit Musik unterlegt sind. Allerdings handelt es sich dabei nicht mehr um Live-Berichterstattung, sondern bereits um eine Form der retrospektiven Ereignispräsentation.

Soll der Stellenwert des sprachlichen Kommentars für die televisuelle Erzählung herausgestellt werden, dann bietet es sich an, die Tätigkeit der Kommentatoren unter textlinguistischer Perspektive zu betrachten. Dabei lassen sich grob drei Haupttypen der Textentfaltung unterscheiden, die für die Live-Berichterstattung von Bedeutung sind: Deskription, Explikation, Narration.⁵ Unter textlinguistischer Perspektive erweist sich der Live-Kommentar als ein Geflecht verschiedener Vertextungsstrategien, wobei für alle drei Typen der thematischen Textentfaltung gilt, dass sie auf je eigene Weise daran beteiligt sind, dem visuell präsentierten Geschehen Bedeutung(en) zuzuschreiben.

Grundlegend für das *deskriptive* Vertextungsmuster ist, dass auf die visuell präsentierten Sachverhalte primär beschreibend, d.h. (zumindest vordergründig) nicht explizit wertend, Bezug genommen wird.⁶ Dabei finden sich zwei verschiedene Ausprägungen der deskriptiven Textentfaltung: Als *deskriptiv im engeren Sinne* können Textpassagen bezeichnet werden, wenn Vorgänge oder Sachverhalte versprachlicht werden, die man als Zuschauer auch auf dem Fernschirmschirm mitverfolgen kann. Kennzeichnend für dieses Vertextungsmuster ist, dass primär verbalisiert wird, was auch visuell vorhanden ist. Es gibt in der Live-Berichterstattung allerdings kaum längere Passagen, die als reine Beschreibung des visuell Wahrnehmbaren einzustufen sind. Weit häufiger kommt eine Variante des deskriptiven Vertextungsmusters vor, die als *deskriptiv im weiteren Sinne* zu bezeichnen ist. Dabei handelt es sich um Textpassagen, in denen die Kommentatoren in allgemeiner Weise über das Geschehen sprechen. Bei der Fernsehübertragung der *Tour de France* besteht ein nicht unwesentlicher Teil des Live-Kommentars darin, dass Hintergrundinformationen über die Fahrer, die Mannschaften und das

Klassement geboten werden. Auch die Besonderheiten der Strecke und die Wetterverhältnisse kommen regelmäßig zur Sprache. Gegenstand längerer Exkurse sind außerdem immer wieder geografische und historische Themen, die in keinem direkten Zusammenhang zum laufenden Renngeschehen stehen. Derartige Ausführungen haben nicht nur – wie gelegentlich kritisiert wird – die Funktion, ereignisarme Rennphasen zu überbrücken, sondern die Kommentatoren bringen auf diese Weise die Bilder in einen erweiterten kulturellen Bedeutungszusammenhang.

Das zweite Vertextungsmuster, das für die Live-Berichterstattung einen hohen Stellenwert hat, ist die *explikative* Themenentfaltung. Im Unterschied zur deskriptiven wohnt der explikativen Vertextung eine argumentative Grundstruktur inne: Einerseits werden Kausalbezüge zwischen verschiedenen Teilereignissen etabliert und andererseits werden die getroffenen Annahmen erörtert und die darauf aufbauenden Schlussfolgerungen begründet. Breiten Raum nehmen beispielsweise Erläuterungen taktischer Verhaltensweisen von einzelnen Fahrern oder ganzen Mannschaften ein. Im Rahmen der mehrstündigen Übertragung bleibt den Kommentatoren auch viel Zeit, sich über neue Entwicklungen im Radsport zu unterhalten. Indem technische Details (z.B. Übersetzungsverhältnisse) und ihre Auswirkungen auf die Fahrweise (z.B. Trittfrequenz) zur Sprache kommen, können die verschiedenartigen Faktoren, die für das Renngeschehen relevant sind, erörtert und auf mögliche Konsequenzen hin diskutiert werden. Eine wesentliche Funktion explikativer Passagen ist also die Vermittlung und Diskursivierung radsportspezifischer Wissensinhalte. Außerdem dienen die teilweise längeren Sequenzen der explikativen Berichterstattung auch dazu, „Wissensformen und Wahrnehmung miteinander zu verschalten.“⁷ Durch die erklärende und bewertende Verknüpfung der televisuell sichtbar gemachten Ereignisse lassen sich die Vorgänge in ein mehrfaches Bedeutungsraster einbinden. Dies ist insofern ein wichtiges Element der Ereignispräsentation, als damit Grundlagen für das Verständnis der Gesamtsituation gelegt werden.

Das Grundverfahren der *narrativen* Vertextung besteht darin, die Ereignisse nicht nur in eine zeitliche und kausale Ordnung zu bringen, sondern sie darüber hinaus zu einem kulturell signifikanten Gesamtzusammenhang zu verknüpfen. Die narrative Ereignispräsentation zielt darauf ab, dem Geschehen die Gestalt einer sinnvollen Handlung zu verleihen. Dabei kommen verschiedene Arten und Grade der Dramatisierung und der Stilisierung zum Tragen. Neben der Typisierung von Handlungen sind die Inszenierung von Antagonismen und die Psychologisierung der Protagonisten wesentliche Elemente

der narrativen Ereignispräsentation. In der Live-Berichterstattung lässt sich ein eher *ergebnisorientiertes* Narrationsmuster von einem eher *ereignisorientierten* Narrationsmuster unterscheiden.⁸ Im Rahmen der *ergebnisorientierten* Narration werden die Geschehnisse rückblickend dargestellt, was typischerweise im Präteritum geschieht. Der Stand des gegenwärtigen Renngeschehens wird auf diese Weise als *Ergebnis* eines narrativ inszenierten Handlungszusammenhangs dargestellt. *Ergebnisorientierte* Textpassagen finden sich z.B. dann, wenn die Kommentatoren das bisherige Geschehen zusammenfassen.

Demgegenüber wird bei der *ereignisorientierten* Narration das *aktuelle* Renngeschehen interpretierend dargestellt und es werden – von den aktuellen Geschehnissen ausgehend – mögliche Szenarien entworfen und auf die Zukunft projiziert. Dementsprechend sind die hauptsächlichen Erzähltempora der *ereignisorientierten* Narration das Präsens und das Futur. Da die Kommentatoren den Ausgang des kontingenten Geschehens nicht kennen (können) und auch keine Möglichkeit haben, darauf Einfluss zu nehmen, stellt sich – wie eingangs bereits erwähnt – die Frage, inwiefern die auf die unmittelbare Gegenwart bezogene Ereignispräsentation überhaupt als ‚narrativ‘ bezeichnet werden kann. Das Problem besteht sowohl vom erzähltheoretischen wie auch vom erzählpragmatischen Standpunkt her gesehen darin, dass einzelne Ereignisse ihre Bedeutung im Rahmen der Erzählung erst erhalten, indem sie sich als konstitutiv für das Endergebnis erweisen. Hier kommt nun das Konzept der ‚narrativen Schemata‘ zum Tragen.⁹ Als narrative Schemata sind typische Ereigniskonstellationen zu verstehen, die als Folie für die Darstellung der aktuell ablaufenden Geschehnisse dienen. Es handelt sich dabei um Deutungen und Zuschreibungen, die den noch un abgeschlossenen Ereignissen eine Form geben und sie dadurch in einen sinnvollen Gesamtzusammenhang stellen. Beispiele für solche narrative Schemata, die man auch Standardgeschichten nennen könnte, wären etwa: ‚Der Außenseiter fordert den Favoriten heraus‘; ‚Die unglaubliche Aufholjagd‘; ‚Die Überwindung von Handicaps‘. Solche standardisierten Narrationsmuster dienen dazu, typische Verlaufsgestalten des Geschehens abzubilden. In der Live-Berichterstattung kommen also Erzählstrukturen zur Anwendung, die „Ereignisse regelrecht erzeugen, sodass deren Ablauf und Deutung schon vorgeprägt ist, *bevor* sie stattfinden.“¹⁰ Narrative Schemata haben somit eine zentrale Funktion für die Darstellung von Live-Ereignissen: „Disparates Geschehen verwandelt sich in einen sinnvollen Handlungsbogen, Kontingenz ent-

hüllt sich als Finalität.“¹¹ Dies gilt nun freilich nicht nur für die sprachliche Ebene, sondern für die Gesamtheit der televisuellen Narration.

Allerdings ist die Live-Berichterstattung – im Unterschied zu gestalteten, retrospektiven Sportberichten – lediglich in der Lage, provisorische Erzählstrukturen zu etablieren. Aus diesem Grund kommt in der Live-Übertragung eine Form der Narrativität zum Zug, die sich dadurch auszeichnet, dass sie sehr flexibel auf Veränderungen in der sich ständig aktualisierenden Ereigniskette reagiert. Es handelt sich bei der televisuellen Narration von Live-Ereignissen also einerseits um eine multimodale Erzählform und andererseits um einen inkrementellen Prozess der Sinnproduktion, der dynamisch an die sich ändernden Ereignisse angepasst wird. Wendet man die Idee der bardischen Funktion des Fernsehens¹² auf die Live-Übertragung von Sportereignissen an, dann gilt es, den besonderen Rahmenbedingungen der televisuellen Live-Berichterstattung Rechnung zu tragen. So ist es für das Zusammenspiel der Text-, der Bild- und der Tonebene von Bedeutung, dass bei der Live-Übertragung alle Darstellungsebenen parallel zu den Geschehnissen realisiert werden. Dass die Ereignispräsentation zeitgleich von verschiedenen medialen Akteuren realisiert wird, ist an den gelegentlich beobachtbaren Brüchen und Inkongruenzen erkennbar. Wenn sich die Kommentatoren beispielsweise darüber beschweren, dass die von der Regie eingespielten Bilder für das Renngeschehen nicht wesentlich seien, dann zeigt sich daran, dass die Live-Berichterstattung eine multimodale Erzählform ist, die simultan zu den Ereignissen von einer mehrschichtigen Erzählinstanz produziert wird.¹³

Abschließend bleibt demnach festzuhalten, dass dem Sportfernsehen verschiedene televisuelle Narrationstechniken zur Verfügung stehen, die es erlauben, auf die Steigerung der Spannung, der Dramatik und der Dynamik von Sportereignissen hinzuarbeiten, obwohl sich die präsentierten Ereignisketten durch einen prinzipiell offenen Handlungsausgang auszeichnen. Indem auf ein Repertoire bekannter Erzählmuster zurückgegriffen wird, ist es auch unter Live-Bedingungen möglich, ein kontingentes Geschehen zu einer kulturell signifikanten Handlung zu verdichten.

¹ Barthes, Roland: Die Tour de France als Epos. In: Hortleder, Gert und Gunter Gebauer (Hg.): *Sport – Eros – Tod*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1986, S. 25-36.

² Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 3. Auflage. Stuttgart, Weimar: Metzler 2001, S. 111.

³ Ebd.

⁴ Vgl. dazu: Holly, Werner: *Fernsehen*. Tübingen: Niemeyer 2004, S. 47-50.

⁵ Vgl. dazu Heinemann, Wolfgang und Dieter Vieweger: *Textlinguistik. Eine Einführung*. Tübingen: Niemeyer 1991, S. 235-251.

⁶ Aus Platzgründen wird hier auf Transkriptionsbeispiele verzichtet. Siehe dazu: Hauser, Stefan: Ullrich nimmt das Hinterrad von Armstrong – Die Live-Berichterstattung über die

Tour de France aus phraseologischer Sicht. In: Salah Mejri (Hg.): *Espace euro-méditerranéen - une idiomaticité partagée. Actes du colloque international* (Tome 1). Tunis: l'ENS 2004, S. 99-111.

⁷ Adelman, Ralf und Markus Stauff: Die Wirklichkeit in der Wirklichkeit. Fernsehfußball und mediale Wissenskultur. In: Adelman, Ralf et al. (Hg.): *Querpässe. Beiträge zur Literatur-, Kultur- und Mediengeschichte des Fußballs*. Heidelberg: Synchron 2003, S. 118.

⁸ Vgl. dazu Heinemann: *Textlinguistik*, S. 238-243.

⁹ Ähnliche Überlegungen finden sich auch in Martinez, Matias: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Erzähltheoretische Bemerkungen zur Fußballberichterstattung. In: Ders. (Hg.): *Warum Fußball? Kulturwissenschaftliche Beschreibungen eines Sports*. Bielefeld: Aisthesis 2002, S. 71-102.

¹⁰ Gebauer, Gunter: Geschichten, Rezepte, Mythen. Über das Erzählen von Sportereignissen. In: Ders.: *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*. Sankt Augustin: Academia 2002, S. 149.

¹¹ Martinez: *Warum Fußball?*, S. 80.

¹² Fiske, John: *Television culture*. London, New York: Methuen 1987.

¹³ Eine auktoriale Erzählinstanz wird also nicht nur durch die Kontingenz der Ereignisse, sondern auch durch die gleichzeitig agierende multiple Autorschaft verunmöglicht.

Die Herausgeber

Christian Hißnauer: *1973. M.A., Studium der Soziologie, Theater- und Filmwissenschaft in Mainz. Danach 4 ½ Jahre in der angewandten Medien- und Kommunikationsforschung tätig. Seit 2004 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (Abteilung Medienwissenschaft und Journalistik) der Georg-August-Universität, Göttingen. Promoviert zurzeit zur Geschichte des bundesdeutschen Fernsehdokumentarismus. Veröffentlichungen (Auswahl): „Den Terrorismus fassen ...“ *Die Näherungsversuche deutscher Filme*. (Hrsg. zusammen mit Bernd Schmidt; in Vorbereitung); *Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film*. (Hrsg. zusammen mit Thomas Klein). Mainz, Bender 2002; *Politik der Angst. Terroristische Kommunikationsstrategien im Film*. In: Stiglegger, Marcus (Hrsg.): *Kino der Extreme. Kulturanalytische Studien*. St. Augustin 2002, S. 248 – 270.

Andreas Jahn-Sudmann: *1974. Dr. disc. pol., derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Universität Göttingen sowie Lehrbeauftragter für das Fachgebiet Kultursoziologie an der Universität Hannover und für den Studiengang Medieninformatik der Hochschule Harz. Forschungsschwerpunkte: Cultural Studies, Kritische Theorie, Film- u. Fernsehwissenschaft/Neue Medien. Veröffentlichungen (Auswahl): *Dogma 95. Die Abkehr vom Zwang des Möglichen*, Hannover: Offizin-Verlag 2001. *Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film*. Bielefeld: transcript 2006.

Die Autorinnen und Autoren

Annekatriin Bock: Derzeit Tutorin am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft der Georg-August-Universität (Göttingen) und Projektmitarbeiterin am IWF Wissen und Medien (Göttingen). Während des Studiums der Medien- und Kommunikationswissenschaft, Wirtschafts- und Sozialpsychologie und Betriebswirtschaftslehre an der Georg-August-Universität in Göttingen Tätigkeit als freiberufliche Journalistin u. a. für die dpa - Deutsche Presse Agentur in Hannover. Promotionsprojekt: „Funktion und Besonderheiten von TV-Kriminalserien; Exemplarische Analyse von CSI – Crime Scene Investigation“ (Arbeitstitel).

Björn Bohnenkamp: 1999-2004 Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Politikwissenschaft an der Universität zu Köln, 2001-2004 studentische, später wissenschaftliche Hilfskraft am Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg „Medien und kulturelle Kommunikation“ im Teilprojekt Visuelle Kultur und literarische Transkription, seit 2005 Doktorand im Graduiertenkolleg Generationengeschichte, Promotionsprojekt „Playing the Generation Card. Sichtbarmachung und Popularisierung von Generationalität in der deutschen Sprachkultur um 2000“

Marco Dohle: *1976. Dipl.-Medienwiss., 1996 bis 2001 Studium Medienmanagement (Angewandte Medienwissenschaft) mit Nebenfach Psychologie am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung der Hochschule für Musik und Theater Hannover. Seit April 2002 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Kommunikations- und Medienwissenschaft I der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Forschungsschwerpunkte: Rezeptionsforschung, Unterhaltungsforschung.

Tobias Ebbrecht: Hat Medien- und Filmwissenschaft in Marburg und Berlin studiert und lehrt Mediengeschichte als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam/Babelsberg. Derzeit arbeitet er an einer Promotion zur Stereotypenbildung in Filmen über Holocaust und

Nationalsozialismus. Veröffentlichungen: *Erinnerungsbilder und Zeitdokumente. Frühe Filme über den Holocaust*. In: Filmblatt 27/2005.

Michael Eckardt: *1974. Studium der Medien-, Kommunikations- und Kulturwissenschaft in Weimar, Wien und Durban (Südafrika), 2001 Diplomkulturwissenschaftler (Medien); danach wiss. Tätigkeit an der Bauhaus-Univ. Weimar; 2003-2004 DAAD-Stipendiat (Südafrika), Abschluß als Master of Philosophy (Journalism) an der Univ. Stellenbosch; seit 2004 Doktorand am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft der Univ. Göttingen, Thema: Zur Rezeption des Spielfilms der Weimarer Republik in Südafrika 1928-1933; Veröffentlichungen (Auswahl): *Film Criticism in Cape Town 1928-1930*. Stellenbosch 2005; *Medientheorie vor der Medientheorie. Überlegungen im Anschluß an Georg Klaus*. Berlin 2005.

Daniel Fritsch: *1974. Diplomkulturwissenschaftler. Video- und Filmprojekte sowie Konzeption von Filmreihen, Forschungsschwerpunkte zur Filmanalyse, Filmgeschichte und Theorie und Ästhetik der Medien. Publikation über Form und Bedeutung der innerfilmischen szenischen Attraktionen bei Federico Fellini. Zurzeit Dissertation an der Universität Hildesheim und der Humboldt Universität Berlin zum Thema *Filmisches Sehen um 1900*.

Wolfgang Fuhrmann: Medienwissenschaftler und Filmhistoriker. Promotion zur Geschichte der deutschen Kolonialkinematographie an der Universität Utrecht. Lehrbeauftragter für Theorie und Geschichte des Films an der Universität Kassel. Leiter des DFG-Forschungsprojekts „Film und Ethnographie in Deutschland, 1900-1930“ an der IAG-Kulturforschung der Universität Kassel.

Alexander Geimer: *1977. M.A., Studierte Soziologie und Neue Deutsche Literatur an der Eberhard-Karls-University Tübingen (2005). Seit März 2005 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich „Philosophie der Erziehung“ der Freien Universität Berlin im DFG-Forschungsprojekt „Mediale Kommunikatbildungsprozesse Jugendlicher und filmische Instruktionsmuster“.

Lisa Gotto: *1976. Dr. phil., Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik in Bochum, Köln und Warwick. Promotion 2006. Arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar. Forschungsschwerpunkte: Geschichte und Theorie des Films. Letzte Veröffentlichungen: *Traum und Trauma in Schwarz-Weiß. Ethnische Grenzgänge im amerikanischen Film*. Konstanz: UVK 2006; *Zwischen Bild und Zwischenbild: Ingmar Bergmans Persona*. In: Annette Geiger, Stefanie Rinke, Stevie Schmiedel, Hedwig Wagner (Hrsg.): *Wie der Film den Körper schuf. Ein Reader zu Gender und Medien*, Weimar: VDG 2006, S.157-170.

Tilo Hartmann: *1975. Dr. phil., Dipl.-Medienwiss., Nach Studium am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover von Herbst 2002 bis Ende 2005 wissenschaftlicher Mitarbeiter am selben Institut und von Januar bis Mai 2006 Post-Doktorand an der Annenberg School for Communication, University of Southern California in Los Angeles. Seit Juni 2006 Mitarbeiter am Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt. Forschungs- und Interessengebiete: Medienbeziehungen- und interaktionen, Selektionsforschung, Neue Medien, Publikumsforschung, Methoden.

Stefan Hauser: Dr. phil., Studium der Germanistik, Anglistik und der Pädagogischen Psychologie an der Universität Zürich. 1999-2004 Assistent am Deutschen Seminar der Universität Zürich. Seit 2004 Arbeit an einem sprach- und medienwissenschaftlichen Habilitationsprojekt zur kulturellen Geprägtheit von Medientexten (an der Macquarie University in Sydney und an der Kingston University in London). Wintersemester 2006/07 Vertretungsprofessur an der Pädagogischen Hochschule Freiburg im Breisgau.

Franziska Heller: *1979. M.A., Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, der Theaterwissenschaft und der Allgemeinen und Vergleichenden Literaturwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum; arbeitet zurzeit an einer Dissertation über „Filmisches Erzählen im Fluss der Bilder“, d.h. über neue, nicht-lineare Formen des filmischen Erzählens im Zeichen des ‚Fluiden‘; Stipendiatin des „Allgemeinen Promotionskollegs der Ruhr-Universität Bochum“ sowie Mitglied des Graduiertennetzwerks „Kooperative M“. Freie Mitarbeiterin bei diversen Sammelbänden sowie bei Film- und Medienzeitschriften. Letzte Veröffentlichungen zu Filmen von David Cronenberg, Alain Resnais und Peter Greenaway.

Sabine Horn: Studium der Geschichte, Kunst-, Kultur- und Erziehungswissenschaft an den Universitäten Bremen und Prag; Promotion zur Fernseh-Berichterstattung über NS-Prozesse; Lehraufträge an der Universität Bremen im Fach Kulturwissenschaft/Medienwissenschaft und Erziehungswissenschaft; seit 2005 wiss. Mitarbeiterin am Seminar für Mittlere und Neuere Geschichte der Georg-August-Universität Göttingen; Forschungsschwerpunkte: Mediale Geschichtskonstruktion; Redakteurin und Mitherausgeberin der Zeitschrift WerkstattGeschichte; Mitarbeit an der Erstellung der Online-Datenbank *Cinematographie des Holocaust*. Ein Projekt des Deutschen Filminstituts und Fritz-Bauer-Instituts.

Claas Kaeseler: *1976. Studierte an der Universität Göttingen Medien- und Kommunikationswissenschaft (Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft) sowie Sportwissenschaft auf Magister.

Nicole Kallwies: *1978. Studium der Diplom Romanistik mit wirtschaftswissenschaftlicher Qualifikation an der Universität Mannheim und Granada, Schwerpunkt Medien- und Filmwissenschaft. Derzeit wiss. Angestellte an der Universität Mannheim. Promotion zum Thema „Französische Filmkomik der Jahrhundertwende“. Publikationen: „Chancen polyvalenter Filmkomödien. Eine kontrastive Analyse von *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* und *Tanguy*“. In: Eder u.a. (Hrsg.): *Mediale Spielräume*. Marburg: Schüren 2005; Plädoyer für eine pragmatische Annäherung an die Filmkomödie. In: Kallwies/Schütz (Hrsg.), *Mediale Ansichten*. Marburg: Schüren 2005.

Thomas Klein: *1967. Dr. phil., wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft/Mediendramaturgie der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Promotion über „Ernst und Spiel. Grenzgänge zwischen Bühne und Leben im Film“ (Mainz 2004), Publikationen zuletzt: Robert Altman. (Mainz 2006, hrsg. mit Thomas Koebner), Kriegsfilm (Stuttgart 2006, hrsg. mit Marcus Stiglegger und Bodo Traber), Nouvelle Vague (Mainz 2006, hrsg. mit Norbert Grob, Bernd Kiefer und Marcus Stiglegger), Road Movie (Mainz 2006, hrsg. mit Norbert Grob) zahlreiche Aufsätze zu Schauspielkunst, Starwesen und Genres.

Peter Klimczak: *1982. Aufnahme des Lehramtsstudiums Deutsch und Geschichte an der Universität Passau zum WS 03/04. Erweiterung mit dem Magisterstudiengang Deutsche Literaturwissenschaften zum SS 05.

Ingo Lehmann: *1978. Studium der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft und Medienwissenschaft, Anglistik und Europäischen Ethnologie an der CAU Kiel. Einjähriger Studienaufenthalt in Paris (Nouvelle Sorbonne III) im Fachbereich „Arts du Spectacle: Cinéma et audiovisuel“ 2004/2005. Schwerpunkte: autoreflexive Mechanismen im ethnographischen Dokumentar- und Autorenfilm, Mythen und Körper im spanischen Kino Pedro Almodóvars, Neuf Formen des Melodrams, Musik und Film.

Steffen Lepa: *1978. M.A., Studierte Medienwissenschaften, Psychologie und Medientechnik (Magister Artium in Medienwissenschaften) an der TU und HBK Braunschweig, sowie Medienmanagement (Master of Arts in Medienmanagement) am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung (IJK) der Hochschule für Mu-

sik und Theater Hannover. Seit März 2005 ist er Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich „Philosophie der Erziehung“ der Freien Universität Berlin im DFG-Forschungsprojekt „Mediale Kommunikatbildungsprozesse Jugendlicher und filmische Instruktionmuster“.

Sulgi Lie: *1977. Studium der Filmwissenschaft, Germanistik und Philosophie in Bochum und Berlin. Magisterabschluss 2005 mit einer Arbeit über filmische Körperbilder. Seit April 2005 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der FU Berlin. Filmkritiken für die koreanische Filmzeitschrift „Corea“

Petra Missomelius: Dr. phil., Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. Arbeitsschwerpunkt digitale Medien. Aktuelles Forschungsprojekt zu mobilen Medien, Publikationen zu digitalen Visualisierungsverfahren besonders in der Nanotechnologie. Aktuelle Veröffentlichung: *Digitale Medienkultur. Wahrnehmung – Konfiguration – Transformation*. Bielefeld: Transcript Verlag 2006.

Florian Mundhenke: *1976. M.A., hat Neuere deutsche Literatur und Medienwissenschaft, Europäische Ethnologie und Amerikanistik studiert. Verantwortlicher Redakteur der Zeitschrift *MEDIENwissenschaft* und Lehrbeauftragter an der Philipps-Universität Marburg. Derzeit Promotion über ein filmphilosophisches Thema. Forschungsschwerpunkte: Zufall, Geschichtlichkeit und Identität als Problemkomplexe im Film, zeitgenössische Medientheorien

Andrea Nolte: *1971. M.A., Studium der Neueren deutschen Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft, Anglistischen und Allgemeinen Literaturwissenschaft. Seit 1999 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Paderborn. Veröffentlichungen (Auswahl): *Mediale Wirklichkeiten* (als Hrsg.). Marburg: Schüren 2003.

Peter Riedel: *1971. Dr. phil., Studium der 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.

Axel Roderich Werner: *1977. M.A., Studium an der Philipps-Universität Marburg und der Humboldt-Universität zu Berlin, Doktorand an der Bauhaus-Universität Weimar bei Prof. Dr. Lorenz Engell. Dissertationsprojekt: „Violent Unknown Events. Peter Greenaways Filme und die Spielregeln der Medienkultur“.

Sophie Rudolph, *1978. Dipl.-Romanistin (Französisch und Italienisch mit medien- und kulturwissenschaftlichem Schwerpunkt). 10-monatiger Studienaufenthalt an der Université Paris III (Sorbonne Nouvelle) am Fachbereich „Arts du Spectacle: Cinéma et audiovisuel“ in den Jahren 2000/2001. Diplomarbeit über Mai 68 im französischen Film („*Filmer la révolte des autres - Mai 68 auf der Leinwand Jean-Luc Godards und der Gruppe Dziga Vertov*“). Seit April 2004 Promotion bei HD Dr. Beate Ochsner (Universität Mannheim) über Intermedialität in den Filmen von Alain Resnais. Schwerpunkte in Forschung und Lehre: europäisches Kino, insbesondere französischer und italienischer Film, Intermedialität, Medienkultur

Bernd Schmidt: *1951. Prof. Dr., ab 1972 Studium der Anglistik, Amerikanistik, Publizistik, Soziologie und Europäischen Ethnologie an den Universitäten Mainz und Marburg sowie am Centre for Mass Communication Research der University of Leicester/England. Journalist und seit 1988 Professor für Journalistik.

Mariella Schütz: Dipl.-Romanistin mit wirtschaftswissenschaftlicher Qualifikation (Universität Mannheim, E.M. Lyon, Frankreich). 2003-2005 wiss. Angestellte am Lehrstuhl Romanistik, Universität Mannheim. Schwerpunkt in Forschung und Lehre ist der französische Film. Derzeit Promotion über den „leisen“ Film; Publikationen über den „leisen“ Film und die Dauer. Organisierte das 18. FFK in Mannheim und ist Herausgeberin der Publikation 18. FFK.

Florian Sprenger: *1981. Studierte Medienwissenschaft/Philosophie bzw. Medienkultur in Bochum und Weimar, Schwerpunkte: Film und Philosophie, Kommunikation und Zeit, Wissenschaftstheorie der Medienwissenschaft, Mediale Historiographien.

Ralf Stockmann: 1997 Examen zum Diplom Sozialwirt in Göttingen mit Schwerpunkt Medien- und Kommunikationswissenschaft. 1998 bis 2001 Aufbau und Koordination des Zentrums für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Universität Göttingen. Anschließend Koordinator des Göttinger „Notebook University“ Projektes des bmb+f mit Schwerpunkt auf Online-Wissensmanagement. Gründungsmitglied (1999) der Entwicklergruppe für die open-source Wissensmanagementplattform „Stud.IP“. Seit Januar 2005 Leiter des Göttinger Digitalisierungszentrums (GDZ) an der Niedersächsischen Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen.

Jan-Noël Thon: *1981. Studiert Germanistik, Anglistik und Medienkultur in Hamburg. Mitglied der DFG-Forschergruppe Narratologie und der AG Games der GfM. Vorträge und Veröffentlichungen zur Theorie und Ästhetik des Computerspiels, insbesondere zu den Aspekten Raum, Interaktion, Narration, Kommunikation und Immersion.

Jörg Türschmann: Privatdozent, Universität Mannheim. Forschungsschwerpunkte: Französische und spanische Literatur, Kultur- und Medientheorie. Buchpublikationen: *Film, Musik, Filmbeschreibung*, Münster 1994; *Medienbilder*, Hamburg 2001 (Hg. mit A. Paatz); *Eine Literatur für den Leser*, Aachen 2003 (Hg.); *Miradas locales. Cine español en el cambio del milenio*, Frankfurt am Main 2007 (Hg. mit B. Pohl); *Krisenroman. Funktionen und Zäsuren von Angstnarrativen in romanischer Erzählliteratur des 19. Jahrhunderts*, München 2007.

Thomas Waitz: *1974. Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, Neueren deutschen Literaturwissenschaft und Germanistischen Linguistik, Magister 2005. Wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und am Forschungskolleg „Medien und kulturelle Kommunikation“, Universität zu Köln. Dissertationsprojekt zu den Bildpolitiken des Verkehrs. Redakteur der Filmzeitschrift *Schnitt*, Mitglied des Graduiertennetzwerks Kooperative M.