

Geschichte der Germanistik

Mitteilungen

Herausgegeben von
CHRISTOPH KÖNIG
und
MARCEL LEPPER

in Verbindung mit
Michel Espagne,
Ulrike Haß,
Ralf Klausnitzer,
Ulrich Wyss

2009
Doppelheft 35/36

Wallstein Verlag

Memorized Poem« (Princeton 2010, erscheint). Bei welchen Gelegenheiten wurden englische und amerikanische Gedichte im 19. Jahrhundert rezitiert, und welche Bedeutung verliehen sie den jeweiligen historischen und sozialen Situationen? Welche Funktion haben Verse und ganze Gedichte etwa bei festlichen Anlässen, bei Hochzeiten, Begräbnissen, Schulfeiern, politischen Manifestationen, Gedenkveranstaltungen oder militärischen Feiern? Robson strebt eine Sozialgeschichte der performativen Rezeption von Literatur an, vor allem von Versen, die durch Rhythmizität und Bildlichkeit leicht memorierbar sind. In Abwesenheit von eingespielten sozialen Verhaltensritualen übernimmt der Vortrag von Versen häufig quasi-rituelle Funktionen, etwa die Verse von W. H. Auden bei Begräbnisfeiern von amerikanischen Homosexuellen oder Verse englischer und amerikanischer Balladen bei informellen Begräbnisfeiern während des amerikanischen Bürgerkriegs; Verse fehlen allerdings auch bei aktuellen Kriegs-Memorialkulten oder der Amtseinführung von Präsidenten im 20. und 21. Jahrhundert nicht (wie jüngst erlebt). Lyrik kann an die Stelle von christlichen oder sonstigen religiösen Ritualen treten und gemeinschaftsstiftende Funktionen übernehmen.

C. Robson geht den verwehten Spuren solcher gesprochener Literatur im Archiv nach, in politischen Reden, Zeitungsartikeln, Nachrufen, Festbeschreibungen, Autobiographien, Literatur- und Theaterkritiken und Briefen. Sie vergegenwärtigt exemplarisch soziale Anlässe, bei denen Verse aus dem Gedächtnis rezitiert und Worte für Situationen gefunden wurden, die auf diese Weise eine eigene symbolische Bedeutung erhielten. Robson will aus dieser pragmatischen Verwendung von Gedichten nicht vor allem Hinweise für eine werkgerechte Interpretation ableiten, sondern vielmehr als Historikerin verstehen, wie Verse als Gedächtnisstützen und Sinnstifter gewirkt, wie sich Literatur und gesellschaftliches Leben jeweils miteinander verknüpft haben. Dazu lüftet sie den Schleier über dem nur naserümpfend zur Kenntnis genommenen Lyrikkonsum, um eine andere Geschichte der Beziehungen von Literatur und Gesellschaft zu schreiben.

Man mag in solchen Untersuchungen eine Parallele zur Analyse des Nachlebens und der Wanderung von bildlichen Motiven in der Hoch- und Popularkultur erkennen, wie sie Aby Warburg und seine Schule für die Bildwissenschaften inauguriert haben. Warburg sprach von der energetischen Kraft von Bildformeln, die ihre Metamorphosen in ganz unterschiedlichen historischen und sozialen Umständen entfalten können. Auch poetische Sprachformeln haben solche Vitalität, die sich nicht zuletzt Eigenschaften wie Rhythmus und Bildlichkeit verdanken. Daß sie gerade aufgrund solcher Eigenschaften Funktionen bei sozialen Ritualen und im institutionellen Kontext des öffentlichen Lebens übernehmen können, ist in Deutschland selten noch untersucht worden (wenn man einmal Studien zum Nachleben von Schiller in den nationalen Schillerfeiern von 1859 und danach ausnimmt).

Philologen kleben gewöhnlich am Konzept von Schrift und Interpretation und schützen sich damit vor der Zerstreung ihres Gegenstandes im weiten Feld der gesellschaftlichen und politischen Aneignung, Vergegenwärtigung und Verstümmelung. Diese Versessenheit auf Schriftlichkeit und Interpretation, auf Augenphilolo-

gie verstellt aber die Sicht darauf, wie literarisch geformte Rede, indem sie durch den mündlichen Vortrag von Autoren, professionellen Sprechern und Laien aktualisiert wird, immer wieder mit veränderten gesellschaftlichen und kulturellen Situationen zusammentrifft, wie Texte diesen eine nicht selten überraschende Deutung verleihen können. Einer Wirkungsgeschichte der Literatur im Spiegel ihrer Performance wird keine Vergegenwärtigung zu dilettantisch erscheinen, weil sie darin eine jeweils einzigartige Konstellation von Literatur und Geschichte, von literarischer Überlieferung und sozialer Praxis, von Gedächtnis und Aktualisierung zu entdecken hofft. Solche Forschungen wären Teil einer erweiterten Ohrenphilologie, die freilich anders zu konzipieren wäre als dies die Leipziger Germanistik um 1900 (mit Eduard Sievers, Franz Saran u.a.) intendierte, als sie ihren Kampfbegriff gegen die Augenphilologie prägte.¹⁵

(Prof. Dr. Reinhart Meyer-Kalkus, Wissenschaftskolleg zu Berlin, Wallotstraße 19, 14193 Berlin; Universität Potsdam, Philosophische Fakultät, Institut für Germanistik, Am Neuen Palais 10, Haus 5, 14469 Potsdam; E-Mail: rmk@wiko-berlin.de)

James F. Conant Absorption – Die Ontologie einer Spielfilmwelt

Als der Film ›Lady in the Lake‹¹ 1947 ins Kino kam, lautete die Werbung so: »SIE nehmen eine Einladung in die Wohnung einer Blondine an! SIE kriegen einen Kinnhaken von einem Mordverdächtigen verpasst!« James Pallot beschreibt ›Lady in the Lake‹ in ›The Movie Guide‹ als den ersten *film noir*, der sich der »subjektiven Kamera« bedient und verleiht ihm dreieinhalb Sterne für seine Originalität.² Der ›Time Out Film Guide‹ meint, der Film sei »ganz und gar mit subjektiver Kamera gedreht« und gibt ihm eine schlechte Bewertung – nicht deswegen, sondern aus einem anderen Grund: »Mit diesem subjektiven Stil [...] hätte der Film eigentlich den grandiosen Schwung eines Orson Welles gebraucht.«³ ›Halliwell's Film Guide‹ kritisiert den Film dafür, dass er sich »zu sehr auf die Methode der subjektiven Kamera verlasse« und behauptet, der Film sei »ein Experiment, das deswegen scheiterte, weil es nicht wirklich verstanden worden ist.«⁴

15 Vgl. Reinhart Meyer-Kalkus, *Stimme und Sprechkünste im 20. Jahrhundert*, Berlin 2001, S. 73ff.

1 Lady in the Lake, Regie: Robert Montgomery, 1947 von MGM Films veröffentlicht.

2 James Pallot, *The Movie Guide*, New York 1995, S. 450f.

3 Time Out Film Guide, hg. von Tom Milne, 3. Aufl. London 1993, S. 383.

4 Leslie Halliwell, *Halliwell's Film Guide*, New York 1991, S. 620.

Mit diesen Zitaten aus »Wikipedia« finden wir einen Einstieg in das Thema meiner Überlegungen: Können wir mit solchen Aussagen und Beschreibungen zufrieden sein? Läßt sich »Lady in the Lake« zutreffend so beschreiben, dass der Film das einsetzt, was wir gewöhnlich mit den Worten »subjektive Kamera« oder »Point of View Shot« meinen? Hätte ein Orson Welles einen Film im *selben* »subjektiven« Stil drehen und ihm grandiosen Schwung verleihen können? Verläßt sich dieser Film zu sehr auf eine Methode der Kameraführung, die üblicherweise auch in anderen Filmen eingesetzt wird, nur sparsamer? Wenn er ein gescheitertes Experiment ist – woran scheitert er? Was genau ist hier »nicht wirklich verstanden worden«?

Der Film »Lady in the Lake« erlaubt uns zu erkennen, was geschieht, wenn wir einiges von dem, was Filmtheoretiker und Filmkritiker zu sagen haben, *wörtlich* nehmen – insbesondere einiges von dem, was sie zu der Frage zu sagen haben, wie es möglich ist, dass Filme durch eine geschickte Anreihung von Bildern in der Lage sind, eine verständliche und unmittelbar wahrnehmbare Welt zu erzeugen. Im Sinne von Wittgensteins Aufforderung »Versuche einen Fall zu finden, auf den diese Beschreibung passen könnte«, möchte ich »Lady in the Lake« als philosophisches Beispiel vorstellen, auf das bestimmte Aussagen der Filmtheoretiker passen.

Spräche ich über das Thema auf Englisch, würde ich erklären, dass ich mit »movie« eigentlich ziemlich genau das meine, was man im Deutschen als »Spielfilm« bezeichnet. Das heißt, dass ich in der englischen Version erst erklären müsste, dass ich einen fiktionalen Film meine, wenn ich von »movie« rede, im Gegensatz zu einem nicht-fiktionalen (also keine Dokumentarfilme, Nachrichtensendungen, Wochenschauen, Hochzeitsvideos usw.). Und mit »fiktional«, erklärte ich weiter, meine ich nicht einfach »unwahr«, etwa in dem Sinne, in dem Propagandafilme manchmal nicht wahr sind, sondern ich meine Folgendes: Filme, die eine Geschichte erzählen, die in einer Welt stattfindet, die nicht die unsere ist. Damit etwas ein Spielfilm – also ein Movie in meinem Sinne – ist, muss es sich auf den Film als ein fotografisches Medium stützen: Das heißt, es muss etwas sein, das für eine und vor einer Filmkamera in Szene gesetzt worden ist und von dieser aufgenommen und festgehalten wurde. (Damit ist z.B. ein Zeichentrickfilm ausgeschlossen.)

Einen Spielfilm anzuschauen heißt nicht nur, eine Reihe vorbeilaufender Bilder zu betrachten, so wie man z.B. eine Kette vorbeirollerender Wagen in einem Umzug betrachtet. Wenn es in einem Spielfilm Schnitte zwischen den einzelnen Einstellungen gibt, dann müssen wir, um überhaupt fähig zu sein, den Spielfilm anzuschauen, das Prinzip der *Einheit* verstehen, das den Zusammenhang und die Verknüpfung der Einstellungen regelt. Verschiedene Dimensionen dieser Einheit sind zu betrachten – zunächst die zeitliche Dimension: zwei aufeinander folgende Einstellungen können zwei Handlungen darstellen, die in unmittelbarer zeitlicher Folge stattfinden, aber sie können auch parallele Handlungen darstellen (zwei Handlungen, die zur gleichen Zeit, aber an verschiedenen Orten stattfinden), oder die zweite Einstellung kann etwas darstellen, das lange vor der Handlung der ersten geschehen ist (etwa in

einer Rückblende) oder in ferner Zukunft geschehen wird (wie z.B. in der Vision einer Wahrsagerin). Neben der zeitlichen müssen wir auch noch viele andere Dimensionen von Einheit erfassen können. Um nur ein paar weitere zu nennen: eine räumliche (wir können fragen: Geschieht das, was in zwei auf einander folgenden Einstellungen gezeigt wird, an ein und demselben Ort oder an verschiedenen Orten?), eine kausale Dimension (hier können wir fragen: Hat das erste Ereignis das zweite verursacht? Oder andersherum? Oder sind sie kausal voneinander unabhängig?), eine Dimension des Blickwinkels oder der Erzählperspektive (wir können fragen: Stellt das Bild auf der Leinwand die Dinge so dar, wie sie aus der Perspektive einer Figur in der Spielfilmwelt aussehen? Und wenn ja – um wessen Perspektive handelt es sich?), eine Dimension der Objektivität (Stellt ein Bild im Spielfilm das dar, was in der Spielfilmwelt geschieht? Oder nur etwas, das jemand im Spielfilm befürchtet, halluziniert oder sich bloß vorstellt?). Ein Spielfilm kann die Antworten auf einige dieser Fragen offen oder unentschieden lassen, aber nur weil er die *Möglichkeit* hat, sie zu entscheiden. Dem Anschein nach sind solche Fragen erkenntnistheoretischer Natur – also Fragen darüber, wie wir erkennen können, was in der Spielfilmwelt vor sich geht. Aber unsere Fähigkeit, so etwas zu erkennen, setzt ein vorgängiges Verständnis dessen voraus, was ein Spielfilm überhaupt ist. Es ist eine Form des Verstehens, die heutzutage von uns als selbstverständlich empfunden wird. Sie ist zu einer allgegenwärtigen, unsichtbaren Dimension unseres Alltagslebens als gewohnheitsmäßige Spielfilmzuschauer geworden.

Ich möchte hier zwei Aspekte dieser Fragen aufgreifen. Das Nachdenken über diese beiden Aspekte ebnet den Weg zu den größeren Fragen, was ein Spielfilm überhaupt ist und was es heißt, einen Spielfilm anzuschauen. Die Aspekte, mit denen ich mich befassen möchte, sind die *Welthaftigkeit der Spielfilmwelt* und die *Art der Erschlossenheit einer solchen Welt*. Damit etwas ein Spielfilm ist, muss es uns *unmittelbare Einblicke in eine Welt* bieten. Das bedeutet aber: damit etwas ein Spielfilm ist, muss es uns erstens eine Welt derart *visuell darbieten*, dass wir von ihr gefangen genommen werden und uns in sie versenken können. Diesen Zustand der Versunkenheit, in dem sich auch ein Betrachter eines Gemäldes oder einer Theateraufführung befinden kann, nennt Diderot *absorption*.⁵ Ich werde mich von jetzt an dieser ästhetischen Verwendung des Begriffs anschließen. Zweitens muss die Art, in der wir gefangen genommen werden, eine Weise des *Zuschauens* sein: wir *sehen*, was in dieser Welt geschieht.

Mein Ziel ist, zu einem reflektierten Verständnis des Begriffs »Spielfilm« zu gelangen. Dazu möchte ich folgende Frage stellen: Ist »Lady in the Lake« ein Spielfilm? Wenn man noch keine weitere philosophische Arbeit geleistet hat, könnte man nun meinen, die Antwort auf diese Frage laute »Ja!«. Aber wenn es um den Begriff geht, den ich eben entwickelt habe, dann – so möchte ich behaupten – ist die richtige Antwort auf diese Frage eigentlich folgende: »Lady in the Lake« ist gar kein Spielfilm.

5 Denis Diderot, Entretiens sur Le Fils Naturel, in: Œuvres. Tome IV: Esthétique – Théâtre, Paris 1996.

Einige Merkmale seiner Konstruktionsweise untergraben systematisch unsere Bemühungen, uns von ihm absorbieren zu lassen. Ein Teil meines Interesses für dieses an sich bemerkenswerte Hollywood-Erzeugnis hat also damit zu tun, dass es auf eine bestimmte Weise jene Merkmale unserer normalen Spielfilmerfahrung, die für uns unsichtbar geworden sind, hervortreten lässt – und zwar genau durch die Art und Weise, in der dieser Film sich wesentlich von einem gewöhnlichen Hollywoodfilm unterscheidet.

2. Modi des Point-of-View-Shots

Man kann das Thema meines Beitrags auch anders formulieren: Ich möchte die grundlegenden Merkmale des *ästhetischen Mediums* Spielfilm verstehen. Die meisten Filmtheorien neigen dazu, die Eigenschaften des ästhetischen Mediums als eine direkte Funktion der Eigenschaften des *physischen* Mediums zu betrachten. So wurde in vielen frühen Filmtheorien versucht, die ästhetischen Eigenschaften des Spielfilms aus einem Medium abzuleiten, das aus belichteten Zelluloidstreifen besteht, die in Stücke zerlegt und dann wieder neu zusammen gesetzt werden. Doch die Entdeckung des Films zog nicht automatisch die Erfindung des Spielfilms nach sich. Der amerikanische Humorist Gary Larson hat einen wunderbaren Cartoon gezeichnet, der eine Mutter, einen Vater, deren drei Kinder und den Hund der Familie darstellt, wie sie auf Sofa und Sesseln im Halbkreis im Wohnzimmer sitzen und auf eine leere Stelle an der Wand starren. Der Titel lautet: *The Days Before Television* (Die Zeit vor dem Fernsehen).⁶ Eine Version dieses Witzes könnte man auch für die Zeit vor dem Spielfilm erfinden. Es war nicht so, dass zuerst ein Bedürfnis nach einem solchen Medium bestand und dann endlich das Kino kam, um die Lücke in unserem Leben zu füllen. Es war nicht so, dass Filmemacher diese Möglichkeiten zuerst erkannten und dann nach etwas suchten, um sie zu verwirklichen. Man kommt der Wahrheit näher, wenn man sagt: »Jemand, der den Wunsch hatte, einen Spielfilm zu machen, hat Folgendes erkannt: Bestimmte etablierte Formen lassen bestimmte Eigenschaften des Films als sinnvoll erscheinen.« *Das bedeutet, dass die ästhetischen Möglichkeiten eines Mediums keine gegebenen Tatsachen sind.* Wenn man bloß darüber nachdenkt oder sie im Einzelnen betrachtet, kann man nicht feststellen, was den besonderen ästhetischen Möglichkeiten bei der Projektion fotografischer Bilder Bedeutung verleiht – ebenso wenig wie man feststellen kann, was den Möglichkeiten von Ölfarben Ausdruckskraft verleiht, indem man darüber nachdenkt oder Ölfarben beim Malerbedarf betrachtet. Die ersten funktionierenden Spielfilme waren nicht Anwendungen eines Mediums, das durch vorgegebene Möglichkeiten definiert war, sondern mit ihnen wurde ein Medium erst geschaffen, indem sie besonderen Möglichkeiten Ausdruckskraft verliehen.

Es ist eine Tatsache, die noch nicht ausreichend bedacht worden ist: Die Filmkunst hätte wirklich auf dem Stand des Urlaubsfilms stecken bleiben können. Die

⁶ Gary Larson, *The Complete Far Side*, Kansas City 2003.

Welt, die in einem Urlaubsfilm dargestellt wird, ist *unsere* Welt – also die Welt, die wir als Zuschauer des Films bewohnen –, sie ist also eine Darstellung unserer Welt, wenn sie mit einer Kamera fotografiert wird. In dieser Hinsicht ist das Sein der Welt des Urlaubsfilms ontologisch verwandt mit der Welt der Wochenschau und des Dokumentarfilms. Die Einheit, die die Verknüpfung der einzelnen Elemente ordnet, die die Voraussetzung ist für die Darbietung einer Spielfilmwelt, unterscheidet sich in ihrer ganzen Art von jener, die die Einheit der Bildsequenzen in nichtfiktionalen Filmen herstellt.

Ein wesentliches Einheitsprinzip des Spielfilms ist das der Perspektive. Wir können fragen, ob eine bestimmte Einstellung ein so genannter Point-of-View-Shot ist. Um etwas als einen Point-of-View-Shot zu erkennen, muss ich unterscheiden können zwischen dem, was ein Ereignis in der Spielfilmwelt ist und was eine Darstellung der Perspektive einer Figur in Bezug auf ein solches Ereignis ist. Wenn Filmtheoretiker also von einer »subjektiven« und einer »objektiven« Perspektive sprechen (oder von einer »subjektiven« oder einer »objektiven« Kamera), meinen sie diese Unterscheidung (nämlich zwischen verhältnismäßig perspektivischen und verhältnismäßig nicht-perspektivischen Darstellungen der Spielfilmwelt). Manchmal meinen sie aber auch eine andere Unterscheidung. Denn es gibt einen weiteren und ebenso grundlegenden Unterschied zwischen Fällen, in denen man etwas sieht, das in der Spielfilmwelt geschieht, und zwar so, wie es aus der Perspektive einer Figur des Spielfilms aussieht, und anderen Fällen, in denen das Geschehene kein objektives Ereignis in der Spielfilmwelt ist, sondern etwas, das *bloß* aus der »rein subjektiven« Perspektive einer Figur wahrzunehmen ist – zum Beispiel der Inhalt eines Traums.

Diese beiden Unterscheidungen sind sehr schematisch und können auf viele Arten weiter determiniert werden. Es gibt viele Arten von Einstellungen, die perspektivisch und dennoch objektiv sind. Und es gibt auch viele Arten bloß subjektiver Einstellungen – Fehlwahrnehmungen, falsche Erinnerungen, Träume, bildliche Darstellungen des Inhalts einer Fantasievorstellung, Halluzinationen, Tagträume, unfreiwillige gespensterhafte Visionen, freiwillige Versuche, sich etwas vorzustellen und so weiter. Und um einen Spielfilm anzuschauen, muss man in der Lage sein, nicht nur diese bloß subjektiven Point-of-View-Shots von den diversen objektiven Point-of-View-Shots kategorial zu unterscheiden, sondern auch die Vielfalt der Fälle solcher Modi der Subjektivität auseinander zu halten. Und wenn wir einen Spielfilm sehen, treffen wir ständig und mühelos alle diese und andere, ähnlich subtile Unterscheidungen. Damit soll nicht bestritten werden, dass es Filme gibt, bei denen die Unterscheidungen zwischen diesen Dimensionen von Objektivität und Subjektivität systematisch verwischt oder auf andere Weise problematisiert werden. Es bedeutet aber, dass unsere Fähigkeit, Spielfilme zu verstehen, die von solchen undurchsichtigen Weisen des visuellen Erzählens Gebrauch machen, zwei Dinge voraussetzt: Erstens, dass wir mit Fällen völlig durchsichtiger Erzählweise schon vertraut sind und zweitens, dass wir uns die Fähigkeit angeeignet haben, diese traditionellen Techniken der Filmerzählung ohne weiteres zu verstehen.

Um in der Lage zu sein, einem Spielfilm anzuschauen, müssen wir in einen ganz

eigenen Modus der ästhetischen Erfahrung eingeführt werden – einen Modus *sui generis*, der die Welt eines Spielfilms als *eigenständige* zugänglich macht. Es gibt eine wechselseitige Abhängigkeit zwischen dieser Erfahrungsweise und dieser Art von Entität – Spielfilmwelten –, die auf diese Weise erschlossen werden. Die relevanten Modi *visueller Darbietung* seitens des Spielfilms und *visueller Absorption* seitens des Zuschauers sind gleichursprünglich.

3. Diderots Paradox

Der Held des letzten Teils dieses Artikels ist der französische Philosoph Denis Diderot. Ich behaupte, dass man in seiner Theorie der Malerei Vorschläge finden kann, wie einige der rätselhaftesten Aspekte dieser Modi visueller Darbietung und visueller Absorption zu erklären sind. Es mag überraschen, dass wir Hilfe ausgerechnet in den Schriften eines Gelehrten suchen, der mehr als einhundert Jahre vor der Erfindung des Films lebte – ganz zu schweigen von der Entwicklung des Spielfilms. Aber Diderots Thema steht in enger Beziehung zu unserem. Er will eine Theorie einer *dramatischen Malerei* vorlegen – also eine Theorie, die die Bedingungen der Möglichkeit eines Gemäldes darlegt, das dem Betrachter eine unmittelbar wahrnehmbare und dennoch völlig glaubwürdige Erzählung darbietet, die in ausschließlich visueller Weise vermittelt wird. Das Nachdenken über die bloße Möglichkeit einer solchen Kategorie der Malerei kann philosophische Verwirrung hervorrufen. Wie kann ein Gemälde eine völlig überzeugende Darstellung eines dramatisch komplexen Geschehens vermitteln? Ein dramatisches Geschehen ist seinem Wesen nach etwas, das sich in der Zeit entfaltet, während das Bild auf der Oberfläche eines Gemäldes als etwas erscheint, das nur ein Ereignis vollkommen adäquat wiedergeben kann, wenn es die zeitliche Ausdehnung eines *Augenblicks* besitzt. Wie kann uns ein Gemälde jemals etwas anderes und mehr als eine Momentaufnahme bieten? Im Augenblick genügt es, nur folgenden Aspekt von Diderots Theorie zu erwähnen: ein erfolgreiches Gemälde, sagt er, muss eine bestimmte Reaktion beim Betrachter hervorrufen – es muss seine Aufmerksamkeit erregen und ihn dazu bringen, sich in die dargestellte Handlung auf der Leinwand vor ihm versetzen zu lassen und in ihr zu versinken. Es muss einen Zustand der Absorption erzeugen. Michael Fried fasst diesen Aspekt von Diderots Theorie wie folgt zusammen: »Für Diderot lag die Aufgabe eines Malers darin, durch die Augen die Seele des Betrachters zu packen. Ein Gemälde sollte den Betrachter zunächst anziehen, dann fesseln und schließlich verzaubern – das heißt, ein Gemälde sollte jemanden ansprechen, ihn vor sich zum Stehen bringen und ihn dort festhalten, als wäre er von einem Zauberbann betroffen und könnte sich nicht mehr bewegen.«⁷

Das einzige, worauf ich Ihre Aufmerksamkeit hier im Moment lenken möchte, ist dies: Frieds Beschreibung von Diderots Erwartung, was ein Gemälde im besten Fall

⁷ Michael Fried, *Absorption and Theatricality. Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Berkeley u.a. 1980, S. 92.

erreichen kann, ist eine äußerst genaue und getreue Beschreibung des Zustandes eines durchschnittlichen Spielfilmzuschauers. Die von Diderot intendierte *außergewöhnliche* Möglichkeit, das Größte zu erreichen, das ein narratives Gemälde überhaupt erreichen kann, ist die *gewöhnliche* Situation des Filmzuschauers. Für Diderot ist die Fähigkeit, den Zuschauer in einen Zustand absorbiertes Betrachtung zu versetzen, ein Kriterium für die überragende ästhetische Leistung eines Gemäldes. Aber genau die Worte, die Diderot damals verwendete, um sein Kriterium für eine überragende ästhetische Leistung zu formulieren, können verwendet werden, um ein konstitutives Merkmal des Spielfilms zu formulieren – und diese Formulierung trifft auch auf einen schlechten Spielfilm zu.

Die Biologen und Psychologen werden Ihnen sagen, dass der beste Weg zum Verständnis des Normalen oft über die Erforschung des Pathologischen führt. Wenn man verstehen will, was gutes Gedeihen für einen gesunden Organismus heißt, ist es hilfreich, genau zu beobachten, was beim Zusammenbruch eines Organismus geschieht und wie dabei die Möglichkeit eines gesunden Funktionierens behindert wird. Das führt uns wieder zu ›Lady in the Lake‹.

Man mag versucht sein, ›Lady in the Lake‹ wie Stephen Halliwell oder der ›Time Out Guide‹ für einen schlechten Spielfilm zu halten. Das allerdings impliziert, dass er *als Spielfilm* versagt – dass er zwar ein funktionierender Spielfilm ist, aber *qua Spielfilm* ist er jedoch schlecht. Ich denke, dass es genauer wäre zu sagen: in einer bestimmten grundlegenden Hinsicht versagt ›Lady in the Lake‹ einfach darin, *ein Spielfilm zu sein*. Genauer gesagt ist der Film so konstruiert, dass wir nicht in die Erfahrung der visuellen Absorption versetzt werden können, und dies ist eine Bedingung der Möglichkeit, in die Welt des Spielfilms einzutreten – oder um es anders zu formulieren: der Film versagt in seinem Versuch, eine Welt visuell darzubieten. Es gibt jede Menge schlechter Spielfilme, aber kaum einen, der *in dieser vorbildlichen Weise* versagt hat. Das grundlegende Problem besteht darin, dass die so genannte »subjektive Kamera« in diesem Film anders (und weit beunruhigender) ist als jene, die man üblicherweise bei gewöhnlichen Spielfilmen vorfindet.

Worin besteht der Unterschied zwischen einer subjektiven Perspektive oder Kameraeinstellung und einer objektiven Perspektive oder Kameraeinstellung? Eine Antwort könnte lauten: »In einer subjektiven Perspektive oder Kameraeinstellung werden die Dinge so dargestellt, wie sie aussehen würden, wenn man sie tatsächlich aus dem Blickwinkel einer bestimmten Person sehen würde.« Damit trifft man die einzigartige Darbietungsweise der Welt von ›Lady in the Lake‹ recht genau. Ein Merkmal der Art und Weise ist benannt, wie dieser sehr ungewöhnliche Film versucht, »Perspektive« zu vermitteln – ein Merkmal, das ihn von jedem anderen und gewöhnlichen Spielfilm radikal unterscheidet. Aber es ist genau dieses Merkmal des Films, das ihn von fast allen anderen Spielfilmen unterscheidet, die man jemals gesehen hat. Das Merkmal, weshalb seine vordergründig »subjektiven« Einstellungen so vollkommen anders sind als die unmittelbar fesselnden Gegenstücke dieser Einstellungen in jedem gewöhnlichen Film, lautet: Die Figuren (oder sollten wir sagen: die Schauspieler?) in ›Lady in the Lake‹ *schauen dem Zuschauer direkt in die Augen*

(oder sollten wir sagen: schauen direkt ins Auge der Kamera?). Sie sprechen den Filmzuschauer visuell direkt an; ihr Blick wird vom Zuschauer als Anerkennung seiner Anwesenheit erfahren – als Anerkennung der Präsenz eines Zuschauers jenseits der Leinwand. Wir sind es gewohnt, direkten Blicken aus dem Fernseher zu begegnen, zum Beispiel von Nachrichtensprechern oder von kleinen Kindern in Urlaubsfilmen (die vielleicht vom filmenden Familienmitglied gleichzeitig angewiesen werden: »Ja, schau mal in die Kamera! Guck in die Kamera!«). Warum sollte es eine Bedingung für die Möglichkeit einer bestimmten Art von ästhetischer Erfahrung sein, dass der Zuschauer niemals auf die beschriebene Weise visuell impliziert sein darf?

An dieser Stelle ist nun Diderot hilfreich. Diderot beginnt nicht mit der Frage nach der Absorption des Zuschauers in ein Gemälde, sondern mit einer anderen zuerst überraschenden Frage: was sind die Bedingungen für die erfolgreiche bildliche Darstellung *eines versunkenen Zuschauers*? Sein Ausgangspunkt ist also nicht das Thema »Absorption durch die Darstellung«, sondern die Darstellung von Absorption. Nach Diderot erfordert eine überzeugende Darstellung von Absorption eine Vergegenwärtigung der vollkommenen Selbstvergessenheit einer Figur oder einer Gruppe von Figuren, die alles außer den Gegenständen ihrer eigenen Absorption um sich herum vergessen. Der vor dem Bild stehende Betrachter zählt allerdings nicht zu diesen Gegenständen. Daher müssen die Figuren oder die Figur den Anschein der Abwesenheit des Betrachters erwecken, wenn die Illusion der Absorption aufrechterhalten werden soll. Überdies meinte Diderot, ein ähnliches Prinzip gälte auch im Theater: eine fesselnde Darstellung des dramatischen Geschehens auf der Bühne muss in einer Art und Weise vermittelt werden, bei der die Schauspieler die Anwesenheit des Publikums nicht zur Kenntnis nehmen. Hören wir, wie Diderot seine Forderung formuliert: »Auch wenn ein dramatisches Werk geschaffen wird, um dargestellt zu werden, so ist es dennoch notwendig, dass der Verfasser und der Schauspieler den Betrachter vergessen. / Wenn du Theater spielst, denke nicht mehr an den Zuschauer – als wie wenn er nicht existierte. Stelle dir vor, dass du an der Bühnenkante durch eine hohe Mauer vom Orchester getrennt wärst. Spiele so, als ob sich der Vorhang niemals heben würde.«⁸

Bei einer Theateraufführung ist der Zuschauer etwa so sehr von Bedeutung, wie wenn es ihn nicht gäbe. Gibt es etwas, das an ihn gerichtet ist? Wenn ja, dann hat der Verfasser sein Thema verlassen, und der Schauspieler ist aus seiner Rolle getreten. Sie beide kommen von der Bühne herunter. Ich sehe sie beide im Orchestergraben, und so lange die Tirade dauert, ist die Handlung auf der Bühne, was mich betrifft, *unterbrochen*, und die Bühne bleibt *leer*.

Diese letzte Bemerkung trifft einen Aspekt der Zuschauererfahrung von »Lady in the Lake« ziemlich gut. Im Drama des Films bleibt der Zuschauer nicht in seiner gewöhnlichen Position (»etwa so sehr von Bedeutung, wie wenn es ihn nicht gäbe«), sondern alles ist direkt an ihn gerichtet. Und eben mit dem Ergebnis, das Diderot

8 Diderot (Anm. 5), S. 1145.

vorhersieht: der Modus der direkten Ansprache macht die Möglichkeit zunichte, dass der Betrachter in der Erzählwelt versinkt. Der Regisseur hat sein Thema verlassen, und die Schauspieler sind anscheinend aus ihren Rollen getreten. Sie alle sind aus der Welt des Films herausgetreten und hinabgestiegen – oder besser: eine wichtige Bedingung der Möglichkeit einer visuell effektiven Darstellung einer unabhängigen Welt wird aufgehoben. Die Bühne der Welt des Spielfilms ist nun leer; sie hat sich in unserer Welt aufgelöst.

Die Fülle der Bühne ist mit der Nichtbeachtung des Betrachters verknüpft. Michael Fried meint: »Diderots kritische Schriften fordern die Illusion eines nicht existierenden Betrachters – sie fordern, dass der Betrachter nicht wirklich da sei oder zumindest nicht berücksichtigt werde. Beim Fehlen einer solchen Illusion kann auch das größte Maß an Realismus nicht die dramatische Erfahrung liefern, nach der Diderot suchte.«⁹ Worin auch immer ihre Verdienste für die Theorie der Malerei liegen mögen – diese These drückt etwas aus, das die Darbietung einer Spielfilmwelt fast wie ein Grundgesetz beherrscht. Hätte man die Kulissen mit äußerstem Realismus gestaltet, hätte man Unsummen in die Qualität der Beleuchtung, Kameraführung und Aufnahmetechnik investiert oder hätten die Schauspieler Herausragendes geleistet, um so realistisch wie irgend möglich zu sein: die Illusion der Welthaftigkeit hätte trotzdem nicht verwirklicht werden können. Sie wird durch eine systematische Defizienz erschüttert – die wichtigste Grundfiktion wird in diesem Spielfilm nicht berücksichtigt. Diese Grundfiktion ist eine konstitutive Bedingung der Möglichkeit für die Darbietung einer Spielfilmwelt: nämlich dass die Kamera – und noch wichtiger: ihre Perspektive auf die Welt des Spielfilms – nicht existiert. In Diderots Theorie der Malerei spielt die Anweisung, dass der Betrachter nicht existiert, die Rolle eines regulativen Prinzips einer überragenden ästhetischen Leistung; im Reich der Spielfilme spielt sie die Rolle eines konstitutiven Prinzips des Mediums.

Diderot besteht – in einer paradoxen Logik – darauf, dass ein Gemälde den Betrachter anziehen soll, um ihn vor dem Bild zu fesseln. Dies kann aber nur erreicht werden, indem die *Anwesenheit* des Betrachters *verneint* wird: nur durch *die Fiktion seiner Abwesenheit* kann seine tatsächliche Anwesenheit vor dem Gemälde und seine Verzauberung durch ihn gesichert werden. Der Maler sollte die Dinge in einer Weise darstellen, dass diese *Abwesenheit des Zuschauerblicks* in jeder Stelle des Bilds eingeschrieben ist; und das Maß des Erfolgs einer solchen Darstellungsweise steht in der Macht des Gemäldes, eine bestimmte Wirkung auf den Betrachter auszuüben: nämlich die dreifache Wirkung des Anziehens, des Festhaltens und der Verzauberung.

4. »Vergessen Sie die Kamera!«

Eine ähnlich paradoxe Forderung gilt auch für den Spielfilm. Das können wir sehen, wenn wir die Problematik der Filmschauspielerei betrachten. Ein angehender Filmschauspieler muss sich oft die Mahnung anhören: »Sehen Sie nicht in die Kamera!«

9 Fried (Anm. 7), S. 96.

Er darf niemals direkt ins Kameraobjektiv schauen. Eine andere Fertigkeit, die sich unerfahrene Filmschauspieler oft unter Mühen aneignen müssen, ist folgende: man muss in der Lage sein, seinen Blick durch einen Raum wandern zu lassen, ohne den Blick der Kamera auch nur für einen Moment visuell zu registrieren. Dazu ist die Unterdrückung eines tiefen menschlichen Instinkts erforderlich. Ohne es bewusst zu merken, neigt man dazu, mit seinem eigenen Blick – wenn auch nur für einen winzigen Augenblick – den Blick des Betrachters zu registrieren. Aber wenn wir einem angehenden Schauspieler sagen: »Vergessen Sie die Kamera! Spielen Sie, als wäre die Kamera nicht da!«, dann muss er wissen, wie er diese Anweisung zu verstehen hat. Was der Schauspieler lernen muss, ist viel paradoxer und schwieriger als nur die Kamera zu vergessen: Er muss lernen, sich immer dessen bewusst zu sein, wo die Kamera ist und wie er sich gerade – im Hinblick auf sie – verhält; und der Test für diese Art des Bewusstseins besteht darin, dass nichts, was er tut, nicht der leiseste Blick oder der kleinste Gesichtsausdruck, darauf hinweisen darf, dass er sich der Anwesenheit der Kamera doch bewusst ist – das heißt: jeder Blick, jede Geste von ihm muss zum Ausdruck bringen, dass die Kamera nicht da ist.

Die Inszenierung eines solchen Verhaltens gegenüber der Kamera vonseiten des Filmschauspielers ist ein Teilaspekt des umfassenderen fundamentalen Paradoxes im Zentrum der Erzeugung einer Spielfilmwelt: nämlich dass der Grundmodus der Erschließung dieser Welt in einer Sichtweise von ihr liegt, wie sie aus keiner Perspektive aussieht – vom Blickwinkel eines Nirgendwo aus. Die Fantasie von der Möglichkeit eines solchen Erschließungsmodus ist der konstitutive Mythos des Mediums Spielfilm; und die praktische Verkörperung eines solchen Mythos in den klassischen Konventionen der visuellen Filmerzählung konstituiert die Bedingung der Möglichkeit eines bestimmten Modus ganz eigener Art ästhetischer Erfahrung – eine Anziehung, Fixierung und Verzauberung des Betrachters. Und genau das ist es, was es heißt, einen Spielfilm anzuschauen. Für uns ist diese Erfahrungsweise so selbstverständlich geworden, dass es schwierig für uns ist, ein reflektiertes Verständnis der Besonderheit und Komplexität ihrer konstitutiven Struktur zu gewinnen. Und deswegen kann das Anschauen von »Lady in the Lake« als Mittel zur Gewinnung philosophischer Klarheit dienen: indem dieser Film bei uns eine sehr spezifische Form ästhetischer Frustration hervorruft. »Lady in the Lake« trägt dazu bei, Aspekte der konstitutiven Struktur dieser Erfahrungsweise sichtbar zu machen, die ansonsten unsichtbar geblieben wären; dadurch hilft er uns, das *Ungewöhnliche* und *Erstaunliche* an unserer Erfahrungsweise ans Licht zu bringen – einer Art von Erfahrung, die inzwischen für uns *derart gewöhnlich* geworden ist, dass wir darüber *nicht mehr staunen*.

Aus dem Englischen übersetzt von Sophia Pick.

(Prof. Dr. James F. Conant, Department of Philosophy, University of Chicago, 1115 E. 58th St., Chicago, IL 60637, USA; E-Mail: jconant@uchicago.edu)

Diskussion

Steffen Martus und Carlos Spoerhase Praxeologie der Literaturwissenschaft¹

I.

Praktiken sind in ihrem »Betriebsmodus« kaum sichtbar.² Dort, wo Praktiken beherrscht werden, wird derjenige, der sie beherrscht, meist schon gar nicht mehr wissen, dass er dies alles einmal nicht gewusst hat; er wird vergessen haben, wie schwer es war, sich dieses Praxiswissen anzueignen. Die Verhaltensroutinen werden für den Praktiker häufig in einem Maße zur »zweiten Natur«, dass sie nur mit großer Mühe artikuliert und zum Gegenstand expliziter Analysen und theoretischer Diskussion gemacht werden können. Praktiken, als an impliziten Normen orientierte Handlungs-routinen, erscheinen dann als das, was sich »von selbst« versteht und deshalb für die Handelnden »unsichtbar« bleibt.³ Da die mit einem gelungenen Praxisvollzug verknüpfte »Könnerschaft« meist nur begrenzt explizierbar ist, ist Pierre Bourdieus Hinweis, dass die Praxis häufig unterschätzt und unterbelichtet bleibe, weil man eine sehr hohe theoretische Kompetenz einsetzen müsse, wenn man sie begreifen will, sicherlich nicht falsch.⁴ Die Explikation der in der Wissenschaft als Praxis, als Textumgangsform und als Wissenskultur eingeschliffenen Verfahrensroutinen fällt aber auch deshalb so ungemein schwer, weil sich die literaturwissenschaftliche Selbstreflexion meist auf die Ebene des Regelwissens konzentriert und das Anwendungswissen dabei vernachlässigt. Dabei geraten die »handwerklichen« Wissensformen der Literaturwissenschaft aus dem Blick; es sind aber genau diese Praxisformen des Textumgangs, der Begriffsbildung, der Themenfindung, der Wissensordnung, der Validierung und Darstellung von Wissensansprüchen, die den literaturwissenschaftlichen Disziplinen ihr spezifisches Gepräge verleihen.

1 Dieser Beitrag ist Teil eines größeren Forschungsprojekts zur *Praxeologie der Literaturwissenschaft*, das wir gemeinsam mit Lutz Danneberg, Michael Kämper-van den Boogaart, Stephan Porombka und Jörg Schönert konzipieren.

2 Andreas Reckwitz, Praktiken und Diskurse. Eine sozialtheoretische und methodologische Relation, in: Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Sozialforschung, hg. von Herbert Kalthoff, Stefan Hirschauer, Gesa Lindemann, Frankfurt am Main 2008, S. 188-209, S. 195-199.

3 Stephan Wolff, Wie kommt die Praxis zu ihrer Theorie? Über einige Merkmale praxissensibler Sozialforschung, in: Theoretische Empirie (Anm. 2), S. 234-259.

4 Pierre Bourdieu, Science de la science et réflexivité. Cours du Collège de France 2000-2001, Paris 2001, S. 81.