

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 hinfort 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>