

Susanne Regener

Filmisches Selbstportrait. Max Kestners Dokumentarfilm REJSEN PA OPHAVET als Reflexion auf den aktuellen Authentizitätscode

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14211>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Regener, Susanne: Filmisches Selbstportrait. Max Kestners Dokumentarfilm REJSEN PA OPHAVET als Reflexion auf den aktuellen Authentizitätscode. In: Harro Segeberg (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg: Schüren 2009 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 16), S. 299–313. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14211>.

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.

Filmisches Selbstporträt

Max Kestners Dokumentarfilm REJSEN PÅ OPHAVET als Reflexion auf den aktuellen Authentizitätscode

Glaube an Wirklichkeit

Selbst wenn man nicht von einer signifikanten Zunahme an Dokumentarfilmen sprechen kann, so sind sie in den letzten Jahren zumindest vermehrt im Kino sehr erfolgreich gewesen.¹ Zu fragen ist, ob damit gleichzeitig ein substantielles Misstrauen gegen Fiktion entstanden ist oder – anders gesehen – ein stärkeres Verlangen nach Wirklichkeit sichtbar wird.² Obwohl, wie Wolfgang Beilenhoff dargestellt hat, im Zusammenhang mit dem Dokumentarfilm nie vom Authentischen die Rede war³, mäandert der Begriff der Authentizität in der Spielfilm-Szene und in diversen Fernsehformaten. Als Lars von Trier (und eine Gruppe dänischer Regisseure) 1995 mit dem *Dogma* (*dogme95*) eine Kritik gegen den Hollywood-Mainstream in Gang setzte, hatte er die Idee, mit Hilfe von Spielregeln nicht-manipulierte Filme herzustellen: «Für mich geht die Methode dahin, dass man immer noch vergessen kann, dass man im Kino ist. Man glaubt, man ist in der Wirklichkeit, weil man selbst etwas hinzufügt.»⁴

2002 veröffentlichte er ein neues Manifest, das den Dokumentarfilm betraf: Das *Dogumentary-Manifest* sollte den Dokumentarfilm zur Wirklichkeit zurückführen, in ihm sollte «die reine objektive und glaubwürdige Schilderung der Wirklichkeit wiederaufleben.»⁵ Mit Blick auf die Doku-Soaps des Fernsehens sehen dänische, schwedische und norwegische Regisseure den Dokumentarfilm in

- 1 Z. B.: Nicolas Philibert, *ETRE ET AVOIR*, F 2002, *NO QUADRO DA VANDA*, Pedro Costa P/D/CH 2000, *BOWLING FOR COLOMBINE*, Michael Moore USA 2002, *S21 – LA MACHINE DE MORT KHMÈRE ROUGE*, Rithy Panh, Kambodscha, F 2002, *BLACKBOX BRD*, Andres Veiel, D 2001, *DIE SPIELWÜTIGEN*, Andres Veiel D 2004.
- 2 Siehe Denis Duclos/Valérie Jacq: «Nie kommt die Wahrheit in die Kamera». In: *Le Monde diplomatique* Nr. 7685 (10.06.2005).
- 3 «Das Authentische ist Produkt einer Laborsituation. Ein authentisches Gespräch mit Wolfgang Beilenhoff und Rainer Vowe». In: <http://www.nachdemfilm.de/no2/bei01dts.html> (12/2000).
- 4 Lars von Trier: «Drillepinden». In: *EKKO* 28, 2005, S. 21-26, hier: S. 22.
- 5 Jesper Vestergaard: «Von Triers Dogumentary-manifest». In: *CinemaZone.dk*: <http://www.cinemazone.dk/article.asp?id=496&area=3> (10.2.2007). Alle Übersetzungen in diesem Beitrag aus dem Dänischen von Susanne Regener.

einer Krise, die durch ein Regelwerk behoben werden sollte. Im Zentrum von *Dogumentary-Manifest* stehen Reminiszenzen an *Direct Cinema* und *Cinéma Vérité* und starke moralische Implikationen, wenn zum Beispiel gefordert wird, dass die Mitwirkenden, die so bezeichneten «Opfer», am Ende eines Filmes mindestens zwei minutenlang freie Redezeit bekommen müssen. Die Begriffe Wahrheit, Wirklichkeit, Authentizität, Inszenierung werden von Filmemachern in verschiedenster Weise in die Debatte gebracht, um sich selbst zu positionieren in einem sich in Auflösung begriffenen Genre – dem Dokumentarfilm.

Der Amerikaner Michael Moore zum Beispiel behauptet, dezidiert Lügen durch Wahrheiten ersetzen zu wollen, indem er vor laufender Kamera Entlarvungen stattfinden lässt, Konfrontationen und überraschende Reaktionen dokumentiert. Andere Regisseure versuchen, eine, unter Umständen *die* Wahrheit der Bilder zu verbürgen: In *SUPERSIZE ME* (Morgan Spurlock USA 2004) zum Beispiel wird Gesundheitsgefährdung durch Fast Food mit einem Selbstversuch anschaulich gemacht: Mediziner, die Checks durchführen und Tabellen, Zahlen, Hochrechnungen sollen Wissenschaftlichkeit repräsentieren.

Manchmal werden mit dem Willen, das Dargestellte ganz nah am Realen sichtbar zu machen, Intimsphären überschritten. Naomi Kawase zum Beispiel beschreibt in *TARASHIME – GEBURT UND MUTTERSCHAFT* (Japan 2005) die Entbindung ihres eigenen Kindes oder in dem gleichermaßen narzisstischen Film *THE BROWN BUNNY* von Vincent Gallo (USA 2003) wird eine Fellatio-Szene zwischen Gallo selbst und Chloë Sevigny dargestellt, wie aus einem gängigen Pornofilm. Das sind Selbstdarstellungen, die provozieren wollen und den Narzissmus auf einen Höhepunkt zutreiben: Die Botschaft scheint über die Nähe zum Körper authentischer und «wahrer» werden zu sollen.

Aus vergleichbaren Motiven heraus waren in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre Webcams auf privaten Homepages zum Einsatz gekommen: Die visuelle körperliche Präsenz sollte ein Zeichen der Authentizität sein: «ich bin es, ich bin echt, ich bin au naturel».⁶ Mittlerweile hat die Webcam in ihrer Bedeutung für die Authentifizierung von Aussagen auf Homepages abgenommen. Durch die *Social Software* des *Web 2.0* werden die Amateure oder User zu Filmemachern aller Art. Sie probieren die verschiedenen Formen des Dokumentarischen und ihre fiktiven Komponenten auf Plattformen wie *YouTube*, *MySpace* und *YouPorn* aus und senden die Produktionen, hergestellt mit Webcams, Digicams und Handycams, sofort.

Dieser Hinweis auf Medienamateure bzw. User verfolgt den Zweck, auf das Wesen des Dokumentarfilms als intermediales Geflecht hybrider Formen (Peter Zimmermann) hinzuweisen.

6 Siehe Susanne Regener: «Upload – über private Webcams.» In: Immanuel Chi/Susanne Düchting/Jens Schröter (Hrsg.): *ephemer temporär provisorisch. Aspekte von Zeit und Zeitlichkeit in Medien, Kunst und Design*, Essen 2002, S. 140-155.

Welches Reale?

Ich möchte Beziehungen und Ähnlichkeiten zwischen den verschiedenen bild-dokumentarischen Formen aus Populärkultur und Kunst ausmachen und an Hand des dänischen Filmes REJSEN PÅ OPHAVET zeigen, dass der Umgang mit Wirklichkeit ein spielerischer ist und der Dokumentarfilm weder in ästhetischer noch in narrativer Hinsicht Berührungspunkte mit amateurhaftem oder privatem Bildmaterial hat. Mich interessiert in diesem Zusammenhang bilddokumentarischer Formen besonders das Phänomen Selbstdarstellung und der damit verbundene Ausdruck von Narzissmus.

Meine These ist, dass in professionellen wie amateurhaften, künstlerischen und nicht-künstlerischen Bildproduktionen heute ein spezifischer Authentizitätscode Anwendung findet: das bedeutet, dass es eine stillschweigende oder laute Verständigung darüber gibt, was als authentisch angesehen wird. Die Frage nach der Referenz ist schlicht überflüssig geworden bzw. als Teil des Spiels dem Vergessen anheim gefallen. Das Dokumentarische und mit diesem Genre das, was man als Reales/Realität bezeichnet (hat), ist immer schon Ausdruck einer Krise der begrifflichen Fassung: «Das Reale ist immer im Begriff der Auflösung, des Auseinanderbrechens und Umbrechens und Durchbrechens, Entfaltens, der Veränderung, des Entgleitens und des Übergangs.»⁷

War das Authentische bei BIG BROTHER-Formaten im Fernsehen und in Homevideos vor einigen Jahren noch Produkt einer Laborsituation⁸, so sind die gegenwärtigen Filmproduktionen im Internet bewusst gestaltete Simulakren. Man gewinnt den Eindruck, dass wir die Illusion und den Traum von Authentizität nähren, um sie letztlich abzuschaffen. Oder in den Worten von Jean Baudrillard: «Es geht nicht mehr um die Imitation, um die Verdoppelung oder um die Parodie. Es geht um die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen.»⁹ Die diversen Formen performativer Selbstbeschreibungen, die sich in verschiedenen medialen Bereichen (Fernsehen, Dokumentarfilm, Internet) ausbreiten, fasse ich unter dem Begriff *Kulturen des Selbst* zusammen.

Die Reise zum Ursprung

Als eine Auseinandersetzung mit der eigenen Individualität und Identität ist auch der Film REJSEN PÅ OPHAVET von Max Kestner¹⁰ zu betrachten. DIE REISE

7 Hartmut Bitomsky: *Kinowahrheit*. Ilka Schaarschmidt (Hrsg.), Berlin 2003, S. 212.

8 Beilenhoff: «Das Authentische» (wie Anm. 3).

9 Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*, Berlin 1978, S. 9.

10 REJSEN PÅ OPHAVET DK 2004, englischer Titel: MAX BY CHANCE (deutsch: DIE REISE ZUM URSPRUNG), Premiere 6.11.2004 auf dem Dokilmfestival Cph: dox, Kopenhagen.



Abb. 1: REJSEN PÅ OPHAVET

ZUM URSPRUNG ist ein 30-minütiger Film über die Lebensgeschichte von Max, dem Filmemacher. Ein filmisches Selbstporträt, das untersucht, was den Menschen ausmacht, wie er mit seiner Familie, der Kultur, dem Herkunftsland verbunden ist. Und doch ist es zugleich die Lebensgeschichte von uns allen. Mit fremdem, gefundenem Material – *Found Footage* – inszeniert er eine Lebensgeschichte, eine Selbstdarstellung in Ich-Form. Wo kommen wir her, welche Zufälligkeiten führen dazu, dass wir uns hier oder dort befinden, dass wir in bestimmten Familien verstrickt sind.

Der Film beginnt mit folgenden Worten: «Als ich klein war, gab es immer Schnee im Winter und Sonne im Sommer. Das kann man auf unseren Familienfotos sehen.»

Die gezeigten Fotos vom Haus (Abb. 1) werden mit Schneeflocken und Einfärbungen versehen: Die private Knipserfotografie wird nobilitiert: sie soll angeblich zeigen, was und wie es war. Fotografien rufen Erinnerungen wach, sie sind dazu da, ein Erlebnis zu generieren.

Kestner möchte, dass die Bilder fließen, um das Erlebnis zu vergrößern, deshalb animiert er die Fotos, die aus dem Familienalbum stammen: er baut einen Vordergrund ein, gibt ihnen Dreidimensionalität, bewegt die Kamera darüber, lässt im Vordergrund Schnee fallen und Wind durch Bäume säuseln.

Der Film besteht aus kaleidoskopartigen Bildmontagen, mithin augenzwinkernden Hinweisen darauf, dass wir stets an die Referenz von Fotografien glauben, obgleich hier farbliche und andere Bearbeitungen sichtbar sind, ja, teilweise die Fotos in Bewegung geraten, indem sie ins Dreidimensionale animiert



Abb. 2: REJSEN PÅ OPHAVET

werden. Die Verwendung von privatem Bildmaterial, von Amateurfotografien und Amateurfilmen, verleitet mich zu der These, dass in diesen unprofessionellen Bildern ein Authentizitätsversprechen liegt. In der künstlerischen Auseinandersetzung tritt das Alltagsleben in den Vordergrund – das korrespondiert mit einer neuen Bedeutung der Amateure im medialen Kontext überhaupt.

Max wird 1969 von politisch engagierten und der dänischen Hippiebewegung nahe stehenden Eltern in Kopenhagen geboren. Eine Familienabstimmung ist gegen ein Geschwisterkind, er darf Einzelkind bleiben, das sagt die Stimme aus dem Off. Max Kestner erzählt in diesem Film Geschichten von seinen acht Urgroßeltern und deren 103 Großkeltern, streift dabei politische Ereignisse, Kriegsgeschichten, Arbeitswelten, Kindheitserinnerungen.

Der Film verwendet privates Super-8-Footage-Material und Ausschnitte aus wissenschaftlichen Filmen, private und öffentliche Fotos und ausgestellte, neu aufgenommene Gegenstände. Das große Ganze, das Universum, und die Genealogie der Familie wird mit dem Kleinen verbunden: zum Beispiel der Seemannspullover der Marke 'Sailor' (Abb. 2) oder bestimmte Sportschuhe aus Max' Kindheit, die wie in einem Bilderrätsel vorgestellt werden. In diesen Mikro-Makro-Relationen wird eine scheinbare Zufälligkeit inszeniert, die die Dinge und Ereignisse miteinander verbindet. Max Kestner kommentiert:

Ich versuche mir vorzustellen, wie man die Summe all dessen geworden ist, was an einem im Leben so vorbeigezogen ist – auch das, was man kaum bemerkt hat – zusammen mit all jenem, das an den Groß-



Abb. 3: REJSEN PÅ OPHAVET

eltern, Urgroßeltern und Ururgroßeltern vorbei gegliiten ist. Das alles zusammen ist in uns. Deshalb habe ich versucht, ein großes Sammelurium zu schaffen, eine Art Chaos, wo es dennoch eine Ordnung gibt, aber eine Ordnung, die man nicht überblicken kann – nur spüren.¹¹

Kestner unternimmt Operationen mit den Bildern und gibt ihnen eine Bedeutung zurück: «Nur indem man das Bild vom Realen befreit, wird man ihm seine Kraft zurückgeben, und nur indem man dem Bild seine Spezifität zurückgibt [...] kann das Reale seinerseits sein wirkliches Bild wieder finden.»¹²

Eine Arbeitstechnik, die sich durch den Film zieht, ist das Mapping (Abb. 3): Eine Kartographie der Ahnenforschung und gleichzeitig erinnert es an das bekannte Memory-Spiel: Durch das Aufdecken von Feldern entsteht ein Muster, das bei weiterer Aktion aber auch wieder verschwinden kann, ein neues Muster entsteht zufällig. Max Kestner will damit dem Zufall auf die Spur kommen. Denn um den Zufall geht es in dieser Selbstdarstellung und natürlich auch um Chaos, in dem eine irgendwie geartete Ordnung herrscht. Während die Animation der Fotos unterstreicht, dass es beim Geschichtenerzählen um ein Erinnerungsvermögen geht, steht das Mapping für ein bewusstes Ein- und Ausblen-

11 Interview mit Max Kestner: «Claus Christensen, Max og Kaos». In: *EKKO – Magasinet om film og medier*, 23 (2005), S. 38–42, hier: S. 38.

12 Jean Baudrillard: *Der unmögliche Tausch*, Berlin 2000, S. 196.

den von Geschichte, eine Art wissenschaftliche Zugangsweise. Beide Verfahren generieren das Dasein als Zufall: Max Kestner ortet die Spielräume einer Wahrheitsproduktion aus, die durch den Zufall geadet wird und geht dabei weit in die Familiengeschichte zurück. Bei diesem Mapping geht es nicht nur um eine quasi-wissenschaftliche Methode, dem Zufall auf die Spur zu kommen, sondern auch darum, dass der Däne Max Kestner selbst Nachfahre verschiedener Einwanderer und Auswanderer ist: ein unpräventiöser Hinweis auf die multiethnische Zusammensetzung der dänischen Bevölkerung, wie der europäischen überhaupt. Das Mapping ist aber auch noch Hinweis auf die stark beobachtende Funktion heutiger *locative media* und Georeferenzierung, wie sie global auf Internetplattformen oder mit Google-Maps angewendet werden können.

«Das Zufällige ist das, was keine Ordnung hat. Aber man kann nie wissen, ob dort eine Ordnung ist, bevor man sie gesehen hat. Deshalb kann es eine Ordnung in allem geben, und wenn das der Fall ist, gibt es den Zufall nicht.»¹³ *Taggen* im Internet ist eine vergleichbare zufällige Geschichten-Produktion.

Das hohe Tempo des Films soll das logische und kritische Mitdenken des Zuschauers verhindern und stattdessen das *Erlebnis* in den Vordergrund stellen. Ein Erlebnis ist eine sehr viel komplexere Angelegenheit und beinhaltet viel mehr Informationen als ein Gedanke, resümiert Kestner.¹⁴ Das (visuelle) Erlebnis zum Ausgangspunkt zu machen, ist eine Idee, die dem Forschungsfeld Visuelle Kultur eigen ist: Fernab von disziplinären Grenzen wird das «Etwas-fand-statt» (Gilles Deleuze) interdisziplinär und in seiner multimedialen Komplexität untersucht.¹⁵

Max Kestner schloss 1997 die Dänische Filmschule ab. Einige Jahre hat er beim Dänischen Fernsehen als Regisseur gearbeitet. Für die Dokumentarfilm-TV-Serie NEDE PÅ JORDEN (DK 2004) begleitete und inszenierte er Arbeiter und Arbeiterinnen einer Fabrik für Rettungsboote, VIKING, in Esbjerg. Als Kinofilm lief eine redigierte Fassung auch in deutscher Synchronisation (SCHÖNE BESCHERUNG, 2005 auch im deutschen Fernsehen). Kestner erhielt 2005 den Carl Theodor Dreyer-Preis für besonderen künstlerischen Einsatz. In der Laudatio von Peter Schepelern hieß es: «Er benutzt die dokumentarische Form und das dokumentarische Genre, um damit zu dichten. [...] Die Wirklichkeit wird souverän zu einer künstlerischen, einer dichterischen Aussage geformt.»¹⁶

Die Arbeit Kestners an der Realität ist eine Arbeit an einer Geschichte, eine Wahl, eine Auswahl, es sind seine Erlebnisse mit dem Material. Dieses Vorgehen ist weit entfernt von dem puristischen und moralischen Anspruch, der

13 Max Kestner, REJSEN PÅ OPHAVET.

14 Kestner: «Christensen, Max» (wie Anm. 11), S. 40.

15 Siehe die Positionen von Irit Rogoff. *Terra Infirma. Geography's Visual Culture*. Cambridge 2000; Susanne Regener: «Visuelle Kultur». In: Ruth Ayaß/Jörg Bergmann (Hrsg.): *Qualitative Methoden der Medienforschung*, Reinbek 2006, S. 435-455.

16 Peter Schepelern: «Dreyer Prisen til Max Kestner». In: *EKKO*, online <http://www.ekko.dk/index.asp?allowbreak=Nej&id=119> (16.3.07).

im *Dogumentary-Manifest* formuliert wird. In dem Glauben, den Produkten von Journalisten einen besseren Dokumentarfilm entgegen zu setzen, verfolgen die Dogumentary-Filmmacher ein Spiel nach ihren Regeln, lassen zum Beispiel Archivbilder weg, Rekonstruktionen sind verboten und Manipulationen mit Bild und Ton. Das sei ein Projekt, «das den Dokumentarfilm zurück zur Wirklichkeit führen sollte.»¹⁷

Kestner selbst macht keinen Unterschied zwischen Dokumentarfilm und Fiktionsfilm. Er setzt sich für eine neue Betrachtung des Begriffs Wahrheit ein. Es irritiert ihn, dass es eine allgemeine Vorstellung darüber gibt, «dass, wenn ein Film bewusst geplant und durchdacht ist, bevor er aufgenommen wird, er nicht wahr sein soll. Dass die Wahrheit zu den Filmen gehören soll, die bewusstlos, ungeplant und undurchdacht aufgenommen werden. Mit anderen Worten: Nicht jede Sprache ist gleich wahr.»¹⁸

Hyperrealität Fernsehen

Der Kampf um Individualität und Wahrheit der Performance wird bekanntermaßen, wir verfolgen das seit einigen Jahren, in den Medien Fernsehen und Computer ausgefochten. Dabei spielt das Amateurformat eine immer größere Rolle: Technische und ökonomische Aspekte des Filmens sind heute durch die digitalen Apparate zwischen den professionellen und den Amateurfilmern von geringerer Bedeutung. Außerdem geht die bewusste inszenatorische Strategie von professionellem Dokumentarfilm und Spielfilm dahin, das Amateurformat einzubeziehen. «*Reality TV* als Fernsehformat ist mit dem Amateurvideo entstanden und hat professionell den Amateur-Touch für die Fiktion von Authentizität immer beibehalten.»¹⁹ Reality-Fernsehen – das bedeutet Selbstdarstellung von Amateuren in eigens dafür geschaffenen Formaten wie *BIG BROTHER*, so genannten Schmutzel-Talk Shows am Nachmittag (RTL, PRO7, SAT) mit Laiendarstellern und Gästen aus unteren sozialen Schichten, sowie diversen Shows, die einen sozialpädagogischen Impetus vortäuschen wie *HAUSFRAUENTAUSCH* und *SUPER NANNY* (RTL). Die einzelnen Schicksale, die hier inszeniert werden und der Live-Charakter der Sendungen wollen das Authentizitätsversprechen noch erhöhen: Tratsch und Klatsch, Voyeurismus, Pöbeleien, Verletzungen, Veröhnungen – all diese Affekte, in einer manischen Alltagssprache vorgetragen, sollen wirken wie direkt aus dem Alltagsleben hervorgegangen. Eine ideologiekritische Einschätzung, nach der aber dieses *dirty TV* oder *Trash TV* als Ersatz

17 Vestergaard: «Von Triers Dogumentary-Manifest» (wie Anm. 5).

18 Max Kestner: «Essay». In: *EKKO – Magasinet om film og medier* 23 (2005), S. 41f.

19 Joachim Paech: «Der andere Film – der Film des (der) Anderen im Film». In: Harro Segeberg (Hrsg.): *Die Medien und ihre Technik*. Marburg 2004, S. 317–335, hier: S. 319.

für Wirklichkeit in unserer Kultur funktioniert, greift zu kurz. Mit Christoph Tholen bin ich der Meinung, dass hier Selbstbilder produziert werden, «ein kollektives Imaginäres, welches weder bloß real noch fiktiv ist.»²⁰ Im Baudrillardischen Sinne wird eine Hyperrealität des fiktiven Szenarios im Fernsehen ausgebreitet, die ironisierend in Internetforen (z. B. tvforen.net) auf den Fake-Wert untersucht wird. Die «Prostitution des Privaten» ist in den Talkshows und anderen Mottoshows (DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR) Ausdruck einer neuen Blickordnung, bei der die Machttechniken der Kontrollgesellschaft quasi nach innen gewendet sind.²¹ Der Laie setzt sich den Regeln der Inszenierung, dem Moderator, den Studiogästen und den unsichtbaren Fernsehzuschauern freiwillig aus und konturiert in dieser Performance seine Gestalt.

Wessen Wahrheit – so kann man mit der Philosophie Max Kestners fragen – entwickelt sich in diesem Szenario?

Der freiwillige Selbstdarstellungsboom, der sich derzeit im Internet abspielt, zeigt auf einer weiteren Stufe, dass der Blick der Macht verinnerlicht ist und der Mensch sich zum Zentrum der Blickvielfalt macht. Durch spezifische Software, lokative Medien und Rechnerallgegenwart werden neue Formsprachen entwickelt, die die jeweiligen Geschichten und Bearbeitungen von visuellem Material generieren – welchen Anteil und welche Selbstbestimmung der User an diesen «Wahrheiten» hat, ist zu ergründen.²²

Modelle der Selbstdarstellung

In Weblogs, die vorwiegend narrativ geprägt sind, oder in Blogs, die die eigenen Fotoalben aufnehmen (*Flickr*, *MySpace* oder andere kleinere Internetforen) werden private, bisweilen intime Notizen und Bilder eingestellt. Mit dem Aufkommen videofähiger Handys in der jüngsten Vergangenheit expandiert die filmische Selbstdarstellung, die auf Webseiten wie *YouTube*, *MySpace* und *YouPorn* an die Öffentlichkeit kommt. Mittels Ranking-Verfahren werden die eingestellten Produkte bewertet, und für manche User ist es erklärtes Ziel, darüber irgendwie berühmt werden zu wollen.

Sind sich die User eigentlich bewusst darüber, was und wie viel sie an Privatem veröffentlichen und was sie besser zurück halten sollten? Sind Selbstdarstellung und informationelle Selbstbestimmung im Internet vereinbar bzw. wissen die User, welche Gefahren die Bewegung im Netz birgt? Für den Big Brother-Boom wurde angenommen, dass die Beteiligten sehr wohl einen kontrollierten

20 Christoph Tholen: *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*. Frankfurt a.M. 2002, S. 151.

21 Siehe ebd., S. 152.

22 Siehe Regener: «Visuelle Kultur» (wie Anm. 15), S. 442f.

Umgang mit der Art und Weise ihrer Präsentation pflegten. «Ich habe schon den Eindruck», sagt Bettina Sokol, Landesbeauftragte für Datenschutz NRW im Jahre 2000,

dass auch die Menschen, die ihr Leben öffentlich machen, wissen, was sie für sich behalten wollen. So werden beispielsweise diejenigen, die sich in den Container von Hürth begeben haben, vorher festgelegt haben, was sie von sich preisgeben und was nicht. Das hat man deutlich bei den Leuten der ersten Staffel der Serie gemerkt, als sie in Interviews zu bestimmten Situationen gesagt haben: «Jetzt ist Schluss. Jetzt ist das privat.»²³

Der Vorstoß ins Fernsehen und ins Internet von einer Klientel, die bislang keine Möglichkeit hatte, sich selbst öffentlich zu präsentieren, hat die Reflexion von Wahrheit und Realität verändert. Nicht nur die Möglichkeit des Auftretens in einschlägigen Sendungen, sondern auch die Verknüpfungen von TV und Internet und schließlich das digitale Fernsehen bewirkten eine veränderte Integration des Mediums in die Alltagswelt. Gleichzeitig verändern sich durch den Mediengebrauch soziale Handlungsansätze, Bewusstseinstellungen und mit hin auch Prägungen sozialer Identität. Um 2000 noch konnte man aus Sicht der medienwissenschaftlichen Rezeptionsforschung den praktischen Sinn des Fernsehens in seinem Angebot an «Modellen erfolgreicher Selbstdarstellung» beschreiben.²⁴ Seitdem macht sich mehr und mehr ein Medienumbruch geltend, der unter dem Einfluss intermedialer, digitaler Strategien und neuer Computer-Software Fernsehen und Internet verschränkt und zu einer Partizipation des Users (der Ausdruck des Zuschauers ist generell passé) an der Informationsproduktion und an der Produktion von Identitätsmodellen führt.

Insbesondere Jugendliche leisten sich heute Multimedia-Handys (oder benutzen die Kurzfilm-Einrichtung ihrer digitalen Fotokamera), mit denen sie Filme herstellen: Spots über Tiere, Hobbys wie Stricken, Skateboarden, selbstgemachte Comedians aber auch Gewaltfilme wie das Happy Slapping. Ein Handy-Film-Boom regt zurzeit Amateure an, Spielfilmcharakter in Filme von einer Minute Länge zu bringen.²⁵ Große Plattformen und Communities eignen sich für die Veröffentlichung der privaten Bilderzeugnisse besser als eigene Home-

23 «Was reizt die Menschen an Big Brother?», Christiane Schulzki-Haddouti im Interview mit der Datenschützerin NRW Bettina Sokol». In: *Telepolis*, 2.11.2000 (www.heise.de/tp/issue/r4/artikel/4/4172/1.html)

24 Siehe Ralph Weiß: ««Praktischer Sinn», soziale Identität und Fern-Sehen». In: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 48. Jg. 1/2000, S. 42-62, hier: S. 60.

25 Während ich dies schreibe, ist man sich in Berlin vor Handy-Kameras nicht mehr sicher; siehe <http://mobilefilmfestival.polylog.tv/preise.php>; <http://www.spiegel.de/netzwelt/mobil/0,1518,472221,00.html> (15.3.07).

pages, denn um wahrgenommen zu werden, braucht es große Netzwerke und eine Oberfläche, die das Selbstzeugnis einbindet und weiter vermarktet. Aktuelles Beispiel von <user-generated> Spielfilm ist das Vorhaben von Detlev Buck, aus Amateurfilmchen über die Fußball-Europa-Meisterschaft 2008 einen Kinofilm herzustellen.²⁶

Im Internet schaffen Amateure kleine Welten, und ähnlich wie bei Max Kestners Mapping werden zufällig immer wieder neue größere Einheiten erstellt, indem Techniken des Tagging verwendet werden. Das Tagging beruht auf Tools, die gemeinschaftliches Indexieren oder Bookmarks erlauben, d. h. Zusatzinformationen über die eingesandten Daten werden für ihre Speicherung aufgenommen. Die Plattform *YouTube* zum Beispiel betreibt diese Methode, um Filme, Themen, Namen usw. miteinander zu verknüpfen. Dadurch entstehen, wie beim Memory Spiel aus dem Film von Max Kestner, immer neue Beziehungen, Muster, Welten, ein ungeheures Bildermeer. Während allerdings der Filmemacher Max Kestner die Produktion des Zufalls und damit eine Form der <Wahrheitsgenerierung> selbst in den Händen hält und den Zufall inszeniert, sind die Internet-Amateure in ihrem *Self-Editing* relativ begrenzt und vor weiteren Zufällen nicht sicher. Hier gelten Bedingungen der Anwendungssoftware, die Regeln des Webforums und das Verhalten der Online-Community.

Ein Beispiel für diese Zufallsverbindungen: Berühmt geworden ist das Gehampel des übergewichtigen Gary Brotsma aus Rumänien. Mit einem Karaoke-Gestus, allerdings extrem eingeschränkt im Sitzen, bewegt er Lippen und Körper zu dem Song «Dragostea Din Tei» der rumänischen Band O-Zone. Dieses private Video-Material, einmal bei *YouTube* eingestellt, wird Gegenstand für Bilderwanderungen, die der Autor keinesfalls mehr steuern kann. Wie bei einer kommerziellen Marketingstrategie wurde es zum viralen Material, d. h. das anderthalb Minuten lange Video verbreitete sich wie ein Virus: Vom Ursprungsort gelangte das so genannte NUMA NUMA-Video von Gary Brotsma durch Verlinkungen auf zahlreiche andere private Seiten. Durch diese Beschleunigung wurde es Kult und fand viele Nachahmer, die ihrerseits ihre Kopien und modifizierten Filme als Responses bei *YouTube* einstellten. Mir erscheint dieses Phänomen als eine kreative Fortsetzung der eintönigen Webcamstudien, durch die User sich während der Arbeit am Computer, Familien in Wohnzimmern, Mütter in Küchen beobachten ließen. Virales Material, wie das NUMA NUMA-Video transferiert auch in klassische Medien. Und möglicherweise erst aus dieser Kombination von neuen und alten Medien entstand eine <Numania>. Der Publicity wollte sich der Autor entziehen, doch dann produzierte er ein neu-

26 Der Regisseur Detlev Buck nutzt dazu die YouTube-Plattform: 23 Tage: <http://www.google.de/intl/de/23days> (23.6.2008).



Abb. 4: Gary Brolsma: THE NUMA NUMA DANCE

es Video: NEW NUMA – THE RETURN OF GARY BROLSMA.²⁷ Das Mapping, das für diese Geschichte und immer wieder Modifikationen davon verantwortlich ist, ist ein komplexes Spiel, in dem andere Amateure/User, das Tagging-Programm des Webforums, Redakteure aus Offline-Bereichen und Betreiber weiterer Feature-Seiten (garybrolsma.net, newnuma.com) den Authentizitätscode umreißen bzw. einen neuen schaffen. Die Vereinbarung darüber, wie authentisch, echt, wirklich, glaubwürdig der dicke Protagonist ist und welche Botschaft er transportiert, ist nicht Sache eines Einzelnen oder eines einzelnen visuellen Produkts, sondern der Code entsteht in einer intermedialen Verflechtung und interpersonellen Zusammenarbeit. Das NUMA-NUMA-Video ist ein hervorragendes Beispiel für die Verquickung von Amateurarbeit und Kommerzstrategie, jene Verbindung, die man gerade bei *YouTube* ausschließen möchte, wie das nächste Beispiel zeigt.

27 Siehe auch die eigene Website, bei der fraglich bleibt, wie stark er selbst daran beteiligt ist. Hier wird die Geschichte des Hypes dargestellt und immer wieder Links zu YouTube geschaltet: <http://www.newnuma.com> (16.3.07).

Lonelygirl15 – unter dieser Bezeichnung wird seit Juni 2006 ein Video-Blog auf *YouTube* geführt. Hier wird ein weiterer Authentizitätscode sichtbar und exemplarisch die These von der Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen gestützt. Unter der passenden Überschrift «Nur falsch ist wirklich echt» hat Frank Patalong in der Netzkultur-Rubrik von *SpiegelOnline* die Selbstdarstellungsvorgänge und Web-Beichten des Teenagers Bree auf *YouTube* dokumentiert.

Lonelygirl15 ist ein sehr gut geschminktes Mädchen, das via Web-

cam in ihrem Teeniezimmer der Online-Community von ihrem strengen Elternhaus, von Phantasien, Wünschen und Liebeskummer erzählt. Die Postings erhielten Seriencharakter; mit gefilmten Reaktionen wurde geantwortet, in Foren wurden die Inhalte diskutiert. Das angeblich so einsame Mädchen hatte sich auf prominente Beiträge in der *YouTube*-Community bezogen und geriet darüber selbst schnell in den Aufmerksamkeitsradius der virtuellen Gemeinschaft. Nachdem von *Lonelygirl15* ein Video eingestellt wurde, das wie ein professionell gedrehter Film aussah, wurde über Echtheit, Wahrheit, Fake und Betrug bei *YouTube* und *MySpace* und aber auch in den klassischen Medien diskutiert. Die Community war gespalten: Für viele war Bree nicht nur cool, sondern musste auch wahr sein. Andere, wie der Star des Netzwerkes, Renetto, sprachen von Realitätsverlust, gerieten in Rage und meinten, *Lonelygirl15* sollte rausgeschmissen werden – wegen Betrug an den Usern, die tausendfach auf die Geschichten Videofilme eingeschendet hatten. Ebenso vehement wurde die Kommerzialisierung entrüftet zur Kenntnis genommen und für die User-Gemeinschaft für schädlich befunden. Bekannt wurde nämlich, dass eine Werbe-

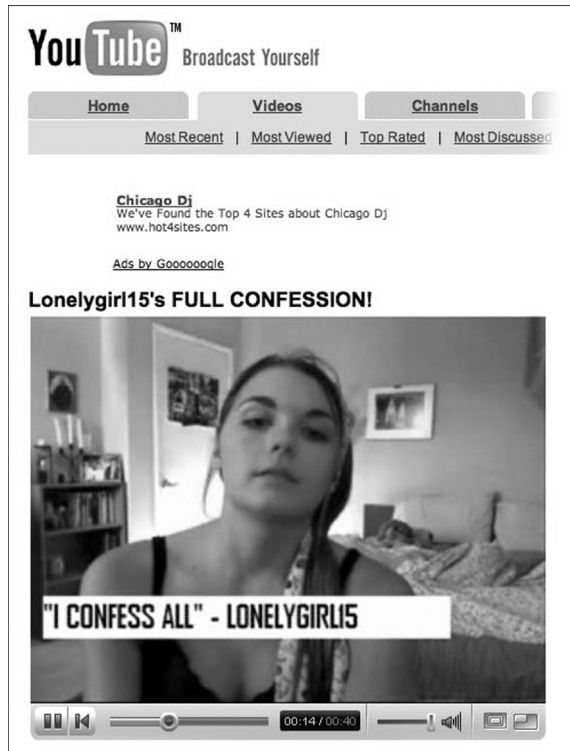


Abb. 5: *Lonelygirl15*

agentur den Auftritt der Schauspielerin Jessica, alias Bree, geplant hatte, mit der Absicht, eine neue Kunstform im Internet-Forum zu kreieren. «Our intention from the outset has been to tell a story – A story that could only be told using the medium of video blogs and the distribution power of the internet. A story that is interactive and constantly evolving with the audience.»²⁸ Die «Wahrheit» hieß von Seiten der Betreiber: «a realistic fictional story» und wurde von den Usern folgendermaßen kommentiert: «*Lonelygirl15* is fake...who cares ... it's the internet!»²⁹

Glaubwürdigkeit

Aus der Sicht Jean Baudrillards ist unser Kampf um Individualität und Identität, der seit zweihundert Jahren die moderne Zivilisation in Atem hält, ein verkrampfter:

Wir wollen mit allen Mitteln eine Identität finden. Wenn es sein muss, jagen wir auch der eines anderen nach (wie z. B. Sophie Calle in ihrer Arbeit «La Suite Vénitienne»). Oder wir suchen uns unzählige vergängliche Identitäten im Netz. Oder wir versuchen, uns auf jede mögliche Art von Identitäten zu befreien, als wollten wir uns einer Last oder einer Verkleidung entledigen. Alles geschieht, als seien wir von einem «natürlichen» Zustand des Menschen, einer Offenheit uns selbst gegenüber, zu Geiseln geworden. Es ist, als ob Freiheit und Individualität künstliche Zustände wären, also Zustände, die uns wie ein moralischer Imperativ aufgezwängt sind. Die Wirklichkeit selbst ist ein künstlicher Zustand geworden.³⁰

Für die Suche nach der eigenen Identität sind die neuen Netzwerke im Internet mit zahlreichen Tools ausgestattet, die es den Medienamateuren erleichtern, Verbindungen, Spiegelungen, Neudefinitionen, Experimente der Selbstdarstellung vorzunehmen. In diesem künstlichen Zustand richten sich die User ein und kreieren ihre Vorstellungen von Authentizität: Sie wiederholen, was sie kennen (Doku-Soaps), spielen mit den technischen Möglichkeiten, die ihnen als User zur Verfügung stehen; obwohl sie eingebunden sind in spezifische Techniktools und Strategien von Internetforen, entscheiden die User über die Au-

28 Frank Patalong: «Nur falsch ist wirklich echt». *Spiegel Online* 11.9.2006, www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,436070,00.html.

29 Added September 09, 2006, from Emmalene, aus: http://www.youtube.com/watch?v=LK_1GLUCogw (15.3.07).

30 Jean Baudrillard: «Lob der Singularität». In: *Kunstforum*, Bd. 181, 2006, S. 68-71, hier: S. 68.

thentizität der visuellen Ereignisse und stellen sich selbst darin dar. Trotz oder gerade wegen der Entlarvung von *Loneylgirl15* als Fake läuft der Videoblog mit gesteigerter Attraktivität weiter und hat daneben zahlreiche «a-tribute-to-Foren» initiiert. Die Fangemeinde hat ihren eigenen Code.

Max Kestner, als Vertreter einer Dokumentarfilm-Generation, die eine neue Formsprache sucht, führt in seinem Film *REJSEN PÅ OPHAVET* (Engl.: *MAX BY CHANCE*) eine Dimension ein: statt Wahrheit Glaubwürdigkeit. «Wenn wir uns nicht verantwortlich für unsere eigenen Geschichten bekennen, werden sie verlogen und langweilig werden. Die Wahrheit liegt im Bauch. Der ist das Instrument, mit dem wir die Glaubwürdigkeit einer Szene beurteilen. Wenn das wirkt, ist es wahr. Die Wahrheit, die meine ist.»³¹

Kestner macht keinen Unterschied zwischen den Genres: sowohl Spielfilm als auch Dokumentarfilm sollten sich gleichermaßen zur Glaubwürdigkeit verhalten. Max Kestners Film ist eine künstlerische Reflexion über gegenwärtige Bildproduktionen: «Die Wahrheit, die meine ist» steht für ein universelles Zeichen und eine Verallgemeinerung des Authentizitätscodes auch über den künstlerischen Film hinaus.

Nicht Wahrheit wird in Verbindung mit Wirklichkeit gebracht, sondern Wahrheit entwickelt sich erst mit einer Formsprache, die die Geschichte von etwas erzählt. Wirklichkeit ist nur das Material, wie die Tinte im Füller.³²

31 Kestner: «Essay» (wie Anm. 18), S. 42.

32 Siehe ebd. Viele Zuschauer auf dem Leipziger Dokumentarfilmfestival 2005 kritisierten *NEDE PÅ JORDEN* als reine Fiktion und verließen den Saal.