

VORBEMERKUNG

Das vorliegende Buch über „Medialität als Grenzerfahrung“ entstand über mehrere Jahre hinweg und wurde im Sommer 2005 abgeschlossen, konnte aber auf Grund äußerer Umstände nicht sofort publiziert werden. Nicht zuletzt deswegen konnten z. T. parallel verlaufende Entwicklungen einer Reihe von Diskussionen über das Kino, des Kinos selbst und nicht zuletzt auch des Standes der medientheoretischen und medienwissenschaftlichen Diskussion nicht immer angemessen in das vorliegende Manuskript eingearbeitet werden (von einigen wenigen ergänzenden Anmerkungen abgesehen, wurden sie zumindest in die Literaturliste aufgenommen).

Ohne darauf hier detailliert eingehen zu wollen, seien doch kurz einige Tendenzen erwähnt, die auch nach Abschluss der Arbeit noch richtungsweisend sein könnten:

1. Das Thema „Wunschmedien im Kino“ – das in dieser Arbeit in der neuen Science-Fiction-Produktion entdeckt wurde – setzt sich auch im 21. Jahrhundert fort, mit Filmen wie z. B. *Abre los ojos* bzw. *Vanilla Sky*, den beiden Fortsetzungen von *Matrix*, *Minority Report*, *The Final Cut*, *The Ring* usw. Dies hängt zum einen mit der sicher gewachsenen Bedeutung medialer Veränderungen zusammen, zum anderen aber auch mit den Medienerfahrungen des Publikums, die im Kino aufgegriffen und die damit verbundenen Wünsche und Ängste in phantastischer Form verarbeitet werden.
2. Insbesondere die im letzten Teil der Arbeit beschriebene Problematik der Immersion gewinnt an Bedeutung, wobei – anders als in diesem Buch beschrieben – nicht nur die dramaturgische Dimension von Immersion zu analysieren wäre, sondern die damit verbundene tatsächliche Absorption von Lebenszeit durch Mediendispositive, die den Zuschauer unentrinnbar umschließen und sich von seiner Aufmerksamkeit nähren.
3. Die in diesem Buch vorgeschlagene mediologische Methode hat inzwischen auch in Deutschland eine Reihe von Anhängern gefunden,

die sich in verschiedenen expliziten mediologischen Arbeiten¹ oder in einer Fülle von in die gleiche Richtung weisenden Diskussionen niederschlägt. Insbesondere die hier vorgeschlagene Inszenierungsanalyse wird derzeit viel diskutiert, wengleich vielfach unter anderen Begriffen wie z. B. Präsentierungen oder dem Erscheinen (Seel, Mersch) oder der Produktion (Gumbrecht) einer Präsenz, von Umschreibungen oder Transkriptionen (Jäger) o. Ä., die im Ergebnis auf die spezielle Formatierungsarbeit bei kulturellen Übermittlungsprozessen abheben.

4. Auch der in dieser Arbeit eingeführte Begriff der inszenierten medialen Dysfunktion ist trotz oder wegen seines paradoxalen Charakters immer wichtiger, um das Phänomen der problematischen Referenz medialer Produkte zu charakterisieren, was weniger im fiktionalen, als vielmehr im Bereich der Produktion des „Dokumentarischen“ eine gewichtige Rolle spielt. Gerade die hier aus mediologischer Sicht vorgeschlagene Perspektive, Medialität aus der Sicht ihrer inszenierten Dysfunktion zu beobachten, ist dabei nicht nur mediologisch relevant, sondern trifft im Kern die Problematik von Medien, die sich bislang durch eine wie auch immer zu definierende Referenz auf Wirklichkeit definierten. Damit lässt sich nicht nur eine in den letzten Jahren vielfach beschriebene Grenzlinie zwischen analogen und digitalen Medien ziehen, denn es geht nicht nur um die eher offensichtliche Tatsache, dass analoge Medien eine indizielle Verbindung zur Wirklichkeit haben, also dass sich die äußere Realität durch welche mechanischen oder chemischen Reaktionen auch immer vermittelt noch in das Endmaterial einschreibt, während die digitalen Medien sich von diesem materialen Realitätsbezug befreien können und zum freien Spiel mit der Mathematik einladen. Vielmehr dissimulieren gerade jene von indiziellen Realitätsspuren potenziell unabhängigen Medien gerade wieder die Materialität oder genauer gesagt, den Widerstand, den die materielle äußere Realität der medialen Vermittlung bei den analogen Medien entgegensetzt, indem mediale Dysfunktionen ästhetisch inszeniert werden.

1 Beispielsweise Mersmann, Birgit/Weber, Thomas (Hrsg.): *Mediologie als Methode*. Berlin 2008; Meyer, Torsten u. a. (Hrsg.): *Bildung im Neuen Medium. Wissensformation und digitale Infrastruktur*. Münster/New York/München/Berlin 2007; Niemeyer, Katharina: *Die Mediasphären des Terrorismus. Eine mediologische Betrachtung des 11. September*. Berlin 2006; Frank Hartmann: *Mediologie*. Wien 2003

Editorische Anmerkung

Die zitierte Literatur wurde in der Regel als Erstbeleg vollständig, im Folgenden dann nur noch als Kurzbeleg aufgeführt; alle Literaturangaben finden sich in der Bibliographie als vollständige Angabe. Vollständige Angaben zu den Filmen finden sich in der alphabetisch geordneten (Artikel werden als Bestandteile des Titels aufgefasst), ausführlichen Filmographie. Wurde im Text Bezug auf konkrete Filmszenen genommen, werden diese in der Regel durch in Klammern gesetzte Angaben gekennzeichnet, z. B. *Matrix* (0.25) – die erste Ziffer vor dem Punkt bezeichnet die jeweils abgelaufene Stunde, die zweite die Minuten (in einigen wenigen Fällen wurden auch Sekunden angegeben). Da keine technische Ausstattung zur Verfügung stand, die einen präzisen Timecode generierte bzw. verschiedene technische Systeme z. T. leicht abweichende Zeitangaben ausweisen, sind diese Angaben als Näherungswerte zu verstehen, die dem Leser das Auffinden der entsprechenden Szenen erleichtern sollen, nicht aber als absolute Werte.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei zahlreichen Kollegen und Freunden bedanken, die mit ihren Anregungen und Ratschlägen zur Seite standen. Insbesondere erwähnen möchte ich Prof. Dr. Wolfgang Mühl-Benninghaus, Dr. Peter Hoff (†), Prof. Dr. Eleonore Kalisch und Dr. Christa Hasche vom Seminar für Theaterwissenschaft und Kulturelle Kommunikation der Humboldt-Universität zu Berlin, die die Arbeit während ihres Entstehens begleiteten, sowie in der Endphase Prof. Dr. Wolfgang Ernst vom Seminar für Medienwissenschaft (HU), der Teile der Arbeit in seinem Forschungskolloquium diskutieren ließ, ebenso wie Prof. Dr. Thomas Macho und Prof. Dr. Helene Harth, die dem Autor in der Nachbetreuung so einige Sorgen abnahmen, sowie Prof. Dr. Burkhardt Lindner von der Universität Frankfurt am Main, der schon Ende der 1990er Jahre eine Vorstudie für diese Arbeit zur medienpezifischen Modalität des Phantastischen anregte (was sich unter der Hand allerdings zu etwas anderem weiterentwickelte); nicht zuletzt Marc-Pawel Halatsch, Sascha Klepzig und Linda Stanke und vielen anderen Kollegen von AVINUS, die mir bei der Überprüfung zahlloser Details zur Seite standen. Und ganz besonders möchte ich mich bei Anja Sieber bedanken, die diese Arbeit nicht nur mit kritischer Lektüre bereicherte, sondern

auch den Autor mit viel Geduld und Verständnis begleitete und so entscheidend zum Gelingen des Projekts beitrug.

Berlin, September 2007

Thomas Weber

EINLEITUNG

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Darstellung von Wunschmedien in den Medien, genauer im populären Kino der 80er und 90er Jahre. Es handelt sich dabei um eines der wenigen originär neuen, im Kino dieser Zeit behandelten Themen, die ganz allgemein als Reaktion auf die Herausbildung eines differenzierten Mediensystems aufgefasst werden können.

Wunschmedien¹ sind Medien, die es noch nicht gibt. Es sind Medien, die man sich vielleicht vorstellen kann, vielleicht wünscht oder deren Entstehung man vielleicht fürchtet (insofern wäre der Wunschbegriff hier im Sinne der Psychoanalyse aufzufassen, nach der eine Angst immer auch eine kaschierte Wunschvorstellung ist). Es handelt sich also um futurische Medien, die nur lose mit der Gegenwart oder der Vergangenheit verbunden sind.

Betrachtet werden Beispiele aus dem populären Kino, auch wenn die Filme im Einzelnen nicht immer bei einem Massenpublikum großen Erfolg verzeichnen konnten. So finden sich Filme wie *La mort en direct* von Bertrand Tavernier aus dem Jahr 1980 oder *Videodrome* von Cronenberg ebenso wie kommerzielle Produktionen wie *Total Recall*, Überraschungserfolge wie *Matrix* oder *The 13th Floor*, mit dem diese Untersuchung schließt – also im Jahr 1999. Konzentriert man sich tatsächlich nur auf jene Filme, die die Darstellung futurischer Medien zum Hauptthema haben, dann wird in diesen 20 Jahren eine überschaubare Produktion von einem knappen Dutzend Filmen deutlich, die bisher weder filmhistorisch noch medientheoretisch systematisch gewürdigt wurde.

Die Arbeit setzt an bei der Analyse der Darstellung von Medien durch die Medien, d. h. bei der Frage, wie Medialität überhaupt inszeniert werden kann. Geht man davon aus, dass ein funktionierendes Medium per se unsichtbar ist, d. h. hinter seinem Funktionieren verschwindet, dann ist auch Medialität zunächst dem Blick des Zuschauers entzogen.

1 Vgl. dazu Winkler, Hartmut: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. Regensburg 1997, insbesondere S. 11 und S. 331–338.

Bolter und Grusin beispielsweise haben in ihrer Theorie der Remediation² dieses Phänomen als *Transparency* and *Immediacy* bezeichnet, also als Transparenz- und Unmittelbarkeitseindruck eines Mediums, der dem Wahrnehmungssubjekt die Existenz eines Trägermediums im Sinne von Groys³ oder, anders gesagt, die Tatsache der medialen Übermittlung verbirgt. Andere Autoren sprechen etwa mit Bezug auf das klassische Hollywood-Kino von der Illusion einer narrativen Kontinuität, bei der das Medium durch unsichtbare Schnitte, durch konventionelle Kameraperspektiven usw. das Geschehen unmittelbar aus der Sicht des Betrachters zu zeigen scheint.⁴ Solange ein Medium keine Störung aufweist, solange es also funktioniert, lässt seine Konstruktion den Nutzer vergessen, dass er es mit einem Medium zu tun hat. Wer einen Text mit einem Computer schreibt oder eine E-Mail liest, denkt nicht in jedem Moment über die Rechnerarchitektur nach.

Wie kann man nun also die Darstellung, die Inszenierung von Medien in den Medien analysieren? Oder anders gefragt: Wie kann etwas, das unsichtbar ist, etwas anderes, das auch unsichtbar ist, überhaupt darstellen? Oder noch weiter auf Wunschmedien zugespitzt: Wie kann ein Medium ein anderes Medium darstellen, das es überhaupt nicht gibt? Wie kann also etwas, das unsichtbar ist, etwas anderes, das auch unsichtbar wäre, aber gar nicht existiert, repräsentieren?

Anstelle einer umfassenden Methodendiskussion, die die Beantwortung dieser Frage zu provozieren scheint, und die den Rahmen einer Arbeit sprengen würde, die nicht den Anspruch erhebt, Diskursanalyse zu betreiben, soll hier vielmehr der Versuch stehen, eine Perspektive und damit verbundene Begriffe zu entwickeln, die sich für eine Analyse der Darstellung von Medien in den Medien eignen.

Nicht zuletzt muss in diesem Zusammenhang auch auf die in Frankreich in den 90er Jahren von Régis Debray u. v. a. entwickelte Mediologie⁵ verwiesen werden, die in diesem Kontext als ein in Deutschland

2 Bolter, Jay David/Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (Mass., USA)/London 2001.

3 Groys, Boris: *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*. München/Wien 2000.

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

5 Es seien hier nur einige Werke von Régis Debray in Auswahl genannt: Debray, Régis: *Le pouvoir intellectuel en France*. Paris 1979 (Deutsch: *Voltaire verhaftet man nicht! Die Intellektuellen und die Macht in Frankreich*. Köln-Löwenich 1981); Debray, Régis: *Cours de médiologie générale*. Paris 1991; Debray, Régis: *Vie et mort de l'image. Une histoire*

lange geforderter, integrativer medienwissenschaftlicher Ansatz gelesen wird.⁶ Darin werden die Aspekte von Technik, Organisation und Ästhetik in ihrer Korrelation untersucht im Hinblick auf die von den Medien organisierten Übermittlungsprozesse,⁷ ihre Wirkungsweisen und Strategien der Glaubwürdigkeit und Plausibilität.⁸ Dabei bleibt das mensch-

du regard en Occident. Paris 1992 (Deutsch: *Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland*. Rodenbach 1999); Debray, Régis: *Manifestes médiologiques*. Paris 1994 (Deutsche Teilübersetzung in: Engell, Lorenz/Fahle, Oliver/Neitzel, Britta/Pias, Claus/Vogl, Joseph (Hrsg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999 (2. Aufl.), S. 67–75); Debray, Régis: *Transmettre*. Paris 1997; Debray, Régis: *Introduction à la médiologie*. Paris 2000 (Deutsch: *Einführung in die Mediologie*. Bern/Stuttgart/Wien 2003). Des Weiteren wäre die seit 1996 in einer Startauflage von 7.000 Exemplaren herausgegebene, graphisch aufwendig gestaltete, zweimal im Jahr erscheinende Zeitschrift *Cahiers de Médiologie* (n°1–n°17) zu erwähnen sowie eine Vielzahl von weiteren Autoren wie Daniel Bougnoux, Louise Merzeau, Maurice Sachot, Jean-Michel Frodon, Pierre Lévy, Catherine Bertho-Lavenir u. v. a. mit jeweils eigenen zahlreichen Publikationen.

- 6 Vgl. dazu die Website von Frank Hartmann <http://science.orf.at/science/news/96759>, 22.06.2005 Hartmann sieht in der Mediologie Ansätze zu einer Medientheorie der Kulturwissenschaften; vgl. dazu auch: Hartmann, Frank: *Mediologie*. Wien 2003. Verschiedene Lesarten und Interpretation der Mediologie sind in der Diskussion. Siehe dazu auch die Einträge zu Mediologie unter <http://www.avinus-magazin.de/html/mediologie.html>, 01.03.05, die eine begonnene Debatte über Lesarten und Modifikationen von Mediologie anzeigt. Die vom Kölner Dumont Verlag seit 2001 begonnene „Forschungsreihe Mediologie“ lässt dagegen keinen Bezug auf die französische Mediologie erkennen.
- 7 Vgl. dazu Weber, Thomas: „Nachwort. Zur mediologischen Konzeption von *Jenseits der Bilder*“, in: Debray, Régis: *Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland*. Rodenbach 1999, S. 403–411 (Original: *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*. Paris 1992).
- 8 Vgl. „La médiologie n'est pas une doctrine, ni une morale. Encore moins une ‚nouvelle science‘. C'est avant tout une méthode d'analyse, pour comprendre le transfert dans la durée d'une information (transmission). Non un domaine spécial de connaissance (comme l'est la sociologie des médias) mais, plus largement, un mode original de connaissance, consistant à rapporter un phénomène historique aux médiations, institutionnelles et pratiques, qui l'ont rendu possible. On se conduit en médiologue chaque fois qu'on tire au jour les corrélations unissant un corpus symbolique (une religion, une doctrine, un genre artistique, une discipline, etc.), une forme d'organisation collective (une église, un parti, une école, une académie) et

liche Subjekt als Bezugspunkt unverzichtbar, sei es im Sinne einer auf deutscher Seite auch von Hans Belting vertretenen Anthropologie von Kulturtechniken, die den Menschen als Benutzer und nicht nur als Erfinder neuer Techniken miteinbegreift,⁹ oder sei es als konkreter Nutzer von neuen Medientechniken, der sowohl allgemein kulturhistorisch oder eben auch als fragmentiertes Subjekt in der Mediendarstellung selbst beschrieben werden kann und somit Teil einer ästhetischen Analyse der Medialitätsdarstellung ist, wie sie in dieser Arbeit angestrebt wird.

Damit schreibt sich die Reflexion über Medialität ein in eine in den letzten Jahren in verschiedenen Debatten zu beobachtenden Tendenz einer Retour zum Subjektbegriff, die sich bei Autoren wie Slavoj Žižek, Boris Groys und Judith Butler, der „Wiederentdeckung“ der Schriften von Maurice Merleau-Ponty oder in den Arbeiten von Alan Badiou zeigt.

Allen diesen Autoren gemeinsam ist der Bezug auf einen Subjektbegriff, der Abschied genommen hat von der Vorstellung eines autonomen Subjekts, ohne das menschliche Subjekt als Fluchtpunkt der Reflexion aufzugeben: Es ist das Subjekt des beschädigten Alltagslebens,¹⁰

un système technique de communication (saisie, archivage et circulation des traces). Ou, plus simplement, quand on met en ligne un dire, la façon de le dire et qui tient à le redire.“ <http://www.mediologie.org/>, 15.02.05, vgl. auch: „Die Mediologie definiert sich nicht durch den Gegenstand ‚Medien‘, sondern durch ihre Methode. Das Wort ‚Medio‘ steht nicht für Medium, sondern bezeichnet ein Ensemble von technisch und sozial bestimmten Mitteln der symbolischen Übermittlung. Als Analysemethoden schlägt die Mediologie die Untersuchung der komplexen Korrelation zwischen einem symbolischen Körper (z. B. einer ästhetischen Form), einer Form der kollektiven Organisation (z. B. ein Wirtschaftssystem) und einem technischen System der Kommunikation vor. Damit konzentriert sich die Mediologie nicht auf einzelne Aspekte von Medien, sondern auf den Zusammenhang von Medientechnik, Medienorganisation und Medienästhetik und somit auch auf deren Wirkungskraft oder Macht.“ <http://www.avinus.de/html/mediologie.html>, 15.02.05.

9 Belting, Hans: *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München 2002, S. 14 (2. Aufl.).

10 Insofern würde man sich vom Adorno der Massenmediensoziologie (*Prolog zum Fernsehen, Fernsehen als Ideologie* etc.) entfernen, nur um an den Adorno der *Minima Moralia* näher heranzurücken. Es kann hier allerdings nicht darum gehen, den weiten (und breit diskutierten) Themenkomplex einer Medientheorie der Kritischen Theorie zu beleuchten, die letzthin fragmentarisch blieb; unausgeführt bleibt vor allem die Dimension von Medientechnik, die nur in den Schriften von Benjamin – und in anderem Kontext auch bei Kracauer – angesprochen und von anderen Autoren vielfach weitergedacht wurde; vgl. dazu beispielsweise Lindner,

das Wahrnehmungssubjekt, das Rezipientensubjekt, das leidende Subjekt, das hier seine Rechte einklagt, weil es von seiner Subjektivität nicht absehen kann.

Auch wenn im Folgenden explizit auf Mediologie nur an wenigen Stellen eingegangen wird, da eine direkte, unmodifizierte Übernahme von Methoden kaum möglich erscheint, bildet sie jedoch einen gewichtigen intellektuellen Horizont, an dem sich diese Arbeit orientiert. Sie ist implizite Voraussetzung, auf die hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll, da dies auf Grund der Komplexität und Ausdifferenzierung der mediologischen Debatte in Frankreich und der hier notwendigen Modifikationen für eine konkrete Medienanalyse über den Rahmen dieser Arbeit hinausgehen würde.

Bei der Analyse von Inszenierungsstrategien von Wunschmedien in den Medien wären nun Begriffe in Anschlag zu bringen, die den Einfluss von Organisation und Technik sichtbar machen, ohne die ästhetische Dimension der Inszenierung als zentralen Analysepart aufzugeben. Bisher für die Medienanalyse verwendete Begriffe wie etwa „Inhalt“ (im Gegensatz zur „Form“), „Story“, „Stoff“, „Mythos“, „Mythologie“ oder „Ideengeschichte“ scheinen ausgesprochen untauglich, um die Inszenierung von Medialität zu beschreiben, da sie nur auf ein allgemeines Erzählkontinuum verweisen, das die Besonderheiten der Inszenierung außer acht zu lassen droht. Es wird das von der vorgeführten Handlung Gemeinte für bare Münze genommen, obwohl die materiale und mediale Organisation der Filme die vordergründigen Behauptungen der Handlung teilweise unterläuft – vielleicht sogar notwendigerweise unterlaufen muss, um Medialität überhaupt inszenieren zu können. Wenn beispielsweise ein futurisches, avanciertes Medium behauptet wird, auf der Leinwand dann aber nur ein qualitativ minderwertiges, gestörtes Bild zu sehen ist, dann ist von einem inszenierten Bruch zwischen der behaupteten Handlung und der materialen Darstellung auszugehen, der sich eben nicht mehr allein auf der Ebene einer symbolischen Ordnung von Zeichen, d. h. mit den oben genannten Begriffen verhandeln lässt.

Es scheint notwendig, auch eine technisch-materiale Dimension von Mediendarstellung zu beschreiben. Technik wäre hier vor allem als Inszenierungstechnik aufzufassen, die sich sowohl mit technischen als

Burkhardt: „Technische Reproduzierbarkeit und Kulturindustrie. ‚Positives Barbarentum‘ im Kontext“, in: Lindner, Burkhardt (Hrsg.): *„Links hatte noch alles sich zu enträtseln...“ Walter Benjamin im Kontext*. Frankfurt am Main 1978, S. 180–223 und Lindner, Burkhardt: „Les médias, l’art et la crise de la tradition. Pour une théorie de la reproductibilité“, in: Merzeau, Louise/Weber, Thomas (Hrsg.): *Mémoire et Médias*. Paris 2001, S. 13–25.

auch ästhetischen Begriffen fassen ließe. Da jedoch die beobachteten Filme sich letztlich auf etablierte Darstellungstechniken verlassen und nicht wirklich neue, innovative Techniken einsetzen (auch Wenders *Bis ans Ende der Welt* greift nur vorhandene Techniken auf und führt sie erstmals im Kino vor), scheint eine technische Analyse der verwendeten Techniken in diesem Kontext kaum weiterführend, da sie keine zentrale Neuerungen bieten und in der Literatur an anderer Stelle bereits hinreichend beschrieben wurden.¹¹

Es geht in dieser Arbeit nun nicht allein nur um eine Aufzählung von Darstellungstechniken, mit denen futurische Medien inszeniert werden, sondern um die Plausibilitäts- und Glaubwürdigkeitskriterien, auf die sich die Inszenierung beruft. Es fragt sich also nicht nur, mit welchen Mitteln Medien in den Medien inszeniert werden, sondern auch, ob der Einsatz dieser Mittel etwas über die Wertmaßstäbe der Inszenierung verrät. Wie überzeugen Kinofilme die Zuschauer davon, dass sie ein anderes Medium vorgeführt bekommen und gar eines, das es noch gar nicht gibt? Und wie wird dies im Kontext einer Filmhandlung eines populären Kinofilms¹² vermittelt? Gerade der Umstand, dass es tatsäch-

11 Es macht in dieser Arbeit keinen Sinn, beispielsweise den Einzug der Digitaltechnologien ins Kino allgemein zu beschreiben, d. h. die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung, der *special effects* wie z. B. des Morphings etc., da diese Technologien jeweils in anderem Kontext bereits diskutiert wurden: Die Herstellung von einzelnen computeranimierten Szenen wurde etwa schon 1996 debattiert, als mit *Toy Story* ein komplett computeranimierter abendfüllender Spielfilm auf den Markt gebracht wurde; letztlich lässt sich die Debatte noch weiter zurückdatieren, da sich schon in den 80er Jahren computeranimierte Kurzfilme finden, die die Möglichkeiten der neuen Technik vorführten (wie z. B. die Filme der Firma Pixar). Vgl. dazu beispielsweise Hiebel, Hans H. (Hrsg.): *Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Mikrochip*. München 1997; Hoberg, Almuth: *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt am Main/New York 1999; Polzer, Joachim (Hrsg.): *Weltwunder der Kinematographie. Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Filmtechnik*. Potsdam 2002 oder auch Manthey, Dirk (Hrsg.): *Making of... Wie ein Film entsteht; Bd. 2: Set-Team – Effekte & Tricks – Maske – Stop motion / Animation – Digitale Effekte – Schnitt – Ton & Musik – Synchronisation – Zukunft des Kinos*. Reinbek bei Hamburg 1998 (2. Aufl., 1. Aufl. 1996).

12 Bei Produktionen der künstlerischen Avantgarden gehört der Verweis auf die Materialität der künstlerischen Produktion im 20. Jahrhundert zum „Standardrepertoire“; die Frage stellt sich im populären Kino insofern anders, als dass hier eine konventionelle Erwartungshaltung des Publikums

lich populäre Kinofilme sind, lässt Genre- und Programmgeschichte ebenso wenig aus dem Blick geraten wie produktions- und rezeptions-ökonomische Faktoren.

Die hier skizzierte Fragestellung fällt nun aus dem Blickwinkel von bisher bekannten Verfahrensweisen heraus: die Diskursanalyse wie auch andere gängige hermeneutische Vorgehensweisen lassen den material-technischen Aspekt der Konstruktion allzu sehr außer Acht, und eine Beschreibung von Technik allein ist blind gegenüber dem Fluchtpunkt der Inszenierung. Die Arbeit sucht nun einen neuen Weg, der jenseits der Diskursanalyse das Material selbst zum Reden bringt und die material-technische Konstruktion als Teil einer durchaus auch sinnverstehenden Interpretation auffasst. Damit schreibt sich diese Arbeit ein in eine Reihe von theoretischen Diskursen, die hier selbst nicht oder nur am Rande thematisiert werden und die die Ausdifferenzierung von Medientheorien im Allgemeinen und die der deutschen Medienwissenschaft im Besonderen betreffen.¹³

Ausgangspunkt ist dafür der Begriff der Inszenierung, wie er in den letzten Jahren in ganz unterschiedlichen Kontexten in Anschlag gebracht wurde und – wie Früchtl und Zimmermann anmerken – eine gewisse Konjunktur erlebte.¹⁴ Dabei scheint der Begriff aller Kritik zum Trotz etwas zu treffen, das in bisherigen Medienanalysen nicht hinreichend wahrgenommen wurde. Früchtl und Zimmermann, die von einer allgemeinen Begriffspaarung Medien und Inszenierung ausgehen, merken an: „Unter dem Aspekt der Inszenierung ist das Augenmerk [...] nicht auf den institutionellen und weniger auf den rezeptiven Kontext der Medien zu richten, nicht auf das Problem der ökonomischen Machtverhältnisse und weniger auf die Interpretationshaltung der Zuschauer, sondern auf

und d. h. auch ein narratives Kontinuum nicht per se völlig aufgesprengt oder ganz ignoriert werden kann.

13 Über den Sonderweg der deutschen Medienwissenschaft im Vergleich auch zu den in Frankreich sogenannten „Infocoms“, vgl. Weber, Thomas: „Medien und Philosophie. Anmerkungen zu einem schwierigen Verhältnis und zur Entwicklungslogik von Medientheorien“, in: Viallon, Philippe/ Weiland, Ute (Hrsg.): *Kommunikation, Medien, Gesellschaft. Eine Bestandsaufnahme deutscher und französischer Wissenschaftler*. Berlin 2002, S. 365–379.

14 Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg (2001a): „Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines gesellschaftlichen, individuellen und kulturellen Phänomens“, in: Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg (Hrsg.): *Ästhetik der Inszenierung*. Frankfurt am Main 2001, S. 9–47, hier S. 9.

die Produkte selbst, auf die Analyse der strukturierenden Prinzipien [...].¹⁵

Derart allgemein formuliert trifft dies sicher den Schwerpunkt einer Inszenierungsanalyse; allerdings wären aus einer mediologischen Perspektive ökonomische, institutionelle und auch technische Aspekte von Medien kaum auszuklammern; sie sind, wenn schon nicht zentrales Thema, so doch als Leerstellen mitzudenken, da sie die Rahmenbedingungen der Inszenierung und damit die Inszenierung selbst mitprägen. Unter Inszenierung¹⁶ wird dabei im Folgenden nicht nur ein integraler Akt von Bühnenbildner:in, Maske, Kostüm, Lichtregie, Choreographie etc. verstanden,¹⁷ nicht nur In-Szene-Setzen (*Mise-en-Scène*), nicht nur Realisierung und auch nicht allein Zur-Erscheinung-Bringen (einer verborgenen inhaltlichen Dimension z. B. eines Textes), sondern als Prozess, der im Sinne von Martin Seel Präsenz präsentiert und insofern nicht nur „vordergründige Inhalte“ überträgt, sondern eine eigene Qualität besitzt, die im Übermittlungsprozess zum Ausdruck kommt.

Seel versteht unter Inszenierung: „Inszenierungen [...] sind absichtsvoll eingeleitete oder ausgeführte sinnliche Prozesse, die [...] vor einem Publikum dargeboten werden und zwar [...] so, dass sich eine auffällige spatiale und temporale Anordnung von Elementen ergibt, die auch ganz anders hätte ausfallen können.“¹⁸

Die Inszenierung als öffentliches Erscheinen von Gegenwart¹⁹ im Sinne von Seel ist jedoch mehr als bloße Präsenz, sie ist vor allem auch Aufmerksamkeitssteuerung,²⁰ bei der nicht nur das zu analysieren wäre,

15 Früchtl/Zimmermann 2001a, S. 26.

16 Anzumerken wäre auch, dass der hier im Folgenden verwendete Inszenierungsbegriff im Einzelnen abzugrenzen wäre von dem der Darstellung und dem der Konstruktion (die beide umfassender und damit deutlich unspezifischer wären, nichtsdestotrotz aber durchaus auch in dieser Arbeit verwendet werden) oder dem der Dramaturgie (der wichtige Teilaspekte der Inszenierung abdeckt und der zur Analyse einzelner Wirkungsmechanismen herangezogen wird).

17 Vgl. Früchtl/Zimmermann 2001a, S. 35.

18 Seel, Martin: „Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs“, in: Früchtl/Zimmermann 2001, S. 48–62, hier S. 49.

19 Ebd., S. 56.

20 Vgl. dazu auch Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main 2004. Fischer-Lichte billigt der Inszenierung zwar auch eine aufmerksamkeitslenkende Funktion zu, unterscheidet aber zwischen Inszenierung und Aufführung: „Die Inszenierung mag es zwar darauf anlegen, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf ein spezielles Element zu lenken. Sie ist jedoch nicht in der Lage zu steuern und zu kontrollieren, dass der Zuschauer sie tatsächlich auf dieses Element richtet. Was die Inszenierung“

worauf gezeigt wird, sondern auch die Geste des Zeigens selbst, mit der zugleich auch Glaubwürdigkeits- und Plausibilitätskriterien vermittelt werden, kurzum Wertmaßstäbe, mit denen Realität beschrieben wird und an denen auch Machtverhältnisse zum Vorschein kommen.²¹

Aufbau der Arbeit

Die Arbeit besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen mit jeweils drei Kapiteln die fortlaufend von 1 bis 6 durchnummeriert wurden. Der erste Teil beschäftigt sich mit der Darstellung des Gegenstands und der Entwicklung von Begriffen und Perspektiven, um ihn zu beschreiben; der zweite Teil widmet sich einer konkreten Analyse der Filme, die Inszenierungsstrategien nicht nur beschreibt, sondern ihre Fluchtpunkte aufzudecken versucht.

Teil I

Kapitel 1 „Wunschmedien im Kino“ zeigt zunächst, wie futurische Medien vom Kino in den 80er und 90er Jahren als Thema entdeckt und als Wunschmedien dargestellt werden. Der Begriff des „Wunschmediums“ ist dabei nicht unproblematisch, doch umreißt er treffender als andere Begriffe, dass die beschriebenen Medien tatsächlich eine Wunschdimension haben, die ebenso auch Ängste oder erfahrene Verletzungen um-

ierung intendiert und was sich in der Aufführung tatsächlich ereignet, stimmt häufig nicht überein.“ Fischer-Lichte 2004, S. 330. Der Begriff der Aufführung bezeichnet in der Konzeption von Fischer-Lichte die tatsächliche Realisierung, der der Inszenierung den Vorgang der Planung, Erprobung und Festlegung von Strategien der Aufführung. Diese Unterscheidung scheint vor allem dort wichtig, wo zufällige, nicht-planbare Ereignisse in die Aufführung integriert werden (evtl. sogar zum Konzept der Inszenierung gehören), da der Inszenierungsbegriff unter Umständen blind ist gegen diese zufälligen Ereignisse. Allerdings spielen im Kontext der hier beobachteten Filme zufällige Ereignisse keine oder nur eine sehr untergeordnete Rolle. Der hier im Folgenden verwendete Inszenierungsbegriff scheint daher angebrachter, wobei zwischen Aufführung und Inszenierung im Einzelnen nicht unterschieden wird.

21 Vgl.: „Der Mediologe ist somit jener Dummkopf, der, wenn man ihm den Mond zeigt, auf den Finger achtet. Anstelle den Pfeilen [Anm. des Autors: im Sinne von „Verweisen“] blind zu folgen, folgt er dem Arm, um den oder die Körper zu sehen, die auf etwas zeigen.“ Debray 1999, S. 142.

fasst. Es geht in diesem Kapitel zunächst darum, die Filme, die sich mit futurischen Medien beschäftigen, überhaupt zu erfassen und ihren filmhistorischen und filmästhetischen Ort zu bestimmen. Sie werden verglichen mit Filmen, die sich gleichfalls mit Medien befassen, aber nur marginal, in einer satirischen oder grotesken Form, oder die die Medienproblematik in einer Weise zeigen, die jener der Wunschmedien zwar ähnlich, letztlich aber davon abzugrenzen ist, wie etwa in Filmen, die sich mit Künstlicher Intelligenz oder alpträumenhaften Visionen des radikalen Zweifels beschäftigen. In bisherigen filmhistorischen Darstellungen werden Filme über futurische Medien zwar aufgeführt, aber ihre grundlegende Problematik nicht systematisch aufgearbeitet. Es wird daher auch auf die Besonderheit dieser Filme hingewiesen, d. h. auf ihre Hybridität, dass sie also zugleich Medien als Thema haben und Medialität mit Mitteln des Mediums Kino darzustellen versuchen.

Kapitel 2 „Medialität als Dysfunktion“ setzt sich zunächst mit bekannten medientheoretischen und metaphorischen Zugängen zu Medientechnik auseinander und beschreibt verschiedene Modi, sich einer Interpretation von Medientechnik zu nähern. Im Anschluss wird dazu der Begriff der Dysfunktion eingeführt und als Inszenierungstechnik beschrieben. Dies ist jedoch nur sinnvoll vor dem Hintergrund eines ausdifferenzierten Mediensystems, das nicht automatisch als konvergent, sondern zugleich auch als konkurrenziell beschrieben wird, wie neuere Arbeiten etwa der französischen Mediologie oder die Theorie der Remediation nahelegen und die eine Theorie der Dysfunktion zwar nicht ausführen, aber umschreiben. Im Einzelnen werden dann verschiedene Kategorien der Dysfunktion voneinander unterschieden: 1. Der Defekt, 2. Die Deformation, 3. Die Dekontextualisierung.

Kapitel 3 „Dramaturgie des subjektiven Zweifels“ geht den verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten von medialen Dysfunktionen nach. Während die Konstruktion von medialen Dysfunktionen ein eher technisch-ästhetisches Problem darstellt, weist die Dramaturgie des subjektiven Zweifels auf ein grundlegendes Problem beim Umgang mit Medien hin. Dabei werden zunächst die am meisten verbreiteten psychologischen Interpretationsmuster vorgestellt, die die medialen Dysfunktionen als psychische Dysfunktionen deuten, die jedoch – wie am Beispiel eines Exkurses über *Lost Highway* von David Lynch gezeigt wird – keineswegs zwingend sind; vielmehr scheinen die gleichen Darstellungstechniken unterschiedliche Interpretationen zu ermöglichen. Im Grunde ist – worauf Brinckmann²² schon hinwies – die ästhetische Darstellung von

22 Brinckmann, Christine N.: *Die anthropomorphe Kamera – Und andere Schriften zur filmischen Narration*. Zürich 1997.

Subjektivität im Film ein grundlegendes Paradoxon, das sich medienontologisch nicht auflösen lässt.

Das „Ich“ auf der Leinwand ist immer „der Andere“ für den Zuschauer.²³ Es gibt allerdings eine Reihe von Tricks, mit denen Subjektivität inszeniert werden kann, wie etwa die erwähnten Dysfunktionen. Sie müssen aber – wie schon gesagt – nicht zwingend „psychologisch“ interpretiert werden, sondern können ebenso gut als grundlegende Muster zur Darstellung z. B. des Phantastischen im Sinne Todorovs²⁴ oder von Medialitätserfahrungen aufgefasst werden. Die gleichen materialen Darstellungsstrategien können also eingesetzt werden, um ganz unterschiedlich zu interpretierende Sachverhalte zu inszenieren.

Bei näherer Beobachtung fällt dabei auf, dass die auf der Ebene der Zeichenoberfläche im Sinne von Groys, also der Handlungsebene des Films ganz unterschiedliche Grenzerfahrungen durch inszenierte materiale und mediale Dysfunktionen dargestellt werden. Grenzerfahrungen, also Erfahrungen von Krankheit, psychischen Störungen, Drogen, Träumen oder anderen Situationen, in denen Menschen nicht mehr genau zwischen Sein und Schein unterscheiden können, an die Grenzen ihrer bisherigen Existenz gelangen, einen endgültigen Abschied nehmen, eine unumkehrbare, tief greifende Transformation ihres bisherigen Lebens erfahren, werden auch als Metaphern verwendet für Erfahrungen, die man ontologisch gesehen nicht kommunizieren kann, wie die des Todes, da sich der Tod der Erfahrung verschließt.²⁵ Die Unsagbarkeit dieses „leeren Begriffs des Todes“²⁶ entspricht im Hinblick auf das Problem der Darstellung jenem der Unsichtbarkeit von Medialität. Tatsächlich werden sowohl zur Inszenierung von Grenz- als auch von Medialitätserfahrungen die gleichen inszenierten Dysfunktionen benutzt.

23 Vgl. dazu auch Weber, Thomas: „Cinéma comme lieu de mémoire“ in: Merzeau, Louise/Weber, Thomas (Hrsg.): *Mémoire et Médias*. Paris 2001, S. 38–50.

24 Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. Frankfurt am Main 1992 (Original: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970).

25 „Der Tod ist die *Grenze* alles Verstehens und aller Rationalität; und deshalb müssen wir nach den Erfahrungen fragen, welche das Sprachspiel und die Logizität unseres Lebens transzendieren: nach den *Grenzerfahrungen* als den Erfahrungen des ‚sozialen Sterbens‘ [...]“ Macho, Thomas H.: *Todesmetaphern. Zur Logik der Grenzerfahrung*. Frankfurt am Main 1987, S. 189; vgl. auch ebd., S. 26 u. 80.

26 „*Grenzerfahrung und Tod*. In dieser Spannung sprechen wir auch über den Tod. Wir verwenden Bilder und Symbole, ‚absolute Metaphern‘, um die *Unsagbarkeit* dieses *leeren* Begriffs, dem keine Anschauung korrespondiert, auszufüllen.“ Ebd., S. 187.

Teil II

In den drei Kapiteln von Teil II geht es um eine konkrete Analyse und Interpretation der kinematographischen Inszenierung von futurischen Medien, die jeweils unterschiedliche Aspekte der Erfahrungen mit Medialität behandeln.

Kapitel 4 „Intimität zwischen Schaulust und Verlust“ untersucht die Filme *La mort en direct*, *Videodrome* und *Bis ans Ende der Welt*. Allen diesen Filmen gemeinsam ist, dass sie Medialität als finale Grenze darstellen. In allen beobachteten Filmen geht es um die Logik der Schaulust, die immer weiter intime Lebensbereiche der Protagonisten zu durchdringen versucht und damit zerstört. Dabei kommt es zu einer Reihe von Grenzüberschreitungen hin zu immer größerer Intimität: In *La mort en direct* ist es die mediale Aufzeichnung des Sterbens der Protagonistin, das diese der Öffentlichkeit nicht preisgeben möchte, in *Videodrome* treibt die eigene Schaulust den Protagonisten über das Sexuelle und das Perverse hinaus in einen Zustand psychischer Gestörtheit, und in *Bis ans Ende der Welt* werden letztlich Träume aufgezeichnet, die die Protagonisten in einen apathisch-narzistischen Zustand bannen.

Kapitel 5 „Kontrolle versus Erinnerung“ untersucht die Filme *Total Recall*, *Johnny Mnemonic* und *Strange Days*. Zwar findet sich in gewisser Hinsicht auch hier wieder das Thema Medialität als finale Grenze, der Tod als absolute Grenzerfahrung, doch die Akzentuierung hat sich verschoben. Stärker als zuvor wird nun ein Thema in den Vordergrund gestellt, das sich mit der Kontrolle über Erinnerungen beschäftigt. Technische Apparaturen zur Manipulation, Verbesserung oder Erweiterung des menschlichen Gedächtnisses drohen unter die Kontrolle von finsternen Mächten zu geraten und damit dem Individuum zu entgleiten. Was vorher als lebendige, persönliche Erinnerung konnotiert wurde, erstarrt in maschinellen Gedächtnisspeichern und führt zu einem Verlust der eigenen Identität, die an das persönliche, subjektive Erinnern gebunden scheint und damit eben auch an die subjektive Auswahl der Erinnerungen, d. h. das Vergessen.

Kapitel 6 „Immersion als Strategie“ untersucht die Filme *Nirvana*, *eXistenZ*, *13th Floor* und *Matrix*. In allen vier Filmen wird zentral das Medium Computer beschrieben aus der Perspektive von scheinbar bekannten Diskursmustern des Virtuellen, der Simulation und der Interaktion, die zu einem hollywoodtauglichen Spektakel verdichtet wurden. Die Welt erscheint als gigantische Computersimulation, als Spiel, bei dem nicht nur die moralischen Maßstäbe durch den Simulationscharakter fraglich werden, sondern das sich von der Realität selbst kaum mehr

unterscheiden lässt.²⁷ Dabei zeigt sich, dass das vordergründige Spiel mit dem Zweifel an der Differenz von Sein und Schein eine Strategie ist, die vor allem auf die Immersion der Protagonisten und d. h. auch der Zuschauer zielt. Die Protagonisten werden durch diesen Zweifel in das Spiel selbst hineingezogen; der Zweifel ist Teil der Konstruktion und nicht mehr deren Infragestellung.

Übersicht über die zentral diskutierten Filme

Titel	Deutscher Start	Regie
<i>La mort en direct</i>	1980	Bertrand Tavernier
<i>Videodrome</i>	1983	David Cronenberg
<i>Total Recall</i>	1990	Paul Verhoeven
<i>Bis ans Ende der Welt</i>	1991	Wim Wenders
<i>Johnny Mnemonic</i>	1995	Robert Longo
<i>Strange Days</i>	1996	Kathryn Bigelow
<i>Nirvana</i>	1997	Gabriele Salvatores
<i>The 13th Floor</i>	1999	Josef Rusnak
<i>eXistenZ</i>	1999	David Cronenberg
<i>Matrix</i>	1999	Brüder Wachowski

27 Dabei sei angemerkt, dass auch die Materialität des Virtuellen eine Dialektik freisetzt, die das wirkliche materielle Sein einerseits negiert und im Virtuellen aufhebt, andererseits jedoch gerade dadurch die Aufmerksamkeit wieder auf die Körperlichkeit zentriert.