



1999/26 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/1999/26/wirklichkeit-und-wahrnehmung>

Wirklichkeit und Wahrnehmung

Von **Georg Seeßen**

Der Dokumentarfilmer als Selbstversucher. "Das Meisterspiel" und andere Inszenierungen.

Es ist erfreulich: Seit einiger Zeit sprechen wir wieder über Dokumentarfilme; wir sehen wieder Dokumentarfilme, dort, wo sie hingehören, nämlich im Kino, und, was noch besser ist: Wir streiten wieder über das Dokumentarische im Kino.

Nicht über die technisch aufwendigen "Naturfilme" in den Imax-Kinos, nicht über die speziellen Filme für Sinnsucher und Stadtschamanen, sondern vor allem über Filme, die das Genre selber neu definieren. Und schon merkwürdig: Während im Spielfilm eine neue pseudo-dokumentarische Keuschheit aufscheint, in den dänischen Dogma-Filmen oder in Aki Kaurismäkis "Stummfilm" "Juha" zum Beispiel, überschreiten die Dokumentarfilme - oft zum Ärger der Puristen - entschlossen die Grenze zum Artifizialen und Inszenierten.

In beiden Bewegungen können wir ahnen: Beides - die Wirklichkeit und der Mythos - ist nicht mehr das, was es einmal war. Den Bildern ist nicht mehr zu trauen, um so mehr richtet sich unser Interesse auf die Selbstreflexion ihrer Herstellung. Die Kamera reicht nicht mehr, als "Lesegerät", in eine Situation, sondern sie taucht ein in ein Spiel der Imaginationen und Spiegelungen, wird vom Gegenüber zum Mitspieler. Die Macht (und die Moral) der Filmherstellung beginnt dabei zu flottieren; so sehr sie nun eingreift, manipuliert, verändert, so sehr liefert sie sich auch aus, läßt sich von den Gegenzügen der Objekte benutzen, die sich dadurch verändern.

Der Film hat schließlich gar kein Objekt mehr, sondern bildet eine Reihe von filmischen Subjekten aus. So mag, im schlimmsten Fall, der "unlesbare Dokumentarfilm" entstehen. Ein Film, der nicht mehr Bilder aneinander montiert (um sie zum Sprechen zu bringen), sondern Bildräume produziert, in denen sich drei mehr oder weniger freie Subjekte begegnen: der Filmemacher, sein Gegenüber und der Zuschauer.

Michael Glawogger, der mit dem hübschen Filmessay "Die Ameisenstraße" (1995) auf sich aufmerksam gemacht hat (auch schon so ein Film, wo man Einfühlung, Denunziation und Exotismus nicht recht auseinanderhalten konnte), erzählt in "Megacities" "12 Geschichten vom Überleben" in den Großstädten Mexico-City, Bombay, Moskau, New York. Da ist der Farbensieber, der in seiner Arbeit selber über und über mit Farbe bedeckt ist, oder der "Bioskopmann", der mit zusammengeflackten Filmen durch die Hüttensiedlung zieht, der Dieb

und sein Hund, oder Cassandra aus Mexico-City, die sich und ihre drei Kinder ernährt, indem sie sich in einem Lokal als Nackttänzerin von den Kunden begripschen läßt, das Polizeirevier, in dem die Betrunknen in eine Zelle gesperrt werden in Moskau, der "Hustler" von New York, der seine Kunden ausraubt, oder der Mann, der seine Kundschaft mit Fotografien anlockt und sie nach Bezahlung zu einer Adresse schickt, an der sie nichts erwartet ("Air-Pussys" verkaufe er); und in einer der Nachtsendungen des Radios geben Zuhörer am Telefon Auskunft darüber: "Was tun Sie, um zu überleben, in dieser bösen Stadt?"

Weil die Frage möglichen Antworten nachgestellt ist, bekommt sie den Charakter einer zynischen Rückkoppelung. Der Film "begleitet" diese Menschen nicht, sondern inszeniert mit ihnen ihr Leben nach (was er auch nicht zu verbergen trachtet), sehr unterschiedliche Formen von Wiedergabe und Inszenierung werden da erprobt; jede Figur scheint sozusagen selbst nach der Realitätsebene zu suchen, in der sie sich "am besten" ausdrücken kann.

Ist dieser Film "voyeuristisch", von jener "exploitation of the already exploited", wie es ein Standardvorwurf will? Der Blick dieses Films ist in der Tat weniger mitleidig und schon gar nicht besonders zärtlich; er beharrt, auch für den Zuschauer, auf der Härte. Er verschmilzt, zum Beispiel in den Szenen mit der Stripperin Cassandra, mit dem geilen Blick der Kundschaft, und anderswo verschmilzt er mit dem Blick des Täters auf das Opfer.

Der Film ist ein Ärgernis, gewiß. Er erklärt nichts, er stellt keine Fragen, er ergreift nicht Partei. Genaugenommen "zeigt" er nicht einmal etwas. Er führt als Induktionsschleife durch das marginalisierte Leben als ein Für-Sich. Wahrscheinlich ist er am ehesten als eine Art Science Fiction-Film zu verstehen, der noch einmal selbst den Zusammenhang zwischen Biographie und Gesellschaft, zwischen story und history verweigert, den die Megacities ihren Einwohnern verweigern. Und da ist er dann wieder "realistisch".

In Ulrich Seidls "Models" geht die Methodik noch etwas weiter; er hat nicht nur inszenatorische Formen in seine Dokumentation eingeführt, sondern eine Geschichte inszeniert, in der die drei Hauptfiguren, Models eben, blond und körperlich nach dem präsumptiven Ideal umgebaut, spielen, nicht was sie sind, sondern was sie sein könnten oder wollten: Der Film wird gleichsam ihr Blick auf sich selbst. Und dieser Blick ist wiederum auf merkwürdige Weise synchron mit dem "allgemeinen" Blick, dem Blick der Klischees, der Mythen, der Rhetorik.

Alles ist vorhanden: der nächtliche Kotzanfall, die Droge, der Sex zwischen den Fotosessions, die Sehnsucht nach dem ganz anderen, dem bürgerlichen Glück. Eine Fake-Demaskierung, die nur eine weitere Maskierung zum Vorschein bringt. Dieses Umeinanderkreisen der allgemeinen und der individuellen Vorstellungen - art imitates life imitates art imitates ... - wird besonders bizarr, wenn sich die Darstellerin (Vivian Bartsch) von ihrem eigenen Model distanziert: "Meine persönlichen Erfahrungen sind allerdings ganz anders - ich mache meine Arbeit, und dann gehe ich. Ich war weder auf irgendwelchen Partys noch habe ich je mit einem Fotografen auch nur Kaffee getrunken."

Der Begriff "Model" bekommt da eine zweite Bedeutung. Eine alte Frage stellt sich seit "Die kleinen Ladenmädchen gehen ins Kino" neu: Träumen sie im Kino davon, daß der Chef sie heiratet, oder träumt der Chef davon, daß die "kleinen Ladenmädchen" davon träumen, ihn zu heiraten, oder träumt sich jemand im Blick einer imaginären Zuschauerin zum Chef, oder träumt eine Maschine, wie Blick und Bild zu Geschlecht und Macht zusammenzubringen wären? Die Rettung einer äußeren Wirklichkeit, die Rettung einer Biographie, die Rettung der Würde des

Menschen - das alles funktioniert in diesen Filmen nicht mehr. Es gibt da nichts zu retten.

Lutz Dammecks "Das Meisterspiel" versucht auf den ersten Blick etwas anderes; er legt seine Suche nach den verborgenen Netzen in der Gesellschaft - "Verschwörung" hin oder her - als ein Spiel der Recherche an. Er beginnt mit einem krausen Fall von Kunst-Vandalismus: die Übermalung einer Reihe von Bildern des Übermalers Arnulf Rainer. Ein Bekennerbrief mit anti-modernen Parolen ist am Tatort zurückgeblieben, den Dammeck nur in wenigen Ausschnitten zeigt und der die Suche nach den möglichen Tätern in der rechten Szene in Gang setzt (ein McGuffin?). Eine Bildschrift dazu: "Und da beschloß er, Aktionist zu werden", und das an der Kunsthochschule, an der einst Adolf Hitler abgewiesen wurde.

In immer neuen Spielzügen (darunter auch solche, die abgebrochen werden oder in eine Sackgasse führen) kommt der Film einem Projekt der Rechten zugleich gegen die Moderne und zur Konstituierung einer eigenen, einer rechten Moderne zugleich näher und entfernt sich auch davon.

Die Frage nach dem Zusammenhang zwischen Politik und Kunst wird dabei auf eine neue Weise gestellt. Die lineare Gleichung - auf die rechte Ästhetisierung der Politik wird mit einer linken Politisierung der Ästhetik geantwortet - geht nicht mehr auf. Die Vernetzung der symbolischen mit der politischen Handlung, die Ambivalenz der "Aktion", das wundersame Verschwimmen von Form und Inhalt in einer Gesellschaft wie der österreichischen, in der die Camouflage schon Grundprinzip geworden ist, machen es geradezu wahrscheinlich, daß auch die Verschwörung - die rechten "Theoretiker" sagen es in dankenswerter Offenheit - als Spiel gepflegt wird.

Auch Dammeck zeigt seine Menschen vor allem als Darsteller ihrer selbst. Sie spielen vor der Kamera ihr eigenes Spiel, und gelegentlich weiß man nicht, ob der Film noch sein Spiel spielt oder schon Teil des Spiels seiner Gegenüber ist, ja mehr noch, der Film steht ständig an der Kippe, selber eine Rhetorik der Anti-Moderne zu unternehmen.

Das eigentliche Objekt des Films wird schließlich der Regisseur Dammeck selber. Die kriminalistische Recherche ist selber nur Finte und Spiel für Exkurse in Bereiche, die dem Filmemacher so fremd sind wie einem anderen die Slums von Mexico City: der Schmach eines Kunstbetriebes, der mit seinen Widersprüchen trefflich zu spielen gelernt hat, eine militante Rechte, die sich zugleich zu vernetzen und zu differenzieren versteht, und die gelernt zu haben scheint, mit dem eigenen Wahnsinn, sogar mit der eigenen Lächerlichkeit zu spielen, und schließlich mit einer Moderne, die sich selbst durch eine postmoderne Schleife bewegt.

Der Film beweist, daß der Spieler seinem Spiel nicht ganz gewachsen ist, nicht ganz gewachsen sein kann; er ist am Ende so schwindelig, daß er selbst nicht mehr rechts und links unterscheiden kann.

Es geht um Transitionen; der Terrorist wird Künstler, der Monsignore Agent der ästhetischen Moderne, der Detektiv wird Kunsthistoriker, und während der Linke zum Rechten zu werden scheint, produziert der Rechte gleich selbst seine eigene Meta-Ebene. Und es ist beinahe schon egal, an welchem Punkt das Spiel ansetzt, der nächste Spielzug wird immer wieder in die endlose Vernetzung jeden Entwurfes, jeder Biographie mit einer Art des rechten Untergrundes führen.

Dammbecks Film also nur am Prinzip des Diskurses und der ideologiekritischen Genauigkeit zu messen, verfehlt eine ganze Dimension, nämlich die Frage nach den Möglichkeiten des Films selbst. Wie können wir "abbilden", was selbst keine Substanz mehr anstrebt? Dammbecks Entscheidung, sich auf das Spiel einzulassen, das Sich-Entziehende als Sich-Entziehendes zu "dokumentieren", führt uns zu Problemfeldern, an die wir anders nicht gelangten. Es ist der wohl gewagteste dieser filmischen Versuche, in einem verspiegelten Innenraum zu drehen, denn dieser Raum ist hochgradig kontaminiert.

Bei alledem erscheint die wahnwitzige Kamikaze-Haltung von Nikolaus Geyrhalter, der im verstrahlten Gebiet von Tschernobyl für seinen Film "Pripyat" nicht einmal ein angebotenes Pilzgericht ablehnen will, um seine Teilhabe an einer wahnwitzigen Wirklichkeit nicht zu gefährden, auf eine bizarre Weise altmodisch. Und auch er will die Anwesenheit des Filmemachers eher betonen, etwa in der Verwendung des Schwarzweiß-Materials: "Vielleicht wird dadurch erlebbar, daß man Ab-Bilder sieht, daß ein Filmteam da war, daß es sich eben nicht um direkte Wirklichkeit, sondern um durch mich vermittelte Wirklichkeit handelt."

Wir sehen so viele Filme, die geprägt sind von Verständnis und Zärtlichkeit, zum Beispiel für die Verlierer von System und Geschichte, oder von dem Wunsch, ihre Nutznießer zu entlarven, zugleich aber auch von der Selbstgewißheit der Autoren. Das funktioniert in diesen Filmen nicht mehr. Das System selbst, einschließlich des Systems der Abbildung, zerfällt vor unseren Augen.

Die Filme stellen eine andere Frage: Wo ist der "eigentliche" Film? Auf der harten Oberfläche der "Megacities"? In den Bewegungen im Kopf der Zuschauerinnen und Zuschauer, die "Das Meisterspiel" auslöst? Oder zwischen den Spiegeln wie in "Models"?

Der Dokumentarfilmer als Selbstversucher. An diesen Filmen ist wohl zu beobachten, daß es schließlich darum gehen wird, die Verhältnisse von Wirklichkeit und Wahrnehmung neu zu definieren.