

Kino der Lüge

Kratochwill, Kerstin (Ed.); Steinlein, Almut (Ed.)

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerk / collection

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

transcript Verlag

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kratochwill, K., & Steinlein, A. (Hrsg.). (2004). *Kino der Lüge* (Film). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839401804>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



KERSTIN KRATOCHWILL, ALMUT STEINLEIN (Hg.)

K I N D E R L Ü G E N

[transcript]

Kerstin Kratochwill/Almut Steinlein (Hg.)
Kino der Lüge

KERSTIN KRATOCHWILL/ALMUT STEINLEIN (Hg.)
Kino der Lüge

[transcript]

*Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der
Deutschen Forschungsgemeinschaft.*



**This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.**

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Angaben sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2004 transcript Verlag, Bielefeld
Umschlaggestaltung:
Kordula Röckenhaus, Bielefeld,
Lektorat & Satz:
Kerstin Kratochwill/Almut Steinlein
Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar
ISBN 3-89942-180-9

INHALT

Vorwort

7

Kleine Apologie des Kinos der Lüge: Zur Einführung

JOCHEN MECKE

9

Fotografische Wirklichkeit und subjektive Imagination: Zur Problematik der Wahrnehmung in Antonionis *Blow Up*

ALMUT STEINLEIN UND NICOLE BRANDSTETTER

27

***Der Clou* - Lüge und Fassade**

KATHARINA STRAUSS

39

»Die Menschen lügen nun mal. Aber niemand gibt es zu. Sie wissen nicht mal, dass sie lügen.«: Zur Relativität von Wirklichkeit und Wahrheit in *Rashomon*

ALEXANDER FLIERL

49

5

**Den richtigen Blick für das falsche Spiel:
Peter Greenaways *The Draughtsman's Contract***

ERWIN PETZI

71

***Das Leben, ein Pfeifen auf Ideologie und Lüge, ein Lied auf
die (künstlerische) Freiheit***

MAGDALENA MANCAS UND DOREN WOHLLEBEN

87

**Emir Kusturicas *Schwarze Katze - Weißer Kater*
als Allegorie der multikulturellen jugoslawischen Identität**

ANDREJA ZORIC

105

**»Sagt mir Die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?«
Zur Anthropologie, Ökonomie und Ontologie
in David Cronenbergs *eXistenZ***

STEFFEN GRESCHONIG UND VÍTEZSLAV HORÁK

135

**»If she's told you her name is Alice, she's lying«
Als Geisterfahrer unterwegs auf dem *Lost Highway*.
David Lynchs Tunnelblick als Reflektor
von Selbstlüge und Identitätssuche**

KERSTIN KRATOCHWILL UND CHRISTINE SIMONE SING

153

Autorenverzeichnis

193

Der vorliegende Band ist das Ergebnis der Filmreihe *Kino der Lüge*, die das DFG-Graduiertenkolleg *Kulturen der Lüge* der Universität Regensburg in Zusammenarbeit mit der Filmgalerie im Sommer 2002 veranstaltete. Das erfolgreiche Gelingen dieser Veranstaltung ist das Verdienst einer Arbeitsgruppe, in der sich Christine Simone Sing, Steffen Greschonig, Erwin Petzi, sowie die beiden Herausgeberinnen des Sammelbandes engagiert haben. Wertvolle und tatkräftige Hilfestellung bei der graphisch-künstlerischen Programmgestaltung leistete Jochen Lämmel. Dank ist an dieser Stelle zu richten auch an die Filmgalerie und ihren Leiter Medard Kammermeier für die Bereitschaft, sich auf das Experiment einer Reihe zum *Kino der Lüge* einzulassen und mit Engagement durchzuführen. Für die großzügige Finanzierung des Projektes bedanken wir uns bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG). Betont werden soll nicht zuletzt auch die freundliche Unterstützung des Sprechers des Graduiertenkollegs, Herrn Prof. Dr. Jochen Mecke, insbesondere für die fachliche Beratung sowie die theoretische Rahmung der Beiträge durch seine Einleitung.

Regensburg, November 2003

KLEINE APOLOGIE DES KINOS DER LÜGE: ZUR EINFÜHRUNG

JOCHEN MECKE

Lüge und Kino

Der Titel »Kino der Lüge« umfasst in seiner Doppeldeutigkeit zwei Aspekte der Beziehung zwischen Lüge und Kino, die in dem vorliegenden Band eine Rolle spielen: Es geht sowohl um ein Kino, das von der Lüge erzählt als auch um ein Kino, das sich selbst der Täuschung und der Lüge verschrieben hat. Mit diesem Thema stellen sich die in diesem Band versammelten Essays einer mehrfachen Herausforderung. Denn seine technischen und semiotischen Grundlagen prädestinieren das Kino nicht für die Lüge: Als Medium des Realen scheint es auf die authentische, weil mechanische Reproduktion der Wirklichkeit abonniert, als Medium des Imaginären befindet es sich jenseits von Wahrheit und Lüge. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Bilder das Lügen erst einige Zeit nach dem Laufen lernten (s.u.). Die Gründe dafür sind vielfältig. Die Lüge, so zeigt ein Blick auf ihre Theorie und ihre Geschichte, ist eine hochkomplexe Zeichenpraxis, die dem Lügner eine Reihe von komplizierten intellektuellen Fähigkeiten abverlangt.¹ Vor allem muss er in der Lage sein, eine wahre, seiner Überzeugung entsprechende Äußerung, durch eine seiner Auffassung nach falsche, zu verdecken.² Und genau genommen muss er auch diese

1 Vgl. S. Dietzsch: Kleine Kulturgeschichte der Lüge, Leipzig 1998 und M. Bettentini: Eine kleine Geschichte der Lüge: Von Odysseus bis Pinocchio, Berlin 2003. Eine Theoriegeschichte der Lüge findet sich in: A. Baruzzi: Philosophie der Lüge, Darmstadt 1996.

2 Vgl. H. Weinrich: Linguistik der Lüge, Heidelberg 1974⁵

Verdeckung noch verdecken, zumindest dann, wenn er mit seiner Lüge Erfolg haben will. Während also ausnahmslos alle Äußerungen nur dann wirksam sind, wenn sie ihr Vorliegen durch sprachliche und nicht-sprachliche Zeichen signalisieren, gilt für die Lüge das genaue Gegenteil: Sie ist ein sprachlicher oder semiotischer Akt, der nur dann funktioniert, wenn keinerlei Zeichen seine Existenz signalisieren. Damit stellt die Lüge auch ihren Adressaten vor eine paradoxe Aufgabe: Denn er soll Anzeichen für eine Äußerung entdecken, für die es per definitionem, keine Anzeichen geben kann. Die zur Lüge erforderlichen Leistungen werden vor allem dann deutlich, wenn wir sie im Langzeitrahmen eines kontinuierlichen Kommunikationszusammenhanges betrachten. Denn dauerhafte Kommunikationszusammenhänge verlangen dem Lügner zusätzliche Fähigkeiten ab. Er muss in der Regel zu weiteren Lügen greifen, um die erste Lüge zu kaschieren. Er muss sie in Übereinstimmung mit neuen Fakten bringen und er muss den Adressaten durch neue Beweise für seine Glaubwürdigkeit überzeugen.³

In der »semiotischen Anomalie« der Lüge liegt auch ein Grund für die Resistenz des Films gegen die Lüge: Wie lässt sich dort etwas zeigen, wo es nichts zu sehen gibt? Die Sprache als Medium des Symbolischen hat es da leichter. Denn im Unterschied zum photographischen Bild stehen sprachliche Zeichen in der Regel in keiner Ähnlichkeitsbeziehung zu den Gegenständen, auf die sie sich beziehen. Da Symbole von der Wirklichkeit abgelöst sind, lässt sich mit ihnen jeder beliebige Sinn konstruieren und damit auch leichter lügen als mit Bildern, die als Ikone in einer Ähnlichkeitsbeziehung zum bezeichneten Gegenstand stehen. Überdies kann der Film, anders als Literatur, Ereignisse mechanisch und in Echtzeit ohne menschliche Vermittlungsinstanz

3 Weil das Lügen so viele komplizierte Vorgänge erfordert, wächst die messbare Gehirntätigkeit - wie die Untersuchungen von Daniel Langlebens von der Pennsylvania School of Medicine in den USA gezeigt haben - beim Lügen stark an. Der Messung der Gehirnaktivität scheint auch die linguistische Theorie der Lüge zu stützen: Aus der besonderen Aktivität derjenigen Bereiche des Gehirns, die wesentlich mitbestimmen, welche Gedächtnisinhalte in das Bewusstsein gelangen, schließt Langlebens, dass man bei Aussprechen der Lüge etwas unterdrücken muss. Und dieses Etwas ist für ihn die Wahrheit (vgl. »Kurze Beine? - haben wir alle!«, in: Gehirn & Geist 1 (2003), S. 18ff.

aufzeichnen.⁴ Dort wo die Literatur das Geschehen in symbolisch vermittelter Form »deutet« und somit bereits im Hinblick auf deren Motive und Ziele zusammenfasst, um ihnen eine Bedeutung zu unterlegen, kann der Film Ereignisse sinnfrei aufzeichnen. Wo Literatur deutet, können Film und Photographie einfach zeigen, »was der Fall ist.«⁵ Die Ursache dafür liegt in einer vor allem von realistischen Filmtheorien immer wieder ins Spiel gebrachten Besonderheit. Besteht in der Literatur die »ganze Kunst« darin, das vorgefundene Material umzuformen und zum Medium eines symbolischen Ausdrucks zu machen, kann der Film die Realität mittels einer technischen Apparatur reproduzieren.⁶ Mit dem Film ist nicht nur die Kunst, sondern auch die Wirklichkeit im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit ange-
langt.

Damit kann der Film die Wirklichkeit noch vor ihrer Instrumentalisierung als Symbol für bestimmte Bedeutungen und Zwecke aufzeichnen und auf diese vor den Zumutungen des Sinns (und damit auch der Lüge) schützen, eine Eigenschaft, die in Siegfried Kracauer und André Bazin die Hoffnung keimen ließ, der Film sei gar zur Errettung der äußeren Wirklichkeit auserkoren.⁷ Durch seine materielle und technische Besonderheit scheint der Film also eher geeignet, Lügen zu denunzieren als sie zu produzieren. Gerade weil er der symbolischen

4 Die Umgehung menschlicher Beteiligung ist natürlich nur graduell. Kameraposition, Kamerawinkel, Einstellungsgröße und erst recht die Montage bieten eine ganze Palette von Möglichkeiten zur Gestaltung und Interpretation des Geschehens.

5 Angesichts der Kapazität des Films, Geschehnisse ohne Sinnfilter aufzuzeichnen, fällt in diesem Kontext die von Friedrich Kittler hervorgehobene Tatsache weniger ins Gewicht, dass der Film die Realität eben nicht in Echtzeit, sondern in bereits gefilterter Form registriert. Der Film zeigt die Wahrheit eben nicht kontinuierlich, sondern nur 24 mal pro Sekunde (»La photographie, c'est la vérité et le cinéma, c'est 24 fois la vérité par seconde«, J.L. Godard: *Le petit soldat*, F 1960). Aus diesem technisch bedingten Umstand folgert Kittler, dass der Schnitt dem Medium Film bereits von Anfang an inhärent ist. (Vgl. F. Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 180).

6 Vgl. S. Kracauer: *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt/Main 1985.

7 Vgl. S. Kracauer und A. Bazin, »L'évolution du langage cinématographique«, in: ders.: *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris 1993, S. 63-80.

Kommunikation eine ikonische, der menschlichen eine technische, und der um Sinn und Bedeutung zentrierten eine Kommunikation jenseits von Sinn und Unsinn beigesellen kann, eignet er sich zur Darstellung und Thematisierung der Lüge. Wenn die Lüge als gegensätzliche Beziehung zwischen einer geäußerten falschen und einer nicht geäußerten wahren Aussage definiert wird, die erstere verdeckt, kann der Film sein ästhetisches Prinzip der mechanischen Reproduktion der Wirklichkeit zur Entlarvung von Lügen einsetzen.⁸ Er kann symbolische, d.h. willentlich kontrollierbare Zeichen der Sprache mit unwillkürlichen, indizierten Zeichen der Mimik und Gestik konfrontieren und beide gegeneinander ausspielen. Alle kontrollierbaren Zeichensysteme dienen in diesem Fall dazu, die falsche Botschaft zu kodieren, während die unkontrollierbaren Zeichen ihr entgleiten und die Existenz einer wahren Botschaft, die sie verdeckt, suggerieren.⁹ Und in der Tat hat der Film, wie etwa in den *Contes Moraux* von Eric Rohmer, aus dieser Diskrepanz zwischen symbolischer und ikonischer Kommunikation besondere ästhetische Effekte geschöpft. Denn bei Rohmer werden die Kommentare von Ich-Erzählern zur Handlung mit Bildern konfrontiert, die sie relativieren, dementieren und als (Selbst-)Lüge denunzieren.¹⁰ Wahrhaftigkeit scheint dem Kino näher zu liegen als Lüge, weil Filmbilder nach wie vor mit dem Nimbus des Realen »wahr«-genommen werden. Daran haben weder die Filmtheorie noch die manipulative Praxis von Propagandafilmen etwas geändert.¹¹ Es gehört allerdings zur Dialektik des Mediums, dass gerade dieser Nimbus der wahrhaftigen, weil technischen und ikonischen Reproduktion der Wirklichkeit, den Film zu einem besonders wirksamen Medium der Lüge macht. Gerade weil die gesehenen Bilder nach wie vor mit dem Nimbus der Wahrhaftigkeit rezipiert werden, gerade weil es eines größeren Aufwands

8 Vgl. H. Weinrich: Linguistik, S. 40.

9 Im Kriminalfilm etwa wird der Gegensatz zwischen sprachlichen Äußerungen und Mimik und Gestik beim Verhör für den Zuschauer zum Indiz für mögliche Lügen der Verdächtigen.

10 Vgl. dazu ausführlich: J. Mecke: »Man kann nicht an nichts denken: Rohmers intermediale Ästhetik im Spannungsfeld zwischen literarischer Interpretation und filmischer Kollektion«, in: U. Felten/V. Roloff (Hg.), Rohmer intermedial, Tübingen 2000, S. 13-44.

11 Auch fünfhundert Jahre Kopernikus haben bekanntlich dem Eindruck und Ausdruck, dass die Sonne aufgeht, nichts anhaben können.

bedarf, mit Bildern zu lügen, kann der Film in besonders effizienter Weise täuschen.¹²

Kino der Lüge

Dies gilt allerdings nicht für den Spielfilm, dessen Bilder von niemandem für bare Münze genommen werden, weil sie in der Regel auf ihren Status als Fiktion durch spezifische Zeichen hinweisen. »Lügen« aber, die sich selbst als solche »anzeigen«, können und wollen nicht mehr täuschen und heben sich dadurch selbst auf. Da der Produktions- und Rezeptionsrahmen der Filmfiktion die Möglichkeit der Täuschung ausschließt, spielt sich der fiktive Film in einem Bereich jenseits der Lüge im ursprünglichen Sinne des Wortes ab.¹³ »Kunst behandelt den Schein als Schein«, heißt es bei Friedrich Nietzsche, »will also gerade nicht täuschen, ist wahr.«¹⁴ Was meint dann aber »Kino der Lüge«? Offenkundig kann es sich nur um eine Lüge innerhalb der kinematographischen Fiktion handeln, um eine Täuschung im Rahmen einer sich selbst denunzierenden Täuschung, die den Spielfilm ausmacht. Das Kino der Lüge meint eine Lüge zweiten Grades.

Damit sind zunächst die *Lügen im Kino* angesprochen, d.h.: Lügen, die in den behandelten Filmen auf der Ebene der Handlung und Thematik vorkommen: als Täuschung und Selbsttäuschung eines des Mordes angeklagten Helden, der sich mehr und mehr in das von ihm gewebte Netz verstrickt (*Lost Highway*), als trickreich inszenierte Konstruktion einer Scheinwirklichkeit, mit deren Hilfe ein Gangsterboss hereingelegt wird (*The Sting/Der Clou*), in Form von Erzählungen ei-

12 Michael Borns Berichte über den Ku-Klux-Klan in der Eiffel konnten deshalb nicht nur Zuschauer, sondern auch die Medienanbieter selbst so gut täuschen, weil seine manipulierten Inszenierungen zeigten, wovon Reportagen nur reden. Vgl. U. Ulfkotte: So lügen Journalisten: Der Kampf um Quoten und Auflagen, München 2001, S. 21-26.

13 Auch für die Systemtheorie besteht die Konstitution der Kunst in einer Selbstaufhebung der Täuschung: »Deshalb muss das Medium durch eine Doppelrahmung konstituiert werden: durch eine Täuschung, die zugleich auf Grund besonderer Anhaltspunkte als solche durchschaut wird. (N. Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft, Frankfurt/Main 1995, S. 178).

14 F. Nietzsche: Kritische Studienausgabe: Nachlass 1869-1874, Hg. Von G. Colli & M. Montinari, München 1999, S. 632f.

nes (Selbst-) Mordes, deren Erzähler ihre Zuhörer und auch sich selbst täuschen (*Rashomon*), als mögliche Kaschierung eines Mordes durch Ablenkungsmanöver eines Liebespaares (*Blow Up*), als kunstvolles Spiel um Täuschungen und Intrigen (*The Draughtsman's Contract/Der Kontrakt des Zeichners*), als umfassender, kollektiver Täuschungsversuch durch die Ideologie eines autoritären Staates (*La vida es silbar/Das Leben ein Pfeifen*), durch Nationalismen (*Crna macka – beli macor/Schwarze Katze – Weißer Kater*), oder, noch umfassender, als absolute Täuschung der Spieler und Autoren-Designer eines Computerspiels über die Realität der eigenen Wirklichkeit (*eXistenZ*).

Bereits auf der Ebene der Handlung nimmt die Bedeutung von Lüge und Täuschung vom ersten bis zum letztgenannten Beispiel zu: Von punktuellen Lügen, die noch klar gegen die Wahrheit abgesetzt werden bis hin zu einer Welt, in welcher Lüge und Wahrheit nicht mehr klar unterschieden werden können. Ein *Kino der Lüge* im doppelten Sinne des Wortes entsteht erst dann, wenn der Film die Lüge nicht mehr nur zeigt, sondern selbst zu lügen beginnt. Einen ersten provokativen Schritt in diese Richtung hat Alfred Hitchcock 1950 in *Stage Fright/Die rote Lola* gemacht: In der Eingangssequenz zeigt der Film, wie der des Mordes am Ehegatten seiner Geliebten Charlotte (Marlene Dietrich) verdächtige Jonathan bei seiner früheren Freundin, der Schauspielerin Eve (Jane Wyman) Schutz vor der ihn verfolgenden Polizei sucht. Jonathan erzählt Eve in einer Rückblende, dass Charlotte und nicht er selbst den Mord begangen habe. Der Zuschauer sieht den Tathergang in Bildern. Allerdings erweist sich später die Erzählung Jonathans als Lüge: Er und nicht seine Geliebte hatte Charlottes Gatten getötet. Der Zuschauer wurde durch die Bilder, die er gesehen hat, getäuscht. Hitchcocks kinematographische Lüge ist deshalb so effizient, seine Vorgehensweise deshalb so perfide, weil er die Szene zwar mit einem Kommentar aus dem Off beginnen lässt und dadurch eine subjektive Perspektive signalisiert, dann jedoch den Kommentar unmerklich ausblendet und die Szenen als »normale« Filmszenen mit Geräuschen und Dialogen präsentiert. Damit verletzt Hitchcock ein ungeschriebenes Gesetz des Spielfilmcodes: Denn hier wird nicht länger das Symbolische mit der Lüge assoziiert, sondern die gezeigten

Bilder als das (vermeintlich) Reale.¹⁵ Damit produziert Hitchcock jedoch eine spezifisch filmische Lüge. Die umfassendste Form einer Ästhetik der Lüge beginnt also dann, wenn die Bilder nicht mehr nur laufen, sondern auch lügen gelernt haben und der kinematographische Pakt des Spielfilms aufgekündigt wird. Das Kino der Lüge im umfassendsten Sinne ergibt sich dort, wo nicht mehr allein die Lügen der handelnden Personen gezeigt werden, sondern wenn die Bilder, die diese Handlung zeigen, selbst zu lügen beginnen und den Zuschauer, wie das Beispiel Hitchcocks zeigt, gezielt täuschen.

Die vorliegenden Essays widmen sich beiden Aspekten: Es geht sowohl um die Lüge im Film als auch um den Film der Lüge. Ein besonderer Reiz liegt darin, dass der Band kaum eine einzige der üblichen Genre-, Gattungs- oder Stil-Grenzen respektiert. Die hier versammelten Filme passen in keine einzige filmästhetische Schublade und haben aus filmhistorischer Perspektive kaum etwas miteinander zu tun: Der Main-Stream-Film der Hollywood-Studios wie *The Sting* gibt sich ein fröhliches Stelldichein mit dem Autoren-Kino eines Peter Greenaway, absolute Kassenschlager stehen neben Flops, das Star-Kino mit Paul Newman, Robert Redford findet sich neben Kusturicas Laienschauspielern, das Kino der Moderne eines Michelangelo Antonioni findet sich neben seinem postmodernen Counterpart David Lynch wieder. Auch Gattungsgrenzen spielen keine Rolle: Horror und Science Fiction (*existenZ*), Thriller (*Lost Highway*), Gangsterfilm (*The Sting*) kommen ebenso zur Geltung wie Zigeunerkomödie (*Crna macka – beli macor*) oder Krimihandlung (*Blow Up*). Erst recht nicht scheren sich die Beiträge um Ländergrenzen: Die behandelten Filme stammen aus England, USA, Frankreich, Japan und Kuba. Die Originalität des Ban-

15 Dass es offenbar auch in der fiktionalen Gattung des Spielfilms so etwas wie ein Wahrhaftigkeitsgebot gibt, zeigt sich darin, dass Hitchcock selbst seine kinematographische Lüge später bereut hat: »In dem Film [*Stage Fright*, J.M.] habe ich etwas getan, was ich nie hätte tun sollen: Ich habe eine Rückblende eingebaut, die eine Lüge war. [...] In Filmen nehmen wir es immer hin, wenn einer beim Erzählen einer Geschichte lügt. Wir nehmen es auch hin, wenn jemand eine vergangene Geschichte erzählt und die durch eine Rückblende illustriert wird. Weshalb also sollte man eigentlich nicht in einer Rückblende auch eine Lüge erzählen können.« (in: F. Truffaut/A. Hitchcock: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht, München 1973, S. 185.)

des liegt gerade darin, dass die hier versammelten Filme in dieser Form noch nie gemeinsam behandelt wurden, weil das, was sie vereint, die Grenzen reiner Filmgeschichte und reiner Filmästhetik sprengt. Gerade daraus ergeben sich aber neue Perspektiven. Dennoch ist der Band kein reiner Themenband, denn die Lüge spielt auf ganz verschiedenen Ebenen eine Rolle. Sie ist nicht nur wichtiges Element der Handlung, sondern durchdringt auch die Ästhetik der Filme so sehr, dass mit Fug und Recht von einem Kino der Lüge gesprochen werden kann.

Dies ist etwa in Michelangelo Antonionis *Blow Up* der Fall. *Almut Steinlein* und *Nicole Brandstetter* zeigen in ihrem Beitrag, dass Antonionis Film aus dem Jahr 1966 eine Art Prolegomena zum Kino der Lüge aus medientheoretischer Perspektive darstellen könnte. Beim Entwickeln der Bilder eines von ihm in einem Park beobachteten Liebespaares entdeckt der Photograph Thomas dank verschiedener Ausschnittsvergrößerungen, dass die Aufnahmen neben der von ihm gesuchten und gesehene Park-Idylle möglicherweise einen Mord zeigen. Die Bilder zeigen ihm eine andere Wirklichkeit als die intendierte, eine Wirklichkeit, die sich seinen voreingenommenen Interpretationsversuchen sperrt. Was so aussieht wie eine Apotheose des Films als Medium des Realen, erweist sich jedoch später als mögliche (Selbst-) Täuschung. Denn weit davon entfernt, das sinnfreie Rauschen des Realen aufzuzeichnen, werden die Photos, da sie das Geschehen, wie der Film, nur in räumlichen und zeitlichen Ausschnitten zeigen, zur idealen Projektionsfläche für Thomas, der sich die Geschichte mit der Leiche im Park möglicherweise nur eingebildet hat. Und dort, wo Thomas in seinem Bemühen, die Wahrheit zu finden, durch überstarke Vergrößerungen von Gegenständen tatsächlich den Filter von Sinn und Bedeutung durchdringt, ist wegen der Grobkörnigkeit des Bildes nichts mehr zu sehen. So kann denn die Entwicklung und Deutung der Photographien als Selbstreflexion eines Films wirken, der – wie die Verfasser mit Friedrich Kittlers Medientheorie deutlich machen – statt Abbildung nur Einbildung, statt des Realen nur das Imaginäre bietet.

An diese Prolegomena schließt sich der Beitrag von *Katharina Strauß* über den mit sieben Oscars preisgekrönten Film *The Sting* an. Die Analyse zeigt, diesmal aus einer soziologischen Perspektive, wie mittels einer als Fiktion innerhalb der Spielfilmfiktion aufgebauten

kollektiven »Konstruktion von Wirklichkeit« nicht nur der Gangsterboss Doyle Lonnegan getäuscht wird, sondern auch der Zuschauer. Mehrmals erweist sich die Realität der gezeigten Bilder als trügerisch, mehrmals lockt der Film seinen Betrachter mit erzähl- und filmtechnischen Mitteln auf falsche Fährten. Diese doppelte Täuschung kulminiert in der Schlusssequenz des Films, in der sich nicht nur das, was Lonnegan für wirklich hält – die Fiktion zweiten Grades – als Illusion erweist, sondern auch das, was der Zuschauer bis dahin für die Wirklichkeit des Films halten musste. Dank der filmästhetischen und soziologischen Doppelperspektive gelingt es Katharina Strauß zu zeigen, dass auch ein Main-Stream-Film wie *The Sting* neben bloßer Unterhaltung eine Reflexion über den Umschlag von der Wirklichkeit der Täuschung in den Täuschungscharakter der Wirklichkeit als kollektiv konstruierte Illusion leisten kann.

Eine mehrfache Brechung der Realität verbunden mit verschiedenen Täuschungsperspektiven bestimmt den von *Alexander Flierl* untersuchten Film *Rashomon* von Akira Kurosawa. Zwei Figuren geben jeweils aus ihrer Perspektive die unterschiedlichen, einander widersprechenden Erzählungen wieder, welche drei an einem (Selbst-) Mordfall beteiligte Figuren bei einer Gerichtsverhandlung vorgetragen haben. Das Besondere an der Story von *Rashomon* liegt darin, dass die am Tod des Samurai beteiligten Personen nicht so sehr versuchen, den Richter zu täuschen – alle drei inklusive des durch eine Geisterbeschwörung herbeizitierten Toten – nehmen die Schuld für den Mord/-Selbstmord auf sich und sind damit im Sinne der Rechtssprechung schuldig – sondern vielmehr sich selbst mit ihrer Version des Tathergangs zu belügen suchen, um ihr schmeichelhaftes Selbstbild zu retten. Die filmische Praxis Kurosawas wird von Flierl mit Forschungsergebnissen der Neurobiologie und Theorieansätzen des Radikalen Konstruktivismus konfrontiert. Aus diesen theoretischen Perspektiven wird Kurosawas Relativierung des Wirklichkeits- und Wahrheitsbegriffs bestätigt. Wenn sich Lügen in *Rashomon* letztlich als Selbstlügen erweisen, so bleibt dies allerdings nicht bloße These: Es wird gezeigt, wie Kurosawa die Begrenzung des Wahrnehmungsraumes der Figuren als filmästhetische Metonymie der Begrenztheit menschlicher Wahrnehmung einsetzt. Die Begrenzung durch das Objektiv ist gleichzeitig

auch eine Metapher, welche die Grenzen menschlicher Objektivität für den Zuschauer zu einer konkreten sinnlichen Erfahrung werden lässt. Flierl macht deutlich, dass aus der Relativität von Wirklichkeit und Wahrheit bei Kurosawa nicht schon die Aufhebung der Verpflichtung zur Wahrhaftigkeit folgt, auch dann nicht, wenn diese – wie in *Rashomon* – nicht vorgeführt wird, sondern nur ex negativo zu erschließen ist.

Mit der Relativität von Wirklichkeit und Wahrheit beschäftigt sich auch *Erwin Petzi* in seinem Essay über Peter Greenaways *The Draughtsman's contract*. Allerdings spitzt Greenaway die Problematik dadurch zu, dass er auf jegliche Form erzählerischen Kommentars zur Filmhandlung verzichtet. Dank einer in komplexen Bildern erzählten Handlung bleibt die gesamte Geschichte und nicht nur der Mordfall rätselhaft. Ebenso wie die Hauptfigur des Films, der Zeichner Neville, verliert auch der Zuschauer die Orientierung und verirrt sich im Labyrinth der Bilder und Intrigen. Letztlich, so zeigt Petzi, ist der Film eine Reflexion über Perspektive und Einstellung. Neville, der sich selbst für das Subjekt einer zentralperspektivischen Sicht der Ereignisse hält und glaubt, die Wirklichkeit nach seinem Gutdünken arrangieren zu können, wird aufgrund dieser Selbsttäuschung – Petzi weist auf die Doppeldeutigkeit des Wortes »draughtsman« hin, das sowohl »Zeichner« (=Subjekt der Geschichte) als auch bloße Spielfigur beim Damenspiel (=Objekt) bedeuten kann – zum idealen Opfer einer Intrige. Dass die Selbsttäuschung die Voraussetzung zur Fremd-Täuschung ist, gilt auch für den Zuschauer. Dann wenn dieser glaubt, der Film sei mit einer Zentralperspektive oder einer einzigen Wahrheit aufzulösen, wird er gleichfalls zum Opfer einer Selbsttäuschung über die reale Perspektiven- und Deutungsvielfalt. Petzis Deutung und Greenaways Film stehen daher auch folgerichtig ganz im Zeichen des Hermes, dem Übermittler der Botschaften und Gott der Kommunikation, aber gleichzeitig eben auch der Lügner und Betrüger.

Eine besondere Form gesellschaftlicher und filmischer Lüge untersuchen *Magdalena Mancas* und *Doren Wohlleben* in ihrem Beitrag zu dem kubanischen Film *La vida es silbar*. Der Film zeigt, was geschieht, wenn sich die Wahrheiten einer Staatsideologie so sehr zu einem geschlossenen System verfestigt haben, dass bestimmte Erfahrungen

gar nicht mehr gemacht und bestimmte Worte gar nicht mehr ausgesprochen werden können. »Wahrhaft sein«, heißt es bei Friedrich Nietzsche, »das heißt die usuellen Metaphern gebrauchen, also moralisch ausgedrückt: [...] [die, J.M.] Verpflichtung, nach einer festen Konvention zu lügen, herdenweise, in einem bestimmten Stile zu lügen.«¹⁶ Da die Zensur in Kuba Filmgeschichte schreibt, muss die Wahrheit in Allegorien und Symbolen Zuflucht suchen. So als könne man der Wahrheit innerhalb einer kollektiven Lüge nur durch eine zweite, ästhetische Lüge näher kommen, wird die ideologische Lüge im Film mit Hilfe einer Lüge zweiten Grades aufgedeckt. Diese ästhetische Lüge, so zeigt der Essay, besteht in der Einführung märchenhafter Elemente in Form einer als Schicksalsgöttin auftretenden guten Fee, die – auch hier eine Lüge zweiten Grades – einen widersprüchlichen Doppelstatus hat: Sie ist sowohl allwissende, auktoriale Erzählerin und Regisseurin des Geschehens als auch Teil der Geschichte der handelnden Personen.

Dass nicht nur die Lüge, sondern auch der Lügenvorwurf und der Rückgriff auf so genannte Wahrheiten von Ideologien wie z.B. den diversen nachjugoslawischen Nationalismen instrumentalisiert werden kann, bildet den Ausgangspunkt für *Andrea Zorics* Betrachtungen über Emir Kusturicas Film *Crna macka – beli macor*. Wenn die Wahrheit einer einstmals multikulturellen Nation von den postjugoslawischen nationalistischen Ideologien als Lüge gebrandmarkt wird, bleibt ihr nur, sich im Gewand des Narren zu präsentieren. Dies ist der Zweck der Zigeunerkomödie bei Kustorica, deren Ernst sich erst dann erschließt, wenn die Elemente des Films allegorisch gedeutet werden. So gelingt *Andrea Zoric* der Nachweis, dass die als harmlos und im Unterschied zum vorigen Film des Regisseurs, *Underground*, sich gänzlich unpolitisch gebende Komödie Kustoricas einen hochpolitischen Subtext enthält, der in einer subtilen Interpretation von der Verfasserin herausgearbeitet wird. So wird die politische Lüge mit einer ästhetischen Lüge beantwortet, die in Wirklichkeit die Wahrheit sagt.

Steffen Greschonig und *Vitezslav Horák* zeigen in ihrem Beitrag, wie sich Spiel und Wirklichkeit, Fiktion und Realität, Wahrheit und

16 F. Nietzsche. »Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn«, in: Werke III, Hg. K. Schlechta, Frankfurt/Main 1972, S. 314.

Lüge in David Cronenbergs *eXistenZ* im hyperrealen Raum des Cyberspace miteinander verschränken. Das Wagnis von Cronenberg wird deutlich, wenn man seinen Film Fassbinders *Welt am Draht* gegenüber stellt. Dort wo bei Fassbinder reale und simulierte Welt klar voneinander getrennt bleiben, verbindet sie Cronenberg so miteinander, dass am Schluss unklar ist, ob die Figuren »noch im Spiel« oder bereits in der Wirklichkeit angekommen sind. Ähnlich wie bei Greenaway der Maler aus der Subjektposition des Arrangeurs wird in *eXistenZ* die gefeierte Spieldesignerin und Autorin Allegra Geller zu einer bloßen Spielfigur degradiert. Bis hierhin geht Cronenberg noch mit der hermeneutischen Spieltheorie konform, nach der das Spiel über den Spielenden an Dominanz gewinnen muss, um eine gewisse Autonomie zu erreichen. Aber eben nur bis hierhin. Denn von Distanz zum Spiel kann in *eXistenZ* dank der inszenierten Hyperrealität keine Rede mehr sein. Der Gamepod wird direkt an das zentrale Nervensystem angeschlossen und liefert der Realität vergleichbare Sinneswahrnehmungen. Darüber hinaus ist das Spiel ein Unikat, ebenso authentisch wie die Realität, und greift am Schluss sogar auf diese über. Die Täuschung besteht letztendlich vielleicht sogar darin, die reale Welt, in der die Figuren wirklich leben, für das Reale zu halten. Wie *eXistenZ* hat damit aber auch die Lüge keinen Autor mehr, sie kommt ohne explizite Täuschungsabsichten vor, wird anonym und allgegenwärtig. Vom Medium des Realen ist der Film zum ästhetischen Generalverdacht gegen den Simulationscharakter der Welt geworden.

Eine Dekonstruktion des klassischen, intentionalen Lügenbegriffs nehmen auch *Kerstin Kratochwill* und *Christine Simone Sing* in ihrem Essay über *Lost Highway* von David Lynch vor, diesmal allerdings nicht aus der Perspektive der simulierten Welt des Cyberspace, sondern aus der Sicht der imaginären Welten des Unbewussten und des Traums. Das Thrillerschema des Films schürt den Verdacht gegen den Helden, er habe seine Frau aus Eifersucht ermordet und wolle die Tat durch Lügen kaschieren. Wie bei Greenaway liegt diese Story jedoch nicht offen zutage, sondern muss vom Zuschauer erschlossen werden. Erst die allegorische Deutung der Dinge, die im Beitrag minutiös nachvollzogen wird, bringt ein wenig Licht in das Dunkel des mysteriösen Geschehens. Dabei lösen die für Lynch typischen filmischen Hyperbeln

(z.B. überdimensionierte Detailaufnahmen einzelner Gegenstände oder Verstärkung von Geräuschen) die Dinge von der Handlung ab und verleihen ihnen den Status von Signifikanten zweiten Grades. Allerdings bringt auch die Allegorese keine endgültige Lösung, denn im Film schlagen Lügen in Selbstlügen um, die Persönlichkeit von Fred spaltet sich in Fred und Pete, und Anfang und Ende des Films werden in einer Endlosschleife miteinander verknüpft. Lynchs Film steht für die Autorinnen des Beitrags daher im Zeichen einer Ästhetik des Möbius-Bandes, die Außen und Innen, Wirklichkeit und Traum, Wahrheit und Lüge unmerklich ineinander überführt, so dass ihre Unterscheidung lediglich zu einer Frage der Perspektive wird.

Bei aller Vielfalt der Genres, Kulturen, theoretischen Ansätze und Deutungsperspektiven stimmen die vorliegenden Beiträge überein in einer grundlegenden Skepsis gegenüber allen sich mit dem Kino verbindenden Ansprüchen auf Authentizität. Kleinster gemeinsamer filmtheoretischer Nenner dürfte daher eine Bestimmung des Kinos als Medium des Imaginären sein, das sich gerade wegen seines Realitätscharakters besonders gut zur Lüge eignet. Die im vorliegenden Band dokumentierte Vielfalt theoretischer Perspektiven und Deutungen wurde in einer zusammen mit der Regensburger *Filmgalerie* veranstalteten Filmreihe in Einführungen und Gesprächen über die Filme erprobt. Dass die Diskussionen unter reger Beteiligung des Publikums in einem zumeist vollen Kinosaal stattfanden, zeigt, dass sich das Kino und auch der Dialog über seine Produkte trotz menetekelhafter Verkündigungen seines Endes (s. Greenaways im Beitrag über *The Draughtsman's contract* zitierte Unkenrufe) nach wie vor großer Lebendigkeit erfreuen.

Da die Filmreihe im Sommer 2002 durchgeführt wurde, konnte ein Film nicht gezeigt werden: Die aus deutscher Sicht vielleicht schönste Apologie eines Kinos der Lüge liefert Wolfgang Beckers mehrfach ausgezeichnete Film *Good bye, Lenin!* (D 2003), dem es gelingt mit einer Lüge die Wahrheit sowohl über die Geschichte der DDR als auch über den gegenwärtigen gesamtdeutschen Umgang mit ihr zu sagen. Die Besonderheiten des Films gewinnen vor dem Hintergrund eines in den sechziger Jahren unternommenen Versuches an Profil, die Wahrheit über die DDR gleichfalls mit einer Lüge zu zeigen: In dem

von Egon Günther gedrehten Film *Wenn Du groß bist, lieber Adam* (DDR 1965), der sich mit der Heuchelei in Wirtschaft, Politik und Privatleben auseinandersetzt, fällt dem jungen Adam eine Taschenlampe in die Hände, die als Lügendetektor funktioniert.¹⁷ Sobald sie eingeschaltet wird, sorgt die Taschenlampe dafür, dass der Lügner »in die Luft geht«. Die Folgen sind so verheerend, dass der kleine Adam am Schluss des Films beschließt, die Taschenlampe in die Elbe zu werfen und fortan die Lügen seiner Zeitgenossen geduldig anzuhören. Das hat dem Film allerdings nichts genutzt. Da sich neben den vielen kleinen Lügnern auch ein großer und mächtiger Lügner im Film wieder erkannte, widerfuhr ihm das gleiche Schicksal wie der Taschenlampe, von der er erzählt. Er durfte nicht fertig gestellt werden und wurde schließlich vom 11. Plenum des Zentralkomitees der SED verboten.¹⁸

Obwohl sich die Koordinaten fast vierzig Jahre später grundlegend verändert haben und obwohl eine Darstellung der Zustände in der DDR im wiedervereinigten Deutschland inzwischen nicht mehr Opfer der Zensur werden kann, wählt auch Wolfgang Becker das Kino der Lüge, um die Wahrheit zu zeigen. Allerdings braucht der Film in einem zensurlosen Umfeld nicht mehr auf eine Parabel zurückzugreifen, sondern kann Lügen auf mehreren verschiedenen Ebenen vorführen. Da ist zunächst einmal die zentrale Lüge im Film, mit welcher der junge Ostberliner Alex Kerner seiner neun Monate nach dem Fall der Mauer aus dem Koma erwachten und akut Herzinfarkt gefährdeten Mutter jede Aufregung ersparen will. Alex gaukelt seiner Mutter vor, dass die heile Welt des real existierenden Sozialismus nach wie vor existiert. Dank seiner Lüge wird jedoch eine andere Lüge aufgedeckt, die Lebenslüge seiner eigenen Mutter nämlich, die den Kindern jahrelang erzählt hatte, der Vater habe sie und die Familie wegen einer anderen Frau verlassen, während sie in Wahrheit Angst davor hatte, einen Ausreiseantrag zu stellen und ihrem Mann, wie vereinbart, nach dessen Flucht aus der DDR mit der Familie nachzufolgen.

Darüber hinaus zeigt der Film jedoch auch, dass die DDR schon zu ihren Lebzeiten nichts weiter als eine aus Lügen gezimmerte Fiktion

17 E. Günther: *Wenn Du groß bist, lieber Adam* (DDR 1965, D 1991).

18 Auch der DDR hat dies bekanntlich nichts genutzt. Nach der Wende durfte Egon Günther seinen Film aus den Regalen der DDR-Archive holen und beenden.

war, die nur um den Preis weiterer Lügen aufrecht erhalten werden konnte. »Die DDR war ein Land, das es in Wirklichkeit so nie gegeben hat«, konstatiert Alex Kerner. Aber diese Lüge wird nicht ideologiekritisch denunziert. Vielmehr wird sie mit anderen Mitteln und in einem anderen Kontext wiederholt. Was bei der Betrachtung des Films auffällt, ist nämlich: Alles, was Alexander macht, um seiner Mutter die heile Welt der DDR vorzugaukeln, ist nichts anderes als die auf eine andere Ebene transponierte Wiederholung dessen, was die Regierung der DDR tat, um ihren Bürgern die Realität des real gewordenen Sozialismus vorzugaukeln: Er präsentiert seiner Mutter Westprodukte in Ostverpackungen, bezahlt Schüler, damit sie in FDJ-Uniformen eine systemkonforme Geburtstagsfeier für seine Mutter aufführen und deutet permanent die Wirklichkeit um, damit diese sich dem Idealbild fügt, das die Mutter von der DDR hat. Schließlich simuliert er mit der Hilfe eines Freundes die »Aktuelle Kamera« und macht damit genau das, was die DDR-Nachrichtensendung auszeichnete: die Manipulation von Fakten zu DDR-konformen Nachrichten. Wie früher, so dient auch hier das »Wahrheitsorgan« der DDR zur Aufrechterhaltung eines Lügengebäudes, das diesmal allerdings aus menschlichen Motiven errichtet wurde. »Wahrheit ist eine zweifelhafte Angelegenheit, die ich leicht Mutters gewohnter Wahrnehmung angleichen konnte«, hält Alex fest. Und dazu bedient er sich der gleichen sprachlichen und filmtechnischen Mittel wie die »Aktuelle Kamera«: Umdeutung von Fakten, Umdeutung von Bildern und Schaffung neuer Wirklichkeiten durch manipulative Montage. Und was die Mauer für die DDR sind die Mauern ihrer vier Wände für Alex Mutter. Alex muss dafür sorgen, dass sie die Wohnung nie verlässt. Als seiner Mutter die »Wohnungsflucht« dann doch gelingt und sie ihren Augen nicht zu trauen glaubt, als sie West-Autos, Coca-Cola-Plakate und McDonalds-Restaurants sieht, schreibt Alex' »Aktuelle Kamera« die Geschichte kurzerhand um: Eine neue Montage unterlegt die bekannten Bilder von über die Mauer in den Westen steigenden DDR-Bürgern mit einem neuen Kommentar, der Film im Film wird zur Parahistorie: Honecker hat abgedankt und sein Nachfolger, der ehemalige Astronaut Sigmund Jähn, hat in einer großen humanitären Geste die Mauer geöffnet. Die über die Mauer steigenden Menschen waren also nicht republik-

flüchtige Ostdeutsche, sondern von Arbeitslosigkeit bedrohte kapitalismusflüchtige Westdeutsche! Wenn die Wirklichkeit zur Fiktion, die Wahrheit zur Lüge geworden ist, dann lässt sie sich nur mittels einer Fiktion von Wirklichkeit und mittels einer Lüge abbilden.

Das Wichtigste daran aber ist: Alex' Lügen sagen und zeigen die Wahrheit über die DDR nicht, indem sie deren staatstragende Lügen denunzieren, sondern indem sie sie in einem veränderten Kontext mimetisch wiederholen. Denn im Unterschied zur DDR-Regierung lügt Alex nicht aus Gründen des Machterhalts, sondern aus Liebe und um seine Mutter vor dem Tod zu bewahren. Damit zeigt der Film aber, dass das Lügen an und für sich eine neutral zu bewertende semiotische Praxis ist wie jede andere auch (z.B. Versprechen oder Raten) und daher auch nicht schon an sich moralisch zu verurteilen.¹⁹ Wenn es richtig ist, dass die Wahrheit über die DDR sich nur mit einer Lüge sagen lässt, weil der gesamte Staat aus Lügen gezimmert war, wenn die Realität der DDR nur durch eine Fiktion erfasst werden kann, weil der real existierende Sozialismus selbst schon lange zur Fiktion geworden war, dann gelingt es dem Film jedoch auch, den lügenhaften gegenwärtigen Umgang mit ihr zu konterkarieren. Die parahistorische Montage authentischer Bilder mit einem fingierten Kommentar der »Aktuellen Kamera« zu den »Flüchtlingen aus dem Westen« stellt auch einen Seitenhieb auf die Verlogenheit des westdeutschen Umgangs mit der Vereinigung dar. Der Fall der Mauer war sicherlich alles Mögliche, nur keine zwangsläufige Folge der Überlegenheit Westdeutschlands oder gar ein Beweis für größere persönliche Verdienste seiner Bewohner. Die mit dem »falschen Kommentar« unterlegten Bilder und die damit verbundene parahistorische Umdeutung der Geschichte machen das Unglaubliche und Kontingente des Geschehens sichtbar.

Vor allem ermöglicht der Film jedoch eine andere Art von kollektivem Gedächtnis. Das von Alex errichtete Lügengebäude erlaubt eine

19 Die wertfreie Untersuchung der Leistungsmöglichkeiten und Grenzen der Lüge als moralisch zunächst einmal neutral zu bewertende menschliche Fähigkeit hat sich das Graduiertenkolleg »Kulturen der Lüge« zur Aufgabe gemacht (Vgl. M. Mayer (Hg.), *Kulturen der Lüge*, Köln et al. 2003). Eine neutrale Einschätzung der Lüge aus sprachphilosophischer Sicht vertritt auch S. Dietz: *Die Kunst des Lügens: eine sprachliche Fähigkeit und ihr moralischer Wert*, Reinbek b. Hamburg 2003.

Erinnerung an die DDR-Alltagskultur jenseits östlicher und westlicher Verlogenheit. Gerade weil der Film auf die Fiktionalität der DDR-Realität hinweist, gelingt es ihm, die Alltagskultur des real existierenden Sozialismus gleichweit entfernt von westlichen Überlegensdemonstrationen und ostdeutscher »Ostalgie« zu vergegenwärtigen. Und es gelingt ihm damit etwas vielleicht noch viel Wichtigeres: die an den sozialistischen Staat geknüpften Sehnsüchte, Hoffnungen und Idealismen auf humorvolle Art Ernst zu nehmen und zu würdigen. Eine bessere Apologie des Kinos der Lüge wird sich kaum finden lassen.

**FOTOGRAFISCHE WIRKLICHKEIT
UND SUBJEKTIVE IMAGINATION:
ZUR PROBLEMATIK DER WAHRNEHMUNG
IN ANTONIONIS *BLOW UP***

ALMUT STEINLEIN UND NICOLE BRANDSTETTER

»Io non so com'è la realtà. La realtà ci sfugge, mente continuamente. Quando crediamo di averla raggiunta, la situazione è già un'altra. Io diffido sempre di ciò che vedo, di ciò che un'immagine ci mostra, perchè »immagino« quello che c'è al di là; e ciò che c'è dietro un'immagine non si sa.«¹

**Fotografie: objektive Abbildung par excellence
der Realität?**

Seit jeher basiert der Wahrheitsglaube in die Reproduktionsmedien Fotografie und Film auf der vermeintlichen Objektivität des technischen Dispositivs. Obwohl die theoretische Debatte das Paradigma des Fotorealismus' alsbald durch strukturalistische und semiotische Positionen zum grundlegenden Konstruktcharakter fotografischer Ähnlichkeit ablöste, basiert der alltägliche Umgang mit Fotografie, wie z.B. die Verwendung polizeilicher Beweisfotos oder Passbilder, immer noch auf dem dokumentarischen Realitätspostulat. Selbst Roland Barthes, Galionsfigur des französischen Strukturalismus, betont in seinem Spätwerk erneut die existentielle Beziehung, die speziell die Fotografie mit ihrem Referenten verbindet: »[...] dans la Photographie, je ne puis jamais nier que *la chose a été là*. [...] Ce que j'inten-

1 Michelangelo Antonioni zitiert nach L. Cuccu: Antonioni: il discorso dello sguardo. Da »Blow up« a »Identificazione di una donna«, Pisa 1990, S. 16.

tionnalise dans une photo [...], ce n'est ni l'Art, ni la Communication, c'est la Référence, qui est l'ordre fondateur de la Photographie.«² Doch gerade die von Roland Barthes betonte indexikalische Beziehung zwischen fotografischer Abbildung und abgebildeter Realität wird in Michelangelo Antonionis *Blow Up* problematisiert: Der Erkenntniswert ist immer ein subjektiver. Die bildliche Information ist grundsätzlich durch Interpretation symbolisch überformt und birgt daher die Möglichkeit der Lüge, wie auch die Gefahr der Selbstlüge für den Betrachter.

Mit *Blow Up* feierte der italienische Regisseur Michelangelo Antonioni 1966 seinen ersten großen internationalen Erfolg, der im Folgejahr mit dem Großen Preis des Filmfestivals von Cannes prämiert wurde. Thomas, ein Starfotograf im Szenemilieu Londons der 60er Jahre, ist der stilisierenden Modedefotografie überdrüssig und sucht den Sinn seiner Profession in der dokumentarischen Ästhetik eines Bildbandes über die soziale Realität Englands. Auf ein paar Schnappschüssen, die er zufällig von einem Liebespaar in einem Park geschossen hat, glaubt er unwissentlich einen Mord fotografiert zu haben: Bei der Entwicklung der Bilder liest er in den grobkörnigen Mehrfachvergrößerungen Mordwaffe, Mörder und Leichnam. Diese Vermutungen scheinen sich durch das sonderbare Verhalten der fotografierten Frau, Jane, zu bestätigen. Um jeden Preis fordert sie die Herausgabe der Negative. Bei seiner nächtlichen Rückkehr an den Tatort entdeckt Thomas tatsächlich einen Leichnam. Als er am nächsten Morgen erneut in den Park zurückkehrt, um die Existenz der Leiche fotografisch zu belegen, ist sie jedoch verschwunden. In seiner Abwesenheit wurden zudem auch die Negative und Blow Ups aus Thomas' Appartement gestohlen. Letztendlich bleibt der Zweifel an der Wahrhaftigkeit von Thomas' Interpretation der Ereignisse und Bilder bestehen. Der Film endet mit einer Allegorie auf die Illusion: Thomas beobachtet eine Gruppe von Pantomimen beim Tennisspielen. Als der imaginierte Ball aus dem Feld fliegt und in seiner Nähe landet, wirft er ihn den Spielern zurück und tritt somit in ihre mimetische Täuschung ein. Die Schlusseinstellung löst Thomas zum weißen Fleck auf.

2 R. Barthes: *La chambre claire*, Paris 1980, S. 120.

Der Versuch Thomas', mit Hilfe der »objektiven« Fotografie ein Mysterium aufzuklären und an der Wirklichkeit zu verifizieren, scheitert an der eindeutigen Uneindeutigkeit des Beweismaterials. Es ist nicht der Mord, der am Ende unaufgeklärt bleibt, sondern die Frage, ob dieser überhaupt stattgefunden hat, denn es geht nicht um die Lösung eines Kriminalfalles, sondern um das Verhältnis zwischen objektiver Wahrheit und subjektiver Imagination.

Thomas als Foyer der Wahrnehmung

Die filmische Umsetzung der Szene im Park weist dem Zuschauer die subjektive Perspektive der Hauptfigur zu. Thomas, das Liebespaar fotografierend, ist der einzige aktive Blickträger, d.h. die subjektive Kamera nimmt einzig seine perzeptive und kognitive Blickrichtung ein, jedoch nicht die der anderen beiden Figuren. Auch die Funktion der objektiven, anonymen Einstellungen beschränkt sich darauf, die räumlichen Beziehungen der Figuren zueinander zu definieren und Thomas' Perspektive zu stützen. Sie sind jedoch nicht autonom im Sinne einer auktorialen Erzählperspektive, die dem Zuschauer einen Wissensvorsprung gegenüber des Fotografen zuspielden könnte. Das bedeutet, der Zuschauer erfährt das Geschehen nur durch Thomas und seine Kamera und wird daher bei der späteren Auslegung der Bilder mit dem gleichen »constat d'impuissance«³ konfrontiert sein wie der Protagonist.

3 A. Goldmann: *Cinéma et société moderne. Le cinéma de 1958 à 1968: Godard - Antonioni - Resnais - Robbe-Grillet*, Paris 1971, S. 190.

Abbildung 1



Die als atmosphärische Stimmungsbilder intendierten Aufnahmen, die den Schlussteil seines Bildbandes stellen sollten, geben die Realität des Parks nur partiell wieder. Fotografie – visuell, zweidimensional und punktuell – ist immer reduktionistisch und entbehrt im Gegensatz zum Film der Zeitachse und des Tonkanals. Signifikant für diese Szene und filmisch transportierbar ist das durchgehende Blätterrauschen der Bäume im Wind. Wenn Thomas in einer späteren Sequenz seine Fotos entwickeln und interpretieren wird, wird ihm für die Rekonstruktion des Tathergangs diese Dimension der außerfotografischen Wirklichkeit fehlen.

Wenn nach Kittler das Rauschen die Kategorie des Realen bezeichnet, das mit Notwendigkeit durch alle symbolischen Gitter fallen muss,⁴ dann lässt sich übertragen für diese Szene sagen, dass auch Thomas' Fotografien das Reale nicht fassen und schon gar nicht interpretierbar machen können, denn das Rauschen des Realen, das hier im direkten Sinne durch das Blätterrauschen umgesetzt wird, kann das Medium Fotografie nicht speichern. Vielmehr, so suggeriert die folgende Schlüsselszene, bietet Fotografie die Projektionsfläche für ein

4 Vgl. F. Kittler: *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986, S. 21-22 und S. 72.

hermetisches Sinnsystem, das nicht zum Realen hin durchbrochen werden kann.

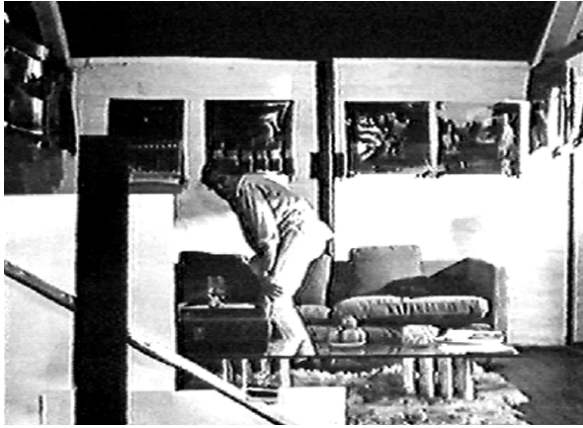
»Irgend etwas beunruhigte ihn an dieser friedlichen Momentaufnahme, auf der lauter Unbekannte sind; etwas, was sich seiner Entschlüsselung zu entziehen scheint: ein verborgenes Zeichen, eine scheinbar unbedeutende Einzelheit, von der er jedoch annimmt, sie sei von grundsätzlicher Bedeutung.«⁵

Janes empörte Reaktion auf die Entdeckung, unwissentlich fotografiert worden zu sein, und ihr hartnäckiges Fordern der Filmnegative machen Thomas argwöhnisch und veranlassen ihn, in den Bildern nach einer Ursache für ihr Verhalten zu suchen. Die Entwicklung und der Vergleich der Fotos untereinander lassen sich wie ein kognitiver Parcours Thomas' lesen, der ausgehend von dem letztendlich unbedeutenden Material einen Sinn konstruieren soll. Das erste Foto, das er entwickelt, zeigt das Liebespaar in der Totalen. Aus diesem Bild alleine erschließt sich jedoch für Thomas noch kein Erkenntnisgewinn. Erst durch die Entwicklung, Vergrößerung und Aneinanderreihung unterschiedlicher Fotografien eröffnet sich für ihn ein vermeintlicher Sinn. In Analogie zur filmischen Montage, traditionell die Produktionsinstanz des Symbolischen, stiftet das Nebeneinander der Fotografien eine Bedeutung, die im Einzelbild nicht vorhanden ist, sondern erst durch die Kontextualisierung mit anderen Bildern entsteht. Diese Anordnung der Fotografien lässt sich beschreiben als »forming a narrative array, a »textualization« or »entexting« of what would otherwise be a random group of photographs. Indeed, much of the film can be seen as an account of the artist's effort to textualize a puzzling experience.«⁶

5 A. Tabucchi: *Der Rand des Horizonts*. Deutsch von K. Fleischanderl, München 1997, S. 48

6 S. Chatman: *Antonioni, or, The surface of the world*, London 1985, S. 149.

Abbildung 2



Durch die Aneinanderreihung der Bilder konstruiert Thomas die Geschichte dessen, was er offensichtlich im Park fotografiert hat ohne es wahrzunehmen: Die Aufnahmen enthüllen ihm das Szenario eines Mordes. Die Analogie zum filmischen Code liegt auch hier wieder auf der Hand. Durch Blow Ups einzelner Teilausschnitte zoomt der Fotograf regelrecht auf die kompromittierende Waffe und schließlich auf den Leichnam. Doch diese Klimax führt nicht zur eindeutigen Offenbarung einer Realität, sondern endet vielmehr in der Zersetzung des Sinns in einen grobkörnigen weißen Fleck. Figuratives wird abstrakt, dokumentarisches wird ästhetisch. Patricia, die Lebensgefährtin von Thomas' Malerfreund Bill, trifft mit ihrer lapidaren Bemerkung »It looks like one of Bill's paintings« den Nagel auf den Kopf. In der Tat unterscheiden sich auf der letzten Vergrößerungsstufe die fotografischen Blow Ups kaum mehr von den gemalten Kunstwerken. Wenn Bill in einer früheren Szene verkündete, der Sinn seiner Malerei erschließe sich erst a posteriori, wenn die kreative Hand und das Auge ihre Arbeit getan haben, so gilt diese Feststellung nun auch für Thomas' Blow Ups. Es ist die interpretative Arbeit des Betrachters, die die Kohärenz der Bedeutung herstellt. Durch das Verlangen, mit Hilfe der Vergrößerungen das Objekt greifbar zu machen, verliert Thomas

dieses in den unscharfen Konturen und stößt stattdessen auf die materielle Grenze der visuellen Oberfläche.

Thomas' Grenzüberschreitung von Wirklichkeit und Illusion

Um seine Vermutung, die sich aus der Interpretation der Fotos kristallisiert, bestätigt zu haben, bleibt ihm eine scheinbar verlässliche Lösung: die Rückkehr an den vermeintlichen Tatort und die Verifizierung des Verdachts mit eigenen Augen. Aufgrund seiner spontanen Idee bricht er überstürzt mitten in der Nacht von zu Hause auf – zum ersten und einzigen Mal im Laufe des Films ohne seine Kamera. Als er sich im Park der Stelle nähert, an der sich das fotografierte Paar am Nachmittag befand, entdeckt er den Leichnam unter einem Busch liegen. Beinahe andächtig beugt er sich über den toten Körper und berührt dessen Gesicht mit der Hand, um dann, vom Schrecken gepackt, davonzulaufen und Hilfe bei seinem Freund Bill zu suchen.

Ähnlich wie in der ersten Parkszene ist auch hier wieder die subjektive Perspektive Thomas' dominant. Wenn die ersten – objektiven – Einstellungen auch hier wieder nur die Funktion der räumlichen Situierung, nicht aber die eines Kommentars durch eine übergeordnete Erzählinstanz haben, so ist die essentielle Information dieser Szene wieder eindeutig durch das Bewusstsein des Fotografen gefiltert. Der Blick Thomas', der den Leichnam entdeckt, ist filmisch begleitet durch eine semi-subjektive Kameraeinstellung. Als sich Thomas zu dem Ermordeten herunterbückt, folgt ihm auch die Kamera in einer Fahrt nach unten. In diesem Moment setzt bezeichnenderweise auch das Blätterrauschen wieder ein. Nachdem sich Thomas aufgeweckt durch ein Knacken im Gebüsch wieder erhoben hat, kadriert eine rein subjektive Kameraeinstellung die Leiche ein letztes Mal vertikal von oben.

Obwohl auch für den Zuschauer der Leichnam eindeutig »zu sehen« ist, bleibt jedoch die Frage offen, ob es sich hier tatsächlich um die »objektive Realität« handelt, denn die Szene offenbart mehr ein irrales Arrangement als einen realistischen Schauplatz: Arrangiert wirkt zunächst die »Pose« des Leichnams. Anders als man nämlich bei

einem Mord erwarten müsste, liegt dieser nicht wie zufällig gefallen auf dem Boden, sondern ruht gleichsam wie in einem Sarg im Gras, ausgestreckt auf dem Rücken liegend, die Arme seitlich an den Körper angelegt. Keinerlei Blutspur verweist auf den vermeintlichen Tod durch Erschießen. Vielmehr gewinnt man den Eindruck, als würde der Körper in seiner Rolle als Leichnam vor den Augen des Fotografen regelrecht posieren, ähnlich wie auch das Fotomodell zu Anfang des Films.

Abbildung 3



Genauso unecht wie diese Pose wirkt auch die Szene in ihrer Gesamtheit. Dazu trägt einerseits die filmische Lichtgebung bei, die so eindeutig zunächst Thomas in seinen weißen Jeans und dann vor allem die Leiche auf dem Boden fokussiert, dass es sich hierbei nicht einfach nur um eine für eine Nachtaufnahme technisch notwendige Beleuchtung handelt, sondern um eine bewusst gesetzte Übermarkierung des ersehnten *corpus delicti*. Andererseits wird durch das kalte Licht der Schwarz-Weiß-Effekt der nächtlichen Szene intensiviert, der nicht zuletzt auch durch die Bekleidung sowohl Thomas' – weiße Jeans und schwarzes Jackett –, als auch des Leichnams – grauer Anzug, weißes Hemd und schwarze Krawatte – ungebrochen bleibt.

Diese auffällige ästhetische Inszenierung hebt die Szene insofern vom restlichen Film ab, als letzterer die im Film gültige – farbige – Realität kodiert, und erstere – durch ihre Farblosigkeit – als eindeutig nicht zu dieser Realität gehörig markiert ist. Vielmehr erinnert die schwarz-weiße Ästhetik an genau jene fotografischen Bilder, auf denen Thomas den vermeintlichen Mord zu sehen glaubt. Scheitert in der vorhergehenden Szene seine Ein-Bildung von Sinn an der materiellen Grenze seiner Fotografien, so vollzieht Thomas in dieser Szene eine regelrechte sinnstiftende Ein-Tretung in die eigenen Bilder.

Als Thomas auf seiner Rückkehr in den Park einen Zaun passiert, der den Park vom übrigen Stadtgebiet trennt, kommt dies einer Grenzüberschreitung zwischen der eigenen Realität und der der Bilder gleich. Das Wiederfinden der Realität – hier in Form des menschlichen Leichnams – ist durch ein vermeintliches »Entdecken mit eigenen Augen« nur imaginiert. Doch ist ja in den Fotografien die Realität gerade nicht greifbar – der Film zeigt eindeutig, dass das Blätterrauschen, das hier für das Rauschen des Realen steht, gerade nicht durch das fotografische Medium gespeichert werden kann. Oder wird hier schon bereits das postmoderne Paradigma der Simulation einer inexistenten Realität angedeutet? Thomas' besessene Suche nach dem Referenten kann durch den Eintritt des Fotografen in sein Bild nur in der Ermordung des Referenten enden.

Ob die authentische Realität existiert oder nicht, auf keinen Fall kann es sich hier um eine intersubjektiv abgesicherte Wirklichkeit handeln, da keiner seiner Freunde ihm als Augenzeuge zu Hilfe kommt und der Leichnam am Tag darauf, als Thomas zum Beweis seiner Existenz Aufnahmen machen möchte, verschwunden ist. Es bleibt bei einer subjektiv imaginierten, offensichtlich unzuverlässigen Auslegung des Bildmaterials. Damit stellt sich auch nicht mehr die Frage nach einer objektiven Wahrheit, die ganz in der subjektiven Interpretation von stummen Bildern der Wirklichkeit aufgegangen ist: »Ainsi faisons-nous du problème de la vérité ou de la réalité de ce monde: nous l'avons résolu [...] par la profusion d'images où il n'y a rien à voir.«⁷

7 J. Baudrillard: *Le crime parfait*, Paris 1995, S. 18.

Illusion als akzeptierte Spielregel

Dass das Bejahen von subjektiver Illusion über die Wirklichkeit die einzig für die Figur mögliche Alternative bietet, suggeriert die Schlusszene des pantomimischen Tennisspiels. Thomas, der gerade festgestellt hat, dass der Leichnam sich nicht (mehr) an der Stelle befindet, wo er ihn in der vorangegangenen Nacht mit eigenen Augen gesehen hat, irrt leicht verstört durch den Park. Seine Aufmerksamkeit wird plötzlich auf die heranfahrenden Pantomimen gelenkt, die bereits zu Anfang des Films seinen Weg kreuzten. Auf einem Tennisplatz beginnen zwei von ihnen, ein Tennisspiel ohne Ball und Schläger zu imitieren. Außerhalb des Spielfeldes spielt der Rest der Gruppe das dem Match mit Spannung folgende Publikum. Auch filmisch wird diese Illusion eines Tennisspiels unterstützt durch die Kamerafahrten, die die vermeintliche Flugbahn des Balles nachzeichnen. Thomas beobachtet die Pantomimen zunächst aus der Distanz, bis schließlich der imaginierte Ball aus dem Feld in seine Richtung fliegt und in seiner Nähe liegen bleibt. Eine laterale Kamerafahrt suggeriert das Ausrollen des Balles im Gras. Nach kurzem Zögern kommt Thomas der Aufforderung der Pantomimen nach, den Ball in das Spielfeld zurückzuwerfen.

Abbildung 4



Mit dieser Geste akzeptiert Thomas die Spielregeln dieser illusionären Pantomime und entscheidet sich mitzuspielen. Dieser Eintritt in die Illusion wird eindeutig filmisch markiert durch das Ballgeräusch, das erst an dieser Stelle hörbar wird. Waren bislang nur die »realen Geräusche«, d.h. die Schritte und Bewegungen der Pantomimen auf dem Court, zu hören, so sind nunmehr auch das Schlagen und Aufprallen des Balles auf dem Boden vernehmbar. Die statische Kamera auf Thomas' Gesicht perspektiviert die Wahrnehmung der Geräusche eindeutig subjektiv auf ihn. Steht dieses imaginierte Geräusch für eine interne »auricularisation«,⁸ so lässt sich rückblickend auch die nächtliche Parkszene als interne »ocularisation« der Figur interpretieren. Dies unterstützt dann auch die These, dass die Leiche nur in Thomas' Vorstellung existiert hat. Damit bleibt auch der Kunst die Möglichkeit der Darstellung einer objektiven Wahrheit verschlossen: »The tennis game seems like a commentary on the inevitability of illusion in art. Thomas says nothing, and the expression on his face is open to a variety of interpretations. I see in it concern about his own sanity but also rueful resignation about the limits of art's power to interpret.«⁹

Der Film: Medium par excellence des Illusionären

Somit wird auch und vor allem die alltägliche Vorstellung der referentiellen Aussagekraft von Fotografie in *Blow Up* problematisiert. Antonionis Film spielt in origineller Weise das Paradigma der Unmöglichkeit, die Repräsentation hin zu einem »authentischen« Realen zu durchbrechen, aus. Der Mensch ist und bleibt in seinen symbolischen Kategorien gefangen. Hat sich die Fotografie noch nicht von ihrem dokumentarischen Postulat gelöst, so scheint der Film, und das ist das Fazit von *Blow Up*, sich voll und ganz dem Illusionären verschrieben zu haben. Nicht zufällig erscheinen die Pantomimen in der Anfangs- und Endsequenz und setzen somit den funktionalen Rahmen des Films.

8 Der französische Filmtheoretiker François Jost hat in Anlehnung an die genetischen Fokalisationskategorien für den Film die Termini der »ocularisation« für den visuellen Kanal, sowie der »auricularisation« für den auditiven Kanal geprägt (Vgl. A. Gaudreault/F. Jost: *Le récit cinématographique*, Paris 1990, S. 129ff.).

9 S. Chatman: *Antonioni*, S. 151-152.

Bereits zu Beginn wird das realistische Prinzip vom illusionären überlagert: Die Szene, in der die Obdachlosen aus dem Gittertor ihrer Unterkunft strömen, kann als Zitat des Filmstreifens *Sortie de l'usine* (1895) der Gebrüder Lumière und somit als Anspielung auf das realistische Paradigma gelesen werden. Die Menge wird jedoch von den Pantomimen, die das illusionäre Prinzip repräsentieren, regelrecht auseinandergewirbelt.

Die letzte Einstellung von *Blow Up* fungiert zudem als Kommentar einer auktorialen Erzählinstanz. Aus einer allmächtigen Vogelperspektive wird Thomas winzig und verloren inmitten der grünen Rasenfläche gezeigt – und ist plötzlich verschwunden. Méliès, der Erfinder eines solchen Stopptricks, der als erster mit der illusionären Kraft des Mediums experimentierte, hat somit die Gebrüder Lumière, die Urväter des dokumentarischen Realismus' im Film, auf ihre Plätze verwiesen: Der Demiurg, der Wirklichkeit hin- und wegzaubert wie es ihm beliebt, enthüllt sich als die Enunziationsinstanz des Films. Es liegt in der Entscheidung des Zuschauers, sich auf dieses illusionäre Spiel einzulassen.

DER CLOU - LÜGE UND FASSADE

KATHARINA STRAUSS

Der Plot

Der Film *Der Clou* entstand 1973 unter der Regie George Roy Hills mit den Hauptdarstellern Robert Redford und Paul Newman und erhielt sieben Oscars, unter anderem für »Bester Film«, »Regie« und »Drehbuch«.

Die spannend und zugleich amüsant erzählte Geschichte spielt in Chicagos Gangstermilieu der 30er Jahre und dreht sich um den Nachwuchs-Trickbetrüger Johnny Hooker (Robert Redford), der mit seinen Komplizen Luther Coleman (Robert Earl Jones) und Erie Kid (Jack Kehoe) unwissentlich einen Geldkurier des Bankiers und Bandenbosses Doyle Lonnegan (Robert Shaw) bestiehlt. Aus Rache lässt Lonnegan Luther Coleman umbringen, während Johnny Hooker und Erie Kid entkommen, nachdem sie einen Tipp des ihnen bekannten Polizisten Lt. William Snyder erhalten haben. Snyder erpresst zugleich Johnny Hooker um dessen Anteil aus dem Überfall auf den Geldboten. Weil Hooker sein Geld aber bereits im Roulette verspielt hat, sieht er sich durch die Drohungen Snyders gezwungen, diesen mit Falschgeld zu bezahlen, so dass er in der Folge von den Killern Lonnegans und vom zornigen Snyder verfolgt wird.

Hookers vorrangiges Ziel ist es, sich für Luther Colemans Tod an Lonnegan zu rächen. Zu diesem Zweck nimmt er Kontakt zu Colemans ehemaligem »Kollegen«, dem altgedienten Betrüger Henry Gondorff (Paul Newman) auf, der sich aus dem »Geschäft« zurückgezogen hatte. Gemeinsam hecken sie einen Plan aus, wie sie Lonnegan hereinlegen können: Mit Hilfe von 200 bis 300 Komplizen simulieren sie einen

Buchmacher-Laden, in dem Gondorff die Chefrolle des Inhabers ›Mr. Shaw‹ und Hooker seine rechte Hand ›Kelly‹ mimt. Lonnegan soll dazu gebracht werden, dort auf ein falsches Pferd zu setzen und 1/2 Million Dollar zu verspielen.

Die Kontaktaufnahme mit Lonnegan findet während einer Pokerpartie statt, in die sich Gondorff alias Mr. Shaw einkauft. Er mimt den betrunkenen Flegel und gewinnt das Spiel unter Verwendung von Kartentricks gegen den ebenfalls betrügenden Lonnegan. Pikanterweise stammt Gondorff/Mr. Shaws Einsatz aus dem Diebstahl von Lonnegans Geldbörse, so dass dieser am Ende der Pokerrunde bemerkt, dass er den Gewinner Gondorff/Mr. Shaw nicht an Ort und Stelle auszahlen kann. Sie vereinbaren, dass Gondorff/Mr. Shaw seinen Vertrauten Hooker alias Kelly zu Lonnegan schicken wird, um sein Geld abzuholen. Bei dieser Gelegenheit schlägt Hooker/Kelly Lonnegan vor, sich an Gondorff/Mr. Shaw zu rächen, indem er sich mit ihm – Hooker – verbündet und 1/2 Million Dollar in Gondorff/Mr. Shaws Buchmacher-Laden auf den Sieger eines bereits gelaufenen Pferderennens setzt. Hierzu liefert Hooker/Kelly die notwendigen Informationen über einen vermeintlichen Komplizen bei der Western Union und Lonnegan streckt den Einsatz vor. Lonnegan setzt, nachdem er einen irreführenden telefonischen Tipp des vermeintlichen Western-Union-Mannes erhalten hat, fälschlicherweise auf Sieg statt auf Platz und verliert sein Geld. Noch während er im Buchmacher-Laden einen Wutausbruch hat, stürmen FBI-Leute den Raum, die tatsächlich aber Komplizen von Gondorff und Hooker sind. Diese ›FBI-Leute‹ sind in Begleitung von Lt. Snyder, den sie für sich eingespannt haben, und der den besonderen Auftrag hat, Lonnegan schnell wegzubringen, damit er als wichtige Bankierspersönlichkeit nicht an einem zwielflichten Ort von der Presse angetroffen wird.

In einem fulminanten Showdown erschießt Gondorff Hooker, nachdem sich einer der FBI-Männer bei diesem für seine Kooperation bedankt und ihn entlässt. Unverzüglich schießt der FBI-Mann auf Gondorff und Lt. Snyder führt im nun entstehenden Chaos den sich sträubenden Lonnegan hinaus, der immer noch auf die Rückgabe seines Geldes hofft. Als die beiden den ›Buchmacher-Laden‹ verlassen haben, setzt großes Gelächter ein, Gondorff und Hooker schlagen die Augen

wieder auf und erheben sich vom Boden – sie hatten nur Platzpatronen benutzt.

Wirklichkeitskonstruktionen und Fassaden

Anhand des Films *Der Clou* lässt sich gut nachvollziehen, was im Thomas-Theorem formuliert ist. Thomas behauptet nämlich, »dass dann, wenn eine Person eine Situation als real definiert, diese Situation in ihren Konsequenzen real ist.«¹ Lonnegan definiert den simulierten Buchmacher-Laden und die Vorgänge darin als real und verliert als Konsequenz seine 1/2 Million Dollar.

Wie kommt es dazu, dass Realität überhaupt hergestellt wird? Hier soll der These nachgegangen werden, »dass Wirklichkeit gesellschaftlich konstruiert ist.«² Der Mensch steht in seiner Ontogenese nämlich nicht nur mit seiner natürlichen Umwelt, sondern auch mit einer kulturellen und gesellschaftlichen Ordnung in Verbindung. Diese wird ihm durch den »signifikanten Anderen«³ vermittelt, so dass seine Entwicklung von Anfang an und ununterbrochen dem Einfluss gesellschaftlich bedingter Faktoren ausgesetzt ist.

»So kann man zwar sagen: der Mensch hat eine Natur. Treffender wäre jedoch: der Mensch macht seine eigene Natur – oder, noch einfacher: der Mensch produziert sich selbst.«⁴ Damit produziert er auch gesellschaftliche Ordnung in einem ständig andauernden Prozess – Gesellschaftsordnung ist nicht gegeben, sondern entsteht ausschließlich aus menschlichem Tun. Sie wird, wie die Welt insgesamt, vom Anderen übernommen und dabei umgewandelt und unter Umständen sogar neu geformt. Dabei ist nicht nur das ›Verstehen‹ der subjektiven Vorgänge im anderen notwendig, sondern das ›Verstehen‹ der Welt, in

1 S. Stryker: »Die Theorie des Symbolischen Interaktionismus«, in: M. Auwärter/E. Kirsch/K. Schröter (Hg.), Kommunikation, Interaktion, Identität, Frankfurt/Main 1976, S. 257-274, hier: S. 259.

2 P.L. Berger/Th. Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, Frankfurt/Main 1980, S. 1.

3 G.H. Mead: Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt/Main 1998. Der »signifikante Andere« - in der menschlichen Entwicklung meist zunächst die Eltern - vermittelt dem Individuum über sein Verhalten die Normen und Haltungen der sozialen Gemeinschaft.

4 P.L. Berger/Th. Luckmann: Konstruktion, S. 52f.

der der andere lebt. Nur unter diesen Voraussetzungen kann der Betrug Hookers und Gondorffs funktionieren: sie verstehen Lonnegans Welt und statten beispielsweise ihren ›Buchmacher-Laden‹ dementsprechend so aus, dass Lonnegan keine Zweifel an dessen Echtheit hegt.

Um das zu erreichen, bauen Hooker und Gondorff mit Hilfe ihrer zahlreichen Komplizen eine stimmige Fassade auf.

Gondorff: »Willst Du ihn [Lonnegan, K.S.] umlegen?«

Hooker: »Nein, vom Töten verstehe ich nichts.«

Gondorff: »Allein kannst Du ihn nie kriegen. Dazu gehören ne Menge Jungs und genug Geld, um sie gut aussehen zu lassen.«

Dieser Einsicht folgend sieht man in den im Film folgenden Szenen, wie Hooker ein neues Outfit erhält: Gondorff bringt ihn zur Maniküre, zum Friseur und zum Schneider. Sie suchen geeignete Räume für ihren ›Buchmacher-Laden‹ und ihr Komplize Kid Twist (Harold Gould) führt ›Vorstellungsgespräche‹, um die notwendigen »Jungs« zu organisieren und angemessen auszustatten:

Twist: »Wir haben eine Stange Anzüge da hinten hängen. Geh und such Dir was aus Tweed aus.«

»Junge«: »Vielen Dank, nicht nötig. Ich habe meine eigene Garderobe.«
(deutet dabei vielsagend auf einen Koffer)

Das standardisierte Ausdrucksrepertoire, das der Einzelne in jeder Interaktion mehr oder weniger bewusst anwendet, analysiert der berühmte Soziologe Erving Goffman.⁵ Obwohl Goffman dabei in erster Linie die Herstellung von Normalität im Blick hat und in seinem Werk nicht der zynische Selbstdarsteller im Mittelpunkt steht, lässt sich seine Theorie doch auch auf den *Clou* anwenden. Die einzelnen Mittel des Ausdrucksrepertoires spielen hier nämlich eine entscheidende Rolle – auch wenn sie genutzt werden, um den anderen hinters Licht zu führen.

Goffman unterscheidet dabei die szenischen Komponenten – das »Bühnenbild«, auf das im *Clou* insbesondere bei der Ausstattung des

5 E. Goffman, *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München 2001.

›Buchmacher-Laden‹ großen Wert gelegt wird – von der »persönlichen Fassade«, mit der man im Allgemeinen bestimmte Ausdrucksmittel mit sich herumträgt. Hierzu gehören die äußere Erscheinung, um die es in den oben genannten Beispielen aus dem Film geht, und die zum Beispiel Hinweise auf sozialen Status oder die momentane Situation einer Person gibt – sowie das Rollenverhalten.

Auch auf die erste Begegnung mit Lonnegan bereitet Gondorff seine »persönliche Fassade« als Mr. Shaw sorgfältig vor. Er erweckt beim Schaffner, der ihn gegen Bestechung in die in einem Zug stattfindende Pokerrunde einschleust, den Eindruck eines reichen und kultivierten Mannes:

Lonnegan: »Sind Sie sicher, dass der Neue in Ordnung ist?«

Schaffner: »Ein wohlhabender Mann. Hat die Taschen voller Geld, 200-Dollar-Anzug, vornehmes Lederzeug. Ich bürge für ihn.«

Gondorffs/Mr. Shaws tatsächlicher erster Auftritt vor Lonnegan ist dann allerdings der eines betrunkenen Flegels: Kurz vor Besuch der Pokerrunde bespritzt er sich und gurgelt mit Gin.

Hooker: »Was soll das?«

Gondorff: »Trink immer einen Gin auf Dein Opfer und es fühlt sich im Vorteil.«

Auch hier will Gondorff/Mr. Shaw also einen bestimmten Eindruck von Realität bei Lonnegan erwecken. Als Betrunkenen wird Lonnegan ihn unterschätzen und damit ist Gondorff/Mr. Shaw der Überlegene.

Der Eindruck von Realität, der entsteht, wird laufend überprüft. Im »sozialen Prozess der Wirklichkeitsabsicherung« tragen die Mitmenschen, denen der Einzelne begegnet, dazu bei, »ihn seiner subjektiven Wirklichkeit zu versichern.«⁶ Als Lonnegan zum ersten Mal den ›Buchmacher-Laden‹ betritt und nach Anweisung auf das Pferd »Blue Note« setzt, mustert er den Raum genau und überprüft das »Bühnenbild«: Seine Aufmerksamkeit richtet sich auf den Kassierer in seiner vergitterten Parzelle, auf die Getränke servierenden Bardamen und auf

6 P.L. Berger/Th. Luckmann: Konstruktion, S. 160.

Männer mit Wertscheinen in der Hand, die mit dem Kommentar des Pferderennens mitfiebern und gebannt auf den Zieldurchlauf warten:

Erie sitzt an einem Tisch mit Lonnegan, wirft einen fragenden Blick zu Hooker/Kelly, nimmt einen Schluck Whisky, springt kurz auf und ruft:

Erie: »Komm schon, Chelsea! « (setzt sich wieder) »Ich sage Ihnen, Lady Hailos Stärke ist immer das Finish. Chelsea ist der einzige, der sie auf den letzten Metern packen kann.«

Lonnegan: »Wissen Sie etwas über ein Pferd namens Blue Note?«

Erie: »Ach der, der hat doch noch nie was gebracht. Wahrscheinlich startet er nur, um das Feld abzurunden. Chelsea ist das Pferd, das Geld bringt.«

Erie steht auf und geht an die Bar. Hooker nähert sich dem Tisch Lonnegans, um den Aschenbecher zu leeren.

Lonnegan: »Ist ja ein ganz tolles Pferd, dieser Blue Note.«

Hooker bringt den Aschenbecher zur Bar, wo Erie inzwischen sitzt.

Hooker: »Gute Arbeit, Erie. Er glaubt Dir.«

»Das notwendige Vehikel der Wirklichkeitserhaltung ist die Unterhaltung. Das Alltagsleben des Menschen ist wie das Rattern einer Konversationsmaschine, die ihm unentwegt seine subjektive Wirklichkeit garantiert, modifiziert und rekonstruiert.«⁷ Jeder kurze und banale Wortwechsel setzt eine Welt voraus – und nur vor deren Hintergrund macht die Konversation Sinn. Zugleich bestätigt eine solche Unterhaltung die subjektive Wirklichkeit der Welt und kann deshalb beiläufig sein. Infolgedessen ist »der Verlust an Beiläufigkeit [...] das Signal für einen Bruch in den Routinen und, mindestens potentiell, eine Gefahr für die Gewissheit der Wirklichkeit.«⁸ Damit die Wirklichkeit aufrecht erhalten werden kann, muss die Konversation also ›laufen wie geschmiert‹, und so ist Erie auch sichtlich bemüht, seine Nervosität zu verbergen und einen glatten Auftritt hinzulegen.

7 Ebd., S. 163. Hierbei ist mit »Unterhaltung« zwar in erster Linie die sprachliche Interaktion, darüber hinaus aber ausdrücklich auch non-verbale Kommunikation gemeint.

8 Ebd., S. 164.

Ebenen der Täuschung

Im *Clou* begegnen dem Zuschauer verschiedene Formen der Täuschung, die für ihn früher oder später durchschaubar werden. In einigen Szenen ist der Betrug für das Publikum sofort durchsichtig; auf einer zweiten Ebene sieht der Zuschauer, dass getäuscht wird und versteht erst rückwirkend, auf welche Art dies geschehen ist; schließlich gibt es im *Clou* eine Täuschungsebene, auf der der Zuschauer auf eine falsche Fährte gelockt wird, woraus sich verschiedene Überraschungseffekte ergeben.

Klar werden gleich Strategien des Verbergens, wie sie in den beiden folgenden Szenen zur Sprache kommen:

Gondorff: »Ist Lonnegan Dir auf der Spur?«

Hooker: »Keine Ahnung. Gesehen hab ich keinen.«

Gondorff: »Die sieht man nie, Kleiner.«

Twist mietet die Räume für den ›Buchmacher-Laden‹ bei einem Makler an.

Twist: »Ist das letzte Mal, dass ich Sie hier gesehen habe, ist das klar?«

Makler: »Ich kenne den Laden überhaupt nicht.«

Eine besonders raffinierte Form der Täuschung findet sich in der Szene, in der Lonnegan Hooker zur Bedingung ihrer weiteren Zusammenarbeit macht, gemeinsam den Komplizen bei Western Union zu besuchen, der angeblich die Ergebnisse der Pferderennen zurückhält und Hooker den Sieger verrät. Weil der aber tatsächlich nicht existiert, verschaffen sich Twist und ein weiterer Komplize Hookers Zugang zum Büro eines Western-Union-Angestellten, indem sie als Maler auftreten. Obwohl sie nicht angemeldet sind, und deshalb weder die Vorzimmerdame noch der Angestellte selbst etwas von einer Bürorenovierung wissen, sind Twist und sein Begleiter nach kurzer Verwunderung allein im Büro: Ihre Verkleidung und ihr energisches Hantieren mit einer Abdeckplane und Farbeimern überzeugt die Mitarbeiter der Western Union – ihnen bleibt kein anderer Rückschluss, als der, dass es sich um Maler handelt. Kaum haben sie das Büro für sich, legt Twist

seinen Maler-Overall ab und steht im gediegenen Anzug da, den er mit einer Nickelbrille abrundet, womit er in die Rolle des Western-Union-Angestellten Less Harmon schlüpft. Schließlich tauscht er noch das Familienporträt auf dem Schreibtisch gegen seine eigenen ›Familienfotos‹ aus, während sein Begleiter mit dem Streichen der ersten Zimmerwand beginnt. An der Hintertür klopft Hooker/Kelly in Begleitung von Lonnegan:

Hooker: »Hey, Less. Äh, das ist Doyle Lonnegan. Mr. Lonnegan, das ist Less Harmon.«

Twist: »Sehr erfreut, Mr. Lonnegan.«

Hooker: »Könnten wir äh ... «

Twist: »...warum hast Du ihn hierher gebracht, Kelly ...«

Hooker: » ...tut mir leid. Er wollte Deinen Laden mal kennen lernen.«

Twist: »Wir hätten uns doch irgendwo in der Stadt treffen können.«

Hooker: »Er will doch nur mal gucken.«

Twist: »Aber Kelly, Du siehst doch, wir haben die Maler im Büro. Wir können hier nicht reden.«

Hooker: »Ja, ja. Seh ich, ja.«

Twist: »Wir gehen in irgendein Lokal. Verzeihen Sie, Mr. Lonnegan.«

Die Maler-Verkleidung erfüllt hier einen mindestens doppelten Zweck: Sie täuscht zum einen die Mitarbeiter der Western Union und ermöglicht so den entscheidenden Zugang zum Büro. Zum anderen funktioniert sie, um Lonnegan schnellstmöglich abzuwimmeln und ihn wieder aus dem Büro zu entfernen. Auch hier weiß der Zuschauer aber über die ablaufenden Täuschungsmanöver Bescheid.

Anders verhält sich dies in der Pokerpartie zwischen Gondorff/Mr. Shaw und Lonnegan. Zwar weiß der Zuschauer, dass Lonnegan falsch spielt und Gondorff/Mr. Shaw Kartentricks beherrscht. Doch richtet die Kamera seinen Blick zuerst auf Gondorffs/Mr. Shaws Blatt mit vier Dreiern und dann auf Lonnegans Blatt mit vier Neunern, wobei beide ihre Karten von Lonnegans Komplizen erhalten hatten, dem dieser zuvor eindeutige Anweisungen erteilt hatte. Doch Gondorff/Mr. Shaw gewinnt zur Überraschung des Zuschauers mit vier Jungs gegen Lonnegan. Beide wissen vom Falschspiel des anderen, was für den Verlierer Lonnegan aber keinen Nutzen hat:

Komplize: »Doyle, ich weiß, dass ich ihm vier Dreier gegeben habe. Der Hund hat falsch gespielt. Wir hätten ihn gleich festnageln sollen.«

Lonnegan: »Was hätte ich denn tun sollen? Den anderen erklären, dass er besser betrügt als Du und ich zusammen?«

Eine andere Form der Täuschung richtet sich nicht nur an einzelne Filmfiguren, sondern auch an den Zuschauer und lässt ihn über längere Filmabschnitte im Dunkeln über die ›wahren‹ Vorgänge.

In einer kurzen Szene wird Lonnegan berichtet, dass Hooker seinen Leuten zum wiederholten Mal entkommen ist. Er ist verärgert und veranlasst, dass Salino auf Hooker angesetzt wird. Später im Filmverlauf lernt Hooker die Barfrau Loretta kennen, mit der er nach mehreren Begegnungen eine Nacht verbringt. Am nächsten Morgen scheint sie mitsamt ihrem Gepäck verschwunden und auch er verlässt das Haus. Auf der zunächst menschenleeren Straße, auf die er hinaustritt, kommt ihm nach wenigen Schritten Loretta entgegen. Er zögert einen erstaunten Moment lang und geht dann erfreut auf sie zu. Wenige Meter, bevor sie aufeinander treffen, trifft Loretta ein Schuss. Der Schütze, ein unbekannter Mann, rennt auf Hooker zu:

Unbekannter: »Sie wollte Dich umlegen, Kleiner. Ihr Name ist Loretta Salino. Sie war eine von Lonnegans besten Killern. Komm jetzt. Sonst sieht uns noch jemand.«

Hooker bleibt fassungslos stehen, während der Unbekannte sich entfernt.

Unbekannter: »Komm endlich.«

Hooker zögert weiter und blickt auf die tote Loretta.

Unbekannter: »Mach schon.«

Schließlich läuft Hooker ihm hinterher. Dann sitzen beide im Wagen des Unbekannten.

Hooker: »Sie hätte mich doch heute Nacht abknallen können.«

Unbekannter: »Zu viele Leute konnten Dich aber gesehen haben. Sie war ein Vollprofi, Kleiner. Sie stammte aus Dutch Schultz' Bande.«

Hooker (verdutzt blickend): »Wer bist Du?«

Unbekannter: »Ein alter Freund von Gondorff.«

Hier wird nicht nur der Filmprotagonist Hooker getäuscht, sondern auch der Zuschauer: Loretta erscheint zwar in einem mystifizierenden

Licht, doch als ›Freund‹ – ihre Identität als Killerin Salino bleibt bis zu ihrer Ermordung verborgen.

Auch das Ende des Films überrascht den Zuschauer deshalb, weil er einer Täuschung aufgesessen ist: Er wird in den Glauben versetzt, Hooker sei vom FBI zu einem Deal erpresst worden, Gondorff zu verraten. Tatsächlich sind die ›FBI-Leute‹ Verbündete von Hooker und Gondorff. Die Erpressung Hookers wird nicht nur für den Zuschauer, sondern auch für Lt. Snyder inszeniert, der ›die Finger von Hooker lassen soll‹. Direkt an die Szene, in der Hooker vom FBI ›gekauft‹ wird, schließt sich ein Gespräch zwischen ihm und Gondorff an, die den Eindruck beim Zuschauer noch verstärkt, Hooker spiele ›ein doppeltes Spiel‹:

Gondorff: »Was ist, Kleiner? Du sagst ja kaum was?«

Hooker: »Ach, ist nur Nervosität.«

Der Eindruck, Hooker werde Gondorff an das FBI ausliefern, bleibt für den Zuschauer auch noch erhalten, als sich der FBI-Agent bei der Razzia im Showdown bei Hooker für die Zusammenarbeit bedankt und ihn zum Gehen auffordert. Die anschließende Ermordung Hookers durch Gondorff und Gondorffs Erschießung durch den FBI-Agenten, wird vom Zuschauer für einen Moment ebenfalls als ›Wahrheit‹ gesehen. Erst als die ebenfalls getäuschten Protagonisten Lonnegan und Lt. Snyder die Szene verlassen, erschließt sich auch dem Zuschauer eine andere Realität: Die FBI-Agenten sind Verbündete der Betrüger Hooker und Gondorff, die beide noch am Leben sind, weil sie Platzpatronen und rote Farbbeutel verwendeten, um ihre Erschießung zu simulieren.

Die Irreführung des Zuschauers wird also gezielt eingesetzt, um die Überraschungsmomente zu erzielen, die dem Film gerade seinen Witz und Esprit geben.

»DIE MENSCHEN LÜGEN NUN MAL. ABER NIEMAND
GIBT ES ZU. SIE WISSEN NICHT MAL, DASS SIE
LÜGEN.«¹: ZUR RELATIVITÄT VON WIRKLICHKEIT
UND WAHRHEIT IN *RASHOMON*

ALEXANDER FLIERL

0. Hinführung

Die in der Überschrift zitierte Aussage des Dieners² aus *Rashomon* deutet ein zentrales Problem an, mit dem sich der aus dem Jahre 1950 stammende und mehrfach preisgekrönte³ japanische Film auseinandersetzt: Ist der Mensch zur Wahrheit fähig? Das menschliche Verhalten, so scheint der Film von Akira Kurosawa auf den ersten Blick nahezu legen, ist zutiefst von Egoismus geprägt, so dass der Mensch zwangsläufig dazu neigt, die »objektive« Wahrheit zum eigenen Vorteil zurechtzubiegen und ins Lügenhafte umzudrehen. Der Mensch ist

-
- 1 Diener in der Rahmenhandlung am Raso-Tor nach dem ersten Rückblick (Version des Banditen) auf das Geschehen zwischen dem Räuber und den Eheleuten.
 - 2 Im Gegensatz zu den Figuren des Priesters und des Holzfällers wird im Film nicht eindeutig klar, welche Bezeichnung der dritten Person, die unter dem Raso-Tor Schutz sucht, angemessen wäre. In der Literatur zum Film wird sie als »con man« (D. Desser: *The Samurai Films of Akira Kurosawa* (= *Studies in Cinema* 23), Ann Arbor 1981, S. 68.), »commoner« (D. Richie: »Rashomon«, in: ders. (Hg.), *Focus on Rashomon*, Englewood Cliffs 1972, S. 71-94, hier: S. 73) oder »Dienstbote« (P. Wuss: *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition*, Berlin 1986, S. 133) bezeichnet.
 - 3 Der Film gewann unter anderem 1951 den Oscar als bester nicht englischsprachiger Film und einen Goldenen Löwen in Venedig.

demnach nicht für wahrhaftiges Verhalten gemacht. Hat dann die »objektive« Wahrheit und das Bemühen um ihre aufrichtige Weitergabe überhaupt noch einen Wert für den Menschen oder müsste sie nicht viel mehr in verschiedene »subjektive Wahrheiten« aufgelöst werden, die unverbunden und gleichberechtigt nebeneinander stehen können?

Es dürfte jedoch zu kurz greifen, *Rashomon* lediglich unter dem Aspekt der Relativität der Wahrheit für das menschliche Verhalten zu betrachten. Was wäre, wenn die Personen, die im Film widersprechende Versionen ein und desselben Geschehens erzählen, tatsächlich von der Realität »ihres« Tatherganges überzeugt sind? Ist es möglich, dass sie tatsächlich ihre »eigenen« Versionen des Geschehens erlebt haben? Kann ein Geschehen in mehreren Formen real werden bzw. können verschiedene Realitäten gleichzeitig nebeneinander existieren? Diese Fragen eröffnen die Perspektive, unter der *Rashomon* ebenfalls thematisiert werden kann: Ist nicht nur der menschliche Umgang mit der Wahrheit, sondern die gesamte Wahrnehmung der Wirklichkeit für den Menschen subjektiv geprägt und somit lediglich relativ?

Die Frage nach der Relativität der Wirklichkeit mag für den westlichen Filmbetrachter auf den ersten Blick überraschend wirken. Sie ist jedoch dem westlichen Denken keineswegs fremd und wird besonders im philosophisch-erkenntnistheoretischen Kontext immer wieder thematisiert. Dem traditionellen östlich-asiatischen Verständnis in Philosophie, Religion und Ästhetik liegt diese Fragestellung auf jeden Fall deutlich näher als eine Problematisierung der Wahrheit.⁴ Es deutet sich hier schon eine Schwierigkeit an, die während der folgenden Ausführungen immer mitbedacht werden sollte: Bei *Rashomon* handelt es sich um einen japanischen Film, der an dieser Stelle zwangsläufig aus einer westlichen Perspektive mit entsprechenden Vor- und Fragestellungen betrachtet wird.

Nach einer Darstellung des Handlungsablaufs (1.) soll im folgenden den oben angerissenen Problemstellungen im Film *Rashomon* in dreifacher Perspektive nachgegangen werden:

4 Vgl. D. Richie, »Introduction«, in: ders. (Hg.), *Focus on Rashomon*, Englewood Cliffs 1972, S. 1-7, hier: S. 2-5.

- Die Relativität menschlicher Wirklichkeitswahrnehmung (2.)
- Wirklichkeit und Wahrheit (3.)
- Der Umgang mit der Wahrheit (4.)

1. Handlung

Als Grundlage für seinen Film *Rashomon* griff Akira Kurosawa auf die beiden Kurzgeschichten *Rashomon* und *Yabu no naka* (*Im Dickicht*) von Ryunosuke Akutagawa⁵ zurück, die aus dem frühen 20. Jahrhundert stammen. Während die erste der beiden literarischen Vorlagen vor allem den Namen des Filmes und den Ort des Geschehens für die Rahmenhandlung liefert, steht die zweite Geschichte im Zentrum von Kurosawas Film: Mit ihrem Geschehen begibt sich der Zuschauer zurück in die stürmischen Zeiten Japans im 12. Jahrhundert. Im Blickpunkt stehen die Ereignisse um drei Personen, die sich in einem Waldstück begegnen: der berüchtigte Bandit Tajomaru, ein Samurai⁶ sowie dessen Ehefrau. Die Kernelemente dieses Zusammentreffens bestehen darin, dass der Räuber den Ehemann überwältigt und der Frau Gewalt antut. Anschließend wird der Samurai getötet. Wie das Geschehen im einzelnen abläuft, bleibt unklar.

Eigentlich ist es irreführend, überhaupt von *einem* Geschehen sprechen zu wollen. Denn die Ereignisse rund um das Zusammentreffen der drei Personen werden rückblickend im Rahmen einer Gerichtsverhandlung aus verschiedenen Perspektiven geschildert. Die drei beteiligten Personen – der inzwischen gefangene Bandit, die Ehefrau und ihr getöteter Ehemann (mithilfe einer Totenbeschwörerin) – erzählen die Ereignisse aus ihrem jeweiligen subjektiven Erleben. Dabei treten drei völlig unterschiedliche Versionen zu Tage, die bis auf

5 Eine deutsche Übersetzung der beiden Geschichten ist zu finden in: R. Akutagawa: *Rashomon. Ausgewählte Erzählungen*. Aus dem Japanischen von J. Berndt, München 2001, S. 5-12 und 253-264.

6 Ähnlich wie beim Diener gehen auch hier die Bezeichnungen in der Literatur auseinander: Die Figur wird als »Samurai« bezeichnet (z.B. D. Desser: *The Samurai Films*, S. 67; D. Richie: *Rashomon*, S. 90 Bild 2), es findet sich aber auch die Bezeichnung »Kaufmann« (P. Wuss: *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks*, S. 133.).

die oben geschilderten Kernelemente auf den ersten Blick wenig gemeinsam haben.

Nach Tajomarus Version tötete er selbst den Ehemann in einem fairen Zweikampf mit seinem Schwert, nachdem dessen Frau seinen Tod gefordert hatte. Die Ehefrau dagegen berichtet, dass sie ihren Mann von seinen Fesseln befreite, nachdem der Räuber geflohen war. Da sie allerdings die Ablehnung und Verachtung ihres Gemahlen nicht ertragen konnte, die dieser nach ihrer Vergewaltigung an den Tag legte, stach sie ihm ihren Dolch in die Brust und wurde so für seinen Tod verantwortlich. Der Samurai berichtet dagegen von einem Selbstmord: Nachdem seine Frau Tajomaru darum gebeten hatte, ihren Ehemann zu töten, ließ der Bandit ihn ob ihrer Skrupellosigkeit entsetzt frei und floh. Der Samurai konnte mit dieser Entehrung durch seine Frau jedoch nicht leben und tötete sich selbst mit ihrem Dolch.

Mit der unterschiedlichen Darstellung des Geschehens vor Gericht ist zwar Kurosawas literarische Vorlage *Yabu no naka* weitgehend ausgeschöpft, nicht jedoch die Erzählstruktur des Films. Denn die Aussagen vor Gericht werden selbst noch einmal aus der Perspektive dreier Männer dargestellt, die zu einem späteren Zeitpunkt unter dem Rasha-Tor der alten Hauptstadt Kyoto vor einem Wolkenbruch Zuflucht suchen und dabei ins Gespräch kommen. Zwei der drei Männer – ein Holzfäller und ein Priester – waren bei der Gerichtsverhandlung anwesend. Da sie jedoch von der Verschiedenartigkeit der Versionen stark verwirrt sind und beinahe darüber verzweifeln, ob es überhaupt noch so etwas wie Wahrheit geben könne, erzählen sie dem dritten Anwesenden, einem Diener, die unterschiedlichen Darstellungen. Im Laufe der Zeit stellt sich heraus, dass der Holzfäller selbst Zeuge des Verbrechens war und nicht erst, wie er vor Gericht behauptete, den toten Samurai im Wald entdeckt hatte. Aus Angst, in die Sache verwickelt zu werden, hatte er diesen Aspekt verschwiegen. Seine persönlichen Zweifel werden dadurch verstärkt, dass keiner der drei vor Gericht gehörten Tathergänge mit dem von ihm selbst erlebten übereinstimmt. Während er alle drei vor Gericht Befragten der Lüge bezichtigt, verstrickt er sich in seiner eigenen Geschichte: Der wertvolle Dolch der Frau, von dem alle anderen Personen übereinstimmend berichteten, er sei am Tatort zurück-

geblieben, fehlt in der Version der Holzfällers. Er hatte ihn an sich genommen und für sich behalten, ohne das Gericht darüber zu informieren.

Während sich der Diener in seiner Weltsicht bestätigt sieht (»Jeder muss zuerst an sich denken. (...) So ist in dieser Welt das Leben«⁷), erhält der Holzfäller am Ende des Films allerdings eine Chance zur »Rehabilitierung«: Die drei Männer entdecken unter einer Treppe des Rasho-Tores einen ausgesetzten Säugling. Der Diener raubt dem schutzlosen Baby auch noch seine Windeln und Decken. Der Holzfäller ist dagegen bereit, seinen eigenen Vorteil hinten anzustellen und das Kleinkind zu sich zu nehmen.

2. Die Relativität menschlicher Wirklichkeitswahrnehmung

Versucht man die Differenzen der vier Verbrechensversionen in *Rashomon* zu erklären, so lässt sich dies auf verschiedene Weise tun. Durch die filmische Darstellung wird der Betrachter des Films quasi dazu gedrängt, sich an der Suche nach dem tatsächlichen Tathergang zu beteiligen: Auf der Ebene der Gerichtsverhandlung sprechen alle drei Befragten ihre Aussagen unmittelbar in die Kamera, die ihre Bilder unbeweglich aus der Position des untersuchenden Richters liefert. Der Zuschauer des Films kann somit dessen Rolle einnehmen und darf sich »beauftragt« fühlen, das wahre Geschehen aufzuklären.

Eine erste Annäherung an die Differenzen der verschiedenen Schilderungen kann gelingen, indem man sich bewusst macht, dass die menschliche Wahrnehmung oft auf eine sprachliche Vermittlungsleistung angewiesen ist. In *Rashomon* finden sich zahlreiche Motive und Hinweise, die eine solche These auf unterschiedlichen Ebenen untermauern. Eine doppelte Brechung in der Erzählstruktur des Films verhindert für den Zuschauer jegliche Sicherheit bei der Rekonstruktion des ursprünglichen Geschehens. Die Erzählungen, die die Ereignisse rückblickend wiedergeben und mit denen sich der

7 Diener in der Rahmenhandlung am Rasho-Tor, nachdem die drei Männer das Baby entdeckt haben.

»Richter«-Zuschauer im Gerichtshof konfrontiert sieht, stammen selbst aus dem Rückblick der drei Männer im Rasha-Tor. Damit ergibt sich eine zeitliche Dreiteilung in eine Präsens-(Tempel), eine Perfekt-(Gericht) und eine Imperfektebene (Verbrechen),⁸ die das eigentliche Verbrechen in einem doppelten Überlieferungsprozess verschwimmen lässt und dem unmittelbaren Zugriff des Zuschauers entzieht. Dieser erfährt das diskutierte Geschehen lediglich aus den Gesprächen dreier Männer, die sich selbst auf die Aussagen vor Gericht beziehen. Als einzige unmittelbare Verbindungsperson zum ursprünglichen Geschehen erweist sich der Holzfäller, der auf allen drei Ebenen anwesend ist. Wie sich zum Ende des Filmes herausstellt, ist dessen Darstellung vor Gericht und gegenüber den anderen beiden Männern im Rasha-Tor höchstens in Teilen richtig ist. Somit bleibt auch dieser »direkte« Zugang zum eigentlichen Verbrechen unsicher. Die »Gewissheit« der jeweiligen Darstellung basiert alleine auf der Aufrichtigkeit der erzählenden Person, die jedoch in allen vier Versionen aufgrund der Widersprüchlichkeiten nur bedingt glaubwürdig erscheinen. Selbst wenn nur eine einzige Version der Geschehnisse geschildert werden würde, bliebe deren Sicherheit zumindest zweifelhaft. Hier zeigt sich eine erste Einschränkung menschlicher Erkenntnis: Für den Menschen ist die Wirklichkeit oft nur indirekt und durch sprachliche Vermittlung zugänglich. Insofern menschliche Wahrnehmung jedoch auf kommunikative Prozesse angewiesen ist, unterliegt sie auch den Einschränkungen und Begrenzungen der menschlichen Kommunikation.

Doch selbst beim »unmittelbaren«, eigenen Zugang zur Realität bleibt die menschliche Wahrnehmung und Erkenntnis beschränkt und selektiv. Die in *Rashomon* vor Gericht Befragten waren ohne dazwischen geschaltete Vermittlungsinstanz an den Geschehnissen im Wald beteiligt und scheinen von der Tatsächlichkeit ihrer je eigenen Darstellung überzeugt zu sein. Dafür spricht, dass sich sowohl der Räuber als auch der Samurai und dessen Ehefrau jeweils selbst als Mörder belasten. Diese Belastung der eigenen Person wäre ohne die Überzeugung von der eigenen Täterschaft nur schwer zu erklären. Zweifellos handelt es sich aber um nur *ein* Verbrechen. Geht man von der

8 Vgl. P. Wuss: Die Tiefenstruktur des Films, S. 134.

Ernsthaftigkeit der jeweiligen Darstellung aus, so führen die Widersprüchlichkeiten zu dem Schluss, dass die vier unmittelbar beteiligten Personen zwar das gleiche Ereignis erlebt, es aber auf völlig unterschiedliche Weise rezipiert haben. Die »unmittelbare« menschliche Wirklichkeitswahrnehmung unterliegt offenbar Einschränkungen und kann keine Sicherheit gewähren. Scheinbar kann der Mensch nur einen Teil der Realität als solche annehmen, während er einen anderen Teil subjektiv umkonstruiert.

Aus dem Blickwinkel von *Rashomon* wird diese Vermutung durch Motive der Begrenzung unterstützt, die Kurosawa auf allen drei Erzählebenen des Filmes einbaut. Auf der Gegenwartsebene können die drei Männer, die sich in der Trockenheit des Raso-Tores aufhalten, gerade einmal bis zum Rand des überdachten Baus blicken. Um das Tor herum fällt aufgrund eines Wolkenbruchs so heftiger Regen, dass jegliche Sicht jenseits des Tores verwehrt bleibt. Priester, Holzfäller und Diener können lediglich ihre engste (trockene) Umgebung im Tor erkennen, alles andere ist ihrer Wahrnehmung verschlossen. Ebenso bleibt in den Gerichtsszenen der Blick für alle Beteiligten eingeschränkt. Den Bildhintergrund durchzieht eine ausgedehnte, helle Mauer, die den Fokus auf den richterlichen Hof zentriert und keinen Ausblick zulässt. Auf der Imperfektebene des Verbrechens schließlich wird der Blick für den Banditen, die Eheleute und den Holzfäller vom dichten Bewuchs des Waldes stark eingeschränkt. Während sich die unmittelbar an der Tat beteiligten Personen zunächst in der relativen Offenheit der Straße begegnen, führt der Räuber Tajomaru den Samurai und seine Ehefrau später immer tiefer in das undurchdringliche Dickicht des Waldes hinein. Die Lichtung, auf der schließlich die Vergewaltigung der Frau und der Tod des Samurais stattfinden, bietet den Personen zwar Spielraum für ihre Handlungen, lässt aber keinen offenen Blick über das unmittelbare Zusammentreffen hinaus zu. Auf allen Ebenen des Films zeigen sich also objektive Begrenzungen, die den Radius menschlicher Wahrnehmung einschränken.

Neben diesen objektiven Begrenzungen lassen sich aber auch subjektive Faktoren nennen, die den Blick auf die Realität beeinflussen und verändern. In den unterschiedlichen Schilderungen von Räuber, Samurai und Frau zeigen sich gewisse Invarianzen des jeweiligen

Verhaltens: Tajomaru, berüchtigt für seine Ruchlosigkeit, schreckt nicht davor zurück, die eigene Schuld zuzugeben, doch vermeidet er tunlichst, Zeichen der eigenen Schwäche zu offenbaren (vehement wehrt er sich beispielsweise gegen die Behauptung, er sei vom Pferd gefallen). Auch die Frau, die als einzige bei ihren Aussagen vor Gericht in Tränen ausbricht, gesteht ihre eigene Schuld ein, präsentiert sich aber durchgängig als die schwache Verstoßene, die alles mit sich habe geschehen lassen, um wenigstens ihren Mann zu retten. Der Samurai schließlich berichtet von seinem Selbstmord durchgängig unter dem Motiv der Souveränität, die er selbst im Angesicht des Todes nicht aufgibt.

Die Widersprüchlichkeiten der unterschiedlichen Darstellungen verlieren an Überraschung, wenn man hier die Überlegung aufgreift, dass Menschen die Geschehnisse um sich herum immer in ihren persönlichen Lebenshintergrund hinein deuten müssen. Paul Watzlawick betont, Menschen würden immer versuchen, den Situationen, deren Wesen sie nicht auf Anhieb erfassen können, eine bestimmte Ordnung und Erklärung zuzuweisen (»Interpunktion«), weil die Welt sonst chaotisch, unberechenbar und bedrohlich erscheinen würde. Da diese Ordnungszuweisung aber von der eigenen Erfahrung, dem individuellen Lebensentwurf und der persönlichen Weltanschauung abhängt, unterscheidet sie sich von Person zu Person und führt durch verschiedenes Ordnen der Ereignisabläufe auch zu verschiedenen Wirklichkeiten.⁹ Legt man in *Rashomon* den drei unmittelbar am Verbrechen beteiligten Personen deshalb unterschiedliche »Ordnungsmuster« (Räuber: Vermeidung von Schwäche; Samurai: Souveränität; Ehefrau: Unterwerfung) zugrunde, so werden die widersprüchlichen Darstellungen des Verbrechens auf dem Hintergrund divergierender Realitäten quasi als positive Selbsttäuschungen verständlich. Etwas griffiger formuliert: Die Menschen belügen sich selbst.¹⁰ Es zeigt sich somit, dass in *Rashomon* neben kommunikativen und vorgegebenen

9 Vgl. P. Watzlawick: *Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn, Täuschung, Verstehen*, München/Zürich 27/2001, S. 72f.

10 Dies bemerkt auch der Priester in der Rahmenhandlung des Rasha-Tores nach dem zweiten Rückblick (Version der Frau), als er darauf zu sprechen kommt, warum die Menschen wohl lügen: »Aus Angst vor der Wahrheit! Die Lüge soll sie beschützen.«

Wahrnehmungsbarrieren auch die »Verfremdung« der Wirklichkeit durch einen subjektiven Anteil in der menschlichen Wahrnehmung anklingt.

In der philosophischen Diskussion um die Erkennbarkeit der Welt wird dieser Grundgedanke heute am konsequentesten im Ansatz des radikalen Konstruktivismus verfolgt und auf seine Spitze getrieben. Aufbauend auf den Ergebnissen der modernen Neurobiologie gelangen Vertreter dieser Denkrichtung zu dem Schluss, der Mensch habe keinen Zugang zur Außenwelt, sondern lediglich zu den neuronalen Reaktionen der eigenen Sinnesrezeptoren.

Exkurs: Die Subjektivität der Erkenntnis im neurobiologischen Kontext

Wie die moderne Neurobiologie zu zeigen vermag, nimmt der menschliche Erkenntnisapparat die Signale und Informationen der Außenwelt nicht einfach im Sinne eines Reiz-Reaktions-Schemas auf, sondern verarbeitet sie aktiv durch Filterung, Transformation und Kombination, bevor sie in das Gehirn oder Bewußtsein gelangen. Nur ein geringer Teil des menschlichen Wahrnehmungsprozesses lässt sich auf die unmittelbare Reizung bestimmter Nervenzellen durch Signale aus der umgebenden Welt zurückführen. Der weitaus größere Teil wird von selbstorganisierten Kombinations- und Selektionsvorgängen eingenommen, die von den originären Sinnessignalen lediglich moduliert werden. Aus der Vielzahl der durch Außenreize gleichzeitig aktivierten Nerven müssen einige wenige für die gemeinsame Weiterverarbeitung ausgewählt und kombiniert werden, da erst durch die komplexe, aber gezielt gesteuerte Auswahl und Abstimmung verschiedener Nervengruppen Wahrnehmung möglich wird. Erst durch diese gezielte Koordination geeigneter Nervenreaktionen wird es dem menschlichen Erkenntnisapparat möglich, eine (Re-)Konstruktion der Wirklichkeit vorzunehmen.¹¹

11 Vgl. W. Singer: *Der Beobachter im Gehirn. Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt/Main 2002, S. 100 -103.

Vertreter des radikalen Konstruktivismus ziehen aus diesen Einsichten die Konsequenz, dass die Außenwelt für den Menschen unerreichbar fern bleibt und nicht einmal eine partielle Erkennbarkeit der Umwelt möglich ist. Das menschliche Gehirn habe lediglich einen Zugang zum neuronalen »Output« seiner Sinnesrezeptoren. Diese interne Reaktion der Nervenzellen liefert jedoch nur eine qualitativ nicht unterscheidbare, bedeutungsfreie »Einheitssprache«, die das Gehirn verarbeiten und interpretieren muss, d.h. es konstruiert unabhängig von vorausgehenden Reizungen der Nerven die später wahrgenommene Wirklichkeit selbst. Da das menschliche Gehirn nur zu diesen eigenen neuronalen Reaktionen Zugang hat, erweist es sich als informationell geschlossenes System.¹²

Das diesen Vorgängen zugrundeliegende »Programm« des Gehirns beruht zum einen Teil auf genetischen Festlegungen, zum anderen Teil auf der persönlichen Erfahrung des Individuums. Interessant erscheint hier vor allem ein Aspekt: Von der Geburt bis in die Pubertät hinein entwickelt sich das menschliche Gehirn noch immer strukturell weiter. Durch diesen Prozess verbessert sich das neuronale Netz des menschlichen Gehirns, d.h. die verschiedensten Nerven werden sinnvoll miteinander verknüpft. Diese Entwicklung ist jedoch erfahrungsabhängig, und zwar sowohl von den persönlichen Erfahrungen des Individuums als auch von den Interaktionen mit Bezugspersonen. Erst am Ende dieser Entwicklung erstarrt die Architektur des Nervensystems, womit auch die Möglichkeit endet, das »Basisprogramm des Gehirns« zu verändern.¹³ Fehlt bis zum Abschluss dieses Prozesses die Möglichkeit, die entsprechenden neuronalen Verbindungen aufzubauen, so gibt es auch später keine Chance mehr, diesen Vorgang nachzuholen. Dem Menschen bleibt damit ein bestimmter Bereich der Welt unzugänglich, wie Wolfgang Singer am Beispiel des Sehsinns verdeutlicht:

»Wenn es nicht möglich ist, während der ersten Lebensjahre den Gesichtssinn zu gebrauchen, können sich im Gehirn die entsprechenden Ver-

12 Vgl. U. Dettmann: *Der Radikale Konstruktivismus. Anspruch und Wirklichkeit einer Theorie*, Tübingen 1999, S. 110f.

13 Vgl. W. Singer: *Der Beobachter im Gehirn*, S. 91f.

schaltungsarchitekturen nicht optimieren. Selbst wenn dann später die optischen Medien der Augen durch chirurgische Eingriffe korrigiert werden und die Sehwelt wieder voll zur Verfügung steht, nützt das nicht, weil die Signale von den Augen nicht sinnvoll verarbeitet werden können. Die Menschen bleiben blind.«¹⁴

An dieser Stelle sei nur auf eine Schwäche des radikalen Konstruktivismus neben seiner logischen Inkonsistenz als abgeschlossenes erkenntnistheoretisches System¹⁵ verwiesen, die sich aus der neurobiologischen Darstellung ergibt: Die angedeutete Entwicklung des Gehirns von der Geburt bis zur Pubertät wurde als erfahrungsabhängig beschrieben. Dies bedeutet, dass das Gehirn für seine Entwicklung und späteren Verarbeitungsmöglichkeiten auf Input von der Außenwelt verwiesen ist, was jedoch der These seiner informationellen Geschlossenheit zuwiderläuft.¹⁶

Dieser knappe Exkurs in die Neurobiologie soll aus einem erkenntnistheoretischen Blickwinkel verdeutlichen, dass die Subjektivität der menschlichen Wahrnehmung nicht von der Hand gewiesen werden kann. In der erkenntnistheoretischen Diskussion ist heute auch jenseits eines radikalen Konstruktivismus ein subjektiver Anteil an der menschlichen Wahrnehmung weitgehend unbestritten, selbst wenn seine genaue Bedeutung je nach Standpunkt umstritten bleibt. Doch selbst im gemäßigten Empirismus wird der subjektive Anteil als perspektive oder gar selektive Funktion zugestanden.¹⁷

Zweifellos verweisen die für *Rashomon* angedeuteten Elemente auf eine stark konstruktivistische Sichtweise der Welt. Besonders die am Verbrechen beteiligten Personen erleben die Welt offenbar nicht so,

14 Ebd., S. 93f.

15 Wenn die Wirklichkeit keinen objektiven Anspruch erheben kann, so gilt dies auch für die Kategorie der Wahrheit, die nur noch als subjektives Konstrukt gedacht werden kann (s.u.). Wenigstens für den eigenen konstruktivistischen Ansatz muss der radikale Konstruktivismus jedoch einen objektiven Wahrheitsanspruch erheben.

16 Vgl. U. Dettmann: Der Radikale Konstruktivismus, S. 117f.

17 Vgl. G. Vollmer: Evolutionäre Erkenntnistheorie. Angeborene Erkenntnisstrukturen im Kontext von Biologie, Psychologie, Linguistik, Philosophie und Wissenschaftstheorie, Stuttgart ⁶1994, S. 42-45.

wie sie tatsächlich ist, sondern setzen sich ihre eigene Wirklichkeit zusammen. Ob *Rashomon* allerdings tatsächlich im Sinne eines radikalen Konstruktivismus zu deuten ist, ob Kurosawa also tatsächlich die ganze Welt als selbst konstruierte Illusion verstanden wissen will,¹⁸ wird im Film nicht deutlich. Man stößt trotz aller Subjektivität der Schilderungen auch auf Konvergenzpunkte einer objektiven Wirklichkeit: Es gibt einen Toten, nämlich den Samurai, den Ehemann der befragten Frau, dessen Leichnam im Wald gefunden wurde. Ebenso bleibt trotz der Unstimmigkeiten der verschiedenen Darstellungen die Frage nach der Mordwaffe (Schwert oder Dolch) einer objektiven Überprüfung nicht entzogen, die sich prinzipiell an der Wunde des toten Samurai beantworten ließe. Gerade der Leichnam und die Art des Todes sind im Sinnzusammenhang des Films nicht bloß Interpretationen, sondern an der Realität überprüfbar, und verweisen somit auf objektive Tatsachen. Dass die Wirklichkeitserfassung nicht völlig realitätsunabhängig vonstatten geht, zeigt auch der neurobiologische Exkurs, denn zu einem gewissen Teil ist ja auch das menschliche Gehirn auf die Außenwelt verwiesen. Insofern beinhaltet die menschliche Wahrnehmung auch eine »objektive« Komponente als gemeinsamen Bezugspunkt. Im Hinblick auf *Rashomon* sollte man deshalb anstatt von einem »absoluten Wahrheitsrelativismus« eher von einem »Wahrheitsperspektivismus« sprechen. Ebenso ist für die Personen im Film eine objektive Wirklichkeit nicht völlige Illusion: Zumindest »eine jeweilige Annäherung an Wirklichkeit«¹⁹ scheint ihnen möglich zu sein. Dies bedeutet jedoch zugleich, dass gemäß *Rashomon* nicht schon alles, nicht die ganze umgebende Welt, zwangsläufig unsicher bleiben muss.

18 Vgl. D. Richie, *Rashomon*, S. 85.

19 D. Mieth: »Wahrhaftig sein - warum? Die Grundnorm der Wahrhaftigkeit, ihre ethische Begründbarkeit und ihre Universalität«, in: W. Wunden (Hg.), *Wahrheit als Medienqualität* (=Beiträge zur Medienethik 3), Frankfurt/Main 1996, S. 85-101, hier: S. 95.

3. Wirklichkeit und Wahrheit

Folgt nun aus der in *Rashomon* angedeuteten Perspektivität der Wirklichkeit auch schon diejenige der Wahrheit (nicht in einem moralischen Verständnis, sondern im Sinne einer Aussagewahrheit)? Geht man vom bekanntesten und intuitiv wohl naheliegendsten Verständnis von Wahrheit als einer Übereinstimmungsrelation zwischen Denken und Sein bzw. zwischen einem sprachlichen Ausdruck und einem Sachverhalt (Korrespondenztheorie) aus, so muss man diese Frage mit ja beantworten. In der westlichen Philosophie²⁰ stößt man allerdings auf verschiedene weiterführende Ansätze, die über die oft als ungenügend betrachtete korrespondenztheoretische Betrachtung der Wahrheit hinausgehen. Gemäß einer Kohärenztheorie (z.B. von Nicolas Rescher) gelten Sätze beispielsweise dann als wahr, wenn sie widerspruchsfrei mit anderen Sätzen eines Systems konsistent sind und mit diesen in einem systematischen Zusammenhang stehen.²¹ Im Rahmen einer Konsenstheorie (z.B. von Jürgen Habermas) dagegen gelten Aussagen als wahr, wenn sie von allen vernünftigen Gesprächsteilnehmern (in einer »idealen Sprechsituation«) anerkannt werden können.²² Wiederum ein anderer Versuch stammt von Alfred Tarski, der seine semantische Theorie der Wahrheit auf die Unterscheidung zwischen Objekt- und Metasprache zurückführt.²³ Diese und andere Wahrheitstheorien versuchen die Schwierigkeit einer Korrespondenztheorie, die Art der Angleichung zwischen Gedanke und Sache nicht explizieren zu können, durch je andere Ansatzpunkte zu umgehen, bleiben jedoch selbst mit eigenen Schwierigkeiten verbunden.

Wie Lorenz Bruno Puntel herausstellt, müssen die Eingliederung in einen durch die sprachliche Deutung der Welt erstellten Kohärenzrahmen und die daraus resultierende sprachliche Vermittlung wesentliche Elemente eines jeden Verständnisses von Wahrheit sein. Zugleich

20 Noch einmal sei an dieser Stelle auf die bereits angeklungenen Schwierigkeiten verwiesen, die sich ergeben, wenn man einen östlichen Film mit westlichen Denkansätzen konfrontiert.

21 Vgl. L.B. Puntel: Wahrheitstheorien in der Neueren Philosophie. Eine kritisch-systematische Darstellung. Darmstadt ³1993, S. 172-204.

22 Vgl. ebd., S. 144-164.

23 Vgl. ebd., S. 41-61.

betont er jedoch die Unerlässlichkeit eines gewissen Sachbezuges trotz der Unmöglichkeit einer unmittelbaren Korrespondenzbeziehung zwischen »Sprache« und »Welt«: »Da Sprache die Dargestelltheit der Welt (= die dargestellte Welt) ist, ist die Analyse der Sprache die Beschreibung der Welt. Bewegt man sich im Rahmen der Sprache, so bewegt man sich im Rahmen der Dargestelltheit der Welt.«²⁴

Legt man also für *Rashomon* einen relativen bzw. perspektiven Begriff von »Wirklichkeit« zugrunde und kann ein (je nach Definitionsansatz genauer zu bestimmender) Bezug zur außersprachlichen Welt für den Begriff der »Wahrheit« nicht aufgegeben werden, so gelangt man zu einem relativen bzw. perspektiven Begriff von »Wahrheit«. Lässt sich die Realität nur noch annäherungsweise erkennen, so kann auch eine »objektive« Wahrheit nur noch approximativ erreicht werden. Tatsächlich bleibt die »wahre« Wirklichkeit des Verbrechens im Film offen. Sein Tathergang kann höchstens partiell rekonstruiert werden.

Es fällt jedoch auf, dass in den Darstellungen aller Befragten auch Übereinstimmungen zu erkennen sind: Die Erzählungen konvergieren nicht nur darin, dass es einen Toten gibt, sondern schildern ebenso übereinstimmend, dass der Räuber Tajomaru den Samurai zunächst überwältigte und fesselte, anschließend mit der Frau Verkehr hatte, aber den Samurai nicht, wie für einen berüchtigten Verbrecher zu erwarten gewesen wäre, einfach meuchelte (wenn er ihn überhaupt getötet hat, dann im Zweikampf). Diese unwidersprochenen Übereinstimmungen zeigen an, dass es selbst dort, wo die »volle Wahrheit« über den Hergang des diskutierten Verbrechens verborgen bleiben muss und nicht zu rekonstruieren ist, doch zumindest »wahre Tatsachen« zu geben scheint.

4. Der Umgang mit der Wahrheit

Die verschiedenen Versionen des Verbrechens in *Rashomon* lassen auf vorgegebene Begrenzungen sowie einen subjektiven Anteil in der menschlichen Wahrnehmungs- und Wahrheitsfähigkeit schließen. Es wurde

24 Ebd., S. 209.

deutlich, dass sich dort, wo mehrere »Wirklichkeiten« gleichzeitig nebeneinander existieren können, auch verschiedene Wahrheiten nicht gegenseitig ausschließen.

Wollte man allerdings die Widersprüchlichkeiten der verschiedenen Verbrechensdarstellungen ausschließlich auf die individuelle Wirklichkeitsperspektive zurückführen und somit lediglich die divergierenden subjektiven Wahrnehmungen und Wahrheiten für die Unterschiede der vier Schilderungen verantwortlich machen, so scheint man dem Film *Rashomon* nicht ausreichend gerecht zu werden. Wenigstens der Holzfäller ist sich sehr wohl bewusst, dass seine Tatbeschreibung nicht mit seinen persönlichen Erlebnissen im Wald übereinstimmt, muss er doch am Ende des Filmes eingestehen, seine vor Gericht erzählte Darstellung absichtlich abgeändert zu haben. Offensichtlich hat er wenigstens in Teilen gelogen. Von den anderen Schilderungen lässt sich dergleichen wenigstens vermuten, können ihre Differenzen doch wenigstens teilweise auch als bewusste »Nachbesserungen« der Erzählenden zur Aufrechterhaltung der eigenen Charakterrepräsentation und bestimmter Eitelkeiten interpretiert werden. Jeder scheint sich selbst in ein (aus seiner Sicht) möglichst stimmiges Licht zu rücken und so zu präsentieren, wie man am liebsten erscheinen möchte.

Damit verschiebt sich die Perspektive des Umgangs mit Wahrheit und Wirklichkeit von einer eher erkenntnistheoretischen zu einer stärker ethischen Fragestellung. Tatsächlich scheint der Regisseur Akira Kurosawa bei seiner Verfilmung neben der Infragestellung der *einen* Wirklichkeit auch die Frage nach der Motivation des menschlichen Umgangs mit der Wahrheit im Blick gehabt zu haben. Er selbst schreibt in seinem Buch *So etwas wie eine Autobiographie über Rashomon*:

»Die Menschen sind unfähig, aufrichtig zu sich selbst zu sein. Sie können nicht über sich sprechen, ohne das Bild zu schönen. Das Drehbuch beschreibt solche Menschen, die nicht leben können, ohne sich selbst zu belügen und sich besser zu machen, als sie sind. Es zeigt, daß dieser sündhafte Wunsch, ein falsches, schmeichelndes Bild von sich zu vermitteln, sogar über das Grab hinaus Bestand hat: Der Mann, der in dem Stück getötet wird, kann auch dann nicht von seinen Lügen lassen, als er durch ein

Medium zu den Lebenden spricht. Egoismus ist das Laster, das die Menschen von Geburt an verfolgt; sie sind nur äußerst schwer davon zu heilen. Dieser Film ist wie ein Rollbild, das im Entrollen das menschliche Ich enthüllt.«²⁵

Egoismus wäre demzufolge die Triebfeder, die die befragten Personen vor Gericht dazu bringt, ihre Darstellungen des Geschehens zu schönen. Jeder Mensch ist von diesem Verlangen getrieben. Egoismus kann in *Rashomon* aber nicht einfach mit bloßen Nützlichkeitsabwägungen gleichgesetzt werden, stellen sich doch die nach dem Tathergang Befragten zwar in einem aus ihrer Sicht positiven Licht dar, ziehen daraus aber keinen tatsächlichen Nutzen: Mit Ausnahme des Holzfällers bestreitet keiner seine Täterschaft und belastet sich somit selbst.

Wie die Charakterisierung »sündhaft« zeigt, handelt es sich für Kurosawa beim Egoismus nicht um eine moralisch neutrale, sondern eine negative menschliche Eigenschaft, die im Wesen des Menschen verankert zu sein scheint und noch nicht einmal durch den Tod ein Ende findet. Solche »dunklen Strebungen und bizarren Verwirrungen«²⁶ lassen sich aber mit der Unsicherheit der Welt, in der der Mensch zu leben hat, in Verbindung setzen. Dort, wo eine »wahre« Wirklichkeit letztlich eine Illusion ist, bleibt dem Menschen auch letzte Sicherheit verwehrt. Wo dem Menschen aber die Sicherheit über weite Bereiche der Welt fehlt, bleibt nur die eigene Person als Rückzugsort für Gewissheit und Orientierung, der schließlich auch die Verantwortung für sämtliche Geschehnisse zugeschrieben wird. Für die Personen in *Rashomon* nimmt die Unsicherheit jedenfalls eine zentrale Position ein: Räuber, Samurai und Ehefrau übernehmen die Verantwortung auch für die Geschehnisse in der Undurchschaubarkeit des Waldes, für die sie vielleicht gar nicht verantwortlich sind. Sie »verirren sich im Dickicht ihres Herzens und wandern immer tiefer in die Wildnis hinein.«²⁷ Das gesamte Szenario des Films unterstreicht die nicht vorhandene Sicherheit der Menschen: Der verfallene Zustand des

25 A. Kurosawa: So etwas wie eine Autobiographie. Aus dem Amerikanischen von M. Bischoff, München 1986, S. 217f.

26 Ebd., S. 217.

27 Ebd., S. 217.

Rasho-Tores, unter dessen »Schutz« die Rahmenhandlung der Präsenzebene stattfindet, ist nur ein Hinweis dafür. Der wolkenbruchartige Regen drängt die Menschen zu einem Rückzug auf engsten Raum. Die Verhandlung vor Gericht liefert keine Aufklärung des Verbrechens. Und die gesamte Handlung spielt in einer Zeit, in der Naturkatastrophen und Kriege das Land erschüttern und den Menschen ein sicheres Zusammenleben verwehren.

Wenn hier eine enge Verbindung zwischen der Unsicherheit der umgebenden Welt und einem egoistisch motivierten Umgang mit der Wahrheit anvisiert wurde, so sollte doch gleichzeitig im Blick sein, dass aus einem Wahrheitsrelativismus im erkenntnistheoretischen und aussagenlogischen Sinn nicht schon ein moralischer Wahrheitsrelativismus folgen muss. Die Relativität der Wahrheit unterbindet zwar ein doktrinäres Beharren auf »der Wahrheit«, soll nicht den anderen Menschen ihre Existenz als ebenso individuell wahrnehmende und lebende Personen abgesprochen werden.²⁸ Sie schließt jedoch nicht das Bemühen um die eigene Wahrhaftigkeit aus. Selbst wenn eine Person nur die »subjektive« Geltung einer Wahrheit beanspruchen kann, ist das Bemühen um die wahrhaftige und möglichst unverfälschte Weitergabe der eigenen Gedanken und Überzeugungen sowie die aufrichtige Einbringung der eigenen Person möglich. Aus ethischer Perspektive ist es durchaus etwas anderes, den Umgang mit der Wahrheit lediglich in den Dienst der eigenen Sache zu stellen und daraus auch Lügen zu motivieren oder sich um eine der Gemeinschaft dienliche Einbringung der eigenen Person in das menschliche Zusammenleben zu bemühen.

Genau dieser Unterschied wird auch in *Rashomon* diskutiert. Die Rahmenhandlung unter dem Rasho-Tor setzt sich mit dieser ethischen Fragestellung auseinander. Dabei lassen sich die drei Männer, die dort während eines Wolkenbruchs Unterschlupf suchen, unschwer als beispielhafte Typen erkennen. Sie stellen nicht nur einen Mikrokosmos der menschlichen Gesellschaft dar,²⁹ sondern stehen zugleich für unterschiedliche Umgangsweisen mit der Wahrheit.

28 Vgl. N. Tomaschek: Die Wahrheit ist eine Falle. Konstruktiv(istisch)e Überlegungen zu einem Begriff von Wahrheit im außermoralischen Sinne, Wien 2001, S. 68.

29 Vgl. D. Desser: The Samurai Films, S. 68.

Der Priester, gemäß seines Standes wohl weit weniger in den Bedürfnissen und Gegebenheiten des Alltags gefangen als die meisten anderen Menschen, steht für den Glaubenden, der bestimmte metaphysische und kosmologische Wirklichkeiten (»Die Sünde ist im Menschen nicht über den Tod hinaus verwurzelt«³⁰) als gegeben voraussetzt. Die Wahrheit stellt für ihn einen wesentlichen Wert des menschlichen Zusammenlebens dar (»Ich glaube an die Wahrheit im Menschen. Es ist nicht die Lüge, die in dieser unglücklichen Welt herrscht.«³¹) Für ihn dürfte das Lügenverbot wohl allgemeine Geltung haben, zeigt doch ein Blick in die heiligen Texte aller großen Weltreligionen, dass das moralische Verbot der Lüge weite Verbreitung findet.³² Auch wenn er selbst eingesteht, manchmal »aus Schwäche« zu lügen, stellt der aufrichtige Umgang mit der Wahrheit für ihn einen wesentlichen Wert gelingender menschlicher Existenz dar: »Das entsetzliche ist, dass es keine Wahrheit zu geben scheint; dass ich das Vertrauen verliere. Und es ist schrecklich das Vertrauen in den Menschen zu verlieren. Wisst Ihr, und das ist viel schlimmer als Erdbeben, Unwetter, Kriege, Seuchen und alle Übel, die uns quälen.«³³

Als Gegenpol zur Rolle des Priesters findet man den Diener, der in seiner zynischen und nihilistischen Art quasi den »modernen« und ungläubigen Menschen repräsentiert.³⁴ Wahrheit stellt für ihn keinen Wert an sich dar, sondern steht im Dienst des eigenen Nutzens. Dass die Welt dadurch nicht gerade besser wird, stellt er nicht in Frage (»Hast du nie von dem Dämon gehört, der entsetzt erkannt hat, wie schlecht die Menschen sind und geflohen ist?«³⁵). Er zeigt jedoch keine Skrupel, sich mit dieser schlechten Welt zu arrangieren. Demzufolge

30 Priester in der Rahmenhandlung am Rasho-Tor nach dem zweiten Rückblick (Version der Frau).

31 Priester in der Rahmenhandlung am Rasho-Tor nach dem vierten Rückblick (Version des Holzfällers).

32 Vgl. E. Schockenhoff: Zur Lüge verdammt? Politik, Medien, Medizin, Justiz, Wissenschaft und die Ethik der Wahrheit, Freiburg 2000, S. 13.

33 Priester zu Beginn der Rahmenhandlung am Rasho-Tor.

34 Vgl. D. Desser: The Samurai Films, S. 68. Im Gegensatz zu Priester und Holzfäller taucht diese Figur noch nicht in der literarischen Vorlage auf.

35 Diener in der Rahmenhandlung am Rasho-Tor nach dem dritten Rückblick (Version des toten Samurai).

hat er auch keine Probleme mit dem Lügen. Seine Einstellung im Umgang mit der Wahrheit kommt deutlich in folgender Aussage zum Vorschein: »Von mir aus kann lügen, wer will. Hauptsache, die Geschichte ist gut!«³⁶

Der Holzfäller schließlich ist das Bindeglied zwischen den verschiedenen Erzählebenen, insofern er der einzige ist, der sowohl im Rasho-Tor als auch im Gerichtshof sowie bei der Tötung des Samurais anwesend war. Als Vater von sechs Kindern verdient er seinen Lebensunterhalt mit handwerklicher Arbeit und repräsentiert den einfachen Durchschnittsmenschen der damaligen Zeit. Bezüglich seiner Einstellung zur Wahrheit kann er zwischen Priester und Diener positioniert werden: Einerseits weiß er um die Wichtigkeit der Wahrheit und verzweifelt beinahe daran, dass es keine Wahrheit zu geben scheint. Andererseits erweist sich auch er als Lügner zum eigenen Vorteil, da er bewusst und in Täuschungsabsicht seinen Bericht vor dem Gericht verfälscht. In ihm werden am stärksten die Widersprüchlichkeiten sichtbar, die sich im Menschen im Umgang mit der Wahrheit auf tun können.

Keiner der drei Männer kann die Widersprüchlichkeiten der vier Tatbeschreibungen sinnvoll auflösen. Doch während der Priester nicht wahrhaben will, dass es die *eine* Wahrheit nicht gibt und der Holzfäller von seiner Anklage gegenüber den »gelogenen« Darstellungen des Räubers, des Samurais und der Ehefrau aufgrund seiner eigenen Lüge Abstand nehmen muss, kann sich der Diener in seiner Weltsicht bestätigt fühlen. Insofern könnte man David Desser zustimmen, der als eine zentrale These *Rashomons* eine Aussage über die menschliche Natur erkennt: »You take what you can get in an uncertain world.«³⁷

Doch die selbstzentrierte und »unmoralische« Einstellung des Dieners hat in *Rashomon* nicht das letzte Wort. Als die drei Männer am Ende des Films den ausgesetzten Säugling unter einer Treppe finden, bleibt der Diener zwar weiterhin im Rahmen seiner grundsätzlichen Einstellung, jeder müsse vor allem auf sich schauen (»Jeder muss zuerst an sich denken. (...) Die Eltern haben nur an sich gedacht. Das

36 Diener in der Rahmenhandlung am Rasho-Tor nach dem zweiten Rückblick (Version der Frau).

37 D. Desser: *The Samurai Films*, S. 71.

tut ja jeder heute. (...) So ist in dieser Welt das Leben.«³⁸), und entwendet dem Baby seine Windeln und Decken. Als er aber bereits das Tor verlassen hat und im Regen verschwunden ist, entscheidet sich der Holzfäller dafür, sich des schutzlosen Säuglings anzunehmen und ihn aufzuziehen. Es fällt auf, dass an dieser Stelle des Films zum ersten Mal in der Rahmenhandlung der Wolkenbruch ein Ende findet und die ersten Strahlen der Sonne auf Priester, Holzfäller und Kind fallen. Hat man den Regen vorher als Motiv der Begrenzung und Unsicherheit verstanden, so steht das selbstlose Verhalten des Holzfällers offensichtlich für eine neue Klarheit und Sicherheit im menschlichen Leben.

Darin mag man lediglich ein Aufscheinen von »Kurosawa's vaunted humanism«³⁹ sehen, der die Unerträglichkeit der vorausgehenden Geschichte abmildern will. Betrachtet man die Szene mit dem Baby, die sich in Kurosawas literarischer Vorlage noch nicht findet, jedoch nicht einfach als Zusatz, sondern als Verlängerung der vorausgehenden Diskussion unter den drei Männern, so scheint hier eine Aussage über den Umgang mit der Wahrheit auf. Durch die selbstlose Tat des vorher noch hin und her gerissenen Holzfällers gewinnt der nahezu verzweifelte Priester, der unter den drei Männern für die Notwendigkeit der Wahrheit steht und nach Donald Richie am ehesten als Sprachrohr Kurosawas dient,⁴⁰ den Glauben an das Gute im Menschen zurück (»Ich muss dir danken. Du hast mir gezeigt, dass man an die Menschen noch glauben kann!«⁴¹). Damit erweist sich die Tat des Holzfällers als Kriterium für den sinnvollen und hilfreichen Einsatz der Wahrheit, der dem Menschen zugleich ein gewisses Maß an Sicherheit zurückgeben kann: Der Umgang mit der Wahrheit muss trotz aller Unsicherheit über die »wahre« Wirklichkeit dem Leben dienen und im Dienste der Mitmenschlichkeit stehen.⁴² In diesem Sinne stellt die persönliche Wahrhaftigkeit in *Rashomon* auch im ethischen Kontext keine absolute Größe dar, die schon aus sich selbst heraus evident wäre und universellen Anspruch erheben könnte. Wahrheit erweist sich nicht als

38 Diener in der Rahmenhandlung am Rasha-Tor, nachdem die drei Männer das ausgesetzte Baby entdeckt haben.

39 D. Desser: *The Samurai Films*, S. 66.

40 D. Richie: *Rashomon*, S. 75.

41 Priester in der Schlusszene der Rahmenhandlung am Rasha-Tor.

42 Vgl. D. Mieth: *Wahrhaftig sein*, S. 95f.

bloßer Selbstzweck oder als universelle Norm, die ein Lügenverbot schon kategorisch einfordern würde. Vielmehr hat sie sich an übergeordneten Kriterien und Normen zu orientieren, eben an den zentralen Maßstäben der Lebensförderlichkeit und Menschenfreundlichkeit.⁴³

5. Resümee

Trägt man die angestellten Beobachtungen und Überlegungen zusammen, so sind unter den Fragestellungen dieses Artikels zwei Ergebnisse zu unterstreichen. Einerseits kommt in *Rashomon* eine Deutung von Wahrheit und Wirklichkeit in den Blick, die ein objektives Verständnis der beiden Größen massiv in Frage stellt. Beide erscheinen nur noch als relative Kategorien, die von der persönlichen Perspektive und individuellen Deutungskraft des wahrnehmenden Subjekts abhängen. Dabei klingt aber zugleich an, dass diese Relativität noch nicht genuin die Möglichkeit einer Annäherung an objektive Tatsachen ausschließen muss. Andererseits zeigt sich, dass der Umgang mit der Wahrheit trotz der Ungewissheit und Unsicherheit des menschlichen Lebens nicht schon jegliche moralische Bedeutsamkeit verliert. Auch wenn Menschen von Egoismus geprägt sind und dazu neigen, sich selbst zu belügen, kann der aufrichtige Umgang mit der Wahrheit im Dienste der Menschenfreundlichkeit und Lebensförderlichkeit gemeinschaftsfördernde Kraft und moralischen Anspruch besitzen. Akira Kurosawa, der Regisseur dieses Meisterwerkes japanischer Filmkunst, konnte sich offenbar selbst in den inneren Spannungen zwischen Aufrichtigkeit und Selbsttäuschung sowie den Widersprüchlichkeiten der Menschen in *Rashomon* wiederfinden. Denn unter Bezug auf eben diesen Film schreibt er am Ende von *So etwas wie eine Autobiographie*:

»Die Menschen vermögen zwar nicht mit vollkommener Aufrichtigkeit über sich zu sprechen; doch wenn sie sich in anderen Menschen darstellen, fällt

43 Wollte man versuchen, diese Kriterien mit *westlich-christlichen* Maßstäben schlagwortartig zusammenzufassen, so könnte man hier eventuell von einer Orientierung an der Nächstenliebe sprechen.

es ihnen sehr viel schwerer, die Wahrheit zu umgehen. Dann zeigen sie oft viel von dem, was sie in Wirklichkeit sind. Bei mir, da bin ich sicher, war das der Fall. Nichts sagt so viel über einen schöpferischen Menschen aus wie sein Werk.«⁴⁴

44 A. Kurosawa: So etwas wie eine Autobiographie, S. 224.

**DEN RICHTIGEN BLICK FÜR DAS FALSCHES SPIEL:
PETER GREENAWAYS *THE DRAUGHTSMAN'S
CONTRACT***

ERWIN PETZI

Zwei Leidenschaften, die ihn bis auf den heutigen Tag nicht losgelassen haben, kennzeichnen das Leben des 1942 in Newport (Wales) geborenen Peter Greenaway: Einerseits ist es die Liebe zur Malerei, der er früh Tribut zollt, indem er am Walthamstow College of Art Kunst und die Geschichte der europäischen Malerei studiert, andererseits ist es die Lust an der Sprache, die ihn Mitte der sechziger Jahre zum Schreiben von Erzählungen und Romanen verführt, die aber bis heute nicht veröffentlicht sind.¹ Nach einigen kleineren, eigenen Kunstausstellungen, die nicht den erhofften Erfolg bringen, findet Greenaway eine Anstellung als Filmcutter beim Central Office of Information, einer Dokumentarfilmstelle. Dort erlernt er das Filmhandwerk von Grund auf, macht Dokumentarfilme, schreibt Kurzgeschichten und dreht einige Kurz- und Experimentalfilme, wie z.B. *A Walk Through H or the Reincarnation of an Ornithologist* (1978) oder *The Falls* (1980).² Als das British Film Institut sich bereit erklärt, dem Künstler und Experimentalfilmer eine erste Großproduktion zu finanzieren, besinnt er sich seiner beiden persönlichen Vorlieben und verwirklicht *The Draughtsman's Contract* (1982).

1 Vgl. P. Greenaway im Interview mit K. Frommer. In: K. Frommer: *In-szenierte Anthropologie. Ästhetische Wirkungsstrukturen im Filmwerk Peter Greenaways*, Köln 1994, S. 190-196, hier: S. 190: »My particular cultural baggage and education is quite wide - it's both literary and also pictorial.«

2 Zu Greenaways Experimentalfilmen vgl. C. Barchfeld: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*, Tübingen 1993, S. 42-64.

Zunächst zum Inhalt des Films: Im Jahre 1694 n.Chr. wird bei einer Abendgesellschaft auf Compton Anstey, dem Besitz der Familie Herbert, der Zeichner Neville von Mrs. Herbert und ihrer Tochter Mrs. Talman eindringlich gebeten, das Anwesen gegen Honorar zu zeichnen. Mit den Bildern, die als »Instrument der Versöhnung« gedacht sind, wollen die Damen den Hausherrn Mr. Herbert, der noch am selben Abend für zwei Wochen nach Southampton aufbricht, bei seiner Rückkehr überraschen. Neville weigert sich anfangs und gibt vor, er sei mit Aufträgen überhäuft, geht aber schließlich doch auf ein verlockendes Angebot ein: Er soll – bei freier Wahl der Perspektive – an zwölf Tagen zwölf Zeichnungen des Anwesens erstellen, wofür er als Gegenleistung acht Pfund pro Zeichnung sowie freie Kost und Logis erhält. Zudem enthält der Kontrakt, der im Beisein des Hausverwalters Mr. Noyes aufgesetzt wird, einen für den Zeichner außergewöhnlich reizvollen Zusatz: Mrs. Herbert erklärt sich bereit, Mr. Neville allein zu treffen und seinen Wünschen zu entsprechen betreffs seines Vergnügens mit ihr. Schon am nächsten Morgen macht sich der Zeichner ans Werk. Mit Hilfe einer Dioptravisor,³ einer hölzernen Rahmenvorrichtung mit waag- und senkrecht verspannten Drähten, die Neville zur Begrenzung des Sehfeldes und zur messbar-korrekten zentralperspektivischen Erfassung seiner Bilder dient, legt er die beabsichtigten Ansichten fest. In diesen umrahmten Bereichen dirigiert er höchst künstlerisch-eigenwillig das Geschehen; so gibt er z.B. vor, zu welchen Tageszeiten bestimmte Abschnitte des Anwesens von den Bewohnern gemieden werden müssen und regelt den häuslichen Tagesablauf (Feuermachen, Wäschewaschen etc.) nach seinen ganz persönlichen Vorstellungen, damit er ungestört zeichnen kann. Die vertragsgemäßen Treffen mit der Hausherrin, die sich scheinbar als Sexualobjekt zur Verfügung stellt, fordert der provozierend auftretende Zeichner täglich ein. Es hat den Anschein, als habe er sein Umfeld und die darin handelnden Personen fest im Griff. Aber sehr rasch zeigt sich, wie labil

3 Vgl. E.S.-Sturm: »Weiße Tücher, weiße Tasche, weiße Karte. Absicht und Absichtslosigkeit bei Peter Greenaway, Andreas Karner und Lewis Carroll«, in: D. Bechtloff (Hg.), Kunstforum International, Die aktuelle Zeitschrift für alle Bereiche der Bildenden Kunst, Bd. 152 (10-12/2000), Kunst ohne Werk. Ästhetik ohne Absicht, Köln 2000, S. 152-161, hier: S. 152.

und brüchig seine eingebildete Machtposition ist. Irgend jemand scheint den leicht überheblich agierenden Zeichner nicht ganz ernst zu nehmen, denn es tauchen zu seinem Erstaunen innerhalb seines beschränkten Blickfeldes rätselhafte Gegenstände auf: Kleidungsstücke liegen verstreut umher, jemand hat seine Reitstiefel verloren, eine Leiter lehnt an der Hauswand usw. Da diese seltsam anmutenden Dinge nun einmal in das vom Zeichenrahmen begrenzte Blickfeld geraten sind, integriert Neville sie in seine Zeichnungen, ohne sich Gedanken über einen etwaigen Gesamtzusammenhang zu machen. Erst als Mrs. Herbert Zweifel an der Rückkehr ihres Gatten hegt, da nach sechs Tagen noch keine Nachricht von seiner Ankunft in Southampton eingetroffen ist, und erst als der Zeichner beim Abendessen beiläufig erfährt, dass Mrs. Herbert vor ihrer Vermählung mit Mr. Herbert die Verlobte von Mr. Noyes war, wird er stutzig. Ein Gespräch mit Mrs. Talmann regt Nevilles Interesse an den mysteriösen Vorgängen weiter an, denn die Tochter des Hauses – zugleich frustrierte Ehefrau eines deutschen Mannes – deutet dabei an, dass die geheimnisvollen Fundstücke in den Zeichnungen als Indizien eines Verbrechens gelesen werden könnten und somit auf eine Mitwisserschaft des Zeichners schließen lassen. Um ihn zu schützen, wie Mrs. Talmann vorgibt, wird ein zweiter Kontrakt mit dem Zeichner geschlossen, wiederum im Beisein des undurchsichtigen Mr. Noyes. Als Gegenleistung der angeblichen Protektion verpflichtet sich Neville »Mrs. Talmann allein zu treffen und dem nachzukommen, was ihre Wünsche in Bezug auf ihr Vergnügen mit mir betrifft,« wie es im Vertrag heißt. Als Künstler vertritt Neville die Überzeugung, dass die Gegenstände unschuldig sind und arbeitet in aller Unschuld an seinen streng geometrischen Zeichnungen weiter, denen aber ein ganz anderer als der intendierte Bedeutungsgehalt zukommt, nachdem man die Leiche von Mr. Herbert aus dem Wassergraben des Anwesens zieht. Neville reist ab, aber die Bewohner von Compton Anstey sehen sich plötzlich falschen Verdächtigungen ausgesetzt, wobei die vermeintlich verräterischen Zeichnungen im Mittelpunkt stehen. Mr. Noyes, der fürchtet unter Mordverdacht zu geraten, erpresst Mrs. Herbert, die bedeutungsschwangeren Zeichnungen zu zerstören oder zu verkaufen. Als Käufer tritt schließlich Mr. Talmann auf, da Noyes ihn davon

überzeugen kann, dass die Zeichnungen die Untreue von Mrs. Talmann belegen. Wie sehr dem Zeichner der Durchblick in diesem Intrigenstück fehlt, zeigt sich, als er drei Tage nach Mr. Herberts Beerdigung auf das Anwesen zurückkehrt, um ohne Entgelt eine dreizehnte Zeichnung anzufertigen und sich weiter zu vergnügen. Die Damen des Hauses bequemen sich, ihn über seine wahre Rolle aufzuklären: Sie hatten an seiner Zeichenkunst nun wahrlich kein Interesse, sondern (miss-)brauchten ihn als Erzeuger eines Erben für Compton Anstey. »Da wir einen Erben benötigen«, sagt Mrs. Herbert amüsiert zum Zeichner, »habt ihr uns sehr wahrscheinlich einen bedeutenden Dienst erwiesen« (Szene 60, Einstellung 284-287). Mr. Herbert hatte nur eingehiratet, ein Sohn aus dieser Verbindung wäre der rechtmäßige Erbe. Letztlich diene Neville, der in seiner Eitelkeit dachte er könne die Frauen benutzen, nur dem Machterhalt der Frauen, die sich mit einer fein gesponnenen Intrige das Erbe sichern und einen tyrannischen Ehemann und Vater »entsorgen«. Die Stärke der Frauen liegt in ihrer Verführungskunst. Diesen Eindruck verstärkt Greenaway noch, indem er die Kamera am Gemälde *Samson und Delilah* von Peter Paul Rubens (1577-1640) vorbei streifen lässt. Trotz sich weiter steigender Todesymbolik (Granatäpfel und Hades-Mythologie) sieht der Zeichner immer noch nicht, in welcher bedrohlichen Situation er sich befindet. Als er nachts im Garten die dreizehnte Zeichnung vollenden will, umringen ihn fünf maskierte Männer. Mr. Noyes, Mr. Talmann, Mr. Seymour und die Poulenc-Zwillinge, die allesamt in das Mordkomplott an Mr. Herbert und die damit verbundenen Erbschaftsangelegenheiten verwickelt sind, konfrontieren den Zeichner mit einem weiteren Kontrakt. Sie beschuldigen Neville, dass er sie um das Erbe bringe und mit seinen verleumderischen Zeichnungen zur Gefahr für die häusliche Gemeinschaft geworden ist. Zu spät begreift der im eigentlichen Sinne unschuldige Zeichner, dass er für die mörderische Gesellschaft den idealen Sündenbock abgibt. Der neuerliche Kontrakt, der ohne sein Zutun geschlossen wurde, sieht seine Blendung, Entkleidung und Ermordung vor. »Der vermeintliche Herr des Blicks, der Rahmung und der Perspektive wird geblendet, d.h. symbolisch kastriert, und erschlagen. Er findet sich als Opfer eines genealogischen Machtspiels

[...].«⁴ Nach vollbrachter Tat versenken die Herren die Leiche des Zeichners im Wassergraben und übergeben seine Werke dem Feuer. Die genauen Zusammenhänge der Intrige bleiben aber letztendlich ebenso im Dunkeln, wie der (oder die) Mörder von Mr. Herbert. Angemerkt werden muss bei dieser Inhaltsangabe jedoch, dass sie nur eine Interpretation sein kann, denn wie Michael Schuster diesbezüglich ganz richtig bemerkte, täuscht jede Inhaltsangabe dieses ungewöhnlichen Kinofilms »eine offen zutage tretende Erzählhandlung vor, die doch erst mühsam aus der Allegorie des Films, den rätselhaften Begebenheiten und gezierten Reden konstruiert werden muß.«⁵

Dieser Film war für ihn, so gesteht Greenaway kurz nach Fertigstellung, »Gelegenheit, die Gemälde des 17. Jahrhunderts zum Leben zu erwecken und zu feiern und eine kunstvolle Konversationssprache aus Eigenwilligkeiten, Sprachfiguren, Wortspielen und Täuschungen wiederzuerfinden, die heute leider oder zum Glück nicht mehr gepflegt wird.«⁶ Der Schlüssel zum Verständnis des Films liegt demnach in der europäischen Malerei des 17. Jahrhunderts und der angewandten Kunstsprache. Daraus hat der Regisseur nie ein Geheimnis gemacht und die Vorbilder mehrfach selbst benannt: Die Nachtstücke von Caravaggio und Georges de La Tour.⁷ Für Greenaway ist vor allem das sogenannte Goldene Zeitalter der niederländischen Malerei zwischen 1600 und 1660 n.Chr. ein »Beispiel der Perfektion«,⁸ auf das er sich gern bezieht, als eine Metapher des richtigen Sehens und des Blickes, der ein wenig mehr sieht, als sich allein an der Oberfläche zeigt.⁹

4 D. Kremer: Peter Greenaways Filme. Vom Überleben der Bilder und Bücher, Stuttgart 1995, S. 15.

5 M. Schuster: Malerei im Film: Peter Greenaway, Hildesheim 1998, S. 23.

6 P. Greenaway im Interview, in: Filmprogramm 97, März 1984.

7 So z.B. in einem Gespräch mit K. Jaehne, in: Cineaste (USA), 13/2 (1984), S. 13-15, hier: S. 13. Oder: P. Greenaway im Gespräch mit M. Ciment, in: Positif, 276 (1984), S. 2-9, hier: S. 7f. Und: Greenaway im Gespräch mit H. Welsh, in: Jeune Cinéma, 158 (1984), S. 24-27, hier: S. 24. Alle Angaben nach: M. Schuster: Malerei, S. 23. Anm. 42.

8 Greenaway. In: P. Pilard u.a., Peter Greenaway, Paris 1987, S. 99. Zit. nach: M. Schuster: Malerei, S. 13.

9 Vgl. dazu: D. Kremer: Peter Greenaways Filme, S. 7: »Im Rückbezug auf Maler der Frühen Neuzeit, vor allem Vermeer, hat Greenaway seine

Greenaway konstatiert, dass die Malerei dieser Periode sich zwar sehr realistisch gibt, aber eine metaphorische Geheimsprache spricht und gerade dieser Spannungsbogen ist es, den man auch in seinen Filmen findet: »Sie geben größtenteils die bekannte Welt wieder und sind gleichzeitig voll von Sinnbildern und Symbolen.«¹⁰ In *Der Kontrakt des Zeichners* (so der deutschsprachige Titel) kommt dem Gemälde *Der Falschspieler mit dem Karo-As*¹¹ (ca. 1630-34 n.Chr.) von Georges de la Tour eine bedeutende Sonderstellung zu. Es wird im Vorspann mit filmischen Mitteln in Szene gesetzt und stellt so eine Art Sinnbild des Films dar. Das Sujet von La Tours *Der Falschspieler* wird gleichsam zur Grundfolie für Greenaways allegorisches Meisterwerk. Caravaggio führte um 1594 n.Chr. das Motiv des Falschspielers in die europäische Malerei ein und seither erfreute es sich größter Beliebtheit und fand viele Nachahmer.¹² Unter ihnen Georges de la Tour, der sich dem Thema gleich zwei mal gewidmet hat und so existiert quasi als Gegenstück der *Falschspieler mit dem Kreuz-As*.¹³ Auf den ersten Blick scheinen die beiden Bilder identische Zwillinge zu sein, doch weichen sie bei genauerer Betrachtung in jeder Einzelheit voneinander ab und bis heute ist ungeklärt, welches zuerst gemalt wurde. Im Grunde beschränkt sich die Übereinstimmung der Bilder auf die Anordnung der Figuren am Spieltisch (vgl. Abb.1):

Filme als Versuche gewertet, die verlorengegangene Fähigkeit des Sehens wiederherzustellen.«

- 10 P. Greenaway: »Wider die gefräßige Gesellschaft«, in: *Der Tagesspiegel* vom 26.11.1989. Zit. nach: M. Schuster: *Malerei*, S. 18.
- 11 Um das Bild entstand im Sommer 1972 ein gehöriger Presserummel, von dem auch Greenaway Notiz genommen haben dürfte. Das Musée du Louvre konnte das Bild damals als spektakuläre Neuerwerbung präsentieren und hat es im Rahmen einer La Tour-Ausstellung (vom Mai - Sept. 1972 in der Orangerie) zum Werbeplakat derselben gemacht. Abbildung in: P. Conisbee: *Georges de la Tour and his world*, Ausstellungskatalog der National Gallery of Art, Washington 1996, S. 71.
- 12 Vgl. G. Feigenbaum: »Gamblers, Cheats, and Fortune-Tellers«, in: P. Conisbee: *Georges de la Tour*, S. 148-181.
- 13 Dieses Bild war lange in Genfer Privatbesitz und befindet sich heute im Kimbell Art Museum, Fort Worth (USA). Abbildung in: P. Conisbee: *Georges de la Tour*, S. 70.

Abbildung 1: Der Falschspieler mit dem Kreuz-As nach Georges de la Tour. Fotomontage aus beiden Falschspieler-Bildern La Tours von Josef Mittlmeier für ein Ankündigungsplakat des Graduiertenkollegs »Kulturen der Lüge«. Regensburg 2001.



Links der Falschspieler, der dem Betrachter zugewandt ist und diesen in das falsche Spiel mit einbezieht, indem er ihm mit der rechten Hand sein Blatt zeigt und mit der linken, wie er es aufzubessern gedenkt. Dem Falschspieler gegenüber sitzt rechts ein junger, wohlbetuchter Mann, der sein Geld sorglos vor sich auf dem Tisch liegen hat, während es der Falschspieler mit dem aufgestützten Ellbogen vor dem Zugriff der Mitspieler schützt. Das kindlich-runde Gesicht des Jünglings und sein naiver Blick in die Karten, die er mit beiden Händen etwas unbeholfen ganz nah bei sich hält, spiegeln seine Unerfahrenheit wider, die ihn zur leichten Beute werden lässt. Das Zentrum des Bildes füllt eine anmutige Spielerin aus, der von einer Bediensteten Wein gereicht wird. Das helle Gesicht der Dame und ihr schneeweißes Dekolleté stehen im Kontrast zum dunklen Hintergrund und dominieren das Bild. Man darf vermuten, dass es sich dabei um eine Kurtisane handelt, die mit dem Lügen-Spiel ihrer Augen und Hände das Geschehen heimlich dirigiert und mit ihren Reizen beim Jüngling für die nötige Ablenkung vom Spiel sorgt, die der Falschspieler geschickt ausnutzen wird.¹⁴ Die

14 Vgl. die Beschreibung der beiden Bilder von G. Feigenbaum: »Gamblers«, S. 165-168.

Botschaft beider Bilder La Tours ist eindeutig: »Die Moral ist unmißverständlich: Von Wein, Spiel und der Wollust verführt, wird ein junger Mann zum unschuldigen Opfer einer erbarmungslosen Welt.«¹⁵ Greenaway greift dieses Motiv in *The Draughtsman's Contract* auf und variiert es. Entscheidend dabei ist, dass er die Idee des falschen Spiels vom Bildbereich weg auf die Ebene der Sprache hebt. Greenaways Kartenspieler¹⁶ agieren wie bei La Tour vor einem dunklen Hintergrund und auch hinsichtlich Bildausschnitt und Betrachterstandpunkt gibt es weitreichende Parallelen, doch fehlt offensichtlich das entscheidende Betrugsmoment.¹⁷ Dieses findet sich im Film in einer von Greenaway erfundenen Konversationssprache wieder, »wie sie niemals in einer englischen Provinzgemeinde gesprochen wurde, egal zu welcher Epoche.«¹⁸ Im Vorspann erzählt Mr. Seymour in adliger Gesellschaft die Anekdote vom Duc de Courcy, der einen Architekten nach erfülltem Auftrag ertränkte, damit dieser andernorts nichts besseres bauen könne. Diese kurze und wie nebenbei vorgetragene Geschichte, die im Kreise der Kartenspieler allgemeines Wohlgefallen erregt, nimmt die Ereignisse der nachfolgenden Filmhandlung vorweg. Im tödlichen Spiel um die Erbschaftsverhältnisse auf Compton Anstey verfängt sich der unschuldige Zeichner Neville in einem Netz aus Lügen und Intrigen und wird zum Opfer einer gnadenlosen Welt.

»Der Falschspielergedanke, wie er sich im gemalten Bild konkretisiert, manifestiert sich im Film allgemein als einer des falschen Spiels, und er findet sich im Rahmen dieser Einstellung auf der Tonspur. Zentrale Aspekte des Vorbildes werden demzufolge in den Bereich der Sprache und den des filmischen Kontextes delegiert.«¹⁹

Dabei erweist sich Greenaways Filmsprache als ausgesprochen lügnhaft, zumindest lügen in der Tat die meisten Akteure des Films –

15 P. Rosenberg/F. Macé de Lépinay : Georges De La Tour. Leben und Werk, Berlin 1974, S. 32. Siehe auch S. 110 u. S. 120.

16 Vgl. die Abbildung bei M. Schuster: Malerei, S. 26.

17 Vgl. ebd., S. 28-29.

18 Peter Greenaway im Interview, in: Filmprogramm 97 (1984)

19 M. Schuster: Malerei, S. 29.

und dies nicht aus reiner Höflichkeit. Auf die Doppelbödigkeit der Sprache spielt Greenaway schon im Titel an. Die deutsche Übersetzung ist denkbar schlecht, denn der »Draughtsman« bezeichnet im Englischen nicht nur den Zeichner, sondern auch einen Spielstein im Damespiel. Und recht viel mehr als eine Figur im Spiel zweier Damen stellt der Zeichner nicht dar, auch wenn es anfänglich anders zu sein scheint. Ähnlich verhält es sich mit dem von Greenaway angegebenen Ort der Handlung: Wiltshire. Diese Grafschaft existiert zwar im mittleren Süden Englands wirklich, aber »to wilt« bedeutet eben auch »absterben, verwelken« und verweist so auf die »tödliche« Gartenlandschaft des Films.²⁰ Dass neben diesen Sprachspielen²¹ die Lüge in *Der Kontrakt des Zeichners* nicht nur eine Nebenrolle spielt, wird vor allem an zwei Figuren deutlich. Zum einen ist es der schwer durchschaubare Hausverwalter Mr. Noyes, dessen lügenhaftes Wesen bei genauerer Betrachtung (und Getrenntschreibung) seines Namens schon am Schriftbild erkennbar wird: No-Yes. Dieses Nein und Ja zugleich kennzeichnet seit alters her den Lügner, denn in der Bibel steht geschrieben: »Es sei aber euer Ja ein Ja und euer Nein ein Nein« (Jak 5,12). Die Gleichzeitigkeit von Ja und Nein charakterisiert den Lügner Noyes, der um die Vorgänge auf Compton Anstey bestens Bescheid weiß und daraus Kapital zu schlagen versucht.²² Zum anderen demonstriert Greenaway die Vorherrschaft der Lügen durch die auffällige Präsenz einer Hermesfigur im Film. Schließlich ist Hermes nicht nur der Gott der Kaufleute, sondern auch der Diebe, Lügner und Betrüger. In Szene 12, Einstellung 79 zeigt Greenaway eine abendliche Tischgesellschaft in geistreich-doppelsinniger Konversation, die unter der Schirmherrschaft des Gottes der Lüge steht: Ein nackter Hermes sitzt auf dem Dach und streckt seine Zunge heraus. In der Antike war die

20 Im Film wird der Garten als »Garten Eden« und »Liebesgarten« angesprochen und der Körper einer Frau als Garten betrachtet. Vgl. S. Watney: »Gardens of Speculation - Landscape in The Draughtsman's Contract«, in: P. Hayward (Hg.), *Picture This*, London 1988, S. 183-192.

21 Schuster nennt in diesem Zusammenhang Mr. Seymour - see more. Vgl. M. Schuster: *Malerei*, S. 54.

22 Bereits im Vorspann erzählt Mr. Noyes Mrs. Pierpoint von seiner Aussicht auf baldigen Vermögenszuwachs. Nach dem Mord an Mr. Herbert will er von Mrs. Herbert 700 Guinees für die Vernichtung des Vertrags mit Neville.

Zunge der Opfertiere dem Hermes geweiht und nach antiker Mythologie senkt sich aus seinem Munde »vom Himmel eine goldene Kette nieder, bis zu dem lauschenden Ohre der Sterblichen, die der süße Wohlklang von seinen Lippen mit mächtigem Zauber lenkte.«²³ Auch die verlogene Gesellschaft auf Compton Anstey steht im Banne des Hermes. So zeigt Nevilles 6. Zeichnung das Anwesen mit einer Hermesstatue im Garten. Da Greenaway dem geflügelten Gott der Lüge alle Freiheiten gewährt – ganz dem antiken Vorbild entsprechend –, wechselt die Statue im Film ihren Standort nach Belieben und taucht an den verschiedensten Orten (z.B. als Standbild mit Wasserkrug, als Brunnenfigur mit Fackel, als Standbild an und auf der Mauer, als Reiterstandbild) auf, vornehmlich aber bei den Abendgesellschaften, bei denen das gegenseitige Täuschen, das Schmeicheln, Lügen und Betrügen im Zentrum der Gespräche und Unterhaltungen steht. Eine ruhige Kameraführung vermeidet die Ablenkung von den Dialogen und ermöglicht die verstärkte Konzentration auf den Reichtum der Lügen-Sprache.²⁴ Diese Tischgesellschaften und die Arbeitsplätze des Zeichners sind auch die verdeckten Schnittstellen des Films, d.h. an diesen beiden Handlungsorten kommt es zu einer periodischen Wiederaufnahme des Geschehens. Dabei wird im Verlaufe des Films immer deutlicher, dass das mathematisch strukturierte Bildfeld des Zeichners, seine Vorliebe für die Zentralperspektive, die Symetrieachse und den sogenannten Goldenen Schnitt, bei weitem nicht ausreicht, um die Realität zu erfassen, denn was auf dem Anwesen wirklich vor sich geht, vermag der Zeichner nicht zu sehen. Ihm fehlt fast gänzlich der richtige Blick für das falsche Spiel. An zentraler Stelle, etwa in der Mitte des Films (Szene 42, Einstellung 206-217), setzt sich Greenaway ausführlich mit dem Problem des richtigen Sehens auseinander. Dabei dient wiederum ein Gemälde als Tableau, als Bild-im-Bild.²⁵ Der Zeichner Neville findet einige Bilder im Haus, darunter die Allegorie

23 K. P. Moritz: *Götterlehre oder Mythologische Dichtungen der Alten*, Leipzig 1984.

24 Greenaway stellt sich also bewusst in Opposition zur exzessiven Schnitt-Technik und beschleunigten Bildfolge des zeitgenössischen Films.

25 Vgl. M. Schuster: *Malerei*, S. 39-50.

auf *Newtons Verdienste um die Optik* (vgl. Abb. 2) von Johann Rasso Januarius Zick (1730-1797):²⁶

Abbildung 2: Newtons Verdienste um die Optik von Januarius Zick; entstanden um 1785/ 95 n.Chr., 63 x 73 cm, Niedersächsische Landesgalerie Hannover.



Im Beisein von Mrs. Herbert, gleichsam als Vorspiel des Sexualaktes, nimmt Neville das Bild von der Wand, stellt es auf einen Stuhl und beginnt eine Erörterung. Er will in der nächtlichen Gartenszene des Bildes Treulosigkeiten und Mordvorbereitungen erkennen. Mit dieser Fehlinterpretation kommt der Zeichner zwar dem Schicksal von Mr. Herbert (und ironischer Weise auch seinem eigenen) ziemlich nahe und erweckt zudem den Anschein, er ahne etwas über die tatsächlichen Vorgänge auf dem ländlichen Anwesen, aber wenn dem wirklich so wäre, so übersieht er dabei völlig die Bedrohlichkeit seiner eigenen Lage. Und das ist der springende Punkt, denn in Zicks Gemälde geht es um das richtige Sehen – die optische Theorie: Links tritt Isaac Newton (1643-1727), der große Mathematiker und Physiker, als Genius der

26 Eine kurze Einführung in Zicks Leben und Werk bietet: O. Metzger: Januarius Zick: datierte und datierbare Gemälde, München 1981.

Wahrheit auf die am Boden liegende Lüge/Falschheit mit ihren Attributen Larve, Schlangenhaar und Fackel. Newton deutet nach rechts auf einen kleinen Rundtempel, in dem vor einem Altar ein Putto steht und ein Opferfeuer unterhält. Über dem Altar hängt kein Altarbild, sondern ein großer Spiegel in dem sich Newton spiegelt und so das Altarbild ersetzt. Am rechten Bildrand räumen zwei antike Philosophen – Diogenes (der mit der Lampe einen wahren Menschen suchte) und Euklid (mit geometrischen Werkzeugen, der schon im 3. Jahrhundert v.Chr. eine *Optica*, eine *Lehre vom Sehen* geschrieben hat) als Verkörperung der alten Wissenschaften – das Feld und gewähren Newton Eintritt in den Ruhmestempel der Wissenschaft, denn schließlich war es Newton, der in der neuzeitlichen Lichttheorie den Anfang machte und der sich in Fragen der Betrachtung und Wahrnehmung allein auf die in Erscheinung tretenden und messbaren Daten der Sinneswahrnehmung verlassen wollte. Alles andere sei Hypothese und mit diesen müsse man zurückhaltend sein. »Hypothesen non fingo«²⁷ lautete folgerichtig einer der Leitsätze des Gründervaters (neben anderen, wie Kepler und Galilei) der modernen Naturwissenschaft. Der Obelisk mit der Sonnenuhr und der Blitz sind Symbole der Erkenntnis; die Taube über Newtons Haupt, mit einem Zweig im Schnabel, macht ihn zum Verkünder der Wahrheit. Links im Hintergrund stehen weitere Figuren, die das Geschehen versteckt beobachten und zu deuten versuchen.²⁸ Das Bild entstand um 1785/95 n.Chr. und der in Au bei München geborene Januarius Zick, der in der Kunstgeschichte als »letzter deutscher Großmaler«²⁹ gilt, bezieht damit im Diskurs um die richtige Wahrnehmung eindeutig Stellung. Newtons Errungenschaften hatten nämlich noch lange Zeit nach seinem Tode sehr berühmte und nicht minder beredte Gegner. Kein Geringerer als Goethe stellte sich ihm hinsichtlich seiner Ansichten über das Licht und die Farben entgegen. In einem Brief an Schiller schreibt Goethe nicht ohne Spott, »daß das Newtonsche System [...] den Vorteil hat aus dem Lande der unruhigen Dialektik in das Land des Glaubens und der

27 J. Hirschberger: *Geschichte der Philosophie*, Bd. II: *Neuzeit und Gegenwart*, 11. Aufl., Frankfurt/Main 1980, S. 220.

28 Vgl. J. Strasser: *Januarius Zick 1730 München - 1797 Ehrenbreitstein; Gemälde, Graphik, Fresken*. Weißhorn 1994, S. 424.

29 Ebd., S. 9.

Träume hinüber zu führen.«³⁰ Die Wahrheit wollte Goethe, der in jungen Jahren eine eigene Berufung zum Zeichner erwogen hatte, in Italien aber »sehen« lernte und infolgedessen vom Zeichnen abkam, Newton nicht zusprechen. In seiner Farbenlehre widerspricht Goethe Newton zum Teil und hält es zudem für allemal besser, wenigstens eine falsche Theorie zu haben als gar keine. Von Zick dürfte der Weimarer Dichter wegen dieser eindeutigen bildlichen Stellungnahme zugunsten Newtons etwas enttäuscht gewesen sein. Schon im Sommer 1774 hatte Goethe zusammen mit Lavater und Basedow den Kurtrierischen Hofmaler (seit 1760) und früheren Briefpartner Winckelmanns in Ehrenbreitstein am Rhein besucht und wenig später auch den brieflichen Kontakt mit ihm gesucht. Es gilt in der Goethe-Forschung als sehr wahrscheinlich, dass dieser Atelierbesuch den jungen Goethe zu dem Dramolett *Des Künstlers Vergötterung*³¹ und auch von *Des Künstlers Erdenwallen* (zweite Fassung) angeregt hat, doch Goethe selbst schwieg im Alter dazu. In *Dichtung und Wahrheit*³² zählte der Dichter des *Faust* zwar die mittelmäßigen Frankfurter Maler (Hirt, Schütz, Seekaz u.a.) auf, die sein Vater beschäftigte, erwähnte aber Januarius Zick und dessen Vorbildfunktion für bzw. Zusammenarbeit mit dem Frankfurter Künstlerkreis mit keinem Wort,³³ obwohl man den Hofmaler Zick seinerzeit in einem Atemzug mit Giovanni Battista Tiepolo (1696-1770; bedeutendster Freskenmaler des 18. Jahrhunderts) nannte. Es steht zu vermuten, dass Goethe im Falle Zicks die mephistophelische Kunst des Weglassens nicht zuletzt wegen dessen Allegorie auf *Newtons Verdienste um die Optik* übte.

30 J.W. Goethe: Sämtliche Werke nach Epochen seines Schaffens, Münchner Ausgabe, hg. v. K. Richter u.a., Bd. 8.1: Briefwechsel zwischen Schiller und Goethe in den Jahren 1794 bis 1805, hg. v. M. Beetz, München 1990, S. 529.

31 Vgl. J.W. Goethe: Sämtliche Werke. Briefe, Tagebücher und Gespräche, 40 Bde., hg. v. D. Borchmeyer u.a., I. Abt. Bd. 4: Dramen 1765-1775. Unter Mitarbeit v. P. Huber hg. v. D. Borchmeyer, Frankfurt/Main 1985, S. 940.

32 Vgl. J.W. Goethe: Sämtliche Werke, I. Abt. Bd. 14: Aus meinem Leben. Dichtung und Wahrheit, hg. v. K.-D. Müller, Frankfurt/Main 1986, S. 35.

33 Ausführlicher dazu: O. Metzger: Januarius Zick, S. 18.

Greenaway nun hingegen, der um diesen Diskurs in der europäischen Geistesgeschichte/Malerei weiß und für den der gelehrte Streit um die Wahrnehmung und das richtige Sehen noch lange nicht entschieden ist – und er ist es trotz Newton und Goethe zum Lob in der Tat noch nicht –, greift daher wieder auf den mittlerweile fast vergessenen Januarius Zick zurück und verweist »auf die erkenntnisorientierte Dimension des Sehens, welche die Lehre vom Sehen in einer Suche nach Wahrheit aufgehen läßt.«³⁴ Den Bemühungen des britischen Regisseurs um den richtigen Blick und die Blindheit des Zeichners muss sich selbst die historische Wahrheit beugen, denn eigentlich kann der Zeichner Neville Zicks Gemälde im Jahre 1694 n.Chr. gar nicht in Händen halten, ist es doch erst rund einhundert Jahre später entstanden. Greenaway wird so selbst zum Falschspieler, für den der historische Hintergrund seiner Filme nur ein ästhetisches Spiel sein kann, weil er nicht an die »Chimäre namens Realismus«³⁵ glaubt, wie er selbst sagte. Der Mord an Mr. Herbert wird nicht aufgelöst, ganz im Gegenteil: Ein zweiter Mord geschieht, bei dem der Zuschauer zum Mitwisser oder Mitspieler (wie bei La Tours Gemälde!) wird. Er ist durch diesen offenen Filmschluss aufgefordert eine eigene Perspektive, einen richtigen Blick, eine eigene Interpretation der Wahrheit zu finden, um das falsche Spiel zu durchschauen. Einem anspruchslosen mimetischen Kunstprinzip, wie es vom Zeichner Neville vertreten wurde, hält Greenaway die intellektuelle Auseinandersetzung mit dem Wahrgenommenen und seiner Aufzeichnung entgegen. Ein wirklich intelligenter Mann gibt nur einen mittelmäßigen Maler ab, ist sich Mrs. Talmann sicher (Szene 36), denn die Malerei erfordert eine gewisse Blindheit, wie sie sagt, und ein intelligenter Mann wird über das, was er zeichnet, mehr wissen wollen als das, was er sieht. Goethe hätte der Dame hier sicher zugestimmt.

Lüge, Täuschung und Betrug sind, so lässt sich abschließend sagen, integrale Bestandteile von *The Draughtsman's Contract* und daher verwundert es nicht, dass Hermes, dem Gott der Lüge, auch die Schlusszene des Films gehört. Greenaway hat sie selbst interpretiert:

34 M. Schuster: Malerei, S. 50.

35 Peter Greenaway im Interview, in: Filmprogramm 97 (1984)

»Diese letzte Geste, wenn er [Hermes] die bitteren Früchte der Gastfreundschaft isst (das ist die Bedeutung der Ananas), den Geschmack nicht mag, sie ausspuckt. Er spuckt nicht nur die Frucht aus, er spuckt das Gesehene wieder aus. Eine Art Schlußgeste.«³⁶

Es bleibt also nach dem Filmgenuss der bittere Nachgeschmack der Lüge und es scheint als wolle Greenaway die Cineasten mit Nachdruck auf die »echten« Bilder, die Gemälde der abendländischen Malerei verweisen. Letztendlich will – so ließe sich zugespitzt formulieren – Greenaway die Zuschauer aus dem Kino in die Gemäldegalerien treiben: »Auf in die Museen!«, so könnte die Devise lauten. Folgerichtig hat sich Greenaway daher nach einer Reihe erfolgreicher Kinofilme der Museumsarbeit zugewandt und in verschiedenen europäischen Metropolen (Amsterdam, Paris, Wien und Venedig) bemerkenswerte Museums-Projekte inszeniert, die den Menschen helfen sollen, das richtige Sehen wieder zu erlernen, damit es ihnen im alltäglichen Leben nicht ergeht wie dem »blinden« Zeichner Neville, der zwar unschuldig war, aber dem der richtige Blick für das falsche Spiel fehlte, was sich als tödlich erwiesen hat. Und an der oftmals überprüften Realität, dass man gerade die Unschuldigen zu Opfern macht, wird sich in einer Welt, die ausgeprägte Kulturen der Lüge pflegt, so schnell nichts ändern. In dieser lügenbewussten Hinsicht und mit der unter Falschspielern gebotenen Vorsicht ist wohl auch Greenaways Statement vom »Tod des Kinos« zu verstehen, denn wer vermag schon mit Gewissheit zu sagen, dass der »Falschspieler Greenaway« hier nicht lügt, selbst wenn er überzeugend klingt:

»Das Kino stirbt im sozialen wie im technischen Sinn. All die Kraft, die Phantasie, das wissenschaftliche Interesse der Epoche haben sich vom Kino wegbewegt. [...] Für mich ist das nicht besonders beunruhigend, denn ich halte das Fernsehen für ein viel reicheres, intelligenteres Medium als das Kino. [...] ich werde dem Kino keine Träne nachweinen. Die 2000 Jahre der abendländischen Malerei interessieren mich mehr als die 100 Jahre des

36 D.J. Poppenberg/A. Weinrichter: »Der Kontrakt des Zeichners. Gespräch mit Peter Greenaway«, in: epd Film 4/84, S. 18-20, hier: S. 20.

Films. [...] Es wird immer Bilder geben, gleichgültig auf welche Weise sie hergestellt werden.«³⁷

37 Peter Greenaway im Interview mit A. Kilb. In: Die ZEIT 48 (1989), S. 69.

»DAS LEBEN, EIN PFEIFEN« AUF IDEOLOGIE UND LÜGE, EIN LIED AUF DIE (KÜNSTLERISCHE) FREIHEIT

MAGDALENA MANCAS UND DOREN WOHLLEBEN

*La vida es silbar/Das Leben ein Pfeifen*¹ – eine solch gelassene, humorvolle Perspektive auf die sozialpolitischen Probleme der kubanischen Stadt Havanna der Gegenwart vermag nur eine Figur des 1998 erschienenen gleichnamigen Films von Fernando Pérez überzeugend einzunehmen: die ins Märchenhaft-Mythische entrückte junge Frau Bebé. Sie scheint allen menschlichen, diesseitigen Problemen enthoben zu sein, hat ihr Glück gefunden und erzählt die Geschichten dreier gleichaltriger Zeitgenossen, die auf der Suche danach sind und vor lebenswichtigen Entscheidungen stehen:

Die Geschichte der Tänzerin Mariana, die entweder ihre Liebesbeziehung oder ihre künstlerische Karriere, die Rolle der »Giselle«, opfern muss. Mariana schwört männlichen Liebschaften vor Gott ab, verliebt sich kurz darauf in ihren Tanzpartner, und ist nun zwischen Eid und Liebesleid hin- und hergerissen. Das Schicksal der Altenpflegerin Julia, welche sich ihrem Adoleszenztrauma stellen soll, wenn sie nicht weiterhin bei dem Wort »Sex« in Ohnmacht fallen will. Sie fasst neuen Lebensmut, als der Psychiater ihr zeigt, dass die Angst vor Tabuwörtern eine Krankheit ihrer Generation ist. Und die Geschichte Elpidios, des Fischers, der mit den beiden Möglichkeiten konfrontiert wird, weiterhin die »Mutter Kuba«, eine hohle Maske, zu verehren oder

1 *La Vida Es Silbar/Das Leben, ein Pfeifen* (Kuba/Spanien 1998). Regie: Fernando Pérez; Drehbuch: Eduardo der Llano, Humberto Jiménez, Fernando Pérez; Kamera: Raúl Pérez Ureta; Darsteller: Luis Alberto García, Carolina Veloz, Claudia Rojas, Bebé Pérez u.a.

mit einer amerikanischen Touristin zusammen sein Land zu verlassen. Die gemeinsame Kindheit im Waisenhaus verbindet Mariana, Elpidio und Julia, deren Suche nach dem Glück zugleich eine Suche nach der eigenen Identität ist.

Auch die vierte Protagonistin, die Rahmenerzählerin Bebé, ist im Waisenhaus groß geworden. Mit ihrer wilden lockigen Haarpracht, ihren wallenden Gewändern und den ausdrucksstarken Augen erinnert sie an eine Wahrsagerin. Oder gar an eine Parzin, denn sie knüpft und verknüpft aus olympischer Perspektive die drei Erzählstränge, deren zeitlicher Parallelverlauf sowie ihre biographische wie motivische Verschränkung erst durch ihre Kommentare deutlich wird. Letztendlich spinnt sie die drei Lebensfäden zusammen und ist auf rätselhafte Weise für das glückliche Zusammentreffen und Wiedererkennen der drei Protagonisten im Schlussbild des Films verantwortlich. Nicht von ungefähr spielt sich diese Anagnorisis auf dem Platz der Revolution gerade am vierten Dezember um 4.44 Uhr statt. Der vierte Dezember ist nämlich der Tag der Heiligen Barbara,² in deren Gewand Bebé in den eingblendeten Rahmenerzählungen erscheint. Bebé gehört einem metaphysischen Bereich, einem nicht-zeitlichen Reich an. Sie befindet sich zwar am gleichen Schauplatz wie die drei anderen Hauptfiguren, doch auf den Bildern mit Bebé mutet die Stadt Havanna surrealistisch an: Sie erzählt am einsamen Strand, des Nachts oder unter Wasser. Einmal leuchtet sogar die Erdkugel am Horizont, der Bebé nicht wirklich angehört.

2 Die Heilige Barbara wird seit dem 12. Jahrhundert am 4. Dezember verehrt. Sie ist die Botin der Hoffnung und des Friedens. Der Name Barbara bedeutet »die Fremde«. In *Das Leben, ein Pfeifen* hält Bebé an der Hoffnung auf Glück und Harmonie fest. Doch bleibt auch Bebé eine Fremde, die die sie umgebende Welt beobachtet, ihr aber nicht wirklich angehört.

Abbildung 1



Stets ist sie der Menschheit entrückt, selbst dem Kameraauge wendet sie sich in einer Szene zunächst ab und erscheint dann nur schemenhaft auf einer Mauer am Hafen Havannas, erkennbar ausschließlich an ihrer tragenden, sonoren Erzählstimme. *Bebé* ist eine Märchenfigur – der Regisseur Pérez bezeichnet sie als Fee – und zugleich Erzählerin des »gewaltigen Kinomärchens«, wie der Film in den durchgängig lobenden Rezensionen gerne titulierte wird.

Ein Grund, weshalb *Das Leben, ein Pfeifen* sowohl auf dem latein-amerikanischen Filmfestival in Havanna triumphierte und trotz seines zeitkritischen Potentials als erster kubanischer Film nicht zensiert worden war als auch auf dem 13. internationalen Filmfestival in Fribourg zum Publikumfavoriten avancierte, mag in seiner ungewöhnlichen Narrativik liegen.

Inwiefern man die raffinierte Erzählstruktur als Aufbruch in eine neue Epoche nach der Postmoderne auffassen kann und was sich hieraus für das Wahrheitskonzept sowie den Begriff der Lüge ergibt, soll in drei Schritten erörtert werden. Im ersten Abschnitt wird allgemein über das Medium Film und seine individuellen Möglichkeiten zur filmischen Fiktion und Lüge (1) reflektiert. Der zweite Absatz befasst sich mit der Erzählerfigur *Bebé* und deren Auswirkungen auf die Narrativik des Films (2). Der dritte und letzte Abschnitt hat die politische Dimension

des Films, die Kritik an der lügenhaften Ideologie (3), zum Gegenstand:

(1) In *Moral*, Philosophie, Religion und Gesellschaft stellt die Lüge eine Grenzüberschreitung und einen Angriff auf die Wahrheit dar, die bei Entdeckung in der Regel eine Sanktion nach sich zieht. Dies gilt nicht für die kreativen Medien wie Literatur, Kino, Theater und Malerei, da hier eine Konvention existiert, der zufolge die Aussagen nicht unter die Kategorie der Wahrheit oder Falschheit fallen. Wenn überhaupt, so spricht man bei fiktionalen Gattungen von einer Lüge zweiten Grades, da ein implizites Einverständnis über die Irrelevanz der Wahrheitsfrage zwischen Schriftsteller und Leser, zwischen Schauspieler und Zuschauer, zwischen Maler und Bildbetrachter besteht.

(2) *Bebé*, eine Rahmenerzählerin wie sie aus der novellistischen Tradition vertraut ist, strukturiert die Einzelgeschichten, indem sie sie aus auktorialer Perspektive kommentiert und – möglicherweise – dirigiert. Die Allgegenwart dieser Glücksfee versinnbildlicht den »metaphysischen Optimismus«,³ die Hoffnung auf Mysterien, glückliche Zufälle, religiöse Wunder, welchen alle Protagonisten verspüren. Sie verhilft auf magische Weise in existentiellen Situationen zum Glück. Dennoch sind die anderen Protagonisten ihres Entscheidungszwanges nicht enthoben; der Begriff der Kontingenz ist von Bedeutung. Erst das Zusammenspiel von auktorialem Diktat von seiten *Bebés*, dem märchenhaft-symbolischen Kontext UND dem personalen Wollen der drei Suchenden, macht Glück für den Moment erreichbar.

(3) Auch Wahrheit existiert nur für den Moment, DIE Wahrheit wird als Lüge desavouiert. Wer das befreiende Pfeifen erlernt, pfeift auf einengende Lebenskonventionen und demaskiert das ideologische System. *Bebé* steckt mit ihrer Erzählmelodie die drei Protagonisten an, die nun auf dem Platz der Revolution pfeifen. Ein Wunschbild des unter kommunistischem Regime aufgewachsenen Künstlers Fernando Pérez: »Was den Revolutionsplatz als Ort dieser Begegnung anbelangt, so möchte ich als Künstler dorthin gehen können und die Melodie

3 R. Eshelman: »Der Performatismus oder Das Ende der Postmoderne. Ein Versuch« in: Wiener Slawistischer Almanach 46 (2000); S. 149-173, hier S. 170.

pfeifen, die ich will. Jeder Mensch soll dieses Recht haben, es darf nicht nur eine einzige Melodie geben.«⁴

(1)

Wie die literarische Fiktion so entzieht sich auch die filmische Fiktion der Alternative Lüge oder Nicht-Lüge. »Wer fingiert, lügt nicht.«⁵ Der Spielfilm ist eine fiktionale Gattung, die aufgrund ihrer Fiktions-signale nicht dem Lügenvorwurf unterliegt.

Fragt man nach der Lüge in dem Film *Das Leben, ein Pfeifen*, stellt man fest, dass diese Geschichte (und das betrifft das Spezifische des Mediums Film allgemein) nur insofern eine Lüge ist, als dass man sie als eine »Lüge zweiten Grades«⁶ betrachtet. Eine zugrundeliegende Konvention definiert das Medium Film als die unausgesprochene Vereinbarung zwischen Regisseur, Schauspieler und Zuschauer, die mit Hilfe der Frage »Warum gehen wir ins Kino?« bestimmt werden kann. Wir gehen ins Kino, um Geschichten zu sehen, um zu träumen, um den *effet d'immersion* zu genießen. Unsere bestimmte Haltung als Zuschauer wird dadurch definiert, dass die *immersion*, das Eintauchen in die Welt der Fiktionen eine zentrale Rolle in dem Rezeptionsprozess eines Filmes spielt; ihre Rolle ist »d'activer ou de réactiver un processus de modélisation mimétique fonctionnelle«,⁷ d.h. unsere Zuschauerhaltung wäre genau dieselbe, wenn wir in der Realität mit den gleichen Situationen konfrontiert würden. Aber die *immersion fictionnelle* ist eng verbunden mit dem *effet de leurre*. Das Kino ist das Medium par excellence, das diesen Effekt erzeugen kann. Man spricht in diesem Fall von *leurre perceptif*,⁸ weil das Spezifische des Kinos darin besteht, dass man die filmisch dargestellte Wirklichkeit als Realität wahrnimmt.

4 Alle deutschen Zitate von Fernando Pérez entstammen dem im Internet veröffentlichten Interview, das von G. Krebs geführt wurde. Vgl. <http://www.pda.ch/vorwaerts/1999/1199kultur.html> vom 27.5.2002.

5 M. Schmitz-Emans: »Im Zwischenbereich: Lügen, Fälschungen, Fiktionen, Texte und Bilder. Oder: die Macht der Paratexte.«, in: K. Röttgers/M. Schmitz-Emans (Hg.), *Dichter lügen*, Essen 2001, S. 188-189.

6 J.-F. Kahn: *Esquisse d'une philosophie du mensonge*, Paris 1989, S. 26.

7 J.-M. Schaeffer: *Pourquoi la fiction?*, Paris 1999, S. 198.

8 Ebd., S. 157.

Da die Rahmenbedingungen der filmischen Kommunikation genau auf die gleiche Weise wie die der literarische Kommunikation funktionieren, sind wir uns als Zuschauer bewusst, dass sich die Welt vor unseren Augen für wahrscheinlich, für möglich ausgibt, dass diese Welt erfunden ist und dass diese Erfindung der Erzeugung einer anderen Wahrheit dient. Man spricht in diesem Fall von *le mentir-vrai*, d.h. ein System von *mensongès supérieures* (im Sinne von Louis Aragon),⁹ das die etablierten Lügen entlarven muss, um eine relative Wahrheit zu erreichen. *Le mentir-vrai* wird zum Experimentierforum des Realen und ermöglicht, die Welt mittels Fiktionsspiele besser zu verstehen.

(2)

In der ersten Filmszene werden Kinder bei dem Erwerb politischer Parolen, die sie auf Befehl der Lehrerin im Chor aufsagen, in einem Waisenhaus gezeigt. Die Kamera scheint aus der Perspektive eines fremden Beobachters eine Alltagssituation authentisch wiederzugeben: Ein neues, kleines Mädchen kommt hinzu, weigert sich, Worte wie »Gleichheit«, »Wahrheit«, etc. nachzusprechen. Unklar bleibt, ob sie nicht sprechen kann oder will. Statt dessen pfeift sie demonstrativ und erheitert hierdurch die anderen Kinder während ihres Unterrichts. Von einer erbosten Schwester wird sie in einen Aufzug gezerrt und verliert ein Umhängekreuz, das später von einem Kind aufgesammelt wird und sich leitmotivisch durch den gesamten Film zieht. Die anderen Waisen bleiben betroffen zurück und sehen das Mädchen allmählich nach unten fahren und verschwinden, die Kamera nimmt die Perspektive der zurückgebliebenen Kinder ein. Noch könnte es sich um einen zeitkritischen Dokumentarfilm handeln: Wer nicht konform pfeift, wird ausgepiffen. Dem Zuschauer wird suggeriert, er habe mittels einer versteckten Kamera einen realistischen Einblick in jenen kubanischen Waisenhausalltag gewonnen, der *l'effet de réel* wird bewusst inszeniert: Lärm, Geschrei, ein schweifendes Kameraauge, das beobachten und deuten, aber nicht erklären kann.

Doch plötzlich wird die Illusion der Realität zerstört: Die märchenhafte Figur *Bebé* spricht direkt in die Kamera, deren Existenz schlag-

9 Vgl. L. Aragon: *Le mentir-Vrai*. Paris 1980.

tig bewusst gemacht wird. Die Erzählungen kommen von nun an aus ihrem Munde und werden somit rückblickend gerahmt von einer wiederum fiktiven Erzählsituation, die ihren surrealistischen Charakter offen zur Schau stellt: Der Hintergrund, vor dem sich Bebé bewegt, erinnert an phantastische Traumlandschaften. Bebé bricht zwar die Illusion der Realität, hält aber zugleich die Realität der Illusion vor Augen, denn im Laufe der Geschichte wird immer deutlicher, dass sie das Ideal verkörpert, das die anderen zu erlangen streben: das Glück. Sie lädt den Zuschauer dazu ein, sich dem *faites-nous rêver* hinzugeben. Sie macht deutlich, dass auch das Medium Film, Wirklichkeit nicht nur repräsentieren, sondern zudem transzendieren kann. Sie hebt die »wahre Geschichte«, welcher der Film verhaftet zu sein scheint, auf eine höhere Stufe.

Bebé ist eine Rahmenerzählerin, wie sie aus der novellistischen, einst aus Persien und Indien stammenden Erzähltradition vertraut ist und über die arabischen *Erzählungen aus Tausendundeiner Nacht* Eingang in die europäische Dichtung fand. Die Rahmenerzählung stellt eine fiktive Erzählsituation dar, in der ein oder mehrere Erzähler im Binnenteil ihre Geschichte präsentieren, gerichtet an eine fiktive Zuhörerschaft, die zugleich Adressat, Maßstab und Rezensionsinstanz ist. Der Reiz der Rahmenerzählung besteht darin, dass sie eine kritische Distanzierung von den im Binnenteil dargebotenen Geschichten ermöglicht. Mit den Termini Genettes¹⁰ kann man die Unterscheidung extradiegetische Erzählung und intradiegetische Erzählung treffen: Die extradiegetische Erzählung ist eine Erzählung erster Stufe, die zur Rahmenerzählung wird, sobald sie eine Erzählung zweiter Stufe, die intradiegetische Erzählung, enthält. In *Das Leben ein Pfeifen* wird zunächst eine intradiegetische Erzählung, die Waisenhauszene, präsentiert, dann die extradiegetische, die erzählende Bebé. Im folgenden wechseln sich die beiden Erzählebenen regelmäßig ab, die extradiegetische Ebene Bebé reflektiert die intradiegetische Marianas, Julias und Elpidios und hebt sie somit auf eine Metaebene. Bebé betrachtet und kommentiert die Glückssuche der drei anderen Protagonisten aus olympischer Perspektive und relativiert hierdurch die Identifikation des Zuschauers mit deren Schicksalen. Ganz selten

¹⁰ Vgl. G. Genette: *Die Erzählung*, Übers. v. A. Knop, München 1994.

deutet sich eine Verschränkung der beiden Ebenen an, zum Beispiel, wenn sie dem Zuschauer erzählt, manchmal habe sie das Gefühl, Mariana, die Tänzerin, zu sein und dann wiederum glaube sie, Mariana sei Bebé, ein Ausspruch, der an Rimbauds »Je est un autre« erinnert. Eine solche Verknüpfung bleibt jedoch reines Gedankenspiel, das zwar verbalisiert, aber nicht filmisch umgesetzt wird. Entscheidend ist, dass die beiden Erzählebenen durchgängig voneinander getrennt bleiben. Es findet also eine deutliche Grenzziehung statt zwischen der extradiegetischen und der intradiegetischen, der nicht-zeitlichen und der zeitlichen, der metaphysischen und der sozialpolitischen Ebene. Während in der Postmoderne die Grenzüberschreitung als grundlegendes Strukturelement galt, ist nun die einmalige, feste Grenzziehung von Bedeutung. Raoul Eshelman sieht einen Grundzug des Performatismus¹¹, welcher ihm zufolge eine neue Epoche nach der Postmoderne darstellt und mit dieser an entscheidenden Stellen bricht, ohne sie gänzlich zu überwinden, in der »Rückkehr des Auktorialen bzw. Einrichtung eines verbindlichen auktorialen Rahmens«, mit Hilfe dessen Transzendenz in verschiedener Weise stilisiert werden könne.

Die »Rückkehr des Auktorialen« ist jedoch nicht zu verwechseln mit der Wiederkehr eines traditionellen Erzählers des 19. Jahrhunderts, was sich wiederum an der Figur der Bebé veranschaulichen lässt: Bebé kennt zwar die Geschichten ihrer Protagonisten und kann auf diese auch einen gewissen Einfluss ausüben – zumindest führt sie deren Lebenswege am Tag der Heiligen Barbara zusammen –, aber sie ist nicht im Alleinbesitz der Wahrheit und des Glückes, wie sie dies zunächst für sich in Anspruch nimmt. Ihre scheinbar allwissende Position wird am Ende relativiert oder sogar parodiert, wenn sie resigniert und verstummt abtritt. Fernando Pérez äußert sich in dem Interview mit Geri Krebs hierzu folgendermaßen:

»[...] es darf in diesem Kampf [gegen Lügen, Doppelmoral, Heuchelei und Opportunismus] keinen Raum geben für Intoleranz, Fanatismus und Dog-

11 Ihn zeichnet die »auktorial geleitetete Apotheose reduzierter, ganzheitlicher Subjekte« sowie die »performative Setzung objekthafter, ganzheitlicher Zeichen« aus (R. Eshelman: Der Performatismus, S. 153.)

matismus, denn weder Glück noch Wahrheit sind absolut und für jeden gleich. Diese Tatsache versuche ich im Film durch die Präsenz von Bebé, der vierten Hauptperson, zu vermitteln. Bebé ist eine Feengestalt, sie will das Glück der andern drei ProtagonistInnen per Dekret erreichen, und scheitert daran.«

Doch auch ihr Scheitern ist kein absolutes, ihre auktoriale Position wird nicht mehr, wie dies in der Postmoderne gerne praktiziert wurde, gänzlich in Frage gestellt. Erst aufgrund der Setzung eines verbindlichen Rahmens durch Bebé kann nämlich das postmoderne, ewige Verweisen auf etwas anderes in Grenzen gehalten werden. Und erst aufgrund der bedingten Einflussmöglichkeit dieses transzendentalen Wesens herrscht keine bloße Zufälligkeit mehr, sondern Kontingenz, die den Subjekten Entscheidungsmöglichkeiten zubilligt und abverlangt.

Kontingenz ist das Nichtnotwendige: das, was auch hätte nicht sein können oder auch hätte anders sein können.¹² Der Begriff der Kontingenz ist demnach dem des Zufalls nahe, setzt jedoch eine Wahl, eine Entscheidung, eine Option voraus. Eshelman zufolge ist die neue, performatistische Epoche darum bemüht, solche Zeiträume zu schaffen, die eine Wahl aus bestimmten Möglichkeiten erlauben, wohingegen in der Postmoderne eine dauerhafte Entwicklung kausaler Zusammenhänge als unmöglich galt, also der reine Zufall propagiert wurde.¹³ Jeder der drei Protagonisten in *Das Leben ein Pfeifen* muss sich verantworten vor dem, was er tut. Bei allen dreien wirken sich die Entscheidungen nicht nur auf ihre persönliche Situation aus, sondern auch auf die eines anderen Menschen. In allen drei Fällen ist es letztendlich die Liebe, die den Ausschlag für die Entscheidung für das persönliche Glück gibt:

Mariana muss ihren Tanzpartner Ismael zurückweisen, nachdem sie in der Kirche ein Gelübde abgelegt hat, für die Rolle der »Giselle« auf jegliche körperliche Liebe zu verzichten. Von nun an ist sie zwischen

12 »Kontingenz«, in: G. v. Graevenitz/O. Marquard in Zusammenarbeit mit M. Christen, *Poetik und Hermeneutik* 17 (1998); S. XI.

13 R. Eshelman: *Der Performatismus*, S. 156f.

ihrem Glauben und ihrem Liebesgefühl hin- und hergerissen und unglücklich. Bis sie ihre Entscheidung fällt und kurz vor der Premiere in ihrem Kostüm die Flucht ergreift, um die Verabredung mit Ismael am Platz der Revolution wahrzunehmen. Elpidio hat seiner Mutter Kuba ewige Treue geschworen, die er an einem selbst errichteten Altar vergöttert. Erst als sich eine ausländische Meeresbiologin in ihn verliebt und ihm anbietet, mit ihrem Heißluftballon wegzufiegen, muss er seine blinde Liebe zu seinem Land hinterfragen. Auch er entscheidet sich im letzten Moment für das Ausreisen und hetzt zum Platz der Revolution. Ebenso läuft Julia, die von ihrem Jugendtrauma geheilt worden ist, einer neuen Zukunft mit einem Mann, ihrem Psychiater, entgegen.

Abbildung 2



Offen bleibt – wie so vieles in diesem Film –, weshalb letztendlich keiner der Partner zu der Verabredung um 4.44 Uhr erscheint. Doch die freudige Wiedererkennung der ehemaligen Waisenkinder Mariana und Elpidio sowie Marianas vermutlicher leiblicher Mutter Julia, die ihr eigenes Kreuz um Marianas Hals registriert, macht die Enttäuschung wett. Man könnte sogar meinen, die Geliebten seien lediglich ein Vorwand (der Glücksfee?) gewesen, die drei Protagonisten wieder zusammenzuführen, denen eines gemeinsam ist: Das Festhalten an verlorenen Hoffnungen und religiösen, mythischen oder phantastischen Idealen trotz aller Ernüchterungen, sowie die Bereitschaft, auf einengende

Konventionen zu pfeifen und aus den vielen Möglichkeiten zum richtigen Zeitpunkt eine auszuwählen. Fernando Pérez beschreibt die »Grundidee des Films« folgendermaßen:

»Diese geht davon aus, dass wir alle auf unserem Lebensweg Momente erleben, wo wir zwischen verschiedenen Möglichkeiten auswählen, wo wir uns entscheiden müssen. Dabei werden wir immer wieder mit gesellschaftlichen Wahrheiten konfrontiert, aber auch mit solchen, die unser individuelles Leben betreffen.«

Abbildung 3



Die exakte Uhrzeit 4.44 Uhr begründet er so: »Einerseits wollte ich mit dieser Uhrzeit eine Vervielfachung des Motivs der Heiligen Barbara ausdrücken, andererseits ist diese präzise Uhrzeit ein Zeichen, dass man manchmal seine Entscheidungen zu einer bestimmten Zeit treffen muss, und keinen Moment später.«

Das personale Wollen der Protagonisten alleine reicht jedoch noch nicht aus, um das Glück zu erlangen. Die »Vervielfachung des Motivs der Heiligen Barbara« ist nur einer der zahlreichen Hinweise auf Überirdisches, Mysteriöses, Surreales, Mythisches, das den Film durchzieht. Was zunächst als einmaliger glücklicher Zufall erscheint, bekommt aufgrund der gezielten Wiederholung bald eine transzendente Dimension.

Beispielsweise der Taxifahrer, der Julia gerade in dem Moment aufammelt, in dem sie sich zu einer psychiatrischen Behandlung durchgerungen hat und ihre Entscheidung unterstützt, indem er sie zu dem richtigen Arzt, dem sie später ausgerechnet auf seiner Rückbank wieder begegnet, befördert. Er taucht von nun an gleich einem Götterboten immer zum richtigen Zeitpunkt am richtige Ort auf. So auch in der letzten Szene, nachdem die Entscheidung für die Verabredung auf dem Platz der Revolution um 4.44 Uhr gefallen ist. Er grinst stets wissend, kennt die Namen und Geschichten seiner Fahrgäste und weiß, was zu tun ist. Diese Mittlerfigur ist mehr als ein »running gag«, denn wie für die Fee Bébé gilt auch für ihn, dass er auf mystische Weise in das Schicksal eingreift und manipuliert, ohne es wirklich zu lenken. Er ist dafür verantwortlich, dass die Entscheidungen, sobald sie gefallen sind, möglichst schnell zur Ausführung gebracht werden. Er verhilft den Subjekten zum Glück, dessen Weg sie allerdings selbst bereiten mussten. Er macht es möglich, dass eine Reihe scheinbar zufälliger Ereignisse in einen kausalen Zusammenhang gestellt werden kann.

Jeglicher Festlegung auf eine bestimmte Religion entzieht sich der Film jedoch. Seine eigene religiöse Position möchte Pérez nur vage beschreiben:

»Ich bete keine Bilder an, aber ich spüre, dass es eine Welt von Mysterien gibt, dass es Energien gibt, die man nicht rational erklären kann. Und ich habe in meinem Leben durchaus auch schon Signale aus jener Welt erhalten. Das ist alles auch im Film präsent, es gibt die afrokubanischen Religionen, es gibt den Katholizismus, das Christentum ganz allgemein, all das ist ein Teil von uns Kubanern. Wir sind in der überwiegenden Mehrheit Leute, die auf ein Signal von außerhalb warten, auf der Suche nach dem religiösen Mysterium.«

Erst das Zusammenspiel all dieser Rahmenkonditionen, dem Entscheidungswillen der als Subjekte handelnden Personen, dem symbolisch-märchenhaften Hintergrund, welcher zur, wenn auch in vielen Fällen rätselhaften, Verwirklichung verhilft, sowie das auktoriale Eingreifen einer metaphysischen Figur führen dann zum Glück, das nur ein momentanes sein kann und darf.

(3)

»[...] Ich weiß nicht, was Fernando Pérez in seinem oft ausgezeichneten »La vida es silbar« sagen will; ich weiß nicht warum das Mädchen pfeift und warum das Leben ein Pfeifen ist; [...] ich weiß nicht, was es bedeutet, dass die Erzählerin unter Wasser spricht; [...]. Andererseits scheint mir die Anklage eines diktatorischen Regimes zu offensichtlich, die zeigt, wie die Menschen massenhaft in Ohnmacht fallen, wenn sie die verbotenen, freiheitsfordernden Wörter hören; wie die gähnende Unenthaltbarkeit als Symptom eines Lebens ohne Illusionen zu offensichtlich ist und Kuba, als Bild der synkretischen Santa Barbara als Mutter, von der sich die Söhne nicht loslösen können, zu offensichtlich ist.«¹⁴

Betrachtet man die künstlerische Inszenierung des Films von Fernando Pérez, so fällt auf, dass dessen Allegorien sehr suggestiv sind. Für den Zuschauer, der mit der kubanischen Realität nicht vertraut ist, ist der Film zunächst nichts weiter als eine wundersame Geschichte, die außerdem als Identifikationsmuster dienen könnte: Die Suche nach dem Glück ist ein Topos nicht nur der literarischen sondern auch der filmischen Fiktion. Der Film des kubanischen Regisseurs lässt sich aber darüber hinaus unter einem anderen Aspekt charakterisieren, nämlich dem der ästhetischen Auseinandersetzung mit der lügenhaften Ideologie. *Das Leben, ein Pfeifen* braucht also ein spezielles Publikum, weil in dem Film subliminale Zeichen kodiert sind. Selbst wenn der Film keine direkte Kritik an dem kubanischen politischen Regime darstellt, ist er der Ausdruck einer sehr intelligenten Visualisierung der Konsequenzen der Diktatur auf die Mentalität der Bewohner von Havanna. In diesem Sinne ist er auch eine subtile und trotzdem starke

14 »[...] No sé qué quiere decir Fernando Pérez en su muy premiada *La vida es silbar*: no sé por qué la niña silba y por qué la vida es silbar; [...] no sé qué significa que la narradora pase a hablar sumergida; [...]. Por otra parte, me parece demasiado obvia la denuncia de un régimen dictatorial mostrando cómo la gente se desmaya en masa al oír pronunciar palabras liberadoras, tabúes; como demasiado obvia es la incontinencia bostezadora como síntoma de una vida sin ilusiones y demasiado obvia es Cuba, con imagen de Santa Bárbara sincrética, como una madre de la que sus hijos no pueden independizarse.« (F. Marinero, *El Mundo*, 06-1999).

Demaskierung jenes ideologischen Systems; auf metaphorische Weise wird in dem Film die Suche nach dem Glück mit der Kraft der Worte eng verbunden.

Wir haben bereits angedeutet, dass die Anfangsszene eine bedeutsame für die gesamte Struktur des Films und für die Symbolik des Pfeifens ist. Als kleine Kinder befinden sich die Protagonisten (unter ihnen auch *Bebé*, die später als *Fee* dargestellt wird,) in einem Waisenhaus und lernen, Wörter wie »Gleichheit«, »Freiheit«, »Wahrheit« deutlich zu artikulieren. Während die anderen Kinder die ungeklärten und für sie sinnlosen Wörter wiederholen (sie sind zu klein, sie müssen die Bedeutung dieser Wörter nicht kennen, sie brauchen keine Erklärung), weigert sich ein Mädchen, diese Wörter auszusprechen. Stattdessen pfeift sie. Ist das bloß kindliche Provokation? Später erkennt man in diesem Mädchen die *Fee* *Bebé*, die das Glück gefunden hat und sich wünscht, dass auch die anderen es finden.

Die Erwachsenen reagieren anders als kleine Kinder auf die befreienden Tabuwörter: Sie fallen in Ohnmacht. Die Geschichte *Julias* ist repräsentativ für die symbolische Darstellung des lügenhaften Charakters jeder Ideologie und ist in diesem Sinne von zentraler Bedeutung. Als sie sich entscheidet, zum Psychiater zu gehen, um die Ursachen ihrer »Krankheit« zu entdecken und gegen diese zu kämpfen (sie fällt in Ohnmacht wenn sie das Wort »Sex« hört), erfährt sie, dass auch andere Menschen unter dem gleichen Symptom leiden: Sie fallen in Ohnmacht, wenn sie Wörter wie »Freiheit«, »Moral«, »Opportunismus« oder »Wahrheit« hören. *Julia* ist also nicht allein, sie ist nicht die einzige, die leidet.

»No tenga miedo« (»Hab keine Angst!«) sagt ihr immer *Fernando*, der Psychiater. Es handelt sich um eine transzendente »Aufforderung«, die Konventionen zu zerreißen, und sich der alten Existenz zu entziehen. Selbst wenn der Psychiater eine Nebenrolle spielt, ist diese Figur sehr wichtig für die gesamte Struktur der Geschichte und für die Botschaft, die der Film weitergibt. *Fernando* wird seine Arbeit verlieren, weil er mittels einer unkonventionellen Prozedur seine Patientin zu heilen versucht. Auf der Straße, als *Fernando* Tabuwörter laut spricht, provoziert er eine Massenohnmacht und zeigt dadurch, welche Kraft bestimmte Wörter auf Menschen ausüben.

Abbildung 4



Der Psychiater spricht gerade die Wörter aus, die die Lüge, in der die kubanische Gesellschaft seit langem lebt, entlarven sollen. In Kuba sind diese Wörter tabu. Und die Angst, die die Menschen vor ihnen haben, weist auf den lügenhaften Charakter einer manipulierten Gesellschaft hin: »Diese Angst vor den Wörtern und den Ideen, diese verschlossenen Wörter, ist der Sauerstoff, der der kubanischen Gesellschaft fehlt, die an die Lüge und an die Selbsttäuschung gewöhnt ist, welche dem offiziellen Credo unterliegen, wo eine Moral zu haben – die dir gehört – unmöglich ist.«¹⁵

Um sich davon zu befreien, darf man keine Angst vor den Ideen oder vor den Wörtern haben: »No se le puede tener miedo a las ideas«, »Ni miedo a las palabras«. Wörter wie »Freiheit«, »Wahrheit« widersprechen jeder Ideologie, jedem Dogma, jedem geschlossenen System, wenn sie nicht der Ideologie, dem Dogma oder dem geschlossenen System selber dienen, d.h. wenn sie nicht mehr ihrem ursprünglichen Kontext angehören und wenn sie einem Manipulationsakt unterworfen werden. Es sind also »gefährliche« Wörter, die einem totalitärem

15 »Ese miedo a las palabras y las ideas, esas palabras clausuradas, es el oxígeno que le falta a la sociedad cubana, acostumbrada a la mentira, al autoengaño, obligada al credo oficialista, donde tener una moral, la tuya, es imposible.« (Leonel Morejón Almagro: *Silbar es una ofrenda*, www.CubaNet).

System schaden, weil sie den Willen zur Freiheit und Wahrheit auslösen und befriedigen können. Jedes ideologische System funktioniert durch die Manipulation der Individuen, deren Wortschatz einer strengen Zensur unterzogen wird. Die Massenohnmacht wird also zum Symbol der Kontrolle, der Einschränkung der Meinungs- und Redefreiheit.

Der Augenblick, in dem Julia die Kraft findet, die Wörter ohne Angst zu artikulieren und ohne ihretwegen in Ohnmacht zu fallen, wird zum Moment der gefundenen Freiheit und der entdeckten Wahrheit. Das gilt auch für die anderen Protagonisten des Films, auch wenn für sie dieser Moment mit dem der Wiedererkennung auf dem Platz der Revolution zusammenfällt. Die Suche nach dem Glück ermöglicht es den Protagonisten, den lügenhaften »Zustand«, in dem sie sich befanden, zu verlassen und die Wahrheit über sich selbst, über das Glück, über das Leben zu erkennen und zu erobern.

Schließlich wird auf dem Platz der Revolution das Pfeifen zum Symbol des gefundenen Glücks. Der Akt des Pfeifens ist eine Möglichkeit, jeder Ideologie zu widersprechen, die als absolute und einzige Wahrheit dargestellt wird. Die folgende Aussage von Fernando Pérez deutet an, dass die Symbolik des Pfeifens in erster Linie zur Darstellung der Glücksproblematik im heutigen Kuba dienen sollte:

»On siffle, quand ça va bien. C'est une expression du bonheur. Mon film veut répondre à cette question : peut-on être heureux à Cuba aujourd'hui? Cette question-là, on ne peut la traiter de façon réaliste. Mon film est métaphorique et symbolique. Donc j'avais besoin d'une narration différente, éclatée, surréaliste. C'est ma vision de Cuba, mon regard très subjectif. Avec mon directeur de la photographie, nous avons cherché à créer les éléments esthétiques propres à traduire cette vision-là.«¹⁶

»Man pfeift, wenn es einem gut geht. Es ist ein Ausdruck des Glücks.« Insofern hat der Titel des Films *Das Leben, ein Pfeifen* eine programmatische Funktion, der Film als ganzes eine utopische Dimension: Die Sehnsucht nach Glück impliziert die Sehnsucht nach

16 Vgl. Fernando Pérez, http://www.federation-anarchiste.org/ml/-numeros/1186/article_15.html vom 27.5.2002.

verschiedenen Wahrheitsmodellen, nach verschiedenen Lebensmelodien.

Abbildung 5



»Was den Revolutionsplatz als Ort dieser Begegnung anbelangt, so möchte ich als Künstler dorthin gehen können und die Melodie pfeifen, die ich will. Jeder Mensch soll dieses Recht haben, es darf nicht nur eine einzige Melodie geben.«

EMIR KUSTURICAS *SCHWARZE KATZE* - *WEISSER KATER* ALS ALLEGORIE DER MULTIKULTURELLEN JUGOSLAVISCHEN IDENTITÄT

ANDREJA ZORIC

I.

»Die in der Kultur der Skepsis ungeübten jugoslawischen Völker sind derzeit fest überzeugt, für die Wahrheit zu kämpfen. Selbst wenn es nicht so ist, die Völker wissen, dass jede neue Lüge am Ende ohnehin zur Wahrheit wird.«¹

Nach dem Zerfall Jugoslaviens im Jahr 1991 wurde die, mit der politischen Idee eines südslavischen Staates verbundene jugoslawische kulturelle Identität von den nationalistischen Separatisten zur »Lüge« erhoben.² Infolge der Behauptung des Milosevic Regimes Serbien und Montenegro seien die Fortsetzung des einstigen föderalen südslavischen Staatenbundes, welche sich in der Bezeichnung Rumpf- oder Restjugoslawien niederschlug, verschwammen die Grenzen zwischen dem einstigen Jugoslawien und dessen kultureller Identität und dem serbischen Nationalismus eines Milosevic, dessen Ziel ein Großserbien in den Grenzen des ehemaligen Jugoslawien zu sein schien. So wurde oftmals von nichtserbischen Nationalisten und von den durch die Vielzahl der Ethnien, Konfessionen, Historien, Traumata und Kriegsschauplätze überforderten internationalen Kommentatoren »wohl der Übersichtlichkeit wegen« der »Jugoslavismus« schlicht mit serbischem

1 Vgl. D. Ugresic: *Die Kulturen der Lüge*, Frankfurt/Main 1994, S.109.

2 Vgl. in diesem Zusammenhang beispielsweise die Ausführungen von D. Ugresic: *Kulturen*.

Nationalismus gleichgesetzt. Seither wird von Seiten der Beteiligten »vergessen« oder verschwiegen, dass der zur politischen und kulturellen Lüge deklarierte Jugoslavismus, die »aufoktroyierte« Identität und Staatsform, zu Beginn des 19. Jahrhunderts als Illyrismus gemeinsam von Kroaten, Slovenen und Serben als multikulturelle Identität entwickelt wurde, welche zunächst in der Schaffung der serbokroatischen-/kroatoserbischen Sprache in der Mitte des 19. Jahrhunderts resultierte und nach dem ersten Weltkrieg die erste politische Realisierung erfuhr. Als kulturelles und politisches Konzept zur »Befreiung« von den diversen feudalen »Fremdherrschaften« hatte der Illyrismus beziehungsweise der Jugoslavismus mit den sich allmählich entwickelnden nationalseparatistischen Staatskonzeptionen konkurriert und verlor seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zusehends an Popularität. In diesem Zeitraum wurden die sich nunmehr in der Minderheit befindenden real existierenden Jugoslaven, meist multikultureller Herkunft oder nichtnationalistischer Gesinnung zu Propagandisten der Lüge, d.h. zu »gefährlichen« Lügern deklariert. In der folgenden Analyse soll anhand des Filmes eines prominenten »Lügners« der 90er Jahre, Emir Kusturica, illustriert werden, wie die einst mehrheitsfähige multikulturellen Souveränitätsbestrebung unter dem »Lügenvorwurf« nur mehr als codierte »jugoslawische« Aussage in *Schwarze Katze – Weißer Kater* existiert, ein Indiz für die Marginalisierung einer verblassten kulturellen »Wahrheit« und die Schaffung neuer, in diesem Falle nationalistischer kultureller »Wahrheiten« mit Hilfe des Lügenvorwurfs.

1. Underground und Schwarze Katze - Weißer Kater: Erzählungen des Jugoslawienkonfliktes

Den Ansatzpunkt für die Analyse der angeblich apolitischen Komödie *Schwarzer Kater – Weiße Katze* aus dem Jahr 1998 des Regisseurs Emir Kusturica bildet dessen vorhergehender Film, die umstrittene Tragikomödie *Underground – es war einmal ein Land*.³ In *Under-*

3 Der Originaltitel lautet: *Underground - bila jednom jedna zemlja*. Die vollständige Übersetzung ins Deutsche würde lauten *Untertage - es war einmal ein Land* (Diese wie auch alle folgenden Übersetzungen stammen von der Verfasserin). In die deutschen Kinos gelangte der Film

ground wird anhand der Schilderung des Schicksals zweier Freunde, ausgehend von der Bombardierung Belgrads im Jahr 1941 bis zum jugoslawischen Bürgerkrieg nach 1991, die Aufarbeitung des Jugoslawienkonflikts unternommen. Die unterschiedlichen Perspektiven der beiden Freunde Marko und Blacky können hierbei als die Standpunkte der sozialistischen jugoslawischen Elite und des ›naiven‹ Volkes interpretiert werden, wobei das Volk von seiner Führungsschicht in Unwissenheit, d.h. im Untergrund, gehalten wird.⁴ Die Sujetlogik des Films weist gleichermaßen Marko und Blacky, d.h. der sozialistischen Führung und dem ›naivem‹ Volk beziehungsweise in übertragener Form dem kroatischen und serbischen Nationalismus die Verantwortung für den Ausbruch des Krieges zu. Noch im Erscheinungsjahr 1995, nach drei Kriegsjahren in Kroatien und Bosnien, wurde *Underground* mit der Goldenen Palme in Cannes ausgezeichnet. Vor dem Hintergrund der damals hitzig geführten öffentlichen Debatten um die ethnische Schuldfrage und die internationalen Befriedigungsstrategien wurde die im Film enthaltene, allen Konfliktparteien Schuld zuweisende und damit nicht im Sinne der nationalistischen Diskurse argumentierende Stellungnahme von einigen Filmkritikern zur serbischen Propaganda deklariert. Die Existenz einer nicht ethnisch oder konfessionell nationalistischen Perspektive im ›balkanischen‹ Tohuwabohu neuer, ›historischer‹, ethnischer und konfessioneller Nationalismen wurde als wenig glaubwürdig abgetan. Dem Regisseur Kusturica, in dessen bosnischer Heimat sich seit 1953 konstant circa

nur stark gekürzt und lediglich unter dem Titel *Underground*. Die französische Zeitschrift *Libération* vergleicht z.B. *Underground* mit Leni Riefenstahls *Triumph des Willens*. Siehe zu einer Zusammenfassung der Kritik an *Underground* beispielsweise »Adieu Sarajevo!«, in: Der Spiegel, 20. 11. 1995, S. 276. Oder F. Göttler: »Im Profil: Emir Kusturica. Bosnischer Filmregisseur, Jurypräsident in Venedig.«, in: Süddeutsche Zeitung, 2.9. 1999, S.4.

- 4 Der Regisseur Kusturica lässt sich auf eine ethnische Zuordnung der beiden Freunde nicht ein. Für ihn sind die beiden Jugoslawen: »Aber bei meinen jugoslawischen Darstellern habe ich sehr aufgepasst, dass sie die Figuren nicht durch Dialektfarbe einer bestimmten Volksgruppe zuordnen. Sie sind Jugoslawen.« Vgl. hierzu »Adieu Sarajevo.« Die Verfasserin ist nichtsdestotrotz der Ansicht, dass eine weitere stringente Lesart des Films mit einer ethnischen Zuweisung der beiden Hauptcharaktere Marko und Blacky als kroatisch respektive serbisch möglich ist.

31% der Bevölkerung als Jugoslawen bezeichneten, wurde vorgeworfen eine vorgeblich internationalistische oder multikulturelle Jugonostalgia zu vertreten.⁵ Tatsächlich entspräche diese Jugonostalgia der von

5 Hinsichtlich der nicht ethnisch oder konfessionell definierten Nationalität in Jugoslawien, der multikulturellen jugoslawischen Nationalität, deren Hauptverbreitungsort das ethnisch und konfessionell gemischte Bosnien war, verweise ich auf folgende Zahlen: In der Volkszählung von 1953 bezeichneten sich 998.698 Personen (damalige Gesamtbevölkerung Jugoslawiens: 16.936.573) als Jugoslawen. Dies entspricht 5,9% der jugoslawischen Gesamtbevölkerung. Im Vergleich (ich führe hier nur die großen slavischen Nationalitäten an) hierzu bezeichneten sich als Serben 41,6%, als Kroaten 23,4%, als Slovenen 8,8%, als Makedonen 5,3% und als Montenegriner 2,8%. Aufgeschlüsselt nach jugoslawischen Republiken ergeben sich folgende Angaben für die Selbstbezeichnung Jugoslawe: In Serbien 0,2% im so genannten engeren Serbien 1,4%, in der Vojvodina 0,6%, im Kosovo 0,8% in Kroatien 0,4%, in Slovenien 0,1% in Bosnien und der Hercegovina 31,3% in Makedonien 0,1% und in Montenegro 1,5%. In der Republik Bosnien und Hercegovina stellten die Jugoslawen folglich die zweitgrößte Bevölkerungsgruppe dar, als Serben bezeichneten sich dort 44,4%, als Kroaten 23,0%. Vgl. hierzu beispielsweise das Stichwort Jugoslavija/narodnosti in Babić, A. (Hg.): Enciklopedija Jugoslavije, vol. 4 (Hil-Jugos), Zagreb 1960. Seit 1971 ist die Bevölkerung der Republik Bosnien und Hercegovina als eigene, bosnische Nation anerkannt. Die letzte Volkszählung mit verlässlichen Daten stammt aus dem Jahr 1981, die Volkszählung aus dem Jahr 1991 wurde bereits von großen Bevölkerungsteilen boykottiert. In der Volkszählung aus dem Jahr 1981 sind diese Zahlen in etwa gleich geblieben; es bezeichneten sich immer noch 5,4% der gesamten jugoslawischen Bevölkerung als Jugoslawen. Erstmals war in dieser Volkszählung die Kategorie moslemisch eingeführt worden, zu der sich 8,9% zählten. Siehe beispielsweise unter dem Stichwort Jugoslawien bei P. Rehder (Hg.): Das neue Osteuropa von A-Z. Staaten, Völker, Minderheiten, Religionen, Kulturen, Sprachen, Literaturen, Geschichte, München 1993. In der jugoslawischen Enzyklopedie aus dem Jahr 1990 werden die föderalen Bundesländer nicht aufgeschlüsselt aufgeführt, zudem widerspricht der Eintrag in dieser Ausgabe den oben zitierten Angaben (5,8% Jugoslawen). In dieser neueren, nicht fertiggestellten Variante der Enzyklopedie wird allerdings dargelegt, dass die Zahl der Jugoslawen (in der gesamten Bevölkerung Jugoslawiens) seit 1961 stetig gestiegen ist: Im Jahr 1961 waren es 1,71%, im Jahr 1971 1,30% und im Jahr 1981 5,4%. Vgl. hierzu: Enciklopedija Jugoslavije, vol. 6 (Jap-Kat), Zagreb 1990. Ein Grund für die divergierenden Zahlen könnte sein, dass in den späteren Volkszählungen andere Nationalitätenbezeichnungen aufgeführt wurden bzw. es im ersten Fall zu Doppelbezeichnungen kam. (So kämen nach der erst genannten Enzyklopedie in

Slobodan Milosevic offiziell verordneten Ideologie, in welcher er die einstige Einheit Jugoslaviens propagierte und unter deren Deckmantel er seine ›großserbische‹ Lösung des Krieges vorantrieb. Mithin wurde damit dem unkritischen Filmpublikum und der Jury in Cannes implizit attestiert, kitschverliebt, revanchistisch oder naiv zu sein und demnach – bewusst oder unbewusst – national-chauvinistische serbische Propaganda zu goutieren. Der Regisseur Emir Kusturica ließ infolge der politischen Anfeindungen zu *Underground* verlauten, dies sei sein letzter Film gewesen.⁶

Nur drei Jahre später, im Jahr 1998, erhielt Emir Kusturica in Venedig den Silbernen Löwen für sein Zigeunermärchen *Schwarze Katze – Weißer Kater*. Kusturicas Ausführungen zufolge handelte es sich bei diesem Film, der nach dem Kriegsende in Bosnien und Kroatien in einer französisch-serbischen Koproduktion und mit Mitteln der deutschen Filmförderung fertig gestellt wurde, um einen gänzlich apolitischen, filmischen Neuanfang. Im Gegensatz zu seinem Film

Bosnien Serben, Jugoslaven und Kroaten auf 98,7%. Alle anderen Nationalitäten würden sich demnach 1,3% teilen....). Trotz allem lässt sich aus diesen Zahlen und vor allem aus dem relativ konstanten Wert 5,...% für Jugoslaven schließen, dass, da diese Selbstbezeichnung in den Republiken mit homogener und ausgeprägter Konfessionalität und Nationalität selten die 1%-Marke überschreitet, der multikonfessionelle und multiethnische Staat Bosnien konstant den höchsten Anteil an Jugoslaven zu verzeichnen hatte. Zieht man darüber hinaus noch in Betracht, dass Emir Kusturica selbst aus einer multiethnischen, serbisch-bosnischen Ehe stammt, ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass er sich dieser multikulturellen, -konfessionellen und -ethnischen Gruppe zurechnete.

- 6 Vgl. in diesem Zusammenhang folgende Äußerung Kusturicas: »Glauben Sie mir, ich bin dieser Polemiken mehr als müde. Ich kann noch so laut beteuern, dass ich mit Milosevic nichts zu tun habe und ihm nichts schulde - die paar Literaten, die in dieser Sache in Paris den Ton angeben, stellen sich taub. Eigentlich handelt es sich da um intellektuelle Kriegsgewinnler, die vor fünf Jahren noch nicht wussten, wo Bosnien liegt, und jetzt alle belehren wollen, was das Beste für ein künftiges Bosnien wäre.« Zitiert nach dem Interview »Adieu Sarajevo!« Oder auch seine folgende Erklärung für die Abkehr vom Kino: »Ich stand unter dem Schock des Kriegs in meiner Heimat; ich litt unter dem absurden Vorwurf, ein Propagandist der Serben zu sein.« Aus dem Interview mit T. Kniebe: »Fünf Fragen an Emir Kusturica«, in: Süddeutsche Zeitung, 28.1. 1999, S.17.

Underground, der den Verfall einer Freundschaft darstellt, schildert *Schwarze Katze – Weißer Kater* die Entwicklung zweier Kontrahenten, Dadan und Matko, zu potentiellen Freunden, welche nicht mehr gegeneinander sondern miteinander arbeiten. Die allmähliche Einsicht in die Notwendigkeit der Zusammenarbeit erfolgt hierbei unter der Supervision des Ganovenkönigs Grga Pitiaë. Sowohl das Genre wie auch das Setting dieses Films – eine Gaunerkomödie in einer Zigeunerwelt mit durchaus märchenhaften Zügen – boten den Rezensenten der Feuilletons keine Anhaltspunkte für weitere politische Angriffe.

Anhand der Analyse der Figuren, ihrer Konstellationen sowie der Symbole in *Schwarze Katze – Weißer Kater* soll nun aufgezeigt werden, dass der ausnahmslos apolitisch rezipierte Film die umstrittene Darlegung des Jugoslawienkonfliktes aus *Underground* verschlüsselt weiterentwickelt. Das gescheiterte Freundespaar aus *Underground* fungiert als Vorläufer des bekehrten Feindespaars in der Zigeunerkomödie und bildet somit den Ausgangspunkt für die Interpretation des Filmes *Schwarze Katze – Weißer Kater* als einer offenen Allegorie der in *Underground* explizit thematisierten, multikulturellen jugoslawischen Identität. Die Herausarbeitung der Allegorie erlaubt es, sowohl die wesentlichsten Merkmale als auch den historischen Kontext dieser multikulturellen jugoslawischen Identität zu ermitteln. Zu diesem Zweck wird im nächsten Abschnitt ein Überblick über den Inhalt und die Gruppierung der Protagonisten von *Schwarze Katze – Weißer Kater* gegeben. Hierauf folgt die filmische Allegorese. Die intermedialen Bezüge zu *Schwarze Katze – Weißer Kater* werden im abschließenden Teil herausgearbeitet.

2. *Schwarze Katze - Weißer Kater* als Ausdruck für die multikulturelle jugoslawische Perspektive

Die allegorische Lesart von *Schwarze Katze – Weißer Kater* gestattet es darüber hinaus, die öffentliche Kontroverse um die Darstellung des Jugoslawienkonfliktes in *Underground* aus einer neuen Perspektive zu betrachten: Auf kulturhistorischer Ebene kann die jugoslawische Allegorie des aus Sarajevo stammenden jugoslawischen Regisseurs Emir

Kusturica als Symptom für die Entwicklung der multikulturellen jugoslawischen Identität im letzten Jahrzehnt betrachtet werden. In diesem Kontext dokumentiert die in *Schwarze Katze – Weißer Kater* nunmehr vollständig verschlüsselte Interpretation des Jugoslawienkonflikts den endgültigen Untergang der multikulturellen jugoslawischen Identität als eines in den Ländern des ehemaligen Jugoslawien gesellschaftlich akzeptierten Diskurses. Dieser multikulturelle jugoslawische Diskurs, sowie die hiermit verbundene Identität, hatten sich seit dem zweiten Weltkrieg neben der offiziellen sozialistisch-jugoslawischen Identität und den weiterhin im Untergrund existierenden historischen, ethnisch-konfessionellen Nationalitäten etabliert.⁷ Seine größte Verbreitung fand das multikulturelle Jugoslaventum in der konfessionell und ethnisch am stärksten gemischten Republik Bosnien und Hercegovina, deren konfessionelle und ethnische Homogenisierung im letzten Krieg gewaltsam betrieben wurde. Gleich dem multikulturellen Bosnien, welches den neu installierten Nationalstaaten weichen musste,

7 Emir Kusturica, selbst ein ethnischer ›Mischling‹, ist ein repräsentativer Vertreter dieser sich nicht mit einer ethnischen oder religiös definierten Nationalität identifizierenden Spezies. Vgl. beispielsweise folgende Aussage Emir Kusturicas: »In Frankreich wurde ich von Leuten, die *Underground* wohl gar nicht gesehen haben, der Nostalgie beschuldigt. Das ist wirklich interessant: Man wirft mir Nostalgie vor, weil ich meine eigene Vergangenheit betrachte, in meiner Heimat, wo ich historische Ereignisse gefeiert und gejubelt habe, wenn bei einer Olympia-Medaille ihre Fahne gehisst wurde. Dann kam dieser Krieg, an dem ich nicht teilgenommen habe - ich habe die Gräueltaten beider Seiten angeklagt. Damit hatte ich in den Augen vieler die politische Korrektheit verloren, weil ich nicht daran glaube, dass die Serben die einzigen Schuldigen sind. Ich habe die Bombardierung Sarajevos angeklagt - aber ich war gegen den selektiven Humanismus. Ich kann die ›ethnischen Säuberungen‹ bosnischer Serben nicht ertragen - aber auch nicht die ›ethnischen Säuberungen‹ durch die Kroaten. Deshalb hält man mich mit meinen Filmen, mit meinem Geschichtsbild für einen Mann der Vergangenheit. *Spüren Sie noch eine nationale Identität?* Keine nationale, ich bin ein lebender Widerspruch der Geschichte. In den Adern meines Sohnes fließt slovenisches, serbisches, kroatisches und moslemisches oder wie sie jetzt sagen bosnisches Blut. Dieser Nationalismus am Ende des 20. Jahrhunderts ist ein Anachronismus und macht keinen Sinn.« Zitiert aus einem Interview mit H. Pflaum: »In der Falle der Geschichte«, in: *Süddeutsche Zeitung*, 23.11.1995, S.16. Für Slavoj Žižek hat sich der Regisseur trotz dieser explizit antinationalistischen Äußerungen für die serbische Seite entschieden.

verschwindet der nicht länger politisch akzeptierte multikulturelle Diskurs wie auch die dazugehörige Identität im Untergrund der ethnisch-konfessionell geprägten Nationalkulturen.⁸

II. Überblick über Inhalt und Protagonisten von *Schwarze Katze - Weißer Kater*

Wie bereits in seinem ersten Zigeunerfilm *Zeit der Zigeuner* aus dem Jahr 1989, welcher dem so genannten »ethnischen« Film zum Durchbruch auf dem europäischen Filmmarkt verhalf, spielt die Filmkomödie *Schwarze Katze – Weißer Kater* im Zigeunermilieu.⁹ In Analogie zu *Zeit der Zigeuner* arbeitet der Regisseur erneut sowohl mit professionellen Schauspielern als auch mit Laiendarstellern aus einer Zigeunersiedlung in der Nähe von Skopije und setzt den in seinem ersten Zigeunerfilm diagnostizierten magischen Realismus, der ihn mit Fellini verbindet, ein. In der Originalfassung des Films sprechen die zigeunerischen Darsteller einen lokalen Romadialekt und wechseln bei Kontakt mit den professionellen Schauspielern zu deren Sprache, der serbischen Variante des Serbokroatischen. Charakteristisch für die Originalversion des Filmes ist somit die Mischung der Romasprache und Serbisch, welche dazu führte, dass der Film auch im Original mit Untertiteln versehen wurde. Das Filmsujet konstituiert sich durch den Konflikt zwischen dem einflussreichen Kriminellen Dadan und dem Möchtegernganoven Matko sowie deren Clans. Aufgelöst, und indirekt auch durch die Anschubfinanzierung für Matko ausgelöst, wird der Konflikt schließlich durch einem dritten Ganoven, den Oberschlawiner Grga Pitiaë und dessen Clan.

8 Vgl. im Zusammenhang des ›jugoslavischen‹ Diskurses beispielsweise die Reflektionen von Slavoj Žižek zur misslungenen Rettung des multiethnischen jugoslavischen Diskurses und dessen Entwicklung. S. Žižek: »Nation ist Imagination. Jugoslawien als Projektion des Westens«, in: Süddeutsche Zeitung, 17.11. 2000, S.15.

9 Vgl. hierzu beispielsweise E. Katz: The film encyclopedia, New York 1998, S. 774.

1. Topographische und zeitliche Situierung der Handlung in *Schwarze Katze - Weißer Kater*

Der Handlungsort in *Schwarze Katze – Weißer Kater* sind zwei (Zigeuner-)Siedlungen an einem Flussufer sowie ein Schloss, ein Bahn- und ein Gutshof, welche nicht unmittelbar in Flussnähe liegen. Aufgrund der im Film gezeigten Tank-, Fracht- und Kreuzfahrtschiffe ist der Film sehr wahrscheinlich an der Donau in Serbien im grenznahen Gebiet zu Bulgarien zu verorten. Letzteres lässt sich auch aus dem großen Coup des Filmes schließen, in welchem sich an der serbisch-bulgarischen Grenze ein Güterzug voll Diesel trotz der bekannten Gebundenheit von Eisenbahnzügen an Schienen in Luft auflöst. Da sich im Film alles um die Beschaffung von Diesel, Devisen, speziell der D-Mark, und westlichen (Haushalts-)Waren oder deren gelungener Imitation in schwer bewachter Eigenproduktion handelt, scheint es gerechtfertigt, den Zeitpunkt der Filmhandlung auf die Phase des Handelsembargos und der blühenden Parallelwirtschaft in Serbien festzulegen. Für diesen Zeitraum sprechen zudem weitere Indizien: die freilaufenden Schweine an den Flussufern, welche insofern auf Serbien verweisen, als die konkurrierenden »nationalen« serbischen Dynastien seit dem 19. Jahrhundert von Schweinehändlern abstammen. Schweine waren bereits im Osmanischen Reich wesentliches serbisches Exportgut und bestimmen bis heute die landwirtschaftliche Produktion.¹⁰ In eben diesem Sinne wird jenes prominente Schwein im Film verständlich, welches genüsslich einen Trabbi, hier als Symbol für die Sozialistische Republik Jugoslawiens, verspeist: Es ist der serbische Anspruch das einstige Jugoslawien zu repräsentieren.¹¹ Ferner deuten

10 Die aus den serbischen Revolutionen des beginnenden 19. Jahrhunderts entstandenen konkurrierenden Dynastien der Karadjordjeviæ und Oberenoviæ entstammen beide Bauernfamilien, welche mit der Schweinezucht und dem Schweinehandel ihren Unterhalt verdienten.

11 Kusturica verweist selbst darauf, dass das Trabbi fressende Schwein ein Bild für sein Land ist. Er geht allerdings nicht darauf ein, welches Land er hiermit meint. Bezieht man die Deutung des Schweins ein, lässt sich argumentieren, dass Kusturica absichtlich ambivalent operiert. Einerseits lässt sich das Schwein als Anspielung auf Rumpfjugoslawien verstehen, welches das Wrack der Sozialistischen Föderation verspeist. Andererseits scheint er nur auf »sein Land« zu rekurrieren, welches

die unveränderten Uniformen der Grenzpolizei aus der Zeit der Sozialistischen Jugoslawischen Republik in diese Richtung wie auch die lediglich in der Originalfassung vorhandene Aussage des Ganoven Matko Destanov, welcher sich explizit auf die kriminelle Beteiligung seines mächtigen Gegenspielers Dadan Karambolo im letzten Krieg bezieht: »er ist ein Kriegsverbrecher und wird uns alle umbringen«.¹²

2. Figuren und Figurenkonstellationen in *Schwarze Katze - Weißer Kater*

Bei dem mächtigen Verbrecher Dadan Karambolo, handelt es sich um einen, so sein Kontrahent Matko Destanov, »Patrioten und businessman«. Das Markenzeichen von Dadan ist die goldene Handgranate, welche ihm als Halskette um den Hals baumelt. Seine Familie konstituiert sich ausschließlich aus Frauen: seinen drei Schwestern, von denen die jüngste, Afrodita oder der Gartenzwerg, wie sie auf Grund ihrer geringen Körpergröße genannt wird, noch nicht verheiratet ist. Für Dadan wird dieser Umstand zum Handlungsauslöser, »...was für eine Schande!«, da er seinem Vater auf dem Totenbett versprochen hat, die jüngste – und inzwischen bereits »so alte« – fünfundzwanzigjährige Schwester zu verheiraten. Die Mitglieder seines Hofstaates rekrutiert Dadan aus seiner Tätigkeit als jugoslawischer Grenzbeamter. Dank dieser Position laufen seine Geschäfte wie geschmiert; seinen charakterlichen Qualitäten, »ich bin ein kleiner pit-bull...«, verdankt er die führende Stellung unter den anderen Grenzbeamten, welche zudem seine private Exekutive stellen und als Leibwächter und Chauffeure figurieren. Infolge des kriminellen Missbrauchs (rumpf-)jugoslawischer Bürokratie und Staatsinsignien kann sich Dadan einen herrschaftlichen Lebensstil mit amerikanischer Luxuslimousine, einem Schloss, einem Mausoleum für seinen toten Vater und einen Tross an ständiger weiblicher Begleitung leisten. Daneben frönt er dem exzessivem Drogenkonsum und seiner Leidenschaft für das Kartenspiel. Sein

seinen Angaben zufolge die einstige Sozialistische Föderative Republik Jugoslawien ist. In diesem Fall symbolisiert das Schwein alle Bewohner dieses Landes, welche sich an den Resten der Föderation bedienen.

12 In der deutschen Fassung heißt es hierzu: »er ist ein Gauner und wird uns alle umbringen.«

Wahlspruch lautet: »was du nicht lösen kannst mit Geld, kannst du nur lösen mit viel Geld.«

Wenngleich Dadan durch seine Schwestern, seinen Hofstaat und seinen Sprachgebrauch der zigeunerischen Welt angehört, stilisiert er sich als Serbe. So hat das Mausoleum, das er für seinen Vater errichten ließ, den Grundriss einer orthodoxen Kirche und seine Kokaindose trägt er in Form eines christlichen Kreuzes als zweiten Anhänger um den Hals. Alle seine Handlungen rechtfertigt Dadan mit dem Verweis darauf, dass er nur den Wünschen seines verstorbenen Vaters nachkommt, dessen überdimensionale gerahmte Schwarzweiß-Fotographie die Wand hinter seinem Schreibtisch ziert. Dieser Rechtfertigungsmechanismus konnotiert einerseits die konservativen, patriarchalisch-orthodox geprägten Familienstrukturen der Serben, andererseits aber auch die seit der Ansprache von Milosevic auf dem Amselfeld im Jahr 1989 wieder dominante politische Begründung serbischer Ansprüche und Handlungen aus der historischen, d.h. feudalen – symbolisiert durch das Schloss Dadans – Staatstradition. Indes beharrt Dadan darauf, kein Rassist zu sein und wirft seinen gesamten Hofstaat aus der Limousine, als dem Zigeuner Matko Whisky in einem Schnapsglas angeboten wird, »bloß weil er ein Zigeuner ist, oder?« Nicht zuletzt ist Dadan auch Träger von moslemisch-bosnischen Merkmalen: Seinen Besuch empfängt er umgeben von seinen Haremsdamen und unterhalten von einer mit Radiorecorder ausgerüsteten Bauchtänzerin in der Badewanne. Seine sprachlich-ethnisch dem zigeunerischen zugehörige Exekutive trägt bosnisch-moslemische Namen wie Safet. In diesem Kontext lässt sich auch der Handel um seine zukünftige Ehefrau Ida verstehen, die er gemäß des despektierlichen Stereotyps der moslemischen Behandlung von Frauen »wie eine Kuh« von ihrer Großmutter ersteigert. Somit ergänzt er das Stereotyp des orthodoxen Patriarchen durch jenes des Paschas und fungiert trotz der serbischen Selbststilisierung als Zeichenträger zweier kultureller Stereotype.

Der Gegenspieler Dadans ist der Mächtigernganove Matko Destanov und dessen rein männlicher Clan, der sich aus seinem Vater Zarija und seinem Sohn Zare zusammensetzt. Die drei wohnen in einem kleinen Haus direkt am Flussufer. Matko ist der faule und egoistische Taugenichts der Familie, der dem Kartenspiel verfallen ist. Aus

diesen Ursachen misslingen die überdimensionierten Geschäfte, die er beginnt. Matko zeichnet sich durch seine ausgeprägte Vorliebe für deutsche Marken, Erfindungen und Lebensweisen aus. Auf seiner Mütze prangen das VW- und Mercedeszeichen einträchtig neben einem Partisanenstern, er trägt deutsche Fußballtrikots und schwärmt für die vorüber ziehenden Kreuzfahrtschiffe, den Walzer und die Smokings, »bestimmt eine Erfindung der Deutschen«. Seinem Sohn Zare verspricht er, dass er ihm zu seiner Hochzeit einen ebensolchen Anzug kaufen wird »ganz für dich allein«, ein Versprechen, das unter anderem durch seine Sammelleidenschaft für alpenländische Hörner – »in Düsseldorf sind die ein Vermögen wert« – gefährdet wird. Da er jeglicher brutalen Züge ermangelt und vom Pech verfolgt wird, wird er im Laufe des Films von seinem Schulkameraden und vermeintlichen Geschäftsfreund Dadan restlos ausgenommen. Im Verlauf des Filmes wird ihm zunächst von den russischen Matrosen eines Tankschiffes Wasser statt Diesel verkauft. Dann fällt er samt der neu erworbenen Waschmaschine in die Fluten der Donau und er föhnt den letzten ihm verbliebenen Fünfmarschein. Als es ihm mittels der Lüge, sein Vater wäre gestorben, gelingt, vom besten Freund des Vaters, Grga Pitiaë, Geld zu borgen, betrügt ihn sein Geschäftspartner Dadan sowohl um den Gewinn, den Güterzug, als auch den Einsatz. Nachdem Matko begreift und öffentlich formuliert, wer ihn betrogen hat, wird er von Dadans Exekutive schwer zerschlagen. Um seine Schulden bei Dadan zu tilgen, schlägt ihm dieser vor, für einen Teil der Summe mit dem Geld seines Vaters Zarija aufzukommen und den anderen Teil indirekt durch die Verheiratung seines Sohnes Zare mit dem sechs Jahre älteren Gartenzwerg, der »mangelhaften« Schwester Dadans abzugelten. Während sich die Finanz- und Heiratskatastrophe der Familie dank der hochfahrenden Pläne des Sohnes anbahnt, gehen sowohl der Großvater als auch der Enkel nichts ahnend ihren Vergnügungen nach: Zarija widmet sich seiner Zigeunerband, während sein geliebter Enkel Zare sich in Ida verliebt, deren Großmutter plant, sie an Dadan als Ehefrau zu verkaufen.

In *Schwarze Katze – Weißer Kater* bilden Ida und deren Großmutter den einzigen rein weiblichen und nicht kriminellen Clan. Beide sind frei von zusätzlichen sprachlichen, kulturellen und nationalen Konno-

tationen, die über das Zigeuner Milieu hinaus weisen. Ihren Lebensunterhalt verdienen sie mit einem Strandrestaurant an der Donau. Durch die den kulturellen Signalen der Großmutter inhärente Widersprüchlichkeit wie beispielsweise deren riesiger Anhänger einer Halskette in Form eines christlichen Kreuzes, das nicht wirklich mit ihrem ausgeprägtem Aberglauben harmoniert, sowie der Betrieb eines Unterhaltungsrestaurants in einer Jahrmarkt ähnlichen Siedlung, liegt ein Verweis auf das zigeunerische Stereotyp nahe. Vor dieser stereotypen Folie ist denn auch die Anweisung der Großmutter zu rezipieren, Ida solle gefälligst den Telefonmast gießen, da das Telefon nicht funktioniert – und tatsächlich, die Verbindung kommt dank des erfrischten Masts wieder zu Stande. Ebenso ist sie es, welche mit ihrer Kräutermixtur die Bestrafung Dadans vorbereitet. Durch den Genuss des anregenden Getränks stellen Zare, Ida und die Großmutter sicher, dass sich Dadan auf das präparierte Plumpsklo begibt, welches seinen Sturz in die Sickergrube der Destanovs nach sich zieht.

Der neben den Destanovs zweite, rein männliche Clan, welcher den Konflikt zwischen Dadan und Matko beendet, besteht aus Grga Pitiaë und seinen zwei Enkeln Grga veliki (Grga der Große) und Grga mali (Grga der Kleine). Mit Zarija verbindet den legendären Bandenchef Grga Pitiaë, der »elegant ist wie Graf Dracula und zwei Reihen Zähne besitzt, eine goldene und eine normale und Hände groß wie Schaufeln hat« eine Bruderschaft, da ihm Zarija in jungen Jahren in Italien das Leben gerettet hat. Nach einem höchst erfolgreichen kriminellen Leben produziert der alternde Zigeunerkönig mit Herzproblemen auf seinem bewachten Landgut gefälschten Markenwhisky. Ausgestattet mit einer goldenen Sonnenbrille, Hut und einer überdimensionierten Halskette, deren Medaillon den Davidstern, das christliche Kreuz und den islamischen Mond enthält, verbringt er seine Tage mit der Betrachtung der Verbrüderungsszene der vorher antagonistischen Hauptfiguren des Filmes *Casablanca* von Michael Curtiz. Immer wieder spult er zu jener Stelle zurück, an der folgender Satz gesagt wird: »Louis, I think this is the beginning of beautiful friendship.« Grga Pitiaës größte Sorge gilt der Fortführung seines Familienunternehmens, d.h. seines Netzwerkes aus Nachfahren und er betreibt nachdrücklich die Verheiratung seines älteren Enkels Grga veliki. Wenn Grga Pitiaë sein Reich nicht vom

Schaukel- oder Krankenhausbett aus regiert, flitzt er in einer Art Rennrollstuhl über seinen Gutshof. Grga veliki, welcher bis auf die fehlenden Schläfenlocken wie die Karikatur eines orthodoxen Juden ausstaffiert ist, fungiert als Chauffeur seines Großvaters und befindet sich auf der Suche nach der Liebe seines Lebens, einer »kleinwüchsigen« Braut. Der jüngere Enkel, Grga mali hingegen wird als italoamerikanischer Gangster der 20er Jahre stilisiert; er widmet sich ausschließlich amerikanischen Zeichentrickserien und ausführlichem Süßigkeitenverzehr, von dem er sehr müde wird. Demnach zeichnet sich der Pitæ Clan durch seine Vielfalt sprachlicher, kultureller, ethnischer und nationaler Anspielungen aus, welche programmatisch im Medaillon des Großvaters zusammengefasst werden.

Der Pechvogel Matko Destanov verdankt diesem Clan, dass er sein Geld von Dadan zurückbekommt – obgleich er es, inklusive seines Hauses, Landbesitzes und seines einzigen Goldzahnes, sofort wieder im Kartenspiel an Dadan verliert. Grga veliki findet in Afrodita Karambolo endlich die kleingewachsene Braut, die er suchte woraufhin Zare Ida ehelichen kann. Vor der Doppelhochzeit jedoch versterben beide Großväter. Da es unmöglich ist, Begräbnisse und Hochzeiten auf einmal zu feiern, sollen sie, einem genialen Einfall Dadans zufolge, bis zum Ende der Feierlichkeiten auf dem Dachboden des Destanovhauses mit Eis gekühlt werden. Ihrer Auferstehung vom Tod geht die Kopulation einer schwarzen Katze mit einem weißen Kater voraus; beide werden im Film – in Übereinstimmung mit der zigeunerischen Stereotypisierung – erstmals auf dem Anwesen der Großmutter gesichtet. Im Anschluss an ihre Auferstehung sorgen die Großväter gemeinsam für finanzielle und persönliche Wunscherfüllung und Gerechtigkeit: Matko bekommt sein Geld zurück – um es sofort wieder im Kartenspiel gegen Dadan zu verlieren – und die gewünschten Hochzeiten werden eingeleitet. Während die beiden neu vermählten Paare am Ende des Filmes ihre Heimat verlassen, sehen sich die vormaligen Kontrahenten Matko und Dadan nach den Feierlichkeiten zur weiteren Zusammenarbeit gezwungen. Die Schlusszene des Films zeigt die beiden Großväter sich zu prostend und mit einem gemeinsamen Nicken – »jaja, die Kinder, die Kinder« – das Verhalten der Streithähne Matko und Dadan kommentierend. Dadan, frisch aus

der Sickergrube, wurde in diesem stinkenden Zustand sofort von seinem Hofstaat verlassen und versucht sich, mangels Wasser mit einer Gans von der Kloake zu befreien. Matko betitelt ihn mit zugehaltener Nase »mein Bruder« und spritzt ihn aus gebühlichem Abstand mit dem Gartenschlauch ab. Der letzte vollständige Satz des Filmes stammt von Grga Pitiaë und ist dessen englischer Lieblingssatz: »Louis, I think this ist the beginning of beautiful friendship.«

III. Allegorese von *Schwarze Katze - Weißer Kater*

In diesem Abschnitt soll der Film *Schwarze Katze – Weißer Kater* als offene Allegorie des jugoslawischen Diskurses sowie der hiermit verbundenen Identität und Geschichte interpretiert werden. Hierzu werden die Konstellationen der Protagonisten, die Situierung der Schauplätze, die Anordnung der kulturellen, konfessionellen und nationalen Charakteristika sowie der Gebrauch von Stereotypen untersucht, um deren potenzielle Doppeldeutigkeit herauszuarbeiten.

Für die Entschlüsselung der jugoslawischen Allegorie müssen drei Interpretationsbedingungen gelten: Die Unterteilung der Protagonisten in Generationen, die Gleichsetzung der zigeunerischen mit der jugoslawischen Identität sowie die Abstraktion von den topographischen Gegebenheiten des Filmes.

1. Unterscheidung der Figuren nach Generationen

Differenziert man zwischen den Hauptfiguren des Filmes nicht nur nach den oben ausgeführten Zugehörigkeiten zu Clans, sondern auch nach Generationen, ergibt sich folgende Einteilung: Zur Enkelgeneration gehören Zare, Ida, Grga veliki und sein Bruder. In dieser Generation existieren keine konfessionellen oder nationalen Anspielungen. Diverse kulturelle Zitate, wie die des italoamerikanischen oder jüdisch-russischen Gangsters bei den Grgas illustrieren die eklektizistische Mischung aus kulturellen und medialen Einflüssen, welche dieser Gruppe eigen sind. Die Enkelgeneration wird durch die Konkurrenzkämpfe der Vätergeneration geplagt und bricht fast geschlossen, bis auf

Grga mali, aus der Heimat in die Ferne auf. Während Grga veliki mit Afrodita im roten Wohnwagen mit der Vielzahl an Länderkennzeichen entlang der Donau entschwindet, brechen Zare und Ida auf einem deutschen Kreuzfahrtschiff in Richtung des neuen Lebens und der fernen Gegenden auf. Die Abreise seines Enkels, welcher bei strahlendem Sonnenschein erklärt »ich will weg, die Sonne scheint hier so selten«, kommentiert Zarija folgendermaßen: »ja, ja, mein Junge, du hast recht, die Sonne scheint hier wirklich sehr selten.« Die damit dokumentierte Übereinstimmung zwischen der Enkel- und der Großvätergeneration, was die einheimischen Lebensbedingungen angeht, wird weiterhin dadurch unterstrichen, dass der Großvater seinen Sohn in der Erbfolge übergeht und Zare sein Akkordeon sowie sein gesamtes Geld gibt.

Die Vätergeneration besteht aus: Matko Destanov, Dadan Karambolo, seinen Schwestern und seinem Hofstaat, dem getöteten Bulgaren und dem drogensüchtigen Standesbeamten. Unter den größtenwahnsinnigen, geisteskranken, süchtigen oder toten Mitgliedern dieser Generation ist bemerkenswert, dass immer die Männer größtenwahnsinnig oder tot sind. Die Frauen hingegen zeichnen sich entweder durch ihre Abwesenheit oder körperliche und psychische Mängel aus, welche sie zu gesellschaftlichen Außenseitern machen. So werden beispielsweise die Schwestern von Dadan als hysterisch, verwachsen, bärtig, zu klein und zu alt dargestellt, während offen bleibt, ob die Frau von Matko Destanov verstorben ist oder lediglich ihren Mann verlassen hat. In dieser solchermaßen derangierten Väter- und Müttergeneration dominieren die Merkmale für konfessionelle und nationale Zugehörigkeit. Der Konflikt der Filmes wird denn auch zwischen den Mitgliedern dieser Generation ausgetragen, welche partout einem anderen Angehörigen dieser Generation die eigenen Ansichten aufoktroieren wollen, wie im Falle Dadans und seiner Schwester oder sich, wie Dadan und Matko, gegenseitig betrügen und bestehen.

Der Großelterngeneration gehören Grga Pitiaë, Zarija Destanov, Idas Großmutter, der verstorbene Vater von Dadan Karambolo sowie der erste Standesamtsbeamte an. Jegliche nationale und konfessionelle Zuschreibung fehlt in dieser Generation oder wird in Widersprüchlichkeiten, wie bei Idas Großmutter, relativiert. Exemplarisch wird

diese Perspektive anhand der Figur von Grga Pitiaë, welcher die Symbole dreier Konfessionen auf seiner Brust trägt und somit konfessionelle und nationale Beschränkungen aufhebt, illustriert. Diese Generation hat sich eigentlich bereits aus dem aktiven Leben zurückgezogen, wird jedoch am endgültigen Tod durch das von der Vätergeneration ausgelöste Chaos gehindert. Zarija begründet die Notwendigkeit seiner Auferstehung folgendermaßen: »wenn die Kuh tot ist, gibt es keine Milch mehr.« Im Gegensatz zur zerstrittenen Väter- und Müttergeneration herrschen in dieser Gruppe Freundschaft und Kooperation.

2. Gleichsetzung von »zigeunerisch« und »jugoslawisch«

Die zweite Bedingung für die Auslegung des Filmes *Schwarze Katze – Weißer Kater* ist die Gleichsetzung von explizit zigeunerischen mit jugoslawischen Merkmalen und Zuschreibungen. In dieser Interpretation beruhen die Anspielungen auf die jugoslawische Thematik demnach auf dem zigeunerischen Moment des Filmes; eine Deutung, die sich auf folgende Überlegungen und Indizien stützt: Zunächst handelt es sich bei der zigeunerischen ethnischen Identität um eine übergeordnete kollektive Identität, welche die verschiedensten Sprach- und Kulturtraditionen der Zigeuner umfasst. In diesem Sinne entspricht das artifizielle Konzept einer übergeordneten kollektiven Identität der Zigeuner der ebenfalls mehrere Sprachen, Kulturen und Konfessionen umfassenden jugoslawischen Identität. Ein weiteres Indiz für diese Auslegung liefert der Regisseur Emir Kusturica in einem Interview, als er erwähnt, dass die zigeunerischen Darsteller zwei unterschiedliche Romadialekte sprechen.¹³ Dass es sich ausgerechnet um zwei unterschiedliche Romadialekte handelt, stützt die Ersetzung von »zigeunerisch« durch »jugoslawisch« dahingehend, als die »jugoslawische« Sprache, das Serbokroatische, aus zwei Varianten besteht, dem Kroatischen und dem Serbischen. Der diesbezüglich auffälligste Beweis ist indes das immer prominent im Bild platzierte Medaillon von

13 Vgl. hierzu die Aussage E. Kusturicas: »Eine zusätzliche Schwierigkeit war, dass die Dialoge im Film auf zwei verschiedenen Dialekten basieren.« Zitiert nach D. Jasper, Deutsches Entertainment Magazin, <http://www.filmstar.de> vom 29. 5. 2002.

Grga Pitiaë, in welchem sich in einem ein Kreuz, ein Stern und ein Halbmond befinden. Einerseits stellt dies schlicht die Kombination der Symbole von Christentum, Judentum und Islam dar. Andererseits entspricht dieses Zeichen auch dem Emblem der illyrischen Bewegung zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Der so genannte Illyrismus strebte zunächst lediglich nach der kulturellen Vereinigung der Südslaven. Seine politische Ausprägung erhielt er ab den 40er Jahren des 19. Jahrhunderts, als er sich zu einer kroatischen politischen Partei entwickelte, welcher später Josip Strossmajer, der erste »jugoslavische« Ziele vertretende Politiker angehörte. Zum Emblem hatten sich die Vorgänger der Jugoslawen, die Illyristen, welche ihren Namen etymologisch auf die balkanische Urbevölkerung, die Illyrer zurückführten, einige Wappenbestandteile des mittelalterlichen christlichen Adels in Bosnien gewählt: ein Kreuz, einen Stern und den Halbmond.

3. Übertragung der topographischen Bedingungen in *Schwarze Katze* - *Weißer Kater* auf die Landkarte des ehemaligen Jugoslawiens

Wenn man auf der Grundlage der Unterscheidung der Generationen sowie der Gleichsetzung von Zigeuner gleich Jugoslawe von der im ersten Abschnitt erläuterten Lokalisierung der Filmschauplätze in Serbien abstrahiert und versucht, die räumlichen Gegebenheiten auf die Topographie des ehemaligen Jugoslawien zu übertragen, ergibt sich folgende topographische und inhaltliche Systematik:

Matko, Zarija und Zare leben an einem Haus am Ufer von »Handelsgeschäften« mit den vorbeifahrenden Schiffen. Zu Beginn des Filmes schwimmt der rote Wohnwagen von Grga Pitiaë auf einem Boot vorbei, etwas später legt Dadan mit einer Fähre an, welche seine Luxuslimousine transportiert. Der direkte Zugang zum Wasser könnte im jugoslawischen Sinnzusammenhang die Adria symbolisieren und folglich Kroatien im ehemaligen Jugoslawien bezeichnen. Für diese Bedeutungszuweisung spricht die auffallende Affinität Matkos zu Deutschland und deutschen Marken, die von keinem anderen Protagonisten geteilt wird. Seit dem Eintreten des deutschen Außenministers H.D. Genscher für die nach Unabhängigkeit strebende Kroatische Republik

im Jahr 1991 ist die Deutschlandfreundlichkeit Kroatiens zum essentiellen Bestandteil des kroatischen Stereotyps geworden. Eine Anspielung auf die Kroaten über deren positive Einstellung den Deutschen gegenüber – oftmals zusätzlich mit Bezug auf die faschistische kroatische Ustasarepublik und die einstige kroatische Zugehörigkeit zur Habsburger Monarchie unterfüttert – liegt daher nahe. Zarija käme gemäß dieser Logik die Position als einstigem kroatischen Partisanenkämpfer zu, da sein bester Freund jener berühmte Bandenchef mit dem illyrischen Medaillon ist und er einst gemeinsam mit ihm »in Italien« war. Zare hingegen fungiert als Opfer seines größtenwahnsinnigen Vaters, welcher seine Kräfte mit dem bedeutend mächtigeren, gefährlichen serbisch konnotierten Dadan misst. Im Namen Dadan ist die Anspielung auf den nach dem Jugoslawienkrieg erschossenen, ultranationalistischen serbischen Kriegsverbrecher und Verbrecherkönig Arkan enthalten. Letzterer erlangte durch seine besonders brutalen Spezialeinheiten im Bosnienkrieg, Drogen- und Frauenhandel sowie als Besitzer des größten Belgrader Fußballclubs, dessen Fans für ihren »schlagkräftigen« Nationalismus berüchtigt waren, traurige Berühmtheit. Die bereits erwähnte Selbststilisierung Dadans als patriarchalisch-orthodoxer und königstreuer Serbe fügt sich lückenlos in dieses Bild. Die in der obigen Deutung zunächst ungewöhnliche Tatsache, dass Dadan über seine serbischen Merkmale hinaus auch bosnische Charakteristika zugewiesen sind, könnte als Hinweis auf die bosnischen Verwicklungen beziehungsweise die bosnischen Serben dienen. Unterstützt wird diese Auslegung durch das frappante Bestreben Dadans, sich einerseits als Serbe darzustellen und gleichzeitig zu den Zigeunern, d.h. den Jugoslawen zu gehören. Seine Beteuerung, dass er »kein Rassist ist, bereits in der Schule keiner war« veranschaulicht im historischen Kontext jugoslawischer Kultur sein anscheinend frühzeitig ausgeprägtes serbisch nationales Bewusstsein. Im Umkehrschluss wird damit implizit betont, dass Dadan noch zu jugoslawischen Zeiten die jugoslawische Identität gering schätzt und diese nie übernommen hat. Er nutzt die jugoslawische Identität lediglich als Deckmantel für seine kriminellen Machenschaften, wie beispielsweise jene, in welcher er dem Zigeuner, d.h. Jugoslawen Matko sein gesamtes Vermögen abluchst. Ferner

spricht hierfür, dass Dadan samt Clan und Hofstaat die jugoslawischen Uniformen tragen und die jugoslawische Fahne – ohne Partisanenstern – bei der Suche nach der verschwundenen Schwester schwenken. Damit liefern Dadan und sein Hofstaat genügend Hinweise auf die Pervertierung des jugoslawischen Staatsgedankens im serbischen Rumpfjugoslawien und dessen Bestrebungen, Bosnien zu beherrschen ›ohne rassistisch zu sein‹. Das im Inland gelegene Schloss Dadans könnte somit für Serbien stehen, eine Annahme, die durch seine Tätigkeit als Grenzpolizist an der bulgarischen Grenze sowie sein orthodoxes Mausoleum gefestigt wird.

Der Clan von Grga Pitiaë lebt ebenfalls im Inland. Schließt man aus der Irrfahrt auf dem Weg zu den Destanovs, welche die Pitiaës unter zu Hilfenahme einer Karte machen, die »so alt wie Methusalem« ist, scheinen sie nicht wirklich ortskundig zu sein, eher von außerhalb zu stammen. Kombiniert man diese Gegebenheiten mit jene Indizien, welche Grga Pitiaë und seinen Clan als Vertreter der jugoslawischen Position orten, lassen sich hieraus folgende Rückschlüsse über den Wohnort Grga Pitiaës und seine Funktion ziehen: In *Schwarzer Kater – Weiße Katze* ist Grga Pitiaë die unumstrittene Autorität der Zigeuner. Gemäß der Auslegung des Filmes als jugoslawische Allegorie wird aus dem König der Zigeuner, der König der Jugoslawen. Dass hiermit Tito gemeint sein kann, lässt sich anhand der äußerlichen Analogien zwischen Grga Pitiaë und Tito nachvollziehen: Grga trägt die obligate goldene Sonnenbrille und teilt die Vorliebe Titos für Uniformen in der Hinsicht, als er bei ›offiziellen‹ Anlässen immer sehr korrekt im italo-amerikanischen Gangsteroutfit der 20er Jahre gekleidet ist. Zudem befindet sich Grga Pitiaë mit seiner Vorliebe für das ›gute‹ Leben in bester Gesellschaft mit Tito: Der erste Auftritt zeigt Grga Pitiaë ihn auf einem Gummireifen in seinem Swimmingpool liegend und rauchend. Zu seiner Unterhaltung spielt eine Zigeunerkapelle südslawische Folkloremusik. Natürlich hält sein Landgehöft mit den in den Zimmern umherstolzierenden Pfauen nur in Relation mit der Ärmlichkeit der Zigeuner vor seinen Gehöftsmauern dem Vergleich mit Titos Brioni Inseln und den darauf ausgesetzten exotischen Tieren stand. Die Videoüberwachung des Gehöfts unterstreicht den sowohl Tito als auch Grga Pitiaë eigenen Sonderstatus in der jeweiligen Gesellschaft. Neben

dem Verweis auf die offizielle Vorliebe in der Sozialistischen Föderativen Republik Jugoslawiens für die Folklore, ruft der Ausspruch Grga Pitia's »unserer ist besser als das Original« eine Gepflogenheit dieser Republik ins Gedächtnis: die Herstellung westlicher Waren in Lizenz beziehungsweise die Fabrikation lizenzloser Imitate. Zu den Andeutungen von Stereotypen über das titoistische Jugoslawien zählen des Weiteren die erfolgreichen Geschäfte von Grga Pitia's, Zarija und Dadan in Italien, welche gleichermaßen die herrschende Reisefreiheit denotieren, wie sie die Tradition der jugoslawischen Gastarbeiter andeuten. Ebenfalls in diesen Kontext gehört der Arbeiter Grga Pitia's, welcher Bier trinkend auf einem Schwein reitet und als Referenz auf die Zeiten der sozialistischen Arbeitsmoral gelesen werden kann.¹⁴ Hinzu kommt die expliziten Arbeiterfreundlichkeit Grgas beim Besuch seiner Fabrikhallen, wo er den Aufpasser anweist, die Arbeiter pausieren zu lassen, während seine Enkel Almosen an bedürftige Frauen und Kinder verteilen. Zusätzliche Anspielungen auf die Analogie zwischen Tito und Grga Pitia's finden sich in der Allwissenheit des letzteren, welche auf seinem durchorganisierten Informationsdienst sowie der Berichtspflicht seiner Akteure beruht. So erhält Matko, von ihm das gewünschte Geld mit dem Hinweis, dass der geplante Coup viel zu groß für ihn ist. Die Voraussetzung für den Erhalt des Geldes ist der detaillierte Bericht »und du wirst mir alles haarklein erzählen«. Weiterhin spricht für die Interpretation Grgas als Tito, dass nach seinem Tod Matko und Dadan versuchen unter Gerangel gleichzeitig an den Toten heranzutreten ohne die Feiernden aufmerksam werden zu lassen. Bei dieser Gelegenheit klaut Dadan Grga Pitia's die Uhr und setzt dessen Sonnenbrille auf. Beide beschließen den Tod des Zigeunerkönigs zu verschweigen, um die Hochzeit nicht zu unterbrechen. Dies kann als Analogie auf das Verhältnis von Slobodan Milosevic und Franjo Tudjman verstanden werden, welche sich – wie Matko und Dadan – aus der ›Titoschule‹ kannten und nach dem Tod

14 Hier lässt sich das Schwein wieder als ambivalentes Symbol interpretieren. Einerseits könnte es als Hinweis auf ›serbische‹ Verhältnisse, d.h. das Stereotyp der ineffizienten, korrupten serbischen Wirtschaft, welche vom Zentralismus profitierte, dienen. Andererseits könnte es auf ›Kusturicas Land‹, das einstige sozialistische Jugoslawien und dessen marode Wirtschaftsverhältnisse insgesamt verweisen.

Titos um die Macht in Jugoslawien stritten. Milosevic wird in diesem Zusammenhang Dadan zugeordnet, der sich, siehe Rumpfjugoslawien, mit Titos Insignien, d.h. Grgas Sonnenbrille und Uhr daran macht, den ›König‹ zu beerben. Aus dieser Perspektive gewinnt die Aussage Dadans, er sei kein Rassist, noch eine weitere Bedeutung: Der Kroat Tadjman wurde zu Beginn der 70er Jahre wegen nationalistischer kroatischer Umtriebe verurteilt, im Gegensatz zu diesem war der Serbe Milosevic formal immer Jugoslawe geblieben. Auch der verstorbene Vater Dadans erfährt in diesem Zusammenhang eine Neubewertung: Dessen Absenz, ergibt sich aus der Tatsache, dass die serbischen Monarchisten von Tito besiegt und ins Exil gezwungen beziehungsweise in den kulturellen ›Untergrund‹ gedrängt wurden.

Zieht man zur Gleichsetzung von Grga Pitiaë und Tito noch die multikulturellen Anspielungen hinsichtlich der beiden Enkel von Grga Pitiaë in Betracht, kommt für die Verortung des Anwesens der Familie Pitiaë eigentlich nur Bosnien in Frage, jene Republik des ehemaligen Jugoslawien, welche den höchsten Prozentsatz der sich als Jugoslawen bezeichnenden Bevölkerung hatte und die sich durch ihre konfessionelle und kulturelle Vielfalt auszeichnete.

Wie bereits erwähnt verfügt der einzige reine Frauenclan über keine eindeutigen Nationalitätszuweisungen und lässt sich allenfalls als zigeunerisch klassifizieren. Dies hängt zum einen damit zusammen, dass es in diesem Clan – wie bei den Pitiaës – keine zum Nationalismus tendierenden Angehörigen der Vätergeneration gibt und Großeltern wie Enkel nationalistischer Elemente entbehren. Zum anderen verkörpert Idas Großmutter das zigeunerische, d.h. jugoslawische Stereotyp. Da ihr Wohnort ebenfalls am Flussufer, und somit an der Adria liegt, kann dieser Clan auf der imaginären jugoslawischen Landkarte nur an der slovenischen, istrischen oder dalmatinischen Küste beziehungsweise in Montenegro situiert sein. Aufschlussreich aber nicht ausreichend für eine konkrete Verortung des Wohnortes dieses Clans ist hierbei die Szene, als die Großmutter ihrer Enkelin erbost das Gewehr aus der Hand schlägt, mit dem letztere auf einen Fischer im Boot zielt, nachdem sie bereits den direkten Nachbarn, ebenfalls Betreiber eines Strandlokales mit ihren Schüssen auf seine Geranien zur Weißglut gebracht hat. Der solchermaßen belagerte Nachbar trägt bezeichnender-

weise ein rotweißgewürfeltes Hemd und wird im Weiteren gezeigt, wie er sein im Fluss auf Pflöcken stehendes Lokal gegen weitere Angriffe von Ida befestigt und seine Blumenkästen mit dem Geländer verschweißt. Aus den Tiraden der Großmutter geht hervor, dass Ida, der »Satansbraten«, dies nicht zum ersten Mal tut und das Verhältnis zum Nachbarn ohnehin nicht das Beste ist. Das rotweißgewürfelte Hemd des Nachbarn und seine mit Geranien geschmückte, sehr ordentliche Strandbar könnte durchaus als Anspielung auf die Kroaten gewertet werden, deren Nationalflagge die Musterung des nachbarlichen Hemdes aufweist und sie sich gerne als nicht zum balkanischen Tohuwabohtu zugehörig bezeichnen. Zudem steht die Strandbar isoliert im Fluss, was als Verweis auf die kroatischen Inseln verstanden werden kann. Aus dem provokativen und despektierlichen Verhalten Idas gegenüber einem Fischer und dem benachbarten Besitzer eines Strandlokales wäre es möglich, dass hier auf die andauernden Grenzstreitigkeiten, vor allem hinsichtlich der See- und Fischereirechte, zwischen Slovenien und Kroatien verwiesen wird. Das jugoslawische Merkmal des Frauenclans wäre gemäß dieser Interpretation als Hinweis auf die für die Verhältnisse des ehemaligen Jugoslawien nicht-nationalistischen Slovenen zu verstehen. Eine Auslegung, die zudem durch die Tatsache gestützt wird, dass die beiden Frauen ein riesiges, gut gehendes Unterhaltungsrestaurant betreiben, während der Nachbar in seiner Strandbar keine Gäste hat, ein Umstand, welcher die Verhältnisse der konkurrierenden Tourismusindustrien Sloveniens und Kroatiens während der letzten zehn Jahre abbildet. Wählt man diese Auslegung, ließe sich auch das Verhalten der Großmutter, welche ihre Enkelin an Dadan verschachert, mit dem Stereotyp der Slovenen verbinden, welche als unermüdliche Geschäftsleute gelten und keine Scheu vor Geschäften mit den »balkanischen« Republiken haben – vor allem wenn sie sich solchermaßen ihrer »Satansbraten« entledigen können. Dort können sie ihre Produkte erfolgreich absetzen. Darüber hinaus besitzen die slovenischen Güter auf dem Balkan fast schon westliches Prestige: »meine Ida hat nie im Dreck gewühlt, sie hat im Ausland gelebt, in Rom und in Schweden und ihre Kleidung kauft sie in Italien.«

4. Aussage der jugoslawischen Allegorie

Deutet man den Film entlang dieser Vorgaben, so enthält *Schwarze Katze – Weißer Kater* eine explizite hoffnungsvolle Stellungnahme über die Zukunft einer Zusammenarbeit der verschiedenen jugoslawischen Nationalitäten, der jugoslawischen Idee. Demnach sind die Tage der betrügerischen Vätergeneration durch die Auferstehung der Großväter gezählt. Als verursachendes Element dieser Auferstehung fungiert die Kopulation der beiden Fruchtbarkeitssymbole, der schwarzen Katze mit dem weißen Kater.¹⁵ Hierbei symbolisiert der weiße Kater den Tag, oder männliche Eigenschaften während die Schwarze Katze die Nacht beziehungsweise die weiblichen Eigenschaften konnotiert. Die exemplarische Vereinigung der Katzen, welche sich auf der Figurenebene in den Hochzeiten der Enkelgeneration wiederholt, hebt die in der Vätergeneration dominierende, hemmende Isolation von Geschlechtern respektive Nationen und Clans wieder auf. Auf die Auferstehung folgt der Auszug der verheirateten Enkel und die Versöhnung der Väter, deren (nationalistische) Pläne gescheitert sind. Im Gegensatz zu den befreundeten Großvätern, gegen die Enkel getrennte Wege und verlassen ihre von den ›aufräumenden‹ Vätern okkupierte Heimat. Dies symbolisiert die ungebrochene Zusammenarbeit der verschiedenen Nationalitäten des ehemaligen Jugoslawien, allerdings nicht auf dessen Terrain, sondern im Exil.

IV. Intermediale Vorlagen für *Schwarze Katze - Weißer Kater*

In diesem letzten Teil werden die von Emir Kusturica genannten zwei wesentlichen intermedialen Bezüge für *Schwarze Katze – Weißer Kater* in den Interpretationszusammenhang der jugoslawischen Allegorie

15 Vgl. im Zusammenhang mit der Bedeutung von schwarzen Katzen als Fruchtbarkeits- und Weisheitssymbol beispielsweise W. Bauer/I. Dümotz/S. Golowin, Lexikon der Symbole. Mythen, Symbole und Zeichen in Kultur, Religion, Kunst und Alltag, München 1983, S. 260 ff. Siehe zur Symbolik von Schwarz und Weiß beispielsweise M. Lurker, Wörterbuch biblischer Bilder und Symbole, München 1973, S. 89 ff.

gestellt.¹⁶ Zum einen die zwischen 1921 und 1923 entstandenen *Geschichten aus Odessa* Isaak Babels, zum anderen den Film *Casablanca* aus dem Jahr 1942 von Michael Curtiz.¹⁷ Beide Inspirationsquellen erweisen sich als zentrale Ausgangspunkte für die Filmanalyse hinsichtlich der jugoslawischen Allegorie.

1. Isaak Babels *Geschichten aus Odessa*

In Isaak Babels jüdischen Ganovengeschichten aus der Moldanka, der jüdischen Gaunerwelt Odessas, ist die Hauptfigur der Gaunerkönig Benja Krik, welcher durch sein sozial gerechtes Gaunertum Vorbildcharakter für die gesamte jüdische Gemeinde besitzt. In dieser geschlossenen Gemeinschaft herrschen patriarchale Strukturen und ein einheitliches Weltbild, in dem die Einzelinteressen sich immer dem Gesamtwohl der Gemeinschaft unterordnen. Gestützt auf Familie, Bruderschaften und Freundschaften flitzt Benja Krik in seinem roten Auto von Coup zu Coup und wahrt dabei immer die soziale Ausgewogenheit innerhalb der jüdischen Gemeinschaft. Die Ziele seiner Aktivitäten sind die reichen Mitglieder der jüdischen Gemeinde, jene, die es ›verkräften‹ können und nicht selten selbst durch zwielichtige Machenschaften zu Reichtum gekommen sind. Somit hat Benja Krik trotz seiner kriminellen Machenschaften die soziale Kontrollfunktion im geschlossenen Milieu der jüdischen Gemeinde Odessas inne. Wenn

16 Vgl. zur Aufzählung der Vorlagen für *Schwarze Katze - Weißer Kater* folgendes Interview: D. Jasper im Interview mit Emir Kusturica.

17 Zu Isaak Babels *Geschichten aus Odessa* zählen folgende Erzählungen: *Korol'* (der König), *Kak eto delalos' v Odesse* (So hat man es in Odessa gemacht), *Otec* (der Vater) und *Ljubka Kazak*. Sie wurden zunächst in Zeitschriften veröffentlicht und erschien in Buchform im Jahr 1932. Dieser Publikation wurde auch die Erzählung *Froim Graè* hinzugefügt. Vgl. zu den Geschichten aus Odessa beispielsweise folgende Ausgabe: I. Babel: *Rasskazy 1913-1924 gg., Socinenija v dvuch tomach*, vol. I., Moskva 1990. Auf einer dieser Geschichten, *Der König*, basiert der Film Benja Krik, für den Isaak Babel das Drehbuch geschrieben hatte. Der Film lief 1926 an; im gleichen Jahr wurde auch das Drehbuch hierzu veröffentlicht. Zwei Erzählungen der Geschichten aus Odessa, *Der König* und *So hat man es in Odessa gemacht* sind in einer Auswahl der Erzählungen ins Deutsche übersetzt worden. Vgl. hierzu K. Borowsky, *So wurde es in Odessa gemacht. Geschichten*, Stuttgart 1979. Vgl. zum filmischen Bezug: M. Curtiz: *Casablanca*, USA 1942.

nötig mit Gewalt, stellt er eine Mindestgerechtigkeit her, die über die Aspekte der persönlichen Bereicherung hinausgehen und den Anspruch eines Ausgleichs zwischen arm und reich erfüllen. Die fünfte und erst in den 1930er Jahren hinzugefügte Geschichte, *Froim Graè*, schildert anhand des einäugigen Helden, wie diese archaische und patriarchalische Welt, welche die Vorteile der geschlossenen Gemeinschaft vor die des Individuums stellt, zugrunde gerichtet wird.¹⁸

Die Parallelen zu Kusturicas *Schwarze Katze – Weißer Kater* sind unübersehbar. Hier wie dort gibt es drei Gangsterbosse, bei Babel sind dies Froim Graè, Kol'ka Pakovskij und Benja Krik bei Kusturica, Dadan Karambolo, Matko Destanov und Grga Pitiaè. Die Frage, die sich Reb Ar'e-Lejb, der jüdische Erzähler der Geschichte *Wie es in Odessa gemacht wurde*, stellt, ist, weshalb ausgerechnet Benja Krik zum König wurde und nicht die anderen. Das Resümee seiner Geschichte ist, dass Benja Krik deshalb zum König wurde, weil er soziale Gerechtigkeit walten ließ.¹⁹ Die jugoslawischen Allegorie in *Schwarze Katze – Weißer Kater* thematisiert ebenfalls die Konkurrenzkämpfe dreier Ganoven, und die Frage, welche die Allegorie beantwortet, könnte lauten: Was ist eigentlich mit Jugoslawien passiert? Aus den Bandenzwistigkeiten geht schließlich Grga Pitiaè dank seiner gerechten Konfliktlösung als ›der König‹ hervor. Den Zerfall der geschlossenen Gemeinschaft, welche sich an gemeinsamen Werten und Zielen orientiert, skizziert Kusturica ebenfalls. In *Schwarze Katze – Weißer Kater* geschieht die Zerstörung der einstigen Clangemeinschaft, welche ihren ›Höhepunkt‹ in der Großelterngeneration hatte und durch die Andeutungen an Tito und dessen Jugoslawien evoziert wird, durch den Nationalismus der Vätergeneration. Den Enkeln bleibt nur mehr die

18 Siehe zur Interpretation der *Geschichten aus Odessa* als geschlossener, vernationaler Gesellschaft die Seiten 72 - 74 der Dissertation von W. Iro: *Tertium non datur. Ideologie und Soziologie in Isaak Babels Konarmija*, Dissertation, München: Ludwig-Maximilians-Universität 2001.

19 Vgl. hierzu: »No poèemu ie odin Benja Krik vozosel na versinu verevocnoj lestincy, a vse ostal'nye povisili vnizu, na satkich ctupenjach?« (»Aber warum gelangte einzig Benja Krik an die Spitze der Strickleiter zu gelangen und alle anderen blieben unten hängen, auf den schwankenden Stufen?«). Zitiert nach I. Babel: *Rasskazy 1913-1924 gg.*, S. 127.

Vereinzelung im Exil, allerdings mit freundschaftlichen Beziehungen zu den anderen ›Versprengten‹ der ehemals geschlossenen Gesellschaft. Neben diesen offensichtlichen Parallelen beim Sujet und der moralischen Quintessenz bedient sich Kusturica bei der literarischen Vorlage insofern, als er Figuren und Sujets übernahm oder Protagonisten von *Schwarze Katze – Weißer Kater* in Babelscher Manier, d.h. als Juden wie im Fall von Grga veliki ausstaffiert. So ist beispielsweise das Sujet der erzwungenen Hochzeit in *Schwarze Katze – Weißer Kater* offensichtlich aus der Erzählung *Der König* entlehnt. Der Auslöser der Handlungen in *Der König* ist die Verheiratung der an der Basedowschen Krankheit leidenden, ›mangelhaften‹ Schwester des Königs Benja Krik mit einem gekauften Bräutigam.

Ferner lässt sich eine Analogie zwischen den Juden Babels, den Zigeunern Kusturicas sowie deren Substitut, den Jugoslaven, in der Interpretation des Filmes *Schwarze Katze – Weißer Kater* als jugoslawischen Allegorie aufzeigen. Die diesen Gruppen entsprechenden kollektiven Identitäten operieren mit der Bilingualität, der Bikulturalität und einer fehlenden, im Zeitalter der Nationalstaaten entscheidenden geographischen Fixierung. Der Zusammenhalt dieser Gemeinschaften beruht auf gemeinsamen Werten, wie beispielsweise der Konfession, im Falle der Juden, der Lebensform, bei den Zigeunern oder der feudalspatriarchalischen Tradition gemeinsam gegen Fremdbeherrschung vorzugehen.

2. Michael Curtiz Film *Casablanca*

Der Lieblingssatz von Grga Pitiaë, »Louis, I think this ist he beginning of beautiful friendship«, entstammt der zweiten wesentlichen Inspirationsquelle für *Schwarze Katze – Weißer Kater*, dem alliierte Propagandafilm *Casablanca* von Michael Curtiz. In diesem Film wird die Bekehrung zweier eingefleischter Egoisten beschrieben, eines Cafebesitzers in Casablanca, Rick Blaine und des französischen Kommandanten dieser Stadt, Louis Renault. Das Filmsujet beruht auf der Einsicht, dass die eigenen Handlungen auch vor dem Hintergrund der Konse-

quenzen für die Gemeinschaft beurteilt werden müssen.²⁰ Nach der zunächst einseitigen Einsicht Ricks, welcher zugunsten eines von den Deutschen gejagten Widerstandskämpfers seinem persönlichen Glück entsagt und diesem die geliebte Frau sowie die lebenswichtigen Visa überlässt, entscheidet sich auch der Stadtkommandant Louis gegen die guten Beziehungen zu den Nazis und verhilft dem Widerstandskämpferpaar zu Flucht. Am Ort dieses Geschehens, dem Flughafen von Casablanca, sagt Rick dann den abschließenden und zum Lieblingssatz von Grga Pitiæ gewordenen Satz. Die Einsicht in das Gemeinschaftswohl ist hierbei sowohl bei Rick als auch bei Louis zunächst erzwungen, ihr folgt jedoch Zusammenarbeit und Freundschaft. Die Analogie die zwischen *Schwarze Katze – Weißer Kater* und Casablanca besteht somit darin, dass in beiden Fällen eine Transformation von Ansichten einer späteren Freundschaft voraus geht. Die Wahl dieses Filmzitats sowie dessen Verwendung durch Grga Pitiæ lässt zweierlei erkennen: Erstens beruht Grga Pitiæ's Erfolg auf dem Prinzip der (nationalen) Kooperation, weshalb er diese Filmsequenz auch mit der größten Befriedigung wieder und wieder sieht. Zum anderen erhält die jugoslawische Allegorie hierdurch einen hoffnungsvollen Ausblick auf die Zukunft der verstrittenen Vätergeneration, d.h. der nationalistischen Standpunkte: Auf die Dauer wird sich die Freundschaft zwischen den Nationen aufgrund der Einsicht in die Notwendigkeit der Zusammenarbeit wieder einstellen.

20 Der Cafebesitzer Rick ist zu Beginn des Filmes folgender Ansicht: »I stick out my neck for nobody, I'm the only cause I'm interested in.« Im Laufe des Films ändert er seine Meinung und verzichtet sogar aus Rücksichtnahme auf den verfolgten Widerstandskämpfer Viktor Lazlo auf Ilsa, die Frau, die er liebt. Seinen Meinungsumschwung begründet er ihr gegenüber mit der Aussage: «Ilsa, I'm no good at being noble, but it doesn't take much to see that the problems of three little people don't amount to a hill of beans in this crazy world. Someday you'll understand that. Not now. Here's looking at you, kid.» Zitiert nach: L. Halliwell, *Halliwell's Film and Video Guide*, New York 2000, S.142.

3. *Schwarze Katze - Weißer Kater* als thematische Fortführung von *Underground*

Das hoffnungsvolle Ende der jugoslawischen Allegorie ist dem tragischen Ende von *Underground* diametral entgegengesetzt. Während in Kusturicas offener Auseinandersetzung mit dem Jugoslawienkonflikt die einstigen Freunde Marko und Blacky zu erbitterten Feinden im Krieg werden, kommt es in *Schwarze Katze – Weißer Kater* zur Versöhnung der einstigen Feinde Dadan und Matko. Die verschlüsselte Auslegung des Jugoslawienkrieges ist demnach optimistisch gestimmt. Im Vordergrund steht nicht länger die Klage über das durch Nationalismen zerstörte Land Jugoslawien, sondern die Hoffnung auf die Auferstehung der einstigen multikulturellen und heute internationalen Freundschaft und Zusammenarbeit. Der Grund für die allegorische Darstellung dieser Perspektive ist, dass der jugoslawische Diskurs und der hierzu gehörige optimistische Ausblick auf eine zukünftige Zusammenarbeit der Nationen seit 1990 und bis heute in der öffentlichen Debatte mehr als unwillkommen ist – und wie die Kontroversen um *Underground* gezeigt haben, fälschlicherweise als nationalistisch ausgelegt wird.

V. Schlussbetrachtung

In der jugoslawischen Allegorie sind demnach folgende Charakteristika des jugoslawischen Diskurses und der jugoslawischen Identität enthalten: Auf der Ebene der Werte, die Toleranz verschiedenster Konfessionen, als mindeste Voraussetzung Bikulturalität, Bilingualität und Bikonfessionalität und als ihre höchste Ausprägung die Kombination verschiedener Konfessionen, Sprachen und Kulturen. Darüber hinaus zeichnet sich die Gemeinschaft der Jugoslawen durch Solidarität aus. Das geographische Zentrum des Jugoslawentums liegt in Bosnien während der Zeitpunkt seiner Blüte in die Zeit des Tito-Jugoslawiens liegt. Es liegt auf der Hand, dass all diese Kriterien den derzeitigen einzelstaatlichen Vorhaben dieser Region diametral entgegengesetzt sind. Wie auch Sarajevo als Symbol eines derartigen Zusammenlebens zerstört wurde, so wird auch der multiethnische Diskurs, wie er

beispielsweise in Kusturicas politischen Stellungnahmen zum Jugoslawienkrieg formuliert wird, in den nationalistischen Diskursen nicht länger geduldet. Während *Underground* einen pessimistischen Ausblick auf die Möglichkeit multiethnischen Zusammenlebens gibt, entwirft *Schwarze Katze – Weißer Kater* eine, wenngleich verschlüsselte, optimistische Sichtweise auf die zukünftige multiethnische Kooperation. Emir Kusturica aufgrund von *Underground* und *Schwarze Katze – Weißer Kater* als serbischen Nationalisten einordnen zu wollen, ist somit nicht möglich. Auch der Vorwurf an den Regisseur, jugoslawischen Kitsch, die so genannte Jugonostalgia zu produzieren, ist nicht gerechtfertigt, da in der Abschlusszene von *Schwarze Katze – Weißer Kater* die Enkel ihre Großväter verlassen, d.h. von der einstigen titoistisch jugoslawischen Gesellschaft Abschied nehmen.

**»SAGT MIR DIE WAHRHEIT! SIND WIR IMMER NOCH
IM SPIEL?« ZUR ANTHROPOLOGIE, ÖKONOMIE
UND ONTOLOGIE IN DAVID CRONENBERGS
*EXISTENZ***

STEFFEN GRESCHONIG UND VÍTEZSLAV HORÁK

In David Cronenbergs Cyber-Thriller *eXistenZ* bilden die Organe genetisch veränderter Amphibien das Ausgangsmaterial für biologische Play-stations, so genannte »Gamepods«, die direkt an das zentrale Nervensystem ihrer User angekoppelt werden. Auf dieser Basis wird eine Software virulent; ein Spiel, das mitunter je nach Spiellevel seinen Namen wechselt. Was dem Zuschauer zunächst als Realität im Film präsentiert wird, entpuppt sich im Epilog dagegen als Spiel im Spiel. Was mit einer Veranstaltung der Marketingabteilung von Antenna Research und der dortigen Präsentation des Spiels *eXistenZ* beginnt, endet mit der Annahme des Zuschauers, dass diese Präsentation das erste Level des Spiels *tranCendenZ* der Firma Pilgrimage ist. Nicht erst hier verschmelzen Spiel und Wirklichkeit gleichermaßen wie Maschine und Mensch.

Ebenso wie die Marketingkonzerne in den verschiedenen Stadien des Spiels zum jeweiligen Angelpunkt der Distribution werden, wechseln entsprechend die Designer des Spiels als jeweilige Autor(ität)en ihrer Schöpfung. So hat Allegra Geller, von der Ausgangsperspektive aus betrachtet, *eXistenZ* erfunden. Selbst ans organische Gamepod gekoppelt, verstrickt sie sich zusammen mit dem zu diesem Zeitpunkt noch vom Spiel abstinenter Ted Pikul in ein Netzwerk aus Realität und jener Welt, die sie selbst programmiert zu haben scheint. Doch ist auch sie, wie der Zuschauer in der letzten Szene und damit äußersten

Rahmenhandlung erfährt, nur eine Spielerin, die mit anderen Spielern lediglich über konventionelle Hardware-Sensorik (und nicht organisch) verbunden ist und im Spiel nur die Rolle der genialen Designerin zugewiesen bekam. Am Ende des Films finden sich sämtliche Protagonisten als Testspieler, so genannte »Betatester« von transCendenZ wieder. Doch auch in diesem neuen, sich um die Binnenhandlung(en) des Spiels gleich einer Sphäre legendem Rahmen – von Ebenen kann aus Gründen einer Dialektik von Zentrum und Periphärie nicht gesprochen werden – ist ungewiss, ob eXistenZ (bzw. transCendenZ) als Spiel bereits zu seinem Ende gekommen ist oder ob es je zu einem Ende kommen kann. Als sich die Gruppe von SpielerInnen im Halbkreis sitzend schließlich der Kommentierung ihrer Rollen im Spiel hingibt, scheint zunächst nur evident zu sein, dass die Illusion eines schönen neuen Bio-Spielraums selbst noch innerhalb der Grenzen des Zelluloids als Illusion bewertet werden muss. Dennoch muss das Ende des Spiels (der Protagonisten sowie des Cronenbergs mit dem Zuschauer) als solches angezweifelt werden. Der Tod des in diesem äußersten Rahmen als Spieleschöpfer geltenden Yevgeny Nourish durch die Kugel der sich als Anti-eXistenzialistin¹ demaskierenden Geller wirft sowohl Fragen nach der ontologischen Position als auch der Bewertung des anthropologischen Entwurfs von *eXistenZ* gleichsam als Film wie Spiel auf.

Allegra Geller - der entgrenzt-entgrenzende Mensch und der Markt der Virtualität

Die Fragen, mit denen sich Zuschauer wie Protagonisten durch den Schlusssatz »Sind wir immer noch im Spiel?« konfrontiert sehen, werden aus einer Position heraus artikuliert, welche Allegra Geller nicht einnimmt, nicht einnehmen will und nicht einnehmen kann. Als sie vom in seiner Rolle als realitätsfanatisch eingeführten Ted Pikul gefragt wird, was denn der Sinn des Spiels sei, verweist sie auf das

1 Als Anti-eXistenzialisten sollen im folgenden die »Freunde der Realität« bezeichnet werden, die sich unter Einsatz von Terror gegen die Virtualisierung der Realität im Spiel stellen. Paradoxerweise ist das Handeln dieser Résistance im Spiel wesentlich für dessen Verlauf.

Spiel selbst und formuliert damit eine Position, in welcher das Reale der Agonie ausgesetzt wird.² Gleich der von Roland Barthes beschriebenen Lust am Text macht sich Allegra Geller selbst zum Schwundprodukt der eigenen *Autorität*.³ Die Lust am Signifikantenspiel hat trotz oder gerade wegen der Entkörperlichung⁴ des Autors einen materiellen Bezugspunkt, der sich über die Grenzen des Zelluloids hinaus gar auf den Rezipienten überträgt. Für Barthes gilt: »Die Lust am Text, das ist jener Moment, wo mein Körper seinen eigenen Ideen folgt – denn mein Körper hat nicht dieselben Ideen wie ich.«⁵

Die Hyperrealität einer ludistisch lustvollen Fiktion ist für die Mutter aller Spiele, als welche Geller in Spiel und Film zunächst gleichermaßen eingeführt wird, das eigentliche und wesentliche Zentrum, das es zu erreichen gilt; ein Zentrum, dem Gellers Position in der Peripherie diametral entgegen steht. Letztendlich spielt sie nur die Rolle der medialen Schöpferin,⁶ ist es doch Yevgeny Nourish, der sie namhaft erstmals in der Schlusssequenz des Films auftauchend aus dem Schöpfungszentrum in diese periphere Spielposition verdrängt. Cronenberg macht sie dort zur Anti-eXistenZialistin. Die Wahrheit des Spiels und mit ihr die des Films *eXistenZ*, darüber hinaus gar des Mediums Film schlechthin, ist somit eine Wahrheit, die ihre agonale Struktur durch Selbstreflexion ins Leben zurück zu wenden versucht. Diese Dialektik von Fiktion und Wirklichkeit scheint gleich der ihr zu Grunde liegenden Dichotomie die Differenz von Wahrheit und Lüge aufzulösen. In einer medialen Ästhetik werden Oppositionen derart verwischt, als ob Nietzsches Feder, die »Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne«⁷ schrieb, diese jenseits sprachlicher und

2 Vgl. J. Baudrillard: *Agonie des Realen*, aus dem Französischen übersetzt von L. Kurzawa und V. Schaefer, Berlin 1978.

3 Vgl. R. Barthes: *Die Lust am Text*, Frankfurt/Main 1974.

4 Je tiefer Ted Pikul ins Spiel vordringt, desto größer ist seine Angst vor Entkörperlichung. Allegra Geller dagegen nimmt die Gegenposition ein.

5 Barthes: *Lust*, S. 26.

6 Neben dem religiösen Aspekt wird ferner jener der Maternalität aufgerufen. Geller ist nicht nur Schöpferin des Spiels, vor welcher der Tankwart Gas auf die Knie fällt, sondern auch - figurativ zumindest - Mutters ihres Gamepods.

7 F. Nietzsche: »Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne«, in: ders.: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe* in 15 Bänden, München 1999, S. 873-890.

philosophischer Reflexion stehende anthropologische Theorie mit skizziert hätte. Die Agonie des Realen begründet damit eine Agonie der Wahrheit, welche der simulatorischen Lüge des Spiels das Feld räumen muss, die gleichsam aber den Fanatismus der anti-eXistenZialistischen Realisten fürchtet und sie damit wiederum mit einem absoluten Wahrheitsanspruch konfrontiert; ein Wahrheitsanspruch, welcher der »Weisheit des Fleisches«⁸ diametral entgegen steht.

Warum diese Verschmelzung von Wahrheit und Lüge im hyperrealen Raum einer Fiktion, die das Spiel im Spiel ad infinitum zu treiben scheint? Der Mensch ist weder ein die absolute Wahrheit sprechendes noch ausschließlich lügendes Wesen. Genauso wenig ist er einerseits auf seine biologischen und andererseits auf seine geistigen Dimensionen reduzierbar. Cronenbergs Versuch, die geistesgeschichtlich mit Platon errichteten Grenzen von Leib und Seele zu überschreiten, scheint über die Auflösung von Fiktion und Wirklichkeit hinausgehend die dualistische Bedingtheit des Menschen zu transzendieren und durch ein ästhetisches Signifikantenspiel einen Neuentwurf zu wagen. Körper und Geist werden nicht nur aus ihrem ontologischen, sondern auch anthropologischen Zusammenhang gerissen und ästhetisch neu arrangiert. Die Hyperrealität Cronenbergs dekonstruiert somit nicht nur die Anthropologie Platons, sie schafft eine neue Dimension der Humanität. Cronenberg selbst zum ontologischen Status seines Films: »Es ist tatsächlich ein Versuch, die Grenzen zwischen Realität und Fantasie zu verwischen und die Fantasie in eine wirkliche, körperliche und lebendige Form zu bringen. Es ist das Fleisch gewordene Spiel.«⁹

Diese buchstäbliche Verkörper(lich)ung der Fantasie findet Ausdruck in den mannigfaltigen Formen von Game- und Micropods, die Max Webers Maschinendefinition vom Materie gewordenen Geist¹⁰ in

8 Vgl. B. Villhauer: »David Cronenberg und die Weisheit des Fleisches. Philosophische Umriss der Arbeit eines Horrorfilmregisseurs«, <http://www.stefan-hoeltgen.de/cronenberg/weisheit.html> vom 31. Juli 2003.

9 Vgl. »eXistenZ, Produktionsnotizen«, <http://www.kinoweb.de/film99/EXistenZ/film05.html> vom 31. Juli 2003.

10 Vgl. M. Weber: Gesammelte politische Schriften, Tübingen 1971, S. 332: »Eine [...] Maschine ist geronnener Geist.«

eine neue, biologische Dimension überführt. Dabei wird die Apparatur des Gamepods, die, wie Manfred Riepe gezeigt hat, auf die des »bio-adapters« von Oswald Wiener zurückgeht,¹¹ zunächst nicht als insuffizientes Surrogat empfunden.

»Der in die virtuelle Welt des Bioadapters ›insetierte Mensch‹ [...] ist - im Gegensatz zu Freud/Lacan - kein Wesen, dem die Kastration als symbolischer Mangel psychisch eingeschrieben wäre, denn die radikale Ersetzung der Welt durch ihre Simulation ist nach Wiener eine verlustfreie.«¹²

Der Homo ludens empfindet seinen Realitätsverlust gar als einen lustvollen. Dennoch bleibt der Moment einer Entfremdung, da das Phantom des Menschen im Entwurf seiner vermeintlichen Realitätsbedingtheit verhaftet bleibt. Der eu-topische Spielort virtueller Realität ist nicht ohne gesundheitliche Einbußen zu erreichen. Die bei Marx beschriebene Entfremdung des Menschen von sich selbst scheint sich zu wiederholen. Doch ist es diesmal nicht der Takt der Maschine, der den Menschen dezentriert, sondern sind es die biologischen Bedingungen der genetisch veränderten Hardware, die letztendlich in der Form des Computervirus als programmierte Pathologie auf den humanen Körper übertragen werden. Als Allegra Gellers Gamepod einer Infektion zum Opfer fällt, erkrankt auch sie über ihre Rolle hinaus. Noch in einer ontologisch realitätsferneren Spielsphäre leidet sie an der Entzündung ihres »Bioport«. Viren und Sporen gefährden gleichsam die Funktion der Hardware von eXistenZ wie die Gesundheit ihrer User. Der Mensch degeneriert zum Spielball in einer von ihm selbst geschaffenen Pathologie des Signifikantenspiels.

»Für die Dauer von 90 Minuten den Menschen aus der Perspektive des Krankheitserreger zu betrachten«,¹³ beschreibt Cronenberg seine

11 M. Riepe: Bildgeschwüre. Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs, Bielefeld 2002, S. 180.

12 Ebd., S. 182.

13 Zitiert nach: B. Eppenberger: »Die Spielkonsolen der Zukunft«, <http://www.de.cineman.ch/movie/1999/Existenz> vom 31. Juli 2003. Mit dem Spiel eXistenZ wird das psychopathologische Element des menschlichen Spieltriebs betont. Ted Pikuls Angst vor einer Psychose wird von Allegra Geller als Umstand gedeutet, dass sich dessen Nervensystem den Spielstrukturen anpasst.

Lust, die Alltagswahrnehmung seiner Zuschauer zu unterlaufen. Indem er Krankheit und Tod in einer Opposition zu Gesundheit und (Über)Leben begreift, führt er dem Zuschauer das Jahrtausende alte Paradox von vitaler Aktivität und Tod vor Augen. *Media vita in morte sumus*: Durch diese Perspektivierung schreibt Cronenberg eine neue ästhetische Theorie des Körpers in der Postmoderne.¹⁴ Diese Theorie orientiert sich nicht mehr an den Vorstellungen des modernen Subjekts. Vielmehr reagiert sie darauf, dass das Subjekt stärker denn je instrumentalisiert wird und damit mit dem es umgebenden Gesellschaftskörper verschmilzt oder, weniger hermeneutisch als mehr konstruktivistisch formuliert, sich in einem Netzwerk biopolitisch entindividuiert. Gerade weil die übergeordnete Instanz, die in der Form des Staates die körperliche Unversehrtheit verfassungsmäßig garantiert, zum Verschwinden gebracht wird – wo bleibt schließlich die staatliche Sanktion in Spiel und Film? –, die Spielregeln aber nach wie vor unverändert scheinen, verschärft sich die Brisanz der Körperlichkeit.¹⁵

Die wachsende Anzahl von Machtpolen in der Postmoderne bringt den »ganzen Menschen« wieder ins Spiel zurück. Im Unterschied zur Vormoderne, deren irrationales Verhältnis zum Körper in der Strafpraxis offensichtlich wird und ein erstes konstitutives Element in Cronenbergs Ästhetik ist, bleibt aber auch die rationale »Mikrophysik der Macht« als ursprüngliche Kategorie der Moderne erhalten. Weder die bloße Vernichtung des Körpers, wie sie Michel Foucault in der Einleitung von *Überwachen und Strafen* schildert¹⁶ noch die Fort-

14 Vgl. Villhauer, der Cronenbergs *existenZ* als »erkenntnistheoretische [...] Präliminarien für eine noch zu schreibende Theorie des Körpers in der Moderne« einordnen will.

15 Vgl. M. Hardt: Antonio Negri: *Empire. Die neue Weltordnung*. Aus dem Englischen von T. Atzert und A. Wirthensohn, Frankfurt/Main 2002.

16 Vgl. M. Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/Main 1976, S. 9 ff. Die Praxis des französischen Strafsystems hatte sich innerhalb nicht einmal eines Jahrhunderts von der Durchführung grausamer Exekutionen zur Verhängung langjähriger Gefängnisstrafen gewandelt hat. Die Vierteilung, Zerstückelung und Verbrennung des Attentäters Robert Damien, dessen 1757 begangenes Attentat auf Ludwig XV. noch im selben Jahr mit einer bestialischen Hinrichtung gesühnt wurde, steht in einem Gegensatz zur ökonomischen Optimierung der Strafleistung, die nach den Strafreformen im 19. Jahrhundert zur gängigen Praxis geworden war.

führung unter den Prämissen medial vermittelter Psychotechniken¹⁷ wird zur Schnittstelle zwischen Gesellschaftskörper und dem Individuum, sondern der Rückgriff auf den Menschen als sowohl psychisch als auch biologisch affizierbaren Konsumenten. Wenngleich der Mensch nicht selbst genetisch verändert wird, so ist es doch seine Software, die vom Eingriff ins Genom der Amphibien im Hinblick auf die Befriedigung hedonistischer Bedürfnisse profitieren soll. Dabei wird auch der Körper nicht geschont. Ob seiner ökonomischen Implikation für den Gesellschaftskörper wird das Individuum zum Spielball verschiedener Machtpole, wovon der moderne Staat nun nicht mehr das Gravitationszentrum ist, sondern Konzerne, welche die Gentechnik für ihre Vision einer Spaß- und Erlebnisgesellschaft instrumentalisieren. Die Auflösung staatlicher Macht und deren Privatisierung bringen den leiblichen Part des Menschen nicht als ökonomisch verwertbares Gut, sondern über den Umweg der Virtualität als Marktkörper zurück ins Spiel einer anthropologisch determinierten Ökonomie. Der Mensch macht sich gleichermaßen zum Datenträger und User der von ihm selbst programmierten Software. In diesem Sinne ist er gleichermaßen materieller Zeichenträger sowie Schöpfer seiner virtuellen Realität.

Dass die Instanz der Spielschöpferin, der sich ihr Spiel entzieht, aber nicht souverän ist, sondern gleichsam von der Überdeterminiertheit ihres selbst produzierten Zeichenspiels wie den externen Restriktionen der Anti-eXistenZialisten zunehmend profanisiert wird (zu welcher sie in der Periphärie des Spiels selbst wird), stellt sich gegen eine biopolitisch determinierte Theorie der Moderne, wie sie Giorgio Agamben auf Michel Foucaults Spuren formuliert hat. Agamben führt Foucaults Genealogie einer modernen Biomacht fort; einer Macht, die das nackte Leben politisiert.¹⁸ »Die fundamentale Leistung der

17 Vgl. S. Rieger: Die Individualität der Medien. Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen, Frankfurt/Main 2001.

18 Vgl. G. Agamben: Homo sacer. Die souveräne Macht und das nackte Leben, Frankfurt/Main 2002, S. 14 f. Agamben beschreibt in seiner diskursanalytischen Studie das Leben derjenigen, welche nicht geopfert werden können, aber dennoch getötet werden dürfen. Der vielfach eingeforderte Tod Gellers (»Tod der Dämonin Allegra Geller!«) wäre kein Opfertod, sondern das Auslöschen einer dämonisierten Vogelfreien.

souveränen Macht ist die Produktion des nackten Lebens als ursprüngliches politisches Element und als Schwelle der Verbindung zwischen Natur und Kultur, *zoe* und *bios*.«¹⁹

Das nackte Leben ist in *eXistenZ* versponnen mit einem als freies Signifikantenspiel zu verstehenden und damit zunehmend autoreferentiell funktionierenden Spiels, das in seinem Programmierer/seiner Programmiererin einen letzten Bezugspunkt hat, der aber wiederum durch den Rollenwechsel in den verschiedenen Sphären des Spiels in Frage gestellt wird. Es gibt in Cronenbergs ästhetischer Theorie keinen Bezugspunkt einer souveränen Macht. Die politische Poetik von *eXistenZ* schafft vielmehr den Menschen, der sich als Spieleschöpfer mit Körper und Geist in die Auseinandersetzung mit dem eigenen Programm und all jenen durch dieses miteinander vernetzten Machtpole begibt. Dies mag mitunter in der Notwendigkeit begründet liegen, sich an einen Geldgeber in Form eines Marketingkonzerns zu binden. Denn nach wie vor gilt: ohne Geld kein Spiel! So sind es die ökonomischen Verhältnisse, die der ästhetischen Autonomie von Cronenbergs *Homo ludens* entgegen stehen. Tatsächlich ist es genau die Reflexion auf diese Verhältnisse, die ganz wesentlich Cronenbergs Anthropologie mit prägen.

Cortical Systematics ist als hyperrealer Konkurrent zu Antenna Research letztendlich nur eine Schöpfung von Yevgeny Nourish, dem Spieldesigner von Pilgrimage, der zwischen diesen Spielsphären Allegra Geller als sein Alter Ego inludiziert, gleichsam aber mediale Fiktion von David Cronenberg bleibt. Und wer garantiert uns, dass hinter den Kulissen, getrieben von den Bedingungen des Marktes und der Kulturindustrie, nicht noch ein anderer das Spiel *eXistenZ* als Film verkaufen will?

Genug der ontologischen Polemik und der mit ihr verbundenen Verschörungstheorie²⁰ und zurück zu Allegra Geller, die wie Yevgeny

19 Ebd., S. 190.

20 Vgl. A. Meteling: »Weil du nicht paranoid bist, heißt das nicht, dass sie nicht hinter dir her sind! Verschwörungstheorie, Postmodernität und der amerikanische Film - Ein philologisch-paranoider Beitrag«, http://www.flm.de/frame25/Ausgaben/01_01/postmoderne.html vom 31. Juli 2003. Dieser Text reflektiert mit *eXistenz* auf den »Generalverdacht«, dass die Welt selbst nur eine Simulation sei.

Nourish in der jeweiligen Ebene des Spiels, in welcher sie als dessen Designerin fungiert, »zum Abschuss freigegeben«²¹ ist, mit Leib und Leben zur Disposition steht. Die Konzerne Antenna Research, Cortical Systematics und Pilgrimage dagegen operieren über die jeweiligen Märkte ihrer Spielsphären hinaus²² und streben damit eine Marktpräsenz an, die bis ins virtuelle Zentrum des Spiels hinein reicht. Das Entstehen für ein Projekt, das längst nicht mehr das eigene ist, zeigt, wie das schöpferische Subjekt als religiös-politische Ursprungskraft von den vermeintlichen Erfordernissen des Marktes verdrängt wird. Dennoch behauptet es sich und verteidigt paradoxerweise auch seinen

21 Dadurch dass ein erster Mordversuch zu Beginn des Films mit einer Waffe durchgeführt wird, die aus Fleisch und Knochen zusammengesetzt ist und als Projektil menschliche Zähne (welche in der Traumdeutung C.G. Jungs mit Lebenskraft assoziiert werden) abfeuert, wird die Verknüpfung mit dem »Zeichen der Zeit«, einem doppelköpfigen Amphibium, zum dialektischen Spiel von Leben(digkeit) und Tod. Das doppelköpfige Wesen wird Ted Pikul in der innersten Spielsphäre als »Spezialität für besondere Anlässe« serviert. Dieser setzt aus den abgenagten Knochen und einer ihm nur in dieser Spielsphäre eigenen Zahnbrücke die oben benannte Waffe zusammen. Er richtet sie einem Spielimpuls folgend zunächst gegen Geller, bevor er schließlich den asiatischen Koch erschießt. Die Waffe wird von einem Hund als Nageknochen ins Off deportiert. Zwar taucht sie noch in dieser Sphäre wieder auf, doch ist es bezeichnend, dass in der äußersten Spielsphäre genau jener Mitspieler mit dem Tod bedroht wird, der im Zentrum des Spiels die Rolle des Kochs inne hatte. Diesmal hatte ein scheinbar identischer Hund Waffen (konventionell metallische und nicht knöcherne) aus dem Off apportiert. Allegra Geller ist nun nicht die Spielschöpferin, die »zum Abschuss frei gegeben ist«, sondern als Anti-existenzialistin diejenige, die sich zum töten anschickt. Vgl. hierzu auch M. Riepe: Bildgeschwüre, S. 188 f.

Durch die traumhafte Erzähltechnik des Films und der sich an der Fragmentarik von Computerspielen orientierenden Ästhetik entstehen Brüche, die eine Rekonstruktion der Symbolverketzung letztendlich aber verunmöglichlicht. Ferner werden typologische Muster durch den ständigen Rollenwechsel der Protagonisten unterminiert.

22 Cortical Systematics ist der am weitesten von der äußersten Sphäre der Realität entfernte Konzern. Dessen Mitarbeiter versuchen Allegra Geller, die in ihrer Rolle als Spieldesignerin für Antenna Research arbeitet, abzuwerben oder gegebenenfalls zu eliminieren. Antenna Research ist ontologisch wiederum näher an Pilgrimage, jenem Konzern, der transcendenZ testet und den Geller als Anti-existenzialistin bekämpft.

Auftrag- und Geldgeber. Es stellt sein nacktes Leben nicht dem Staat zur Verfügung, sondern einem Markt, von dem es sich als Konsument nicht primär sichere Rahmenbedingungen, sondern die Auflösung von Realität und Virtualität erwartet.

Konzerne sind auch in Cronenbergs Film keine Monolithen, sondern existieren als Netzwerke von Akteuren, die bisweilen ihre eigenen strategischen Spiele treiben. Als Kiri Vinokur Allegra Geller auffordert, von Antenna Research zu Cortical Systematics zu wechseln, scheint ihr das einem blasphemischen Loyalitätsbruch gleich zu kommen. Der Druck der Anti-eXistenZialisten und die Intrigen der Kollegen bringen Geller dennoch nicht aus dem Konzept. Sie spielt ihre Rolle und hofft, das ihr zu entgleiten drohende Spiel schließlich doch zu gewinnen. Nur wozu? Schließlich ist sie in der Schale der Rahmenhandlung nur eine Konsumentin und selbst verfolgende Anti-eXistenZialistin, die als Verfolgte im Spiel mit anderen Maßstäben bemessen werden muss. Und dennoch: Mit vollem Geistes- und Körperinsatz zu spielen, ohne über das Korrektiv eines kontrollierenden Bewußtseins zu verfügen, scheint in Cronenbergs (Film-)Welt attraktiver zu sein als die Realität und in der Konsequenz die Verweigerung des Spiels. Auch Ted Pikul revidiert seine spielfeindliche Position. Letztendlich ist nicht wichtig, ob man Verfolgter oder Verfolgender ist. Stattdessen gilt es die Rollen anzunehmen, die das Spiel an das zunehmend körperlich und geistig verschmelzende Subjekt heran trägt.

Ted Pikul - Ontologie des Spiels

»Sagt mir die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?« Der Schlusssatz des Films kann in seiner Bedeutung kaum überbewertet werden. Die Differenz zwischen Spiel und Wirklichkeit bleibt während des gesamten Geschehens für die Protagonisten im Dunkeln. Dass die Frage jedoch nicht nur für den Zuschauer, sondern für die Spieler selbst unklar bleibt, wirft Folgefragen auf. Problematisch scheint vor allem zu sein, ob die geforderte Wahrheit überhaupt existiert, und nicht nur, ob sie von jemandem artikuliert wird. Gibt es eine scharfe Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit? Hauptsächlich bei Ted Pikul, dem Wirklichkeitsfanatiker, sorgt die Problematisierung dieser Grenze für

Verwirrung. Die Spieldistanz, das Nur-Spiel-Sein geht zunehmend verloren, jedoch nicht ohne Vorwarnung durch die Spielschöpferin Allegra Geller, die zu Beginn verkündet: »eXistenZ ist keineswegs nur ein Spiel.« Der Wert dieser Warnung wird jedoch in der Schlusszene relativiert, in der sich die Anfangspassage, das Andocken an das Spielsystem, bereits als eine Spielsequenz herausstellt. Für eine Warnung ist es viel zu spät. Das Spiel als distinktes Gebilde mit Anfang und Ende geht in der Schlusszene (endgültig eigentlich erst durch den zitierten Schlusssatz) definitiv verloren.

Wie wirklich ist also das Spiel? Handelt es sich beim Spiel um ein Phänomen, das der Realität hinsichtlich Echtheit oder Authentizität notwendigerweise folgt? Oder ist die Gadammersche Polemik mit der These »Was bloß Spiel ist, ist nicht ernst«²³ angebracht?²⁴ Nach Gadamer zeichnet sich das Spiel durch eine Art Hypnose des Spielers aus.²⁵

»Nur dann erfüllt ja Spielen den Zweck, den es hat, wenn der Spielende im Spielen aufgeht. Nicht der aus dem Spiel herausweisende Bezug auf den Ernst, sondern nur der Ernst beim Spiel läßt das Spiel ganz Spiel sein. Wer

23 H.G. Gadamer: Wahrheit und Methode, Tübingen 1960, S. 97.

24 Für Gadamer ist seine Spieltheorie eigentlich nur ein Instrument zur Erarbeitung der Ontologie des Kunstwerkes. Er behauptet eine Analogie zwischen Spiel und Kunst. Damit nimmt er eine ähnliche Position wie der diesbezüglich als Traditionsstifter geltende Platon ein, der aber im Unterschied zu Gadamer gerade im Spielcharakter der mimetischen Kunst den Grund für ihren geringen Wirklichkeitsstatus sieht. Er schreibt: »Nachahmung ist ein Spiel, nichts Ernstes.« Platon: Politeia X 602. Auch in *eXistenZ* wird mehrfach eine Verwandtschaft zwischen Spiel- und Kunstproduktion behauptet.

25 Von einem analogen Hypnosezustand geht auch Reinhard Brandt aus. Für ihn wird die Bildbetrachtung durch eine mentale Leistung konstituiert, durch die die Bilder als das Uneigentliche, als bloße Formen von Bezugnahme auf Außenstehendes markiert werden. Bei der durch konventionelle Hardware (Datenanzug, Datenbrille) vermittelten virtuellen Realität komme es aber zur weitgehenden Paralyse dieses kognitiven Phänomens, so dass das Bild als etwas Authentisches wahrgenommen werde, und dadurch zugleich sein Bildcharakter schwinde. *eXistenZ* kommt dank der neuen Art von Vermittlungstechnologie dem Ideal gerade solcher Paralyse und somit auch der Authentizität des Spiels schon recht nahe. Hierzu vgl. R. Brandt: Die Wirklichkeit des Bildes, München 1999.

das Spiel nicht ernst nimmt, ist ein Spielverderber. Die Seinsweise des Spieles läßt nicht zu, dass sich der Spieler zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, ›nur ein Spiel ist‹, aber er weiß nicht, was er da ›weiß‹.²⁶

Das Spiel ist weiterhin bloß ein Spiel. Der Spieler hat jedoch diesen Charakter des Spieles nicht im Sinne; ja, er darf ihn nicht im Sinne haben. Das Spiel muss notwendigerweise über den Spieler an Dominanz gewinnen. Indem es den Spieler transzendiert, begründet es seine Autonomie, seinen Gebildecharakter, seine Realität.

Genau in diesem Sinne scheint das Spiel Allegra Gellers die Spieler erfolgreich transzendiert zu haben. Bis auf Ted Pikul! In der Tat wirkt sein Spielskeptizismus als (zer)störendes Element. Die mangelnde Hingabe an das Spiel, seine Angst vor ihm, wird bei seinem misslungenen Erstandocken an das Gamepod von Allegra Geller mit der Ursache für dessen ernsthafte Beschädigung gleichgesetzt. Obwohl sich diese Überlegung im Nachhinein als falsch erweist, wurde sie zunächst als Hypothese (übrigens genau im Sinne der Überlegungen Gadamer's) erwogen. Das Spiel wird bei geringer Akzeptanz durch die Spieler, bei verminderter Spielbereitschaft in seiner Existenz beeinträchtigt. Gerade an der Schwelle zwischen Wirklichkeit und Spiel, bei der Übertragung der Spielstrukturen auf die Spieler wird das Spiel von Allegra Geller als »äußerst empfindlich« bezeichnet. Ist es mehrfach nicht gelungen, das Spiel auf die Spieler zu übertragen, wird dies als Schlag gegen das Spielsystem interpretiert. Zur Regeneration des Spiels muss dieses erneut und erfolgreich gespielt werden. Die Spieldominanz ist Voraussetzung und zugleich Effekt des Spiels. Diese Zirkelbewegung muss in Bewegung bleiben. Sie droht jedoch durch die Figur des sich weigernden Ted Pikul zum Stillstand zu kommen.

Die Selbstreferentialität des Spiels wird dazu noch durch das starke Moment einer ebenfalls selbstreferentiellen Unterhaltung, die als alleiniger »Zweck« des Spiels auftritt, verabsolutiert. Das bloße Im-Spiel-Sein wird mehrfach als »alles was zählt« bezeichnet und zumindest durch die eXistenZialisten auch so wahrgenommen. Eine Menge von expliziten und impliziten »Ich verstehe es nicht« und »Jetzt

26 H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 97 f.

verstehe ich« folgen im Film aufeinander. Bei dem letzteren handelt es sich jedoch viel eher um Sinnunterstellungen als Sinnfindungen, denn diese sind nie definitiv und erweisen sich wiederholt als korrekturbedürftig. Das Spiel ist und bleibt purer Selbstzweck, wodurch seine Autonomie verdeutlicht zum Vorschein kommt.²⁷ Die Selbständigkeit des Spiels, sein Selbstwert, wird durch keinerlei Instrumentalisierung eingeschränkt.²⁸ Die Spielinhalte sollen keine Indizien oder Hinweise auf das Spieläußere liefern. Dass das Spiel nicht in einem Repräsentationsverhältnis zum Äußeren steht, wird durch die Tatsache verdeutlicht, dass nur ein einziges Exemplar existiert, mit anderen Worten eben nur das Original, genau wie von der Wirklichkeit. Erst am Ende des Films stellt sich heraus, dass der Doppelagent Kiri Vinokur bei der Reparatur des Gamepods das Spielsystem heimlich kopiert hat.

Das Spiel erfüllt die Funktion der Unterhaltung und definiert sich über diese. Dennoch stehen Funktion und Spiel nicht in einem Zuschreibungsverhältnis, sondern sind nahezu miteinander identisch. Auf der anderen Seite wird alleine durch die schlichte Frage nach der Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit eine Trennung von Unterhaltung und Ernst vorausgesetzt. Bis über das Spiel als über ein distinktes Objekt geredet wird, kann die Grenze zwar relativiert, jedoch nicht vollkommen aufgehoben werden. Oder doch? Schließlich könnte diese Grenze längst gefallen sein. Es fehlt lediglich an menschlicher Evidenz über diese Aufhebung. Die Suche bleibt weiterhin berechtigt,

27 Dass das Spiel offensichtlich dem Profit der Unternehmen dient, die es produzieren, ist ein kontingenter externer Faktor, der für die Ontologie des Spieles selbst von geringer Bedeutung ist. Aus einer solchen Metaperspektive kann das Spiel als ein Instrument erscheinen. Hier soll allerdings die Perspektive des Spielers als maßgebend für eine Ontologie genommen werden, die bei einem Spiel wesentlich ist.

28 Ähnlicher Auffassung vom Sinn des Spiels ist auch Gadamer. Die Welt des Spieles ist für ihn geschlossen, denn der Sinn des Spieles liegt nicht außerhalb vom Spiel. Dies unterscheidet die Spielwelt von der wahren Wirklichkeit, die Gadamer mehrfach als eine »Welt der Zwecke« (H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 102) bezeichnet. Das Spielverhalten zeichnet sich im Unterschied zum normalen Verhalten nicht durch profane Zweckkalküle aus, sondern dadurch, dass es »nicht nur ohne Zweck und Absicht, sondern auch ohne Anstrengung ist« (H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 100), was für den Unterhaltungscharakter des Spieles spricht.

auch wenn das Gesuchte nur vage existiert. Welche Instanz hat aber darüber zu entscheiden, wo die Grenze verläuft und ob es sie überhaupt (noch) gibt? Die Spielinhalte werden, wie bereits gesagt, nicht via künstliche Sinnesreize vermittelt. Als Spielquelle funktioniert schließlich eine unkonventionelle Hardware, das lebendige Gewebe des Gamepods, durch dessen direktes Anschließen an das zentrale Nervensystem des Menschen die Instanz des Körpers umgangen wird. Sinnliche Evidenzen zählen nicht mehr als Erkenntnisquelle.

Eine viel effektivere Manipulation des Geistes sollte dadurch möglich sein. Die Instanz »Geist« bewahrt aber ihre Authentizität, ihre Eigentlichkeit alleine aufgrund der immer wiederkehrenden Frage nach der Trennlinie zwischen Realität und Spiel, die von Ted Pikul gestellt, aber auch von Allegra Geller mitdiskutiert wird. In *eXistenZ* kann der Wert von Aussagen einzelner Protagonisten nicht definitiv festgestellt werden. Dies hängt mit der Problematisierung der Grenze zwischen wirklich und fiktiv zusammen. Die Infragestellung der Grenze ist durch den Schlusssatz dermaßen konsequent artikuliert, dass ihr die Evidenz über die Authentizität von Behauptungen einzelner Figuren zum Opfer fallen muss.

Im Endeffekt ist von dieser Radikalität der Infragestellung jede Behauptung, die im Film vorkommt, betroffen, letztendlich sogar die Infragestellung selbst. Denn für wie ernst ist sie schon zu halten, wenn sie unter dem Verdacht steht, bloße Spielsequenz, nur Ausdruck einer Rolle im Spiel zu sein? Zwischen wirklich und fiktiv scheint in der Tat alles (mitsamt der Interpretationsmöglichkeiten des Films) relativiert zu sein.

Die Bedenken um die Eigentlichkeit der Problematisierung sind zugleich Bedenken um ihre Berechtigung, wie uns der geistesgeschichtliche Präzedenzfall Descartes zeigt. Die Möglichkeit der künstlichen, bei Descartes der methodischen, Herbeiführung des Zweifels, beeinträchtigt den Wert der etwaigen Resultate, die aus ihm folgen.²⁹ Aus

29 Was für echte Resultate kann man aus einem künstlichen Zweifel folgern? Nur am Rande sei bemerkt, dass Descartes in diesem Sinne schon seine unmittelbaren Kritiker ermahnten. Mersenne schreibt beispielsweise: »Du wirst Dich erinnern, dass du nicht etwa aktuell und in Wirklichkeit, sondern nur durch eine Fiktion Deiner Seele alle Körpervorstellungen nach Kräften verbannt hast, um zu schließen. Du

der Problematisierung der Grenze zwischen Realität und Fiktion in *eXistenZ* folgt jedoch eigentlich nichts, denn alleine bei ihr soll es auch bleiben. Dies wiederum zeigt der unbeantwortete Schlusssatz. Die problematisierende Sichtbarmachung ist das intendierte Resultat. In diesem Sinne ist das Anliegen hermetisch.³⁰

Welchen Grund hat Ted Pikul zur Spielverweigerung? Ist er etwa ein Platoniker, der den künstlich geschaffenen »Welten« einen niedrigeren Rang zumisst? Seine immer wieder ausbrechenden und von Allegra Geller beruhigten Panikanfälle in Situationen, in denen das Spiel über ihn an Dominanz zu gewinnen droht, sprechen eher gegen eine solche These.³¹ Der Anti-eXistenZialist und Wirklichkeitsfreund Ted Pikul zeichnet sich eben nicht durch den typisch platonischen Zug der Verachtung von fiktionalen Kunstwelten aus, sondern durch die Angst vor ihnen. Handelte es sich bei den im Spiel umgesetzten Phantasieschöpfungen Allegra Gellers um eine evidente Scheinwelt, wie ein Platoniker behaupten würde, so gäbe es in Wirklichkeit keinen Grund für die extreme Spielscheu Pikuls. Dieser, umgeben von der allgemeinen Spieldominanz, traut vielmehr selbst nicht mehr der Trennung zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Der Grund für seine Spiel-feindlichkeit ist seine Angst. Seine Weigerung ist am Anfang auch kein

seist nur ein denkendes Ding (res cogitans); jedoch glaube nicht etwa nachher, dass du schließen könntest, Du seist in Wirklichkeit nur Geist oder Bewußtsein oder ein denkendes Ding.« Vgl. R. Descartes: Meditationen über die Grundlagen der Philosophie mit sämtlichen Einwänden und Erwiderungen, Hamburg 1994, S. 110.

30 Da für die Zwecke einer Interpretation die Annahme eines bestimmten Wertes von Aussagen unerlässlich ist, gehen wir hier davon aus, dass einerseits, wie bereits gezeigt, der eigene Körper transzendiert wird, andererseits der zwar erheblich verwirrte aber immer noch und vielleicht gerade deswegen authentische Geist als Instanz der Erkenntnis auf dem »wilden Trip« durch die Spielsphären mitgeführt wird.

31 Auf der anderen Seite kann die Verwirrung Pikuls über die Grenze von Wirklichkeit und Schein, die seine Panikausbrüche provoziert, platonisch gedeutet werden. Es ist doch gerade Platon, der warnend behauptet, dass: »Die Dichtkunst [...] dem Verstand aller derer gefährlich zu sein [scheint], die nicht im Besitz des Gegenmittels sind, nämlich der Erkenntnis der wirklichen Welt«. Platon: *Politeia* X 595. Von dieser Hypothese ausgehend entwickelt sich die ganze Kunstkritik des zehnten Buches der *Politeia*.

Ergebnis einer Erfahrung des Spiels, sondern eine durch Angst motivierte Präventivmaßnahme, das Resultat eines Vorurteils.³²

Durch die Platonischen Dialoge zieht sich bekanntlich aber auch eine gewisse Ambivalenz in der Bewertung von Kunstschöpfungen. Ihre Verachtung wird an zahlreichen Stellen durch die Verehrung Homers relativiert. Ziemlich eindeutig sind zumindest die Stellen, in denen es um die Ontologie des Kunstwerkes geht.³³ Das Kunstwerk zeichnet sich laut Platon durch das Moment der Nachahmung aus. Es setzt Wirklichkeit voraus, und ist gerade deswegen von geringerem Wert. Es kommt schließlich notwendig und im vollen Sinne erst *nach* der Realität.

Dem Künstler, dem Fiktionsschöpfer, werden durch die Vorgaben der Wirklichkeit eindeutige Grenzen gesetzt. Eine vollkommene Fiktion, die die Gegebenheiten der Realität in jeder Hinsicht verneint, ist nicht realisierbar. Schließlich basiert auch die Wirksamkeit der Spiele Allegra Gellers nicht auf der vollkommenen Neuheit des Dargestellten, sondern vielmehr auf der Art der Darstellung und ihrer Vermittlung. Allerdings scheinen die Fiktionen der Spiele Gellers in ihrem Wert für die Spielkonsumenten nicht der Wirklichkeit zu folgen, sondern, und das gilt vor allem für die eXistenZialisten, sie geradezu zu übertreffen.³⁴ Was genau ist aber dann der Mehrwert dieser Fiktionen gegen-

32 Einige Interpreten finden aus ähnlichen Gründen in der Figur Pikuls den Zuschauer wieder, der auch, vielleicht nicht ebenso ängstlich und sicher nicht als direkte Spielerfahrung, so doch in *eXistenZ* etwas völlig Neues erkundet. Im Unterschied dazu tritt die Mehrheit der erfahrenen spielfanatischen eXistenZialisten auf. So spricht beispielsweise S. Jacobs: »Müde Miene zum bösen Spiel«, in: FAZ vom 18.2.1999 von Ted Pikul als von einem »Interessenvertreter des Zuschauers«.

33 Eine repräsentative Stelle dieser Art findet der Leser im Buch X der *Politeia*. Platon behauptet hier, dass »die Dichtwerke [gemeint ist aber das Kunstwerk schlechthin, V.H.] [...] in dritter Reihe von der Wirklichkeit entfernt sind«. Platon: *Politeia* X, 599. Daraus ergibt sich für ihn das endgültige und außerordentlich eindeutige Urteil über die Kunst, das folgendermaßen lautet: »Also die nachahmende Kunst ist verwerflich, wendet sich an etwas Verwerfliches und bringt verwerfliche Erzeugnisse hervor.« Platon: *Politeia* X, 603.

34 Stellvertretend für alle eXistenZialisten bezeichnet der Tankstellenbesitzer Gas nach der Erfahrung des Spiels die wahre Wirklichkeit als »erbärmliche Ebene der Realität«. Allerdings handelt es sich auch bei dieser Szene um eine Spielepisode.

über der Wirklichkeit; der Mehrwert, der für ihren überragenden Erfolg sorgt? Inhaltlich stellen die Fiktionen keine reinen Alternativwelten dar. Die Platonische These von der Nachstellung der Kunstwelt stimmt trotzdem nicht.

Eine Außenperspektive des Zuschauers, der die Trennung von innerhalb und außerhalb des Spiels (bis zum Schlusssatz) voraussetzt – wofür der Film mit dem sphärischen Aufbau des Spiels durchaus Anhaltspunkte liefert – wird von folgenden Überlegungen begleitet. Obwohl ein Zukunftsszenario Cronenbergs, so ist doch dem Zuschauer die gesamte Landschaft erstaunlich vertraut, in der sich die Film- und Spielfiguren bewegen. Normale Waldstraßen werden von konventionellen Autos befahren. An ölverschmutzten Tankstellen wird angehalten und in einem geläufigen Motel übernachtet. Alles scheint sich geradezu weit von der Zivilisation entfernt abzuspielen. Lediglich das doppelköpfige Amphibium markiert die Umgebung als eine virtuelle und möglicherweise zukünftige. Ist das die Vision einer Zukunft, in der sich der Akzent lediglich auf das Virtuelle verlagert, die äußere physikalische Wirklichkeit also deswegen ein wenig vernachlässigt wirkt? Oder ist es die schlichte Relativierung der Distanz von Gegenwart und Zukunft, die als Warnung intendiert ist? Das eine schließt das andere keineswegs aus. Der erste Teil unserer These scheint aber interessanter zu sein. Also nicht nur der menschliche Körper wird auf einem schlichten Motelbett liegen gelassen, sondern die Körperlichkeit, die Materialität selbst.³⁵ Kommt dies eindeutig einem Realitätsverlust gleich, oder ist mit dem eventuell als verlustfrei zu verstehenden Realitätsersatz zu argumentieren? Der etwa für die Medienphilosophie der 70er Jahre, die weitgehend mit dem Wirklichkeitsverlust argumentiert, charakteristische kritische Ton wird nicht sichtbar. »[Cronenbergs] Film bebildert nicht den *Verlust der Realität*,

35 Auf den neuen Stellenwert des Physikalischen verweist in seiner Rezension auch Steffen Jacobs. Er schreibt: »Der Spieler der Zukunft sitzt nicht mehr vor einem Bildschirm, sondern bewegt sich frei und leibhaftig in einer fiktiven Umgebung, während sein Körper regungslos verhartet. Kein Wunder, dass Sportarten, die physischen Einsatz verlangen, in diesem Umfeld offensichtlich ausgestorben sind.« Die letzte Bemerkung referiert auf eine Dialogsequenz zwischen Ted Pikul und Allegra Geller, in der das physische Skilaufen als eine naive Nostalgie anklängt.

sondern illustriert die – wie der Film andeutet: offenbar unlösbare – Frage, *was Realität eigentlich ist*«, fasst Manfred Riepe treffend zusammen.

Die Konsequenz der skizzierten Ontologie des Spiels, die auf eine Autonomie hinausläuft, ist die, dass die Fiktion der Wirklichkeit nicht mehr als etwas eindeutig Untergeordnetes entgegentritt, nicht mehr eine Scheinwelt ist, sondern als ein reales Gebilde mit einem anderen Realen konkurriert. Gerade derartige Konkurrenz darzustellen, ist eines der Zentralmotive des Films.

Die Nichtexistenz des Fiktiven, die sich wohl zuerst als Kandidat für die Unterscheidung von Spiel und Wirklichkeit aufzwingt, verliert alle Eindeutigkeit. Das Fiktive im Spiel ist etwas und nicht nur nichts. Es kann vor allen Dingen nicht durch Konfrontation mit der Wirklichkeit als unreal erkannt werden, denn es gibt keinen derartig transparenten Maßstab, es gibt kein festes Korrektiv. Der Gegensatz von Wirklichkeit und Schein, von wahr und falsch, entsteht erst dort, wo ein klares Repräsentationsverhältnis vorhanden ist. Wo etwas nicht nur für sich selbst, sondern zugleich für ein anderes steht, beginnt das Problem von Wirklichkeit und Schein. Geht man dagegen von der Autonomie der Spielwelt aus, so verliert die Frage ihren Sinn, was durch die endgültige Offenheit dieser Problemstellung, denken wir noch ein letztes Mal an den Schlusssatz, offensichtlich auch Cronenberg darzustellen versucht.

»IF SHE'S TOLD YOU HER NAME IS ALICE, SHE'S LYING.« ALS GEISTERFAHRER UNTERWEGS AUF DEM *LOST HIGHWAY*. DAVID LYNCHS TUNNELBLICK ALS REFLEKTOR VON SELBSTLÜGE UND IDENTITÄTSSUCHE

KERSTIN KRATOCHWILL UND CHRISTINE SIMONE SING

1. Auffahrt auf den *Lost Highway*

»Funny how secrets travel [...] And the rain sets in
It's the angel-man. I'm deranged«¹

Die Filme von David Lynch stellen eigene kleine Mikrokosmen im Makrokosmos der Kinolandschaft dar. Wie in einer biologischen Nische, ist jedes Werk in der Filmographie von Lynch ein komplexes, eigens zu entzifferndes Erzählwerk, das mit eigenwilliger Population bevölkert und in einer ungewöhnlichen Habitat inszeniert ist. Dabei sind diese Film-Welten nicht um sich kreisende, solipsistische Planeten, sondern besitzen durchaus sich verbindende Durchgänge und Zugänge zur Interpretation unserer eigenen ambivalenten Welt. David Lynchs enigmatische Art des Erzählens ist geprägt vom Einsatz von Leitmotiven, sei es auf inhaltlicher, optischer oder musikalischer Ebene. Diese suggestiven »Lynchismen«, wie sie immer wieder bezeichnet werden, sind ein Teil von »Lynchland«, in welches man unweigerlich gerät, auch wenn man die Auffahrt *Lost Highway* nimmt. Eines dieser

1 D. Bowie: »I'm deranged« (Titelsong von *Lost Highway*).

immer wiederkehrenden visuellen Strukturmerkmale in Lynchs Filmen ist das der »Straße«. Allein die letzten drei seiner Filme *Lost Highway* (1997), *Straight Story* (1999) und *Mulholland Drive* (2001) greifen auf diese Leitmotivik zurück. Mit *Lost Highway*, um den sich es im Folgenden handeln soll, hat Kultregisseur David Lynch einen Thriller voller Rätsel und Geheimnisse um das Sinnbild der Straße herum geschaffen: Er übernimmt auf radikale Weise die subjektive Perspektive eines Mannes und zeigt uns, wie dieser die Welt sieht. Der Zuschauer wird auf eine ebenso erotische wie bedrohliche Fahrbahn der Lügen und Leidenschaften gezogen und ein abgründiges Spiel mit Identität und Doppelläufigen, Wirklichkeit und Wahrheit nimmt seinen Lauf. Die komplexe Erzählstruktur des Filmes ist dabei nicht einfach zu entwirren, weiß man doch auf den ersten Blick nicht genau, in welche der parallelen Welten und Identitäten man gerade blickt. Auch der Drehbuchautor Barry Gifford selbst will in seiner Beschreibung des rätselhaften Handlungsablaufes keine eindeutige Lösung offerieren: »Ich halte diesen Film für eine höchst realistische, geradlinige Fallstudie eines Menschen, der mit seinem Schicksal nicht fertig wird. Doch es geht noch um vieles mehr. Jede Erklärung muss unzureichend bleiben, weil man einen Film *sehen* muss.«² Die Tragweite des Visuellen, auf die Gifford hier anspielt, ist einer der Schlüssel zum Rätsel des Films *Lost Highway*. In dem Film spielt dabei nicht nur die Straße als optische Wiederholung für die besondere Erzählstruktur des Films eine wichtige Rolle, sondern ebenso all das auf ihrem semantischen Feld herumfahrende Arsenal, wie Fahrzeuge, Scheinwerfer, Steuerräder, Mittellinien, etc.

Dieser Artikel versucht nun, ein paar der Geheimnisse, die auf oder neben diesem Highway liegen, zu ergründen. Dabei soll in der Interpretation von diesem bereits viel diskutierten Film ein Spurwechsel unternommen werden, und das Thema Selbstlüge und Identität im Scheinwerferlicht stehen. Dabei spielt der semantische Rahmen³ der

2 David Lynch in: C. Rodley (Hg.), David Lynch. Lynch über Lynch, Frankfurt/Main 1998, S. 292-293.

3 Rahmen sind bestimmte Kategorien bzw. die Versprachlichung von Denkvorstellungen, wodurch bestimmte, damit assoziativ verknüpfte Begriffe hervorgerufen werden. Vgl. C.J. Fillmore: »Frames and the

Autobahn eine wichtige Rolle, dessen Symbolik durch allerlei filmische Gestaltungsmittel gestützt wird. In erster Linie ist dabei an die visuellen Kontraste zu denken, die im folgenden in einer Art *close reading* des Films erörtert werden.

2. Cruise control auf dem *Lost Highway*

2.1 Visuelle Kontraste und Filmsemantik

»Contrast is what makes things work.«⁴

Lost Highway ist ein sorgfältig konstruierter Film, bei dem hinsichtlich der filmischen Gestaltungsmittel nichts dem Zufall überlassen wurde. Allein das Spiel mit Kontrasten transzendiert das bloß Visuelle und wird so zum sinnstiftenden Element *par excellence*. Auf den ersten Blick scheint der den Film konstituierende Hell-Dunkel-Kontrast, dem bekanntlich eine exponierte Stellung innerhalb des filmischen Gesamtwerks⁵ zukommt, auf der inhaltlichen Ebene mit der Dichotomie Gut-Böse zu korrelieren. Doch wird man auf eine Umsetzung dieser Gegenpositionen im konventionellen Sinne vergeblich warten, denn sie vereinen sich im Protagonisten Fred/Pete⁶ selbst: Er ist sein eigener Gegenspieler, das Gute und Böse finden in seiner (gespaltenen) Persönlichkeit den – zugegebenermaßen – klaustrophoben Raum, den er sein Leben, ja seine Identität nennt. Daher erweist sich bei näherer Betrachtung das Dichotome weitaus vielschichtiger und komplexer, denn Fred und Pete stellen nicht wirklich Gegenpositionen dar: Einzig und allein ihre Wirkung auf Renee bzw. Alice und dementsprechend ihre Sexualität konstituiert den Gegenpart, beide bleiben sich selbst

Semantics of Understanding«, in: Quaderni di Semantica: Rivista Internazionale di Semantica Teorica e Applicata 6 (1985), S. 222-254.

4 Vgl. <http://www.geocities.com/~mikehartmann/de/index.html> vom 21. August 2003.

5 Eine veritable Ausnahme stellt in diesem Zusammenhang sicherlich *Straight Story* dar.

6 Die Schreibung der Filmcharaktere basiert auf dem Original-Drehbuch von *Lost Highway*. Vgl. D. Lynch/B. Gifford: *Lost Highway*, London 1997.

entgrenzt und der Spielball einer ebenso dominanten wie raffinierten Frau. Freilich üben diese Frauen, die Ehefrau Renee und das Traumgespinnst Alice, welche ironischerweise **Wakefield**⁷ heißt, diese manipulative Persuasion auf unterschiedliche Weise aus. Der Hell-Dunkel-Kontrast charakterisiert daher verschiedene Handlungssequenzen, denen jedoch kein einfaches Schema von Gut oder Böse zuzuordnen ist. Zunächst einmal ist man versucht, Hell-Dunkel in das Paradigma einer Licht-Finsternis-Deixis einzuordnen. Dies scheint auch die zweigeteilte Ästhetik des Films zu suggerieren. Freds Welt ist die der Schwärze, nicht umsonst taucht der dämonische Mystery Man in diesem Realitätsszenario zuerst auf, ein Dämon, dessen fahles Gesichtsrund unter künstlicher Beleuchtung an den bleichen Mond eines Gemäldes Caspar David Friedrichs erinnert. Die Ästhetik des Films zeigt zudem starke Anklänge an die Lyrik der Romantik, so auch in Goethes *Willkommen und Abschied*, wo die schwarze Nacht von einem bleichen Mond beleuchtet wird. Ein weiteres Motiv der Romantik, das Spiegelmotiv, wird uns weiter unten wieder begegnen. Freds kontrastloses Leben wird durch das Überblenden von Dunkel durch Schwarz und das gleitende Auflösen seiner Figur im Schwarz des Hauses unterstrichen. Dem Anschein nach absorbiert das klaustrophobe Haus das gleißende Licht, das in der Außenwelt herrscht. Am Bezeichnendsten ist die Schwärze jedoch im Gang, der zu beider Schlafzimmer führt, das man durch einen roten Vorhang erreicht⁸. Dieser finstere Tunnel erscheint schier unergründlich und jedes Mal, wenn Fred dort hinein läuft, verschwimmen seine Konturen, er wird allmählich unsichtbar, um sich alsbald bis zur Identitätslosigkeit aufzulösen. Bezeichnenderweise kann ihn seine Frau Renee in diesen Momenten auch nicht finden: Mehrmals wird die Sequenz dargestellt, wo Fred im Dunkel des Hauses verschwindet, während Renee im grellen Badezimmer ist und Unheilbringendes zu erahnen

7 Zu den sprechenden Namen zählen ferner Pete **Dayton**, einem weiteren Protagonisten der »hellen« Welt sowie Fred **Madison**, der allmählich den Verstand zu verlieren scheint.

8 Auch der rote Vorhang stellt einen intertextuellen Bezug im Werk von David Lynch dar. In seinen Filmen, so z.B. *Twin Peaks*, oder zuletzt in *Mulholland Drive*, lehnt er sich häufig an kultursemiotische Symbole an, die **rot** eindeutig als Signalfarbe von Gefahr ausweisen.

scheint. Sie ruft ihm in die Finsternis ergebnislos hinterher, doch ist der Kontakt völlig abgerissen. Der kanalisierende Blick, der die Wahrnehmung auf den Eingang des Schlafzimmers bündelt und daher an die Eingangssequenz des Films im Auto erinnert, führt ins Herz der Probleme, aus denen Freds beklagenswerter Zustand abzuleiten ist. Das Schlafzimmer als Keimzelle der ehelichen Probleme taucht immer wieder auf, es ist die Quelle des Versagens, aber auch Tatort in anderer Hinsicht: Hier soll Fred, in othellesker Rage, seine Frau Renee ermordet haben, das deuten jedenfalls die Videoaufzeichnungen an, denen als visuelle Metaphern die Funktion einer Wahrheitsinstanz zukommt.

Die Montage des Films hingegen unterstreicht das oberflächliche Spiel mit den Kontrasten. Gleichsam wie das personale Erzählen in anderen Texten haben wir in *Lost Highway* eine seltsam involvierte Kamera, die uns Freds/Petes Sicht der Dinge zeigt. Ein wirrer Mix aus Traumcollagen, wiederkehrenden, variationistisch abgeänderten Detailaufnahmen⁹ hat das Gedächtnis des Protagonisten sowohl partitioniert als auch das Erinnerte transformiert. Der Betrachter ist mit Realitätssegmenten konfrontiert, die sich collagenhaft durch die zahlreichen rekurrenten Motive zusammensetzen lassen. Diese Mosaikstückchen **können** dann möglicherweise zu des Rätsels¹⁰ Lösung beitragen. Auf diesen Potentialis ist größter Wert zu legen, da sich von den filmischen Gestaltungsmitteln nur unvollkommene Aussagen bezüglich der Filmsemantik ableiten lassen. Die Gründe hierfür werden in den folgenden Abschnitten skizziert. Die Filmmontage¹¹ setzt sich dialektisch aus Parallel- bzw. Assoziationsmontagen zusammen. Zum einen ermög-

9 Dies wird z.B. durch filmische Synekdochen erreicht, die die Selektivität von Freds/Petes Wahrnehmung unterstreichen. Siehe auch Kapitel 4.3.

10 Zwar bezeichnet David Lynch *Lost Highway* als Genre-Mix mit Anleihen aus Horrorfilm, *Film noir* oder auch Thriller, doch in Wirklichkeit sei er ein Rätsel. Vgl. C. Rodley: Lynch, S. 231.

11 Statt des Terminus Montage werden auch alternativ die *termini technici* Cut, Schnitt oder Editing verwendet. Im Gegensatz zu letzteren suggeriert der hier präferierte Begriff Montage eben nicht ein Aussortieren von Überflüssigem, sondern unterstreicht die dynamische Dimension der Synthese der verschiedenen Aufnahmen. Vgl. J. Monaco: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien, Reinbek 1995, S. 2.

licht es die Parallelmontage, zwei oder auch mehrere Handlungsstränge aufeinander zulaufen zu lassen, um sie in einem gemeinsamen Kulminationspunkt zu vereinen. Die Einstellungen werden hierbei in der Regel parallel montiert, dabei ist es üblich, dass die zu montierenden Szenen nicht nur im Inhalt, sondern auch formal, in ihrem Aufbau und ihrer Stimmung zusammenpassen. Die verschiedenen Handlungsebenen sind dabei meist durch Symbole miteinander verknüpft. In *Lost Highway* werden die beiden Parallelhandlungen zwar symbolisch verknüpft, doch geschieht dies durch eine kontrastive Doppelung bzw. Spiegelung. Auch hier spielt der Hell-Dunkel-Kontrast eine entscheidende Rolle, da er die Konstruktion dieser parallelen Universen zusätzlich polarisiert. Durch die Parallelmontage wird die Zeitachse des Films gekrümmt, wodurch das Gesetz der Chronologie außer Kraft gesetzt wird. Dies zeigt sich zum Beispiel bei der brennenden Hütte, die den Mystery Man in der Wüste beherbergt und in der Alice verschwindet. Diese brennende Hütte taucht zum ersten Mal in der Gefängnisszene auf, die der Verwandlung von Fred zu Pete unmittelbar vorausgeht. Zu diesem Zeitpunkt wissen wir noch gar nichts von der »Existenz« Petes. Ein weiteres Mal taucht diese brennende Hütte auf, als Pete und Alice auf dem Weg in die Wüste sind, wobei die Rauchschwaden in einer Zeitraffer-Aufnahme in die Hütte zurückgehen. Intratextuell könnte es sich hierbei um eine Verdichtung handeln, die gleichzeitig anaphorisch als auch kataphorisch auf die jeweilige Parallelhandlung verweist. Ein letztes Mal kommt diese Hütte dann im Handlungsstrang von Fred vor, als er in der Wüste mit dem Mystery Man den Mord an Mr. Eddy/Dick Laurent begeht. Interessanterweise brennt sie dann nicht. Das heißt, die Hütte ist lediglich ein filmisches Symbol, das in beiden Handlungssträngen auftaucht, insbesondere aber die lodernen Flammen, die von ihr aufsteigen, was antizipatorisch, quasi in domestizierter Form im unnatürlich laut lodernen Kaminfeuer im Hause der Madisons kontrastiv dargestellt ist. Das Feuer ist hier folglich ein Zeichen von Gefahr und Zerstörung.

Als weiteres Beispiel für den virtuosen Einsatz der Parallelmontage in *Lost Highway* sei eine kurze Szene aus den letzten Filmszenen angeführt. Wir befinden uns wiederum in der Wüste, der Mord an Mr.

Eddy/Dick Laurent steht unmittelbar bevor. Der Mystery Man hat diesem so eben seine Handkamera gegeben, die einen Porno-Abend bei Andy zeigt, bei dem auch Mr. Eddy/Dick Laurent und Renee anwesend sind. Auf einmal hören wir zwei laute knallartige Geräusche, die das Videoband akustisch untermalen. Sie nehmen jedoch die folgenden beiden Pistolenschüsse vorweg, mit denen der Mystery Man den am Boden liegenden Mr. Eddy/Dick Laurent endgültig ins Jenseits befördert. Der genialste Coup der Parallelmontage ist jedoch das Aneinanderfügen von Eingangs- und Schlusssequenz des Films. Nachdem Fred Dick Laurent beseitigt hat, fährt er mit Mr. Eddys Wagen, einem schwarzen Mercedes mit reflektierenden Scheiben und nur einem Nummernschild, das sich hinten befindet, zu seinem Haus und spricht in die Gegensprechanlage: »Dick Laurent is dead.« Es ist also möglich, das erste und letzte Bild der Filmrolle aneinanderzulegen, wie dies auch beim Möbiusband der Fall ist. Zum anderen fällt neben dem Gestaltungsmittel der Parallelmontage auch der exzessive Einsatz der Assoziationsmontage ins Gewicht. Natürlich evoziert zunächst einmal jeglicher Schnitt schon eine Assoziation, die eine innere Bilderreihe heraufbeschwört, ohne sie direkt auf die Leinwand zu projizieren. Im Unterschied dazu erzeugt die Assoziationsmontage bewusst eine Assoziationskette, indem sie selektiv bestimmte Handlungssequenzen aneinanderreihet und so eine gewisse logische Sukzession und Faktizität suggeriert. In *Lost Highway* fällt auf, dass die Bilder inhaltlich nicht chronologisch zusammengesetzt sind, sondern dass Freds/Petes Wahrnehmung bzw. Erinnerung die Aneinanderreihung bestimmt. Durch den geschickten Einsatz dieses Montagemittels werden die Zuschauer in ihrer Wahrnehmung in dem Maße manipuliert, dass sie nicht mehr unterscheiden können, welche Elemente des Gezeigten nun tatsächlich geschehen sind und welche den Schimären des Protagonisten entstammen. Dem nicht genug, denn der wahre Film wird nicht auf der Leinwand gezeigt, sondern muss vom Rezipienten selbst montiert werden – falls möglich. Dass dies im Falle von *Lost Highway* eine große Herausforderung, wenn nicht gar eine unlösbare Aufgabe darstellt, liegt nicht nur auf der Hand, sondern ist an mehreren Stellen bereits angeklungen. Dies gilt in besonderer Weise für den Moment der Verwandlung, als Fred zu Pete wird. Die anachronistische

Erzählstruktur wird durch eine phantastische Metamorphose, die sich über Zeit, Raum und Identität hinwegsetzt, komplettiert. Solche Handlungsstränge kommen im Märchen wie auch im Traum vor. Doch diese Pseudo-Gegenwelt, die uns eine heile Weltsicht vorgaukelt, negiert sich selbst, indem sie uns bald die Fragilität von Petes »Idyll« präsentiert. Die nun vorherrschende helle Farbgebung kulminiert in den kitschigen Traumlandschaften, die Pete in den für ihn glücklichsten Momenten mit Alice vor das geistige Auge rücken. Diese Impressionen intensiven Erlebens sind ebenso überzeichnet und von begrenzter Dauer wie Petes kurzes Glück mit Alice, die er dem mafiosen Mr. Eddy ausgespannt zu haben scheint. Aber diese weichgezeichneten Bilder, man denke nur an die überhöhte Darstellung des Liebesaktes vor dem Auto in der Wüste, dienen nur der scharfen Kontrastierung mit der anderen Realität: Die Sublimierung der Romantik dieser Szene löst sich in einem Crescendo schlagartig auf, wie übrigens Alice selbst, die auf Petes in wachsender Verzweiflung wiederholt geäußerten Worte »I want you« mit einem vernichtenden »You will never have me« returniert. Zurück bleibt ein verwirrter Fred, in den sich Pete durch diesen allmählichen Kontrollverlust zurückverwandelt hat. Hier laufen die beiden Stränge zusammen, denn in der Hütte wartet der Mystery Man, ein Freund von Dick Laurent und Alice, der Fred mit der Kamera einfängt. Er konfrontiert ihn mit einer anderen Realität, denn auf Freds Frage nach dem Verbleib von Alice antwortet er ihm: »Her name is not Alice. It is Renee. If she's told you her name was Alice, she is lying.«

Nur vordergründig vermag die Verwandlung Freds in Pete von einer Verbesserung zeugen. Auch Petes Zimmer im Elternhaus ist ein dunkles Echo der quasi lichtfreien Zone im Madisonschen Haus oder der Gefängniszelle. Auch er ist entgrenzt und lebt in einem Umfeld der Beziehungslosigkeit. Es findet keine direkte Kommunikation statt, seine Eltern und er tauschen nur sinnentleerte Phrasen aus und wissen ebenso wenig wie er selbst, wer er ist und was in jener mysteriösen Nacht, auf die oft angespielt wird, passiert ist. Kommunikation läuft meist auf indirekte, unpersönliche Weise über das Telefon ab. Natürlich kommt Pete beim weiblichen Geschlecht zunächst besser an als Fred. Seine Beziehung zu Sheila scheint für ihn zumindest in sexueller Hinsicht befriedigender abzulaufen als der eheliche Akt im Hause der

Madisons. Aber in verbal kommunikativer Sicht dringt auch Sheila nicht zu ihm durch, denn ihre Kontakte beschränken sich aufs Sexuelle; so beantwortet er ihre Frage »do you care about me?« mit sexuellen Handlungen. Pete wird durch die Transformation zu einem kompetenten, beliebten Draufgänger stilisiert, der einflussreiche, wenn auch kriminelle Freunde hat, allen voran den ihn protezierenden Mr. Eddy, ein Kontrast zum müden farblosen Fred wie er schärfer nicht sein könnte. Das Idyll, das in bunten Farben geschildert und mit lebhafter bis romantischer Musik unterlegt wird, wird also inhaltlich kontrapunktartig abgeschwächt, indem etwa die mit Fred konnotierte Dunkelheit immer wieder durch die Hintertür Einzug hält. Dadurch wird Petes vordergründige Virilität und Aktivität alsbald durch die Ereignisse, im Laufe derer er immer passiver und komplexbelasteter wird, konterkariert. Auch seine sexuelle Potenz ist nicht von Dauer, da er von Alices übermächtiger Sexualität überfordert ist und aus seinen Minderwertigkeitskomplexen heraus sehr schnell eine eifersüchtige Obsession entwickelt. In diesem Zusammenhang setzt Lynch gerne einen Spezialfall der Assoziationsmontage ein, die sogenannte metaphorische Montage. Dabei wird die filmische Erkenntnis nicht durch narrative Elemente vermittelt, sondern durch die symbolische Gegenüberstellung von Bildern.

2.2 Fahrgeräusche: Die Rolle der Filmmusik

»To me, jazz is the closest thing
to insanity that there is in music.«¹²

Die Filmmusik selbst ist äußerst kontrastreich, geht sie doch über die Funktion der bloßen Untermalung hinaus. Die Musik, v.a. die Texte der einzelnen Musikstücke, sind sinnstiftend. Einerseits segmentieren sie die Handlung in einzelne Abschnitte, sorgen andererseits aber auch für deren Weiterentwicklung. Im ersten Drittel des Films setzt Lynch völlig auf eine psychologische Geräuschkulisse. Freds langes Starren in den Spiegel oder in den leeren Raum, die Handlungsarmut und Zähigkeit, die das Eheleben von Fred und Renee charakterisieren,

12 Vgl. <http://www.geocities.com/~mikehartmann/de/index.html> vom 21. August 2003.

werden akustisch durch das Spiel mit der Kognition verstärkt. Leise, schwer einzuordnende, dumpfe Geräusche fesseln mehr als laute, sie bohren sich tiefer ins Bewusstsein ein und führen zu Verunsicherung. Das Haus der Madisons scheint mit einem Soundteppich ausgelegt, der in seiner dämpfenden Wirkung jegliches Gefühl schluckt. Dieser handlungsbegleitende Ton füllt nicht nur das Haus sondern kommt pointiert in den quälend langen Pausen der ohnehin spärlichen Kommunikation zwischen Renee und Fred zum Einsatz, wodurch ihre Entfremdung auf ein unerträgliches, beklemmendes Maß zugespitzt wird. Auch Fremdgeräusche wie das Klingeln des Telefons wirken verstörend. Die Sequenz des Telefonlätens, als Fred telefonisch überprüft, ob Renee tatsächlich zu Hause ist und liest, erscheint unendlich lange und reflektiert so die erwartungsvolle Haltung Freds, die schließlich, nach langen Sekunden des Wartens enttäuscht wird. Wieder andere Geräusche, wie Freds Saxophonspiel auf der Bühne wirken übermäßig verstärkt, was den Kontrast zur sonstigen dumpfen Stille verdeutlicht. So auch das Kaminfeuer im Wohnzimmer, dessen positive Konnotation von Wärme und Behaglichkeit durch die unnatürliche akustische Verstärkung zu einem glühenden Feuerball umgewertet wird und dadurch destruktiv wirkt. Es kann kein Zweifel bestehen: Die häusliche Idylle gibt es nicht, da die Symbole, die sonst Harmonie, Schutz und Geborgenheit vermitteln sollen, eindeutig negativ kodiert sind. Einen eklatanten Gegensatz dazu bietet die Szene; in der sich Pete und Alice das erste Mal begegnen. Lou Reeds »This magic moment« dient zwar als deren perfekte Untermalung, im Gesamtkontext betrachtet ironisiert sie jedoch diesen Moment der Verklärung und ist nur als illusionäre Brechung der Geschehnisse zu verstehen. Somit bringt der Song die Naivität Petes vollkommen zum Ausdruck. An anderer Stelle, als Pete vielleicht schon die Unmöglichkeit seiner Beziehung zu Alice erahnen kann, ist der Betrachter dank des Textes von Marilyn Mansons »Apple of Sodom« einen Schritt voraus.¹³ Alice hat das abendliche Date mit Pete gerade abgesagt, eine Parallelszene zum oben erwähnten erfolglosen Telefonanruf Freds – bei

13 Die biblischen Anklänge, die ein Gefühl des Sündenfalls evozieren, werden durch den warnenden Refrain »I've got something you can never eat« verstärkt.

beiden Szenen ist der Grund Mr. Eddy/Dick Laurent. Daraufhin trifft sich Pete, dieses Mal auf dem Motorrad fahrend, mit Sheila, einer Art Ersatzbefriedigung für Alice, was die Gestaltung der Sexszene auch deutlich macht. Der emotionale Zustand Petes/Freds klingt auch in anderen Songtexten an, so etwa in »I put a spell on you«, ein weiterer Manson-Song, der die Ereignisse in Andys Domizil musikalisch unterlegt. Auf der Leinwand wird Alice in pornographischer Aktion gezeigt, während sie sich selbst mit Andy oben im Haus amüsiert. Petes ohnehin schon geweckte Abwehrhaltung und Eifersucht auf Alices Leben wird durch diese Doppelung amplifiziert, der Songtext gewährt einen tiefen Einblick in seine Emotionen: »I put a spell on you, because you're mine, I can't stand the things that you do. No, no, no, I ain't lyin'. No. I don't care if you don't want me, 'cause I'm yours, yours, yours anyhow. Yeah, I'm yours, yours, yours. I love you. I love you. Yeah! Yeah! Yeah!« Der obsessive Charakter seiner Zuneigung könnte nicht pointierter zum Ausdruck gebracht werden. Wie das Interieur eines solchen Charakters ausgestattet ist, zeigt der folgende Blick auf eine mögliche Inspirationsquelle Lynchs.

3. Kurvenreiche Fahrt auf dem *Lost Highway*

3.1 M.C. Escher als Inspirationsquelle der filmischen Narrativik

»Die ganze räumliche Welt wird zu einem stets wechselnden
Konkav und Konvex-Film.«¹⁴

M.C. Escher und David Lynch haben als Künstler und Schöpfer von neuen Welten viele Gemeinsamkeiten. Zum einen sind beide schwer einer bestimmten Richtung oder Schule zuzuordnen, und zum anderen erweist sich eine erstaunliche Parallelität ihrer ästhetischen Themenfelder. Das labyrinthische Haus von Fred und Renee wirkt fast wie die filmische Übersetzung eines Escher-Gemäldes. Die häufigen Auf-, und Abblendungen und die starken Kontraste, die Lynch verwendet, sind ebenfalls Stilmittel eines Escher. Es ist von daher nicht abwegig, einen Vergleich dieser beiden Künstler zu unternehmen und zu untersuchen, inwieweit die Zweidimensionalität, die Escher schon immer auf dem Papier zu sprengen versuchte, in der Dreidimensionalität der Filme von Lynch ihr Korrelat gefunden hat. Das vielschichtige Werk Eschers lässt sich grob in vier Phasen gliedern. »Die Periode der Landschaften von 1922-1937«, »Die Periode der Metamorphosen von 1937-1945«, »Die Periode der Perspektive von 1946-1956« und »Die Periode der Annäherung an die Unendlichkeit von 1956-1970«.¹⁵ Die Durchdringung von verschiedenen Landschaften und unvereinbaren Welten, Verwandlungen und Simultanwelten, das Spiel mit Perspektiven und die Grenzen des Denkens und Darstellens auszuloten sind die immerwiederkehrenden Motive in Eschers Malerei. Alltägliche und bereits abgenutzte Denkmuster sollen dabei aufgebrochen und zur Disposition gestellt werden. Solche fundamentalen Begriffe wie oben und unten, innen und außen, rechts und links, nah und fern scheinen plötzlich relativ und austauschbar zu sein. Bei Escher entdeckt der Betrachter völlig neue Konstellationen zwischen Punkten, Flächen und Räumen, die Raumstrukturen formen und die zugleich fremde und doch durch-

14 M.C. Escher, in: B. Ernst: *Der Zauberspiegel des M.C. Escher*, Berlin 1986, S. 84.

15 Vgl. B. Ernst: *Escher*, S. 22f.

aus mögliche Welten heraufbeschwören. Die Frage nach Ursache und Wirkung wird hier virulent. In Eschers Werken dominieren dabei häufig starke Kontraste, und es ist vorwiegend der graphische Gegensatz von schwarz und weiß, der das Dualitätsprinzip seiner Gedankenwelt unterstützt. Die ungewohnte Umsetzung der Verschmelzung von Gegensätzen prägt sein Werk. Ebenso ist bei Lynch diese Vorliebe starker filmischer Kontraste und miteinander verflochtener Gegensätze zu erkennen. In *Lost Highway* ist dies vor allem auffällig in der Doppelung der Frauenfigur Renee als dem dunklen Motiv und Alice, als dessen helle Verwandlung und Spiegelung. Escher ist, ebenso wie Lynch, nicht einem somnambulen Surrealismus zuzuordnen, der reine Traumwelten erschafft. Zwar spielen die beiden mit der Ähnlichkeit ihrer Werke zu Träumen, sie sind aber beide eher Konstrukteure unmöglich scheinender Welten. Lynch sagt dazu: »Meine Filme können Träumen zwar ähnlich sein, aber sie haben einen Anker geworfen: [...] Meine Filme müssen immer genügend Hinweise, Schlüssel oder Erklärungen liefern, damit die Zuschauer sie verstehen können und zusammen mit mir im Film bleiben.«¹⁶ Lynch hat einen Weg gefunden mit Worten zu malen, dabei verbindet er die nonverbale Kunst der Malerei mit dem Medium des Films. Die Konsequenz dieser Radikalität ist sowohl bei Escher als auch bei Lynch ein intellektuelles Verwirrspiel mit Perspektiven und Dimensionen, das dem Rezipienten die Gewohnheit und Grenzen seiner Sinne vor Augen führt. Einen Perspektivwechsel, den ungewohnten Blick auf eine gewohnte Situation, möchte Lynch in seinen Werken erreichen. Er benutzt dazu oftmals das Mittel der »Grenzerfahrung«, die seine Protagonisten in *Lost Highway* durchleiden. Die Oberfläche einer gewöhnlichen Story – in *Lost Highway* ist es zunächst ein Ehedrama und ein vermeintlicher Mord – wird bei Lynch stets aufgebrochen und um eine ungewöhnliche Perspektive erweitert: in diesem Fall die Verwandlung Freds in Pete. Lynch sagt dazu: »Ich erkannte, dass man bei genauerem Hinsehen unter dieser Idylle immer rote Ameisen entdeckt.«¹⁷

16 M. Bodmer/M. Rothe: »Montage aus Gesprächen mit David Lynch: »Vorhänge reizen meine Neugier««, in: Filmbulletin 211 (1997), S. 33-36, hier S. 34.

17 Vgl. C. Rodley, Lynch, S. 197.

Die Ameisen aus Lynchs Kindheit begegnen uns fraprierenderweise auf dem von Escher gezeichneten Möbiusband wieder. Ähnlich diesen unendlich marschierenden Ameisen scheint sich auch die Handlung des Filmes in einer medialen Endlosschleife der Narrativik zu bewegen.

Abbildung 1: M.C. Escher: Möbiusband II, Holzstich, 1963



3.2 Narrative Geradlinigkeit und Gekrümmtheit am Beispiel des Möbiusbandes

»Dick Laurent is dead.«¹⁸

So lauten der erste und der letzte Satz des Filmes. Es wäre daher nahelegend, die Erzählstruktur des Filmes als eine zyklische zu beschreiben, wenn da nicht der seltsame Kreuzungspunkt der Verwandlung wäre, der sich nicht so einfach auflösen lässt. Eine solche paradoxe Kreisform, die sowohl Geradlinigkeit und Gekrümmtheit in sich vereint, existiert tatsächlich: Es ist die Form des Möbiusbandes,

18 Aus der Eröffnungssequenz des Filmes, von der Lynch behauptet sie selbst erlebt zu haben: »Eines Morgens wachte ich auf, weil es klingelte, ein Mann sagte durch die Sprechanlage, [...] »Dick Laurent ist tot.« [...] Ich kenne keinen Dick Laurent«. Vgl. C. Rodley: Lynch, S. 298.

welches nach dem Leipziger Astrophysiker August Ferdinand Möbius benannt wurde. Dieser suchte im 19. Jahrhundert nach einem Blatt Papier, das nicht zwei, sondern nur eine Seite hatte. Er fand es durch eine einfache Verdrehung. Wenn nun eine Figur – wie eben die Eschersche oder auch Lynchsche Ameise – auf diesem Streifen entlangläuft, berührt sie beide Seiten, ohne die Seite zu wechseln. Ein Punkt also, der sich auf einem Möbiusband bewegt, erscheint einem externen Beobachter, zuweilen auf der Innenseite, zuweilen auf der Außenseite, obwohl es weder Innenseite, noch Außenseite gibt. In der Zeitdimension des Films lässt sich darüberhinaus ein »Rollenswitch« zwischen »Selbstbeobachten und Selbstbeobachtetwerden« ausdifferenzieren.

Lost Highway ist ein schwer zugänglicher Film, der beispielsweise mit Douglas R. Hofstadters Buch über »Gödel, Escher, Bach« transparenter wird. In dieser Lesart erscheint *Lost Highway* als cineastischer Entwurf über Selbstbezüglichkeit und das endlos geflochtene Möbiusband. Hofstadter beschreibt in seinem Buch, wie die Künstler Escher und Bach, ein einziges Thema in zwei verschiedenen »Tonarten« durchspielen. Bach mittels der Fugenkomposition und Escher mit seinen bereits beschriebenen Bildern. »In einigen kann ein einzelnes Motiv auf verschiedenen Wirklichkeitsstufen auftreten. Was jedoch geschieht, wenn die Folge von Ebenen nicht linear verläuft, sondern ein Schleife bildet? Was ist dann Wirklichkeit und was Phantasie?«¹⁹ Auf die Grammatik des Filmes *Lost Highway* übertragen, bedeutet dies: Ist Fred/Pete real? Sind »beide« Figuren überhaupt mit den Begriffen real oder unreal zu fassen?

Dieses Paradoxon lässt sich laut Hofstadter mittels der Mathematik auflösen; und er bringt an dieser Stelle Gödel ins Spiel. Der nach ihm benannte Unvollständigkeitssatz lässt sich mit der sogenannten Epimenides- oder Lügner-Paradoxie erläutern. Epimenides war ein Kreter, der einen unsterblichen Satz aussprach: »Alle Kreter sind Lügner.« In dieser Lügenschleife sieht sich auch Fred/Pete gefangen, wenn er mit den vermeintlichen Lügen von Renee/Alice konfrontiert wird. Und diese Paradoxie stellt eine einstufige seltsame Schleife dar.

19 D.R. Hofstadter: Gödel, Escher, Bach. Ein endlos geflochtenes Band, Stuttgart 1985, S. 17.

Solche punktuelle Situationen auf dieser Lügenschleife sind oftmals gerade mit Musik verbunden. Gerade die inneren Kämpfe Freds/Pete spielen sich immer auf diversen Partys ab oder sind mit der jeweils charakteristischen Musik umrahmt. Einer Fuge J.S. Bachs ähnelnd, geht es also einstweilen darum, ein Thema soweit zu transponieren, dass es in der jeweils neuen Gestalt eine jeweils neue Interpretation ermöglicht, bis es schließlich wieder bei der anfänglichen Form, allerdings nun auf einer höheren Stufe angelangt ist.

Lost Highway ist demnach musikalisch Bach verpflichtet und optisch M.C. Escher, indem entweder die Illusion einer endlosen Bewegung entsteht (etwa durch das Möbiusband), oder indem »die selbstreflexive Substanz die Aufhebung von Abbild und Original erreicht, etwa in der zeichnenden Hand, die eine zeichnende Hand zeichnet, die eben jene zeichnende Hand zeichnet.«²⁰ Wie eine Reminiszenz an jenes berühmte Escher-Bild erscheint hier die Szene des Filmes, in welcher der Mystery Man Fred sein Handy reicht, damit Fred mit ihm in seinem Haus telefoniere. Wie ist das möglich?²¹

4. Schilder auf dem *Lost Highway*

4.1 Die Navigation durch den filmischen (T)Raum

»Die Kraft und die Schönheit des Kinos bestehen jedoch in der Möglichkeit, das zu erforschen, was wir nur in unserem tiefsten Innern kennen. Das geht über das Freud'sche Unbewusste hinaus, denn das Unbekannte kann auch außerhalb von uns liegen.«²²

Wie obige Analyse der Erzählstruktur von *Lost Highway* verdeutlichte, entfaltet sich die Filmhandlung zwar anachronistisch, verfügt aber dennoch über eine gewisse Linearität. Auch für das psychische Gebilde

20 G. Seeßlen: »Ein *endloses* geflochtenes Band. *Lost Highway* von David Lynch«, in: Filmbulletin 211 (1997), S. 21-32, hier S. 32.

21 Der Originaldialog im Film lautet: Fred: »How did you do that?« Mystery Man: »Ask me«. Vgl. D. Lynch/B. Gifford: *Lost Highway*, S. 26.

22 M. Bodmer/M. Rothe, *Montage*, S. 36.

des Traumes, so Jung²³ trifft diese »Kontinuität in der Diskontinuität« zu. Augenscheinlich liegt der Traum zunächst nicht in der Kontinuität der Entwicklung der Bewusstseinszustände, er droht stattdessen zum zufälligen Erlebnis zu werden, das nicht aus einer klar ersichtlichen, logischen und emotionalen Kontinuität des Erlebens hervorgeht.

Doch Jung zufolge fällt der Traum nicht vollständig aus dem bewussten Raster heraus, denn in ihm werden Ereignisse, Gedanken und Stimmungen der Vortage verarbeitet, so dass eine gewisse rückwärts-gewandte Kontinuität besteht. Gleichzeitig wirkt der Traum auch prospektiv, d.h. er hinterlässt Spuren im bewussten Geistesleben und sorgt so für mögliche Alternationen der Stimmung. Die sich selbst perpetuierenden Vor- und Rückblenden des Traumes reflektieren nicht nur die möbiusschleifenartige Erzählstruktur des Filmes, sondern erschweren auch die Deutung der Vorkommnisse auf der Leinwand. Letztlich ist nicht zu entscheiden, ob sich der ganze Film als Traum oder nur einzelne Sequenzen als traumähnlich begreifen lassen. Suggestiert die bisherige Analyse, den Großteil des Films als einen tranceähnlichen Bewusstseinszustand des Protagonisten zu verstehen, so ähnelt die Atmosphäre des Films dennoch der einer Dunstglocke. Zugegebenermaßen gibt es im Leben von Fred/Pete immer wieder luzide Momente, die sich alsbald wieder zu finsternen Phasen verdunkeln. Dieser changierende Aspekt zeigt zum einen die aktive Traumarbeit im Kopf des Protagonisten im Sinne einer Kompensationsleistung, zum anderen aber unterstreicht er dessen eskapistischen, ja selbstillusionären Aderlass.

Auch die Interpretation der Filmhandlung als Traum sollte dem Wechsel zwischen Wachzustand und Träumen Rechnung tragen. Denn das Geträumte ist zwar das Produkt intellektueller Anstrengung, also veritable Hirnarbeit, die Erinnerung daran, sofern sie überhaupt möglich ist, existiert nur partiell und in transformierter Version. Durch das selektive Einspeisen der geträumten Wahrnehmungen in den Bewusstseinskanal schaffen wir Intimität und Distanz zu uns selbst. Dennoch besteht, und das tritt in *Lost Highway* sehr deutlich zu Tage,

23 Vgl. C.G. Jung: »Die Bedeutung der Träume« in: L. Jung-Merker/E. Rief (Hg.), C.G. Jung: Gesammelte Werke Bd. 18, Olten/Freiburg 1981, S. 201-213.

eine ständige Interaktion zwischen Traum und Wirklichkeit. Dieser Austausch gleicht einem Teppich, dessen Fasern neu verwoben werden, wobei die »logische« Verknüpfung der im Traum auftretenden Personen, darin vorkommende Orte, die zeitliche Lokalisierung etc. in einer Art und Weise erfolgt, die Freud²⁴ als VERDICHTUNG bezeichnet: Diese Restrukturierung erfolgt quasi ohne begreifliche Zusammenhänge. So, jedenfalls, scheint es.

Bevor jedoch Funktion und Bedeutung einzelner wiederkehrender Symbole in den tranceartigen Zuständen des Protagonisten Fred/Pete analysiert werden, soll der zugrundeliegende psychoanalytische Unterbau kurz skizziert werden. Seit Sigmund Freud vor ungefähr 100 Jahren die Rolle des Unbewussten erstmals erkannt hat, gilt der Traum als Spiegel der Seele. Mehr noch als Freud stellt C.G. Jung die kompensatorische Leistung des Traums in den Vordergrund.²⁵ Besonders interessant für die Analyse von *Lost Highway* ist jedoch Jungs Beschreibung des Charakters der menschlichen Seele. Jung grenzt im Laufe seiner Untersuchungen der Struktur des Unbewussten die Begriffe Psyche und Seele voneinander ab. Im Unterschied zu Psyche²⁶ bezeichnet Seele einen bestimmten, abgegrenzten Funktionskomplex, den man am besten als eine »Persönlichkeit« charakterisieren könnte. Zu den gewöhnlichen Erscheinungen dieser Persönlichkeit gehören sowohl die Charakterverdoppelung als auch die Persönlichkeitsdissoziation²⁷. Diese Veranlagung ist zwar in jedem Menschen vorhanden, eine Pluralität von Persönlichkeiten ist jedoch in den seltensten Fällen manifest.

24 Vgl. S. Freud, *Die Traumdeutung*, Frankfurt/Main 1961.

25 Auf eine differenzierte Abgrenzung der unterschiedlichen Traumdeutungsansätze von Freud und Jung kann hier nicht näher eingegangen werden. Es sei nur erwähnt, dass die Ansicht Freuds, die Libido sei die einzige Quelle des Traumes, für Jung nur einen Sonderfall der Kompensationsleistung des Traumes darstellt.

26 Unter Psyche versteht Jung »die Gesamtheit aller psychischen Vorgänge, der bewussten sowohl wie der unbewussten.« C.G. Jung: *Typologie*, München 1990, S. 172.

27 Vgl. C.G. Jung: *Typologie*, S. 173: Jung geht hier noch genauer auf den Zusammenhang von Charakterspaltung und sozialer Einstellung ein, der für unsere Zwecke eine untergeordnete Rolle spielt.

Im Unterschied dazu ist die Charakterdoppelung ein Aspekt der Anpassung an soziale Normen, wonach der Mensch nicht immer (bewusst) individuell sondern kollektiv handelt. Demgemäß verhält er sich konform zu sozialen Konventionen, täuscht sich selbst und andere über seinen wirklichen Charakter. »Er [der Mensch] nimmt eine Maske vor, von der er weiß, dass sie einerseits seinen Absichten, andererseits den Ansprüchen und Meinungen seiner Umgebung entspricht, wobei bald das eine, bald das andere Moment überwiegt. Diese Maske, nämlich die ad hoc vorgenommene Einstellung, nenne ich Persona.«²⁸

Mit dieser Bezeichnung der äußeren Erscheinung eines Menschen mit dem Wort, das die Maske des antiken Schauspielers benennt, wird auch klar, warum Jung einem Satz Nietzsches (*Zur Genealogie der Moral*, Zweite Abhandlung, 1887) folgend den Traum als eine innere Bühne betrachtet, auf der sich ein Schauspiel entfaltet, dessen Autoren wir selber sind. Wir sind aber auch die Regisseure und Schauspieler dieses Spiels.²⁹ Dieser äußere Charakter, den Jung als Persona begrifflich fasst, wird durch die Anima, die Seele, komplettiert. Dabei handelt es sich nicht um das bloße Vervollständigen durch eine innere Einstellung, sondern die Jungsche Persona wird spiegelbildartig durch die Anima komplementär ergänzt. Persona und Anima sind also Schattenbilder, die menschliche Seele verfügt über einen Komplementärcharakter. Doch dem nicht genug: Diese spiegelbildliche Doppelung findet sich auch auf der Ebene des Unbewussten wieder: Nicht nur, dass sich Persona und Anima, das Außen und Innen, komplementär ergänzen, der Spiegelreflex bezieht sich auch auf den Geschlechtscharakter und ist in einem jeden Individuum angelegt. So hat jede Frau eine »männliche Seele«, die dann auch als *animus* bezeichnet wird, die weibliche Seele des Mannes dementsprechend als *anima*. Konkret bedeutet das, dass die *anima* das personifizierte Selbstbild der »weiblichen« Möglichkeiten und Erfahrungen des Mannes und somit einen Gegenentwurf zum »männlichen« Selbstbild der Persona darstellt. In *Lost Highway* finden wir diese spiegelnde Doppelung der menschlichen Seele so perfekt inszeniert vor, als wäre Jungs Typologie die

28 Vgl. ebd., S. 174.

29 Darum nennt Jung eine Deutung, die von dieser Einsicht ausgeht, die Deutung auf der Subjektstufe. Vgl. C.G. Jung: Traum und Traumdeutung, München 1990.

Lieblingslektüre von Lynch zur Entstehungszeit des Films gewesen. Dem dunklen Fred wird eine ebenso dunkle wie passive Anima – Renee ist nicht zufällig dunkelhaarig – an die Seite gestellt.

Wie aber lässt sich die Traumbedeutung ermitteln? Basierend auf den frühen Daten von Freud und Jung hat sich ein Kanon von sogenannten Traumsymbolen herausgebildet, von denen einige auch für *Lost Highway* fruchtbar gemacht werden können, allen voran die Symbolik des Hauses und der Fortbewegungsmittel.³⁰ Das Haus der Madisons spielt eine zentrale Rolle im Handlungsablauf des Films. Übereinstimmend wird das Haus in der einschlägigen Literatur als Symbol des Selbst bezeichnet. So erweckt Fred wann immer er im Haus umherläuft den Eindruck von Orientierungslosigkeit. Er verschwindet wiederholt in einem dunklen Gang, steigt eine Treppe hinauf, die auf einen roten Vorhang zuführt, in der Hoffnung Verborgenes zu entdecken. Jedenfalls ist die hochgradige Rekurrenz dieser Irrwege ein sicheres Indiz seiner Identitätssuche. Immer wieder führt Lynch uns die Szene des Treppenaufgangs vor Augen, der aller Voraussicht zum Schlafzimmer führt. Den einzelnen Räumen des Hauses kommt ohnehin besondere symbolische Bedeutung.

Der Keller ist zum Beispiel ein Symbol für den Triebbereich, unsere sexuellen wie auch aggressiven Impulse. Kein Wunder also, dass Freds Übungsraum, der zudem schalldicht ist, im Keller des Hauses ist.³¹ Freds Sexualität und stille, latente Aggressivität, die in seinem Unbewussten rumoren, lassen sich nicht externalisieren: Der schalldichte »Keller« lässt nichts nach außen dringen, worauf der psychische Druck stetig ansteigt. Interessanterweise scheint es sich bei diesem Übungsraum um denselben Raum zu handeln, der beim Hausbesuch der Polizisten als zweites Schlafzimmer bezeichnet wird. Paart man nun Freds problematische Sexualität mit der Symbolik des Saxophons, die zumeist die männliche Sexualität veranschaulicht,

30 Die folgenden Quellen bieten die Basis für die Beschreibung und Deutung der Traumsymbole: E. Aeppli: *Der Traum und seine Deutung*, Stuttgart 1967; H.B. Flöttmann: *Träume zeigen neue Wege*, Stuttgart 1998.

31 Die Geographie des Hauses bleibt allerdings unklar, was ein weiteres Indiz dafür sein könnte, dass Fred sich in seinem Selbst nicht zurechtfindet.

lassen sich weitere Analogien zwischen dem Sinnbild des Kellers, des Schlafzimmers und des Musikinstruments ziehen. Spielt der sonst so introvertierte Fred auf seinem Saxophon wirkt er seltsam verändert: Er scheint aus sich herauszugehen, doch gemessen an der Wirkung auf seine Frau, die beträchtliches Desinteresse an seinem Spiel zeigt – einmal verlässt sie den Club mit Andy, ein anderes Mal geht sie erst gar nicht mit – symbolisiert das Saxophon wohl eher die gestörte Kommunikation der Ehepartner als ein erfolgreiches Ventil für männliche Sexualität. Das wird auch dadurch verdeutlicht, dass erfüllende sexuelle Handlungen gerade nicht im eigenen Schlafzimmer, sondern außerhalb des Hauses stattfinden, sei es im Auto oder im Hotelzimmer und – von besonderer Brisanz – im Lost Highway Hotel.

Die oben beschriebene Symbolik des Hauses und seiner Räume erfährt eine Amplifikation in Gestalt der dort herrschenden Lichtverhältnisse. Das dominierende Dunkel fungiert selbst als Symbol für das Unbewusste, was den Somnambulismus, mit dem Fred durch die Nacht des Hauses schleicht, aufs Trefflichste beschreibt. Aber auch sein Gegenpart die Helligkeit, die für das Bewusstsein steht, leuchtet hin und wieder im Dunkel des Hauses auf. Doch die spärlichen Lichtquellen sind in der Mehrzahl artifiziell. Selbst die Fenster scheinen das Sonnenlicht von draußen zu reflektieren statt zu brechen, was das gestörte Verhältnis Freds zu seiner Außenwelt indiziert. Die wenigen Lampen sorgen für eine punktuelle Akzentuierung während natürliche Lichtquellen wie das Kaminfeuer und die Zigarettenglut, die am Anfang des Films das erste Licht auf den Protagonisten wirft, akustisch verfremdet werden. Diese erdrückende Omnipräsenz des dunklen Unbewussten und seiner Zwänge überschattet allmählich Freds ganzes Leben und macht ihn wahnsinnig.

Weiterhin spielt das Feuer eine wichtige Rolle unter den Traumsymbolen. Als Wandlungssymbol steht es für große seelische Gewalten, die meist einen destruktiven, wenn nicht sogar selbst zerstörerischen Verlauf nehmen. Behandelt der Traum gar einen Brand im Dachgeschoß, so ist die Analogie zu schweren geistigen Störungen naheliegend. Eine Variation des Madisonschen Hauses ist die Hütte in der Wüste, bei welcher der Dachstuhl in Brand geraten ist und die außer den Sofas der Madisons nichts enthält. Die Hütte ist eine

veritable Kopfgeburt Freds, die eben darum auch den Mystery Man beherbergt und am Schluss Alice Asyl gewährt.

Die Tatsache, dass sich Fred mental sehr beengt und angegriffen fühlt, wird auch dann deutlich, als die Polizisten nach dem Auftauchen der Videobänder sein Haus durchsuchen. Ein Polizist steigt auf das Dach des Hauses und wirft einen Blick nach innen, eine Sache, die Fred nicht goutiert. Es liegt auf der Hand, dass er sich beobachtet fühlt.³² Eine auch nur potentielle Introspektion seines Seelenlebens erfährt er als quasi existenzielle Bedrohung. Dem nicht genug: Da es sich bei den Polizisten um Autoritätspersonen handelt, die das Über-Ich repräsentieren könnten, fühlt sich Fred wohl doppelt kontrolliert und seines Schutzes beraubt. Das zeigt sich deutlich in der Szene, in welcher die Dachfenster, die sich anscheinend über dem Bett befinden und eine angenehme Lichtquelle sein könnten, als zudringlich empfunden werden. Überhaupt ist das Schlafzimmer bei Lichte betrachtet kaum wiederzuerkennen. Wird es bei Dunkelheit als gefährlicher Ort empfunden, wirkt es bei Helligkeit eher kalt als riskant. Das lässt sich vom dunklen Zimmer Petes nicht behaupten, das kalte Licht seiner Deckenleuchte, die an die Lampe der Gefängniszelle erinnert, zieht allerlei Ungeziefer an. Es wimmelt nur so von Insekten, die seinen Gemütszustand illustrieren. Auch sie können für (sexuell kodierte) Zudringlichkeit stehen. Das massenhafte Auftreten von Insekten ist als Gefahrensymbol zu werten, andererseits auch als Zeichen des angegriffenen Nervensystems. Die rastlosen Ameisen aus Eschers Zeichnung des Möbiusbandes scheinen in Petes Nervenbahnen gekrochen zu sein. Und so spiegelt auch das Verhalten Petes, der gerade von Alice einen Korb für das abendliche Date erhalten hat, diesen Angriff auf das Nervensystem wider, einen Übergriff, den man im wahrsten Sinne des Wortes im Kopf nicht aushalten kann.

Die deutlichste und konkreteste Warnung geht jedoch von der Spinne aus, die sich langsam an der Wand von Petes Zimmer hinaufbewegt und in Großaufnahme gezeigt wird. Hier setzt Lynch auf das Spiel der Effekte von hochgradig stereotypen Symbolen. Die Spinne ist ein archetypisches, mythologisiertes Angstsymbol, das immer wieder bemüht wird. Fast immer bringt die Spinne Verderben, zieht an den

32 Das Haus der Madisons liegt zudem noch unterhalb der Sternwarte.

Fäden des Schicksals wie die Dämonin einer unergründlich fremden Welt. Als tiefenpsychologisches Traumsymbol drückt sie vorbewußte Inhalte aus, sozusagen ein Dämmern dessen, was einem als Schicksal begegnen könnte. Und natürlich symbolisiert Arachne die Abgründe der weiblichen Seele, der man ins Netz gehen kann. In diesem Fall ist das Schicksal des jungen Pete durch diese Spinne besiegelt, die teuflische, obwohl blonde Alice hat ihn schon vollkommen umgarnt.

Da verspricht auch Petes stürmische Fahrt auf dem Motorrad keine Besserung, die unmittelbar auf diese insektenreiche Szene folgt und geradewegs zur nächsten Sexszene im Hotel führt.³³ Der todbringende Schwan überblickt das Geschehen, wodurch sich die Anzeichen des imminents Kulminationspunktes verdichten. Der Übergang zum nächsten Entwicklungsstadium in Freds/Petes schleichendem Zerfall wird durch das Motorrad als Schwellensymbol eingeläutet. Das Motorrad ist ein Zeichen für stürmische Individualität, die jedoch von Pete nicht einmal im Ansatz erreicht wird.³⁴ Im sonst sehr von hochmotorisierten Automobilen dominierten Werkstatt- bzw. Halbweltmilieu, in dem sich Fred/Pete bewegen, kann diese exzeptionelle Fahrt auf dem Motorrad höchstens als gewagter Schritt, als Versuch der Individuation, gewertet werden. Die schnellen, sehr gepflegten Autos im Film repräsentieren das Äußere des Fahrers sowie seine geistig-seelische und körperliche Potenz. Die Fahrt mit dem Auto veranschaulicht allerdings auch den Lebensweg bzw. die Lebensbewältigung. Dabei ist es entscheidend, ob man das Auto selbst lenkt oder ob man als Beifahrer oder gar auf dem Rücksitz des Autos mitfährt. Es fällt auf, dass Fred eigentlich immer selbst fährt, während Pete zwei Mal gefahren wird. Einmal überläßt er Mr. Eddy das Steuer, ein weiteres Mal fährt er im Bus zum Haus von Andy, wo Alice auf ihn wartet. Beim ersten Fall verläuft die Fahrt auch sehr rasant, Mr. Eddy

33 Statt der begehrten Alice projiziert Pete nun seine Wünsche auf Sheila, sein Blick geht folglich auch an Sheila vorbei direkt in die Kamera, in die er nach links unten wie in einen Spiegel blickt.

34 Freds Ventil ist sein Job als Musiker. Es ist auch kein Zufall, dass Lynch ihn das Saxophon, dem ein verrucht-sinnliches Konnotat anhaftet, spielen lässt. Das ist der einzige Moment, in dem der sonst introvertierte Melancholiker einen aktiven Part übernimmt. Doch diese Ausbruchsversuche sind nur von kurzer Dauer und zum Scheitern verurteilt.

demonstriert sehr deutlich seine Überlegenheit und Macht. Und im menschenleeren Bus wird Petes einsetzender Kontrollverlust betont, der Bus steht zwar für Zuverlässigkeit, doch scheint Petes Kontakt zur Außenwelt gestört, denn er sieht nur sich selbst im Spiegelbild der Scheibe. Alle Arten von Fortbewegungsmitteln dienen *per definitionem* der Überbrückung von Distanzen und fungieren somit als Schwellensymbole. In der klassischen Definition wird so die Überleitung von einer Traumphase in den wachen Zustand bewerkstelligt. In *Lost Highway* wird damit eher dem Auto als Sexuelsymbol bzw. das Springen auf der Zeitachse bzw. einigende Verbindung von Handlungssegmenten Rechnung getragen. Das Auto hat demnach zum einen handlungsbefördernde Wirkung und transportiert so die Handlung durch das Dahingleiten im Auto weiter. Zum anderen symbolisiert es die fehlende Verankerung von Fred/Pete in sich selbst sowie in der ihn umgebenden Gesellschaft.

4.2 Der Blick in den Spiegel

»People are going to have to get used to different types of focus.«³⁵

Zum einen ist das Spiegelmotiv ein bedeutender Topos in der Literatur, zum anderen aber auch ein signifikantes Traumsymbol. Die Redewendung »der Spiegel der Wahrheit« verweist bereits auf seine wesentlichste Bedeutung: der Spiegel dient der Wahrheitsfindung, Reflektieren heißt, nachdenken, vor allem über sich selbst. Der Blick in den Spiegel heißt auch sich selbst erkennen, seine Stärken und Schwächen sehen, sein Wirken auf andere wahrzunehmen.³⁶ Auch Aepli³⁷ argumentiert dahingehend, dass das häufige Vorkommen des Spiegels auf die Suche des Träumers nach sich selbst hindeutet; so versinnbildliche der Spiegel den Intellekt, der das Zerrbild des Selbst wieder zurecht rücken und somit die eigene Identität wiederherstellen solle.

35 Vgl. <http://www.geocities.com/~mikehartmann/de/index.html> vom 21. August 2003.

36 Vgl. H.B. Flöttmann: *Träume*, S. 182.

37 Vgl. E. Aepli: *Traum*, S. 332.

Der Spiegel als Symbol von Erkenntnis weist eine lange Tradition auf, die früh in Innenperspektive und Außenperspektive differenziert.³⁸ So unterscheidet Augustinus in seiner Theorie des Sehens zwischen dem Bild im Auge und dem in der Seele. Während letztere ein Bild aktiv formt, ist das Sinnesorgan ein bloßer Reflektor, der die Bilder der Seele passiv widerspiegelt und sie auch nicht festhalten kann. Somit erfährt das Auge die Charakterisierung eines toten, stofflichen Spiegels. Die Maxime »das Auge als Spiegel der Seele« beruht auf ebendiesem Verständnis. Besteht eine Harmonie im Sinne eines ausgesöhnten Innen und Außen, ist das Auge klar, daher gilt das ungetrübte Auge als Metapher der Wahrheit. Mit der neuzeitlichen Entwicklung der Individualität erhält der Spiegel natürlich zusätzliche Signifikanz, welche die bei Augustinus angedeutete Zweiteilung in Innen und Außen um eine weitere Dimension verschärft: die Kluft zwischen dem inneren Raum als persönlichem Refugium und dem äußeren, sozialen Eingebundensein. Durch dieses neue Verständnis von Individualität und Selbst kommt es zum Auseinanderfallen eines »wahren« Ichs und seiner gesellschaftlichen Rollen. Der Blick in den Spiegel ist somit ein domestizierter Blick, der sich den Spielregeln gesellschaftlich geregelter Selbstbeziehung unterwirft und die Innerlichkeit als Zufluchtsort des ganzheitlichen Menschen als Utopie hinter sich lässt.³⁹ Die Entfremdung des Menschen von sich selbst könnte nicht pointierter dargestellt werden als in *Lost Highway*. Die idealistische Sicht des Menschen als einem Ganzen bestehend aus komplementären Hälften wird durch die Persönlichkeitsdissoziation Freds/Petes und die daraus resultierende Doppelung auf drastische Weise zugespitzt. Der Blick in den Spiegel liefert keine Antworten mehr, er wirft lediglich viele neue Fragen auf.

Somit wird der Spiegel in *Lost Highway* zu einer doppelten Gefahr. Zum einen zeigt der verzweifelt fragende Blick Freds in den häuslichen Spiegel, dass es längst zu einer Entgrenzung von ihm und der Welt gekommen ist. Er kann nicht einmal zu sich selbst eine Verbindung herstellen, es sei denn in die Abgründe seiner Seele. So ist denn auch

38 Vgl. E. Peez: Die Macht der Spiegel. Das Spiegelmotiv in Literatur und Ästhetik des Zeitalters von Klassik und Romantik, Frankfurt/Main 1989.

39 Vgl. L. Trilling: Sincerity and Authenticity, London 1972.

eher der Mystery Man als Reflex seiner selbst zu sehen als das Bild, das Fred im Spiegel erhält, mit dem er aber nichts anzufangen weiß. Im Gegensatz dazu konvertieren andere Flächen, wie die Fensterscheibe oder das Busfenster, zu unfreiwilligen Spiegelflächen, die den Protagonisten nachgerade zur Reflexion zwingen wollen. Die Spiegelsymbolik ist in *Lost Highway* auch in anderer Hinsicht von Bedeutung, nämlich im Motiv der Spiegelung in den Augen des Geliebten. Dabei vereint der Spiegel gleich zwei Reflexe: Ein jeder sieht sich selbst und seine Augen spiegeln das Innere wider; der jeweils andere beschaut in den Augen des Geliebten sich selbst in einem Spiegel. Eines Nachts sieht Fred, nachdem er sich im Schlaf gewälzt hat, im Gesicht von Renee den Mystery Man als Reflex seiner selbst. Letzterer verkörpert die dunkle Seite seiner Seele, die Abgründe des Spießers. Auch der Bourgeois begehrt die Orgie, trotz oder gerade wegen seiner Entgrenztheit von sich Selbst, die ihm in seiner Ich-Auflösung durch Anpassung widerfährt. An anderer Stelle soll der Blick in die Augen Renees wieder zu einem komplettierenden Reflex führen, doch interessanterweise ist in ihren abgeschirmten Augen nichts zu entdecken, so sehr sich Fred auch bemüht, darin zu lesen, bevor sie den Liebesakt vollziehen. Der Blick bleibt ohne Reflex, statt dessen scheint Fred in die Kamera zu blicken, die ihn von rechts unterhalb des Bettes aufnimmt. Dies ist eine Parallele zu oben erwähnter Sexszene von Pete und Sheila, wo der Blick in die Augen auch nicht stattfindet und die Kamera die Verbindungslosigkeit einfängt.

Eine weitere Schlüsselszene, in der die Spiegelsymbolik im Film zum Einsatz kommt, ist auch ein entscheidender Moment im Leben des jungen Pete. Er fährt gerade im Bus zu Andys Haus, wo Alice auf ihn wartet. Pete sind längst Zweifel an seiner *Liaison dangereuse* gekommen. Die Kamera wandert hier von Petes seitlichem Spiegelprofil im Busfenster zu Pete selbst. Dieser verkehrte Blickwinkel erlaubt einen tiefen Einblick in seinen seelischen Zustand: sein Spiegelbild ist realer als er selbst. Interessanterweise ist er wiederum im Profil aufgenommen, was das janusköpfige Wesen seiner Existenz⁴⁰ verdeutlicht.

40 Dies zeigt sich auch an der Wunde, die Fred/Pete kurz vor bzw. kurz nach der Metamorphose haben; während Fred einen roten Fleck auf der linken Stirnseite trägt, ist dieser bei Pete auf der rechten.

Der einzig positive Kontext des Spiegelmotivs ist die erste Begegnung von Alice und Pete. In dieser Szene, die in der Werkstatt, einem Ort der Kreativität, stattfindet, herrscht eine helle Klarheit, die einen direkten Blick in die Augen zulässt. Die Magie des Spiegels wird auf musikalischer Ebene mit Lou Reeds »This magic moment« perfekt unterlegt. Und schließlich fungiert der Spiegel auch als ein Art visueller Metapher. Während Mr. Eddys rasanter Fahrt auf dem Highway sitzt Pete auf dem Beifahrersitz. Mehrmals wirft Mr. Eddy einen Blick in den Rückspiegel, mehrmals dreht Pete sich um. Diese Retrospektive führt zu interessanten Beobachtungen, denn bald scheint das nachfolgende Auto ohne Fahrer, bald scheint der Fahrer an Fred zu erinnern. Petes Blick zurück in die Vergangenheit scheint ebenso wenig zu gelingen wie Mr. Eddys Versuch herauszubekommen, wer ihm da eigentlich auf den Fersen ist. Der Blick zurück wirft seine Schatten auf die Zukunft voraus.

4.3 Visuelle Metaphern als Zeichen der Wahrheit?

»I like making films because
I like to go into another world.
I like to get lost into another world.«⁴¹

In einem Film, der die Wahrnehmung der Zuschauer in dem Maße manipuliert wie es David Lynch in *Lost Highway* perfektioniert hat, spielt das Auge als Sinnesorgan eine zentrale Rolle. Dem Auge wie auch anderen visuellen Metaphern muss also besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Unter dem Begriff »visuelle Metapher« soll hier der symbolische Einsatz filmischer Mittel, wie beispielsweise Kameras, Filmausschnitte oder Bilder, verstanden werden, quasi ein Film im Film. In den folgenden Ausführungen soll nun zuerst die Rolle des Auges deutlich herausgestellt werden. Im zweiten Teil soll anhand anderer visueller Metaphern eine mögliche Deutung der Geschehnisse auf der Leinwand erfolgen.

Das Auge wird in zahlreichen Szenen fokussiert dargestellt. Dies ist vor allem in derjenigen Handlungssequenz der Fall, in deren Mit-

41 Vgl. <http://www.geocities.com/~mikehartmann/de/index.html> vom 21. August 2003.

telpunkt Pete und Alice stehen. Mittels einer filmischen Synekdoche⁴² wird zunächst das Auge von Alice gezeigt als sie mit Pete telefoniert, um eine weitere Verabredung zu vereinbaren. Erst langsam gleitet die Kamera über ihr Gesicht zu ihrem Mund hinab. Im Kontrast dazu wird in der Parallelszene, als sie wieder telefonieren, ausschließlich ihr Mund gezeigt. Bringt man beide Szenen in den Gesamtkontext der Filmsemantik, lässt sich ableiten, dass Petes selektive Wahrnehmung auch visuell fragmentarisiert wird, indem zwei Bereiche von Alices Gesicht hervorgehoben werden. Als sie das Date absagt, wird nur ihr Mund gezeigt, sie verweigert ihm also einen tieferen Einblick in ihre Beweggründe. Beim zweiten Anruf aber fokussiert die Kamera ihre Augen, sie stellt eine oberflächliche Verbindlichkeit her; dadurch aber, dass sie nicht auf den Augen verweilt sondern zum Mund weiter wandert, wird diese Intimität konterkariert: dieser Mund war schon einmal die Quelle von Unwahrheit. Abgesehen von der Bedeutung des Auges spielen Videobänder bzw. die Videokamera als visuellen Metaphern eine wichtige Rolle. Sie dürften als Wahrnehmungsregulativ wenn nicht gar als Wahrheitsinstanz gelten. Nehmen wir die Filmhandlung im Grunde einzig und allein aus der Sicht des gespaltenen und womöglich auch doppelzüngigen Protagonisten Fred/Pete wahr, liefern uns die Videobänder die Möglichkeit der kontrastiven Wahrnehmungsperspektive. Diese Videobänder verbreiten eine frostige, zutiefst verunsichernde Leere seitens des Zuschauers. Ein unsichtbarer Dritter scheint im Haus der Madisons sein Unwesen zu treiben; wie ein ungebetener Gast scheint er vielmehr dort zu residieren. Allerdings zeigen die Videoaufnahmen zunächst nur das, was wir ohnehin wissen: die Sterilität des Hauses. Doch auf den späteren Bändern bekommen wir – wenn auch nur andeutungsweise – den Mord an Renee zu sehen. Wir können eigentlich gar nicht sicher sein, ob er tatsächlich passiert ist. Unser vages Wissen basiert nur auf den Aufnahmen und der verworrenen Geschichte, die sich Fred zurecht-konstruiert.

Diese Videobänder sind wohl das filmische Produkt des Mystery Man. Folgen wir der Annahme, dass dieser die Abgründe der Seele Freds repräsentiert, können wir zumindest ableiten, dass das Gezeigte

42 Vgl. J. Monaco: Film, S. 168.

die Ereignisse aus der Sicht von Fred/Pete relativiert, wenn nicht sogar seine traumhafte Lügenwelt dekonstruiert. Die Videoaufnahmen sind frei von der selbstillusionären narrativen Ausgestaltung Freds. In dieser bereinigten, essentiellen Version lassen sich die Gegebenheiten häppchenweise auf Folgendes reduzieren. Das erste Tape stellt die akzeptable Fassade des Madisonschen Heimes dar, in dem es zwar unter der Oberfläche gewaltig rumort, wovon aber (noch) nichts nach außen dringt. Auf der nächsten Kassette werden das Wohnzimmer, insbesondere aber die Sofas gefilmt, einem sozialen Ort der domestischen Kommunikation, wo indes eine unerträgliche Leere herrscht, die mit der leidenschaftslosen Indifferenz des Ehelebens einhergeht. Die Madisons reagieren schockiert und verständnislos, als sie auf eben jenem Sofa sitzend mit dieser Gefühlskälte auf den Videobändern konfrontiert werden. Der Verdacht eines Voyeurs wird allerdings durch die dritte Kassette *ad absurdum* geführt, welche die beiden friedlich schlummernd im Schlafzimmer zeigt. Nichtsdestotrotz sprechen die beiden Cops das heikle Thema »Schlafzimmer« mehrere Male an. Sie wollen peinlichst genau wissen, ob Fred und Renee auch beide in diesem Schlafzimmer schlafen und ob es vielleicht noch ein weiteres Schlafzimmer gebe. Bezeichnenderweise findet Fred selbst das dritte Tape im Wohnzimmer, während Renee die anderen beiden vor der Tür fand. Es zeigt den Aufgang zum Schlafzimmer und stoppt abrupt, wie auch seine Erinnerung. Der nächste Ausschnitt aus dem Video zeigt dann Fred, wie er über die blutende Renee gebeugt ist, seine Hände sind ebenso blutverschmiert. Wir können erahnen, dass er sie aus Eifersucht umgebracht hat. Auch der nächste Mord in Freds Leben wird auf der Videokamera festgehalten. Dieses Mal aber wissen wir bereits, dass dieser Mord noch geschehen wird, das wird uns ja eingangs schon durch die Sprechanlage mitgeteilt. Aber auch da haben wir ein Korrektiv, das uns mit Zweifel erfüllt: Andy, ein Freund von Dick Laurent, weiß noch gar nichts von seinem Tod, d.h. auch hier können wir uns nicht sicher sein, ob es sich nur um ein Wunschdenken seitens Fred handelt, weil er seine Rachegelüste befriedigen will. Ein weiteres Indiz dafür ist die tatkräftige Mithilfe des Mystery Man, der Fred im entscheidenden Moment das Messer unterschiebt. Es ist auch der Mystery Man, der Mr. Eddy/Dick Laurent nicht nur den Grund für

seine Ermordung zeigt, sondern auch sein Vollstrecker wird. Seine Videoaufnahmen zeigen Mr. Eddy/Dick Laurent in Begleitung von Renee auf einer orgiastischen Party im Hause von Andy. Abschließend soll noch auf zwei weitere visuelle Metaphern kurz eingegangen werden. Als die Polizisten das Haus des ermordeten Andy durchsuchen, stoßen sie auf ein Photo, das drei Personen darstellt: Dick Laurent, Renee und Andy selbst. Das ist die Wahrnehmung der Cops, die wir als Zuschauer teilen sollen. Pete nimmt jedoch vier Personen auf dem Bild wahr: neben den beiden Männern befinden sich auch zwei Frauen, Renee und Alice auf dem Bild. In der gleichen Szenerie betrachtet Pete mit Entsetzen den pornographischen Film unter der Mitwirkung von Alice, die schonungslos den letzten Rest seines Idylls zerstört. Auch hier fungieren diese Darstellungen auf der Videoleinwand als Korrektiv der idealisierten Sicht, mit der Pete Alice anfangs betrachtet hat; sie offerieren also ein objektivierteres Bild der Ereignisse.

Die Rolle des Videos als Wahrheitsinstanz ist natürlich auch differenziert zu betrachten. Vor allem im letzten Drittel des Films wird die Aussagekraft durch die Ko-Präsenz des Videos und des Mystery Man geschwächt. Dadurch dass alle an einem Ort vereint sind, fließen die verschiedenen Instanzen ineinander. Der Mystery Man verschwindet ebenso wie Alice. Neben der Präsentation der Quintessenz der Ereignisse, bietet das Video eine Art Außenperspektive der Filmhandlung und fungiert so als Meta-Ebene, die einen referentiellen Anknüpfungspunkt darstellt, wenn es um die Lokalisierung der Identität Freds/Petes geht. Die Selbstreferentialität, die durch den Einsatz dieser visuellen Metaphern generiert wird, verweist auf den Vermittlungscharakter des Films und wirft die Frage nach der Authentizität von Filmen überhaupt auf. Ist es möglich, die Wahrheit bzw. Realität in der Traumindustrie Film darzustellen? Sollte es in *Lost Highway* eine Wahrnehmungsperspektive geben, die mehr als die anderen auf eine authentische Darstellung der Dinge achtet, dann kommt diese Rolle ironischerweise den Videokameras, ganz allgemein betrachtet jeglichen Schwarzweißbildern zu. Die Wahrheit, die vielleicht auf diese Weise ans Licht kommt, sollte für Fred/Pete eine Möglichkeit zur Flucht aus der Selbstlüge sein.

5. Geisterfahrer auf der Überholspur? Der Blick in den Rückspiegel

5.1 Erinnerung und (Selbst-)Wahrnehmung: Erinnerungskonzepte

»Eine akkurate Erinnerung an die Vergangenheit würde wahrscheinlich in die Depression führen.«⁴³

In *Lost Highway* erklärt Fred den beiden Polizisten, warum er keine Videokamera habe. Er sagt, er erinnere sich gerne auf seine Art: So wie er die Dinge in Erinnerung habe, und nicht so, wie sie sich ereigneten. Dies bedeutet, dass eine »Fiktion des Ich« wesentlich wahrhaftiger für einen selbst sein kann, als die reine Tatsachenwahrheit. Bis zu einem gewissen Grad kann man – nach dieser These – jemandem seine Erinnerungen stehlen, indem man sein Leben einfach abfilmt. Lynch selbst sagt zu diesem Thema:

»Ich dachte etwa an Kindheitserinnerungen. Sie werden zu ganz besonderen Erinnerungen. Wenn Ihnen jemand nun ein Video von einem bestimmten Moment zeigte, den Sie mit sich herumtragen und an den Sie sich erinnern, würde es Sie vermutlich fast umbringen, denn es wäre so profan, es würde nur die Oberfläche des Ereignisses einfangen. Sie haben so viel hinzugefügt, dass es das Video zu einer Lüge macht und Ihre Erinnerung viel wahrhaftiger ist.«⁴⁴

Die geheimnisvollen und anonymen Videotapes, die Fred und Renee immer wieder vor ihrer Haustüre finden, funktionieren demnach als visuelle Metaphern für das Erinnerungsvermögen und als eine Art Tatsachenwahrheit. Was Fred und Renee hier zu sehen bekommen sind die kalten und unpoetischen Aufzeichnungen einer/ihrer völlig sinnentleerten Beziehung, die man als die »nackte Wahrheit« bezeichnen könnte. Das Erinnern (an die »Tatsachenwahrheit« selbst) funktioniert aber anders. »Gemeinhin ist Erinnern freilich defizitär: voller Lücken und Brüche, geführt von Interpretationen, die ihm die Gegenwart

43 C. Rodley: Lynch, S. 28.

44 M. Bodmer/M. Rothe: Montage, S. 34.

diktiert und die Vergangenheit, wenn nicht verfälschen, so doch verändern.«⁴⁵ In einer Art autobiographischen Retrospektive spult der sich Erinnernde einzelne Szenen seines Lebens vor und zurück, er schneidet sich wie ein Regisseur sein Leben zurecht und fügt eventuell Szenen im nachhinein ein. Freds Versuch, sich an den »Mord« an seiner Frau zu erinnern scheitert und sein Kopf schmerzt bei dem Versuch sich zu erinnern. Er hat diese Stelle seines Lebens zensiert und aus seinem »Film« geschnitten. Dieses Phänomen an sich ist kein ungewöhnliches: Unser aller Vergessen ist alltäglich und setzt bereits beim Vergessen der kurz nach dem Aufwachen verschwundenen und doch das Bewusstsein des Menschen maßgeblich bestimmenden Träume ein. Eine Einschränkung des Gedächtnisses erfährt die Leistung des Gedächtnisses überdies durch eben die vorhin beschriebene, natürliche Zensur, die den Menschen vergessen lässt, was ihm unangenehm ist. In diese Lücken des Gedächtnisses kann so die Einbildungskraft eintreten. Denn da, wo die mimetische Kraft des Gedächtnisses versagt, tut sich ein effektiver Spielraum für die Phantasie auf. Seit Platon wird die Einbildungskraft zur Quelle des Denkens, denn ohne Imagination, die Fähigkeit der Einbildungskraft, ist Denken gar nicht möglich. »Die Imagination ist also Funktion des Gedächtnisses, der Retention dessen, was sich ihm eingearbeitet hat, oder sie produziert, dann nämlich, wenn sie die Phantasmen wiederbearbeitet, die sich ihr darbieten, und so hat man ihr seit der Antike den Namen »Phantasie« gegeben.«⁴⁶

Die Bedeutungen der Worte »Phantasie« und »Imagination« reichen dabei von Abbildung als »mentalem Bild«, bis zur Einbildung als »Erfindung« oder gar als »Illusion«. Der platonische Begriff der *phantasia* meint dabei sowohl die wahrheitsgemäße Abbildung als auch die illusorische Erscheinung. Die Erinnerung entwirft folglich eine Gegenwart, die sich immer in den Spuren der Vergangenheit bewegt. »Ich erinnere mich. Dann erinnere ich mich nicht nur einer Vergangenheit,

45 M. Theunissen, Reichweite und Grenzen der Erinnerung, Tübingen 2001, S.17.

46 H. Friese: »Bilder der Erinnerung«, in: M. Neumann (Hg.), Erzählte Identitäten. Ein interdisziplinäres Symposium, München 2000, S. 187-201, hier S. 200.

sondern auch meiner immer offenen Möglichkeit.«⁴⁷ Diese Imaginationskraft ist folglich nicht bloßer Lückenfüller für eine fortlaufende Geschichte, sondern ein ästhetischer Prozess. Diesen ästhetischen Trick nutzt auch David Lynch, wenn er das »Vergessen« Freds/Petes visuell als Verwandlung darstellt. Letztendlich ist die Imagination Freds/Petes dann der vieldiskutierte Verwandlungsprozess, den das lückenhafte Gedächtnis des Protagonisten hervorbringt und der in der Erzählstruktur den Möbiusschen Kreuzungspunkt markiert.

5.2 Erinnerung als Verwandlung: Traum oder Realität

»Seit meinem zehnten Lebensjahr, ist es eine Art Glaubenssatz von mir, dass ich aus vielen Personen bestehe, deren ich mir keineswegs bewußt bin.«⁴⁸

In *Lost Highway* wird die Erinnerung wörtlich genommen: als Er-Innerung: Gemeint ist hier ein Prozeß, der schon durch den Bindestrich signalisiert wird, »ein Aneignungsprozeß, der auf Selbstaneignung zielt. Wer in sich geht, eignet sich an, als was er sich selbst vorfindet. [...] Mithin vollzieht er einen *produktiven* Akt, nicht wie der sich Wiedererinnernde einen *reproduktiven*. Sich aneignend verwandelt er sich zugleich.«⁴⁹ Diese Verschmelzung von Erinnerung und Verwandlung ist nicht neu. Elias Canettis Theorie der Verwandlung entspricht dem Lynchschen Verwandlungsbegriff des Filmes *Lost Highway*. Nach Canetti kann nur eine Verwandlung im extremen Sinn den wahrhaften Bestand eines Menschen hervorbringen. Positiverweise erreicht man diesen Zustand durch kreative Erinnerung, indem man sich in den Menschen von einst zurückverwandelt. Dass diese positive Verwandlung nicht immer gelingen kann, zeigt er in *Masse und Macht*. Canetti sagt darin, »Verwandlungen zur *Flucht*, um einem Feind zu entkommen, sind allgemein. [...] Als die beiden Hauptformen unterscheide ich die *lineare* von der *zirkulären* Verwandlungsflucht.«⁵⁰

47 Ebd. S. 201.

48 E. Canetti: *Die gerettete Zunge*, Frankfurt/Main 1993, S. 106.

49 M. Theunissen: *Reichweite*, S. 29 ff.

50 E. Canetti: *Masse und Macht*, Frankfurt/Main 1980, S. 407.

Die zirkuläre Verwandlung erklärt er mit einer psychischen Krankheit, der Hysterie. Auch Freds/Petes Zustand ist in vielen Rezensionen mit einer Art psychischen Krankheit erklärt worden. Sein Verhalten in der Zelle erweist sich auch als zirkulär, denn er kann nicht aus seiner Haut heraus, er kann nur »die andere Seite in sich« hervorbringen und verwandelt sich so in die neue Figur Pete, die der Zuschauer nun auf der Leinwand sieht. Nur so ist es zu verstehen, dass Pete keineswegs ein Traum oder eine Vision ist. Pete ist die andere Fahrbahn auf dem Möbiusband der Identität. In Canettis Terminologie lautet diese Formel der brüchigen Erinnerung und versuchten Verwandlung: »Ich will mich so lange zerbrechen, bis ich ganz bin.«⁵¹ Die individuelle Wahrnehmung und Erinnerung verlangt also zugleich auch die individuelle Bruchstelle und Verwandlung. Diese extreme schizophrene Erfahrung wird von David Lynch ästhetisch codiert, sie ist für den Zuschauer allerdings nicht komplett verschlüsselt und unzugänglich. Die Einheit von Pete und Fred ist an mehreren Stellen des Films zu erkennen. Den deutlichsten Hinweis darauf liefert das verbindende Element der Jazzmusik, die man in Analogie zu den Videotapes als »auditive Metaphern« fassen könnte. Dieses Element existiert in beiden Figuren. Doch während die Musik für Fred ein Element der Befreiung darstellt, ist sie für Pete, der sie im Radio der Autowerkstatt hört, ein penetranter Stich, der Kopfschmerzen verursacht. Jene Kopfschmerzen, die unterdrückte Erinnerung symbolisieren, verbinden Fred und Pete unzertrennlich und unendlich.

Diese filmische Besonderheit erinnert wiederum an das unendliche Möbiusband. Dessen bekannte, zunächst überraschenden Eigenschaften, z.B. dass man nach dem längsseitigen Zerschneiden eines Möbiusbandes nicht zwei Teile in der Hand hält, sondern nur ein längeres Band, welches bei erneutem Zerschneiden in zwei verkettete Möbiusbänder zerfällt, illustriert die Identität der Figuren Fred/Pete und Renee/Alice auf das deutlichste.

51 E. Canetti: Die Provinz des Menschen: Aufzeichnungen 1942-1972, Frankfurt/Main 1976, S. 180.

5.3 Identitätskrise: Identität als Prozess

»Die Welt, in der wir leben, ist eine Welt der Gegensätze.
Der Trick ist, die Gegensätze zu versöhnen.«⁵²

Identität im allgemeinen bezeichnet die als unabhängig erlebte Einheit des Selbst, die Menschen mit gesunder und reifer Persönlichkeit als selbstverständlich empfinden. Der Psychoanalytiker Erik H. Erikson hat für dieses Stadium den Begriff der Ich-Identität (*ego identity*)⁵³ geprägt. Die gesunde Ich-Identität ermöglicht das funktionierende Handeln gegenüber anderen Menschen, deren Erwartungen ihre Voraussetzungen und ihr Korrelat sind. Sie entsteht durch die verschiedenen Sozialisationen (also einer Reihe von angenommenen und wieder verworfenen Identifikationen), die Kinder bis zum Erwachsenwerden durchleben.⁵⁴

Ein Mensch mit einer gesunden Identität kann sich einerseits Gruppen zugehörig fühlen, ist sich andererseits aber stets bewusst, dass er ein unabhängiges Individuum ist.⁵⁵ Wird der selbstverständliche Prozess der Identität gestört, wie dies bei Fred/Pete der Fall ist, kann im schlimmsten Fall ein Identitätsverlust eintreten, so dass Interaktionen mit der Umwelt nicht mehr gelingen. Als Folge können Störungen der Persönlichkeit wie zum Beispiel Schizophrenie auftreten.⁵⁶ Gerade ein Gedächtnisverlust kann eine funktionierende Ich-Identität vehement stören, denn »das Gedächtnis verbindet uns mit Anderen, anstatt uns in unsere Ipseität einzuschließen und uns darauf zu begrenzen.«⁵⁷

52 C. Rodley: Lynch, S. 40.

53 Vgl. E.H. Erikson: Identität und Lebenszyklus, Frankfurt/Main 1998, S. 1-212.

54 Vgl. H. Dubiel: »Identität, Ich-Identität« In: J. Ritter/K. Grunder (Hg.), Historisches Wörterbuch der Philosophie, Darmstadt 1976, Bd. 4, S. 2-18.

55 Ebd., S. 148.

56 Vgl. L. Krappmann: Soziologische Dimension der Identität, Stuttgart 1975, S. 176-178.

57 E.S. Casey: »Erinnerung an den Ort des Anderen«. in: B. Waldenfels/I. Därmann (Hg.), Der Anspruch des Anderen. Perspektiven phänomenologischer Ethik, München 1998, S. 291-316, hier S. 295.

Jürgen Habermas stellt eine Verbindung zwischen persönlicher Identität, die die unabhängige Person festlegt, und sozialer Identität, die die Gruppenzugehörigkeit des einzelnen manifestiert, her: Von hier aus gesehen stellt sich auch die Identität des Ich, als ein dialogisches Verhältnis dar »In der retrospektiven Deutung des Lebenslaufes kommuniziert das Ich mit sich als seinem Anderen. Selbstbewußtsein konstituiert sich im Schnittpunkt der horizontalen Ebene intersubjektiver Verständigung mit Anderen und der vertikalen Ebene intrasubjektiver Verständigung mit sich selber.«⁵⁸ Dieser stille Dialog mit sich selbst bildet auch den Grundstein jener Identitätskrise von Fred/Pete, die in einer extremen psychotischen Störung gipfelt und die man als »psychogene Fuge« bezeichnen könnte. So dient die, im Vorspann hervorstechend gelb gefilmte Mittellinie der Straße als Symbol für den inneren Zustand dieser Hauptfigur. Genau wie sie zwei Fahrbahnhälften voneinander trennt, verhält es sich mit seinem Geisteszustand: er verkörpert zwei Identitätshälften, die nicht strikt voneinander getrennt sind. Denn auf der Straße ist die Mittellinie immer durchgängig. Somit besteht die Möglichkeit, dass Elemente der einen Seite in die andere dringen.

»Die Gewohnheit ist es, die uns die Veränderung abstrakt macht, indem diese so langsam vor sich geht, daß wir, indem wir unmerklich ihren Prozeß miterleben, kaum mehr auf sie achtgeben, und es so scheint, als bleibe sich alles gleich. Es bedarf eines Einbruchs des Ungewohnten, [...] damit wir auf den Gegensatz aufmerksam werden, die Tiefe der Schlucht zwischen Veränderung und Gleichheit erkennen.«⁵⁹

Denn, wenn die Gewohnheiten zerbrochen sind und wir auf den Gegensatz aufmerksam werden, verkehren sich Wahrheit und Illusion; was wir für wahr gehalten haben in unserer Gewohnheit, die Gleichheit der anderen, stellt sich als Illusion heraus – der schöne Widerschein wird zum defigurierten Zerrbild transformiert. Dem Identitäts-

58 J. Habermas: Erkenntnis und Interesse, Frankfurt/Main 1968, S.199.

59 C. Hoffmann: Die Konstitution der Ich-Welt. Untersuchung zum Strukturzusammenhang von persönlicher Identität und autobiographischem Schreiben, Würzburg 2000, S. 11.

suchenden bietet sich so ein Bild des Grauens, dem er sich nur durch Flucht in eine lügenhafte Scheinwelt entziehen kann.

6. Per Autopilot in den Endlos-Stau

6.1 Selbstsuche im Tunnelblick: zwischen Eskapismus und Selbstlüge

»It's the brain the thing that traps us
and ultimately frees you.«⁶⁰

Wie vorheriger Abschnitt deutlich machte, stellen die Identitätsproblematik und die daraus resultierende Realitätsflucht die zentrale Thematik des Filmes dar. So führen Freds/Petes gestörte Selbstwahrnehmung und sein ergebnisloser Blick in den Spiegel nicht selten zu dem Wunsch nach Kompensation. Diese kann in Form von Eskapismus und/oder der Selbstlüge erfolgen, wobei letztere mitunter auch die Dimension einer Lebenslüge annehmen kann. Bei der Konstruktion eines solchen parallelen Universums ist es nicht nur schwer, Wunsch und Wahrnehmung voneinander abzugrenzen sondern auch die Verankerung des Ichs in der Welt festzumachen. Daher mündet der Lustgewinn der Selbsttäuschung nicht selten in die Kollision von konstruierter Welt mit anderen Welten. Im Unterschied zur nicht auf sich selbst abzielenden Lüge, liegt das Konfliktpotential nicht so sehr in der Konfrontation mit moralischen Prinzipien oder gesellschaftlichen Normen, sondern findet in der Auseinandersetzung der Innenwelt mit der Außenwelt statt.⁶¹ In *Lost Highway* findet dieses Prinzip auch Anwendung, denn keiner der Charaktere ist moralisch integer und frei von Schuld, allen voran die Halbwelt-Figuren, mit denen sich Pete, der ja auch selbst wegen Diebstahls gesucht wird, umgibt. Selbst die vordergründig moralisch angepassten Spießbürger,

60 Vgl. <http://www.geocities.com/~mikehartmann/de/index.html> vom 21. August 2003.

61 Auch hier lassen sich wieder deutliche Anklänge an den *Film noir* ausmachen.

beispielsweise Petes Eltern, handeln sozial verwerflich. Und Fred selbst ist ein mutmaßlicher Mörder, der sich etwas vormacht.

Somit besteht die besondere Leistung der Selbstlüge gerade nicht im Auseinanderhalten sondern vielmehr im Verschwimmenlassen von konstruierter Welt und anderen Welten⁶². Bei Fred/Pete handelt sich allerdings um eine fortgeschrittene Spezialform der Lüge, was in der Psychologie als *Pseudologia phantastica*, phantastisches Lügen, bezeichnet wird. Dabei glaubt der Lügner selbst an die Wahrheit seiner Behauptung, die nicht selten die Form einer sich verselbständigenden Nebenrealität einnimmt.⁶³ Die Verlogenheit ist jedoch nicht nur latent ein zentraler Aspekt im Zusammenhang mit der Identitätsfrage im Film, sondern sie wird auch explizit thematisiert. Beim Showdown in der Hütte – Pete hat sich gerade in Fred zurückverwandelt – fragt dieser den Mystery Man nach Alice. Ungehalten entgegnet der Mystery Man, während er Fred auf Video aufnimmt, folgendes: »Alice who? Her name is Renee. If she's told you her name is Alice she is lying!« Doch dem nicht genug; sofort stellt er Fred die Gegenfrage: »And your name? What the fuck is your name?«, woraufhin Fred wortlos flüchtet. Doch der Mystery Man folgt ihm mit der Kamera und hält sie ihm wie einen Spiegel vor: Doch wer ohne Namen ist, hat auch keine Identität.

6.2 Der ganz normale Wahnsinn: »Psychogene Fuge«

»Es ist nicht mehr als ein moralisches Vorurteil, dass Wahrheit mehr wert ist als Schein.«⁶⁴

Lost Highway ist häufig als eine filmische Interpretation einer »Psychogenen Fuge« betrachtet worden. Die »Psychogene Fuge« ist eine Art Bewusstseinsspaltung, die tatsächlich existiert. Sie ist letztendlich eine Form der Amnesie als Flucht vor der Realität. Sie betrifft also eine Person, die ihr ganzes bisheriges Leben verleugnet und in eine neue Identität zu schlüpfen beginnt. Oberflächlich betrachtet trifft dies auch

62 H. Reichert: Lüge und Selbstgespräch, Zwei Kommunikationsmodelle, Wien 1999.

63 Ebd., S. 82.

64 F. Nietzsche: »Jenseits von Gut und Böse«, in: ders., Werke in drei Bänden, Band 3, Köln 1994, S. 6 - 236, hier S. 46.

auf Fred zu, ließe man oben skizzierte Anmerkung zur Identität als Prozess außer Acht.

Aufschlussreicher als der Begriff »psychogen«, was im Grunde »seelisch bedingt« bedeutet, ist daher der Begriff »Fuge«. Auch wenn dies ein primär musikalischer Begriff ist – und Musik spielt ja eine große Rolle im Film, wie gezeigt wurde – liefert er eine vollständige Beschreibung des Films: ein Thema setzt ein und wird von einem zweiten abgelöst. Das erste Thema läuft begleitend als Kontrapunkt weiter. Eine perfekte Beschreibung der Beziehung zwischen Fred und Pete. Chris Rodley sagt dazu: »Genau, [...] weil es mit einer Sache anfängt, in eine zweite übergeht und dann wie ich meine, an den Anfang zurückkehrt. Genau das ist *Lost Highway*.«⁶⁵ Diese musikalische und seelisch geschlossene Spiralenform ist, wie schon erläutert, vergleichbar mit der Struktur des Möbiusbandes. Zusammenfassend kann man also sagen, dass sich die Elemente Musik, Traum, Erinnerung, Verwandlung und Identität alle auf der Ebene des Möbiusbandes befinden und der Struktur dieses Bandes inhärent sind. Die reale medizinische Form der »psychogenen Fuge« macht nur deutlich, dass der Film seinen Nullpunkt tatsächlich in der Realität haben könnte und nicht »bloß« einen Traum auf Zelluloid bannt.

Lost Highway arbeitet mit hochgradig unkonventionellen Mitteln, um die Problematik von verfahrenen Lügensituationen und verlorenen Identitäten in bestimmten Situationen aufzuzeigen. Weshalb er diese extreme Darstellungsweise gewählt hat, erläutert Lynch folgendermaßen: »Ich interessiere mich für menschliches Verhalten überhaupt. Dafür interessiert sich jeder. Extreme sind irgendwie besonders fesselnd, und Geisteskrankheiten könnten Ideen für etwas auslösen. Durch Geisteskrankheiten verstehen wir vielleicht auch andere Dinge besser.«⁶⁶ Den gewohnten Standpunkt zu verlassen und sich in andere (Denk-)Welten zu begeben ist letztendlich eines der Hauptanliegen von *Lost Highway*. Wiederum fühlt man sich mit diesem Ansinnen an eine der Lithographien M.C. Eschers (Vgl.: *Zauberspiegel*, 1946) erinnert und so schließt sich der Kreis um *Lost Highway*.

65 C. Rodley: Lynch, S. 319.

66 M. Bodmer/M. Rothe: Montage, S. 36.

7. Ausfahrt

»Godard hat gesagt, ein Film brauche einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss, aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.«⁶⁷

*Abbildung 2: Filmmontage aus *Lost Highway**



67 David Lynch in: Filmbulletin. Kino in Augenhöhe, 5 (2001), hier S. 18-19.

AUTORENVERZEICHNIS

Nicole Brandstetter (M.A.), geb. 1974, studierte Romanistik und Anglistik in Regensburg und Brest/Frankreich. Sie ist derzeit Doktorandin am interdisziplinären Graduiertenkolleg »Kulturen der Lüge« an der Universität Regensburg.

Alexander Flierl (Diplom-Theologe), studierte in Regensburg und Berkeley (USA) und beschäftigt sich derzeit im Rahmen seiner Dissertation mit der Frage nach Wahrheit und Lüge im Alltagsethos aus Sicht der katholischen Moralthologie.

Steffen Greschonig (M.A), studierte Deutsche Literatur, Sprachwissenschaft und Politikwissenschaft in Konstanz und Aix-en-Provence; promoviert im Rahmen des Graduiertenkollegs »Kulturen der Lüge« mit einer Arbeit zum funktionsgeschichtlichen Zusammenhang von Utopie und Lüge.

Vítezslav Horák (M.A) promoviert am Lehrstuhl für theoretische Philosophie der Universität Regensburg mit einer Arbeit über den Gebrauch von Bildern in virtuellen Welten. Schwerpunkte seiner Forschungstätigkeit liegen in der philosophischen Bildtheorie sowie philosophischen Grundlagen der Semiotik.

Kerstin Kratochwill (M.A), geb. 1975, studierte Germanistik, Vergleichende Kulturwissenschaft und Philosophie in Regensburg. Derzeit Doktorandin beim interdisziplinären DFG-Graduiertenkolleg »Kulturen der Lüge« in Regensburg mit einem Projekt zu Elias Canettis Lügentheorie. Veröffentlichungen zum Thema Kitsch, Erinnerung und Lüge.

Magdalena Silvia Mancas studierte Romanistik an der Universität »Babes-Bolyai« (Klausenburg, Rumänien); seit Oktober 2001 Doktorandin am Graduiertenkolleg »Kulturen der Lüge« mit einem Projekt zur Ästhetik der Lüge in der französischen Nouvelle Autobiographie (Doppelpromotion unter deutsch-französischer Betreuung).

Erwin Petzi, geb. 1968, studierte Germanistik und Geschichte in Regensburg und Berlin; derzeit als Koordinator des DFG-GK »Kulturen der Lüge« und mit einem Projekt zu Eduard Mörikes »Kunst der schönen Täuschung« beschäftigt.

Christine Simone Sing, geb. 1970, studierte Anglistik, Germanistik und Romanistik, derzeit Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald. Promotionsprojekt: »Newism as a modern myth? The role of conceptual metaphors in the ideological representation of political worlds.« Forschungsschwerpunkte: Kognitive Linguistik und Kontaktlinguistik.

Almut Steinlein, Studium der Kultur- und Filmwissenschaften an den Universitäten Passau und Lyon 2. Seit Oktober 2001 Promotion an den Universitäten Regensburg und Paris III zu Authentizitätsstrategien im Kino der Nouvelle Vague. Veröffentlichung: S. Dürr/A. Steinlein (Hg.): Der Raum im Film. L'espace dans le film, Frankfurt/Main, 2002. Forschungsschwerpunkte: Film, Bildsemiotik, frz. und ital. Kino.

Katharina Strauß (M.A) studierte Soziologie, Psychologie und Pädagogik in Erlangen/Nürnberg. Mit einem Projekt zu Lügen in Alltagsinteraktionen ist sie derzeit Doktorandin am Lehrstuhl für Soziologie.

Andreja Zoric studierte Slavistik, Komparatistik und Osteuropäische Geschichte in München, Prag, Chicago/Evanston sowie im Graduiertenkolleg »Kulturen der Lüge« in Regensburg; arbeitet derzeit als wissenschaftliche Angestellte der Johann-Wolfgang-Goethe Universität für B/K/S zur Poetik der Migration.

Weitere Titel dieser Reihe:

Eva Erdmann (Hg.)

Der komische Körper

Szenen – Figuren – Formen

2003, 326 Seiten,

kart., zahlr. SW-Abb., 25,80 €,

ISBN: 3-89942-164-7

Nikolaus Müller-Schöll,

Marianne Schuller (Hg.)

Kleist lesen

2003, 274 Seiten,

kart., 25,80 €,

ISBN: 3-89942-105-1

Christoph Engemann

Electronic Government – vom

User zum Bürger

Zur kritischen Theorie des
Internet

2003, 152 Seiten,

kart., 13,80 €,

ISBN: 3-89942-147-7

Meike Wagner

Nächte am Puppenkörper

Der mediale Blick und die
Körperentwürfe des Theaters

2003, 258 Seiten,

kart., zahlr. Abb., 32,80 €,

ISBN: 3-89942-158-2

Nikolaus Müller-Schöll (Hg.)

Ereignis

Eine fundamentale Kategorie
der Zeiterfahrung

Anspruch und Aporien

2003, 336 Seiten,

kart., 26,00 €,

ISBN: 3-89942-169-8

Christoph Ernst, Petra Gropp,

Karl Anton Sprengard (Hg.)

Perspektiven interdisziplinärer Medienphilosophie

2003, 334 Seiten,

kart., 25,80 €,

ISBN: 3-89942-159-0

Harald Hillgärtner,

Thomas Küpper (Hg.)

Medien und Ästhetik

Festschrift für Burkhardt

Lindner

2003, 348 Seiten,

kart., 29,80 €,

ISBN: 3-89942-171-X

Saskia Reither

Computeroesie

Studien zur Modifikation
poetischer Texte durch den
Computer

2003, 302 Seiten,

kart., zahlr. Abb., 26,80 €,

ISBN: 3-89942-160-4

Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:

www.transcript-verlag.de

Weitere Titel dieser Reihe:

Tanja Nusser,
Elisabeth Strowick (Hg.)
Rasterfahrungen
Darstellungstechniken –
Normierungsverfahren –
Wahrnehmungskonstitution
2003, 322 Seiten,
kart., zahlr. Abb., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-154-X

Timo Skrandies
**Echtzeit – Text – Archiv –
Simulation**
Die Matrix der Medien und ihre
philosophische Herkunft
2003, 416 Seiten,
kart., 27,80 €,
ISBN: 3-89942-151-5

Jörn Rüsen (Hg.)
Zeit deuten
Perspektiven – Epochen –
Paradigmen
2003, 402 Seiten,
kart., 27,80 €,
ISBN: 3-89942-149-3

Marianne Schuller,
Gunnar Schmidt
Mikrologien
Literarische und philosophische
Figuren des Kleinen
2003, 182 Seiten,
kart., 24,80 €,
ISBN: 3-89942-168-X

Georg Jongmanns
Bildkommunikation
Ansichten der Systemtheorie
2003, 268 Seiten,
kart., 26,80 €,
ISBN: 3-89942-162-0

Wolfgang Kabatek
**Imagerie des Anderen im
Weimarer Kino**
2003, 226 Seiten,
kart., zahlr. SW-Abb., 25,80 €,
ISBN: 3-89942-116-7

Christian Bielefeldt
**Hans Werner Henze und
Ingeborg Bachmann: Die
gemeinsamen Werke**
Beobachtungen zur
Intermedialität von Musik und
Dichtung
2003, 308 Seiten,
kart., 25,80 €,
ISBN: 3-89942-136-1

**Leseproben und weitere Informationen finden Sie unter:
www.transcript-verlag.de**