

# Kino im Kopf - "Kopf" im Kino

Das Problem der personalen  
Identität im Spiegel  
des Unterhaltungsfilms

Inaugural-Dissertation  
zur Erlangung der Doktorwürde  
der Philosophischen Fakultät I  
Philosophie, Sport, Kunstwissenschaften

der  
Universität Regensburg

vorgelegt von  
Christian Moore  
aus  
Pösing

2009

**Erstgutachter:**

Prof. Dr. Sigmund Bonk, Universität Regensburg.

**Zweitgutachter:**

Prof. Dr. Daniel Drascek, Universität Regensburg

## Ante Scriptum (I)

“Bazin ist wie ´n Christ. Ja, er scheint zu glauben , dass, wie soll ich sagen, er glaubt offensichtlich an Gott und dass das alles... er glaubt, dass Wirklichkeit und Gott ein und dasselbe sind. Und was man mit der Kamera aufnimmt ist für ihn so was wie Gottes Schöpfung, Gottes Werk. Ja, für ihn hat sich in diesem Augenblick, wie soll ich sagen, Gott manifestiert, in dieser Sekunde. Und wenn wir jetzt in diesem Augenblick gefilmt würden, dann säße gewissermaßen Gott hier am Tisch, Gott in Ihrer Person und Gott in meiner. Und so wie wir uns ansehen, miteinander reden und gerade eben denken, das ist, tja, wie soll ich sagen, Gottes Manifest sozusagen. Der Film ist sozusagen eine Aufnahme Gottes, oder das Angesicht Gottes, oder das sich ständig verändernde Angesicht Gottes - Sie haben da eine Mücke, darf ich mal?”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Caveh Zahedi sehr frei über André Bazin, in Richard Linklaters Episodenfilm *Waking Life* (USA 2001), Episode *Der heilige Augenblick*.

## Ante Scriptum (II)

“Was sieht eine Kamera eigentlich?, fragte er sich. Ich meine, was sieht sie *wirklich*? Sieht sie in den Kopf hinein? Oder in das Herz ? Sieht eine starr montierte Infrarot-Kamera...in mich – in uns – hinein und ist das Bild, das auf den Schirmen erscheint, klar oder verschwommen? Ich hoffe, daß das Bild auf den Schirmen klar ist, weil ich seit geraumer Zeit nicht mehr in mich selbst hineinsehen kann. ... Um unser aller willen hoffe ich, daß die Kameras es besser können. Denn wenn die Kameras nur dunkle Bilder liefern, so dunkle wie die, die ich selber sehe, dann sind wir alle verdammt, wieder verdammt, wie wir es ja seit jeher gewesen sind, und dann werden wir am Ende sterben, ohne etwas zu wissen, und selbst das bißchen, das wir wissen, jenes winzige Bruchstück der Wahrheit, werden wir falsch ausgelegt haben.”

(Phillip K. Dick, *A Scanner Darkly*<sup>2</sup>)

---

<sup>2</sup> Dt.: Der dunkle Schirm; München 2003, S. 259.

## Inhalt

A: <i>Vorfilm</i> : Einleitung, These(n), Präliminarien .....	6
A1: Wort des Drehbuchautors in eigener Sache: zur Wahl des Dissertationsthemas .....	6
A2: Programmführer: Was erwartet Sie in dieser Vorstellung? Ausblick auf die Arbeit .....	8
A3: "Was bisher geschah..." (I): Der Identitätsbegriff im akademischen Diskurs .....	9
A4: "Was bisher geschah..." (II): Film und Philosophie .....	13
B: Hauptprogramm: Triple Feature .....	16
1. Film 1: Im (Vorführ-)Raum der Möglichkeiten .....	16
1.0.: Programmhinweis: Was sehen Sie in „Film 1“ ? .....	16
1.1. Audiokommentar des Drehbuchautors: Zur Auswahl der vorgestellten Filme .....	17
1.2. Kino der Identität, geordnet nach Motiven .....	18
1.2.1. Motiv I: Künstliche Identitäten .....	19
1.2.2. Motiv II: A lter Ego / Doppelleben .....	24
1.2.3. Motiv III: Doppelgänger .....	28
1.2.4. Motiv IV: Hohle Menschen .....	33
1.2.5. Motiv V: Körperloses Leben .....	38
1.2.6. Motiv VI: Verlorenes Selbst .....	42
1.2.7. Motiv VII: Usurpation von Identität .....	49
1.2.8. Motiv VIII: Körperwechsel/"Seelenwanderung" .....	55
1.2.9. Motiv IX: Biographischer Bruch .....	62
1.2.10. Motiv X: Spaltung .....	69
1.2.11. Motiv XI: Überidentifikation .....	79
1.2.12. Motiv XII: "Identity Sharing" und Fusion .....	82
1.2.13. Motiv XII: Auflösung .....	87
1.3. "Fast Rewind" (1) .....	93
1.3.1. Das "Wie?" .....	94
1.3.2. Das "Was?" .....	101
Film 2: "Negativbilder" .....	103
2.0. Programmvorschau (2): Was sehen Sie in "Film 2" ? .....	103
2.1. Kontrastprogramm .....	104
2.1.1. Western .....	105
2.1.2. Fantasyfilm .....	107
2.1.3. Der Abenteuerfilm .....	109
2.1.4. Kriegsfilm .....	110
2.1.5. Science-Fiction-Film .....	111
2.1.6. Superheldenfilm .....	112
2.1.7. Der Horrorfilm .....	113
2.1.8. Psychologischer Thriller .....	114
2.1.9. Kriminalfilm .....	116
2.1.10. Film Noir .....	116
2.1.11. Der Erotikfilm .....	117
2.1.12. Komödie .....	118
2.1.13. ...und ferner liefern .....	119
2.2. Eine unsaubere Vorstellung - Identität zwischen Film und Vorlage .....	120
2.2.1. The Prestige .....	121
2.2.2. American Psycho .....	133
Exkurs (I): Die Farben des Nichts: der "Leere Mensch" als Objekt der Angst und des Strebens .....	141
Exkurs (II): Identität und Individualität im totalitären Film .....	147
2.2.3. A Scanner Darkly .....	151
2.3. "Fast Rewind" (2) .....	159
2.3.1. Identität durch die Filter der Genres .....	159
2.3.2. Identität im Grenzland von Literatur und Film .....	162
3. Film 3: Die Kamera Gottes .....	163
3.0. Programmvorschau (3): Was sehen Sie in "Film 3" .....	163
3.1. Heldenbilder .....	164
3.2. "Die Seele in der Silberschicht" - Personale Identität als zentrales filmisches Strukturelement .....	165
3.3. Vertrauen als Grundlage filmischer Identifikation .....	167

3.4. Droiden, Bären, Buildings - die Grenzen der Identifikation.....	170
3.5. Now playing: Leibniz. Der monadische Charakter des Films .....	172
3.6. Lebendiger Spiegel... oder Dunkler Schirm? .....	175
3.7. Person und Perspektive .....	178
3.8. Filmvorschau: Forschungsdesiderate und Ausblick.....	180
Abspann & Credits : .....	182
I: Bibliographie .....	182
II: Filmographie .....	190

## **A: Vorfilm: Einleitung, These(n), Präliminarien**

“Identität ist geheimnisvoll. Identität ist unerklärlich. Identität ist mörderisch.”

Es dürfte wohl kaum möglich sein, einen philosophischen Grundbegriff *noch* reißerischer für eine filmische Auswertung zu präsentieren als in diesem Werbeslogan für James Mangolds Thriller *Identität*<sup>3</sup>. Dem auf Präzision gesinnten Philosophen mögen sich hier schon die Nackenhaare sträuben, nicht ob der Schockwerte des Thrillers, vielmehr aufgrund des allzu saloppen Sprachgebrauchs: wie, um alles in der Welt, Identität *mörderisch* sein kann muß zunächst einmal rätselhaft bleiben.

Daß Identität “geheimnisvoll” und “unerklärlich” ist, können wir den Werbetextern allerdings getrost zugeben, zumindestens auf einer sehr allgemeinen und intuitiven Ebene. Geheimnisvoll, unerklärlich und – filmisch – spannend. In der Tat gehört das Rätsel der Personalen Identität zu den wenigen Topoi der akademischen Philosophie, die sich einen festen Platz auf Zelluloid erobern konnten, und zwar auch außerhalb der Sphäre künstlerischer Autorenfilme. Entsprechende Versuche gibt es schon beinahe seit den ersten Tagen der Bewegten Bilder, und selbst populäre Produktionen des Hollywood-Mainstream greifen die verschiedensten Facetten des Begriffs “Personale Identität” häufig auf.

### ***A1: Wort des Drehbuchautors in eigener Sache: zur Wahl des Dissertationsthemas***

---

<sup>3</sup> Originaltitel: *Identity*. USA 2003. Regie: James Mangold. Das obige Zitat findet sich auf dem deutschen Kinoplatat sowie auf den Covern der deutschen Kauf- und Verleih-DVD (Columbia Tristar Home Entertainment 2003).

Der ausschlaggebende Grund für die Auswahl dieser Problemstellung lag gerade im Staunen über jene schon unübersichtliche Fülle von Filmen zu diesem Themenkomplex.

Staunen deshalb, weil sich "personale Identität" gleich im doppelten Sinne nicht auf den ersten Blick als Gegenstand filmischer Auswertung anbietet:

Zum einen könnte man annehmen, daß sie als *prima facie* "unsichtbares" Element der menschlichen Innenwelt nicht so ohne weiteres von einer Kamera eingefangen werden kann.

Zum anderen, da "Identität" etwas zu sein scheint, was *über die Dauer der Zeit* hin entsteht und besteht und auch aus diesem Grund im Format des Films mit seiner bescheidenen "Durée" von üblicherweise etwa 80 bis 120 Minuten nur schwer erfaßbar ist – oder sein sollte.

Staunen erregt aber noch ein ganz anderer, hiervon unabhängiger Aspekt: der Unterhaltungsfilm ist auch ein Produkt, eine Ware für einen Markt, der auch durch eine entsprechende Nachfrage geregelt wird. Der Topos "Identität" scheint also eine ungebrochene Faszination auf zahllose Kinobesucher auszuüben – eine Faszination, welche nicht einfach mit dem Hinweis wegzurationalisieren ist, die einschlägigen Streifen wären nicht als "Identitäts"filme *per se* interessant, sondern nur durch ihr Verpackungsmaterial: Star- und Personenkult, die stromschnellenhafte Geschwindigkeit der optischen Eindrücke, durch Begleitmusik und Soundeffekte, durch "Action" und "Suspense". Auch dieses Faktum lediglich als Indikator für eine Gegenwartsbefindlichkeit zu werten, insofern der postmoderne Mensch seine Identitätskrisen auf cinematografische Weise zu bewältigen sucht, scheint meines Erachtens zu kurz zu greifen;

Das cineastische Interesse für Identitätsüberschreitungen in diversester Form soll vielmehr als argumentativer Ausgangspunkt dienen für eine "Identitätstheorie der Perspektive", die sich einerseits auf schon bei G.W. *Leibniz* eingeführten Denkmodellen, andererseits auf einer u.a. von Hugo *Münsterberg* bzw. noch stärker von André *Bazin* vertretenen "vitalistischen" Vorstellung der filmischen Form gründet<sup>4</sup>.

Vorderhand soll allerdings durch direkten Blick auf die einschlägigen Filmwerke demonstriert werden, inwiefern die Bilder- und Formensprache des Films als erweiterter Erfahrungsraum

---

<sup>4</sup> vgl. hierzu auch *Stam*, S.29 - S.31 bzw. S.75 - S.77. Ein - naheliegender - Schluß mit dem Theoriegebäude *Bergsons* kann im Kontext dieser Dissertation leider nicht geleistet werden (zur "Cinematographie des Bewußtseins" vgl. hier insbes. Henri *Bergson*: Schöpferische Entwicklung. Jena 1921, S. 276 - S. 302) und muß hier Forschungsdesiderat bleiben. Zwar diskutiert Gilles *Deleuze* in *Cinema* ausführlich Bergsons Bedeutung für die philosophische Auswertung der bewegten Bilder im Bezugsrahmen des französischen Poststrukturalismus, ein spezieller Bezug zum Komplex "personale Identität" wird dort jedoch nicht hergestellt.



und Analogon für das "Kopf-Kino" dienen kann und wie durch die Welt der lebendigen Bilder Deutungsebenen eröffnet werden, welche über rein sprachlich verhaftete Differenzierungsversuche hinausweisen.

## ***A2: Programmführer: Was erwartet Sie in dieser Vorstellung? Ausblick auf die Arbeit***

Entsprechend gliedert sich die Arbeit in drei Abschnitte. Der erste beschäftigt sich mit dem Betrachteten, dem Identitätskinofilm. Hier soll analysiert und differenziert werden nach den Sujets und *Inhalten* der Filme. In Form eines Panoptikums werden die verschiedenen Perspektiven auf das Thema hier anhand von Filmbeispielen vorgeführt, von denen jedes einzelne für sich einen *Puzzle Case* darstellt. Nicht zuletzt sollen hier Facetten des Identitätsbegriffs herausgearbeitet werden, welche im derzeitigen, angloamerikanisch geprägten Diskurs zu Unrecht ausgeblendet wurden.

Insbesondere aber soll am Ende des ersten Teils auch der Nachweis der ersten hier vorgelegten Hypothese stehen: trotz aller Differenzen in Genre, Inszenierungsstil, Kameraführung oder sonstiger technischer Aspekte existiert eine *durch das Medium selbst vorgegebene*, gemeinsame Film-Perspektive bei der Darstellung von Personaler Identität, eine Perspektive, welche über die Form letztendlich auch die Möglichkeiten der *inhaltlichen* Gestaltung bestimmt. Es soll aufgezeigt werden wie "Identität", jener *Invisible Man* des Kinos, auf die Ebene des Visuellen, mit dem Auge be-greifbaren gebracht wird<sup>5</sup>.

Konzentriert sich der erste Teil ausschließlich auf den einzelnen Film, so nähert Part zwei sich dem Themenkomplex durch vergleichende Sicht an: zum einen mit Blick auf die Eignung der verschiedenen Filmgenres für das Sujet "personale Identität"; zum anderen mit dem Versuch, durch den Abgleich von Identitätsfilmen mit ihrer Literaturvorlage eine neue Trennschärfe für den spezifisch filmischen Blick auf diese philosophische Grundfrage zu erlangen.

Der abschließende dritte Teil soll sich schließlich mit Zweckursachen des Identitätsfilms befassen und den Schluß mit einer Reihe von "prä-analytischen" Theorien leisten. Ziel ist hier, die deutliche Analogie der Ich-Identität *zum Film* aufzuzeigen, eine Analogie, welche das Identitätsproblem möglicherweise aus einer neuen, klareren

---

<sup>5</sup> Im Gegensatz zum Filmklassiker *The Invisible Man* mit Claude Reins werden eine Sonnenbrille und eine Packung Mullbinden vermutlich nicht hinreichen.

“Kameraeinstellung” zu zeigen vermag, die über rein sprachphilosophische Differenzierungsversuche hinausweist.

Die Arbeit sieht sich dezidiert nicht als Beitrag zur klassischen Filmwissenschaft, insofern technische Aspekte nur eine untergeordnete Rolle spielen, vielmehr von Selbstverständnis und Methodik her als Beitrag zur *philosophischen* Anthropologie, selbst wenn sie in diesem Fall nicht ohne die Empirie (in Gestalt der Filme) auskommt. Theorien und Forschungsergebnisse der Kultur- und Medienwissenschaften werden in angemessener Weise berücksichtigt, sind aber für die zentrale Aussage – der Film als Mikrokosmos und Analogon zum menschlichen Erfahrungsraum – nur von sekundärer Bedeutung.

Ausgehend von dieser Überlegung erklärt sich die Auswahl der untersuchten Filme: nicht stilisierte Künstlerfilme oder *Films d’Auteur*, sondern durchaus zeitgenössische, im Wortsinn *populäre* Unterhaltungstreifen aus dem *mainstream* der westlichen Filmproduktion, die nicht auf eine intellektuelle oder sonst hochspezialisierte Zielgruppe zugeschnitten sind, sondern auf den *beliebigen* Zuschauer, somit den Menschen im allgemeinen. Daß diese Filme mitunter künstlerisches Niveau missen lassen oder dem allgemein akzeptierten guten Geschmack zuwiderlaufen, tut der Intention der Untersuchung keinen Abbruch – andernfalls gliche man jenem Herren aus Nietzsches bekanntem Aphorismus, der seine verlorene Brille nur unter den Straßenlaternen sucht, weil dort das Licht besser ist.

### ***A3: "Was bisher geschah..." (I): Der Identitätsbegriff im akademischen Diskurs***

"Identität" als Gegenstand wissenschaftlichen Interesses ist, um einen Vergleich aus dem IT-Bereich zu bemühen, mehr eine Art *Cloud* als ein deutlich eingrenzbarer Forschungsbereich; in der Tat wirken in diesem Fall die Bemühungen einzelner Disziplinen, sich dem Problemfeld anzunähern, nicht notwendigerweise synergetisch zusammen, sondern entwerfen zum Teil sogar diametral gegensätzliche Bilder: so muß etwa aus Sicht der Kulturwissenschaften unverständlich bleiben, wie beispielsweise innerhalb der analytischen akademischen Philosophie die *Identität einer Person* ohne jegliche Berücksichtigung des kulturellen Umfelds auf Formation und Erhaltung jener Person - sozusagen als anthropologische Konstante - überhaupt diskutiert werden kann.

Als geradezu unüberwindliches Problem bei der Dekonstruktion von Identität erweisen sich die vielfältigen Bedeutungsverflechtungen *innerhalb* des Begriffs, welche nicht ohne weiteres durch sprachanalytische Diversifikation und Neubenennung aufzulösen sind, da sie sich wechselseitig bedingen. Um etwa die Möglichkeit von *Identität* im Sinne einer Konstante der Person über Zeit und verschiedene Wechselfälle hinweg zu erschließen, erscheint es zwingend notwendig, zunächst zu ermitteln, was diese Person qualitativ - im Sinne einer *Individuation* - eigentlich ausmacht. Insofern sind auch die Fragen *synchroner* und *diachroner* Identitäten nicht ohne weiteres auseinanderzuidividieren.

Nach wie vor baut die Diskussion des Problems der personalen Identität in der akademischen Philosophie vor in der Hauptsache auf drei möglichen Lokalisierungen bzw. Kriterien auf:

- eine - häufig als unzerstörbar gedachte - *Substanz* als Trägerin der personalen Identität, im wesentlichen zurückgehend auf Platon<sup>6</sup>.

- die *Psyche* als entscheidendes Kriterium für personale Identität. Als einflußreichste frühe Exponenten dieser These können John *Locke*<sup>7</sup> sowie David *Hume* gelten. In der aktuellen Diskussion innerhalb der analytischen Philosophie wird diese Linie prominent etwa in den Varianten von John *Perry*<sup>8</sup>, Robert *Nozick*<sup>9</sup>, Harold *Noonan*<sup>10</sup> David *Lewis*<sup>11</sup> und Sidney *Shoemaker*<sup>12</sup>, insbesondere bei letzterem mit deutlicher lockeanischer Ausprägung, vertreten.

- die *Physis* als entscheidende Trägerin der Person. In der aktuellen Debatte hat sich hier insbesondere das sogenannte *somatische Kriterium* als erfolgreich erwiesen, welches die Identität an das selbe gleichbleibende System lebenserhaltender Organe bzw. an das selbe *Gehirn* knüpft. An erster Stelle zu nennen wären hier Eric *Olson*<sup>13</sup> und Paul *Snowdon*<sup>14</sup>, mit Abstrichen auch

---

<sup>6</sup> Im Großen und Ganzen überläßt die zeitgenössische akademische Philosophie diese Auffassung den Theologen; in der angelsächsischen analytischen Philosophie wird sie - möglicherweise nicht ganz ohne Polemik - häufig als *the simple view* bezeichnet (vgl. e.g. *Martin, Barresi* S.4.).

<sup>7</sup> "This may shew us wherein personal identity consists; not in the identity of substance, but, as I have said, in the identity of consciousness." John *Locke*: An Essay concerning human Understanding. Buch II, Kapt. XXVII, § 19.

<sup>8</sup> vgl. etwa John *Perry*: Can the Self divide? In: *The Journal of Philosophy* 69, 1972, S. 463 - S. 488.

<sup>9</sup> vgl. Robert *Nozick*: Philosophical Explanations. Harvard 1981.

<sup>10</sup> vgl. Harold *Noonan*: Personal Identity. Dartmouth 1993.

<sup>11</sup> vgl. David *Lewis*: Survival and Identity. In: *ders.*: Philosophical Papers I. Oxford 1983.

<sup>12</sup> vgl. u.a. Sidney *Shoemaker*: Self-Knowledge and Self-Identity. Ithaca, New York 1963; *ders.*: Self, Body, and Coincidence. In: Aristotelian Society Supplementary. 73. Jahrgang 1999, S. 287- S. 306; *ders.* mit Richard *Swinburne*: Personal Identity. Oxford 1984.

<sup>13</sup> vgl. Eric *Olson*: The human Animal. Personal Identity without Psychology. Oxford 1997; *ders.*: Relativism and Persistence. In: *Philosophical Studies* 88, 1997, S.142 - S.162.

<sup>14</sup> vgl. Paul *Snowdon*: Personal Identity and Brain Transplants. In: David *Cockburn* (Hg.): Human Beings. Royal Institute of Philosophy Supplement Nr. 29. Cambridge 1991, S.109 - S.126; *ders.*: Persons, Animals and Bodies. In: Luis Jos *Bermúdez*; Anthony *Marcel*, Naomi *Eilan* (Hg.): The Body and the Self. Cambridge (MA), London 1995, S.71 - S.85; *ders.*: Persons and personal Identity. In: Sabina *Lovibond*, Stephen *Williams* (Hg.):

Thomas Nagel<sup>15</sup>, ohne gesonderte Berücksichtigung des somatischen Kriteriums auch bei Bernard Williams<sup>16</sup> und Judith Thompson<sup>17</sup>.

Als Fokuspunkt der laufenden Fachdebatte muß jedoch immer noch das provokative Werk Derek Parfits gelten: Parfit versucht anhand einer Reihe von - z.T. vorher schon in ähnlicher Form erstellten - Gedankenexperimenten formallogisch zu erweisen, daß weder körperliche (durch das Gedankenexperiment der Teleportation) noch psychische (durch das Gedankenexperiment der Fission/Aufteilung von Gehirnhälften) Kontinuität als brauchbares Kriterium für personale Identität gelten kann. Stattdessen setzt er programmatisch seine These "identity is not what matters", wobei er von einer Aufreihung mehr oder weniger unverbundener "Identitäts-Scheiben" in der Zeit ausgeht<sup>18</sup>.

Besondere Erwähnung als randständiger Beitrag zur Diskussion verdient das *Oeuvre* von Daniel Kolak, der mittels quantenphysikalischer Überlegungen personale Identität in einer Art Über-Identität lokalisiert und so in gewandelter Weise schopenhauerisches Gedankengut wiederaufgreift<sup>19</sup>.

In der Schulpsychologie scheint die Identitätsdebatte eine vergleichbare Entwicklung wie in der philosophischen Tradition genommen zu haben, nur eben im Zeitraffer: wie bei Platon und der christlichen Philosophie im Ausgang eine unzerstörbare Substanz angenommen wird, so steht in der Grundlegung der psychologischen Identitätsforschung auch ein mehr oder weniger stabiler Wesenskern, wenngleich auch ohne die metaphysischen Konnotationen, ein Konzept, welches Erik Erikson das "Innere Kapital"<sup>20</sup> nennt, "das angesammelte Vertrauen darauf, daß der Einheitlichkeit und Kontinuität, die man in den Augen anderer hat, eine Fähigkeit entspricht, eine innere Einheitlichkeit und Kontinuität aufrechtzuerhalten"<sup>21</sup>. Eriksons pyramidenartiges Entwicklungsmodell des Lebenszyklus suggeriert aber gemäß der heute vorherrschenden Lehrmeinung eine Linearität und Kontinuität, welche im Allgemeinen so nicht existiert. Vielmehr wird Identität

---

Essays for David Wiggins: Identity, Truth, and Value. Oxford 1996, S.33 - S.48.

<sup>15</sup> vgl. Thomas Nagel: The View from Nowhere. Oxford 1986; ders.: Brain Bisection and the Unity of Consciousness. In: *Synthese* 22, 1971, S. 396 - S.413.

<sup>16</sup> vgl. Bernard Williams: Problems of the Self. Philosophical Papers 1956-1972. Cambridge 1973, hier insb. S.46 - S.63 sowie S.229 - S.252.

<sup>17</sup> vgl. Judith Thompson: People and their Bodies. In: Jonathan Dancy (Hg.): Reading Parfit. Oxford 1997, S.202 - S.229.

<sup>18</sup> vgl. Derek Parfit: Reasons and Persons. Oxford und New York 1987. Ders.: Personal Identity. In: Philosophical Review 80, 1971, S. 3- S. 27; ders.: Lewis, Perry and what matters. In: Amelie O. Rorty: The Identity of Persons. Berkeley 1976; ders.: The Unimportance of Identity. In: Raymond Martin, John Barresi (Hg.): Personal Identity. Malden 2003.

<sup>19</sup> vgl. Daniel Kolak: I am you. The metaphysical Foundations of global Ethics. Dordrecht 2004.

<sup>20</sup> Erikson 1966, S. 107.

<sup>21</sup> *ibid.*

als *Identitätsarbeit* aufgefaßt, nicht als stabiler Nucleus, sondern als ständige Anpassung an der Bruchlinie zwischen Individuum und Gesellschaft, als niemals abschließbarer Prozess und als Jonglage von Teilidentitäten verschiedener Wertigkeit für unterschiedliche Lebens- und Rollensituationen<sup>22</sup>.

Maßgeblich als Konstrukt im Spannungsfeld zwischen Individuum und Gesellschaft stellt sich "personale Identität" auch für die Kultur- und Sozialwissenschaftswissenschaften. Für die Sichtweise der europäischen Ethnologie etwa kann exemplarisch der Deutungsansatz Hermann *Bausingers* gelten: "Identität ist ein analytisches Konstrukt; aber Identität ist gleichwohl direkt erfahrbar: als Gefühl der Übereinstimmung des Individuums mit sich selbst und seiner Umgebung, vielleicht noch deutlicher in der negativen Form: im Bewußtsein oder Gefühl mangelnder Übereinstimmung. Identität bezeichnet die Fähigkeit des einzelnen, ich über alle Wechselfälle und auch Brüche hinweg der Kontinuität seines Lebens bewußt zu bleiben."<sup>23</sup>

Oder in einer Interpretation von Johannes *Moser*: "Identität ist somit - zumindest auf individueller Ebene - ein ständiger Balanceakt: einerseits bedarf der Einzelne der Bestätigung durch andere, um sich als identisch zu erfahren. Andererseits darf er den Erwartungen der Anderen nur in einem solchen Umfang entsprechen, dass er nicht in deren Erwartungen aufgeht, will er als eigenes Subjekt mit seiner Lebensgeschichte und seinen Erwartungen und Bedürfnissen in der Interaktion zur Geltung kommen."<sup>24</sup>

Noch radikaler wird die Rolle der Umgebung/Gesellschaft zur Konstruktion personaler Identität von verschiedenen soziologischen Ansätzen betont: "Identität entwickelt sich; sie ist bei der Geburt anfänglich nicht vorhanden, entsteht aber innerhalb des gesellschaftlichen Erfahrungs- und Tätigkeitsprozesses, das heißt im jeweiligen Individuum als Ergebnis seiner Beziehungen zu diesem Prozess als Ganzem und zu anderen Individuen innerhalb dieses Prozesses."<sup>25</sup> Der aktuellere Ansatz von Lothar *Krappmann* entwirft gar ein Bild von personaler Identität als situativem Konstrukt, welches erst in der Kommunikation entsteht mittels der von ihm so bezeichneten *Umgangssprache*<sup>26</sup>.

Im Gegensatz zu diesem situativen Erklärungsmodell hebt Anthony *Giddens* vielmehr den *reflexiven* und (selbst-)narrativen Charakter personaler Identität hervor: "A person's identity

---

<sup>22</sup> vgl. hierzu u.a.: Renate *Höfer*, Heiner *Keupp* (Hg.): *Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt a.M. 1997; *dies.*, mit Thomas *Ahbe*, Wolfgang *Gmür*: *Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*. Reinbek bei Hamburg 1999. Wolfgang *Kraus*: *Das erzählte Selbst. Die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne*. Pfaffenweiler 1996; Erving *Goffman*: *Stigma. Über die Techniken der Bewältigung beschädigter Identität*. Frankfurt a. M. 1972; *ders.*: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München 2003.

<sup>23</sup> *Bausinger, Jeggle, Korff, Scharfe* S. 204.

<sup>24</sup> Johannes *Moser*: *Einführung in die Europäische Ethnologie. Vorlesung im WS 2008/2009 an der Ludwig-Maximilians-Universität München*, Niederschrift als Powerpoint - Dokument, S.149. Abrufbar über [www.volkskunde.uni-muenchen.de](http://www.volkskunde.uni-muenchen.de).

<sup>25</sup> *Meade*, S. 177.

<sup>26</sup> vgl. Lothar *Krappmann*: *Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilhabe an Interaktionsprozessen*. Stuttgart 1971, hier bes. S. 13.

is not to be found in behaviour, nor - important though this is - in the reactions of others, but in the capacity to keep a particular narrative going. The individual's biography, if she is to maintain regular interaction with others in the day-to-day world, cannot be wholly fictive. It must continually integrate events which occur in the external world, and sort them into the ongoing 'story' about the self"<sup>27</sup>.

Als "verflüssigt" stellt sich die gegenwärtige Gesellschaft - und somit auch der Zustand der Individualität in ihr - für Zygmunt *Bauman* dar. Die Loyalitäten und Wertigkeiten des Subjekts sind nicht im Sinne eines dauerhaften Lebensentwurfs bzw. Weltbilds verfestigt sondern bedürfen der beständigen flexiblen Anpassung. In besonderer Weise betont Bauman auch die identitätsstiftende Wirkung von Konsumprodukten bzw. "Identitätsbildung" als Angehöriger einer bestimmten Konsumentengruppe<sup>28</sup>.

#### **A4: "Was bisher geschah..." (II): Film und Philosophie**

Stellte die Beschäftigung mit dem Medium Film – in Form und Inhalt – bis vor kurzer Zeit noch eine Art Orchideendisziplin innerhalb der akademischen Philosophie dar, so existiert doch bereits eine kaum überschaubare Fülle an Literatur in diesem Bereich.

Dominierten bis in die frühen achtziger Jahre hinein noch kontinentaleuropäische (i.e., in diesem Fall: französische) Denker den einschlägigen Diskurs – hier prominent zu nennen: Jean-Francois *Liotard*<sup>29</sup>, Maurice *Merlau-Ponty*<sup>30</sup>, die Gruppe von Autorenfilmern um die Zeitschrift *Cahiers de Cinema*<sup>31</sup> und natürlich die poststrukturalistischen Ansätze des Bergson-Erben Gilles *Deleuze*<sup>32</sup> - so mußten jene ihren Sitz räumen für die angloamerikanischen Filmtheoretiker (hier in der ersten Reihe: Noel *Carroll*<sup>33</sup>, Stanley

---

<sup>27</sup> Zitiert nach *Gauntlett*, S. 99. Zum Gesamtkontext vgl. Anthony *Giddens*: *Modernity and Self-Identity*. Cambridge 1991.

<sup>28</sup> vgl. hierzu: Zygmunt *Bauman*: *Leben als Konsum*. Hamburg 2009; *ders.*: *Flüchtige Zeiten. Leben in der Ungewissheit*. Hamburg 2008; *ders.*: *Identity. Conversations with Benedetto Vecchi*. Cambridge 2004.

<sup>29</sup> vgl. hier etwa Thomas *Elsaesser*, Jean-Francois *Liotard* et al.: *Der zweite Atem des Kinos*. Frankfurt a.M. 1996.

<sup>30</sup> Relevant an dieser Stelle v.a.: Claude *Lefort* (Hg.): Maurice Merlau-Ponty. *Le Visible et l'invisible, suivi de notes de travail*. Paris 1964.

<sup>31</sup> Zu Geschichte und Positionen, insbesondere zur "politique des auteurs" vgl. Antoine *de Baecque*: *Les Cahiers du Cinéma. Histoire d'une revue*. 2 Bde. Paris 1991.

<sup>32</sup> Hier prominent zu nennen: Gilles *Deleuze*: *Kino 1. Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt a. M. 2008; *ders.*: *Kino 2. Das Zeit-Bild*. Frankfurt a. M. 2008

<sup>33</sup> Zu philosophischen Problemen in Film und Kino vgl. Noel *Carroll*: *Philosophical Problems of classical Film Theory*. Princeton 1988; *ders.*: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge 1996; *ders.*: *Interpreting the Moving Image*. Cambridge 1998; *ders.*: *Engaging the Moving Image*. New Haven 2003; *ders.*: *The Philosophy of*

*Cavell*<sup>34</sup>, Arthur C. *Danto*)<sup>35</sup>.

Mittlerweile auf den hinteren Plätzen in der Film-Philosophie befinden sich die deutschsprachigen Autoren; hier waren es um die Mitte des vergangenen Jahrhunderts hauptsächlich Martin *Heidegger*<sup>36</sup> bzw. die Frankfurter Schule um Max *Horkheimer* und Theodor W. *Adorno*<sup>37</sup>, welche dem Phänomen "Film", wenn auch aus denkbar verschiedenen Gründen, in der Hauptsache kritisch-ablehnend gegenüberstanden. Die hinteren Reihen teilen sie sich mit den einst vitalen marxistisch-leninistischen Filmtheoretikern<sup>38</sup>, welche sich wie die Frankfurter Schule in erster Linie an den gesellschaftlichen und kulturellen Funktionen des Kinofilms interessiert zeigten<sup>39</sup>.

Konkret wird der Themenkomplex "*personale Identität im Film*" von einer ganzen Reihe von Publikationen zumindest gestreift:

So widmen unabhängig voneinander Christopher *Falzon*<sup>40</sup> und Mary M. *Litch*<sup>41</sup> dem Problem der Identität jeweils ein Kapitel in ihren Lehrbüchern. Hierbei handelt es sich "nur" um didaktische Einführungen für den universitären Gebrauch, in denen Falzon respektive Litch populäre Kinofilme als Aufhänger für die Diskussion philosophischer Grundfragen benutzen. Ebenso in diesem Kontext zu erwähnen ist die Magisterarbeit von Alina *Singer*, welche die Thesen verschiedener analytischer Gegenwartsphilosophen (insbes. Parfit, Perry, Nozick) auf drei Filme des Hollywoodkinos anwendet<sup>42</sup>.

Grenzfälle personaler Identität im Science-Fiction-Film, speziell in der Fernseh- und Kinofilmserie *Star Trek*, beschäftigen Matthias *Fritsch*, Martin *Lindwedel* und Thomas *Schärtl*<sup>43</sup>. Sie besprechen eine Reihe von *Puzzle Cases*, welche durch die hypothetische (und

---

Motion Pictures. Malden 2008.

<sup>34</sup> Zu Cavells Sicht auf die Ontologie des Films vgl. Stanley *Cavell*: *The World viewed*. Harvard 1980.

<sup>35</sup> Zur Grundlegung weiterer analytischer Positionen im Bereich der Filmphilosophie vgl. Richard *Allen*, Murray *Smith* (Hg): *Film Theory and Philosophy*. Oxford 1997.

<sup>36</sup> vgl. hier u.a. Martin *Heidegger*: *Unterwegs zur Sprache*. Stuttgart 1959 S. 104 f. .

<sup>37</sup> hier exemplarisch das geradezu ikonisch gewordene Kapitel "Die Kulturindustrie" in der *Dialektik der Aufklärung*.

<sup>38</sup> Angefangen etwa mit Sergej *Eisenstein* und Dziga *Vertow*, in einer neomarxistischen Ausprägung, inspiriert von Louis *Althusser*, etwa bei Stephen *Heath* oder Colin *MacCabe*. Vgl. hier u.a. Stephen *Heath*: *Questions of Cinema*. Bloomington 1981; Colin *MacCabe*: *Tracking the Signifier. Theoretical Essays. Film, Linguistics, Literature*. Minneapolis 1985.

<sup>39</sup> Für einen ausführlichen historischen Überblick über die Philosophie des Films vgl. Robert *Stam*: *Film Theory. An Introduction*. Malden 2000; bzw. in geraffter Form in *Liebsch* S.7 - 26.

<sup>40</sup> Christopher *Falzon*: *Philosophy goes to the Movies*. London und New York 2002.

<sup>41</sup> Mary M. *Litch*: *Philosophy through Film*. New York 2002.

<sup>42</sup> Alina *Singer*: *Wer bin ich? Personale Identität im Film. Eine philosophische Betrachtung von Face/Off, Memento und Fight Club*. Stuttgart 2008.

<sup>43</sup> Matthias *Fritsch*, Martin *Lindwedel*, Thomas *Schärtl*: *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-*

in der Serie *Star Trek* gebräuchliche) Zukunftstechnologie der Teleportation materieller Körper entstehen – wobei erstaunliche Parallelen zu *Parfitts* Gedankenexperimenten in *Reasons and Persons* auffallen, ein Werk, auf welches die Autoren mehrfach Bezug nehmen.

Dem “Ich”-Begriff im Unterhaltungs Kinofilm geht Josef *Früchtl* nach<sup>44</sup>. In enger Anlehnung an die Hegelsche Theorie vom Helden als Antipoden zum bürgerlichen Subjekt versucht er anhand von Beispielen aus dem klassischen US-Western, dem *Film Noir*-Kriminalfilm und dem Science-Fiction-Film nachzuweisen, daß sich das “Ich” als Heldenfigur der Moderne etabliert hat.

Dem für den Themenkomplex “Film und Identität” relevanten Problem des Undarstellbaren als Aspekt des Erhabenen widmet sich die Dissertation von Ralf *Beuthan*<sup>45</sup>, der einschlägige Thesen von Francois *Liotard* auf das Medium Film überträgt und anschaulich anhand dreier Werke der Kunstfilmemacher Jean-Luc *Goddard*, Peter *Greenaway* und Andrej *Tarkovskij* exemplifiziert.

Identität in den elektronischen Medien im weiteren Sinne ist Gegenstand der von Barbara *Becker* und Irmela *Schneider* herausgegebenen Anthologie<sup>46</sup>, wobei allerdings der Aspekt der Körperlichkeit von Identität stark betont wird und die Autoren auch weniger auf personale Identität im strikt philosophischen Sinne abheben als vielmehr auf kulturelle respektive auf *Gender*-Identität.

Von direkter Relevanz für die Themenstellungen sind auch zwei Dissertationen aus Nachbardisziplinen: zum einen die Arbeit von Markus *Becker*<sup>47</sup>, die den Komplex "personale Identität" unter filmwissenschaftlichen bzw. inszenatorischen Aspekten betrachtet, zum anderen der Beitrag von Katharina *Görtz*<sup>48</sup> zur Filmforschung aus der Sicht der narrativen Psychologie unter besonderer Berücksichtigung der Thesen Erik *Eriksons*

---

Filme. Angewandte Philosophie und Theologie. Regensburg 2003.

<sup>44</sup> Josef *Früchtl*: Das Unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M. 2004.

<sup>45</sup> Ralf *Beuthan*: Das Undarstellbare: Film und Philosophie. Metaphysik und Moderne. Würzburg 2006.

<sup>46</sup> Barbara *Becker*, Irmela *Schneider* (Hg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt a. M. 2000.

<sup>47</sup> Markus *Becker*: Ich bin ein Anderer. Identitätswechsel im Film. Remscheid 2007, hier insbesondere auch die Ausführungen zu „Batman“ und „Dark City“ (vgl. die Punkte 1.2.1.1. und 1.2.2.1. dieser Arbeit)

<sup>48</sup> Katharina *Görtz*: Die Suche nach der Identität. Erinnerung erzählen im Spielfilm. Remscheid 2007.



## **B: Hauptprogramm: Triple Feature**

### **1. : Film 1: Im (Vorführ-)Raum der Möglichkeiten**

#### ***1.0.: Programmhinweis: Was sehen Sie in „Film 1“ ?***

„Was sieht eine Kamera eigentlich?“, fragt sich Bob Arctor, der Protagonist von Philip K. Dicks Roman *Der dunkle Schirm* auf dem tiefsten Punkt seiner Identitätskrise. Unfähig, sein zerfasernendes Ich zusammenzuhalten, erhofft er sich Hilfe von einem neutralen Beobachter, einer Außenperspektive – dem vermeintlich unbestechlichen, objektiven Blick der Kamera, von der Aufzeichnung seines Lebens auf Film.

Spätestens seit Marshall McLuhan und Neil Postman mag es geradezu als Binsenweisheit gelten, daß die spezifische Beschaffenheit des jeweiligen Mediums seine Inhalte prägt; trotz allem kann dieser Umstand nicht häufig genug betont werden.

Was also kann Bob Arctor realistischerweise erwarten? Welche Aspekte von „Identität“ kann die Filmkamera erfassen und wo, um Dicks Metapher aufzugreifen, muß der Bildschirm dunkel und verschwommen bleiben?

Der „Film 1“ genannte erste Abschnitt des Hauptteils nähert sich dieser Frage in empirischer Art und Weise, indem er in ein Panoptikum aus verschiedensten Filmen zum Thema „personale Identität“ einführt, welche jeweils exemplarisch für einen Motivkreis stehen. Dieses Vorgehen zielt auf eine doppelte Strategie: zum ersten die zahlreichen Facetten des Identitätsbegriffs aufzuzeigen, welche das Auge der Kamera widerspiegelt, und diesen bedeutungsüberfrachteten Terminus somit inhaltlich (oder motivisch) zu differenzieren und zu kategorisieren. Daraus folgend soll aus dieser Gesamtschau der „gemeinsame Nenner“, also der spezifisch *filmische* Blick auf „Identität“ isoliert werden. Oder, präziser ausgedrückt: dieser Abschnitt analysiert, welche Aspekte personaler Identität auf Zelluloid positiv stehen bleiben, welche möglichen Inhalte die technischen und formalen Gegebenheiten des Mediums (Kino-)film zulassen. Am Ende dieses Kapitels soll eine vorübergehende Definition von Identität aufgestellt werden, und zwar *wie Identität durch den Film selbst* definiert wird. Vorübergehend insofern, als diese Definition nur brauchbar sein kann in der Zusammenschau mit den Ergebnissen von „Film 2“ des Hauptteils, welcher versuchen wird, die *Defizite* des Mediums Film bei der Darstellung von personaler Identität aufzuzeigen, welche Perspektiven auf diesen Begriffes also – bildlich gesprochen – der Schere des Cutters zum Opfer fallen.

## **1.1. Audiokommentar des Drehbuchautors: Zur Auswahl der vorgestellten Filme**

Schon die Entscheidung, wo überhaupt die Grenze des Identitätsfilms zu ziehen sei und welche *Arten* von Filmen im Diskurs berücksichtigt werden, stellt eine Auswahl dar – eine Auswahl, die mangels strenger naturwissenschaftlicher Kriterien immer ein stark subjektives Element enthalten muß und die am Ende möglicherweise mehr über den Untersuchenden als über das Untersuchte aussagt. Ähnliches kann man auch von den bei der Kategorisierung gewählten Begriffen behaupten, denen stets ein Odium von Beliebigkeit anhaften wird. Deshalb sei abermals darauf verwiesen, daß als Absicht hinter dieser Typologie weder positivistische Sammellust noch selbstzweckhaftes Schubladendenken steht: selbst wenn bei der Motivsammlung innerhalb des "Identitätsfilmes" größtmögliche Vollständigkeit angestrebt wird, wäre diese Vollständigkeit zwar wünschenswert, für den Fortgang der Argumentation allerdings nicht zwingend notwendig, da am Ende ja nicht die *Enzyklopädie des Identitätskinos*, sondern die exemplarische Offenlegung filmischer Darstellungsmöglichkeiten eines philosophischen Abstraktums stehen soll.

Als Form des Dramas ist der Spielfilm um einen Konflikt herum aufgebaut, es nimmt also nicht Wunder, daß die meisten der folgenden Filme Havarien und Katastrophen personaler Identität, im extremen Fall Wahnsinn oder Persönlichkeitsspaltung zum Gegenstand haben – wobei derartige Bruchstellen aber möglicherweise einen besonders erhellenden Blick hinter die Kulissen dieses Begriffs gestatten; dementsprechend wird das Thema „Identität“ besonders gerne von Genrefilmen aufgegriffen, seien es Thriller oder Kriminalfilme, häufiger jedoch das spekulative phantastische Kino, im Horror- und Science-Fiction, nicht selten allerdings auch in Filmkomödien. Den Genrestreifen wurde in der vorliegenden Untersuchung der Vorrang vor Künstler- und Avantgardefilmen eingeräumt: sie malen den Gegenstand in grelleren Farben aus, lassen ihn dadurch aber gleichzeitig besser hervortreten.

Die unten getroffene Einteilung in Motivkreise resultiert im ursprünglichen Impuls aus der persönlichen Erfahrung des Verfassers als Kinogänger; ironischerweise ist es gerade die *mainstream* - Natur der hier diskutierten Filme, die für die nötige Repräsentativität des *samples* sorgt: die Genrefilme sind nicht *gesucht*, nicht anhand vorgeformter Thesen

selektiert, sondern bilden einen Teil der zeitgenössischen Populärkultur ab, sie werden häufig aktiv beworben, sind ohne weiteres für jeden Privatmann verfügbar und leicht zugänglich, auch Dank des Mediums DVD und des *download*filmhandels. Sollte im Text doch auf den einen oder anderen schwer zu findenden und exotischen *film d' auteur* Bezug genommen werden, so bestenfalls als Ergänzung oder Marginale. Erst Recht ist die Auswahl der intensiver diskutierten Filme innerhalb eines Motivkreises kontingent. Zum Teil wurden die bekanntesten Exponenten herangezogen, dann wiederum wurden auch Werken aus der "zweiten Garnitur" der Vorrang eingeräumt (e.g. beim Motiv *Usurpation von Identität* dem weniger bekannten *Fallen* vor der Genre-Ikone *Der Exorzist*). Am Ende der Diskussion eines jeden Motivkreises werden eine Reihe von "Besetzungsalternativen" genannt, für die man ohne Schwierigkeiten die selben Nachweise hätte führen können. Die besprochenen Möglichkeiten der *technischen Realisierung* in der Darstellung personaler Identität (z.B. *voice over*, subjektive Kamera, Farbsymbolik) sind nicht an die - zufällig - besprochenen Filme gekoppelt sondern sind dutzendfach an anderen Zufallssamples nachweisbar.

Die Aufstellung beschränkt sich auf Filme, in denen die personale Identität in augenfälliger Weise für den Konflikt des Films verantwortlich ist und nicht nur *en passant* angesprochen wird<sup>49</sup>. Auch muß „personale Identität“ hier mit deutlicher Betonung auf *personal* im schulphilosophischen Sinn gelesen werden: Filme, die Konflikte aufgrund von *kultureller, ethnischer, nationaler, sozialer, konfessioneller* oder *Gender-* Identität zum Inhalt haben, bleiben ebenfalls ausgespart.

## **1.2. Kino der Identität, geordnet nach Motiven**

Die Abschnitte der folgenden Einteilung beginnen jeweils mit eine Beschreibung des entsprechenden Motivs, benennen dann einen (oder falls angemessen, mehrere) typische(n) Vertreter mit einer knappen Inhaltsangabe und versuchen dann anhand der beispielgebenden Filme darzustellen, mit welchen Mitteln diese Facette von „Identität“ in der filmischen

---

<sup>49</sup> Als Beispiel möge hier der handelsübliche Kriminalfilm dienen, in dem etwa häufig die Rede davon ist, „nach der Identität eines Täters zu suchen“, was ja in diesem Fall nichts anderes heißt, als nach dem Täter selbst zu suchen. Es stellt sich, gerade bei derartigen Kategorisierungen, natürlich die grundsätzliche Frage, inwieweit das *Problem der personalen Identität* in den einschlägigen Filmen *vorgefunden* und nicht vielmehr vom Suchenden nur an den Stoff *herangetragen* wird. Selten macht es einem ein Streifen so leicht wie James Mangolds *Identity*; trotz allem soll im Folgenden der Versuch unternommen werden, anhand von häufigen Rekursen auf klassische Stellen in der Philosophiegeschichte der Identität die - durchaus vorhandenen - Problematisierungsansätze der Filme zu parallelisieren und dadurch klar ins Bild zu setzen.

Dimension dargestellt wird.

## **1.2.1. Motiv I: Künstliche Identitäten**

### **1.2.1.0. Beschreibung**

Ein – nicht notwendigerweise menschliches – Lebewesen, dessen Bewußtsein zunächst eine „Tabula rasa“ darstellt, oder dessen Persönlichkeit nur rudimentär ausgeprägt oder höchst labil ist, erhält durch artifiziellen Input von Außen personale Identität.

#### **1.2.1.1. Filmbeispiel (1) : Der Blade Runner<sup>50</sup>**

Inhalt: Ridley *Scotts* dystopischer Science-Fiction-Film, lose basierend auf Philip K. *Dicks* Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, führt den Zuschauer in ein fiktives Los Angeles des Jahres 2019. Durch Atomkriege und Umweltzerstörung ist das Leben auf der Erde nahezu unmöglich geworden. Die Menschen wandern in Weltraumkolonien aus, wo täuschend menschenähnliche Androiden, sogenannte „Replikanten“, Sklavendienste verrichten. Den Replikanten ist es verboten, in ihre Heimat (sprich: Produktionsstätte), also auf die Erde zurückzukehren, da die Behörden befürchten, die Androiden könnten unerkant in der Bevölkerung untertauchen. Eine spezielle Polizeieinheit, die Blade Runner, wurde aufgestellt, um derartige Renegaten „aus dem Verkehr zu ziehen“<sup>51</sup>, wie es in der Bürokratensprache euphemistisch apostrophiert wird.

Hauptprotagonist ist der Blade Runner Phil Deckard (Harrison Ford), der von seinen Vorgesetzten auf eine weitere Gruppe von Replikanten angesetzt wird. Deckard gerät in ein emotionales und moralisches Dilemma, als er sich in den weiblichen „Roboter“ Rachael (Sean Young) verliebt. Rachael ist das neueste Modell der Replikantenfabrik Tyrell und unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt von den anderen Androiden: nicht nur ist sie - wie die übrigen Replikanten - in Aussehen und Verhalten vollkommen menschenähnlich; obendrein *hält* sie sich auch aufgrund künstlich implementierter Erinnerungen selbst für einen ganz normalen Menschen. Deckard verschont Rachael, wird allerdings in einen Kampf auf

---

<sup>50</sup> Originaltitel: Blade Runner (USA 1982, Regie: Ridley *Scott*).

<sup>51</sup> Im englischen Original noch zynischer: „retire“.

Leben und Tod mit den anderen Androiden verwickelt, welche er bis auf ihren Anführer Roy Batty (Rutger Hauer) „aus dem Verkehr ziehen“ kann. Am Ende beweist der Maschinenmann Batty mehr Menschlichkeit als die meisten menschlichen Protagonisten des Films, als er dem abstürzenden Deckard das Leben rettet. Batty stirbt, Deckard und Rachael sehen einer ungewissen Zukunft entgegen<sup>52</sup>.

### *Selbstverständnis und Visualisierung personaler Identität in Blade Runner*

*Blade Runner* suggeriert, daß die Replikanten nur unvollständige, gewissermaßen „defekte“ Personen sind; sie dürfen „aus dem Verkehr gezogen“ werden, weil ihnen die menschliche Fähigkeit zu emotionalen Reaktionen, die Fähigkeit zur Empathie fehlt. Wie Marilyn Gwaltney schlüssig nachweist, resultiert dieser emotionalen Defekt aus der kindlichen *Unreife* der Replikanten, die – rein physisch – schon erwachsen auf die Welt kommen<sup>53</sup>. Diese Unreife manifestiert sich in den unberechenbaren Gewaltausbrüchen und dem erratischen, zuweilen sogar ans tierische grenzenden Verhalten der Androiden. Die einzige Replikantin, die eine stabile, d.h. zumindest inoffensive und verhaltenskonstante Persönlichkeit zeigt, ist Rachael – offensichtlich ein Resultat der künstlich eingepflanzten Erinnerung, welche ihr emotionalen Rückhalt geben und sie nicht das Defizit fehlender Lebensdauer fühlen lassen. Für die personale Identität konstitutiv ist bei *Blade Runner* also, im Sinne John Lockes, das Gedächtnis und die in ihm fixierten - oder besser: von ihm (re)konstruierten Erfahrungen<sup>54</sup>.

In visueller Hinsicht verzichtet der Film darauf, die innere Andersartigkeit der Replikanten in sichtbarer Weise nach außen zu kehren: im Gegensatz zu anderen Filmen, in

---

<sup>52</sup> Dies bezieht sich auf die Schlußszene des „Director’s Cut“ von 1991. Das Original von 1982 endet mit einem etwas aufgesetzt wirkendem, hollywoodtypischen Happy End.

<sup>53</sup> Vgl. Marilyn Gwaltney: *Androids as a Device for Reflection on Personhood..* In: *Kerman* 1997, insbes. S. 35 f. Parallelen zwischen den emotionslosen Androiden und den Zombies der Horrorfilme zieht Larry Hauser: *Zombies, Blade Runner and the Mind-Body-Problem.* In: *Greene, Mohammad*, S. 53 - 66.

<sup>54</sup> Ein weiterer SciFi - Film, der Erinnerung, bzw. künstliche Erinnerung explizit als Träger der Individualität und Persönlichkeit definiert, ist *Total Recall* (USA 1989, Regie: Paul Verhoeven), ebenfalls nach einer literarischen Vorlage von Philip K. Dick: die Gesellschaft *Recall* verkauft synthetische „Erinnerungen“ an Ereignisse, die die Kunden niemals erlebt haben (z.B. die Erinnerung an eine Urlaubsreise). Der Bauarbeiter Douglas Quaid bucht einen „Abenteuerurlaub“ als Geheimagent auf dem Mars, muß aber feststellen, dass er wirklich (???) der Geheimagent Hauser ist, dem die künstliche Persönlichkeit „Douglas Quaid“ nur in Form gefälschter Erinnerungen implantiert wurde, um eine Gruppe von Aufständischen leichter zu infiltrieren. Die beiden Persönlichkeiten sind denkbar unterschiedlich, Hauser ist klischeehaft „böse“, Quaid „gut“. Allerdings ist die Quaid-Persönlichkeit zu eigenständig geworden und durchkreuzt Hausers Plan. Der Film erlaubt allerdings dem Zuschauer auch die Interpretation, dass alle Ereignisse des Films ab einem gewissen Punkt nur Teil des von *Recall* entworfenen, rein mentalen Abenteuerurlaubs sein könnten.

denen Maschinenmenschen figurieren, wie z.B. *Terminator*<sup>55</sup>, wird dem Zuschauer kein elektronischer oder mechanischer Korpus vorgeführt, der sich lediglich mit einer menschlichen Hülle tarnt; die Androiden in *Blade Runner* sind nicht offensichtlich künstlich.

Ebensowenig wie die Kamera oder die Zuschauer können die Polizisten im Film selbst in die Replikanten hineinsehen: die einzige Möglichkeit zur Identifikation der Roboter ist ein etwas dubioser Reiz-Reaktionstest<sup>56</sup>, der beim Probanden durch provokative Fragen eine physisch meßbare, emotionale Reaktion hervorruft – oder, bei den Replikanten, eben *nicht* hervorruft. Daß die Androiden optisch nicht vom Menschen unterscheidbar sind, ist durchaus beabsichtigt: es erhöht die Sympathie und Empathie der Zuschauer für die Gejagten, die gleichermaßen als Täter wie als Opfer erscheinen, und spitzt augenfällig die ethischen Implikationen der Vernichtung bzw. Tötung der *hommes machines* zu, welche (nur durch die Definitionshoheit der Behörden?) zu Nichtmenschen erklärt werden. Nicht zuletzt hat diese Ununterscheidbarkeit auch eine Art von kriminalistischem Reiz, da der Zuschauer im Unklaren über die Identität der handelnden Personen bleibt: der Film bietet nicht zuletzt die Interpretation an, daß der häufig gefühlkalt wirkende Deckard selbst ein Androide sein könnte<sup>57</sup>.

Trotz der maschinellen Konstitution der Replikanten verweigert sich der Film jedoch

---

<sup>55</sup> Originaltitel: *The Terminator* (USA 1984; Regie: James Cameron)

<sup>56</sup> Der in Roman und Film sogenannte „Voight-Kampf-Test“ scheint deutlich von dem bekannten, auf Allen Turing zurückgehenden „Turing-Test“ inspiriert, der zur Unterscheidung zwischen Personen und künstlichen Intelligenzen welche nur *vorspiegeln* Personen zu sein, dienen soll. Zum Turingtest selbst vgl.: Alan Turing: Maschinelle Rechner und Intelligenz. In: *Hofstadter, Dennett* S. 59 - 73 sowie zu weiteren philosophischen Implikationen Joseph Weizenbaum: *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt a.M. 1977.

<sup>57</sup> Besonders die Director's Cut – Version des Filmes scheint diese Interpretation zu unterstützen. Ein subtiler Hinweis könnte u.a. der Wegfall von Deckards gesprochenen Kommentaren aus dem Off sein [Sprechen aus dem Off, oder engl. *voice over*: die Stimme des Sprechers ist auf der Tonspur zu hören, ohne daß der Sprecher selbst im Bild erscheint, CM]. Das *voice over* war ein beliebtes Stilmittel im *Film Noir*, an den sich *Blade Runner* stilistisch stark anlehnt [*Film Noir*: der vom deutschen Expressionismus beeinflusste amerikanische Kriminalfilm der 1940er Jahre; filmisches Äquivalent zur *hard boiled detective novel* von Dashiell Hammett, Raymond Chandler u.a., CM]. J.P. Telotte interpretiert die Bedeutung des Off-Texts im *Film Noir* wie folgt: „the words we hear and the images that seem to spring from them mark our privileged access to a consciousness, to a world of memory and thought that is far more detailed and vivid...than any simple linguistic utterance. What this technique offers, then, is telling access to a person's inner world...“ (zitiert nach Leonard G. Heldreth: „Memories...You're Talkin' About Memories“. *Re-retrofitting Blade Runner*. In: *Kerman*, S.308, ohne Angabe des Referenztexts von J.P. Telotte). Wenn dieser Blick auf die Innenwelt in der überarbeiteten Version des Filmes nun fehlt, könnte dies darauf hindeuten, daß Deckard ein „hohler Mensch“ ist, eine Maschine ohne mentales Innenleben, also ohne echte Persönlichkeit und personale Identität (Dazu vgl.: *ibd.*, S. 309 f.). Das Herausschneiden des *Voice-Over* dürfte allerdings eher aus einer ästhetischen Erwägung heraus erfolgt sein, die im Kontext dieser Arbeit jedoch nichtsdestotrotz von Interesse ist: vielen Regisseuren gilt dieser *privileged access* durch das Medium der reinen gesprochenen (oder als Texteinblendung gelesenen) Sprache als plump und unkünstlerisch, da er die dem Film eignenden visuellen Möglichkeiten nicht benutzt, somit „un-filmisch“ ist.

nicht einer dualistischen Deutung, zumindestens auf der sinnbildlichen Ebene: in einer der letzten Szenen entläßt Roy Batty im Moment seines Todes eine weiße Taube aus seinen Händen, welche er zuvor eingefangen hatte; diese Handlung mag nicht nur für den Frieden stehen, den der Androide mit sich und der Welt gemacht hat. Es erscheint nicht abwegig, die fortfliegende weiße Taube als Symbol der entweichenden Seele zu interpretieren, eine Seele, die Batty sich durch seine selbstlose, zutiefst menschliche Tat – Deckards Rettung vor dem sicheren Tod – gleichsam „erworben“ hat. Man kann auch sagen: daß er trotz seiner künstlichen Herkunft zum vollwertigen Menschen, durch das Potential zum selbstlosen Handeln erst zu einer vollständigen Person geworden ist<sup>58</sup>,

### 1.2.1.2. Filmbeispiel (2): *Dark City*<sup>59</sup>

Der Hintergrund von Alex Proyas' surrealem *Dark City* erinnert lose an jenes Gedankenexperiment mit den Gehirnen im Bassin, welche von Wissenschaftlern mit Informationsinput gefüttert werden<sup>60</sup>.

Wie der Name des Streifens schon anklingen läßt, spielt sich die Handlung in der endlosen Nacht einer anonymen Großstadt ab. Diese Stadt ist jedoch nichts weiter als ein riesiges, künstliches Versuchslabor der sogenannten „Fremden“, parasitäre Wesen mit menschlichen Wirtskörpern. Die „Fremden“ sind zu emotionalen Reaktionen nicht fähig und wollen mit ihrem Großexperiment das Geheimnis des menschlichen Charakters entschlüsseln. In der Annahme, der Charakter liege in den Erinnerungen begründet, löschen die „Fremden“

---

<sup>58</sup> Den anderen Replikanten wird kein vergleichbares Epiphanieerlebnis zuteil; sie verharren bis zuletzt in ihrem von Rache und Selbstschutz motiviertem aggressiven Verhalten und sterben sehr prosaisch und unverklärt.

<sup>59</sup> Originaltitel: *Dark City* (USA 1998. Regie: Alex Proyas); weitere Beispiele für Filme, die man diesem Motivkreis zuordnen kann: *Total Recall* - die Totale Erinnerung (O.: *Total Recall*) USA 1988. R.: Paul Verhoeven: Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) bucht einen „mentalen Abenteuerurlaub“ und erhält die Erinnerungen eines gejagten Geheimagenten als Gedächtnisimplantat.; *Screamers* - Tödliche Schreie (O.: *Screamers*). USA, KAN, JAP 1995. R.: Christian Duguay: Joe Hendricksson (Peter Weller) kämpft in ferner Zukunft gegen menschengestaltige Roboter, die als heimtückische Kriegswaffe eingesetzt werden; *D.N.A. - Experiment des Wahnsinns* (O.: *The Island of Dr. Moreau*) USA 1996. R.: John Frankenheimer, Richard Stanley: Dr. Moreau (Marlon Brando) erschafft im Labor aus Tieren denkende, führende und sprechende Halbwesen; *Die Truman Show* (O.: *The Truman Show*). USA 1998. R.: Peter Weir: Truman Burbanks (Jim Carrey) Leben ist ein künstliches Konstrukt, sein Alltag wird ohne sein Wissen als Reality-Fernsehshow in alle Welt ausgestrahlt.

<sup>60</sup> Unter anderem: Lawrence Davies: *Disembodied Brains*. In: *Australian Journal of Philosophy* 52, 1974 ; Sydney Shoemaker: *Embodiment and Behavior*. In: Amelie O. Rorty: *The Identity of Persons*. Berkeley ; Ausführlicher Versuch einer Widerlegung: Hilary Putnam: *Reason, Truth and History*. New York 1981.

jeden Tag um Mitternacht das Gedächtnis aller Einwohner der Stadt und geben ihnen neue, synthetische Erinnerungen und Rollen , einschließlich neuer Wohnungen und Gebrauchsgegenstände.

So erinnert sich ein Mann namens John Murdoch (Rufus Sewell) an schreckliche Verbrechen, zu denen er gar nicht fähig scheint. Murdoch, der über die selben paranormalen Kräfte wie die „Fremden“ verfügt, verbündet sich mit dem Psychiater Dr. Schreber (Kiefer Sutherland), einem unfreiwilligen Helfer der Parasiten. Von Schreber erfährt Murdoch auch, daß die Fremden ihm die Erinnerungen eines Serienmörders eingepflanzt hatten, um zu testen, ob er sich dann auch wie ein Mörder *verhalten* würde. Murdoch kann schließlich die „Fremden“ besiegen und mit seinen übernatürlichen Kräften den paradiesischen Ort *Shell Beach* erschaffen, der zuvor nur als kollektiver Mythos in den gefälschten Erinnerungen der Stadtbewohner existierte.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Dark City*

Obwohl *Dark City* das selbe Motiv der künstlich implementierten Erinnerung wie *Blade Runner* verwendet, ist die Aussage des Films diametral entgegengesetzt: wurden die synthetischen Gedächtnisereignisse der Androidin Rachael in *Blade Runner* als grundlegend für ihre Identität und ihre stabile Persönlichkeit angesehen, so sind die Erinnerungen in *Dark City* lediglich kontingent. Kontingent, oder, vielleicht besser gesagt, akzidentiell. Die Persönlichkeiten der Akteure in *Dark City* und ihre Handlungen hängen nicht von ihren Erinnerungen ab, ihr „charakterliches Substrat“ ist nicht die Summe ihrer Erfahrungen<sup>61</sup> .

Der Film verschließt sich also einer Identitätsdeutung im Sinne *Lockes*.

*Dark City* scheint also vielmehr Identität als etwas zu definieren, was dem Menschen in die Wiege gelegt ist, etwa in genetisch-biologistischer Sicht oder in der Sichtweise *Schopenhauers*<sup>62</sup>. Der Film selbst suggeriert allerdings am ehesten ein Identitätskonzept, bei dem eine Substanz-Seele als Träger der Person fungiert. Der Film gibt hierauf zwar

---

<sup>61</sup> So sieht man in *Dark City* mehrere Akteure mit neu definierten Erinnerungen und Rollen, so z.B. einen Hotelportier/Kioskbesitzer oder Murdochs Frau Emma/Anna (Jennifer Connelly), die trotz der Verschiedenheit ihrer - gefälschten - Erfahrungen trotzdem „die Selben“ zu sein scheinen: die Ehefrau hegt in beiden Rollen liebevolle Gefühle für Murdoch, obwohl ihre „Anna“-Prägung keine Erinnerungen an ihn hat, der Geschäftsmann ist konstant abweisend und barsch und benutzt im Gespräch sogar dieselben Floskeln.

<sup>62</sup> Exemplarisch auseinandergesetzt etwa in der *Preisschrift über die Freiheit des menschlichen Willens* von 1839.



keinen eindeutigen visuellen Hinweis, doch zumindest im Selbstverständnis der handelnden Personen wird diese Überzeugung zum Ausdruck gebracht und explizit zu Erinnerung, Erfahrung oder simpler reduktionistischer Gehirnaktivität kontrastiert. So erklärt Murdoch dem letzten überlebenden „Fremden“:

„Und was wissen Sie jetzt? Wie ich fühlen *sollte* ? Das war ich nicht, wär' ich nie gewesen. Sie wollten doch wissen, was das ist, was uns menschlich macht. Wenn Sie glauben, sie finden es HIER DRIN [*tippt sich an die Stirn*], täuschen Sie sich. Sie haben an der falschen Stelle gesucht.“

Die Kontingenz und Zufälligkeit von Erfahrung im Verständnis von *Dark City* illustriert eine Spielszene, in der Dr. Schreiber mit Hilfe der Fremden die Charakterprägung vorbereitet, welche durch Injektion ins Gehirn erfolgt. Der Zuschauer teilt Schreibers Blick ins Mikroskop, wo sich die Erinnerungen in Gestalt chemischer Substanzen zu organischen Klümpchen formen, während der Psychiater den Prozess in der Manier eines Fernsehkochs kommentiert:

„Ich werde noch eine Spur unglückliche Kindheit hinzufügen und einen Spritzer jugendlicher Rebellion. Und jetzt, um es zu verfeinern, noch einen tragischen Todesfall in der Familie.“

## **1.2.2. Motiv II: Alter Ego / Doppelleben**

### **1.2.2.0. Beschreibung:**

der Protagonist und/oder Antagonist führt zwei strikt voneinander getrennte Existenzen mit strikt unterschiedlichen Verhaltensmustern, verschiedenen Namen, zum Teil sogar mit deutlich verschiedenem Erscheinungsbild. Von den beiden Existenzen ist die eine für gewöhnlich sozial angepaßt und im weitesten Sinne bürgerlich, die andere Existenz ist kriminell / heroisch oder in anderer Weise außergewöhnlich. Der Außenwelt ist dieses Doppelleben nicht bekannt. Im Gegensatz zum Motiv der *Persönlichkeitsspaltung* hat die Person volle, bewußte Verfügungsgewalt über den Wechsel zwischen ihren separaten Existenzen.

### 1.2.2.1 Filmbeispiel: Batman<sup>63</sup>

Inhalt: Tim Burtons Film *Batman* basiert auf der von Bob Kane geschaffenen gleichnamigen Comicfigur; der Playboy und Multimillionär Bruce Wayne (Michael Keaton) hütet ein dunkles Geheimnis: in der Gestalt des „Batman“ – ein maskierter Vigilant im Fledermauskostüm - jagt er Verbrecher auf den Straßen der fiktiven Stadt Gotham City. Angetrieben wird er durch ein Kindheitstrauma: Waynes Eltern wurden von einem Straßenräuber getötet. Die Situation in Gotham City eskaliert, als der „Joker“ (Jack Nicholson) auftaucht, ein ehemaliger Mafioso, der durch einen Chemieunfall grotesk entstellt wurde und nun wie die böartige Variante eines Zirkusclowns wirkt. Der mit allerlei technischen Feinheiten geführte Privatkrieg zwischen Batman und Joker führt zu einem Showdown bei der großen Wahlparade, bei der der psychopathische Spaßmacher Gotham City mit tödlichem Lachgas entvölkern will.

Noch komplizierter wird die Situation für Wayne/Batman durch die diversen Fallstricke seiner Doppelexistenz: so muß er auf abenteuerliche Weise verhindern, daß die Journalistin Vicky Vale (Kim Basinger), mit der Bruce Wayne eine Liebesbeziehung unterhält, seine geheime Identität als Batman aufdeckt - was um so problematischer wird, als der Joker die Reporterin in seine Gewalt bringt.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung personaler Identität in Batman*

Batman und andere Streifen um Superhelden mit geheimer Identität stellen gewissermaßen das Extrem bei der filmischen Darstellung eines Doppellebens dar. Wo sich die geteilte Existenz der Protagonisten etwa im Thriller oder Spionagegenre nur an einem veränderten

---

<sup>63</sup> Originaltitel: *Batman* (USA 1989. Regie: Tim *Burton*); aus dem umfangreichen Fundus der Superheldenfilme mit geheimer Identität nur als weitere Beispiele: *Mystery Men* (O.: *Mystery Men*). USA 1999. R.: *Kinka Usher*: eine Gruppe sozialer Außenseiter (u.a. Ben Stiller, Hank Azaria) profiliert sich in Superheldenidentitäten; *Spider-Man* (O.: *Spider-Man*); USA 2002. R.: *Sam Raimi*: der Student Peter Parker (Tobey Maguire) führt nach dem Biß einer verstrahlten Spinne ein Doppelleben als Superheld „Spider Man“; *Superman returns* (O.: *Superman returns*). AUS, USA 2006. R.: *Bryan Singer*: nur einer aus einer ganzen Reihe von Verfilmungen um die wahrscheinlich bekannteste Doppelexistenz der Populärkultur (hier: Brandon Routh als Clark Kent/Superman); *Ghost Rider* (O.: *Ghost Rider*). USA 2007. R.: *Mark Steven Johnson*: der Stuntman Johnny Blaze (Nicholas Cage) kann sich in den rächenden Superhelden „Ghost Rider“ verwandeln.

Verhaltensrepertoire und einem Alias-Namen zeigt, tragen die Superhelden ihre zweite Identität deutlich sichtbar auf der Haut, in Form einer schillernden Kostümierung. „Batman“ ist praktisch das Kostüm, die äußere Hülle, die Bruce Wayne an- und ablegt. Alle besonderen Eigenschaften der Heldenfigur stecken in der Textil- und Lederummantelung des Fledermauskostüms, und man kann sich berechtigt fragen, ob Wayne ohne diese Tarnkappe psychologisch zu seinen Heldentaten in der Lage wäre. Im Kontrast dazu resultiert der Wahnsinn des Jokers daraus, daß er eindimensional bleiben muß, in seinem grotesken Äußeren gefangen und *nicht* wie Batman nach freiem Belieben in eine normale gesellschaftliche Existenz zurückkehren kann, gewissermaßen seine Clownsrolle bis in die letzte Konsequenz spielen muß.

Philosophisch interessant an den Superhelden ist die Frage, ob es bei ihrer „dualen Identität“<sup>64</sup> eine echte Kontinuität der Person gibt. Sind beide, Bruce Wayne und Batman, voll in einer „Rahmenidentität“ oder Über-Identität integriert? Sind sie Persönlichkeiten „erster und zweiter Ordnung“, und wenn ja, ist dann Batman die übergeordnete, „eigentliche“ Person und Bruce Wayne nur eine Maske, oder ist es gerade umgekehrt<sup>65</sup>? Oder handelt es sich vielmehr um zwei eigenständige, distinkte Personen im selben Körper, die sich je nach Bedarf wie bei einem „Bäumchen-Wechsele-Dich“ - Spiel abklatschen?<sup>66</sup>

Markus *Becker* vertritt die These von der Helden-Identität als der tonangebenden Persönlichkeit, ein Faktum, welches durch die besondere Natur des Kostüms betont wird:

"Letztlich steht diese Maskerade dann aber auch für das dominierende Wesen des Superhelden, dessen bürgerliches anderes Ich somit auf einige sichtbare Hautpartien und die Augen reduziert wird und damit die Unterdrückung des Ur-Ichs durch das neue Ich symbolisiert."<sup>67</sup>

---

<sup>64</sup> Diesen Terminus findet Andreas *Friedrich* für die spezielle Identitätenkonstellation der Superhelden in: *Der Amerikanische Traum und sein Schatten. Superman, Batman und ihre filmischen Metamorphosen*. In: *Koebner, Liptay* S.23 - S.50.

<sup>65</sup> In seiner Trashfilmcollage *Kill Bill* (Teil 2; USA 2004) glaubt Regisseur und Drehbuchautor Quentin Tarantino diese Frage zumindest für Batmans Kollegen Superman beantworten zu können. Er legt David Carradine folgenden Monolog in den Mund: „Es gibt nur einen Superhelden, und es gibt das Alter Ego. Batman ist in Wirklichkeit Bruce Wayne, Spider Man ist in Wirklichkeit Peter Parker. Wenn diese Figur morgens in der Frühe aufwacht, ist sie Peter Parker. Er braucht erst sein Kostüm, um Spider Man zu werden. Und was diese Charakteristik angeht, ist Superman eine Ausnahme: Superman wurde nicht Superman, Superman kam als Superman auf die Welt. Wenn Superman morgens aufwacht, *ist* er Superman. Sein Alter Ego ist Clark Kent. ... Was Kent anhat, die Brille, der Büroanzug, *das* ist das Kostüm; das ist das Kostüm, das Superman trägt, um sich uns anzupassen. Clark Kent ist so, wie Superman uns sieht. Und was sind die Charakteristika von Clark Kent? Er ist schwach, er hat wenig Selbstbewußtsein, er ist ein Feigling. Clark Kent ist Supermans Kritik an der menschlichen Spezies.“

<sup>66</sup> In Anlehnung an Thomas *Nagels* klassisch gewordenen Essay könnte man fragen „What is it like to be Batman?“ (*What is it like to be a bat?*: u.a. in: *Hofstadter, Dennett* S. 375 - S. 388)

<sup>67</sup> *Becker* S. 277

Angebracht ist auch die Frage, *warum* die Figur des Superhelden immer mit einer geheimen Identität einhergehen muß. Als offensichtliche Antwort bietet sich hier die Erleichterung von Identifikation an. Hat der Superheld auch eine "Nine-to-five-Identität", so eignet er sich als bruchlosere Projektionsfläche für die Phantasien des Lesers. Einen weiteren Aspekt skizziert Michael Chabon in *Die unglaublichen Abenteuer von Kavalier und Clay*, seinem Schlüsselroman über die US - Comicszene der 30er und 40er Jahre: gerade in jener Zeit der "Arier" und "Übermenschen" war es auch die Angst vor solchen Machtgestalten, welche eine Ironisierung und Erdung der vierfarbigen Zarathustras durch eine Alltagsidentität nötig machte. Um Chabons Gedanken weiter zu spinnen: auch die närrischen primärfarbenen Kostümierungen könnte man als ein *Memento Mori* der Superhelden verstehen, einen Versuch, sie durch ein gewisses Quantum an Lächerlichkeit von ihrem Podest zu holen<sup>68</sup> - ähnlich wie in der antiken Tradition, wo die Tragödie durch das Satyrspiel relativiert wird. Selbst wenn er wie das Trikot eines Zirkuskraftmenschen die athletisch trainierten Muskelpartien des Trägers betont: Supermans blauroter Strampelanzug wird auch auf die Leser der 1930er Jahre kaum beeindruckender (oder ästhetisch ansprechender) gewirkt haben als auf heutige Comicfans.

Ihre Präexistenz im Rahmen eines anderen visuellen Mediums erleichtert Batman und anderen verkleideten Helden mit Doppelleben natürlich die Transformation auf Zelluloid: die Comic *strips* mit ihrer Folge von Einzelbildern gleichen sowieso verblüffend der Kadrierung auf dem *Filmstreifen*, man kann getrost vom Comic als Bastardsprößling von Unterhaltungsliteratur und Film sprechen<sup>69</sup>. Die Kostüme, ob nun lächerlich oder nicht, geben dem Identitätswechsel sowohl im Comic als auch später im Film einen unmittelbar sinnfälligen Charakter.

Im Unterschied zum Film bietet das Medium Comic allerdings noch immer den unmittelbaren *privilegierten Zugang* zur Gedankenwelt und somit zur Ich-Identität des Helden in Gestalt von Gedankenblasen oder Textboxen<sup>70</sup>.

---

<sup>68</sup> In neueren Verfilmungen versucht man offensichtlich die ironische Dimension der Superhelden ebenso wie ihren radikalen, grellen Individualismus zurückzufahren: in der Filmtrilogie um die *X - Men* etwa wurden die persönlicher gestalteten bunten Verkleidungen der Heftvorlage durch uniforme schwarze Lederanzüge mit erheblichem optischen Drohpotential ersetzt.

<sup>69</sup> vgl. hierzu auch Chabon, S. 233.

<sup>70</sup> Zu Superhelden (unabhängig vom Medien) als Mittel zur lehrbuchmäßigen Demonstration verschiedener philosophischer Probleme im Bereich der personalen Identität vgl. Dennis O'Neil: The Crimson Viper vs. the Maniacal Morphing Meme. In: Morris, Morris (Hg.) S. 21 - S. 28; Kevin Kinghorn: Questions of Identity. Is the Hulk the same Person as Bruce Banner ? In: *ibid.* S. 223 - S. 236; Richard Hanley: Identity Crisis. Time Travel

### 1.2.3. Motiv III: Doppelgänger

#### 1.2.3.0. Beschreibung

Eine Person besitzt einen identischen Doppelgänger, wobei die Identität:

a) eine rein physische ist und die oft drastisch vom Original differierende Persönlichkeit den dramatischen Stoff liefert.

oder b) Original und Doppelgänger in jeder außer der numerischen Hinsicht identisch sind und um die selbe Existenznische konkurrieren<sup>71</sup>.

#### 1.2.3.1. Filmbeispiel (1): The Dark Half<sup>72</sup>

Inhalt: Thad Beaumont (Timothy Hutton) steht kurz vor dem entscheidenden Durchbruch zum anerkannten Literaten; deshalb kommt es ihm sehr ungelegen, daß ein Mann namens Clawson ihn mit einer Enthüllung zu erpressen versucht: Jahrelang war Beaumont nämlich auch "George Stark", Verfasser von brutalen und sexistischen Thrillern im Stil von Mickey Spillane, welche sich aber im Gegensatz zu Beaumonts hochwertigeren Werken reißend verkauften. Der Autor neigte schon früher zur "Zwiespältigkeit": in der Kindheit entfernte man operativ Tumorgewebe aus seinem Gehirn, welches sich als Rudiment eines ungeborenen Zwillingsbruders herausstellte.

Um seinen Ruf als seriöser Schriftsteller nicht zu gefährden, tritt Beaumont die Flucht nach vorne an: vor versammelter Presse trägt er "George Stark" symbolisch zu Grabe,

---

and Metaphysics in the DC Universe. In: *ibid.* 237 - 249; Tom Morris: What's behind the mask? The secret of secret identities. In: *ibid.* S.250 - S.266.

<sup>71</sup> Die wohl eigenwilligste filmische Variante des Doppelgänger-Motivs, kombiniert mit dem Topos des Doppellebens, findet sich in Don Coscarellis Tragikomödie *Bubba Ho-Tep* (USA 2007, basierend auf einer Vorlage von Joe R. Lansdale): Elvis Presley (Bruce Campbell) hat in Wahrheit die 70er Jahre überlebt, da er damals wegen psychischer Überlastung seinen Platz an ein Double abgetreten hatte - während er selbst als *Elvis-Imitator* (!) auftrat. Seine Tätigkeit als Selbst-Darsteller kommentiert Elvis per *voice-over* mit den Worten: "Selten habe ich mich so wie ich selbst gefühlt wie damals." Und in *Shadow of the Vampire* (GB, USA, LUX 2000. Regie: E. Elias Merhige), einem Spielfilm über die Dreharbeiten zu F.W. Murnaus *Nosferatu - eine Symphonie des Grauens*, mimt Willem Dafoe einen echten Vampir, welcher vorgibt, der *Schauspieler* Max Schreck zu sein, der die Rolle des Vampirgrafen Orlock verkörpert.

<sup>72</sup> Originaltitel: *The Dark Half*. USA 1991. Regie: George A. Romero, nach dem Roman *Stark - The Dark Half* von Stephen King.

inklusive falschem Grabstein.

Bald jedoch kommen Personen aus Beaumonts Umfeld grausam zu Tode: zunächst die an der Beerdigung beteiligten Reporter, dann der Erpresser Clawson. An allen Tatorten findet man die Fingerabdrücke des Schriftstellers, und nur das Wohlwollen des lokalen Gesetzeshüters, Beaumonts Jugendfreund Pangborne, rettet ihn einstweilen vor dem Gefängnis.

Die Mordserie geht weiter, bis ein Telefonanruf Beaumonts aufkeimenden Verdacht bestätigt: "George Stark" (ebenfalls: Timothy Hutton) hat offenbar ein bizarres Eigenleben entwickelt und will sich nun für seinen unfreiwilligen Abgang rächen. Stark versucht Beaumont zu nötigen, ein neues Buch unter dem alten Pseudonym zu schreiben. Bei Nichterfüllung dieser Forderung droht der Doppelgänger die Ermordung von Beaumonts Familie an. In "Endsville", einer abgelegenen Hütte, in der Beaumont seinen ersten "Stark"-Thriller verfasste, kommt es zu einer Art Schreib-Duell zwischen Original und Doppelgänger (Alter Ego?) - Beaumont kann den Kontest für sich entscheiden, Stark verliert an Substanz und wird am Schluß in einer Art Hommage an Hitchcocks *Birds* von einem Vogelschwarm zerfleddert.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in The Dark Half*

Über weite Strecken hat der Zuschauer den Eindruck, als würde man es mit einem weiteren Fall von Persönlichkeitsspaltung in der Manier von Jekyll & Hyde zu tun haben. Dieser Interpretation wird jedoch die Tür zugeschlagen, als man Stark und Beaumont zusammen mit anderen Personen im selben Zimmer sieht. Durch die übernatürlichen Geschehnisse im weiteren Verlauf des Films scheidet auch ein Imitator oder radikaler George-Stark-Fan als Täter aus;

In der Tat wird das Erscheinen und seltsame Ableben des Doppelgängers, der mit seinen *macho* - Manieren und seiner Gangsterkleidung aus den Seiten eines beliebigen *Mike Hammer* - Romans gerissen sein könnte, in keiner Weise rationalisiert, nicht einmal mit Hilfe der üblichen Horror-Klischees.

Unter metaphorischen und biographischen Gesichtspunkten betrachtet macht der Film weit mehr Sinn: so hatte sich etwa Stephen King, Autor der Vorlage, über längere Zeit des Zweit-Pseudonyms "Richard Bachmann" bedient und unter diesem *nom de plume* Romane

ganz anderen Stils veröffentlicht. *The Dark Half* verweist so vielleicht auf die paradoxe Situation des Horrorschriftstellers, der als (hoffentlich) nicht pathologisch gestörter Mensch die Tore zu dunklen Emotionen und Phantasien in seinem Inneren öffnet und sich gleichzeitig davon distanziert, indem er diese finsternen Bilder dem "Anderen", dem Pseudonym, zuschiebt<sup>73</sup>.

Aus philosophischer Sicht erweist sich diese spezielle Doppelgängergeschichte als bizarre Visualisierung eines *Puzzle Case*, der gewöhnlich zur Erläuterung des "Spaltung/Fission" - Paradoxons in der Identitätsdebatte genutzt wird:

Es wird angenommen, daß ein Mensch auch noch mit einer Gehirnhälfte lebensfähig ist. Eine Gehirnhälfte wird entfernt und in einen Körper transplantiert, der - abgesehen vom Gehirn - ansonsten mit dem Körper des Spenders physisch identisch ist. Ist die ursprüngliche Person nach der Transplantation identisch mit dem überlebenden Spender, mit beiden, oder mit keinem der beiden?<sup>74</sup>

In *The Dark Half* findet keine Gehirntransplantation statt - trotzdem bleibt die Vorstellung einer "Kopfgeburt" des Doppelgängers erhalten: bei ihren wilden Spekulationen vermuten die Protagonisten, George Stark wäre in irgendeiner Weise aus dem chirurgisch entfernten und im Familiengrab beerdigten Zwillingfötus hervorgegangen, genährt von den finsternen Gedanken, welche Beaumont im Laufe seiner Tätigkeit in sich kultiviert hatte.

Beim philosophischen Schulexempel spielt die Aufspaltung in eine gute und böse Hälfte freilich keine Rolle. Trotzdem stellt sich gleichermaßen die Frage nach der Kontinuität: Thad Beaumont ist vor dem Auftreten Starks nämlich alles andere als ein Unschuldengel. Gegen Clawson ergeht er sich in wüsten Folter- und Morddrohungen, mit einer Mimik, die dem Zuschauer andeutet, daß der Schriftsteller durchaus zu einer Gewalttat fähig sein könnte. Sein ambivalenter Charakter spiegelt sich auch in den Äußerungen seiner Frau wieder: "Wenn du als Stark schreibst, bist Du ein anderer Mensch. Du sagst fürchterliche Dinge." Dies legt durchaus die Sichtweise nahe, daß der "gute" Thad Beaumont, der vom fleischgewordenen Stark terrorisiert wird, durchaus nicht derselbe ist wie Beaumont vor dem Auftauchen, bzw. der Abspaltung des bösen Doppelgängers - angesichts seiner Vorgeschichte liegt es nahe, daß Stark ein "legitimer" Teil von Beaumonts ursprünglicher Persönlichkeit war

---

<sup>73</sup> Für eine psychologische und soziologische Interpretation von *The Dark Half* vgl. auch Seeßlen, Jung 2006, S. 829 f. und S. 833 - 836

<sup>74</sup> Zu diesem klassisch gewordenen Gedankenexperiment vgl. Parfit 1987 insbes. S. 261 - S. 266. Der (atomgetreue) Doppelgänger als Gegenstand der modernen Philosophie und Ausgangspunkt analytischer Reflexion figuriert prominent in Hilary Putnams: *The Meaning of 'Meaning'*. In: Keith Gunderson (Hg.): *Language, Mind and Knowledge*. Minneapolis 1975, S. 131 - S. 191, sowie in Jerry Fodor: *Methodological Solipsism considered as a Research Strategy in Cognitive Psychology*. In: *The Behavioral and Brain Sciences* 3, 1980, S. 63 - S. 73.

und weder Stark *noch* der spätere Beaumont identisch mit der früheren Person ist, bei der sich die charakterlichen Extreme im Gleichgewicht befanden.

### 1.2.3.2. Filmbeispiel (2) : The Sixth Day<sup>75</sup>

Inhalt: In einer fiktiven USA der Zukunft: als Pilot und Kriegsveteran Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger) am Abend seines Geburtstags nach Hause kommt, erlebt er eine böse Überraschung: er *ist* bereits da, besser gesagt: ein völlig identisch aussehender Doppelgänger von ihm feiert mit seiner Familie. Es kommt sogar noch schlimmer, da plötzlich eine Gruppe von schwerbewaffneten Gangstern auftaucht und Gibson kidnappen will. Obwohl er mehrere der Gangster töten kann, kehren sie später unheimlicherweise völlig unverletzt wieder. Es stellt sich heraus, daß der schwerreiche Industrielle Drucker (Tony Goldwyn) der Urheber all dieser Machinationen ist. Drucker ist ein Klon des vor mehreren Jahren getöteten „Original“-Drucker und lebt nun ständig in der paranoiden Furcht, als Kopie entlarvt zu werden (der Film macht die Vorgabe, daß in den zukünftigen USA ein Gesetz gegen das Klonen von Menschen existiert und menschliche Klone nur den rechtlichen Status von Sachen besitzen – entsprechend werden alle illegalen Klone „eingeschläfert“<sup>76</sup>). Um sich von dieser Angst zu befreien, ersetzt Drucker US-Senatoren durch geklonte Kopien, welche er durch eingebaute Gendefekte zu erpressen hofft. Adam Gibson wurde durch Druckers Mitarbeiter nur aus Versehen reproduziert. Pikanterweise war auch der Gibson, den der Zuschauer nach der Einleitung des Films begleitete, nicht das betrogene Original, sondern der ahnungslose Doppelgänger. Als der Klonmogul Gibsons Familie entführen läßt, müssen Original und Kopie zusammenarbeiten, um Drucker schließlich in einem pyrotechnischen Showdown das

---

<sup>75</sup> Weitere Filme, welche diesem Motivkreis zugeordnet werden können: Prestige - Meister der Magie (O.: *The Prestige*). USA 2006. R.: Chris Nolan: ausführliche Diskussion unter 2.2.1.; Die Frauen von Stepford (O.: *The Stepford Wives*). USA 2004. R.: Frank Oz: Joanna Eberhart (Nicole Kidman) entdeckt, daß in dem Städtchen Stepford Frauen durch Roboterduplikate ersetzt werden; Doppelgänger (O.: *Dopperugengâ*). JAP 2003. R.: Kiyoshi Kurosawa: der Doppelgänger des Roboteringenieurs Michio Hayasaki (Kôji Yakusho) unterstützt seinen Schöpfer in verschiedenen Lebenslagen; Die Schwestern des Bösen (O.: *Sisters*). USA 1973. R.: Brian de Palma: ein operativ getrenntes Paar siamesischer Zwillingsschwester (Doppelrolle: Margot Kidder) begeht brutale Morde.

<sup>76</sup> Zu Überlegungen zu möglichen rechtlichen Auswirkungen und weiteren problematischen Implikationen bei Weiterentwicklung der Cloning-Technologie vgl. Katherin A. Rogers: A Clone by any other name. In: *Journal of Philosophical Research* 32, 2007, S.247- S. 255 sowie: Arlene Judith Klotzko: A Clone of Your Own? The Science and Ethics of Cloning. Oxford 2004.



Handwerk zu legen. Beide Gibsons überleben den Kampf, der Klon verläßt schweren Herzens das Land, um ein eigenes Leben zu beginnen.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in „The Sixth Day“*

Der Film macht eine Reihe von expliziten wie unausgesprochenen Voraussetzungen: abgesehen davon, daß das Klonen von Menschen grundsätzlich möglich ist, erlaubt die Science-Fiction Technologie in *The Sixth Day* die Fertigung eines erwachsenen Klons innerhalb von wenigen Stunden (aus diesem Grund sind die toten Gangster auch so schnell wieder „zurück“). Noch weit phantastischer allerdings erscheint das im Film verwendete „Syncording“ - offensichtlich ein Kunstwort aus *synapse* und *recording*, eine fiktive Technik, mit der die gesamte Persönlichkeit eines Menschen gescannt und auf einen Datenträger überspielt wird, von welchem aus sie wiederum auf eine beliebige Anzahl von Klonen transplantiert werden kann. Hier zeigt sich eine eigenartig hybride Mischung von materialistischen und dualistischen Vorstellungen: einerseits kann die Persönlichkeit als Synapsenmuster gescannt und auf eine Computerdisc übertragen werden – eine für sich gesehen rein „materiale“ Verfahrensweise, wenn auch nicht in reduktionistischer Manier, so doch implizit ausgehend von einer Invarianzthese (die Persönlichkeit kann nicht nur als organisches Gehirn, sondern auch mit einem anderen Medium, etwa auf einem Silliziumchip o.ä. existieren<sup>77</sup>), etwa in der Lesart von David Lewis<sup>78</sup>.

Andererseits geht der Film unausgesprochen davon aus, daß ein – obendrein bis zum Erwachsenenalter hochgezüchteter – Klon eine komplette *Tabula Rasa* ist, die bis zur Re-transplantation ihrer ursprünglichen Persönlichkeit trotz eines voll funktionsfähigen, wenn auch „unsozialisierten“ Gehirns, keinerlei Bewußtseinsanzeichen zeigt. So hält durch die Hintertür doch wieder der kartesische Geist in der Maschine seinen Einzug.

Die filmische Darstellung des Identitätsproblems erfolgt in diesem Fall einfach über die klassische Doppelrolle, mit dem einzigen Unterschied, daß Schwarzenegger

---

<sup>77</sup> Hier eröffnen sich zusätzliche Gedankenexperimente, die im Film natürlich keine Rolle spielen: hat das auf Datendisk aufgezeichnete Persönlichkeitsmuster auch noch Qualiaempfindungen und somit ein Bewußtsein im eigentlichen Sinne? Und falls nein, inwiefern kann man dann noch von einer Identität der Person sprechen – ist sie „suspendiert“, bis sie wieder auf einen biologischen Körper übertragen wird? Welche ethischen und juristischen Implikationen ergäben sich für ein Persönlichkeitsmuster auf Festplatte? Was passiert, wenn die Persönlichkeitsaufzeichnung auf jemanden überspielt wird, der kein Klon des ursprünglichen „Trägers“ ist?

<sup>78</sup> Vgl. hierzu etwa David Lewis: *Mad Pain and Martian Pain*. In: *Readings in the Philosophy of Psychology*, 1. Jahrgang. Harvard 1980, S. 216- S. 222.

gewissermaßen zweimal den *gleichen* statt zwei verschiedene Parts spielt. Mittels *Split Screen* und Computertricktechnik können beide Gibsons in der selben Einstellung agieren. Besonders überzeugend wirkt diese Doppelung insofern, als der Zuschauer in vorhergehenden Spielszenen Einblick in Druckers Klonlabor samt Klonen in verschiedenen Wachstumsstadien erhält und mittels dieser visuellen „Dokumentation“ ein glaubwürdiger Hintergrund für Gibsons Doppelgänger generiert wird.

#### **1.2.4. Motiv IV: Hohle Menschen**

##### **1.2.4.0. Beschreibung:**

Menschen führen eine Art von Scheinleben – häufig mit unheimlichen und bedrohlichen Aspekten -, obwohl sie praktisch alle Bewußtseinsfunktionen eingebüßt haben.

##### **1.2.4.1. Filmbeispiel (1): Die Nacht der lebenden Toten<sup>79</sup>**

„Wollen Sie damit etwa sagen, dass diese Wesen keine Menschen mehr sind?“

Inhalt: auf einem ländlichen Friedhof werden die Geschwister Barbara (Judith O`Dea) und Johnny (Russell Streiner) von einem offenbar schwer geistesgestörten Mann attackiert. Der Angreifer tötet Johnny und hetzt Barbara bis zu einem abgelegenen Farmhaus, in dem sich schon mehrere andere Personen versteckt halten: auch sie sind auf der Flucht vor schlafwandlerischen, aber nichtsdestoweniger höchst aggressiven und hartnäckigen Verfolgern. Aus dem Fernsehen erfährt die Gruppe eine schockierende Nachricht: der nationale Notstand wurde ausgerufen, da verstorbene Personen zu einer Art Pseudo-Leben erwachen. Weit schlimmer noch: die lebenden Toten zeigen kannibalistische Neigungen. Außerdem scheint dieser Zustand ansteckend wie Tollwut zu sein – wer von den wandelnden Leichen gebissen wird, verwandelt sich unweigerlich selbst in einen „Zombie“<sup>80</sup>. Mittlerweile rotten sich immer mehr der unheimlichen Wesen vor dem Farmhaus zusammen, perfiderweise befindet sich auch Johnny unter ihnen. Mehrere Ausbruchversuche scheitern, die

<sup>79</sup> Originaltitel: *The Night of the living Dead* (USA 1968, Regie: George A. Romero)

<sup>80</sup> Obwohl *Night of the Living Dead* der Auslöser für eine wahre Epidemie von „Zombie“-Filmen war, taucht dennoch - zumindest in der englischen Tonfassung - der Begriff „Zombie“ niemals auf. Die lebenden Toten, deren Auftreten der Film nicht wirklich rational erklärt, werden vielmehr als *ghouls*, bezeichnet.

Überlebenden werden dezimiert. Schließlich bleibt nur noch der junge Schwarze Ben (Duane Jones) übrig, der beim Verlassen des Hauses versehentlich (?) von einem Rettungstrupp des örtlichen Sheriff Departments erschossen wird<sup>81</sup>.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in „Night of the living dead“*

„Die *zombi* erkennt man an ihrem abwesenden Blick, ihren erloschenen, fast gläsernen Augen und insbesondere an der nasalen Stimme, einer Eigenart, die auch die Guéde, die Totengeister, besitzen<sup>82</sup> – so der französische Ethnologe Alfred Métraux über die Wiedergänger des haitianischen Volksglaubens, mit denen Romeros wandelnde Leichen freilich nur wenig gemein haben<sup>83</sup>. Zumindestens im ersten Drittel des Films unterscheiden sich die *Zombies* von *Night of the living Dead* äußerlich nicht von normalen Menschen, nur ihr lethargisches, traumwandlerisches Verhalten, interpunktiert von explosiven Gewaltausbrüchen, scheint auf eine schwere Verhaltensstörung hinzudeuten. Ihre unnatürlichen Qualitäten treten erst im weiteren Verlauf der Handlung zu Tage, als sich die Wiedergänger als resistent gegen Verletzungen (dargestellt mit den üblichen Makeup-Effekten) erweisen, die normalerweise den Tod eines Menschen zur Folge hätten. Jedwede individuelle Persönlichkeit fehlt ihnen offensichtlich, sie werden nur durch ihre triebhafte Gier nach Fleisch motiviert. Platonisch gesprochen fehlen den *Zombies* zwei wesentliche

---

<sup>81</sup> Das Fragezeichen hat seine Berechtigung, da man die Männer des Sheriffs in vorhergehenden Einblendungen als rassistische *Rednecks* kennengelernt hat, die auch beim Erschießen der *Zombies* nicht von den geringsten ethischen Zweifeln geplagt werden. Nicht ohne Berechtigung konstatieren die Kritiker des *Filmbeobachter* nach der Aufnahme von *Night of the Living Dead* in das New Yorker *Museum of Modern Arts* bei Romeros Film die Bedrohung durch einen „zynischen Machtapparat“, der sich als „wahrer Bösewicht entpuppt“ (zitiert nach *Klewer*, S.56)

<sup>82</sup> *Métraux*, S. 326

<sup>83</sup> Auch in der modernen akademischen Philosophie haben die *Zombies* schon Einzug gehalten, unter anderem in David J. *Chalmers* berühmter Studie *The Conscious Mind*. *Chalmers* definiert einen „Zombie“ als „someone or something physically identical to me (or to any other conscious being), but lacking conscious experiences altogether.“ (*Chalmers* 1996, S. 94). Die *Zombies* aus *Chalmers* Gedankenexperimentallabor berühren das Thema dieser Arbeit allerdings nur am Rande: diese fiktiven, Qualia-losen Wesen dienen *Chalmers* zur Illustration seiner Thesen über die Supervenienz des Bewußtseins, es geht ihm nicht um das „Überleben“ von Persönlichkeitsaspekten oder gar um die Verschmelzung personaler Identitäten zu einer Gruppenidentität. Folgt man den Thesen von *Julian Jaynes*, so war auch unsere Erde bis in antike Zeiten hinein von solchen *Zombies* bewohnt: "Wir blicken also in Fremdheit, Herzlosigkeit, Leere. Zu diesen Helden gewinnen wir kein Verhältnis, indem wir hinter ihren grimmigen Blicken ein Bewußtsein fingieren, wie wir das untereinander tun. Die Menschen der `Ilias´ kannten keine Subjektivität wie wir.; sie wurden ihres Gewahrseins der Welt nicht gewahr, besaßen keinen inneren Raum, wo sie sich selbst hätten beobachten können." *Julian Jaynes*: *Odyssee - ein Held ohne Bewußtsein?* In: *Karl-Heinz Wellmann, Utz Thimm*: *Intelligenz zwischen Mensch und Maschine. Von der Hirnforschung zur künstlichen Intelligenz*. Münster, Hamburg, London 1999, S. 57 - S. 66, hier S. 62. Zum *Zombie* als Gedankenexperiment zum Leib-Seele-Problem vgl. außerdem: *William S. Larkin*: "Res Corporealis: Persons, Bodies and Zombies". In: *Greene, Mohammad* S. 15 - S. 26.

Seelenteile – sie zeigen keinerlei Anzeichen von Vernunft und *Thymos*<sup>84</sup>, scheinen vielmehr nur noch gestaltgewordene Begierde zu sein, gewissermaßen der ultimative *Banausos*, der wortwörtliche Bauch-Mensch<sup>85</sup>. Wie die Replikanten aus *Blade Runner* sind die Zombies also unvollständige Personen<sup>86</sup>, deren letzter Anspruch auf Individualität sich auf die rein numerische und optische Unterscheidbarkeit reduziert.

Mit dem Verlust ihrer Individualität und psychischen Identität scheinen sie jedoch eine andere, eine Art kollektiver Identität angenommen zu haben und agieren stattdessen als Masse, ein Faktor, der gleichermaßen Faszination und Schrecken der Zombie-Filme ausmacht. In den Worten des Horror-Literaten Clive *Barker*:

„Zombies are the liberal nightmare. Here you have the masses, whom you would love to love, appearing at your front door with their faces falling off; and you’re trying to be as humane as you possibly can, but they are, after all, eating the cat. And the fear of mass activity, of mindlessness on a national scale, underlies my fear of Zombies.“<sup>87</sup>

Der sprichwörtliche „Aufstand der Massen“ also, bei dem *Ortega Y Gassetts* geschichts-, kultur- und geistloser „Massenmensch“ in Gestalt des Zombies reüssiert.

Ähnlich, wenn auch mit noch deutlicherem existentialistischen Einschlag, interpretieren Georg *Seeßlen* und Fernand *Jung* diese Schreckensgestalten:

„Der Zombie wird zum Menschen, der lebt, ohne das Subjekt der Geschichte zu sein, ohne zu wissen, wozu er lebt. Daher erkennen wir die Zombies in unseren Mitmenschen, auch wenn sie nicht Anstalten machen, unsere Gehirne zu fressen und wir nicht ihre Schädel zermatschen. So wie der klassische Dämon in seiner traditionellen Gestalt als Halbwesen längst zum Markenzeichen, zum mehr oder minder freundlichen Poltergeist in der Welt der Waren und der Familienprogramme im Fernsehen geworden ist, so wurde der neue Dämon aus den Filmen der *Fauves* [hier: der „jungen wilden“ Horrorregisseure, CM] zur Metapher auf den nächsten; es ist die Hölle, und die Hölle, das sind die anderen.“<sup>88</sup>

---

<sup>84</sup> Ausgehend von der platonischen Lehre der drei Seelenteile, dem „vernünftigen“ (λογιστικόν / *logistikón*), dem „mutigen“ (θυμοειδές / *thymoeidés*) und dem „begehrenden“ (ἐπιθυμητικόν / *epithymētikón*). Vgl. *Platon*, *Politeia* 438d–441c [Zitation gem. Stephanus-Paginierung].

<sup>85</sup> Auf diese Weise nutzt Romero die Zombies auch für seine ätzende Kritik am „American Way of Life“ oder am modernen Konsumverhalten schlechthin, insbesondere im Nachfolgefilm *Zombie* (O.: *Dawn of the Dead*. USA 1979), wo man die Untoten geistlos durch eine riesige *Shopping Mall* schlurft sieht, passend unterlegt mit einer belanglos dudelnden Kaufhausmusik.

<sup>86</sup> ...die in den Augen der Protagonisten von *Night of the living Dead* auch nicht mehr als Menschen und Personen anerkannt, sondern sehr schnell objektiviert, im wahrsten Sinne ver“ding“licht werden: die Zombies werden nicht als „Kranke“ oder „Verrückte“, sondern als „Dinger“ bezeichnet, noch zwar lange bevor sich die Erkenntnis durchsetzt, dass es sich um reanimierte Leichen handelt. Vgl. hierzu auch Hamish *Thompson*: "‘She’s Not Your Mother Anymore, She’s a Zombie!’ Zombies, Value and Personal Identity". In: *Greene, Mohammad* S. 27 - S. 38.

<sup>87</sup> Vorwort von Clive *Barker* in *Skipp, Spector* S.7.

<sup>88</sup> *Seeßlen, Jung* 2006, S. 435.

### 1.2.4.2. Filmbeispiel (2): Bruiser<sup>89</sup>

„Du hast meine Identität gestohlen!“

*Inhalt:* der Protagonist Henry Creedlow (Jason Flemyng) kann sich mit allen Markenzeichen gesellschaftlichen Erfolges schmücken: er hat eine schöne Frau, eine Villa, ein Vermögen von Wertpapieren und einen gutbezahlten Job bei dem Trendmagazin *Bruiser*. Der Zuschauer realisiert allerdings bald, dass Creedlows Leben genau wie sein unfertiges Haus nur eine Fassade ist: seine Frau (Rosemary Newley) verachtet und betrügt ihn, sein Aktienvermögen wurde vom vermeintlich besten Freund durchgebracht, im Beruf ist er kaum mehr als der goldene Spucknapf seines Chefs. Es dämmert ihm, dass er außer seinen Statussymbolen nichts besitzt, keinerlei *inneren Werte*, keine weiteren, über die Oberflächlichkeit seines Daseins hinausgehenden Dimensionen. Im Moment der Erkenntnis widerfährt ihm ein Ereignis, welches in seiner Absurdität an das Schicksal Gregor Samsas in Kafkas *Verwandlung* erinnert: als er in seinen Rasierspiegel blickt, stellt er fest, dass an die Stelle seines Gesichts eine leere weiße Fläche getreten ist! Er ist über Nacht *buchstäblich* vom gesichts- und profillosen Karrieremenschen zu einem Nobody, einer Un-Person ohne Identität geworden.

Die Konsequenz, die Creedlow zieht ist ein mörderischer Rachefeldzug gegen alle Personen, die er für sein Unglück verantwortlich hält - was ihm um so leichter fällt, weil er als „Mann ohne Gesicht“ in der Menge verschwindet, einfach nicht mehr wahrgenommen wird.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von personaler Identität in Bruiser*

*Bruiser* handelt von einem Menschen, dessen Leben sich allein auf der schillernden Oberfläche abspielt. Als passives Objekt ohne eigenen Impetus wird er ausschließlich von den Erwartungen und Werten seiner Umgebung determiniert, die sich in Materialobjekten

---

<sup>89</sup> Originaltitel: *Bruiser*. (F, KAN, USA 2000. Regie: George A. Romero). Weitere exemplarische Filme, welche dem Motivkreis zugeordnet werden können: *American Psycho* (O.: *American Psycho*). CAN, USA 2000. R.: Mary Harron: ausführliche Besprechung s. Punkt 2.2.2.; *Shining* (O.: *The Shining*). USA, GB 1980: der Schriftsteller Jack Torrance (Jack Nicholson) verwandelt sich in einem eingeschneiten Hotel in einen innerlich leeren Psychopathen; *Zombie* (O.: *Dawn of the Dead*). USA 1979. R.: George A. Romero: eine Gruppe Überlebender (u.a. David Emge, Ken Foree) versucht den weltweiten Ausbruch einer Zombie-Epidemie zu überstehen; *Halloween - Die Nacht des Grauens* (O.: *Halloween*). USA 1978. R.: John Carpenter: der roboterhafte, stumme Killer Michael Myers (Tony Moran) terrorisiert in der Halloween-Nacht seinen Heimatort.

visualisieren lassen. Mit dem Verlust seiner materiellen Besitzungen und Privilegien verliert er konsequenterweise seine Identität, sein Gesicht, da er eigentlich nie eine echte Individualität aufgebaut hat.

Romeros Film und verwandte Werke<sup>90</sup> jedoch ausschließlich als Parabel auf gesellschaftliche Mißstände zu deuten, scheint m.E. zu kurz zugreifen. Vielmehr beschreiben sie einen sehr speziellen *horror vacui*: die Furcht vor dem seelenlosen Menschen, vor dem reinen Nichts im Inneren. Sehr treffend bemerken *Seeßlen* und *Jung*:

„Das wahre Horror-Monster am Ende des Jahrtausends ist der vollkommen leere Mensch.“<sup>91</sup>

Dieser Horror speist sich aus vielfältigen Quellen: sei es die Angst des postexistenzialistischen (und in die Leistungsgesellschaft integrierten) Menschen, an der Selbstverwirklichung seiner Individualität zu scheitern, es zu schaffen, nichts aus sich zu machen; sei es die Angst vor dem Verlust der Freiheit und dem blinden Determinismus, der jene ergreift, die nicht aus eigenem Antrieb heraus handeln können; oder sei es die einfache kreatürliche Angst vor dem ewig Unvorstellbaren, vor dem Nichts, das einem in der Hülle eines Menschen verkleidet gegenübersteht.

*Bruiser* und die „Zombie“-Filme sind unter dem Aspekt der Identität jedoch nicht nur im Bedeutungssinn von *Individualität* interessant, sondern auch in Bezug auf Identität im strenger philosophischen Sinne, als *Kontinuität der Person*. Ihre Stellungnahme scheint folgende zu sein: wenn ein Mensch seine Persönlichkeit verliert, wenn er nur noch „Person“ im allerbescheidensten Sinne ist, bleibt als einzige „Kontinuität“ nur noch die Gewalt als Substratschicht übrig, der Mensch als Menschenwolf im Sinne von Hobbs. Der gesichtslose *Bruiser*, der *American Psycho* und die Zombies haben eines gemeinsam: in dem Moment, wo

---

<sup>90</sup> Man kann *Bruiser* fast als den grelleren B-Movie Zwilling von *American Psycho* (USA 1999, Regie: Mary Harron) bezeichnen. In der Verfilmung von Brett Easton Ellis' Roman ist es der Wall-Street-Yuppie Patrick Bateman (Christian Bale), dessen Leben sich in Geldmachen, Markenzeichen und Reservierungen in Szenerestaurants erschöpft und der seine innere Hohlheit durch extreme Gewaltphantasien - und möglicherweise reale Gewalttaten - zu füllen versucht. Christian Bale über seine Rolle: „Bateman ist ein total entkernter Mensch, ohne Seele. Er empfindet keine Lust, keine Befriedigung. Frustration oder Wut führen eher dazu, dass er aus dem Affekt heraus mordet. Da gehorcht er dem Trieb. Über eine oberflächliche Stimulanz geht das aber nicht hinaus.“ (*Seeßlen, Jung* 2006, S. 912). Ebenso ist die schrecklichste Szene von Stanley Kubriks Verfilmung von Stephen Kings *Shining* (USA 1979) noch nicht einmal jene, in welcher der gescheiterte Schriftsteller Jack Torrance (Jack Nickolson) seine Familie mit der Axt in der Hand jagt. Weit verstörender für den Zuschauer ist eine Entdeckung, die Jacks Frau gegen Ende des Films macht: die vielen hundert Seiten des Romanmanuskripts, an dem Torrance wochenlang verbissen „gearbeitet“ hatte, sind endlos mit dem selben monotonen Satz beschrieben: „All work and no play makes Jackie a dull boy“ - eine bezeichnende Dokumentation von Torrances ausgehöhltem Inneren. Henry Creedlow, Patrick Bateman und Jack Torrance sind also die wahren *Zombies* im Sinne von David *Chalmers*: nur das Abbild eines Menschen, ohne Innenleben.

<sup>91</sup> *Seeßlen, Jung* 2006, S. 912

sie die Züge einer eigenen, individuellen Persönlichkeit verlieren, beginnen sie mit brutaler Gewalt gegen ihre Umgebung loszuschlagen.

### **1.2.5. Motiv V: Körperloses Leben**

#### **1.2.5.0. Beschreibung:**

Eine Person setzt ihr Leben außerhalb des materiellen Körpers fort.

#### **1.2.5.1. Filmbeispiel: The Frighteners<sup>92</sup>**

Inhalt: in der Stadt Fairwater geht die Angst um: zahlreiche Menschen sterben auf unerklärliche Weise, die Polizei ist machtlos. Abhilfe schaffen kann nur der Geisterjäger (im Original: *psychic investigator*) Frank Bannister (Michael J. Fox). Seit einem Nahtoderlebnis kann er die Geister Verstorbener sehen und sich mit ihnen verständigen, nutzt dieses Talent aber nur für kleine Betrügereien (der Filmtitel „Frighteners“ bezieht sich auf Bannisters Masche: befreundete Geister lösen bei seinen zukünftigen Kunden Poltergeistphänomene aus, während er selbst als Exorzist auftritt). Gegen seinen Willen wird Bannister in die Mordserie verwickelt und gerät sogar selbst unter Verdacht. Es erweist sich jedoch, daß der wahre Schuldige der Geist des hingerichteten Psychopathen Johnny Bartlett (Jake Busey) ist, der mit Hilfe seiner Geliebten Patricia (Dee Wallace Stone) seine zu Lebzeiten begonnene Mordserie fortsetzen will. Um Bartlett aufzuhalten, muß Bannister selbst zum Geist werden: von der Ärztin Dr. Lynkey (Trini Alvarado) läßt er sich bis zum Aussetzen seiner Körperfunktionen einfrieren. Es kommt zum Duell der Geister, während Lynkey sich mit der rasenden Patricia herumschlagen muß. Zum Schluß fährt das Verbrecherpärchen – wortwörtlich – zur Hölle, Bannister darf in seinen Körper zurückkehren und erlebt ein Happy End mit Lucy Lynkey.

#### *Selbstverständnis und Visuelle Darstellung von Identität in The Frighteners*

„The Frighteners“ – und Spielfilme mit Geistern (besser: Gespenstern) überhaupt – müssen in

---

<sup>92</sup> Originaltitel: The Frighteners (NZ, USA 1996; Regie: Peter Jackson)

philosophischer Hinsicht inkonsequent sein und die Komplikationen des Leib-Seele-Problems ignorieren, wenn sie als Film funktionieren wollen<sup>93</sup>. Selbst wenn solche Filme grundsätzlich eine dualistische Position implizieren und die menschliche Identität in einer vom stofflichen Körper distinkten Seelen-Substanz verorten, kann eine unsichtbare da unausgedehnte, zur Kommunikation wie zur Interaktion mit der materiellen Welt unfähige Substanz, kaum eine interessante Leinwandpräsenz bieten (ein derart puristischer Film, so überhaupt möglich, würde vermutlich eher als Studie über paranoide Wahnvorstellungen angesehen werden oder könnte anderenfalls nur aus *voice over* – Kommentaren zum Geschehen auf der Leinwand bestehen, quasi als innerer Monolog des Geistes)<sup>94</sup>.

So besitzen die Geister von *The Frighteners* immer noch eine physische, wenn auch feinstoffliche Identität. So sie sind zwar theoretisch „unsichtbar“, können aber laut Plotvorgabe von Bannister wahrgenommen werden, eine Fähigkeit, welche praktischerweise auf den Zuschauer ausgedehnt wird (die Geister des Films sind problemlos identifizierbar, da es sich um monochrome und transparente Versionen ihres früheren [Körper-] Selbst handelt). Gerade die feinstoffliche Natur der Spukgestalten wird von Regisseur Peter Jackson für cartoonartige Effekte genutzt: so wird ein Gespenst etwa vom Kühlerventilator eines Fahrzeugs durcheinandergewirbelt, ein weiteres wird von einem Auto überfahren was zwar keinen wirklichen Schaden, aber immerhin Reifenabdrücke in der Geistersubstanz hinterläßt. Umgekehrt bereitet es den Geistern auch keine Schwierigkeiten, Materialobjekte nach Belieben zu manipulieren, eine Fähigkeit, die Bannister für seine Betrügereien und Bartlett für seine Mordtaten ausnutzt. Eine wie auch immer geartete Erklärung für diese Interaktionsfähigkeit zwischen stofflicher und immaterieller<sup>95</sup> Welt wird nicht geliefert, noch

---

<sup>93</sup> Eine umfassende Bestandsaufnahme dieser potentiellen Gespensterinteraktionsschwierigkeiten findet sich bei Falzon S.75 - S.79. Zum Versuch einer Widerlegung einer fortbestehenden post-mortem Identität als körperloses Wesen vgl. Terence Penelhum: *Survival and disembodied Existence. Study in Philosophy Psychology*. London 1970.

<sup>94</sup> Dieses Problem stellt sich nicht nur bei der filmischen Darstellung von Geistern, sondern auch beim klassischen Thema des *Unsichtbaren Mannes* (z.B. *Der Unsichtbare* (O.: *The Invisible Man*). USA 1933, Regie: James Whale; *Hollow Man* (O.: *Hollow Man*). USA 2000. Regie: Paul Verhoeven). Obwohl tricktechnisch die Darstellung von Objekten, welche von „Unsichtbaren“ manipuliert werden, auch mit einfachsten Mitteln möglich ist, ist die echte Unsichtbarkeit im Rahmen eines *visuellen* Mediums auf Dauer eine eher langweilige Sache, so daß die Protagonisten im Laufe der Handlung in der Regel durch allerlei Kunstgriffe wieder visualisiert werden. Auf die Spitze getrieben wird dies durch den Streifen *Hollow Man 2* (USA 2006; Regie: Claudio Fäh), der den Kampf zwischen zwei Unsichtbaren (!) zum Thema hat: hier werden etwa in einer Szene die Konturen der beiden Kontrahenten durch Regenwasser nachgezeichnet.

<sup>95</sup> Wobei in *The Frighteners*, wie in nahezu allen anderen Filmen mit Gespensterthematik, die Geister ja wie gesagt nicht *wirklich* als reine „res cogitans“, sondern als immer noch in unbestimmter Art körperliche, wenn auch mehr homogene und weniger grobstoffliche Wesenheiten auftreten.



von einem Unterhaltungsfilm ernsthaft erwartet, sie wird vom Zuschauer als erzählerische Konvention einfach bedingungslos akzeptiert.

### 1.2.5.2. Filmbeispiel (2): Der Rasenmäher-Mann<sup>96</sup>

*Inhalt:* Frustriert von seinen Arbeitgebern (der CIA) beschließt der Neurowissenschaftler Dr. Lawrence Angelo (Pierce Brosnan), seine Experimente zur Intelligenzsteigerung auf eigene Faust fortzusetzen. Als ideales menschliches Versuchskaninchen für diesen Zweck erweist sich der "Rasenmähermann" Jobe Smith (Jeff Fahey), ein sechsjähriges Kind im Körper eines erwachsenen Mannes. Neben einer chemischen Behandlung setzt Angelo seinen Probanden der virtuellen Realität des *Cyberspace* aus, um neuronale Aktivitäten zu stimulieren. Der Erfolg übertrifft Angelos Erwartungen bei weitem. Schnell jedoch wächst der Zauberlehrling seinem Meister über den Kopf: Jobe lernt riesige Datenbanken in Sekundenschnelle auswendig, doch die Entwicklung seiner Persönlichkeit kann mit diesem Tempo nicht Schritt halten. Obendrein mischt sich der Geheimdienst wieder ein und ergänzt Jobes Medikamentencocktail mit aggressionssteigenden Psychopharmaka: die CIA will wissen, ob der neue Übermensch auch als "Supersoldat" tauglich ist. Wie kaum anders zu erwarten führt dies zu einem Amoklauf der Intelligenzbestie, dem unter anderem diverse Agenten, ein tyrannischer Familienvater und Jobes herrischer Vormund, Pater McKeen (Jeremy Slate), zum Opfer fallen.

Schlimmer noch, der Rasenmähermann hat einen Gott-Komplex entwickelt. Er will sich selbst ins weltweite Datennetz einspeisen und mittels der Computer die ganze Menschheit kontrollieren. Auch Angelo begibt sich in virtueller Gestalt in den *Cyberspace*, um Jobe von allen Datenverbindungen abzuschneiden, was ihm (vermeintlich) auch gelingt.

---

<sup>96</sup> Originaltitel: *The Lawnmower Man* (USA 1992. Regie: Brett Leonard), nach keiner Vorlage von Stephen King (King strengte ein Gerichtsverfahren gegen die Produzenten des Streifens wegen unberechtigter Verwendung seiner gleichnamigen *Short Story* an, die im übrigen wenig mit der filmischen Umsetzung gemein hat. 'Stephen King suing Producers' - *Associated Press* -Meldung, New York 29.05.1992). *The Sixth Sense* (O.: *The Sixth Sense*). USA 1999. R.: M. Night Shyamalan: Dr. Malcolm Crowe (Bruce Willis) glaubt, mit Verstorbenen zu kommunizieren, ist aber selbst bereits tot; *Haunted Hill - Evil Loves to Party* (O.: *House on Haunted Hill*). USA 1999. R.: William Malone: eine ehemalige Nervenlinik wird von den Geistern der früheren Ärzte und Insassen (u.a.: Jeffery Combs) heimgesucht; *Event Horizon - Am Rande des Universums* (O.: *Event Horizon*). USA, GB 1997. R.: Paul W.S. Anderson: ein Rettungstrupp unter Captain Miller (Laurence Fishburne) muss entdecken, dass das verschollene Raumschiff „Event Horizon“ von den Geistern der Besatzung beherrscht wird; *Poltergeist* (O.: *Poltergeist*). USA 1982. R.: Tobe Hooper: die Geister einer Sekte terrorisieren die Familie der jungen Carol Anne (Heather O'Rourke).

Anschließend sprengt er das Forschungsinstitut mitsamt Jobes Körper in die Luft.

Offensichtlich hat jener aber in letzter Sekunde noch ein Schlupfloch aus Angelos elektronischer Falle entdeckt; als Zeichen seiner virtuellen Allmacht läßt der digitalisierte Jobe alle Telefone der Welt gleichzeitig klingeln.

### *Selbstverständnis und Visualisierung von Identität in Der Rasenmäher-Mann*

Daß sich die Produzenten von *The Lawnmower-Man* auf Stephen King, den Autor zahlreicher traditoneller Geistergeschichten, als Inspirationsquelle berufen, ist nur recht und billig: schließlich setzt der Film die bekannteste *philosophische* Gespenstergeschichte - den kartesischen "Geist in der Maschine" - auf eine visuelle Ebene um; freilich unter ganz anderen Vorzeichen und wortwörtlich genommen. *Lawnmower Man* präsentiert eine Art materialistischen Dualismus, wie ihn in ähnlicher Form die Anhänger einer starken KI vertreten. An die Stelle der Seelensubstanz tritt der menschliche Geist als Software. Er transzendiert den organischen Körper, indem er zu einem Datenbündel digitalisiert wird und geht ein in das neue Himmelreich der *Virtual Reality*, die er beliebig nach seinem Willen formen kann. Er erlangt sogar eine Art Unsterblichkeit und Unzerstörbarkeit, da das weltweite Datennetz, in dem er wandert, durch den Ausfall einzelner Hardwareelemente kaum in seiner Existenz beeinträchtigt wird. *Daß* allerdings die menschliche Psyche jemals erfolgreich in eine digitale Daseinsform übersetzt werden kann, ist durchaus zweifelhaft, zumindest, wenn man davon ausgeht, daß das Bewußtsein nicht allein identisch ist mit seinen *Inhalten*, deren Abspeicherung in einer Art Datenbank immerhin denkmöglich scheint<sup>97</sup>. Mit der Möglichkeit einer solchen Technik würde auch der Begriff der personalen Identität im Sinne von Einheit ad absurdum geführt, da die Fähigkeit zur Digitalisierung und Abspeicherung automatisch auch die Option zur endlosen Reproduktion beinhaltet<sup>98</sup>, ganz abgesehen davon, daß (in *Der Rasenmäher-Mann*) der digitalisierte Jobe im Datennetz nach seinem physischen Tod gar

---

<sup>97</sup> Und selbst dann wird man niemals *wissen*, ob die Datenbank über Bewußtseinsfunktionen verfügt, wie *Searles* Gedankenexperiment mit dem *Chinese Room* anschaulich illustriert. Vgl. John *Searle* "Minds, Brains and Programs". In: Behavioral and Brain Sciences 3, 1980, S. 417 - 457.

<sup>98</sup> Auf einem ganz anderen Blatt steht die Möglichkeit des Cyberspace als bloße *Repräsentation* eines virtuellen Raumes, sei es als technische Ausrüstung, die den Menschen mit einem Kokon audiovisueller, taktiler und olfaktorischer Reize umgibt (wie in *The Lawnmower-Man* in Form von "Virtual Reality Anzügen" dargestellt), oder, ebenfalls denkmöglich, als Ergebnis direkter neuronaler Stimulation (wie beim Gedankenexperiment der Gehirne im Glastank). Hiervon deutlich zu differenzieren ist die Möglichkeit, sich, s.o., *In Persona* in ein Datennetz einzuspeisen - wie in der Endsequenz von *Der Rasenmäher-Mann*, wo Jobe als sprichwörtlicher kartesischer "Geist in der Maschine" nach dem Tod seines Körpers weiterexistiert.

nicht "er selbst" sondern bestenfalls ein *closest continuer* im Sinne Robert Nozicks ist<sup>99</sup>.

Das körperlose Fortleben der Protagonisten im virtuellen Raum wird in *The Lawnmower Man* adäquaterweise nicht mit Hilfe der Schauspieler selbst, sondern durch metallisch-monochrome computergenerierte Humanoide dargestellt, die sich schwebend und mit gespensterhafter Lautlosigkeit durch den *Cyberspace* bewegen. Als Spukgeschichte moderner Ausführung wirkt der Streifen auch durch das abschließende Klingeln der Telefone, was stark an die "Nachricht aus dem Jenseits" früherer Poltergeistfilme erinnert<sup>100</sup>, nur daß das Jenseits von der menschengemachten Transzendenz des Virtuellen Raumes abgelöst wurde; und schließlich versucht der Film durch den bewußten Einsatz christlicher Ikonographie<sup>101</sup> eine Parallele zu dualistischen Seelenvorstellungen zu suggerieren - allerdings nur, um sie durch eine "zeitgemäßere" Variante in Form des digitalisierten Bewußtseins zu ersetzen.

## 1.2.6. Motiv VI: Verlorenes Selbst

### 1.2.6.0. Beschreibung

Der Protagonist...

a)...verliert sein „Gedächtnis“ (retrograde Amnesie; im Unterhaltungsfilm gewöhnlich: alle Erinnerungen, welche sich auf die persönliche Biographie beziehen) durch Unfall, Schocktrauma, Gehirnwäsche o.ä.

Oder b)...hat eine Gedächtnislücke bezüglich eines Ereignisses, welches für das (Selbst-)Verständnis seines Charakters wesentlich ist.

### 1.2.6.1. Filmbeispiel (1): Die Bourne-Identität<sup>102</sup>

---

<sup>99</sup> zum *closest continuer* vgl. Nozick S. 29 - S. 70.

<sup>100</sup> Speziell: Joey (O.: *Joey*). D 1985. R.: Roland Emmerich; und: Ghost - Nachricht von Sam (O.: *Ghost*). USA 1990. R.: Jerry Zucker.

<sup>101</sup> Etwa in der Szene, in der Angelo von Jobe im Cyberspace virtuell ans Kreuz geschlagen wird. Zur Stilisierung computergenerierter virtueller Räume zu quasi-religiösen Heilsräumen vgl. Wertheim S.279 - S. 311.

<sup>102</sup> Originaltitel: *The Bourne Identity* (USA 2002. Regie: Doug Liman)

Inhalt: vor der norditalienischen Küste zieht die Besatzung eines Fischerbootes einen bewußtlosen Taucher aus dem Meer. Bei der ärztlichen Untersuchung stellt sich heraus, dass der Unbekannte (Matt Damon) angeschossen wurde und eine Mikrokapsel mit der Nummer eines Bankschließfachs in Zürich in seiner Hüfte implantiert trägt. Als der Mann aus seiner Ohnmacht erwacht, kann er sich an sein Vorleben nicht erinnern, obwohl er fließend mehrere Sprachen beherrscht. Einziger Anhaltspunkt für die Suche nach seiner Vergangenheit ist das Bankschließfach. In der Schweiz angekommen stellt der Unbekannte zu seinem Erschrecken fest, dass er ein trainierter Kämpfer ist, als er fast ohne bewußtes Zutun zwei Polizisten niederschlägt, die ihn aufgegriffen haben. Das Schließfach birgt weitere Überraschungen: einen Paß auf den Namen „Jason Bourne“ mit seinem Konterfei, weitere Reisedokumente ausgestellt auf verschiedene Aliasnamen, eine Pistole, eine große Bargeldsumme und eine Adresse in Paris, offensichtlich seine frühere Wohnung.

Was Bourne erst kurz vor Ende des Films erfährt, der Zuschauer durch Zwischenszenen aber längst weiß: „Jason Bourne“ ist ein Killer auf der Gehaltsliste der CIA, der bei dem Versuch, einen mißliebigen afrikanischen Staatschef zu ermorden, gescheitert ist. Seine Vorgesetzten haben ihn deshalb als Sicherheitsrisiko eingestuft und eine Reihe von Schläferagenten aktiviert, um ihn zu töten.

Mittlerweile wird Bourne auch von der Polizei gesucht, kann aber die Vagabundin Marie Creutz (Franka Potente) überreden, ihn außer Landes und nach Paris zu bringen. In der Wohnung lauert schon ein Meuchelmörder, der Bournes Fähigkeiten aber nicht gewachsen ist.

Der Versuch, bei Maries Familie unterzutauchen, endet beinahe tragisch, da die Killer ihm auch dorthin folgen. Allerdings hat Bourne jetzt genügend Informationen über sein Vorleben beisammen, um mit seinem ehemaligen Chef Conklin (Chris Cooper) in Kontakt zu treten. Der Versuch, Bourne beim Treffen in Paris eine Falle zu stellen, misslingt gründlich, und Bourne droht Conklin, er würde „den Krieg in sein Wohnzimmer tragen“, wenn man ihn nicht in Ruhe ließe. Dies erweist sich aber als unnötig, da Conklin seinerseits den CIA - Machenschaften zum Opfer fällt und das Attentäterprogramm von höherer Stelle vertuscht wird.

*Selbstverständnis und visuelle Darstellung personaler Identität in The Bourne Identity*

*Die Bourne-Identität* kann, abgesehen von einem Detail, als typischer Exponent der zahllosen Kino- und Fernsehfilme dienen, welche das Thema Gedächtnisverlust aufgreifen. Mit stereotyper Regelmäßigkeit erstreckt sich die Amnesie der Kinohelden lediglich auf ihre eigene Biographie, ohne jedoch Sprachvermögen oder Spezialkenntnisse der Protagonisten anzugreifen. Ob Bourne tatsächlich an *dissoziativer Amnesie* bei gleichzeitiger Erhaltung des *kinesthetischen Gedächtnisses* leidet und sein Erinnerungsschwund Ausdruck dafür ist, dass er sich von seinem Vorleben als Killer loszusagen wünscht<sup>103</sup>, sei den einschlägigen Fachvertretern zur Beurteilung anheim gestellt; plausibel scheint allerdings, dass die Details des Gedächtnisverlusts bei Kinohelden mehr den Erzählkonventionen als möglichen klinischen Vorbildern schulden.

Den Wert als philosophischen *Puzzle Case* schmälert dies jedoch nicht. Wer ist also der Unbekannte (nennen wir ihn „Jason Bourne“, mit Anführungszeichen) nach seiner Amnesie? Der Film legt implizit nahe, daß er immer noch identisch mit Jason Bourne (ohne Anführungszeichen) ist, *sans* Erinnerung an sein Vorleben. Zum einen hat der Agent nicht nur seine angedrillten Selbstverteidigungsfähigkeiten behalten, sondern auch seine kognitiven nachrichtendienstlichen Fertigkeiten („Ich kann Ihnen die Nummernschilder der fünf Autos vor dem Restaurant aufsagen, ich kann Ihnen sagen, dass unsere Kellnerin Linkshänderin ist und dass der Kerl hinter der Bar neunzig Kilo wiegt und sich zu verteidigen weiß.“). Auch hat der Verlust der Erinnerung Bournes Persönlichkeitsstruktur keinesfalls zerrüttet oder auch nur ernsthaft ins Schleudern gebracht; auch wenn die Suche nach seinem Vorleben zweifellos seine Hauptmotivation darstellt, verhält er sich dabei stets logisch und gedanklich gut aufgeräumt. Was der Zuschauer in seiner extrinsischen Perspektive aus den Rückblenden über Jason Bourne (wiederum ohne Anführungszeichen) erfährt, läßt darauf schließen, dass „Jason Bourne“ auch das moralische Wertesystem über die Amnesie hinaus bewahrt hat. Ein tatsächlicher biographischer Bruch ist bei diesem Film nicht festzustellen. Was auch immer „Die Bourne-Identität“ ausmachen mag, die Erinnerung ist es jedenfalls nicht. Selbstverständlich gibt der Film als

---

<sup>103</sup> So zumindest die Diagnose eines namentlich ungenannten Psychiaters für das Bonusfilmmaterial zur DVD-Veröffentlichung von *Die Bourne-Identität* (Universal Pictures 2002). In der realen klinischen Psychologie kann als besterforschter Fall von Amnesie Henry Gustav Molaison, auch bekannt als „Patient H.M.“, gelten. Vgl. hierzu u.a. Heike *Schmolck*, Elizabeth A. *Kensinger*, Suzanne *Corkin*, and Larry R. *Squire*: Semantic Knowledge in Patient H.M. and other Patients with Bilateral Medial and Lateral Temporal Lobe Lesions. In: *Hippocampus* 12, 2002, S. 520 – S. 533; Suzanne *Corkin*: What’s new with the amnesic patient H.M.? In: *Nature Reviews* 3, 2002, S. 153 – S. 160.

handelsüblicher Thriller keine Hinweise, ob die Kontinuität von Bournes Charakter und Persönlichkeit in einer Substanzseele begründet liegt oder allein in der Konstitution bzw. Funktion seines Gehirns - obwohl eine materialistische Sichtweise dem technisierten, zynischen Thrillermilieu „gemäß“ wäre, wenn man so sprechen will.

Bourne erhält am Ende des Films nur die Erinnerung an das gescheiterte Attentat zurück, sein übriges Vorleben bleibt im Dunkeln (durchaus mit dem Blick auf mögliche Fortsetzungen). Es ist aber durchaus möglich, daß es für Bourne nichts nennenswertes zu finden *gibt*, daß auch er ein hohler Mensch ist, dessen Individualität sich zwischen Konditionierungsprogrammen und zahllosen Alias-Leben verloren hat. Bournes ehemalige Kollegen etwa, die gegen ihn eingesetzt werden, agieren mehr wie Roboter, scheinen emotionslos und schmerzunempfindlich oder begehen nach Scheitern ihrer Mission - eigentlich unmotiviert - Selbstmord. Visuell wird diese Leere besonders gut in zwei Szenen übersetzt:

Zum einen, wenn der Zuschauer Bourne in seiner Wohnung sieht: kalte, weiße Räume ohne jegliche persönliche Note, mit leerem Bilderrahmen über dem Kamin. Bourne selbst ist sprichwörtlich ein unbewohntes Haus.

Zum anderen, als Bourne in der Schweizer Bank eine Handvoll Pässe mit verschiedenen Namen und Gesichtern findet und diese Dokumente verwirrt durchblättert. Hier erscheint es fraglich, ob es zwischen diesen vielen verschiedenen Existenzen überhaupt „ein“ authentisches Leben, „einen“ Jason Bourne geben kann und ob die Rede von personaler Identität in irgend einem klassischen Sinn noch sinnvoll ist.

### 1.2.6.2. Filmbeispiel (2): Black Box<sup>104</sup>

"Texas n'existe pas!"

Inhalt: Durch einen schweren Autounfall fällt Arthur Seligman (José Garcia) für mehrere Tage ins Koma. Man teilt ihm mit, daß er während der Aufwachphase ständig kryptische Äußerungen von sich gegeben habe, wie: "Texas gibt es nicht!", "RP 50, RP 50", "Sylvain Ganem will sich rächen." Seligman versucht, in sein normales Alltagsleben zurückzukehren, doch die Botschaften, die er als Ausdruck seines Unterbewußtseins interpretiert, suchen ihn immer obsessiver heim. Hypnose und Drogentrancen führen zu keinem greifbaren Ergebnis, auch den mysteriösen Unbekannten "Sylvain Ganem" kann niemand für ihn identifizieren. Schließlich erkennt er, daß *Sylvain Ganem* ein Anagramm auf *Yvan Seligman*, seinen Bruder, sein muß. Jener ist allerdings seit Arthurs Unfall spurlos verschwunden. Es kommt noch schlimmer: Seligman gerät unter Mordverdacht, als eine Krankenschwester (Marion Cotillard) und sein Psychiater umgebracht werden.

Gerade als sich die Schlinge um Arthur Seligman zuzuziehen droht, gibt es einen abrupten Schnitt, und der Film beginnt gewissermaßen ein zweites Mal:

Seligman erwacht aus dem Koma, diesmal offenbar wirklich (?), alle Ereignisse bisher waren nur Traumbilder seines Unterbewußtseins. Die Personen, welche bisher vorgestellt wurden, existierten gar nicht oder spielen nun mit vertauschten Rollen: die ermordete Krankenschwester lebt und freut sich bester Gesundheit, auch ist sie eigentlich Stewardess

---

<sup>104</sup> Originaltitel: *La Boite Noire* (F 2007. Regie: Richard Berry). Weitere exemplarische Beispiele mit diesem sehr häufig aufgegriffenem Filmmotiv: *Amnesia* (O.: *Amnesia. The James Brighton Enigma*). KAN 2005. R.: Denis Langlois: die Kriminologin Sylvie (Karyne Lemieux) forscht nach der Vergangenheit eines Mannes, der sich nur an den Namen James Brighton erinnern kann; *The i inside - im Auge des Todes* (O.: *The I inside*). USA 2003. R.: Ronals Suso *Richter*: Simon Cable (Ryan Phillippe) erwacht ohne Erinnerungsvermögen in einer Klinik und „springt“ fortan mental zwischen zwei Zeitebenen; Jackie Chan ist *Nobody* (O.: *Ngo Shut Sui*). HK 1998. R.: Jackie Chan, Benny Chan: der Held (Jackie Chan) wird nach einem Unfall mit Gedächtnisverlust von Killern gejagt, es stellt sich heraus, dass er ein Geheimagent ist; *Amnesia* [Alternativtitel: *Der Mann, der zweimal starb*] (O.: *Amnesia*). USA 1997. R.: Kurt Voss: Nicholas Walker (Paul Keller) erleidet eine Amnesie und gerät in die Fänge einer psychisch gestörten Frau; Eine umfangreiche Auflistung von Filmen und Fernsehserienfolgen mit dem Motiv "Amnesie" wurde zusammengestellt von Katja Kirste und ist einzusehen unter: <http://www.uni-kiel.de/medien/beramnesia.html>

und Seligmans Lebensgefährtin. Auch das besorgte Elternpaar hat nichts mit dem proletenhaften Säufer und der an Alzheimer erkrankten Greisin gemein, welche in der ersten Hälfte des Films als Arthurs Vater und Mutter vorgeführt wurden. Bruder Yvan gar kam schon als Kind bei einem Unfall ums Leben, an dem Arthur sich zeitlebens die Schuld gab.

Die lange Traumphase lieferte Seligman jedoch Hinweise auf einige Ereignisse, welche er bis zu dem Unfall verdrängt hatte: etwa eine ehebrecherische Liaison seines Vaters mit dessen Sekretärin, welche seine Eltern um des Familienfriedens willen verheimlicht hatten ("Texas" gibt es deswegen nicht, weil Seligmans Vater Lügenbriefe von einer Geschäftsreise in die Staaten nach Hause geschickt hatte). "RP 50" stellt sich als Fragment eines Nummernschildes heraus: offensichtlich war nicht Arthur schuld an Yvans Tod, sondern ein fahrerflüchtiger Geländewagenbesitzer. In einer Art Überlebensschuldkomplex hatte Arthur dieses Wissen aus seinem Bewußtsein verbannt. Zu Seligmans größtem Erstaunen erweist sich sein eigener Psychiater als der Unfallfahrer; dieser richtet sich selbst, indem er sich am damaligen Unfallort von den Klippen stürzt<sup>105</sup>.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Black Box*

Bei einem psychologischen Spielfilm mit dem Titel *Black Box* mag man als erstes an die behavioristische Verhaltenslehre denken - der Mensch als undurchdringliche "Black Box", auf deren Inhalt man nur durch äußerlicher Aktionen und Reaktionen schließen kann. Dies entspricht allerdings keinesfalls dem Selbstverständnis von *La Boite Noire*: in der Tat erhält der Zuschauer ständig direkten Einblick in die Innenwelt Arthur Seligmans. Die *Black Box* in diesem Film ist, wie die Protagonisten mehrfach explizit betonen: "Das Unterbewußte".

Entsprechend böte sich für die Interpretation das Freud'sche Identitätskonzept an - Schuldkomplex und Verdrängung motivieren die Handlung dieses Films. Autor und Regisseur Berry legt der Krankenschwester Isabelle folgende Erklärung in den Mund: "In jedem von uns leben drei Personen: der Mensch, der wir sein möchten, der, der wir zu sein glauben und der, der wir wirklich sind. Die beiden ersten sind uns sehr vertraut, doch die dritte ist uns völlig unbekannt - und die ist in ihrer Black Box verborgen." - eine deutliche Anspielung auf Freuds Dreiteilung der Psyche in Ich,

---

<sup>105</sup> Nicht nur zu Seligmans größtem Erstaunen: für diesen extrem unwahrscheinlichen, aufgesetzt wirkenden Schluß hat Regisseur Richard Berry viel Schelte von Kritik und Filmfans bezogen (vgl. hierzu etwa [www.ofdb.de](http://www.ofdb.de), Eintrag: *La Boite Noire*, Stand: 30.08.08) Ein ganz anderes Licht wirft das auf der DVD-Fassung (Splendid Film 2007) enthaltene "Alternative Ende" auf den Film: Seligman liegt *immer noch* im Koma und halluziniert, dazu verdammt, sein Leben in einer Endlosschleife immer neuer Konstellationen durchzuspielen.



Über-Ich und Es.

Dennoch stehen im Selbstverständnis des Films diese drei Teile keinesfalls gleichberechtigt nebeneinander: nicht ihre Gesamtheit macht die Person aus - vielmehr lokalisiert *La Boite Noire* die personale Identität in jenen unterirdischen Regionen, die dem wachen Bewußtsein verborgen sind: "Es ist alles in der Black Box", wird Seligman erklärt, und: "Der Verstand läßt uns glauben, was uns am besten paßt, Monsieur Seligman. Das Unbewußte ist unerbittlich in Bezug auf die Wahrheit."

Regisseur Berry äußert sich in einem Interview: "Ich wollte einen Film über die Spitze des Eisbergs der Identität machen. Ein bestimmter Teil der Identität ist vielleicht ausschlaggebend. Denn er befindet sich im Unterbewußtsein."<sup>106</sup>

Hier nähert sich der Film Positionen an, die man in ihrer klassischen Ausprägung als epiphänomenalistisch, etwa im Sinne *Huxleys*, bezeichnen kann und die in ähnlicher Form auch z.T. von Neurowissenschaftlern wie *Wolf Singer* vertreten werden<sup>107</sup>: das reflexionsfähige Bewußtsein als sekundäre Erscheinung, welche die unbewußten Entscheidungen auf neuronaler Ebene nur noch nachvollzieht, gewissermaßen absegnet. Aus dieser Sichtweise muß zwangsläufig ein Verständnis von personaler Identität folgen, das in diametralem Gegensatz zur kartesischen Lehre von der vollkommenen Transparenz des Bewußtseins steht, bei dem sich das Ich ja gerade durch seine bewußten Denkkakte definiert, und das ebenso das Lock'sche Konzept von der Kontinuität der (bewußten) Erinnerung als Kontinuität der Person verabschiedet.

Die grundsätzlich biologistische Position des Films wird weiterhin illustriert durch den Persönlichkeitswandel, den Seligman durchgemacht hat, nachdem er "zum zweiten Mal" aus dem Koma erwacht: er ist weit mutiger, direkter, impulsiver und verletzender als jener, den man aus der ersten Hälfte des Films kennt (selbst wenn diese nur Widerspiegelung des Unterbewußten war). "Ich erkenne dich nicht wieder!" kommentiert seine Lebensgefährtin Alice die Veränderung: eine Veränderung, welche Seligmans Arzt als Folge der Gehirnverletzung beim Unfall erklärt. Persönlichkeit und organische Konstitution stehen in unmittelbarem Zusammenhang.

Das Primat des Unterbewußten über das Bewußtsein deutet schon die Struktur von

---

<sup>106</sup> Quelle: Interview mit Richard Berry. Bonusmaterial zur DVD-Edition von *Black Box*, Splendid Film 2007.

<sup>107</sup> Eine Übersicht dieser Positionen bietet etwa: *Wolf Singer: Der Beobachter im Gehirn. Essays zur Hirnforschung*. Frankfurt a.M. 2002; *ders.: Verschaltungen legen uns fest. Wir sollten aufhören, von Freiheit zu sprechen*. In: Christian Geyer (Hg.): *Hirnforschung und Willensfreiheit. Zur Deutung der neuesten Experimente*. Frankfurt a.M. 2004.

*Black Box* an, welche die Schichtung der Bewußtseinsebenen in die dem Film eignende chronologische Dimension übersetzt: alle Ereignisse, die direkt aus dem Unterbewußtsein Seligmans aufsteigen, werden in der "primären" ersten Hälfte des Films gezeigt, alle daraus folgenden Konsequenzen, die der Protagonist bewußt aufarbeitet, nehmen die "nachfolgende" zweite Hälfte in Anspruch.

Konsequenterweise wird auch in der ersten Filmhälfte eine unwirkliche, traumartige Stimmung erzeugt: einerseits durch die Situationen selbst, in denen Seligman sich wiederfindet (z.B. als er an einem sonnigen Tag mitten in Paris völlig allein auf einem öffentlichen Platz sitzt), als auch durch den Einsatz von Beleuchtung und Kameraeffekten - z.B. dem häufigen Einsatz der Zeitlupe, welche Seligmans Bewegungen buchstäblich etwas traumwandlerisches gibt.

## **1.2.7. Motiv VII: Usurpation von Identität**

### **1.2.7.0. Beschreibung**

Ein Lebewesen, zumeist ein Mensch, wird von einer anderen Entität „infiltriert“ und der Kontrolle über seine Handlungen beraubt, bzw. seine psychische Identität wird *vollkommen* ersetzt.

### **1.2.7.1. Filmbeispiel (1): Dämon - Trau' keiner Seele<sup>108</sup>**

„Jede Frage ist persönlich, wenn man eine Person ist.“

Inhalt: *Fallen* beginnt mit einer Einstellung, in der man den Hauptprotagonisten, Detective John Hobbes (Denzel Washington), allein und offensichtlich erschöpft durch eine verschneite Winterlandschaft taumeln sieht. Dazu kommentiert die Sprecherstimme aus dem Off: „Ich will Ihnen erzählen, wie ich beinahe gestorben wäre.“ (Während des Films gibt es zahlreiche weitere solche *voice overs* im Stil des *Film Noir*, welche die Handlung begleiten. Dieses Detail hängt unmittelbar mit der Schlußpointe und der Identitätsthematik des Streifens

---

<sup>108</sup> Originaltitel: *Fallen* (USA 1999. Regie: Gregory Hoblit)

zusammen). Die folgenden Geschehnisse werden also in der Form einer extrem langen Rückblende erzählt:

Nach der Hinrichtung eines gefürchteten Serienmörders taucht offensichtlich ein *Copycat*-Killer auf, ein Nachahmungstäter, dessen Verbrechen den Morden von Reese bis aufs Haar gleichen. Verwirrenderweise werden auf den Mordwaffen die Fingerabdrücke verschiedener Personen gefunden. Bei seinen Recherchen lernt Hobbs die Theologiedozentin Greta Milano (Embeth Davidz) kennen und erfährt von ähnlichen Fällen in der weiter zurückliegenden Vergangenheit. Es stellt sich heraus, dass der Urheber der Morde kein Mensch, sondern der Dämon Azazel ist, der als Vorbote der Apokalypse zur Erde gekommen ist. Azazel ist eine körperlose Entität, welche von Menschen Besitz ergreifen und ihre Handlungen völlig kontrollieren kann. Durch Berührung kann Azazel in Sekundenbruchteilen von Körper zu Körper springen, außerhalb eines Wirts jedoch nur „für die Dauer eines Atemzugs“ überleben (Hobbs und Milano scheinen aufgrund ihrer moralischen Integrität immun gegen den Zugriff des Dämons).

Hobbs verliert fast den Verstand, da der Dämon ihm in buchstäblich in Gestalt von „Jedermann“ zusetzt. Schließlich zwingt Azazel Hobbs dazu, einen unschuldigen Besessenen in Notwehr zu erschießen und greift sogar die Familie des Polizisten selbst an. Hobbs entschließt sich zu einer Verzweiflungstat: er lockt den Dämon in eine menschenleere Einöde und tötet Azazels letzten „Überträger“, tragischerweise Hobbs' langjähriger Freund und Mitarbeiter. Um zu verhindern, dass der Dämon nicht doch noch in letzter Sekunde von ihm selbst Besitz ergreift, vergiftet sich Hobbs. Allerdings ist sein Opfer vergebens: da Azazel sich auch in Tieren einnisten kann, entkommt der Dämon im Körper einer streuenden Katze.

#### *Selbstverständnis und Darstellung von personaler Identität in Fallen:*

Neben dem genretypisch offenen Ende hängt die eigentliche Schlußpointe direkt mit dem *voice over* gleich zu Beginn des Streifens zusammen: es ist nicht etwa Hobbs, der zum Zuschauer spricht, sondern Azazel, der erzählt „wie er beinahe gestorben wäre“ - fast getötet von Hobbs (der in der dazugehörigen anfänglichen Kameraeinstellung taumelnde Hobbs ist natürlich nicht erschöpft, sondern stirbt gerade an dem Gift). Der Zuschauer hat allerdings kaum eine Möglichkeit, diese Pointe im Voraus zu erahnen, da „Azazel“ für seinen Anfangs- und Schlußkommentar die Sprecherstimme von Denzel Washington, bzw. eine von dieser

nicht ohne weiteres unterscheidbare, benutzt. Außerdem gehören alle anderen *voice over* - Kommentare während des Films eindeutig zu Hobbs, der sich Gedanken über den Fall oder sein Privatleben macht<sup>109</sup>.

Der Film verzichtet konsequent auf eine tricktechnische Darstellung des Dämons in einer eigenständigen sichtbaren Gestalt, ebenso wie auf eine monströse Verfremdung der Besessenen, wie etwa in *Der Exorzist* - was ja auch der dramaturgischen Absicht des Films zuwiderliefe (so gilt sozusagen auch diesmal: „Die Hölle, das sind die Anderen“). Um hier das Unsichtbare und Undarstellbare sichtbar zu machen, bedient sich der Film einer Reihe von Techniken, von denen das Mienenspiel der Darsteller, welches ins bedrohliche und bösartige wechselt, sobald sie „besessen“ sind, noch die selbstverständlichste ist.

So wird zur „Darstellung“ des Dämons eine besondere Kameratechnik eingesetzt, die so genannte *subjektive Kamera*: wie der Name schon andeutet, bewegt sich dabei die Filmkamera so, als würde der Kameramann durch die Augen einer Person filmen<sup>110</sup>, die an

---

<sup>109</sup> Der Einsatz der umstrittenen *voice over* -Technik gerade für diesen Film erweist sich noch in anderer Hinsicht als extrem geschickter Kunstgriff von Regisseur Gregory Hoblit: die gewissermaßen „körperlos“ im Raum schwebende Stimme aus dem Off, die in keiner unmittelbar *sichtbaren* Korrelation zu den Geschehnissen auf der Leinwand steht und eine privilegierte Innensicht liefert, trägt in sich schon ein dualistisches Element und integriert sich somit hervorragend in die Thematik des Films, die sich ja um ebenso körperlose Seelen bzw. Geister aufbaut.

<sup>110</sup> Oberflächlich betrachtet müßte man meinen, es gäbe für den Film kein besseres Mittel, *Identifikation* herzustellen, als das Geschehen direkt aus dem Blickwinkel einer beteiligten Person zu zeigen. Gerade das Gegenteil ist der Fall: die (überaus seltenen) Versuche, einen Film unmittelbar aus der Augenhöhe des Hauptprotagonisten visuell zu erzählen, sind beinahe samt und sonders gescheitert. Die Gründe hierfür mögen vielschichtig sein: etwa eine Verstörung von Sehgewohnheiten, die sich seit den Anfängen der bewegten Bilder herausgebildet hatten (es ist denkbar, sich vorzustellen, daß sich die Subjektive Kamera als reguläre Perspektive des Kinofilms etabliert hätte, wogegen aber allein technische Gründe der Kameraführung gesprochen haben dürften). Ebenso scheint auch keine Überidentifikation mit dem Geschehen auf der Leinwand gewünscht zu sein: durch den Blick der Subjektiven Kamera ist es ja kein Schauspieler oder *Darsteller*, den wir durch den Film begleiten, sondern ein „Ich“. Hier entlarvt sich der Zuschauer möglicherweise als Voyeur, dessen Schau-Lust sich ja auch in der Distanz zum Geschehen gründet. Wo diese Distanz absichtlich verweigert wird (besonders eindringlich etwa in *The Blair Witch Project*), ist der Zuschauer vor den Kopf gestoßen und irritiert. Der Film bedarf als Projektionsfläche bzw. Projektionsraum also gewissermaßen den Star als sichtbare „äußere Hülle“, in welche der Zuschauer seine Innenperspektive einschließt. Ansonsten entsteht offensichtlich ein Gefühl von Unvollständigkeit, welches beunruhigt und verstört. Nicht umsonst wurde im Mainstream-Kino die subjektive Kamera in den Bereich des Horrorfilms verbannt, als Verfolgungskamera: sie ist die Perspektive des Monsters oder Psychopathen, welche den Helden nachstellen und dabei selbst im Unsichtbaren verweilen, wodurch ihr Schrecken noch potenziert wird. Beliebige Beispiele: Sam Raimis Schocker Tanz der Teufel [(O.: *The Evil Dead*). USA 1981. R.: Sam Raimi] oder die *Friday the 13th* - Filmreihe, oder eben hier bei *Dämon - trau' keiner Seele*. Vom Horrorfilm abgesehen spielte die Technik der subjektiven Kamera auch gewisse Rolle in der „Schwarzen Serie“, dem amerikanischen *Film Noir*. In ihrem gleichnamigen Bildband sprechen Alain Silver und James Ursini dieser Technik eine *deterministische* Wirkung zu, welche auch dem allgemeinen Charakter des *Film Noir* entspricht. Am Beispiel des Films *Gewagtes Alibi* (O.: *Criss Cross*. USA 1949. Regie: Kurt Siodmak), der die Subjektive Kamera verwendet: „Als das Bild von einer allwissenden Perspektive zu einer spezifischen überblendet... wird der Determinismus der Handlung vorweggenommen.“ (Silver, Ursini S. 68). Man könnte also sagen, daß die Subjektive Kamera dem Zuschauer eine bestimmte Sichtweise aufzwingt, er wird gewissermaßen von der Kamera „mitgeschleift“. Markus Becker vertritt in seiner Dissertation im Rahmen

der dargestellten Handlung teilnimmt, für den Zuschauer aber unsichtbar ist, weil ihr Blick ja eine Ich-Perspektive darstellt. Bei *Fallen* werden diese Einstellungen zusätzlich durch Falschfarben und Unschärfe stark verfremdet, um zu verdeutlichen, dass es sich um den Blickwinkel eines unmenschlichen, ja außernatürlichen Wesens handelt.

Ein weiterer, mehr dramaturgischer als technischer Griff, um dem sprichwörtlich vorhandenen Dämon Identität (hier auch ganz bewußt im Sinne von *Kontinuität*) zu verleihen, ist Azazels „Musikalität“: um Hobbs zu provozieren, pfeifen die Besessenen die ersten Takte des *Rolling Stones*-Songs „Time is on my Side“<sup>111</sup>. Diese Melodie zieht sich als roter Faden durch den Streifen, der Zuschauer assoziiert sie bald automatisch mit der „Präsenz“ des Dämons.

In philosophischer Hinsicht ist bei *Fallen* das „Wie?“, also die filmische Konstruktion von Identität, ergiebiger als das „Was?“, welches sich als klassisches Problem des Leib-Seele-Dualismus darstellt: der Dämon als immaterielle Substanz ergreift Besitz von den Körpern seiner Opfer: wie ist es bei der eigenständigen Existenz von Körper und Seele allerdings überhaupt zu erklären, daß ein Körper nicht von vornherein von mehreren Seelen oder Geistern mit Beschlag belegt wird, warum existiert, im wahrsten Sinne des Wortes, Einheit?

Wie schon bei den Gespensterfilmen wird das Thema der Besessenheit als selbstverständliche Erzählkonvention behandelt, ein Versatzstück aus der populären Mythologie, die sich hier wiederum aus jüdisch-christlichen Glaubenstraditionen bedient und diese lediglich spielerisch behandelt. Mehr würde auch über den Zweck eines *Mainstream-Unterhaltungsfilms* hinausgehen.

---

der Besprechung von *Die schwarze Natter* (Originaltitel: *Dark Passage*. USA 1947. Regie: Delmer Daves) die Auffassung, die Subjektive Kamera eigne sich *besonders gut* zur Herstellung von Identifikation (vgl. *Becker* S. 67 f.), eine Sichtweise, der ich mich aus o.g. Gründen nicht anschließen kann. Hinzu kommt, daß *Dark Passage* für das Studio einen kommerziellen Flop darstellte, vermutlich wegen der wenig fühlbaren Präsenz von Starschauspieler Humphrey Bogart. "*Dark Passage* leidet unter der Ambition des Regisseurs, unbedingt ein Drittel des Films mit Subjektiver Kamera drehen zu wollen, und die Beziehung von Bogart und Bacall kommt erst spät zum Tragen" (*Werner* S. 146) stellt Paul Werner in seiner genrehistorischen Monographie *Film Noir* fest.

<sup>111</sup> Konsequenterweise ist der Abspann musikalisch unterlegt mit dem *Rolling Stones*-Song *Sympathy for the Devil*.

### 1.2.7.2. Filmbeispiel (2): Das Ding aus einer anderen Welt<sup>112</sup>

„Einer von uns ist nicht mehr er selbst!“

Inhalt: eine norwegische Hubschrauberbesatzung jagt mit Gewehren und Handgranaten einen einzelnen Schlittenhund durch die Eiswüste der Arktis. Das Tier flüchtet sich in eine US-Forschungsstation. Als die panisch agierenden Norweger sich mit Waffengewalt Einlass verschaffen wollen, werden sie von R. J. McReady (Kurt Russell), einem amerikanischen Helikopterpiloten, in Notwehr erschossen. Kurz darauf verschwinden oder sterben mehrere Crewmitglieder auf dramatische Weise: Der Schlittenhund war (Über-)träger einer aggressiven außerirdischen Lebensform, welche zuvor schon die norwegische Station zerstört hatte. Das - in seiner wahren Gestalt monströse - Geschöpf, mangels besserem einfach „Ding“ genannt, hat die Fähigkeit, in andere Lebewesen einzudringen und deren Zellen nach und nach durch seine eigenen zu ersetzen<sup>113</sup>. Es gehört zur Überlebensstrategie des (oder der?) Außerirdischen, für einige Zeit die äußere Gestalt und sogar das rudimentäre Verhalten seiner Opfer beizubehalten, um deren Gefährten in Sicherheit zu wiegen. Durch gegenseitiges Mißtrauen - schließlich könnte jeder schon infiziert sein - steigen die Spannungen in der Station ins Unerträgliche. McReady ersinnt zwar ein primitives Testverfahren, um Menschen und „Dinger“ zu unterscheiden, doch es ist bereits zu spät; zu viele von der Crew sind bereits tot oder von dem fremden Wesen übernommen. Im arktischen Schneesturm ohne Funkkontakt und ohne Aussicht auf Hilfe von Außen, beschließen die Überlebenden, sich selbst zu opfern: das Wesen soll nicht die Möglichkeit haben, durch eine Suchmannschaft in besiedelte Gebiete getragen zu werden. Während sie mit Flammenwerfern die Station niederbrennen, um

---

<sup>112</sup> Originaltitel: *The Thing* o.a. *John Carpenter's The Thing* (USA 1981/1982. Regie: John Carpenter). Es handelt sich um ein stark überarbeitetes Remake von *The Thing from another world* (USA 1951. Regie: Christian Nyby, mit Howard Hawks), basierend auf John W. Campbells Kurzroman „Who goes there?“. Weitere Beispiele für Filme, welche dem Motivkreis zugeordnet werden können: *Puppet Masters* - Bedrohung aus dem All (O.: *The Puppet Masters*): Andrew Nivens (Donald Sutherland) muss sich gegen geirn-kontrollierende Außerirdische durchsetzen. USA 1994. R.: Stuart Orme; *The Hidden* - Das unsagbar Böse (O.: *The Hidden*). USA 1987. R.: Jack Sholder: ein parasitäres außerirdisches Wesen befällt menschliche Wirte und kontrolliert deren Verhalten; *Parasiten-Mörder* (O.: *Shivers*). CAN 1975. R.: David Cronenberg: in einem Wohnhauskomplex werden die Bewohner von unbekanntem Parasiten zu drastischen und irrationalen Handlungen gezwungen; *Der Exorzist* (O.: *The Exorcist*). USA 1973. R.: William Friedkin: die Genre-Ikone zeigt den Kampf des katholischen Exorzisten Father Merrin (Max von Sydow) gegen einen Dämon, der Besitz von dem Mädchen Megan (Linda Blair) ergriffen hat.

<sup>113</sup> zu „assimilieren“, wie es im Film genannt wird, ohne (?) Bezug zur Verwendung dieses Begriffs in der antisemitischen NS-Sprache.

dem „Ding“ keine Lebensgrundlage zu überlassen, wehrt sich die außerirdische Lebensform nach Kräften: nur der Pilot und ein weiteres Crewmitglied bleiben übrig. Ein eisiger Tod in der endlosen Polarnacht steht ihnen bevor. Und nicht einmal jetzt ist gewiß, ob nicht einer von beiden von dem *Ding* „assimiliert“ wurde. Bevor die Kamera abblendet, lauten McReadys zynische letzte Worte: „Ich würde vorschlagen, wir warten noch eine Weile. Mal sehen, was passiert...“

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in "Das Ding aus einer anderen Welt"*

*The Thing* wurde hier als Beispiel aufgenommen, um zu demonstrieren, wie leicht man dem Motiv der „Besessenheit“ bzw. der Usurpation personaler Identität auch einen *materialistischen* Anstrich geben kann, bei fast gleichem Ergebnis. Hier ist es kein immaterieller Geist, sondern eine Lebensform, welche dem Zuschauer als eine Art Supervirus vorgeführt wird, der sich den menschlichen Körper auf Mikroebene dienstbar macht. In einer Szene sieht man den Arzt der Polarstation, wie er auf seinem Computer eigene Simulation des Befalls durch den Außerirdischen laufen läßt: die Zellen auf dem Bildschirm verfärbten sich in grelles, aggressives Rot, während sie „assimiliert“ werden<sup>114</sup>. Die - wenn auch noch so oberflächliche - Ähnlichkeit zu einer Viruserkrankung vermittelt dem Zuschauer schon eine gewisse Plausibilität der Ereignisse. Am deutlichsten tritt die Veränderung der Persönlichkeit in *The Thing* natürlich zu Tage, wenn das Wesen (bzw. die *SFX*<sup>115</sup>- Technik) die menschliche Mimikry fallen läßt und seine fremdartige, amorphe Gestalt offenbart. In der Tat speist sich der Schrecken in diesem Film aus drei Quellen, die alle unmittelbar auf den Bereich der Identität zugreifen: zum einen die Furcht vor der Bestimmung oder Transformation des

---

<sup>114</sup> Wäre *The Thing* nicht Anfang der achtziger Jahren sondern nach „Nine-Eleven“ entstanden, so wäre dieser Film vermutlich sehr viel stärker als gesellschaftspolitische Metapher rezipiert worden: schließlich spricht man seitdem häufig von *Terrorzellen*, die einen Staatsorganismus unterwandern und infizieren, und von Schläfern, die unter dem Deckmantel einer oberflächlich harmlosen Identität auf den richtigen Zeitpunkt warten, ihr „wahres Selbst“ zu zeigen. Nicht umsonst endet die Originalvorlage *The Thing* von Howard Hawks aus dem Jahr 1951 - kaum zufällig der Höhepunkt der McCarthy-Hexenjagden in den USA - mit dem berühmten Aufruf an die Zuschauer: „Keep watching the skies!“, einer Aufforderung, „nach fremden - "roten" - Eindringlingen Ausschau zu halten (vgl. hierzu auch *Seeßlen, Jung* 2003, S. 139 f.). Dies trifft nicht minder für die nächsten filmischen Verwandten von „Das Ding aus einer anderen Welt“ zu, die *Body Snatcher* - Filme *Die Dämonischen* (O.: *Invasion of the Body Snatchers*). USA 1956, Regie: Don Siegel; Remakes: *Die Körperfresser* kommen (O.: *Invasion of the Body Snatchers*). USA 1977, Regie: Philip Kaufman; *Body Snatchers* (O.: *Body Snatchers*). USA, Regie: Abel Ferrara., die ursprünglich als Paradigma für Kommunismusängste im Film galten (vgl. *Seeßlen, Jung* 2003, S. 157 f.). Oder in den Worten von James Monaco: „Die Science-fiction-Filme der fünfziger Jahre waren verräterische psychoanalytische Dokumente: paranoide Phantasien von sich ausdehnenden Nicht-Wesen, unterwandernden Gewächsen, materialisiertem Unterbewußten und Mutationen.“ (*Monaco*, S. 319).

<sup>115</sup> SFX: Special eFeX = Effects ; tricktechnische Effekte durch Modelle, Pyrotechnik, Computeranimation etc.

eigenen Ich durch eine äußere Macht. Hier mag als filmischer Subtext durchaus die Angst vor realen Erkrankungen unterlegt sein, welche die menschliche Persönlichkeit verändern, die bewirken, „dass man nicht mehr man selbst ist“<sup>116</sup>. Zum zweiten die Angst vor „Dem Anderen“, vor dem Menschen, zu dessen Denkakten wir keinen direkten Zugang besitzen: können wir ihm (noch) vertrauen, oder ist seine Freundlichkeit nur eine vorgehaltene Maske? Und zum dritten aus der unverwüstlichen Identität des *Dings*, welches selbst in kleinste organische Bestandteile zerlegt noch seine Ziele weiterverfolgt, während sich die fragilen menschlichen Identitäten in immer neuen und grotesken Metamorphosen auflösen. In der möglicherweise erschreckendsten Szene des Films wird gezeigt, dass das Wesen die Körper (und Persönlichkeiten?) von mehreren seiner Opfer in sich aufgenommen und zu einer Art Kollektiv fusioniert hat - die möglicherweise drastischste Art, den Verlust des eigenen „Ich“ tricktechnisch zu repräsentieren<sup>117</sup>.

## 1.2.8. Motiv VIII: Körperwechsel/"Seelenwanderung"

### 1.2.8.0. Beschreibung

Das psychische Leben eines Menschen setzt sich im Körper eines anderen fort. Sehr häufig vertauschen zwei Protagonisten ihre Körper (bzw. ihre Psyche).

---

<sup>116</sup> Der Konflikt entsteht in diesem Fall aus einer besonders krassen Form des Auseinanderklaffens von Identität als „Für-sich-selbst-sein“ im Gegensatz zu Identität als „Für-andere-sein“ ; zu dieser Dichotomie – ohne Bezug zum Thema Film – vgl. John Orlando: Must I Be Who You Think I Am? Being-for-Others and Personal Identity. In: *International Studies in Philosophy* 32, 2000, S. 67-81.

<sup>117</sup> Eine ganze Reihe von Filmen beschäftigt sich auch mit Identitätsaneignung auf einer Ebene, die keine supranaturalen Elemente aus Fantasy oder Science Fiction beinhaltet. Dies muß nicht so radikal passieren wie bei bestimmten präkolumbianischen Kulturen, welche die abgezogene Haut eines Menschenopfers benutzten, um rituell "ein anderer" zu werden (vgl. McNeill S. 207) - auch wenn derartiges schon auf Zelluloid zu sehen war [etwa in: Das Schweigen der Lämmer (O.: *The Silence of the Lambs*. USA 1991. R.: Jonathan Demme)]. Identitätsdiebstahl kann im Film auch als "biographischer Raub" auftreten, wenn sich Personen aus verbrecherischen Motiven (oder um ihre innere Leere zu kompensieren) die Identität - im Sinne einer äußerlichen Identifizierbarkeit - eines anderen Menschen in Form von Lebensweise, Dokumenten und ungefähigem Aussehen aneignen. Beispielhaft hierfür wären Filme wie *Taking Lives* (O.: *Taking Lives*. USA 2004. R.: D.J. Caruso) oder *Der talentierte Mr. Ripley* (O.: *The talented Mr. Ripley*. USA 1999. R.: Anthony Minghella) - für eine detaillierte Besprechung des letztgenannten Streifens aus filmwissenschaftlicher Perspektive vgl. Becker S. 17 - 48.



### 1.2.8.1. Filmbeispiel (1): Freaky Friday<sup>118</sup> - Ein voll verrückter Freitag

Inhalt: Die erfolgreiche und gestresste Psychiaterin Patricia Coleman (Jamie Lee Curtis) hat jene typischen Probleme, die man mit einer Teenagertochter hat, die sich nur für Jungs und Rockmusik interessiert. Anna Coleman (Lindsey Lohan) hat jene typischen Probleme, die man als Teenager mit einer konservativen und überarbeiteten Mutter hat. Kein Wunder also, daß das Barometer im Hause Coleman ständig auf Sturm steht. Der Krach erreicht einen neuen Höhepunkt vor dem Tag, an dem die verwitwete Patricia sich wieder verheiraten will, während Anna gleichzeitig eine einmalige Chance für einen Vorspieltermin mit ihrer Rockband hätte.

Auf denkbar unalltägliche Weise erhalten Mutter und Tochter Coleman die einmalige Gelegenheit, Verständnis für die Probleme des jeweils anderen zu entwickeln: zwei verzauberte chinesische Glückskekse sorgen dafür, dass Patricia (besser: Patricias *Psyche*) sich in Annas Körper wieder findet und umgekehrt. Nun hat sich die Psychiaterin mit schikanösen Lehrern, giftigen Konkurrentinnen und Annas *Love Interest* auseinandersetzen, während Anna (freilich recht unkonventionell) Patricias Patienten behandeln, das neue Buch ihrer Mutter ohne Kenntnis des Inhalts in einer Fernsehshow vorstellen und irgendwie den zukünftigen Bräutigam (Mark Harmon) auf Distanz halten muß.

Der zeigt sich ungewöhnlich einsichtig und schickt Mutter und Tochter von der Hochzeitsfeier zum Vorspieltermin, wo die unmusikalische Patricia (immer noch im Körper ihrer Tochter) mit der Band auf der Bühne steht, während Anna *backstage* mit ihrer E-Gitarre die Musik einspielt.

Da beide nun offensichtlich genug über die Probleme von Müttern und Töchtern gelernt haben und sowohl Vorspielen als auch Hochzeitsfeier glücklich absolviert sind, löst sich der Zauber der Glückskekse auf und Patricia und Anna kehren zum komödientypischen Happy End in ihre Körper zurück.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung personaler Identität in Freaky Friday*

Übernatürlicher Körpertausch scheint ein beliebtes Motiv gerade für Filmkomödien darzustellen und ist schon mit einer ganzen Reihe von Konstellationen durchexerziert worden:

---

<sup>118</sup> Originatitel: *Freaky Friday*. USA 2003. Regie: Mark Waters.

Mann und Frau (z.B. *Switch - Die Frau im Manne*<sup>119</sup>), Mensch und Tier (z.B. *Ein Himmelhund von einem Schnüffler*<sup>120</sup>), Jünger und Älter (z.B. *30 über Nacht*<sup>121</sup>), Reich und Arm (z.B. *Family Man*<sup>122</sup>). Auch wenn bei Komödien dieser Spielart nur der dünnste Vorwand einer Erklärung genügt, um die Handlung in Gang zu bringen, ist es doch bezeichnend, dass es bei Filmen der *dualistischen* Variante dieses Motivs (wie z.B. hier bei *Freaky Friday*) stets irrationale bzw. nicht weiter rationalisierte Ereignisse, magische Kräfte oder das Wirken transzendenter „himmlischer“ Mächte als Motivation bemüht werden<sup>123</sup>.

Daß dieser Film und seine Pendants implizit dualistisch funktioniert (und dies sogar in sehr starker Weise, schließlich wird nicht nur die grundlegende Persönlichkeit, sondern auch noch deren *Erinnerungen* auf den jeweils anderen Körper übertragen), liegt klar auf der Hand: wären „Patricia“ und „Anna“ nur Funktionen ihres Gehirns, so wäre keine Bewußtseinsübertragung passiert - der Film deutet in keinster Weise an, daß sich ein *Gehirntausch* ereignet hätte. Will man diesen Film, der mit seinen philosophischen Implikationen nicht gerade hausieren geht, in irgend einer Weise „ernst“ nehmen, so ist die Persönlichkeitsübertragung hier nur mittels einer *res cogitans*, mit einer Substanzseele, zu erklären.

Inwiefern Filme wie dieser direkt zum Verständnis des Identitäts- bzw. Leib-Seele-Problems beitragen, sei dahingestellt. Ihre unterschwellige Aussagekraft liegt eher im Bereich der kulturellen und philosophischen Traditionen - Komödien dieser Art scheinen auf die *westliche* Filmproduktion beschränkt zu sein, auf eine Kulturhemisphäre, der auf einen langen Antagonismus dualistischer und materialistischer Weltbilder zurückblickt<sup>124</sup>. Aus eben dieser

---

<sup>119</sup> Originaltitel: *Switch*. USA 1991. Regie: Blake Edwards.

<sup>120</sup> Originaltitel: *Oh, Heavenly Dog!* USA 1980. Regie: Joe Camp.

<sup>121</sup> Originaltitel: *13 Going On 30*. USA 2004. Regie: Gary Winick.

<sup>122</sup> Originaltitel: *The Family Man*. USA 2000. Regie: Brett Ratner.

<sup>123</sup> Da so viele *Komödien* mit dem Motiv des Bewußtseins- bzw. Seelentauschs existieren, könnte man vermuten, daß hier im Rahmen des kulturellen Wertewandels - implizit - traditionelle Vorstellungen der Lächerlichkeit preisgegeben und so verabschiedet werden. Dies relativiert sich allerdings insofern, da dieses Motiv mit materialistischen Parametern ebenso gut funktioniert. Gemeint sind die so genannten *Brain Movies*, ein Subgenre, das zweifelhafte Produkte wie *They saved Hitler's Brain* (USA 1963, Regie: David Bradley) hervorgebracht hat, aber auch eine Reihe von Komödien wie *Der Mann mit den zwei Gehirnen* (O: *The Man with two Brains*. USA 1982. Regie: Carl Reiner), ein Film, in dem Steve Martin sich in das konservierte Gehirn (!) einer Frau verliebt, der er einen neuen Körper zu beschaffen sucht. Einige dieser Transplantationsfilme wecken Assoziationen an die Gedankenexperimente der analytischen Philosophie, wie man sie z.B. in *Reasons and Persons* findet (für eine Übersicht über das Genre der *Brain Movies* vgl. *Seeßlen, Jung* 2006, S. 816 - 818)

<sup>124</sup> Zur Gegenprobe: im asiatischen Kino scheint der Identitätsfilm, wie er im Rahmen dieser Arbeit behandelt wird, eine weit geringere Rolle zu spielen als im angelsächsischen und kontinentaleuropäischen Film, insbesondere natürlich sind Unterhaltungsfilme mit dualistischen Implikationen geradezu nonexistent. Wo doch anzutreffen, handelt es sich meist um Gespensterstreifen, etwa die *Chinese Ghost Story* (O.: *Sien nui yau wan*). *HK 1987. R.: Ching Siu-Tung*, in der auch Seelenwanderung eine Plot-Rolle spielt (im China- bzw.

Dialektik leiten sich die komischen Effekte von *Freaky Friday* ab: das übernatürliche Ereignis, oder, wenn man so will, das Wunder, kann den durch und durch aufgeklärten und materialistisch gesonnenen Personen *im* Film (die sich ja auch kaum vom üblichen Zuschauer unterscheiden) nur als Extravaganz oder Marotte der Vertauschungsoffer erscheinen, als Fall für den Psychiater. Da aber der Seelentausch nicht nur für die harmlosen Verwicklungen sorgt, sondern letztendlich die Auflösung der unüberwindbar erscheinenden Konflikte zwischen Mutter und Tochter bewirkt, erfährt dieses Ereignis und somit auch die dualistische Sichtweise eine positive Bewertung. Hier scheint die Sehnsucht nach einer „wundersamen“ Problembewältigung durchzuscheinen, welche unter den Prämissen einer dualistischen Weltsicht (und den damit häufig verknüpften religiösen Heilsvorstellungen!) noch möglich erschien, die man im materialistisch geprägten Alltag aber schon verabschieden mußte.

Im Bereich der visuellen Umsetzung wird der Austausch der beiden Persönlichkeiten schon an ihrem äußeren Erscheinungsbild deutlich: Patricias Persönlichkeit wählt für Annas Körper den konservativen Kleidungs- und Frisurstil, den sie selbst<sup>125</sup> bevorzugt, während Anna als erstes Teeny-Boutique und Friseur aufsucht, um im Körper ihrer Mutter noch ein jugendliches Erscheinungsbild zu bewahren.

Regietechnisch setzt *Freaky Friday* wieder auf die Kunstgriffe der Subjektiven Kamera und des *Voice Over*: am Freitagmorgen, als Patricia in Annas Körper zu sich kommt, bewegt sich die Kamera zunächst so, als würde der Zuschauer direkt durch Patricias/Annas Augen blicken, so lange, bis sie vor dem Spiegel steht und realisiert, was geschehen ist. Bis dahin wird das Erwachen kommentiert durch ein *Voice Over*, das uns Patricias Gedanken mitteilt - in der Sprecherstimme von Jamie Lee Curtis (die hörbare Gesprächsstimme außerhalb des *Voice Over* ist natürlich weiterhin die von Anna). Damit ist für den Zuschauer schon eindeutig geklärt, daß tatsächlich ein Tausch stattgefunden haben muß.

---

Hongkongkino trifft man dafür häufiger Streifen mit dem Thema *Gender-Identität*, z.B. vor dem Hintergrund der androgynen Peking-Oper wie in *Peking Opera Blues* (O.: *Do Ma Daan*). HK 1986. R.: Tsui *Hark*. Oder es handelt sich um direkte Rezeptionen westlicher Philosophie, wie etwa im japanischen Animationsfilm *Ghost in the Shell* (O.: Kokaku Kidotai). JAP 1995. R.: Mamoru *Oshii*.

- eine wörtliche Anspielung auf den kartesischen Geist in der Maschine - der die mögliche Beseelung künstlicher Menschen zum Thema hat. Als *caveat* sei allerdings bemerkt, daß nur ein Bruchteil der asiatischen Filmschöpfung den hiesigen Markt erreicht und die Diversität des japanischen, koreanischen, Hong Kong- und VR-chinesischen etc. Films eine eigene Forschungsarbeit erfordern würde.

<sup>125</sup> Ich sage hier bewußt „sie selbst“. Der Film selbst schließt eine Interpretation im Sinne von: „Anna ist immer noch *sie selbst*, nur zeigt sie jetzt einige Verhaltensweisen ihrer Mutter, et vice versa“ von vornherein aus, und zwar durch das Stilmittel des *Voice Over*, s.o.

### 1.2.8.2. Filmbeispiel (2): Im Körper des Feindes<sup>126</sup>

„Guck’ ich jetzt in den Spiegel, oder doch nicht?“

Inhalt: unter vielen Opfern ist es dem FBI-Agenten Sean Archer (John Travolta, bzw. später Nicholas Cage) endlich gelungen, seinen Erzfeind, den Terroristen Castor Troy<sup>127</sup> (Nicholas Cage, bzw. John Travolta) zur Strecke zu bringen, jenen Mann, der vor Jahren Archers Sohn ermordet hatte. Unglücklicherweise hat Troy jedoch ein tödliches Vermächtnis zurückgelassen: eine zeitgezündete Bombe von immenser Sprengkraft, deren Lage die FBI-Agenten aber nicht kennen. Die einzige Person, die Zugang zu dieser Information hat, ist Castors Bruder Pollux (!), der sich eisern ausschweigt. In dieser scheinbar ausweglosen Situation läßt sich Archer zu einem waghalsigen und überaus bizarren Plan überreden: er soll in die Rolle von Castor schlüpfen, die einzige Person, zu der Pollux Vertrauen hat. Bewerkstelligt wird dies mittels modernster kosmetischer Chirurgie, indem - nebst anderen Korrekturen - Archers eigenes Gesicht entfernt und ihm dafür die Physiognomie des komatösen Castor Troy verpflanzt wird. So weit, so gut: Archer begibt sich als Maulwurf in das Hochsicherheitsgefängnis, in dem Pollux einsitzt, und kann diesem ohne größere Schwierigkeiten die gewünschte Information entlocken. Bevor er dieses Wissen jedoch nutzen kann, kippt die Lage ins Katastrophale: mittlerweile ist der echte Castor unvermutet aus dem Koma erwacht und hat sich mit Hilfe von Komplizen Archers „herumliegendes“ Gesicht und seine Identität angeeignet. Nebenbei hat er auch sämtliche Mitwisser von Archers verdeckter Operation ermordet, so dass der echte Agent nun als „Castor Troy“ lebenslanglich in Haft bleibt.

Während Archer im Gefängnis schmort, findet Troy Gefallen daran, sich als Wolf im Schafspelz Archers Familienleben anzueignen und mit Hilfe des FBI-Apparats seine terroristischen Konkurrenten aus dem Feld zu schlagen. Durch das Entschärfen der von ihm selbst gelegten Bombe erlangt er sogar nationalen Heldenstatus und unbegrenzte Geldmittel

---

<sup>126</sup> Originatitel: *Face/Off* (USA 1997, Regie: John Woo). Für ein detailliertes Sequenzprotokoll vgl. *Singer* S.105 - S.107. Vgl. auch *ibid.* S.24 - S.25 respektive S.34 - S.52 für einen Blick auf *Face/Off* durch die Brille der analytischen Philosophie, mit besonderem Augenmerk auf die Parallele zum "Fall Brownson" bzw. zu John Perrys "Fall Julia North", weiterführend hierzu auch *Perry* 2002, S. 64 - S. 82.

<sup>127</sup> Bei der Interpretation von (vermeintlich) „sprechenden“ Namen sollte man zwar stets Vorsicht walten lassen, jedoch assoziiert man bei „Troy“, obendrein mit einem antik-griechischen Vornamen, unweigerlich das „Trojan Horse“, unter dessen täuschend harmloser Oberfläche ein unvermuteter und gefährlicher Inhalt ins feindliche Lager geschmuggelt wird.

aus Regierungstöpfen.

Archer kann schließlich aus dem Gefängnis fliehen, doch Troy läßt ihn von seinen eigenen ehemaligen Kollegen hetzen. In dieser Notlage muß er sich „strange bedfellows“ suchen, nämlich Troys frühere Komplizen, insbesondere seine (Troys) ehemalige Geliebte Sasha. Mit deren Hilfe gelingt es ihm, bei der Beerdigung von Archers Vorgesetztem an den ansonsten völlig abgeschirmten Verbrecher heranzukommen und schließlich mit ihm abzurechnen.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Face/Off*

„Masken sind Spielzeuge des Selbst. Sie sind aufsetzbare Gesichter, instantanierte Persönlichkeiten, die am unmittelbarsten wirkenden und verbreitetsten Instrumente der Verkleidung“<sup>128</sup>, so Daniel McNeill in seiner Kulturgeschichte des menschlichen Gesichts. In John Woos materialistischer Variante des Körpertauch-Plots benutzen die Protagonisten die ultimative Maske - die eigene Physiognomie des Anderen. Einmal abgesehen davon, daß die heutige kosmetische Chirurgie mit der Transformation: John Travolta zu Nicholas Cage überfordert wäre, stellt sich doch die grundlegende Frage: wie viel - oder wie *wenig* - Veränderung ist notwendig, um einen Menschen in das täuschende Ebenbild einer anderen Person zu verwandeln<sup>129</sup>? Wenig genug offensichtlich, zumindest durch die Augen dieses Films betrachtet: die Magie des „richtigen“ Gesichts und die sichtbaren Äußerlichkeiten der sozialen Rolle genügen, um aus dem psychopathischen Terroristen Castor Troy einen glaubhaften Gesetzeshüter, Ehemann und Vater zu machen<sup>130</sup>. In der Tat kommt sogar der „neue, unkonventionelle“ Sean Archer bei Kollegen, Ehefrau und Tochter besser an als das verbitterte und humorlose Original! Man kann „Face/Off“ ohne weiteres als Momentaufnahme des menschlichen Zusammenlebens im Zeitalter von Burn-Out-Syndrom, Therapeutenbesuch als Lifestyle und ständig wechselnder sozialer Masken für Beruf, Familie und Freizeitgemeinschaft sehen: man ist schon so daran gewöhnt, daß ein Mensch plötzlich „ein anderer“ sein kann, daß selbst krasse

---

<sup>128</sup> McNeill, S.206. Zur Bedeutung des Gesichts für die Identität der Person allgemein vgl. *ibid* S. 113 - 216; speziell unter filmischen Aspekten Béla Balázs: Typus und Physiognomie. In: *Balázs* S.37 - S.43.

<sup>129</sup> „Im Westen verbergen Masken heutzutage eher die Identität, als dass sie sie verwandeln. Zu Halloween verkleidet sich ein Kind als Geist oder Cowboy, verhält sich aber nicht entsprechend. Leute, die einen Maskenball besuchen, legen sich Scheinidentitäten zu. Ihr Gesicht verrät sie nicht länger, die Fesseln der Identität fallen von ihnen ab. Deswegen fühlen sich viele maskierte Menschen freier, meinen, weniger auf ihr Betragen achten zu müssen. Das geheime Selbst, das in ihnen steckt, blüht auf. Manchmal kann eine Maske auch eine Person enthüllen.“(McNeill, S. 211). Möglicherweise ist es in diesem Kontext kein Zufall, dass Filmemacher John Woo einem anderen Kulturkreis als dem Westlichen entstammt.

<sup>130</sup> Dass die Beteuerungen des echten Archer, nur ein „verkleideter“ V-Mann zu sein, im Gefängnis lediglich mit Hohngelächter quittiert werden, ist ohnehin überaus glaubhaft.

Verhaltensauffälligkeiten vielleicht nur als Indikator für den Eintritt in einen anderen Lebensphase angesehen werden.

Unter diesen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen nimmt im philosophischen Bereich auch die Entstehung einer Identitätsauffassung wie jener von Derek Parfit nicht Wunder, die nicht mehr vom „Ich“ sondern von „Ichs“ spricht, von der Identität in Scheiben - in Anlehnung an die Rede vom „Lebensabschnittsgefährten“ vielleicht als „Lebensabschnittspersönlichkeiten“.

Die determinierende Eigendynamik der verschiedenen Rollen, welche der moderne Mensch zu spielen hat, hinterläßt auch in *Face/Off* ihre Spuren: für eine gewisse Zeit sieht es so aus, als würde Troy seine Verbrecherlaufbahn zugunsten seiner neuen Identität aufgeben (derer er sich letztlich aber doch nur auf spielerische Weise bedient), während Archer wie von selbst in die Haut des Gewaltmenschen schlüpft und u.a. bei der Gefängnisrevolte mit den Wärtern nicht viel Federlesens macht.

Im inszenatorischen Bereich sei bei *Face/Off* auf zwei Einzelheiten hingewiesen, die sich auch in zahlreichen anderen Identitätsfilmen wieder finden:

Zum einen die Bedeutung des Soundtracks, genauer gesagt der Filmmusik<sup>131</sup>, als Symbol für die Kontinuität der Person. Das Fließen der Musik parallelisiert hier sozusagen den „Strom“ des Bewußtseins. So hat etwa bei *Face/Off* die Figur des Sean Archer ihr eigenes *theme*, also ihre Erkennungsmelodie, mit der sie zu Beginn des Films verknüpft wird und die in Schlüsselszenen immer wieder im Hintergrund eingespielt wird. Besonders sinnfällig wird dies in einer der Gefängniszenen: für einen Moment scheint Archer so sehr in die Rolle von Castor Troy hineingewachsen, daß er einen Mitgefangenen auf brutalste Weise verprügelt<sup>132</sup>. Plötzlich hält er inne, und das *Archer's theme* erklingt - der Zuschauer merkt, dass Archer wieder die Kontrolle über „sich“ erlangt hat, wieder *er selbst* ist.

Zum anderen bedient sich *Face/Off* in verschiedener Weise des unverzichtbaren symbolischen Requisites des Identitätsfilms: des Spiegels. Besonders anschaulich wird dies in einer eindringlichen, wenn auch (wie das Gesamtszenario dieses Films überhaupt) sehr

---

<sup>131</sup> Im Deutschen hat sich das Lehnwort *Soundtrack* für die - meist eigenständig als CD oder Download veröffentlichte - Filmmusik eingebürgert, während im englischen Sprachgebrauch *Soundtrack* eigentlich der deutschen *Tonspur* entspricht, die ja auch alle Dialoge und Geräusche enthält. Bei früheren Filmmusikveröffentlichungen war es durchaus Usus, neben einer Auswahl von Musikstücken auch Schlüsseldialoge aus dem Film aufzunehmen.

<sup>132</sup> Zu psychologischen Auswirkungen von verpflanzenden Gesichtoperationen vgl. J. S. Swindell: Facial Allograft Transplantation, Personal Identity and Subjectivity. In: *Journal of Medical Ethics* 33, 2007 S. 449-453.

konstruiert wirkenden Szene: bei einem der zahlreichen Shoot-Outs finden sich Archer und Troy nur durch eine beidseitig verspiegelte Glaswand getrennt vor. Obwohl sie sich nicht direkt sehen können, wären sie jederzeit in der Lage, sich durch das dünne Glas hindurch zu erschießen. Die Kamera zeigt uns sowohl Archer als auch Troy, wie sie auf ihr eigenes Spiegelbild und somit im doppelten Sinne *auf sich selbst* zielen. Beide fühlen sich jedoch nicht in der Lage, den Abzug zu drücken<sup>133</sup>. Hier fügt sich auch bruchlos der schon oben zitierte Dialogsatz „Guck‘ ich jetzt in den Spiegel, oder doch nicht?“ ein, mit dem Troy eigentlich die ganze Identitätsproblematik bündig zusammenfasst: ist das Äußere (und auf sinnbildlicher Ebene sicher auch: der Körper als Ganzes) eine *conditio sine qua non* für die personale Identität, oder nicht<sup>134</sup>?

## 1.2.9. Motiv IX: Biographischer Bruch

### 1.2.9.0. Beschreibung

Ein einschneidendes Ereignis bewirkt die Zerstörung der ursprünglichen Persönlichkeit, welche durch eine völlig anders geartete ersetzt wird<sup>135</sup>, es liegt also ein Fall von Diskontinuität der psychischen Identität vor.

#### 1.2.9.1. Filmbeispiel (1): Number 23<sup>136</sup>

Inhalt: Dank eines handgetippten Romanfragments aus einem Buchantiquariat ist Hundefänger Walter Sparrow (Jim Carrey) sich sicher, den großen Geheimnissen der Menschheit auf der Spur zu sein: das Manuskript „The Number 23“ handelt von einem Police

---

<sup>133</sup> Hier stellt sich evtl. noch eine hypothetische Frage: hätten Troy oder Archer in irgend einer Weise *Selbstmord* begangen, wenn sie die Körperhülle töten, mit der sie sich selbst *identifizieren* und mittels der sie von anderen identifiziert werden?

<sup>134</sup> Dieser Satz läßt natürlich auch andere interpretatorische Möglichkeiten anklingen. So gemahnt diese Szene, in der sich Troy und Archer als „lebende Spiegel“ gegenüberstehen, auch an jene Auffassung des Körpers als Spiegelbild der Seele, bzw. die Vorstellung des Spiegelbildes (oder etwa auch der Fotografie) als Abbildung nicht des Körpers, sondern der Seele (vgl. hierzu auch *McNeill*, S.158 f.). In gewisser Weise charakterisiert sich darin auch die Kardinalfrage dieser Arbeit: kann der Film die *Seele* (oder, wenn man so will: den Wesenskern, die Essenz) des Menschen einfangen oder doch nur sein Äußeres?

<sup>135</sup> Während beim Motiv der Amnesie lediglich das Gedächtnis betroffen ist, die Persönlichkeit in ihren Grundlinien aber dieselbe bleibt.

<sup>136</sup> Originaltitel: *The Number 23*. USA 2007. Regie: Joel Schumacher.

Detective, der zunehmenden in den Bann der Zahl „23“ gerät - eine Zahl, die in Bezug zu jedem wichtigen (tragischen) Ereignis in der Geschichte steht<sup>137</sup>! So verfällt auch Sparrow langsam der „23“, insbesondere, da er deutliche Parallelen im Leben der Romanfigur mit seiner eigenen Existenz zu erkennen meint. Mit jedem Kapitel, das er liest, entfremdet er sich immer mehr seiner Familie, bis Erinnerung, literarische Fiktion und Wahnvorstellung kaum mehr auseinanderzuhalten sind. Trotz Sparrows galoppierender Paranoia haben Frau und Sohn ihn jedoch noch nicht aufgegeben. So entdecken sie auf der letzten Seite des Manuskripts einen Hinweis auf den Verfasser „Topsy Crets“, der sich als (ebenfalls paranoider) Psychiater „Sirius Leary“ entpuppt, welcher dann prompt vor den Augen der Familie Selbstmord begeht. In den Hinterlassenschaften des Psychiaters findet Walters Frau Agatha den Schlüssel zu „Number 23“: die Ereignisse in dem Manuskript wirken auf Walter deshalb so vertraut, weil er es „selbst“ verfasst hat! Präziser gesagt: eine ganz andere Person als der unbedarfte und liebevolle Familienvater, der Sparrow vor dem Fund des Manuskripts gewesen ist. Der „ursprüngliche“ Walter Sparrow war ein durch den frühen Tod seiner Eltern höchst verstörter Jugendlicher, der seine Kindheit in Erziehungsheimen verbracht hat. Als Student schließlich tötete er seine Ex-Freundin, von der er sich betrogen fühlte, ein Verbrechen, das damals einem Unschuldigen angelastet wurde. Sparrow versuchte, sich seine Schuld von der Seele zu schreiben, in verfremdeter Form als Thriller „Number 23“. Da sich die erhoffte Entlastung aber nicht einstellte, beging Sparrow einen Selbstmordversuch, der ihn mit Schädeltrauma und Gedächtnisverlust in eine psychiatrische Anstalt brachte. Dort konstruierte man eine völlig andere Persönlichkeit, die mit dem ursprünglichen Sparrow nichts mehr gemein hatte außer verschütteten Erinnerungen, die erst das Manuskript wieder ans Tageslicht brachte (wobei Leary offensichtlich über der Behandlung selbst verrückt wurde und das Manuskript zu „Number 23“ vervollständigte).

---

<sup>137</sup>Dies funktioniert natürlich ebenso für jede andere Zahl, wenn man nur lange genug nach dem Prinzip der freien Assoziation addiert, subtrahiert, multipliziert und dividiert, so wie es hier vorgeführt wird. Das es in diesem Film ausgerechnet die Zahl „23“ ist, welcher eine derart mystische Bedeutung zugeschrieben wird, ist wohl kein Zufall sondern ein ein wohlgezielter Seitenhieb auf die Verschwörungstheoretiker-Mythologie um die Illuminaten, populär gemacht durch die immer wieder vom Buchhandel neu aufgelegte „Illuminatus!“-Trilogie von Robert Anton Wilson aus den 1960er Jahren und durch den Hype um Dan Browns Roman „Illuminati“. Leider wird auch außerhalb der literarischen Fiktion die bis ins Grotteske aufgeblähte Macht von Adam Weishaupts Ingolstädter Studentenverein und die Symbolkraft der „23“ von wirren Geistern immer noch für bare Münze genommen, wie zahlreiche Internetseiten zu diesem Thema belegen (vgl. hierzu auch die Einträge „Illuminaten,“ und „23,“ in *Wilson* S. 219 respektive S. 141 - 143). Konsequenterweise erweist sich das Mysterium der „23“ in Joel Schuhmachers Film als das, was es letztendlich ist: als reine paranoide Phantasie, ein filmischer *McGuffin*, um den Zuschauer auf eine falsche Fährte zu locken und für die eigentliche Auflösung letztendlich ohne Belang.



Obwohl der „neue“ Walter eigentlich keinen echten (psychischen) Bezug zu dem Verbrechen seines „Vorläufers“ hat, stellt er sich selbst, um den unschuldig Inhaftierten zu entlasten. Trotz der langen Gefängnisstrafe, die möglicherweise auf ihn wartet, zeigt die Kamera am Schluß einen gelassenen, wie erlöst wirkenden Walter Sparrow.

Adäquaterweise endet der Film mit einer Texttafel, *Numeri* 32, 23: „Wisset, daß eure Sünde auf euch zurückfallen wird.“

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Number 23*

Im Gegensatz zu den „Amnesie“ - Filmen, bei denen Gedächtnisverlust zumeist nur als Anstoß für eine gängige Thrillerhandlung dient und die Helden auch ohne Kenntnis ihres Vorlebens gut zurechtzukommen scheinen, handelt es sich hier aus philosophischer Sicht um einen ganz anderen Sachverhalt: *Number 23* erzählt offensichtlich von einem echten Bruch der personalen Identität: Walter Sparrow ist im Lock'schen Sinne noch derselbe *Mensch*, doch möglicherweise nicht dieselbe *Person* in diesem Körper. Weiter auf dieser Schiene argumentierend könnte man sagen, daß die *ursprüngliche* Person tatsächlich bei dem Selbstmordversuch ums Leben gekommen ist. Eine *offensichtliche* Kontinuität existiert weder im Charakter (der verstörte Jugendliche hat kaum Berührungspunkte mit dem liebevollen und ausgeglichenen Familienvater), noch in der Erinnerung (ohne das Manuskript hätte Walter wohl nie von seinem „ersten Leben“ erfahren; Hundefänger-Sparrow erinnert sich an eine ereignislose Kindheit auf dem Lande, den verdrängten Selbstmord hat er in seiner Erinnerung auf eine Nachbarin übertragen). So gesehen scheint es geradezu kontraintuitiv, wenn er sich am Schluß selbst beschuldigt und mit der Tat eines anderen identifiziert. Man könnte sagen, anstelle des einen Unschuldigen kommt nun lediglich ein weiterer hinter Gitter.

Die Logik dieser Handlung erschließt sich erst aus einer substanzdualistischen, präziser gesagt aus der christlichen Perspektive. Die Legitimation dieser Sichtweise liefert der Film selbst durch den abschließenden Bibelverweis. Man könnte einwenden, dass es sich hierbei um bloße „postmoderne“ Attitüde handelt: wenn Kapitel 32 Vers 23 im Buch *Numeri* (!) einen guten, zur Handlung passenden Spruch liefert, warum nicht?<sup>138</sup> Diesen Einwand kann

---

<sup>138</sup> *Face/Off* etwa quillt geradezu über vor christlicher Ikonographie und Symbolik: Kreuzigungsposen, Schwärme weißer Tauben, Heiligenbilder, der Showdown findet in einer katholischen Kirche statt. Trotzdem haben diese Stilelemente nur Versatzstückcharakter oder bestenfalls rein ästhetischen Wert - sie stehen in keinem nennenswerten Zusammenhang mit dem Selbstverständnis dieses Films.

man m.E. bei *Number 23* ausklammern. Dass Sparrows Sünde auf ihn zurückfällt und er die Verantwortung für eine Tat übernimmt, die „er“ eigentlich nicht begangen hat, macht nur Sinn, wenn man eine Kontinuität annimmt, die tiefer liegt als Erinnerung und sogar tiefer als „Charakter“ - eine Kontinuität, die in diesem Zusammenhang lediglich bei der Annahme einer existierenden Substanzseele Sinn macht<sup>139</sup>.

„Verantwortung“ liefert das Stichwort für eine zweite philosophische Quelle, welche der Film preisgibt. Wenn Walter darüber nachsinnt „...dass es im Grunde nur eine philosophische Frage gibt: ob man Selbstmord begehe oder nicht.“, so paraphrasiert er ganz offensichtlich Camus<sup>140</sup>. Christentum und Existentialismus weisen in diesem Punkt - menschliche Freiheit und die daraus resultierende Verantwortung für das eigene Handeln - allerdings ohnehin deutliche Berührungspunkte auf.<sup>141</sup>

Die Frage nach Freiheit, Determinismus und den Folgen für die menschliche Identität spiegelt sich auch ganz bewußt in der visuellen Umsetzung wider. So werden Sparrows als Romanhandlung verfremdete Erinnerungen dem Zuschauer in Dekor und Stil der *Schwarzen Serie* vorgeführt, mit geradezu hyperbolischen Hell-Dunkel-Kontrasten<sup>142</sup>. Dies ist insofern bedeutsam, als in der Filmtheorie der uhrwerkhaft Determinismus, mit dem die Protagonisten auf ihr Verderben zusteuern, als eines der zentralen Gattungsmerkmale des *Film Noir* gilt<sup>143</sup>.

---

<sup>139</sup> Es bleibt der Einwand, dass Sparrow natürlich immer noch dasselbe *Gehirn* hat und daß sein Persönlichkeitswandel Folge einer Gehirnschädigung in Folge seines Selbstmordversuchs war. Wohlgermerkt: die Argumentation zielt in diesem Stadium auf das *Selbstverständnis* des Films und die dazu verwendeten Darstellungsmittel ab. *Number 23* liefert aber keine Hinweise, die in irgendeiner Form auf eine biologische Sichtweise hindeuten, ganz zu schweigen davon, daß *Sünde* keinen Platz im materialistischen Wörterbuch hat.

<sup>140</sup> "Es gibt nur ein wirkliches ernstes philosophisches Problem: den Selbstmord. Die Entscheidung, ob das Leben sich lohne oder nicht, beantwortet die Grundfrage der Philosophie.“ Albert Camus: *Der Mythos des Sisyphos*. Hamburg 2000, S.9. Vgl. hierzu auch: Christian Aichner: "Der Mythos des Sisyphos" von Albert Camus. Theoretische Betrachtungen über das Absurde. München und Ravensburg 2007.

<sup>141</sup> Ein Umstand, der nicht verwundert, wenn man den Ursprung dieser Denkrichtung in der christlichen Philosophie Sören Kierkegaards bedenkt. Das später durch Camus und andere betonte Element des *Absurden* und die daraus folgenden weltanschaulichen Konsequenzen übernimmt *Number 23* allerdings nicht.

<sup>142</sup> Hier kann man auch ein für die Filmsprache typisches Element beobachten, das man vielleicht „Exteriorisierung des Menschen“ nennen könnte. Das unsichtbare menschliche *Interieur* wird ins wahrnehmbare *Exterieur* der Farben, Beleuchtung oder tonalen Effekte übersetzt, der Mensch wird gewissermaßen auf seine Umgebung hinausprojiziert. Konkretes Beispiel: wenn Sparrows „Roman-Ich“ in drastischen Hell-Dunkel - Kontrasten beleuchtet wird, so verweist dies direkt auf das gebrochene Innenleben der Figur.

<sup>143</sup> "In der Welt des Film noir dreht sich alles um die Kausalität von Ereignissen, die allesamt unentrinnbar miteinander verbunden sind und unvermeidlich auf ein lang vorausgedeutetes Ende hinauslaufen. Im Universum der Vorbestimmung sind Psychologie, Zufall und sogar die Gesellschaftsstruktur letztlich in der Lage, jegliche eventuell vorhandene gute Absicht oder hehre Hoffnung ihrer Hauptfiguren außer Kraft zu setzen." (*Silver, Ursini* S. 15). Und Paul Werner: "War der Held des Gangsterfilms noch eine Figur, die sich für den Aufstieg entschieden hatte,... so hat der negative Held des Film noir eine solche Wahl der Ziele und Methoden nicht. Sein

Nahtlos fügt sich hier auch Walters akribische Erzählung der Kausalkette ein, die scheinbar zwangsläufig im Fund des verhängnisvollen Manuskripts resultiert.

Allerdings ist *Number 23* die Geschichte eines Ausbruchs aus jener deterministischen Dominokette. Der „erste“ Walter Sparrow, der einen Unschuldigen ins Gefängnis gehen läßt und sich durch Selbstmord aus der Affäre ziehen will, bleibt ein Gefangener der blinden Kausalität, repräsentiert durch die mathematische (Pseudo-) Zwangsläufigkeit der „23“, die aber eben nur scheinbar alles beherrscht, und filmisch umgesetzt durch den *Film Noir*-Stil. So lange er sich seiner Verantwortung entziehen will, so oft „fällt seine Sünde auf ihn zurück“. Erst der zweite Walter Sparrow, der „Neue Mensch“, handelt eigenverantwortlich und erwirbt so die Möglichkeit zur Wahl: gerade durch die Entscheidung für die Unfreiheit des Gefängnisses gewinnt er wahre Freiheit<sup>144</sup>. Wie Walter kurz vor Ende des Films sagt:

„Es gibt kein Schicksal. Es gibt nur Entscheidungen.“

### 1.2.9.2. Filmbeispiel (2): Memento<sup>145</sup>

*"Erinnerung ist Verrat!"*

Inhalt: Der ehemalige Versicherungsdetektiv Leonard Shelby (Guy Pearce) ist auf dem Kriegspfad: er will sich an dem ominösen „John G.“ rächen, der Shelbys Frau vergewaltigt und ermordet hat. Das größte Hindernis auf dem Weg der Vergeltung ist Shelby selbst: bei dem Überfall auf seine Frau wurde er am Kopf verletzt und besitzt seitdem nur noch ein eingeschränktes Kurzzeitgedächtnis: nach wenigen Minuten weiß er nicht mehr, was er

---

Schicksal ist ihm aus der Hand genommen. Er wird getrieben, verstrickt sich in widersprüchlichen Handlung und weiß am Ende nicht, was er eigentlich wollte." ( Werner, S. 15)

<sup>144</sup> Was hier geradezu wie eine wortwörtlich genommene, ironische Umsetzung von Sartres Diktum: „Wir sind frei, aber im Gefängnis“ wirkt.

<sup>145</sup> Originaltitel: *Memento* (USA , Regie: Christopher Nolan,) basierend auf einer Kurzgeschichte von Jonathan Nolan. Für ein detailliertes Szenenprotokoll vgl. *Singer*, S.109 - S.112. Zur Deutung von *Memento* aus der Perspektive der analytischen Philosophie unter besonderer Berücksichtigung der Thesen Derek Parfitts vgl. *ibid.* S.26 - S.28 respektive S. 53 - S.72. Desweiteren vgl. Görtz S.113 - S.125 für eine Interpretation nach Methoden der narrativen Psychologie. Desweiteren: Basil Smith: John Locke, Personal Identity and Memento. In: Mark T. Conard (Hg.): *The Philosophy of Neo-Noir*. Lexington 2006 für eine Auseinandersetzung mit den klassischen Thesen John Lockes.

Beispielhaft für andere Filme mit dem selben Motiv: *The Jacket* (O.: *The Jacket*). D, GB, USA 2005. R.: John Maybury: der Golfkriegsveteran Jack Starks (Adrian Brody) wird durch psychiatrische Experimente in den Wahnsinn getrieben; *The Machinist* (O.: *The Machinist*). USA 2003. R.: Brad Anderson: Trevor Reznik (Christian Bale) hat seit über einem Jahr nicht geschlafen und verliert dadurch den Verstand; *Jacob's Ladder* - In der Gewalt des Jenseits (O.: *Jacob's Ladder*). USA 1990. R.: Adrian Lyne: der Vietnam-Veteran Jacob (Tim Robins) wird von alptraumhaften Visionen geplagt und weiß nicht mehr, ob er noch lebt oder schon tot ist.

gerade tut oder getan hat<sup>146</sup>. So vergißt er etwa mitten in einer Verfolgungsjagd, daß er nicht etwa der Jäger, sondern der Gejagte ist, ein Fehler, der ihn fast das Leben kostet. Um sich wenigstens zu erinnern, wem er schon begegnet ist und welche Gespräche er geführt hat, bedient sich Shelby einer Sofortbildkamera und zahlloser Notizzettel. Die wichtigsten Axiome seiner neuen Existenz, wie etwa seinen Racheschwur, hat er dauerhaft als Tätowierung auf seinem Körper fixiert. Mit Informationen wird Shelby nur von dem Undercover-Polizisten „Teddy“ (Joe Pantoliano) versorgt. Mit Hilfe der Kellnerin Natalie (Carrie-Anne Moss), der er einen wertvollen Dienst erweist, realisiert Shelby schließlich, daß er die ganze Zeit von „Teddy“ manipuliert wurde: der korrupte Polizist hat ihn - schon mehrfach - auf beliebige „John G.“ aus dem Dealermilieu angesetzt, um deren Gelder einzukassieren, nachdem Shelby sie umgebracht hat. Schließlich „re-programmiert“ sich Shelby so, daß er Teddy erschießt, der eigentlich John Edward Gammell heißt.

Diese Inhaltsangabe vermittelt allerdings nur ein sehr vages Bild des Films: *Memento* versetzt die Zuschauer in eine ähnliche Lage wie Leonard Shelby, indem er die Kausalkette der Ereignisse in einzelne Szenen zerfallen läßt, die in chronologisch umgekehrter Reihenfolge gruppiert sind. Der Film *beginnt* mit dem Tod des Undercovercops und *endet* mit Teddys (für Shelby allerdings erst einmal wertloser, da sofort wieder vergessener) Enthüllung, dass er ihn die ganze Zeit nur mit falschen Informationen fremdgesteuert hat. Verklammert werden die Einzelszenen durch eine Rahmenerzählung in Schwarz-Weiß, in der Shelby die Geschichte eines vermeintlichen Versicherungsbetrügers erzählt, der durch einen identischen Defekt wie Shelby unwissentlich den Tod seiner Ehefrau verschuldete. Wie der Zuschauer jedoch später erfährt, ist dies aber offensichtlich nur eine Verdrängungsphantasie Shelbys, dessen Frau den Überfall überlebte und erst später ein indirektes Opfer von Leonards „Problem“ wurde. Selbst die wenigen sicher geglaubten Konstanten in Leonard Shelbys Leben und die eigentlichen Triebfedern seiner Existenz erweisen sich letztendlich als Täuschung.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Memento:*

Falls *Number 23* das psychische Äquivalent eines sauberen Knochenbruchs darstellt, so ist *Memento* eine Trümmerfraktur. Es ist Shelby nicht möglich, in sinnvoller Weise neue

---

<sup>146</sup> Er besitzt allerdings seine Erinnerungen bis zum Zeitpunkt des Überfalls. Zumindest glaubt er das.

Erfahrungen zu sammeln. Seine Polaroidfotos und Notizen sind höchst unvollkommene Hilfsmittel<sup>147</sup> und es scheint überhaupt verwunderlich, wie er seine Ziele verfolgen kann, wo er doch gewissermaßen alle paar Minuten ein neues Leben beginnt. Leonard selbst erklärt dies mit „Selbstdisziplin“, daß er sich selbst auf sein Ordnungssystem „konditioniert“ habe - ob man diese Automatismen allerdings mit dem Begriff „Identität“ etikettieren darf, steht auf einem anderen Blatt.

Mehr als alles andere ist *Memento* ein kartesischer Thriller, wenn es je einen gab<sup>148</sup>. Angesichts seines Zustandes ist es kaum verwunderlich, daß Shelby selbst die elementarsten Voraussetzungen seiner Identität in Frage stellt: „Ich muß an eine Welt außerhalb meiner eigenen Gedanken glauben. Ich muß daran glauben, daß das, was ich tue, auch einen Sinn hat, selbst wenn ich mich nicht erinnern kann. Ich muß daran glauben daß wenn ich die Augen schließe, die Welt noch da ist. Glaube ich, daß die Welt noch da ist?“

Shelbys „Welt“, das ist eigentlich nichts anderes mehr als die monomane Fixierung auf seine Rache. Er besitzt in Gestalt von Teddy sogar seinen eigenen *Genius Malignus*: Teddy kontrolliert Shelbys „Welt“, indem er ihn mit Informationen versorgt, die ganz, teilweise oder überhaupt nicht korrekt sind. „Don't believe his lies“ schreibt Shelby unter das Polaroid-Porträt von Teddy. Aus dieser Einsicht resultiert aber noch lange keine Befreiung aus dem deterministischen Teufelskreis. Um sich ein berühmtes Diktum von Hegel auszuleihen: Shelbys einzig verbleibende Freiheit ist seine Einsicht in die Notwendigkeit. Er weiß, daß er „John G.“ töten wird, wenn er diesen Prozess mit einer bestimmten Information,

---

<sup>147</sup> *Memento* ist ein Film, der Platon gefallen hätte, dokumentiert er doch eindringlich die schlimmen Folgen unkommentierter Schriftlichkeit. Die geschriebenen Notizen ermöglichen es Shelby zwar, weiterhin zu „funktionieren“, aber eben nur in der Art eines Automaten. Die falschen Schlußfolgerungen, die Leonard aus seinen Dokumenten zieht (welche von Teddy ausgewählt und zensiert wurden), ermöglichen gleichzeitig seine ständige Manipulation. In gewissem Sinne könnte man *Memento* als Parabel auf die Menschheitsgeschichte auffassen: Leonards kurze Bewußtseinsspannen steht für ein Menschenleben oder für eine Generation; die Aufzeichnungen, die er anfertigt, sind aufgrund der Kürze der Zeit nur winzige Fragmente einer bloß bruchstückhaft erfaßten Komplexität, und diese werden obendrein von künftigen „Ichs“ oder Generationen aufgrund des fehlenden Kontextwissens falsch interpretiert. Wenn Shelby programmatisch sagt: „Erinnerung ist Verrat!“ könnte er genauso gut sagen: „Schrift ist Verrat“. Zur Schriftkritik vgl. *Platon*, Phaidros 274b–278e [Zitation gem. Stephanus-Paginierung].

<sup>148</sup> Christopher *Falzon* zufolge gibt es zumindest einen weiteren: *Suture* (USA 1993, Regie: David Siegel; Scott McGehee), die Geschichte der eineiigen Zwillingbrüder Vincent (Michael Harris) und Clay (Dennis Haysbert). Diese Zwillingbrüder sind aber kurioserweise nur für die Personen *im* Film ununterscheidbar, eigentlich sehen sie vollkommen unterschiedlich aus (Dennis Haysbert ist Afroamerikaner, Michael Harris nicht!). Obendrein agiert im Film eine plastische Chirurgin namens Renée Descartes (Mel Harris). Falzon: „and indeed, if we see the film as alluding to dualism in its Cartesian form, it begins to make more sense. On the dualist view, radical physical differences do not imply that we are dealing with different people. It would thus be entirely possible for people to think that two individuals were the same person even if they were physically very different. Seemingly, the film suggests what the world would be like if dualism were true.“ (*Falzon*, S. 74 f.). Diese zweifellos interessante Interpretation läßt aber offen, nach welchen Kriterien die Substanzen dann unterscheidbar wären - Vincent etwa ist im Gegensatz zu Clay ein ausgemachter Bösewicht.

einem Programmierschritt, in Gang setzt. Anstatt Teddy sofort zu töten, was ihm ohne weiteres möglich gewesen wäre, muß er mit dem tumben Automatismus einer Maschine erst alle „Arbeitsschritte“ durchlaufen - ein Prozeß, der ihn aber gleichzeitig von allen Schuldgefühlen befreit, da er ja am Schluß glauben muß, den wahren Schuldigen erwischt zu haben

*Memento* ist ein kartesischer Film, aber, wenn man so sagen darf, nur bis zur Hälfte der *Meditationes*. Gott kommt in dieser Welt nach Nietzsche nicht vor, nicht mit einem Wort. Wenn man Shelbys Resümee: „Wir alle brauchen Erinnerungen, um zu wissen, wer wir sind.“ in Kontrast setzt zu seinem Slogan „Erinnerung ist Verrat“, dann ist klar, daß er gar keinen *Genius Malignus* mehr nötig hat, um sich zu täuschen. Wenn man auf nichts mehr vertrauen kann, bleibt nur die Notwendigkeit der - bewußten - Selbsttäuschung, um das Leben zu bewältigen.

## **1.2.10. Motiv X: Spaltung**

### **1.2.10.0. Beschreibung:**

Ein Körper wird von mehreren distinkten Persönlichkeiten bewohnt, die nicht notwendigerweise voneinander wissen. Im Bereich der filmischen Umsetzung dieses Themas kann man zwei Hauptlinien unterscheiden:

a) Diachron: die Persönlichkeiten wechseln einander ab und besitzen jeweils die vollständige Kontrolle über den Körper. Die Präsenz der jeweils anderen Person wird meist als Gedächtnislücke wahrgenommen oder hinterläßt nur fragmentarische Bewußtseinseindrücke. Eine Variante dieses Motivs ist der klassische "Dr. Jekyll und Mr. Hyde"-Plot<sup>149</sup>.

---

<sup>149</sup> Ihr Name ist Legion, denn sie sind viele: gespaltene Persönlichkeiten sind, neben der Amnesie, nicht nur das klassischste, sondern auch das überstrapazierteste Motiv im Rahmen des Identitätsfilms; die Anzahl der Kino- und Fernsehfilme zu diesem Thema ist mittlerweile ins Unüberschaubare gewachsen. Dabei scheint die Existenz von echten multiplen Persönlichkeiten trotz zahlloser „Fallstudien“ alles andere als zweifelsfrei erwiesen. Häufig genug scheinen Psychiater und Therapeuten die Zusatzpersönlichkeiten erst durch Suggestivfragen konstruiert zu haben. Eingang in den Mainstream der Populärkultur hat das Phänomen vermutlich mit Alfred Hitchcocks *Psycho* genommen, möglicherweise beeinflusst durch den in den USA seinerzeit berühmt gewordenen „Tatsachenbericht“ *The three faces of Eve* (Corbett H. Thigpen, Hervey M. Cleckley. New York 1957). Vgl. hierzu *Hofstadter, Dennett* S.460 f.; in der Klassifikation der WHO, dem ICD-10, ist die Erkrankung dennoch als „Multiple Persönlichkeitsstörung“ (unter F44.81) anerkannt, das in den USA geltende Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-4, führt sie als „Dissoziative Identitätsstörung“.

Werwölfe und Dr. Jekyll hatten ihren Weg ins Kino schon weit früher gefunden, doch gibt es zu den "Multiplen

b) Synchron: hier halten sich gleichzeitig verschiedene Personen im „mentalenen Raum“ auf, neben der Persönlichkeitsspaltung leidet der betroffene Mensch an massiven Wahnvorstellungen.

### 1.2.10.1. Filmbeispiel (1): Identität<sup>150</sup>

*"Das ist nicht mein Gesicht!"*

Inhalt: Während eines orkanartigen Gewitters sitzen in einem abgelegenen Motel elf denkbar unterschiedliche Personen fest: ein Teenager-Pärchen, eine Schauspielerin und ihr Fahrer, eine Prostituierte, ein Ehepaar mit seinem kleinen Sohn, ein Justizbeamter mit einem Sträfling und der Motelbesitzer. Diese Charaktere werden nach und nach von einem unheimlichen Mörder in brutaler Weise dezimiert. Die Überlebenden organisieren sich unter der Führung des Chauffeurs Ed Dakota (John Cusack), der sich als ehemaliger Polizist herausstellt. Überhaupt sind nur wenige Personen das, was sie zu sein scheinen: der vorgebliche Justizbeamte etwa ist selbst ein entflohener Sträfling, und der echte Motelbesitzer liegt tot im Gefrierschrank.

Als scheinbar unabhängige Rahmenerzählung sind zwischen die Ereignisse im Motel Szenen aus einer nächtlichen Gerichtsanhörung eingefügt: ein Psychiater (Alfred Molina) soll, aufgrund neuer Beweismittel, die Unzurechnungsfähigkeit des verurteilten Mörders Malcolm Rivers (Pruitt Taylor Vince) beweisen, dessen Hinrichtung für den folgenden Tag terminiert ist.

Im Motel werden die Geschehnisse zunehmend bizarrer: alle Leichen sind verschwunden; die Überlebenden stellen fest, daß sie nicht nur am gleichen Tag Geburtstag haben, sondern auch alle einen amerikanischen Bundesstaat in Vor- oder Nachnamen tragen. Obendrein scheint es völlig unmöglich, das Motel auf irgend eine Art und Weise zu verlassen. Erst als die Zahl der Überlebenden auf vier geschrumpft ist, wird der Zusammenhang mit der Handlung im Gericht deutlich: die Personen im "Motel" sind nur die verschiedenen dissoziativen Persönlichkeiten des verurteilten Mörders, alle Ereignisse dort spielen sich nur

---

Persönlichkeiten" im Film einen entscheidenden Unterschied: während erstere sich ihrer "Problempersönlichkeit" durchaus bewußt sind und sie zu unterdrücken suchen, liegt der Reiz bei zweiteren in der Tatsache, daß Protagonisten (und Zuschauer) vorerst nichts von dem unerwünschten Mitbewohner wissen.  
<sup>150</sup> Originaltitel: *Identity* (USA 2003; Regie: James Mangold)

in dessen Kopf ab. Die "Mordserie" repräsentiert die therapeutischen Eingriffe des Psychiaters, der die zusätzlichen Persönlichkeiten zu reduzieren sucht, indem er sie miteinander konfrontiert<sup>151</sup>: insbesondere zielt er auf die mörderische Persönlichkeit ab, welche der Arzt in dem falschen Justizbeamten Rhodes (Ray Liotta) diagnostiziert zu haben glaubt.

Der Psychiater versucht die kooperative Persönlichkeit Edward zu motivieren, Rhodes auszuschalten; dies gelingt, allerdings zum Preis von Eds eigener Existenz.

Da der Richter nun überzeugt ist, Zeuge der "psychischen Hinrichtung" des verantwortlichen Missetäters gewesen zu sein, spricht er die Empfehlung aus, den Todeskandidaten stattdessen in eine Nervenheilanstalt zu verlegen<sup>152</sup>.

Allerdings war die mörderische Persönlichkeit durchaus nicht Rhodes, sondern der kleine Junge - ein im Wortsinn fataler Irrtum, der nicht nur die letzte "gute" Persönlichkeit, die Prostituierte Paris (Amanda Peet), sondern während der Transferfahrt auch noch den Psychiater das Leben kostet.

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Identity*

Alle Figuren in *Identität* glaubt man schon irgendwo gesehen zu haben: "...the characters themselves have the damp, bedraggled air of cliché. There is a spoiled has-been actress ... whose limo driver ... has apparently driven in from a french movie, with his dark overcoat and his dog-eared copy of "Being and Nothingness"<sup>153</sup> . Auch die anderen Charaktere, wie etwa der Cop, der zusammen mit seinem

---

<sup>151</sup> Auch bei *Identity* scheint man nicht ohne einen Verweis auf Philip K. Dick auszukommen: In *A Maze of Death* (Dt.: Irrgarten des Todes) finden sich vierzehn Personen in einer ähnlich isolierten Lage wieder; allein, anstelle des abgeschnittenen Motels tritt hier eine ferne Weltraumkolonie. Nacheinander werden die Protagonisten gewaltsam dezimiert; wenn auch die Schlußpointe abweicht, so sind doch Solipsismus und das Erwachen aus einer künstlichen Realität zentrale Motive in *A Maze of Death*; auch die Erzählweise von *Identity* mit ihren verschiedenen Blickwinkeln korrespondiert mit jener des Romans. Noch bedeutsamer in diesem Kontext: "*Irrgarten des Todes* stellt einen Amoklauf Dicks quer durch sein Figurensystem dar - das Buch ist sein rigoroser Versuch, die Besetzung zu töten, von der er über zwanzig Jahre lang, über dreißig Bücher hinweg besessen war. [...] Die vierzehn Protagonisten sind in einem Raumschiff gefangen (Dicks Gehirn) und lassen sich auf die Halluzinationen (die Romane) ein". *Robinson*, S. 219 f., Anmerkungen in runden Klammern von Kim Stanley Robinson.

<sup>152</sup> Falls der Richter tatsächlich dieser Logik gefolgt ist, hätte er konsequenterweise gleich den Psychiater auf den elektrischen Stuhl schicken müssen: immerhin war dieser durch seine therapeutischen Manipulationen für den Tod von zehn vollwertigen menschlichen Persönlichkeiten verantwortlich, jede mit eigenen Motivationen und Erinnerungen. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit funktioniert das Phänomen der "Multiplen Persönlichkeiten" (falls es denn existiert) und ihrer Therapie nicht so, wie in *Identity* dargestellt - falls aber doch, so müßten sich die behandelnden Psychiater ernsthafte Gedanken über die ethischen Implikationen ihrer Tätigkeit machen...

<sup>153</sup> Filmrezension der *New York Times* vom 25.04.03. Der Verweis auf Sartre - die einzige explizit



Gefangenen in eine Extremsituation gerät, sind Kinogängern wohlbekannt<sup>154</sup>. Glaubt man Drehbuchautor Michael Cooney - "ein Mann, mit welchem man lieber nicht in einem einsamen Motel eingesperrt sein möchte" (FAZ) - sind diese Clichéfiguren, die er als "Archetypen" bezeichnet, mit Bedacht gewählt: der geistesgestörte Malcolm Rivers hat seine verschiedenen Persönlichkeiten nach Figuren aus Filmen geformt, welche er in seiner Kindheit gesehen hatte<sup>155</sup> - eine radikale Form der Identitätsstiftung durch das Kino<sup>156</sup>.

Lose angelehnt an das Konzept Jean Baudrillards<sup>157</sup> könnte man also von diesen Filmfiguren als *Simulacra* sprechen - als Kopien, welche jedoch eine eigenständige Identität, eine eigene Realexistenz erlangen im Kopf-Vorführraum von Malcolm Rivers. *Identity* bietet somit auch eine gute Gelegenheit, über das Kino als parallelen Erfahrungsraum nachzudenken. Sehr treffend weisen - neben anderen - Christopher Falzon<sup>158</sup> und Josef Früchtl<sup>159</sup> auf die erstaunlichen Übereinstimmungen zwischen der *Platonischen Höhle* und der Situation im Kinosaal hin - freilich mit dem entscheidenden Unterschied, daß der Zuschauer sich gern und bewußt täuschen läßt. Für Malcolm Rivers freilich sind die beiden "Höhlen" zu einer einzigen geworden<sup>160</sup> - die Bilderwelt des Kinos gibt den diffusen "Ideen", welche er von seinen

---

philosophische Bezugnahme in diesem Film - erweist sich allerdings als Blindspur, ein Zusammenhang müßte hier sehr gewollt konstruiert werden. *Identity* ist es nicht um die ontologische Begründung von Freiheit zu tun, und ganz entschieden sind hier nicht "die Anderen" die Hölle: das genaue Gegenteil ist der Fall - für den Konflikt sorgt hier das Durcheinander in *einem einzigen* Kopf. Die Wahl von Ed Dakotas Lesestoff ist eher ein regietechnischer Kniff, um den Charakter des Chauffeurs besser zu illustrieren, und ihn, wie die NY Times so richtig bemerkt, als Leihgabe aus der französischen *Schwarzen Serie* auszuweisen (wenn schon Sartre, dann wäre *Huis Clos* die adäquate Wahl gewesen: Protagonisten, die - ganz ähnlich wie im Film - in einem unwirklichen Hotelzimmer festsitzen und sich ihre Existenz - wortwörtlich - zur Hölle machen)

<sup>154</sup> z.B. aus John Carpenters *Assault - Anschlag bei Nacht* (O.: *Assault on Precinct 13*. USA 1976)

<sup>155</sup> Quelle: Audiokommentar von Drehbuchautor Michael Cooney auf der Tonspur der DVD- Version von *Identität*, Columbia Tristar Home Entertainment 2003.

<sup>156</sup> Schon in Raymond Chandlers Roman *The Big Sleep* beklagt sich Privatdetektiv Phillip Marlowe: "Die Filme haben sie alle gleich gemacht", und meint damit die Gangster, welche sich in Kleidung, Wortwahl und Manierismen ihren filmischen Pendants angeglichen haben. Die gemutmaßte Überidentifikation mit Filmfiguren beschert dem Kino immer wieder Negativschlagzeilen, letztmalig in größerer Zahl bei dem Amoklauf von Littleton: die verantwortlichen Schüler, die sich als *Trench Coat Mafia* bezeichneten, ahmten - vorgeblich - den Kleidungsstil der Heldenfigur "Neo" aus den *Matrix* - Filmen nach. Vgl. hierzu auch: "Philosophie für Anfänger: Das metaphysische Gruseln." Auf: [www.cineman.de](http://www.cineman.de), Suchbegriff: The Matrix (1999). Stand: 30.08.2008. Sowie: Joachim Gaertner: *Ich bin voller Hass - und das liebe ich*. Aus den Original-Dokumenten des Massakers an der Columbine Highschool. Frankfurt a.M. 2009.

<sup>157</sup> Dargelegt u.a. in: Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978; *ders.*: *Simulacra and Simulation*. Michigan 1995.

<sup>158</sup> vgl. Falzon S.19 - S.54, mit einem weiterführenden Verweis zu diesem Thema dort auf Ian Jarvie: *Philosophy of the Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics*. New York 1987.

<sup>159</sup> vgl. Früchtl S.220.

<sup>160</sup> Diese Überschneidung zeigt *Identity* mit einem schönen visuellen Effekt: als die Handlung wieder einmal vom Motel in das Gerichtsgebäude wechselt, sieht der Zuschauer plötzlich John Cusacks Rollenperson Ed Dakota in der Zwangsjacke am Tisch sitzen: es ist der - in Wahrheit vollkommen anders aussehende - Rivers, der sich gerade in diesem Moment für Dakota hält. Der Psychiater hält ihm einen Handspiegel vor, in dem der

Persönlichkeiten hat, ein konkretes visuelles Gesicht - dafür ist allerdings die Täuschung für ihn perfekt.

Dieser "zweite Erfahrungsraum" existiert allerdings auch in einem ganz unpathologischen Sinn für alle, oder zumindest die Mehrzahl der Zuschauer. Als empirischer Beleg dient m.E. hierfür die Tatsache, daß die Pointen von Filmen wie *Identity* funktionieren. Unspannend wäre der Gedanke vom Zweiten Erfahrungsraum, wenn es sich beim Film, was nahe läge, nur um ein bloßes Imitat oder eine Mimesis der menschlichen Erfahrung handelte. Doch stellt das Kino darüberhinaus ein Experimentierfeld, oder wenn man so will: einen Simulator für synthetische Erlebnisse dar, welche ansonsten nur diffus wahrnehmbare Ideen und Prozesse greifbar machen. Der Zuschauer *glaubt*, daß die Ereignisse im Kopf von Rivers so ablaufen könnten - dieser Film würde nicht funktionieren, wenn man die Handlung nicht für eine valide *Repräsentation* einer Multiplen Persönlichkeit unter Therapie halten würde. Dabei hat dies im Fall von *Identity* auch wenig mit "Suspension of Disbelief" zu tun, da dieser Film den Zuschauer zumindest vorderhand nicht zwingt, phantastische Prämissen jenseits der eigenen Erfahrungswelt zu akzeptieren.

### 1.2.10.2. Filmbeispiel (2): *Angel Heart*<sup>161</sup>

Inhalt: New York in den 1950er Jahren: der heruntergekommene Privatdetektiv Harry Angel (Mickey Rourke) ist höchst erstaunt, als er einen Auftrag von einem Mann erhält, der so gar nicht in die Reihe seiner üblichen Klienten paßt: Louis Cypher (Robert DeNiro), ein distinguerter Gentleman aus der Alten Welt, zahlt ein großzügiges Honorar für die Auffindung des Schnulzensängers Johnny Favorite, der kurz nach dem Krieg spurlos verschwand. Offensichtlich will Cypher nicht näher spezifizierte Schulden bei dem Sänger eintreiben, den er früher "gefördert" hatte.

Angel macht sich ans Werk, stößt aber schon bald auf ernste Schwierigkeiten: ein Sanatoriumsarzt, bei dem Favorite in Behandlung war, wird ermordet, noch während sich der Detektiv in dessen Haus aufhält. Weitere Recherchen ergeben, daß der Sänger offenbar ein starkes Faible für das Okkulte hatte, eine Spur, die Angel nach New Orleans führt, ins Zentrum des Voodoo-Kults. Hier lernt er auch Epiphany (Lisa Bonnett) kennen, eine junge

---

Zuschauer das wahre Gesicht von Rivers abgebildet sieht.

<sup>161</sup> Originaltitel: *Angel Heart*. USA 1987. Regie: Alan Parker, basierend auf der Novelle *Falling Angel* von William Hjortsberg.

Frau, die sich als Favorites Tochter herausstellt. Auch der unheimliche Mörder bleibt ihm dicht auf den Fersen: Angels Informanten - ein schwarzer Bandleader, ein Südstaatenaristokrat und dessen wahrsagende Tochter - sterben einer nach dem anderen. In der Wohnung der Hellscherin macht Angel einen schicksalhaften Fund: "Dog Tags", Armee-Erkennungsmarken, mit dem Namen *Harold Angel*. Johnny Favorite *ist* Harold Angel - zumindest ein Teil von ihm. Der Sänger, der in faustischer Manier einen Teufelspakt für Berühmtheit und Erfolg geschlossen hatte, raubte durch eine magische Zeremonie die Seele - auch im Sinne von Persönlichkeit - eines jungen Soldaten namens Angel, der später Privatdetektiv werden sollte. Gewissermaßen getarnt in der Person Angels versuchte Favorite, den Nachstellungen Louis Cyphers - Lucifers - zu entgehen.

Trotz allem existierte Favorite immer noch weiter, denn er ermordete - ohne Wissen der Angel-Persönlichkeit - alle Mitwisser, um seine Spuren endgültig zu verwischen.

"I know who I am!" schreit Angel, aber diese Entdeckung ist kaum Anlaß zur Freude. Er kehrt zu seinem Hotel zurück und findet dort schon die Polizei und Favorites letztes Opfer, seine eigene Tochter Epiphany.

"You will burn for this, Angel." verspricht der Kommissar im letzten Dialog des Films, und der Detektiv nickt. "Yes, in hell".

### *Selbstverständnis und Visualisierung von Identität in Angel Heart*

Kurioserweise überschneiden sich bei *Angel Heart* zwei Identitätskonzepte, welche in diesem Fall kaum kompatibel scheinen: das faustische Motiv des Teufelspaktes, aufbauend auf christlichen Glaubensvorstellungen, impliziert eine Substanzseele als Träger der Identität. Doch warum sollte eine zweite Seele im selben Körper Lucifer täuschen<sup>162</sup>? In der Praxis geht der Film allerdings davon aus, daß Identität ganz im Lock'schen Sinne ein Produkt der Erinnerung ist. Solange der Privatdetektiv nur die Erinnerungen von Harry Angel besitzt, ist er vor dem Zugriff des Teufels sicher. Erst als die von Louis Cypher angestoßene Anamnese abgeschlossen ist, erst als er sich "erinnert", auch Johnny Favorite zu sein, ist er der Hölle verfallen. Ganz in der Tradition mittelalterlicher Gerichtsbarkeit ereilt ihn die Strafe - bzw. Abrechnung - erst mit dem Eingeständnis seiner Schuld.

---

<sup>162</sup> Für das Verständnis wesentlich: der Körper des Menschen, den der Zuschauer als "Harry Angel" kennenlernt, ist eigentlich der Körper Johnny Favorites, der sich die psychische Identität Angels "einverleibt" hat.

Der Blick in die Literaturvorlage ist kaum erhellender: "Johnny kam auf die Idee, daß er seine psychische Identität mit einer anderen Person tauschen könnte, das heißt, er wollte in die Seele eines anderen schlüpfen."<sup>163</sup>. Den *locus classicus* für diesen Fall findet man bei Leibniz: "Nehmen wir einmal an, irgendein Privatmann sollte plötzlich König von China werden, aber unter der Bedingung zu vergessen, was er gewesen ist, so als würde er von neuem geboren; bedeutete das nicht beinahe praktisch oder in Bezug auf die Auswirkungen, deren man sich bewußt werden kann, soviel als ob er vernichtet und als ob in demselben Augenblick ein König von China statt seiner erschaffen werden sollte? Dies zu wünschen hat der Privatmann gar keinen Grund."

Da ein Weiterleben als Harold Angel die Vernichtung von Johnny Favorite bedeutet, welchen Vorteil könnte sich dieser davon versprechen<sup>164</sup>? Ganz konsistent ist *Angel Heart* hier nicht, da ein Teil von Johnny Favorite offensichtlich immer noch in seinem Körper herumspukt und die Morde begeht, auch wenn er auf Angels Alltagsexistenz sonst keinen Einfluß ausübt - würde er den Privatdetektiv vollständig kontrollieren so hätte er den Auftrag vielleicht einfach abgelehnt (der Zuschauer lernt Favorite den ganzen Film über nur aus zweiter Hand kennen, sei es durch die Mordopfer, die er zurückläßt oder sei es durch die Puzzleteile, welche der Privatdetektiv über sein Leben zusammenfügt) .

Abgesehen von der übernatürlichen Pointe funktioniert *Angel Heart* wie ein archetypischer *Film Noir*: unwissentlich, aber mit unerbittlicher Konsequenz, tragen sowohl Angels Recherchen als auch Favorites Morde dazu bei, sich selbst in eine ausweglose Lage zu manövrieren. Wie in Sophokles' klassischem Drama *Oidipus tyrannos* sucht ein Mann einen Schuldigen, um am Schluß zu erkennen, daß er selbst der Missetäter ist; und ähnlich wie in der orientalischen Legende von der *Verabredung in Samarra* führen alle Versuche, dem Schicksal zu entgehen, stattdessen noch schneller in den Untergang, nur ist es hier der Teufel und nicht der Tod, welcher die Rechnung aufmacht.

Auch die Lichtführung und Filmmusik, das ganze Ambiente und das Personal<sup>165</sup> entsprechen bis ins Detail den Gepflogenheiten der *Schwarzen Serie*, und so muß es beinahe als bewußte Absicht von Regisseur Alan Parker erscheinen, wenn er auf eines der zentralen *Noir* -Stilmittel verzichtet: in *Angel Heart* gibt es keine Erzählerstimme, kein *Voice Over* - vielleicht ein unterschwelliger Hinweis, daß Harry Angel nicht nur "mit einer Stimme"

---

<sup>163</sup> Hjortsberg, S. 219

<sup>164</sup> Er könnte - hypothetisch - die Nichtexistenz bevorzugen gegenüber der Ewigen Verdammnis - wie auch immer sie aussehen mag.

<sup>165</sup> Abgesehen vom Teufel vielleicht.

spricht<sup>166</sup>. Sein Innenleben muß opak, undurchsichtig bleiben.

Das sowohl Roman als auch Film die Handlung in den frühen 1950er Jahren ansiedeln, ist natürlich in erster Linie eine Verbeugung vor der hohen Zeit der *Hardboiled Detective Novel* und ihrer Helden. Die Zeitstellung ist m.E. aber auch für die Identitätsbezüge von *Angel Heart* von einiger Bedeutung: gerade in der Zeit kurz nach Ende des Zweiten Weltkriegs wünschten sich viele Personen buchstäblich, "ein Anderer" zu sein, um einer persönlichen Schuld oder einem Schuldgefühl zu entgehen - man muß hier noch nicht einmal auf das extreme Beispiel der geflohenen Nazigrößen und ihrer Scheinidentitäten zurückgreifen<sup>167</sup>. *Angel Heart* handelt freilich nicht von Kriegsverbrechen, stellt aber trotzdem sichtbare Bezüge zum Weltkrieg her: sowohl Angel als auch Favorite dienten als Soldaten, und Favorites "Untertauchen" fällt genau mit der Siegesfeier der Alliierten in den USA (auch Gegenstand einer Filmszene) zusammen.

### 1.2.10.3. Filmbeispiel (3): Die Hand<sup>168</sup>

Inhalt: der Comiczeichner Jon Lansdale (Sir Michael Caine) stürzt in eine tiefe Existenzkrise, als er bei einem Autounfall seine rechte Hand verliert; auch die ständigen Auseinandersetzungen mit seiner Frau Anne (Andrea Marcovicci) tragen nicht unbedingt zur inneren Ausgeglichenheit des impulsiven Künstlers bei. Nicht lange nach dem Unfall beginnt Lansdale, Alpträume von der amputierten Hand zu haben, die sich in seiner Phantasie selbstständig gemacht hat. Schließlich sieht Lansdale die Hand auch schon im Wachzustand durch sein Atelier krabbeln. Ein weiterer Tiefschlag ist das Zerwürfnis mit seinen Verlegern, nachdem er die Arbeiten eines vielversprechenden Nachwuchszeichners vernichtet hat - eine

---

<sup>166</sup> Nichtsdestoweniger wählt William Hjortsberg für seine 1978 entstandene Literaturvorlage wie Hammett und Chandler die Perspektive des Ich-Erzählers.

<sup>167</sup> Wobei in diesem Fall natürlich die Vorstellung vom "Pakt mit dem Teufel" ein allzu anschauliches Gesicht erhalten hat.

<sup>168</sup> Originaltitel: *The Hand* (USA 1981. Regie: Oliver Stone). Weiter können beispielsweise zu diesem Motivkreis gezählt werden: Ich beide & Sie (O.: *Me, Myself & Irene*). USA 2000. R.: Bobby Farrelly, Peter Farrelly: in dieser Komödie muss ein Polizist mit „gespaltener Persönlichkeit“ (Jim Carrey) eine junge Frau beschützen; Mein Bruder Cain (O.: *Raising Cain*). USA 1992. R.: Brian De Palma: der Kinderpsychologe Dr. Carter Nix (John Lithgow) hat durch ein Kindheitstrauma eine dissoziative Persönlichkeitsstörung mit mörderischen Anteilen entwickelt; Das Tier (O.: *The Howling*). USA 1981. R.: Joe Dante : Karen White (Dee Wallace) muß feststellen, dass alle Patienten eines abgelegenen Sanatoriums sich in Werwölfe verwandeln ; Psycho (O.: *Psycho*). USA 1960. R.: Alfred Hitchcock: in dem wohl bekanntesten Exponenten dieses Motivkreises hat Motelbesitzer Norman Bates (Anthony Perkins) auch die Persönlichkeit seiner Mutter verinnerlicht.

Tat, die Lansdale sich nicht erklären kann - in der fraglichen Nacht hatte er einen "Blackout".

Entspannung verspricht eine neue Tätigkeit als Collegedozent an der Westküste und die Beziehung zu einer seiner Studentinnen (Annie McEnroe). Dies ist allerdings nur das Vorspiel für eine Kulmination alptraumhafter Ereignisse. Lansdales neue Flamme betrügt ihn mit einem anderen Dozenten - und wird von der abgerissenen Hand erwürgt<sup>169</sup>. Wenig später fällt auch sein Konkurrent dem amoklaufenden Gliedmaß zum Opfer. Während Lansdale noch versucht, seine Fassung wiederzuerlangen, steht seine Frau vor der Tür; sie eröffnet dem Zeichner, daß sie ihn zugunsten ihres Yogalehrers verlassen wird. In der Nacht schlägt die Hand wieder zu, und nur das Auftauchen der kleinen Tochter rettet Anne das Leben. Lansdale verfolgt das Körperteil und wird beinahe selbst erwürgt. Die herbeigerufenen Sheriffs finden die beiden Mordopfer im Kofferraum von Lansdales Wagen.

Wie nicht anders zu erwarten, bringt ihn seine wirre Geschichte in eine geschlossene Anstalt.

Eine Psychiaterin erklärt Lansdale, daß er die Morde selbst begangen und seine Schuld nur auf die Hand projiziert hat - eine fatale Fehldiagnose (?), da die Hand sich schließlich auch um ihre Kehle schließt.

### *Selbstverständnis und Visualisierung von Identität in Die Hand*

Oliver Stones Horrorthriller läßt dem Zuschauer die Wahl, ob er den Film als klassischen Horrorfilm rezipieren will, bei dem das eigenmächtige Treiben der Hand nicht weiter rationalisiert wird, oder als psychologischen Thriller, wenn man der Deutung der Psychiaterin folgen will. Beide Interpretationen werden von Bildmaterial gestützt: einerseits durch farbverfremdete Subjektive Kamerafahrten aus der Perspektive der Hand<sup>170</sup> (die natürlich Teil von Lansdales Wahnvorstellung sein könnten); andererseits durch Erinnerungsflashbacks, in denen der Zuschauer den Zeichner selbst beim Morden sieht (was wiederum nur eine Einbildung Lansdales sein könnte, um sich selbst die unerklärlichen Ereignisse zu deuten).

*Die Hand* steht hier beispielhaft für ein ganzes Subgenre der Persönlichkeitsspaltungsfilme, in denen der menschliche Körper selbst der Fission

---

<sup>169</sup> Das zumindest ist es, was der Zuschauer sieht.

<sup>170</sup> Besonders eine dieser Sequenzen, in der man aus "Hand-Kamera"-Perspektive durch dichtes grünes Blattwerk blickt, untermalt von einem Chor von Insektengeräuschen, erinnert auf groteske Weise an die Vietnam-Filme *Platoon* (O.: *Platoon*) USA 1986 und *Geboren am 4. Juli* (O.: *Born on the Fourth of July*). USA 1989, mit denen Regisseur Oliver Stone später Oscar - Berühmtheit erlangte und sein eigenes Kriegstrauma aufarbeitete.

unterworfen ist und einzelne Körperteile ein beseeltes, aber unseliges Eigenleben führen<sup>171</sup>. Georg Seeßlen und Fernand Jung sehen als entscheidenden Subtext in den - erstaunlich zahlreichen - "Body Parts"-Streifen die Angst vor der Hinfälligkeit des sterblichen Fleisches:

"Der Körper will vollständig sein und gut funktionieren. Aber das Leben ist nichts anderes, als beides endlos und wiederholt in Frage zu stellen. So wie dem Körper der Geist entgleiten kann (und umgekehrt), so fragt der unvollständige Körper nach seinem Schicksal."<sup>172</sup>

Alterung, Krankheit und die ständige latente Gefahr von Verletzung oder gar physischem Tod ängstigen den Menschen, da sie durch keinerlei bewußte Willensanstrengung zu kontrollieren sind<sup>173</sup>. Neben dieser Ebene der Körperangst treten zumindest bei den anspruchsvolleren Streifen weitergehende psychologische oder metaphorische Deutungsmöglichkeiten hinzu: wenn etwa in *Die Hand* das Motiv der multiplen Persönlichkeit abgewandelt wird und der paranoid schizophrene Zeichner seine geballten Aggressionen mittels seiner abgetrennten Hand auslebt (die trotz der Alptrauumschleife am Schluß wohl trotzdem nur in seiner wahnhaften Einbildung existiert), oder wenn der "Aufstand der Körperteile" in Clive Barkers *The Body Politics* zum Sinnbild für das Aufbegehren des Einzelnen gegen das System, gegen den Staatskörper wird - man denkt hier unweigerlich an den *Leviathan* und seine berühmte bildliche Darstellung, bei der der Souverän die Untertanen wortwörtlich "einverleibt" hat.

Abgesehen davon stellt für den Philosophen die gleichsam monadische Eigenexistenz einzelner Körperteile keinen besonderen Schock dar, wird doch das Thema beseelter Einzelglieder schon bei Plotin aufgeworfen, von frühchristlichen Denkern thematisiert und findet sich auch bei Locke wieder<sup>174</sup>. Nun hätte dieser exotische Topos ungestört seinen

---

<sup>171</sup> Als weitere Beispiele: *Idle Hands* (USA 1999. Regie: Rodman Flenders), der einen ähnlichen Plot wie Stone mit Elementen der Teenykomödie verquickt; *Body Parts* (USA 1991. Regie: Eric Red), in dem die transplantierte Hand eines Serienmörders Unheil stiftet. *Body Puzzle* (I 1991. Regie: Lamberto Bava), wo die einem Toten entnommenen Spenderorgane wieder zueinander streben; Die Komödie *How to get ahead in advertising* (USA 1989. Regie: Bruce Robinson), in welcher einem Werbefachmann ein eigenständiger "Zweitkopf" mit garstiger Persönlichkeit wächst. Im Episodenfilm *Asylum* (GB 1978. Regie: Roy Ward Baker) rächen sich Leichenteile an dem Mörder, und, ebenfalls in einem weiteren Episodenfilm [*Stephen King's Quicksilver Highway* (USA 1997. Regie: Mick Garris)], findet man den vielleicht besten Beitrag zum Subgenre: *The Body Politics*, nach einer Vorlage von Clive Barker (dt. „Das Leibregime“. In: Clive Barker: Das vierte Buch des Blutes. München 1996). Hier proben die Gliedmaßen eines unglückseligen Mannes den Aufstand gegen das "Leibregime", wobei die ironischen politischen Anspielungen und Hobbes'schen Bezüge der Literaturvorlage dennoch zum größten Teil auf der Strecke bleiben.

<sup>172</sup> Seeßlen, Jung S. 711

<sup>173</sup> Die Angstlust an amoklaufenden Körper(teile)n, die sich der Kontrolle des Bewußtseins entziehen, scheint wiederum ein reines Produkt westlicher dualistischer Kulturtradition zu sein, die Körper und Geist im kartesischen Sinn als distinkte Wesenheiten ansieht, deren Zusammenspiel mysteriös ist und die (wie schon nach Platon) nicht notwendigerweise dasselbe wollen.

<sup>174</sup> Vgl zur Übersicht John Barresi, Raymond Martin: Personal Identity and what matters in Survival. An Historical Overview. In: Barresi, Martin (Hg.) S.1 - S.74, hier bes. S.12, S.14 - S.15, S.29. Nicht zu vergessen

Schlummer in der Mottenkiste der Philosophiegeschichte fortführen können, wenn ihn nicht die aktuelle Neurowissenschaft in abgewandelter Form wiedererweckt hätte: so sind es zwar nicht unbedingt Hände oder Füße, die sich unabhängig machen, aber will man Fachvertretern wie Wolf Singer folgen, so agiert doch das Gehirn gewissermaßen unabhängig von "unserem" reflexiven Bewußtsein und expliziten Willensakten - was den Körper quasi zum vorauseilenden Prometheus und das Bewußtsein zum ewig hinterdreinhinkenden Epimetheus macht, der "seine eigenen" Handlungen häufig nur mit Ärger oder Erstaunen zur Kenntnis nehmen kann.

## **1.2.11. Motiv XI: Überidentifikation**

### **1.2.11.0. Beschreibung**

Eine Person identifiziert sich in einem solchen Ausmaß mit einer anderen Person, daß sie sich schließlich (zumindest psychisch) in das Identifikationsobjekt verwandelt.

#### **1.2.11.1. Filmbeispiel: Der Mieter<sup>175</sup>**

Trelkovsky (Roman Polanski), ein kleiner Angestellter "mit dem Charakter eines feuchten Händedrucks"<sup>176</sup>, befindet sich im Paris der 70er Jahre - gezwungenermaßen - auf Wohnungssuche. Als "Glücksfall" erweist sich für ihn der Selbstmordversuch einer gewissen Simone Choule: Wohnungseigentümer Zy erklärt sich bereit, Trelkovsky in deren Todesfall ihr kleines Zweizimmerappartement in einem großen Mietshaus zu überlassen. Bei einem Besuch im Krankenhaus kommt der Mieter in spe gerade noch rechtzeitig um zu erleben, wie Choule mit einem markerschütternden Schrei ihr Leben aushaucht.

---

in diesem Kontext auch das *Plädoyer für das männliche Glied*, Montaignes klassisches Essay über die Ungebärdigkeit und den vermeintlichen oder tatsächlichen Eigenwillen der Körperpartien.

<sup>175</sup> Originaltitel: *Le Locataire* (USA, F 1976. Regie: Roman Polanski), nach dem Roman *Le Locataire chimérique* von Roland Topor. Weitere Filmbeispiele für dieses Motiv: *The Fan* (O.: *The Fan*). USA 1998. R.: Tony Scott: der Handelsvertreter Gil Renard (Robert De Niro) ist von dem Baseballstar Bobby Rayburn (Wesley Snipes) regelrecht besessen; *I am You - Mörderische Sehnsucht* (O.: *How to change in 9 weeks*). AUS 2009. R.: Simone North: die unscheinbare Caroline (Ruth Bradley) entwickelt eine Obsession bezüglich ihrer schönen und beliebten Schwester Rachel (Kate Bell).

<sup>176</sup> Jay Cocks im *Time Magazine*, zitiert nach: Topor, Rückumschlagtext.



Trelkovskys neues Mietverhältnis steht allerdings von Anfang an unter keinem guten Stern: schon mit seiner Einweihungsparty bringt er seine lärmempfindlichen Nachbarn gegen sich auf, welche daraufhin eine Sammelbeschwerde gegen ihn einreichen. Auch sonst kann er in seiner neuen Umgebung nicht recht Fuß fassen, die Hausbewohner scheinen ihn wie einen Außenseiter zu behandeln. Obendrein entfremdet er sich durch sein anbiederndes Verhalten den neuen Nachbarn gegenüber von seinen alten Freunden. Auch wird seine Wohnung durchwühlt, außer Erinnerungsstücken fehlt aber nichts Wertvolles.

In dieser unbequemen Situation macht Trelkovsky nach und nach verstörende Entdeckungen: er findet einen Zahn seiner Vormieterin in einem Loch in der Wand; durch das Toilettenfenster, welches seiner Wohnung gegenüberliegt, beobachtet er ein eigenartig zombiehaftes Verhalten seiner Mitbewohner; und schließlich scheint er mehr und mehr die Gewohnheiten Simone Choules anzunehmen, worin er von seiner Umgebung scheinbar (?) auch noch bestärkt wird: er liest ihre Bücher, der Kellner im Café *vis á vis* serviert ihm Choules Frühstücksauswahl und ihre Zigarettenmarke. Immer mehr verfällt Trelkovsky der Vorstellung, seine Nachbarn wollten ihn in Simone Choule verwandeln, um ihn damit in den Selbstmord treiben!

Diese *idée fixe* nimmt immer groteskere Formen an: er legt Choules Schminke auf und trägt Frauenkleider und Perücke; er entdeckt, daß ihm plötzlich ein Zahn fehlt und der gefundene Zahn perfekt in die Lücke paßt. Durch das Toilettenfenster beobachtet er, wie die Selbstmörderin ihr entstelltes Gesicht aus den Bandagen wickelt.

Am Ende seiner Nervenkraft stürzt sich Trelkovsky - in Frauenkleidern - aus demselben Fenster wie die Vormieterin; den Schluß des Filmes bildet eine bizarre Zeitschleife: die Szene mit dem Todesschrei im Krankenhaus wiederholt sich, aber diesmal scheint es Trelkovsky zu sein, der sich offenbar endgültig in Simone Choule verwandelt hat<sup>177</sup>.

### *Selbstverständnis und Visualisierung von Identität in Der Mieter*

Polanskis *Le Locataire* bildet den zweiten Teil seiner sogenannten "Mieter-Trilogie". Ebenso

---

<sup>177</sup> Im Roman scheint der schreckliche Schrei Resultat der Erkenntnis Trelkovskys zu sein, daß er in dem sterbenden Körper von Choule gefangen ist und ihm möglicherweise eine endlose Reihe von alptraumhaften *Déjà Vus* bevorsteht (vgl. *Topor*, S. 151 - 153). Der Film läßt auch noch eine andere Interpretation zu: eine Person namens "Trelkovsky" hat möglicherweise nie existiert und ist nur Resultat eines ausgedehnten "Todestraums", ähnlich wie bei Ambrose Bierces *An Occurrence at Owl Creek Bridge*.

wie *Ekel* und *Rosemary's Baby* ist *Der Mieter* einerseits eine Studie paranoider Schizophrenie, andererseits eine beißende Kritik (urbanen) Konformisierungswahns.

Trelkovskys Problem, wenn man so will, ist seine *eagerness to please*: allzu bereitwillig paßt er sich den anmaßenden Wünschen des Hausherrn und seiner Nachbarn an. Nach der lärmenden Einzugsparty entfremdet er sich lieber seinen alten Freunden, als gegenüber den Mitbewohnern weiterhin als Querulant aufzufallen.

Seine letztendliche Unfähigkeit, sich mit der Masse zu assimilieren, stürzt ihn ins Unglück:

"Von welchem Augenblick an, fragte sich Trekovsky, besteht das Individuum als solches nicht mehr? Mir wird ein Arm amputiert, gut. Ich sage: ich und mein Arm. [...] Man haut mir den Kopf ab: was soll ich sagen? Ich und mein Körper oder ich und mein Kopf? [...] Aber es gibt Larven, Würmer und was weiß ich, die kein Gehirn haben. Gibt es für diese Wesen also irgendwo Gehirne, die sagen: ich und meine Würmer?"<sup>178</sup>

Diese Überlegungen Trelkovskys scheinen den drohenden Zerfall seiner Persönlichkeit schon vorwegzunehmen. Daß er sich schließlich in die Vormieterin "verwandelt", hat natürlich nichts damit zu tun, daß die *Person* Simone Choule irgend eine besondere Attraktivität besäße, die zu imitieren er sich bemüht. Trelkovsky ist kein Fan, der sich in überzogener Weise an sein Idol anzugleichen sucht.

Es ist vielmehr die *Rolle* Choules, welche er auszufüllen wünscht: die Rolle einer *Person*, welche, allerdings nur vermeintlich, ein integrierter Teil ihrer Umgebung war. Diesen Status versucht er durch seinen auch visuell augenfälligen (Frauenkleider!) und somit sehr filmtauglichen Persönlichkeitswandel zu erreichen. "Stück für Stück war er von den Nachbarn ausgelöscht, ausgeradiert worden. Was sie anstelle ehemaligen *Person* entstehen ließen, war die geisterhafte Silhouette von Simone Choule."<sup>179</sup>

Trelkovsky ist allerdings ein nur allzu williger Komplize dieser Verwandlung; er verwendet wenig Mühe darauf, die Grenzen seines Ich deutlich zu ziehen, er ist ein wortwörtlich farbloser Charakter, ja, er ist nicht einmal individuell genug für einen Vornamen. Noch einmal Roland *Topor*: "Was war er, nur er? Was unterschied ihn von den anderen? Was zeichnete ihn aus, welches Etikett? Was erlaubte ihm zu sagen 'Das bin ich' oder 'Das bin ich nicht'? Er konnte lange suchen, er wußte es nicht. Er dachte an seine Kindheit zurück. An die erhaltenen Ohrfeigen, auch an die Ideen, doch er fand daran nichts Originelles."<sup>180</sup>

Daß am Schluß der Verwandlung der Selbstmord steht, ist natürlich äußerst konsequent:

---

<sup>178</sup> *Topor* S. 51 f., paraphrasiert auch in der Filmfassung.

<sup>179</sup> *ibid.*, S. 112.

<sup>180</sup> *ibid.*

Trelkovskys "Tod" ist der endgültige Tod seiner Individualität, welche er der Masse geopfert hat.

Obwohl mehr Horrorfilm als Thriller und stilistisch nicht unbedingt ein *Film Noir*, hat *Der Mieter* dennoch viel mit dieser Gattung gemeinsam: insbesondere was die "existenzialistische" Situation des Hauptprotagonisten betrifft: er ist gefangen in einer unzugänglichen, ja absurden Welt, seine Individualität ist ständig bedroht von der Masse, den *Anderen*, hier verkörpert durch Trelkovskys als Unmenschen imaginierte (?) Nachbarn, die alles andere als "Nächste" sind<sup>181</sup>.

## 1.2.12. Motiv XII: "Identity Sharing" und Fusion

### 1.2.12.0. Beschreibung

Eine Person...

- a) ...hat Anteil an der psychischen Identität einer anderen Person.
- b) ...fusioniert völlig mit einer anderen Person zu einer neuen Einheit.

### 1.2.12.1. Filmbeispiel (1): Being John Malkovich<sup>182</sup>

*"Wir sind Malkovich."*

*Inhalt:* Der erfolglose Puppenspieler Craig Schwarz (John Cusack) würde lieber seine künstlerischen Ambitionen ausleben, wird aber durch Geldnot gezwungen, einen Job als Registraturangestellter bei der dubiosen Firma LesterCorp anzunehmen. Durch Zufall entdeckt er an seinem neuen Arbeitsplatz ein seltsames Loch in der Wand: wer dieses Loch betritt, verschwindet körperlich - dafür kann er für die Dauer einer Viertelstunde die Welt

---

<sup>181</sup> Mehr noch als in *Ekel* [(O.: *Repulsion*). GB 1965] kreist Polanski in *Rosemarie's Baby* [(O.: *Rosemary's Baby*). USA 1968] um dasselbe Motiv. Während Ira Levines gleichnamige Romanvorlage am Ende eindeutig offenbart, daß Rosemary tatsächlich den Sohn des Satans in die Welt gesetzt hat, läßt Polanski den Zuschauer im Unklaren. Weit greifbarer als irgend ein okkultes Brimborium ist es hier wiederum die Konformierungsmaschinerie in Form der Nachbarn, welche die wahre Bedrohung für die junge Familie darstellt, getreu dem japanischen Sprichwort: "Der Nagel, der heraussteht, wird schnell eingehämmert." Im Gegensatz zu *Le Locataire* "gelingt" allerdings die Anpassung Rosemarys, während Trelkovsky trotz seiner Metamorphose scheitert.

<sup>182</sup> Originaltitel: *Being John Malkovich* (USA 1999. Regie: Spike Jonze)

durch die Augen des berühmten Schauspielers John Malkovich (gespielt von sich selbst) erleben! Nach Ablauf dieser Zeitspanne wird man in der Nähe eines bestimmten Highways wieder "ausgespuckt"<sup>183</sup>.

Nach einer kurzen Phase des Erstaunens zieht Schwarz zusammen mit seiner Kollegin Maxine (Catherine Keener) ein lukratives Geschäft auf: für 200 \$ kann jeder Interessierte für 15 Minuten an Malkovich "teilhaben". Auch beginnt Schwarz eine Affäre mit Maxine, die aber nur dann mit ihm Sex haben will, *wenn er sich im Körper Malkovichs befindet* - was zu einer Serie von gehetzten Stelldicheins mit dem Schauspieler führt. Noch verfahrenere wird die Situation, als Maxine auch noch eine lesbische (?) Liebesbeziehung zu Craigs Frau Lotte (Cameron Diaz) eingeht, allerdings wiederum nur, solange diese sich in Malkovich befindet.

Mittlerweile entdeckt Schwarz, daß er Malkovich "tragen kann wie einen teuren Anzug" und ergreift auf Dauer Besitz von ihm. Innerhalb weniger Monate wird so aus dem weltberühmten Schauspieler ein weltberühmter Puppenspieler. Mittlerweile hat Lotte herausgefunden, daß Craigs ehemaliger Chef Lester schon lange von dem mysteriösen Loch in der Wand wußte. Er selbst ist der Erbauer des Gebäudes und psychisch über zweihundert Jahre alt, weil er mit Hilfe des Lochs immer wieder Besitz von neuen "Wirtskörpern" ergriffen hat. Der nächste auserkorene Träger seiner Persönlichkeit ist John Malkovich. Da sich Lester aber in letzter Zeit durch sein "Alleinsein" langweilt, hat er noch ein Dutzend alte (wortwörtlich) Freunde eingeladen, um ihm bei seinem Weiterleben in Malkovich Gesellschaft zu leisten.

Durch einen Trick bringen die beiden Craig dazu, Malkovichs Körper zu verlassen, Lester und seine Freunde steigen in das Loch. In der letzten Einstellung des Films verweilt die Kamera auf dem berühmten Schauspieler/Puppenspieler, der feststellt: "*Wir sind Malkovich!*"

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in "Being John Malkovich"*

Will man Spike Jonzes Komödie nicht allein als Paradestück für absurden Humor in der Tradition der Komikertruppe Monty Python stehenlassen, so bietet sich eine bestimmte Interpretation förmlich an: *Being John Malkovich* ist ein Film über cinematischen Eskapismus und das Phänomen der Identifikation:

ein deutlicher Anhaltspunkt für diese Deutungsweise ist schon die Platzierung der Geheimtür

---

<sup>183</sup> Der Film liefert natürlich keine Erklärung für diese absurden Geschehnisse.

an Craigs Arbeitsplatz. Sie bietet dem Puppenspieler buchstäblich die Möglichkeit, der tristen Alltagsroutine eines Jobs zu entrinnen, mit dem er sich nicht wirklich identifiziert. Und nicht zufällig führt der Tunnel zu einem (in der *realen Welt*) bekannten Schauspieler<sup>184</sup>, einem *Filmstar*.

So kann man sagen, daß die Reise durch den Tunnel, bei der der voyeuristische Besucher körperlich verschwindet, metaphorisch für die Ausblendung des eigenen Ichs bei einem gelungenen Filmerebnis steht. Die eigenen Ziele, Wünsche und Erinnerungen machen für die Dauer des Films Platz für die Teilnahme an der Identität der Protagonisten<sup>185</sup>. Da *Being John Malkovich* ein Film über Filme ist, finden sich die neugierigen Besucher in einer Person wieder, die auf der Leinwand immer wieder neue Rollen verkörpert. Sogar das Phänomen der Starbesessenheit wird thematisiert, nur daß es in ironischer Umkehrung der üblichen Verhältnisse in diesem Fall der *Star* vom *Zuschauer* - und zwar im wörtlichen Sinn - besessen ist. Und selbst Lesters Streben nach Unsterblichkeit via Malkovich könnte interpretiert werden als das Verlangen des fanatischen Bewunderers nach einem Anteil am "unsterblichen" Star-Ruhm seines Idols.

Die hier ausgeführte These wird gestützt von der Tatsache, daß Drehautor Charlie *Kaufman* als eine Hauptinspirationsquelle für *Being John Malkovich* den Philip K. Dick - Roman *The three Stigmata of Palmer Eldritch*<sup>186</sup> angibt<sup>187</sup>. Auch Dicks Science Fiction - Story kreist um die Themen Eskapismus und Identifikation: auf einer öden Marskolonie besteht die einzige Unterhaltungsmöglichkeit für die Siedler in der Flucht in eine virtuelle Welt, das so genannte *Layout*. Mit Hilfe einer bewußtseinserweiternden Droge haben die Kolonisten psychisch Anteil am perfekten Leben der Kunstfiguren Perky Pat und Walt, eine Art Fernsehen mit Innenperspektive. Während des Aufenthalts im *Layout* verschmelzen die Kolonisten nicht nur mit den beiden Kunstfiguren, sondern fusionieren auch untereinander zu einer entgrenzten Gruppenidentität, da aus irgendeinem Grund nur zwei "Identifikationspersonen" für die ganze Kolonie existieren - alle männlichen Siedler werden Teil von Walt, alle weiblichen Teil von

---

<sup>184</sup> Bekannt geworden u.a. durch Rollen als Journalist in *Killing Fields – Schreiendes Land* [(O.: *The Killing Fields*). GB 1984.R.: Roland *Joffé* ], als Dauphin in *Johanna von Orleans* [(O.: *Joan of Arc*). F 1999. R.: Luc *Besson*] oder als authentizitätsbesessener *Nosferatu*-Regisseur Friedrich Wilhelm Murnau in dem Meta-Vampirfilm *Shadow of the Vampire* [(O.: *Shadow of the Vampire*). GB, USA, LUX 2000. R.: E. Elias *Merhige*].

<sup>185</sup> Etwas willkürlich gewählt wirkt die Dauer von 15 min, die der Beobachter in Malkovich verbringt, aber viele Pointen - wie etwa die überstürzten *Quickies* von Malkovich und Maxine - funktionieren mit dieser Zeitspanne besser als, sagen wir, mit einer "Spielfilmlänge" von 90 min.

<sup>186</sup> Dt.: *Die drei Stigmata des Palmer Eldritch*. München 2005.

<sup>187</sup> Zu Philip K. Dick als Inspirationsquelle für *Being John Malkovich* vgl. Laura *Miller*: On Writers and Writing; It's Philip Dick's World, we only live in it. New York Times vom 24.11.2002.

Perky. Dies wiederum erinnert an die Schlußszene von *Being John Malkovich*, wo angedeutet wird, daß auch Lester und seine Freunde in einer Art Gruppenidentität mit Malkovich als Fokus aufgegangen sind.

### 1.2.12.2. Filmbeispiel (2): Videodrom<sup>188</sup>

Der schmierige Fernsehproduzent Max Renn (James Woods) ist ständig auf der Suche nach Sex & Crime für sein kleines Netzwerk von Kabelsendern. Seine Aufmerksamkeit fällt auf *Videodrome*, eine Art Piratensender, dessen Programm ausschließlich aus harter sadomasochistischer Pornographie besteht. Auf der Suche nach den Produzenten und Hintermännern von *Videodrome* reist Renn nach Pittsburgh, dem Ursprungsort des Fernsehsignals. Fündig wird er zunächst in der "Kathodenstrahlmission", wo die Medienprophetin Bianca O'Blivion (Sonja Smits) und ihr Vater, der nur noch als Videoaufzeichnung existierende Professor Brian O'Blivion, versuchen, geistesgestörte Obdachlose mit Hilfe von Fernsehern zu resozialisieren. Hier erfährt Renn zu seinem Entsetzen, daß der Konsum von *Videodrome* unerwartete Nebenwirkung zeigt: zusammen mit dem Fernsehsignal des Programms wird ein Impuls gesendet, der beim Rezipienten Halluzinationen und sogar physische Mutationen auslöst.

Der von der Verwandlung (er mutiert zu einer Art menschlichem Abspielgerät mit einer neuen Körperöffnung im Bauch) verstörte Renn fällt in die Hände von O'Blivions Erzfeind, dem TV-Mogul Barry Convex, Präsident von *Spectacular Optical* - jener Gruppe, die auch für die Ausstrahlung von *Videodrome* verantwortlich ist. Convex instrumentalisiert Max Renn als Killer, um sich seiner Konkurrenten zu entledigen. Mittels einer organischen Videokassette kann Bianca O'Blivion den Mutanten allerdings "reprogrammieren", Medienzar Convex wird selbst Renns Opfer. Schließlich tötet Max sich mittels einer organischen Pistole, welche aus seiner Hand hervorwächst, um in dem von Bianca O'Blivion prophezeiten *Neuen Fleisch*, einer Art kollektiver Wesenheit, aufzugehen<sup>189</sup>.

#### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in "Videodrome"*

---

<sup>188</sup> Originaltitel: *Videodrome* (Kanada 1982. Regie: David Cronenberg)

<sup>189</sup> Diese Inhaltsangabe gibt zwar in etwa den Plot, aber nicht den Film wieder und suggeriert eine Geradlinigkeit, die *Videodrome* so nicht besitzt. Schon ab dem zweiten Drittel wird es schwierig, zu beurteilen, wer oder was noch real ist

In David Cronenbergs *Videodrome* ist das Medium nicht nur die Botschaft, es wird sogar identisch mit dem Konsumenten selbst: der menschliche Videorekorder Max Renn wird - ganz buchstäblich - mit gewalttätigen Inhalten gefüttert und agiert diese Gewalt auch aus. Durch die Wiedergabe der in ihn eingeführten Programmkassetten wird er gewissermaßen selbst zum Fernsehbild und zur Botschaft, die Convex respektive O'Blivion an ihre Konkurrenten senden.

Deutlich werden auch die "teleevangelikalen" Bezüge des Fernsehens als neue Zivilreligion, die dem Zuschauer Erlösung durch Vergessen (*Oblivion*) und eine neue "Gemeinschaft der Gläubigen" in der Verschmelzung von Medium und Rezipienten verspricht.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß in Cronenbergs Film diese Verschmelzung als das "Neue Fleisch" apostrophiert wird. Wo hat in der Welt der elektronischen Medienapparate und der ätherischen Fernsehwellen das Fleisch seine Berechtigung? Denkbar wäre hier etwa eine religiöse Anspielung auf das Fleisch und das Blut Gottes in der christlichen Glaubenslehre, womit dann hier der Medienkonsum als Akt der Kommunion gedeutet werden könnte; oder aber man legt eine platonische Sichtweise an: das Fernsehprogramm aus Sex und Crime spricht nicht den geistig-seelischen Teil des Menschen an, sondern seinen "fleischigen", körperlichen. Die Gemeinschaft der Mediengläubigen kann also nur eine solche des Fleisches sein, der trieb- und instinktgeleiteten Funktionen zulasten der sublimeren psychischen Regungen<sup>190</sup>.

Nun wäre es allerdings verfehlt, *Videodrome* lediglich als wohlfeile Kulturkritik und Medienschelte anzusehen. Georg Seeßlen und Fernand Jung weisen zurecht darauf hin, daß Cronenberg, ohne einseitig zu werten, einfach ein satirisch übersteigertes Bild der Mediengesellschaft entwirft: "Die Phantasie vom 'neuen Fleisch' ist auch hier, ganz konträr zur Konstruktion im klassischen Horrorfilm, kein Frevel der Natur, kein schiefgelaufenes Experiment mit der Schöpfung, sondern eine konsequente Anpassung des Menschen an seine veränderten Lebensbedingungen."<sup>191</sup> Und: "Seine Filme sind nicht, wie es das Genre so häufig produziert, bildhafte Warnungen und Bußpredigten, es sind 'gezielte Forschungsreisen' (Cronenberg)."<sup>192</sup>

Abgesehen davon ist diese organische Metaphorik natürlich auch ein regietechnischer

---

<sup>190</sup> Zu Körperlichkeit und Sexualität im Oeuvre Cronenbergs vgl. auch : Rob Latham: Screening Desire. Posthuman Couplings in Aton Egoyans 'Speaking Parts' and David Cronenbergs 'Videodrome'. In: Michael A. Morrison (Hg.): Trajectories of the Fantastic. Selected Essays from the Fourteenth Conference of the Fantastic in the Arts. Westport 1997, S. 171 - S. 182.

<sup>191</sup> Seeßlen, Jung 2003, S. 728

<sup>192</sup> *ibid.*

Kniff, mit dem man sich der Darstellung des Undarstellbaren annähert, indem etwa Cronenbergs Tricktechniker dem Begriff "Medienkonsum" eine ganz wortwörtliche Bedeutung verleihen, wenn die Videokassette in einer absurden Parodie des Geschlechtsakts in Renns Unterleib verschwindet; oder wenn der Protagonist körperlich mit der Mattscheibe fusioniert<sup>193</sup>.

### 1.2.13. Motiv XII: Auflösung

#### 1.2.13.0. Beschreibung

Die Protagonisten verlieren bzw. verändern ihre personale Identität, z.T. mehrfach, wobei mit filmischen Mitteln auch der kausale / chronologische Bezugsrahmen aufgebrochen wird.

#### 1.2.13.1.: Filmbeispiel (1): eXistenZ<sup>194</sup>[sic]

David Cronenberg zum Zweiten: *eXistenZ* spielt in einer Welt, die sich hauptsächlich in einem, dafür aber wesentlichen Punkt von der unseren unterscheidet: sämtliche High-Tech-Geräte wie Computer oder Handys bestehen aus künstlich gezüchtetem, organischen Material<sup>195</sup>. Für solch eine organische Videospielekonsole, die "UmbyCord" (wohl von *umbilical cord*, da das Gerät tatsächlich mit einer Art Nabelschnur direkt am Rückenmark des Benutzers hängt), hat die bekannte Spieledesignerin Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) ein neues Produkt namens "eXistenZ" entwickelt. Bei der Premiere des Spiels wird sie allerdings

---

<sup>193</sup> Von der Fusion *mit* dem Fernsehen eine kurze Fußnote zur Fusion *im* Fernsehen: ein weniger extravagantes, dafür geradezu lehrbuchmäßiges Beispiel für die Verschmelzung von Personen liefert eine Folge der Fernsehserie "Star Trek: Raumschiff Voyager" (die Episode *Tuvix*, 24. Episode der zweiten Staffel, Erstausstrahlung 27.03.1998 - kein *Kinofilm* im strengen Sinne, deshalb hier nur als Marginalie): durch eine Fehlfunktion des Teleportgeräts der Voyager ist aus den Besatzungsmitgliedern Tuvorg und Neelix ein einzelnes Wesen namens "Tuvix" geworden, das optisch und psychisch ein Amalgam der beiden Besatzungsmitglieder darstellt. Das Dilemma: "Tuvix" sieht sich nicht als zwei Unfallopfer, sondern als eigenständige Persönlichkeit und möchte auf keinen Fall durch Umpolung des Teleporters wieder getrennt, also im Endeffekt getötet werden.

Eine ausgezeichnete Aufschlüsselung dieser Serienfolge gemäß den Prinzipien der analytischen Philosophie unter Bezugnahme auf die Thesen Robert *Nozicks* und Derek *Parfitts* findet sich bei *Fritsch, Lindwedel, Schärfl* S.61 - S.67.

<sup>194</sup> Originaltitel: *eXistenZ* (F, GB, KAN 1999. Regie: David *Cronenberg*)

<sup>195</sup> Zur kinematographischen Ästhetik dieses "neuen Fleisches" vgl. auch Simon *Pühler*: *Metaflesh*. Cronenberg mit Lacan. Körpertechnologien in *Shivers* und *eXistenZ*. Berlin 2007.



fast von einem fanatischen Attentäter getötet, der die Veröffentlichung von eXistenZ verhindern will. Zusammen mit dem PR-Mitarbeiter Ted Pikul (Jude Law) flüchtet Allegra ins menschenleere Hinterland. Um zu überprüfen, ob die beschädigte Originalversion des Spiels noch funktioniert, überredet sie den zögernden Pikul, mit ihr in die Spielwelt von eXistenZ einzutauchen - ein Unterfangen, das sich schwierig gestaltet, da die "Anti-eXistenzialisten" (die sich später selbst als "Freunde der Realität" identifizieren) immer noch hinter den beiden her sind.

Schließlich gelingt es ihnen trotz aller Widrigkeiten, Teil von eXistenZ zu werden. Hier irren Ted und Allegra nun durch eine Reihe unterschiedlichster Handlungsorte (Computerspielladen, Fabrik für synthetische Amphibien, Chinarestaurant, Schlachtfeld), wo sie wie in den verschiedenen "Levels" gängiger Computerspiele Gefahren und Rätsel meistern müssen<sup>196</sup>. Zum Teil finden sie sich auch in verschiedenen Rollen mit verschiedenen Fähigkeiten und Neigungen wieder, ja es ist nicht einmal klar, ob sie nicht sogar selbst automatisch gesteuerte Figuren sind. Auf Teds Frage, was eigentlich das Spielziel von eXistenZ sei, antwortet Allegra hintergründig: "Sie müssen es spielen, um herauszufinden, warum man es spielt."

Die größte Überraschung (allerdings für den Zuschauer) steht jedoch noch bevor: als das Spiel endet, stellt sich heraus, daß weder "Allegra Geller" noch "Ted Pikul" als eigenständige Personen existieren, sondern nur zwei physisch mit ihnen identische Spieler mit völlig anderer Vorgeschichte und anderer Persönlichkeit, welche lediglich die *Spielfiguren* Geller und Pikul verkörperten. Auch die Rahmenbedingungen sind anders: anstelle der organischen Konsolen gibt es nun elektronische Pendants. Damit nicht genug: "Ex-Geller"

---

<sup>196</sup> eXistenZ präsentiert seine Spielwelt nicht als makellose Virtuelle Realität, sondern lehnt sich gezielt an ein Computerspielgenre an, welche sich vor allem in den 80er und frühen 90er Jahren großer Beliebtheit erfreute: die sogenannten *Adventures* oder auch *Text-Adventures*. Der Spieler führte seine Figur mittels Texteingaben durch die oft nur rudimentär gestaltete Spielwelt. Zusätzlicher Reiz und Ärgernis der *Adventures* gleichermaßen war es, herauszufinden, welche Kommandos der *Parser* (i.e., der "epistemische" Teil des Computerspiels) verstehen konnte und welche nicht: auf eine naheliegende Texteingabe wie "Shoot Iewgenij" würde das Programm vielleicht nicht reagieren, auf das umständliche, aber BASIC-gerechtere "Use Gun on Iewgenij" aber schon. Trotz grundsätzlich richtiger Lösungsidee konnte man so an den gestellten Rätseln scheitern. Diese Schwäche ahmt eXistenZ bewußt nach: oft stehen Menschen, auf die Ted und Allegra treffen, nur herum und starren ins Leere, bis sie mit einer ganz bestimmten Dialogzeile angesprochen werden. Auch andere technisch bedingte *Adventure* - Defizite wie das spärliche Spielfigurenpersonal, die unrealistische räumliche Nähe der verschiedenen Handlungsorte oder die allgemein geringen Interaktionsmöglichkeiten werden durch den Film reflektiert. Zur Entwicklungsgeschichte der Text-Adventures vgl. Konrad *Lischka*: Junge Technik mit alter Tradition. Betrachtungen zur Kulturgeschichte des Computerspiels. Bonn 2005. Diese gewissermaßen *menschliche* Fehlerhaftigkeit, zusammen mit der organisch basierten Technologie, läßt erahnen, daß mit eXistenZ kein perfekt durchkalkuliertes Kunstprodukt wie in modernen Computerspielen gemeint ist, sondern eben die *Existenz* mit all ihren Mängeln und logischen Widersprüchlichkeiten.

und "Ex-Pikul" gehören selbst zu den *Freunden der Realität* und verüben ein Attentat auf die wahren Spielentwickler. Konsequenterweise endet der Film mit der verdutzten Frage:

"Sind wir immer noch im Spiel?"

### *Selbstverständnis und Visualisierung von Identität in eXistenZ*

Regisseur David Cronenberg läßt keinen Zweifel daran, was in eXistenZ eigentlich "gespielt" wird:

Ted: "Wir beide stolpern hier umher in einer unfertigen Welt, deren Regeln und Ziele wir nicht kennen, die offensichtlich nicht zu entschlüsseln sind, ja möglicherweise gar nicht existieren und wir sind ständig in Gefahr, umgebracht zu werden von irgendwelchen geheimnisvollen Mächten!"

Allegra: "Hört sich ganz nach meinem Spiel an."

Ted: "Jedenfalls sehe ich für das Spiel nicht viel Chancen auf dem Markt."

Allegra: "Aber es ist doch ein Spiel, das schon jeder spielt."

Bei einem Film dieses Titels liegt natürlich eine Verbindung zur Existenzphilosophie nahe - tatsächlich nimmt Ted ja in dem oben wiedergegebenen Dialog deutlich Bezug auf die *Absurdität* der menschlichen Existenz, im Sinne von Sartre und v.a. Camus.

Andererseits ist es nicht ein Zuviel an Freiheit, oder gar eine "Verdammnis zur Freiheit", welche Ted in eXistenZ Sorgen macht. Vielmehr beschwert er sich bei Spieledesignerin Allegra wiederholt darüber, daß er sich in ihrem Spiel unfrei fühle, da er (bzw. seine "Spielfigur") sich ständig zu Handlungen gezwungen sieht, die er zwar kommentieren, aber nicht bewußt lenken kann. Allegra glossiert dies lakonisch: "Wie im richtigen Leben gibt es gerade soviel Freiheit, um es interessant zu machen."

Tatsächlich könnte die *einzig* freie Entscheidung in eXistenZ die Auswahl der Spielfigur sein, gemäß deren Profil die Handlung dann unterschiedlich abläuft. Offensichtlich erkennt das Spiel, welche Figur der Spieler (unbewußt) verkörpern möchte - Allegra macht eine entsprechende Andeutung gegenüber dem echten eXistenZ - Designer Iewgenij Nourish. So gesehen hat *eXistenZ* weniger vom Existenzialismus als von einer Philosophie Schopenhauerscher Provenienz, wo sich der blinde Wille auch in unbewußter Wahl für eine Lebensform entscheidet, deren Lebensweg dann von einem unveränderlichen Charakter bestimmt wird. Sehr gut in dieses Bild fügt sich auch die von Ted beklagte Sinn- und Ziellosigkeit (s.o.) ein, und natürlich der zum Schluß des Films angedeutete Kreislauf des immer wieder und immer weiter spielen müssens (wollens?).

Wie äußert sich der Regisseur selbst? "Die Realität ist eine Erfindung unseres Willens, und jeder Mensch erschafft sich seine eigene Wirklichkeit, denn eine absolute gibt es nicht. Insofern leben wir längst in einer Kunstwelt."<sup>197</sup> Cronenbergs Filmwelt also in der Tat als "Wille" und "Vorstellung", wenngleich man aus dieser Aussage vielleicht eher noch eine Beeinflussung durch konstruktivistisches Gedankengut oder dessen subjektiv-idealistische Vorläufer herauslesen kann.

Als ironischen Kommentar auf traditionelle religiöse Vorstellungen wie ein Totengericht und ein Leben-nach-dem-Leben kann man jene Szene sehen, in der nach dem (scheinbaren) Ende von *eXistenZ* die Spieler in ihrer wahren Identität zusammenkommen und die Spielleistungen bewertet werden. Diese Deutung scheint auch insofern schlüssig, als daß in dieser Szene die Designer auch Werbung für das *Nachfolgeprodukt* von *eXistenZ* machen - nämlich *transCendenZ*, "aus dem Hause PilgrImage".

Das *eXistenZ* im Rahmen dieser Arbeit der Motivkategorie "Auflösung" zugeschlagen wird, geschieht aus folgendem Grund: die Personale Identität der Protagonisten als Kontinuität erfüllt im Film eine wesentliche Aufgabe: sie ist buchstäblich ein Teil der *continuity*, sie sorgt dafür, daß der Zuschauer bruchlos durch den Film geleitet wird. Besonders sinnfällig wird dies bei Filmen mit virtuellen Realitäten oder Realitätsbrüchen, in der nur die konstante Identität der Hauptfiguren einen roten Faden darstellt. Wenn selbst dieser rote Faden gekappt wird, erreicht die ontologische Verunsicherung durch den Film ihren maximalen Steigerungsgrad:

"Die Verhältnisse, mit denen es die *Truman Show*, *Akte X* oder *Matrix* zu tun haben, sind eigentlich beruhigend einfach: Schein und Sein, manipulierte und wirkliche Welt sind sauber voneinander getrennt, und die Identität der Protagonisten bildet - anders als bei Cronenberg - deren Existenz."<sup>198</sup>

### **1.2.13.2. Filmbeispiel (2): Mulholland Drive - Straße der Finsternis<sup>199</sup>**

"Hay no Banda"

Eine Limousine fährt durch das nächtliche Los Angeles. Am Mulholland Drive, unterhalb der Hügel Hollywoods, soll für die Frau auf dem Rücksitz Endstation sein: einer der Männer im

---

<sup>197</sup> David Cronenberg, zitiert nach *Seeßlen, Jung* 2003, S.782 f.

<sup>198</sup> Dietrich Kuhlbrodt, zitiert nach *Seeßlen, Jung* 2003, S.780.

<sup>199</sup> Originaltitel: *Mulholland Drive* (USA 2002. Regie: David Lynch)

Wagen will sie kaltblütig erschießen. Nur einem glücklichen Zufall verdankt sie ihr Leben - die Limousine wird von einem anderen Auto gerammt. Bis auf die Frau fallen alle Insassen dem Unfall zum Opfer, sie selbst kommt mit dem Schrecken davon. Ziellos und verstört wandert sie durch L.A. Mehr zufällig tritt sie durch die offene Tür einer Wohnanlage; hier ist die junge Schauspielerin Betty Elms (Naomi Watts) gerade in das Appartement ihrer abwesenden Tante eingezogen. Nach einem kurzen Schock über die Unbekannte in ihrem neuen Domizil freundet sich Betty mit der Fremden an, die bei dem Unfall ihr Gedächtnis verloren hat und sich nun (nach einem Rollennamen von Rita Hayworth auf einem Filmplakat) "Gilda" nennt.

Mittlerweile erfährt der Zuschauer in einem weiteren Handlungsstrang von den Schwierigkeiten bei der Produktion eines Filmes über die 60' er Jahre: die Erwartungshaltungen der exzentrischen Geldgeber und Hintermänner scheinen erheblich über die üblichen Mitbestimmungswünsche von Filmproduzenten hinauszugehen: so wird dem Regisseur Adam Keshar (Justin Theroux) bei einem Nacht- und Nebel-Treffen mit dem mysteriösen "Cowboy" (Monty Montgomery) nahegelegt, die weibliche Hauptrolle mit einer ganz bestimmten - nicht besonders talentierten - Schauspielerin zu besetzen, ansonsten hätte er um Leib und Leben zu fürchten.

Inzwischen sind Betty und die Unbekannte sich nähergekommen. Die Schauspielerin hat sich offensichtlich in die geheimnisvolle Fremde verliebt, die beiden Frauen beginnen eine lesbische Affäre. Gemeinsam forschen sie nach "Gildas" verlorener Identität .

Nach einer verwickelten Suche finden sie nicht die wahre Vorgeschichte Gildas, sondern die Leiche ihrer ehemaligen Nachbarin Diane. Ist die Fremde eine Verbrecherin? Betty und "Gilda" besuchen eine nächtliche Varietévorstellung, das Theater "Silencio".

Diese merkwürdige Szene ist eine Art Grenzlinie in "Mulholland Drive": jenseits dieses Punkts verläßt der Film endgültig die Fahrwasser des gewöhnlichen Thrillers: Handlungsfäden - und Personen - lösen sich auf und werden, scheinbar nach Belieben, wieder verknüpft.

Die Schauspielerin, die vorher die Rolle der Betty besetzte, ist nun plötzlich Diane, gezeichnet von Drogenmißbrauch und unerfüllter Liebe zu der Fremden, welche der Zuschauer jetzt unter dem Namen "Carmilla"<sup>200</sup> erneut kennenlernt. Auch Regisseur Keshar,

---

<sup>200</sup> Es ist sicherlich kein Zufall, daß diese *femme fatale* den selben Namen trägt wie die lesbische Vampirfrau aus Sheridan Le Fanus gleichnamiger Novelle.

der vorher nur in kurzen Nebenhandlungen auftrat, ist plötzlich eine zentrale Figur. Auf einer Party wird überraschend verkündet, daß er Carmilla heiraten wird. Aus Wut und Enttäuschung heuert Diane einen Killer an, der Carmilla töten soll<sup>201</sup>.

Der Film endet mit surrealen Visionen, die völlig enervierte Diane erschießt sich selbst, die Kamera blendet zurück ins Varieté, wo eine barock kostümierte Zuschauerin das letzte Wort des Films haucht:

"Silencio!"

### *Selbstverständnis und visuelle Darstellung von Identität in Mulholland Drive*

Ist *Mulholland Drive* nur der Todestraum eines Gespensts? Existieren manche Figuren nur als Phantasiewunschbild einer anderen Figur? Welche der Protagonisten sind "real", und was ist ihre wahre Identität? In welcher Reihenfolge passieren die Ereignisse? Regisseur David Lynch läßt den Zuschauer mit diesen Fragen allein, seine kryptischen "zehn Tips"<sup>202</sup> sind wohl eher ein ironischer Spaß, den er mit den Interpretatoren treibt.

Der Film scheint in der Tat eine Art von "Deutungsfalle" zu sein, immer wieder behaupten Rezensenten, die Interpretation von *Mulholland Drive* gefunden zu haben. Diese Interpretationen sagen allerdings vermutlich mehr über den Hintergrund der Rezensenten als über den Film selbst aus. Im Gegensatz zu einem handelsüblichen Thriller mit komplex verwobener Handlung - wie z.B. *Identity* sperrt sich *Mulholland Drive* gegen eine bestimmte, eindeutige Auslegung. Wenn im *Club Silencio* wiederholt betont wird: "Hay no banda" bzw. "Il y'a pas d'orchestre", dann wirkt dies tatsächlich wie eine Botschaft aus einer Welt, in der es keine Orchestrierung, keinen Dirigenten, keine logische "musikalische" Ordnung gibt, sondern nur Wirrnis und Dissonanzen. Wie im Traum sind Alltagsereignisse, Ängste, Wunschvorstellungen und symbolische Umdeutungen derselben wild vermischt. Wenn *Mulholland Drive* überhaupt irgend etwas "deutlich" zeigt, so ist es die Auflösung und Austauschbarkeit von Identitäten: Betty ist Diane (oder auch nicht), die Fremde ist Carmilla

---

<sup>201</sup> Selbst diese einigermaßen bizarren Geschehnisse sind nur der Versuch, einen "Sinn" aus dem alptraumartigen Geschehen von *Mulholland Drive* zu machen; die Wiedergabe in Worten suggeriert schon eine Stringenz, die der Film strukturell nicht besitzt und unterschlägt einige - scheinbar zusammenhanglose - Einsprengsel und Nebenplots: Etwa den "Kleinen Mann", der seinen Mitarbeitern kryptische Anweisungen erteilt und der eine treibende Kraft bei der Produktion von Keshers Film zu sein scheint. Oder den Mann, der einem Freund von einer alptraumhaften Begegnung in einem Diner erzählt und kurz darauf hinter eben dies em Diner von einer monströsen Gestalt angegriffen wird, die kurz vor Ende des Films noch einmal auftaucht.

<sup>202</sup> Interview mit David Lynch im Bonusmaterial der deutschen DVD-Version, Concorde Home Entertainment 2002.

(oder nur eine Wunschvorstellung) etc. Durch die Auflösung der Rahmenbedingungen wird der Zuschauer endgültig jeder Möglichkeit einer kriminalistischen Ausdeutung beraubt<sup>203</sup>.

Ein Einzelaspekt zum Thema Darstellung von Identität sei noch herausgegriffen: das Symbol der „Box“ als Sinnbild für die verborgenen, verschlossenen Teilbereiche des Ich. In *La boîte noire* tauchte sie nur als Sprachfigur auf<sup>204</sup>, David Lynch visualisiert sie: in der Handtasche der Unbekannten findet sich ein mysteriöser blauer Schlüssel. Der Zuschauer mutmaßt, daß sich mit diesem Schlüssel letztlich die Vorgeschichte und somit die wahre Identität der Fremden erschließen wird. Im weiteren Verlauf des Films gelangt Diane tatsächlich in den Besitz des dazugehörigen Schloßes, an einer kleinen blauen Box. Als sie diese am Ende öffnet, entläßt die Box ihre bizarren Visionen - Diane verliert endgültig den Verstand und tötet sich selbst. Die Box hat sich als Pandorabüchse erwiesen.

### **1.3. "Fast Rewind" (1)**

Auch nach diesem kurzen Blick in die Vorführsäle des Identitätsfilmpalasts steht immer noch Bob Arctors anfängliche Frage im Raum, die ich an dieser Stelle zum wiederholten Male stellen möchte:

"Was sieht die Kamera eigentlich?" - oder, für die Zwecke dieser Arbeit umparaphrasiert:

"Was kann uns das Bild des Menschen *en cinéma* über die Ich-Identität sagen?" Was kann der Film von dieser Identität darstellen, und mit welchen Mitteln? Die zweite Frage ist mit Sicherheit aus dem bisher gesehenen leichter zu beantworten und soll deshalb vorgezogen werden<sup>205</sup>.

---

<sup>203</sup> Regisseur David Lynch hat aus der Not eine Tugend gemacht: ursprünglich war *Mulholland Drive* als Fernsehserie für den US-amerikanischen Fernsehsender ABC vorgesehen, nach dem Vorbild von Lynchs „Kult“-Mysteryserie *Twin Peaks* aus den 1980er Jahren. Aus diversen Gründen zerschlug sich das Projekt, und mit Hilfe anderer Geldgeber ergänzte Lynch das schon vorhandene Material um zusätzliche Szenen. (Quelle: Interview mit David Lynch im Bonusmaterial der o.g. DVD) Was unter anderen Bedingungen wie ein billiger Zusammenschnitt ausgesehen hätte, fügt sich unter Lynchs *mise en scène* zur fragmenthaften Filmversion eines nächtlichen Traums.

<sup>204</sup> Wenn auch die Innenräume dieses Films, besonders Seligmans Wohnung, bewußt einen klaustrophobischen, "Box"-artigen Charakter haben - vgl. etwa auch das Coverbild der deutschen DVD-Edition.

<sup>205</sup> Die Antwort auf die erste Frage - in den Grenzen dieser Arbeit - muß auf das Ende von "Film 3" aufgeschoben werden und findet deshalb innerhalb dieses Programmpunktes nur in Form eines *Sneak Preview* statt.

### 1.3.1. Das "Wie?"

Der Kinofilm ist keine "Kirlian - Fotografie", die auf übernatürlich-spiritistische Weise das Unsichtbare auf Bild bannen kann. Wie in den verschiedenen Abteilungen von "Film 1" gesehen bedienen sich die Filmschaffenden einer Reihe von mehr oder weniger offenbaren Techniken, um dem unvisuellen Abstraktum *Identität* eine für den Zuschauer erfaßbare Gestalt zu verleihen. Diese Techniken seien hier noch einmal bündig zusammengefaßt.

#### \* *Schauspielerische Mimik und Gestik*

Es mag verwundern, wieso bislang im Rahmen dieser Arbeit nur cursorisch auf die Bedeutung von Mimik und Gestik eingegangen wurde, die ja *prima facie* zu den wichtigsten Mitteln - wortwörtlich - der *Dar-stellung* zählen<sup>206</sup>. Dies wird auch weiterhin so bleiben, ausgehend von folgender Überlegung: Mimik und Gestik zählt zum üblichen, ständig beobachtbaren menschlichen Verhalten. Wenn man davon ausgeht, daß es das Ziel der zeitgenössischen Filmschauspielkunst ist, menschliches Verhalten so glaubhaft und naturalistisch wie nur möglich darzustellen, so liegt in dieser bloßen *Mimesis* durch den Film noch keinerlei Erkenntnisgewinn<sup>207</sup>. Ziel dieser Arbeit soll es ja sein nachzuweisen, daß im Film als zweitem, "künstlichen" Erfahrungsraum Beobachtungen über die Ich-Identität möglich sind, welche über den normalen Anschauungsbereich hinausgehen. Ihren spezifisch *filmischen* Wert erhalten Mimik und Gestik erst durch ihre Auswahl, ihr Arrangement, durch zielgerichtete Verknüpfung bzw. Kontrastierung, filmtechnisch gesprochen: durch *Inszenierung* und *Montage*<sup>208</sup> (s.u.).

---

<sup>206</sup> "Andererseits scheint uns gerade die Filmkunst eine Erlösung von dem babelschen Fluch zu versprechen" (Balázs, S.22). Béla Balázs' optimistische Antizipation, das Kino würde zur Schule für ein immens verfeinertes mimisches und gestisches Repertoire werden, welches sogar die gesprochene Sprache transzendieren und so den Menschen in den "sichtbaren Menschen" - im Sinne von "sichtbarem Geist" - verwandeln würde, hat sich allerdings nicht erfüllt...

<sup>207</sup> Es sei denn, man will bewußtes *Overacting* als legitimes filmisches Stilmittel zulassen. Als Beispiel genannt sei hier der Horrormime Vincent Price als Charles Dexter Ward / Joseph Curwen in *The Haunted Palace* [USA 1963; Regie: Roger Corman - vorgeblich inspiriert durch das gleichnamige Gedicht von E.A. Poe, in Wahrheit aber eine Verfilmung von H.P. Lovecrafts *The Case of Charles Dexter Ward*; in Deutschland lief der Streifen unter dem ebenso bemerkenswerten wie unzutreffenden Titel *Die Folterkammer des Hexenjägers*]. Nachdem der Geist des Hexenmeisters Joseph Curwen Besitz vom Körper seines naiven Nachfahren Charles Dexter Ward ergriffen hat, wird der Charakterwechsel allein schon durch Prices wildes Augenrollen und schurkisches Grimassieren deutlich. Dieses schon an Selbstparodie grenzende *Overacting* entwickelte Price zu einer Art Markenzeichen, was ihm eine treue Fangemeinde im Genre, aber kaum das Lob der etablierten Filmkritik einbrachte.

<sup>208</sup> Auf filmtheoretische Begriffe gemünzt wäre dies die *expressionistische* Position, für die Kunst- und

### \* *Dialog*

Für das gesprochene Wort gilt letztendlich dasselbe wie für Mimik und Gestik. Auch wenn man heute die naturgetreue Wiedergabe eines Gesprächs für selbstverständlich ansieht, ist der Film, sozusagen, nicht schon wie Athene voll gerüstet dem Kopf seines Schöpfers entsprungen. Bis zur Einführung des Tonfilms sahen die Zuschauer mehr oder weniger eine Pantomime. Selbst wenn durch die Einblendung von Texttafeln der fehlende Ton bis zu einem gewissen Grad kompensiert werden konnte, war der Stummfilm naturgemäß alles andere als dialogreich. Manche Kritiker waren sogar der Ansicht, mit synchronisiertem Ton würde der Film seinen Status als eigenständige Kunstform verlieren und zu einem bloßen Abziehbild des Theaters werden<sup>209</sup>; und bis zur Premiere von *The Jazz Singer* im Oktober 1927 waren auch beim Publikum mehrere Tonfilmversuche durchgefallen.

Film im allgemeinen "funktioniert" als eigenständige Sprache auch ohne Tonspur, aber kann dies auch für den Sonderfall des Identitätsfilms gelten, mit seinem abstrakten Gegenstand und seinen komplexen Handlungszusammenhängen? Wie etwa hätte Ridley Scott in *The Blade Runner* dem Zuschauer vermitteln können, daß Rachael's Erinnerungen nicht natürlich sondern künstlich sind, wenn er dies nicht einfach Deckard *sagen* ließe?

Aber selbst wenn Dialog eine *conditio sine qua non* für den Identitätsfilm wäre, hätte dies wie Mimik und Gestik noch keine spezifisch *filmische* Dimension. Sehr viel interessanter scheint die Verwendung der Tonspur für den Monolog, präziser gesagt: den *inneren* Monolog.

### \* *Das Voice Over*

Der via Erzählstimme vermittelte innere Monolog scheint das Vermächtnis des klassischen

---

Erkenntniswert durch den *Kontrast* des bearbeiteten Films zur sonstigen Erfahrungswirklichkeit zustandekommt, im Gegensatz zur *realistischen* Position, die soviel wie möglich auf Manipulation des Rohmaterials verzichtet. Dieser theoretische Konflikt geht zurück bis auf die Pioniere der Bewegten Bilder einerseits die Gebrüder *Lumière*, fasziniert von der Möglichkeit zur Wiedergabe der "Wirklichkeit" durch den Film, auf der anderen Seite George *Méliés*, der ehemalige Varietekünstler und Zauberer, der das neue Medium seiner Profession gemäß für spektakuläre Effekte einsetzte. Als bedeutendste theoretische Vertreter sind zu nennen für die expressionistische Seite Rudolf *Arnheim* (Hauptwerk: *Film als Kunst*, 1932), und als wichtigster Antipode Siegfried *Kracauer* (Hauptwerk: *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, 1960). In jüngerer Zeit scheint man auf "realistischer" Seite allerdings dem Werk André *Bazins* (Hauptwerk: *Qu'est-ce que le cinéma*) mehr Bedeutung einzuräumen. (Für eine übersichtliche Zusammenfassung der expressionistischen b zw. realistischen Position vgl. *Monaco* S. 411 - 454).

<sup>209</sup> Rudolf Arnheim etwa glaubte, daß der Film mit der späten Stummfilmzeit seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht hätte, eine Ansicht, die er noch im Vorwort zur englischen Neuauflage von *Film als Kunst* im Jahre 1957 (!) vertrat (vgl. hierzu *Monaco*, S. 424). Oder wie es der größte Star des stummen Kinos, Charlie Chaplin, formulierte: "Das Wesen des Films ist das Schweigen."



*Film Noir* an den Identitätsfilm zu sein. Er verleiht dem Zuschauer "telling access" (J.P. Telotte, s. 1.2.1.2) zur Gedankenwelt der Filmfigur wie sonst nur zu seiner eigenen. Das *Voice Over* im Film wirkt auch ungleich naturalistischer als sein literarisches Pendant: als *gesprochenes* Wort imitiert es buchstäblich die "innere Stimme", ebenso verstärkt sich der sinnliche Eindruck durch die *Synchronizität* des Films: während sich die Gedanken der Figur entwickeln, wird die Außenwelt nicht "angehalten" sondern läuft normal weiter, der Autor bzw. Leser hingegen muß notgedrungen zwischen innerer und äußerer Welt springen, sofern nicht unmittelbare Erfahrungseindrücke wiedergegeben werden.

Durch die hervorgehobene Bedeutung innerer Geschehnisse im Genre<sup>210</sup> des Identitätsfilms scheint die Verwendung des *Voice over* im Bereich des Mainstreamfilms sich auch auf eben dieses Genre zu beschränken, während es als Stilmittel andernorts umstritten bleibt<sup>211</sup>.

Auch wenn das *Voice Over* im Gegensatz zu bloßer Wiedergabe von Mimik, Gestik und Dialog ein spezifisch filmisches Element ist, handelt es sich dabei nicht nur um eine Mimesis auf höherer Ebene ohne besonderen philosophischen Erkenntniswert? Möglicherweise bildet die *Kontroverse* um das *Voice over* eine ideengeschichtliche Kontroverse auf höherer Ebene ab: auf implizite Weise ist die körperlose Erzählstimme ein *dualistisches* Element, wie eine unausgedehnte Substanzseele ist sie nicht ein direkter Teil des sichtbaren Geschehens; während der *Materialismus*, der in vielerlei Hinsicht immer auch ein *Realismus* ist, auf derartige "Tricks" Verzicht leisten muß und die Identität von körperlicher und geistiger Aktivität auch symbolisch durch die Identität des vom Zuschauer Gehörten mit dem tatsächlich (nicht nur gedanklich) Ausgesprochenen gewährleisten will.

#### \* *Der Soundtrack*

---

<sup>210</sup> Mangels besserem. Streng filmwissenschaftlich betrachtet würde man vom "Identitätsfilm", wie er in dieser Arbeit behandelt wird, wohl nicht als eigenständiges Genre sprechen wollen.

<sup>211</sup> In *Adaptation* (USA 2002, Regie: Spike Jonze, Drehbuch: Charles Kaufman), einer Art Meta-Identitätsfilm, der in der kalifornischen Drehbuchautorenszene spielt, wird der intellektuelle, literarisch anspruchsvolle Drehbuchschreiber Charlie Kaufman (!) - gespielt von Nicholas Cage - von einer schweren kreativen Krise heimgesucht, während sein Zwillingbruder mit banal-abstrusen Skripten einen Erfolg nach dem nächsten feiert. Charlie besucht aus Verzweiflung einen Anfängerkurs für Drehbuchautoren, wo der Trainer folgendes zum Besten gibt: "...und Gott stehe Ihnen bei, wenn sie in ihrem Werk eine Erzählstimme verwenden, Gott stehe Ihnen bei! Das ist schlaffe, schlampige Kunst! Jeder Volltrottel kann mit einer Erzählstimme die Gedanken einer Figur erklären." Am Schluß des Films gewinnt Charlie sein Selbstvertrauen zurück und findet den passenden Schluß für sein eigenes Drehbuch: "...Scheiße, das ist eine Erzählstimme! McKee würde das bemängeln. Wie soll ich sonst seine Gedanken zeigen? Ach, wen interessiert's, was McKee sagt?! Es klingt richtig... schlüssig." (Dieses letzte Zitat ist im Film ein *Voice Over*).

Auch auf der nichtsprachlichen Ebene transportiert der Soundtrack, also die *Tonspur* im weiteren und besonders die *Filmmusik* im engeren Sinne Information. Besondere Bedeutung gewinnt dies gerade im Identitätsfilm mit seinem schwer greifbarem Gegenstand. Wie am Beispiel von *Face/Off* (1.2.8.2.) demonstriert, kann ein musikalisches Thema, welches einer bestimmten Figur zugeordnet ist, wie eine Art akustisches Kontrastmittel wirken, das eine fortlaufende Identität der Person anzeigt, selbst wenn der visuelle Eindruck dagegen spricht<sup>212</sup>.

Ebenso kann Filmmusik natürlich nicht nur Kontinuität anzeigen, sondern ebensogut dispersiv wirken, wenn etwa durch traumatische Ereignisse die Persönlichkeitsordnung des Protagonisten im Wahnsinn atomisiert wird.

#### \* *Licht und Schatten*

Wie in 1.2.9.1. herausgestellt, können insbesondere die Brüche und Verwerfungen bei Identitätskonflikten im wahrsten Sinne des Wortes "beleuchtet" und so in symbolischer Weise das Innenleben der Figur nach Außen projiziert werden. Durch scharfe Hell-Dunkel-Kontraste bei der Lichtführung auf eine Figur kann so unterschwellig ihre innere Zerrissenheit sichtbar gemacht werden.

Ein weitere Mal steht der Identitätsfilm hier in der Tradition des *Film Noir*, der die "Low Key"-Beleuchtung<sup>213</sup> als Stilmittel etablierte und der seinen Namen sicher nicht nur wegen seiner Präferenz der Nachtseiten der menschlichen Persönlichkeit und seiner negativen Weltsicht trägt<sup>214</sup>.

#### \* *Animationen, Tricks, Spezialeffekte*

Besonders seit dem Siegeszug digitaler Animationen scheinen die Möglichkeiten des visuell

---

<sup>212</sup> Überhaupt könnte man Musik, insbesondere klassische Musik, mit dem Wechsel von Variation und Wiederholung als treffendes Sinnbild für die Identität der Person ansehen.

<sup>213</sup> d.h., größtenteils verschattete Bilder mit wenigen hellen Highlights.

<sup>214</sup> Wenn man von den wenigen Werwolf-, Zombie- und Dr. Jekyll- Filmen absieht, die zuvor existierten, so kann man sogar sagen, daß die Genese dessen, was im Rahmen dieser Arbeit großzügig als "Identitätsfilm" etikettiert wird, im *Film Noir* bzw. dessen Vorläufer, dem deutschen expressionistischen Film der 1920er Jahre, begründet liegt. Immerhin tragen die meisten der hier vorgestellten Werke deutliche, auch von der Filmkritik immer wieder betonte *Noir*- Züge: *Blade Runner*, *Dark City*, *Night of the Living Dead*, *Bruiser*, *Black Box*, *Fallen*, *Identity*, *Angel Heart*, *Number 23* - sind formell und/oder vom Sujet stark von der "Schwarzen Serie" beeinflusst. Vgl. hierzu auch Mark T. Conard (Hg.): *The Philosophy of Neo-Noir*. Lexington 2006.

Darstellbaren im Film nur noch von der Phantasie der Filmschaffenden (und dem Talent der Programmierer) begrenzt zu werden.

Viele Spielarten des Identitätsfilms werden durch filmische Tricks überhaupt erst möglich bzw. glaubhaft, wie etwa Verdoppelung (*The Sixth Day*) oder Fusion (*The Thing, Videodrome*).

Spezialeffekte im Identitätsfilm zeigen allerdings nicht nur die *Möglichkeiten*, sondern die *Grenzen* der Darstellbarkeit auf und führen die "Sachzwänge" des Mediums vor Augen<sup>215</sup>. Tautologisch ausgedrückt: der *Zuschauer* geht ins Kino um zu *sehen*. Eine Seele (im Sinne von: eine unausgedehnte Substanz) kann schon per definitionem niemals sichtbar sein. Was der Zuschauer in Filmen über körperlose Existenzen schließlich zu sehen bekommt, ist vielmehr die Vorstellung von einer "spirituellen Materie"<sup>216</sup>

#### \* *Der Spiegel als Requisite*

Die Verwendung des Spiegels (v.a. des zerbrochenen Spiegels) im Identitätsfilm als Symbol für Entfremdung in Folge von Spaltung oder radikalem Wandel der Persönlichkeit kann man, je nach Sichtweise, als etablierten Topos oder als abgedroschenes Klischee<sup>217</sup> bezeichnen. Möglicherweise gründet diese magische Faszination für den Spiegel im Film in der Ähnlichkeit der Funktion: wie der Spiegel erschafft auch der Film eine "zweite Realität", die Abbild, aber auch gleichzeitig *Gegenbild* oder *Zerrbild* sein kann und so Verwerfungen und Brüche deutlicher als vielleicht gewünscht aufzeigt<sup>218</sup>.

---

<sup>215</sup> Ein großer philosophischer wie regietechnischer Gewinn wäre möglicherweise zu verbuchen, wenn die Drehbuchidee von Charlie Kaufmans untalentierte Bruder Donald in *Adaptation* (s.o.) umgesetzt würde - was allerdings in etwa einem Bauwerk nach einem Entwurf von M.C. Escher gleichkäme: "Also, da gibt's diesen Serienkiller. Und da gibt's diesen Cop... Er hält die Frau bereits in seinem gruseligen Keller gefangen. Also dieser Cop ist davon besessen, ihre Identität herauszukriegen und währenddessen verliebt er sich in sie, obwohl er sie nie gesehen hat. Sie wird damit die Unerreichbare, sowas wie der Heilige Gral... Okay, aber jetzt kommt der Gag: wir erfahren, daß der Killer in Wirklichkeit an einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet, klar, und verstehst du, in Wirklichkeit *ist er der Cop... und die Frau!*" Auf Charlies Einwand, "wie jemand gleichzeitig in einem Keller gefangen gehalten werden und auf einem Polizeirevier arbeiten kann" meint der verunsicherte Donald etwas lahm: "Trickaufnahmen?"

<sup>216</sup> "...[which] seems to be little more than just regular matter minus the matter." Raymond Martin, John Barresi: Personal Identity and what matters in Survival. In: *Martin, Barresi* (Hg.) S.18, im Zusammenhang mit der Diskussion über "spiritual matter" im Rahmen scholastischer Seelenvorstellungen.

<sup>217</sup> Noch einmal *Adaptation*: Donald überrascht seinen Bruder Charlie mit einer unglaublichen Neuerung für sein Persönlichkeitsspaltungskillerdrehbuch: "Ich arbeite jetzt an einer Bildsprache. Ich denke, ich verwende Spiegel als Symbole" - eine "Innovation", die Donald nur mit genervtem Augenrollen quittieren kann.

<sup>218</sup> Ironischerweise nennt man im Englischen zuweilen die Kinoleinwand oder auch das Kino im allgemeinen "The Silver Screen" - ist doch auch der handelsübliche Spiegel nichts weiter als ein *Silver Screen*, eine mit Silber bedampfte Glasfläche.

Zur weitergehenden Bedeutung der Spiegelmetapher für das Medium Film und deren Grenzen s. "Film 3".

\* *Der Kopf als Box*

Nach dem Spiegel ist die *Box* das wohl effektivste filmsprachliche Symbol zur Darstellung problematischer Identitäten (etwa in: *La Boite Noire*, *Mulholland Drive*). Als "Black Box" ist sie undurchdringlich und beinhaltet verdrängte Erinnerungen oder gar eine weitere, eingesperrte Persönlichkeit, als "Blue Box" blendet sie alles aus, was der bewußte Geist nicht in sich integrieren will. Nie enthält die Box zusätzliche Möglichkeiten, immer ist es eine "Pandora's box", aus der eine belastende Vergangenheit wie ein Schachtelteufel hervorbricht.

\* *P.o.V.*<sup>219</sup> /*Die Subjektive Kamera*

Der eigenartige Fall der Subjektiven Kamera wurde bereits in 1.2.7.2. ausführlich erläutert: jenes filmische Stilmittel, das *par excellence* Identifikation mit dem Geschehen auf der Leinwand vermitteln sollte, verursacht dem Zuschauer Befremden und wird fast nur für die Perspektive des "Anderen", des Böartigen und des Menschenjägers benutzt<sup>220</sup>.

Wie man selbst nicht Teil seines Spiegelbilds wird, das immer auf Distanz bleibt, scheint man auch unwillig zu sein, "selbst" zu einem Teil der Handlung zu werden. Film bedarf anscheinend eines "Mediums"<sup>221</sup> in Form des Darstellers, von dem der Zuschauer "Besitz ergreifen" kann - eine Person in einer anderen Welt, unterschieden vom eigenen Ich, ein Mensch mit anderem Aussehen, Vorgeschichte und Eigenschaften. Film ist für den Zuschauer

---

<sup>219</sup> *Point of View* - Shot, englische Bezeichnung für subjektive Kameraaufnahmen.

<sup>220</sup> Auch hier ist die *Schwarze Serie* Vorbild, in mehr als einer Beziehung: neben dem schon erwähnten *Dark Passage* ist auch der Streifen mit dem längsten Einsatz der Subjektiven Kamera ein *Film Noir* aus der Blütezeit des Genres: *The Lady in the Lake* (USA 1947, nach dem gleichnamigen Roman von Raymond Chandler), in dem man den ganzen Film hindurch von Hauptdarsteller (gleichzeitig Regisseur) Robert Montgomery nur die Hände zu sehen bekommt, abgesehen von den wenigen Momenten, in denen er vor spiegelnden Flächen steht. Auch damals sollte sich der Zuschauer direkt in das Geschehen hineinversetzt fühlen. Der Verleih warb mit dem Slogan: "You and Robert Montgomery solve a murder mystery together" (Quelle: [www.IMDb.com](http://www.IMDb.com), Eintrag: *The Lady in the Lake*, Stand 30.08.2008). Das Projekt floppte, Kritik und Publikum waren von diesem Kuriosum irritiert. Stellvertretend die Filmkritik der *New York Times*: "In making the camera an active participant rather than an off-side reporter, Mr. Montgomery has, however, failed to exploit the full possibilities suggested by this unusual technique. For after a few minutes of seeing a hand reaching toward a door knob, or lighting a cigarette... or a door moving toward you as if it might come right out of the screen the novelty begins to wear thin." (NYT vom 24.01.1947). Was vielleicht noch aussagekräftiger ist als schlechte Filmkritik: seit *The Lady in the Lake* wurde diese Technik in Mainstreamfilmen nicht mehr als Stilmittel zur Unterstützung positiver Identifikation eingesetzt und findet, wie an anderer Stelle schon bemerkt, nur im pornographischen Film und im Horrorkino verstärkte Verwendung.

<sup>221</sup> Im Sinne von: *spiritistischem* Medium

ebenso sehr ein Rollenspiel wie für den Schauspieler selbst<sup>222</sup>

### \* *Chronologie und Struktur*

Die Möglichkeiten des Films zur Zeitraffung bzw. zur Ausblendung "leerer Zeit" erlauben es, innerhalb der Spieldauer Wandlungen oder radikale Brüche im (beobachtbaren) Verhalten der Protagonisten zu zeigen.

Ein ähnliches Potential bietet die Technik der *Rückblende*, gewissermaßen das filmische Äquivalent zur Erinnerung.

Die Parallelen von Film und personaler Identität als *Strukturen in der Zeit* treten besonders deutlich zu Tage, wenn der chronologische Ablauf der Filmhandlung selbst manipuliert und rearrangiert wird, um eine Störung in der Identität des Protagonisten hervorzuheben (hier z.B. diskutiert anhand von *Memento*, *Black Box*, *Mulholland Drive*). Diese Parallele und ihr Bezug zu Bergsons Konzept der *Durée* soll im dritten Teil der Arbeit noch intensiver untersucht werden.

### \* *Inszenierung und Montage*

Neben Chronologie und Struktur liegen die aussagekräftigsten Erkenntnisse über Personale Identität im Film in der Art und Weise seiner *Inszenierung* und in der *Montage*:

die *Inszenierung* oder *Mise en Scène*, die ja stets ein Akt der Auswahl der Perspektive durch

---

<sup>222</sup> Ein Rätsel bleiben auf den ersten Blick die sogenannten *Ego Shooter* (Pseudoanglizismus; im angelsächsischen Raum: *First-Person-Shooter*) aus dem Bereich der Computerspiele. Genau wie in *The Lady in the Lake* sieht man vom Helden nur die Hände oder die ins Bild gehaltene Waffe - und dennoch sind diese Spiele kein Kuriosum, sondern zählen zu den beliebtesten und kommerziell erfolgreichsten Softwareprodukten überhaupt. Hierzu wäre zu sagen, daß entwicklungsgeschichtlich eine *Identifikation* mit den Helden dieser Spiele nicht so sehr im Vordergrund stand als die reine spielerische *Aktion*. Auch beim Schießen in einer Jahrmartsschießbude kann man spielerisch in dieser konzentrationsintensiven Tätigkeit aufgehen, und man kann sagen, daß die frühen Repräsentanten der Schießspiele kaum mehr waren als elektronische Schießbuden, insbesondere da die elektronischen Antagonisten äußerst stilisiert daherkamen. Ein *filmisches* Element (Dialoge mit Nichtspielerfiguren, computeranimierte filmische Zwischensequenzen o.ä.) trat erst später ergänzend hinzu, als die Spielform schon etabliert war. Allerdings geraten die Ego Shooter immer wieder wegen einer *Überidentifikation* mit dem Geschehen auf dem Bildschirm in die Schußlinie. Geht man davon aus, daß die Perspektive der subjektiven Kamera besonders identifikationsfördernd ist und "Ich" mehr in das Geschehen involviert bin, so ist es möglicherweise der *Determinismus* der filmischen Form, welcher den Zuschauer abstößt. Wenn "Ich" Teil eines Geschehens bin, möchte "Ich" die freie Entscheidung über meine Handlungen bewahren. Im Ggs. zum Film ist dies im Computerspiel gewährleistet. "Ich" kann geradeaus, links, rechts gehen, mich ducken, springen, schießen oder das Feuer zurückhalten - meine Willensentscheidungen kann ich beliebig oft per Tastendruck in die Tat umsetzen; daß das Spiel aber trotzdem nur sinnvoll fortgesetzt werden kann, wenn man die Planvorgaben der (Spiel-)Weltschöpfer genauestens befolgt, spielt keine Rolle, solange nur die *Illusion* der freien Entscheidung (bzw. die freie Entscheidung auf einer Mikroebene) vorhanden ist. Über den Umweg des Ego-Shooters fand die Subjektive Kamera übrigens auch wieder zurück zum Filmhelden, allerdings nur als ironisches Zitat: im Film *Doom*, nach dem gleichnamigen Schießspiel von id Software, sieht man - jedoch nur während einer längeren Kamerafahrt und nicht im ganzen Film - das Geschehen aus der Egoshooterperspektive.

Regisseur und Kameramann darstellt und somit schon Ausdruck eines ganz bestimmten Weltverständnisses ist;

und, möglicherweise noch bedeutender, die *Montage*<sup>223</sup>: "Filmkunst aber ist in erster Linie Montage,"<sup>224</sup> urteilt der sowjetische Filmtheoretiker und Regisseur ("Panzerkreuzer Potjemkin") Sergej M. Eisenstein in *Jenseits der Einstellung*, einem Essay über das japanische Kino der 1920er Jahre. "Durch das Kombinieren zweier 'darstellbarer' Gegenstände wird etwas graphisch nicht darstellbares veranschaulicht"<sup>225</sup>. Eisenstein parallelisiert den Schnitt im Film mit dem japanischen Schriftzeichen-Alphabet, bei dem die Kombination zweier konkreter ein abstraktes Ding ergeben: "Hund und Mund - bellen ... Messer und Herz - Trauer... Genau das, was wir im Film machen, wenn wir nach Möglichkeit eindeutige, in ihrer Bedeutung neutrale, etwas bestimmtes darstellende Filmbilder in bedachte Kontexte stellen oder zu Folgen fügen."<sup>226</sup>

Eisenstein entwickelte seine Überlegungen im Kontext der dialektisch-materialistischen Tradition, doch scheint diese Entdeckung auch außerhalb jenes Rahmens lebensfähig. Die Bedeutung für das Problem der personalen Identität im Film liegt klar auf der Hand: was *Identität* ist, verbirgt sich möglicherweise "zwischen den Bildern". Versteht man die Erfahrungsrealität als verschlüsselten Code, so kann eine Neukombination von Elementen dieses Codes (durch den Regisseur / Re - arrangeur) das vorher Ungreifbare, Unsichtbare begreifbar machen, wie bei einem Anagramm auch erst die Umstellung der Zeichen den Sinn erschließt. Möglicherweise muß die Kamera gar nicht *in uns* hineinsehen, wie Bob Arctor es sich vorstellt, um eine wesenhafte Aussage *über uns* zu machen. Welche Bilder kombiniert werden müßten, um "Identität" für uns sichtbar zu machen, und ob diese Vorstellung angesichts von Individualität und Zeitlichkeit tragfähig bleibt, soll in "Film 3" diskutiert werden<sup>227</sup>.

### 1.3.2. Das "Was?"

#### *Das Leben auf Film*

---

<sup>223</sup> Der deutsche Terminus "Schnitt" gibt die Möglichkeiten dieser Technik nur sehr unvollkommen wieder.

<sup>224</sup> Eisenstein S. 58

<sup>225</sup> *ibid.*, S. 60

<sup>226</sup> *ibid.*

<sup>227</sup> Ein berühmtes Beispiel für die Wirkung der Montage ist *Kuleschows Experiment*, das auch unmittelbaren Eindruck auf Eisenstein gemacht hat: "[Kuleschow] zeigt eine Großaufnahme von Ivan Mosjoukine [im vorrevolutionären Russland bekannter Schauspieler, CM] und läßt darauf die Einstellung von einem toten Baby folgen. In dem Gesicht Mosjoukines ist Mitleid zu lesen. Er nimmt die Einstellung des toten Babys weg und ersetzt sie durch ein Bild, das einen vollen Teller zeigt, und jetzt liest man aus derselben Großaufnahme Hunger." (Alfred Hitchcock, zitiert nach *Bazin*, S.88.). Vgl. hierzu auch *Monaco*, S. 429.

Was zeigt der Film vom Ich - wo liegt der gemeinsame Nenner von Streifen wie *Bruiser*, *Face/Off* oder *eXistenZ*? Das Medium ist die Botschaft, doch (leider?) ist es nicht so simpel, daß in diesem Fall die Form den Inhalt diktieren würde. Konkret ausgedrückt: es ist nicht der Fall, daß die technischen Gegebenheiten des Mediums Kinofilm von vorneherein die Darstellung von Identität gemäß einer bestimmten philosophischen Theorie favorisieren oder negieren würden. Ganz besonders gilt dies für die in der Identitätsdebatte wesentliche Kontroverse von Substanzdualismus und Materialismus. Ganz bewußt wurde bei der Wahl der Filmbeispiele, wo angezeigt, eine dualistische Behandlung eines Motivs mit einer materialistischen Variante kontrastiert<sup>228</sup>. Auf der konkreten Ebene des Inhalts kann "Identität" zur einen wie zur anderen Seite gewendet werden. Die parallele Erfahrungsebene Film bringt hier, so gesehen, keinen Erkenntnisgewinn, sondern verlagert lediglich das Gefechtsfeld von der abstrakten auf die visuelle Ebene.

Bevor in den Teilen II und III untersucht werden soll, was aus dem *Fehlen* bestimmter Aspekte zu folgern ist, und ob die *Form* des Mediums die Waagschale zugunsten einer bestimmten theoretischen Weltansicht senkt, noch ein Blick auf die unleugbare inhaltliche Gemeinsamkeit all jener Filme über Spaltung, Verdoppelung, Verlust, Verwandlung und Verdrängung:

Film zeigt Identität, wenn sie in Bewegung ist, präziser ausgedrückt: in der turbulenten Bewegung eines Konflikts<sup>229</sup>. Was optisch sichtbar wird, sind bildlich gesprochen die Reibungsfunken. Diese Feststellung mag prima facie als trivial abgetan werden: würde ein Spielfilm keinen Konflikt beinhalten, wäre er per definitionem kein Spielfilm. Die Ausgangsfrage war aber gerade: wie kann das Abstraktum Identität in diesem Medium überhaupt erscheinen?

Wenn also Film, wie hier argumentiert wird, einen validen "zweiten" Erfahrungsraum darstellt, was folgt daraus? Provokant ausgedrückt könnte man fragen: wenn das Ich nur im Zustand des Konflikts erscheint und erfaßt werden kann - vielleicht *hat* das Ich dann nicht ein Problem, sondern vielmehr *ist es* ein Teil des Problems - ein Konstrukt, dessen Anwesenheit mehr schmerzt und behindert, als es nützt. Könnte man aus der "veräußerlichten

---

<sup>228</sup> S. hierzu auch u.a. die Punkte 1.2.1, 1.2.5., 1.2.7.

<sup>229</sup> Hier mag man eine Zirkularität der Methode unterstellen: wenn man nur Filme mit Identitätskonflikten untersucht, wird man logischerweise zu diesem Schluß gelangen. Jedoch: es scheint sich um das zentrale *Definiens* des "Identitätsfilms" zu handeln. Ohne Konflikt macht der Film keine wesentlichen Aussagen über Identität *im allgemeinen* - allerdings s. 1.3.2.2.

Introspektion" des Films ein Argument für bestimmte asiatische Denktraditionen ableiten?<sup>230</sup>

*Diktator oder Indikator ?*

Bislang wurde in dieser Arbeit Identität im Film gewissermaßen nur "global" betrachtet, im Widerschein philosophischer Weltanschauungen und möglicher Interpretationen. Identität im Film erkennen kann allerdings auch auf einer anderen Ebene stattfinden, im Sinne des "Erkenne Dich selbst!". Es stellt sich die Frage: ist der Film aufgrund seiner Natur als Hilfsmittel zur Auslotung oder Abspiegelung des eigenen, individuellen Selbst geeignet, wie andere Formen der Kunst, etwa Lyrik, ? Kann man durch Filmbetrachtung mehr in Kontakt "mit sich selbst" treten?

Oder ist diese Möglichkeit versperrt durch die "Totalität" des Films, durch die Suggestivkraft einer *fremden* Vision, welche mittels der hypnotisch schnellen Abfolge der Bilder, der kalkulierten Emotionalität des Soundtracks aufoktroziert wird<sup>231</sup>?

Wenn diese Frage auch hauptsächlich in Teil III behandelt werden soll, hier eine vorläufige Antwort, oder eher der *Preview* auf eine Antwort: m.E. handelt es sich weniger um eine *Totalität* als um eine *Ganzheitlichkeit* der Form. Es ist weniger ein "Zwang zur Aufmerksamkeit", als eine Verführung zur Teilnahme, hervorgerufen durch eine Art von *Wesensgleichheit* des Films mit den Bewegungen der menschlichen Ich-Identität.

Unter diesem Aspekt betrachtet kann praktisch jeder dramatische Film zum "Identitätsfilm" werden.

## **Film 2: "Negativbilder"**

### ***2.0. Programmvorschau (2): Was sehen Sie in "Film 2"?***

Im Wesen der Identität liegt es, immer auch eine Abgrenzung zu sein. Ein scharfes Bild von

---

<sup>230</sup> Diese Frage wird ausführlich im Teil II diskutiert werden, wenn im Kontext von *American Psycho* noch einmal das Problem des "Leeren Menschen" und des innerlichen Nichts vertieft wird.

<sup>231</sup> Nicht zuletzt haben Diktatoren seit Hitler den Film gern in ihre Dienste gestellt; auch *Eisenstein* betont die Möglichkeiten des Films für Agitation und Propaganda, gar als Mittel zur innerlichen politischen "Umerziehung"; vgl. den Essay *Dramaturgie der Filmform* in *Eisenstein*, S. 88 - 111.



personaler Identität im Film kann sich deshalb auch nur in Zusammenschau mit dem Negativen, dem Ungezeigten ergeben. Was muß der Film ungezeigt lassen, wo wird die Identitätsproblematik im Kino *in auffälliger Weise* ausgeblendet?

"Film 2" nähert sich dieser Problematik in zweifacher Weise an:

- zum einen über die Betrachtung etablierter Filmkategorien, also der *Genres*:

in welchen Filmgenres bleibt das Thema "Identität" außen vor, und ist diese Abwesenheit lediglich kontingent oder ist sie durch die innere Logik jener Genres ausgeschlossen?

- die zweite Annäherung findet statt über die *Literaturvorlage*; eine erhebliche Anzahl von Identitätsfilmen sind kinematische Umsetzungen erfolgreicher Romane oder kürzerer epischer Stoffe. An drei Beispielen verschiedensten Charakters soll exemplarisch den "unterschlagenen" Aspekten der Identitätsthematik nachgespürt werden:

- *The Prestige*: Chris Nolans Verfilmung von Rick Priests Roman über den Konkurrenzkampf zweier Varietézauberer im *Fin de Siècle*, der eine ganze Reihe von *Puzzle Cases* enthält.

- Bret Easton Ellis *American Psycho*, ein Ausflug in die erschreckende "Hohlwelt" des Aufstiegers Patrick Bateman, der emblematisch für die spätkapitalistische Raubtiergesellschaft steht.

- *A Scanner darkly*: Philip K. Dicks komisch-elegisches Porträt der Hippieära in Kalifornien und die Geschichte von Bundesagent Bob Arctor, dessen Identität an seinem Drogenproblem und dem Konflikt zwischen Pflichterfüllung und persönlichen Sympathien zerbricht.

## **2.1. Kontrastprogramm**

Trotz einer gewissen filmtheoretischen Uneinigkeit, was ein *Genre* nun eigentlich sei, und trotz der Metamorphosen, die Technik, Zeitgeist und Publikumsinteresse naturgemäß innerhalb der Filmlandschaft bedingen, bietet diese Kategorisierung einen starken intuitiven und assoziationsreichen Zugang zum (Mainstream-) Film<sup>232</sup>. Gerade bei der Diskussion des

---

<sup>232</sup> Eine Reihe von filmwissenschaftlichen Bedenken betreffs des Genrebegriffs faßt der US-amerikanische Filmtheoretiker Robert Stam zusammen: "A number of perennial doubts plague genre theory. Are genres really 'out there' in the world, or are they merely the construction of analysts? Is there a finite taxonomy of genres or are they in principle infinite? Are genres timeless Platonic essences or ephemeral, time-bound entities? Are genres culture-bound or trans-cultural?... Should genre analysis be descriptive or prescriptive?" (Stam, S.14). Im Prinzip ist das Problem der Genres ein Problem der Identität: was etwa läßt sich vom Western wegnehmen, daß er immer noch als Western erkennbar ist? Die Pferde? Die Hüte? Die Revolver? Die Landschaft? Die

Identitätsfilms - der mehr ein übergreifendes "Meta-Genre" darstellt - kann es gewinnbringend sein zu untersuchen, welche der etablierten Filmformen sich als Träger für die Darstellung von Identität eignen und welche nicht.

Im Folgenden sollen die wichtigsten Genres des populären Films einem "Schnellvorlauf" unterzogen werden. Bei einem positiven Befund wird auf die entsprechenden exemplarischen Vertreter in Teil 1 verwiesen, anderenfalls soll auf die Gründe der mangelnden Eignung eingegangen werden<sup>233</sup> (*ex negativo* sollten sich dabei auch die besonderen Eigenschaften der *geeigneten* Genres abheben).

Vorderhand erscheint es jedoch sinnvoll, den Begriff "Genre" für den Rahmen dieser Arbeit abzustecken. Da die Genres mehr organisch gewachsen als positiv gesetzt sind und sich die Begrifflichkeiten aus zahlreichen, mitunter widersprüchlichen Quellen speisen, erscheint es wiederum sinnvoller, nach einem Ausschlußverfahren vorzugehen:

*Für den Rahmen dieser Arbeit sollen für den Genrebegriff irrelevant sein:*

- die Klassifizierung nach Ziel- bzw. Altersgruppen, i.e. der "Kinderfilm", der "Frauenfilm" oder der "Adult movie" als eigene Genres.
- Genredifferenzierungen nach Lauflänge oder technischen Aspekten wie "Stummfilm", "Episodenfilm", "Animationsfilm" etc.
- Einteilung gemäß Qualität oder Produktionsbedingungen: "B-Movies", "Thrashfilm", "Independentfilme" etc.<sup>234</sup>

### 2.1.1. Western

Man kann ohne weiteres sagen, daß der klassische Western zu den Antipoden des „Identitätsfilms“ zählt, obwohl etwa der Konflikt Individuum/Gemeinschaft, Schuld und Verantwortung wichtige Grundlinien dieser Sparte darstellen<sup>235</sup>.

---

#### *Mentalität?*

<sup>233</sup> Falls diese Arbeit für gewisse Genres keine Identitätsfilme zutage fördert, mag dies natürlich auch in dem mangelnden Filmwissen des Verfassers begründet liegen, jedoch soll das Fehlen von Identitätsfilmen in bestimmten Genres *a priori* aus den bestimmenden Eigenschaften dieser Sparten hergeleitet werden.

<sup>234</sup> Da der "Mainstream"-Film im weitesten Sinne Gegenstand dieser Arbeit ist, bleiben Filme, die sich selbst gegen eine Genreeinteilung sperren, von vorneherein außen vor; gemeint sind hier insbesondere der Experimental-, "Künstler-", und Autorenfilm, etwa die Stilrichtung der französischen *nouvelle vague*, der italienische *neorealismo* oder das deutsche Autorenkino der 1980er Jahre.

<sup>235</sup> Als Beispiel möge *Der Siebente ist dran* [(O.: *Seven Men from Now*). USA 1957. Regie: Budd Boetticher]

Die starke Aktionsorientierung des Western scheint hierbei keine Rolle zu spielen, da, wie viele Beispiele auch in dieser Aufstellung belegen, etwa im Horror- und SF-Bereich die Identitätsthematik kein Hindernis für eine starke „Action-Line“ darstellt.

Die simpelste der möglichen Erklärungen mag sein, daß der Western gegen Ende der fünfziger Jahre seinen Höhepunkt schon überschritten hatte und seit den siebziger Jahren als eigenständiges Genre kaum mehr existiert - daß er also für die „Postmoderne“, die man ja gern mit Identitätskonflikten assoziiert, schon rein zeitlich keine Rolle mehr spielt.

Ausschlaggebend dürfte allerdings vielmehr sein, daß der Western nicht mit einer Riege von komplexen Persönlichkeiten arbeitet, sondern vielmehr mit *Typen*: Einzelpersönlichkeiten treten zurück hinter DEM Sheriff, DEM Outlaw, DEM Cowboy, DEM Saloonmädchen usw.. Diese Typisierung geht so weit, daß Schauspieler wie John Wayne oder Clint Eastwood automatisch mit ihren Westernrollen identifiziert wurden. Für den Identitätsfilm sind diese Charaktere nicht nur zu eindimensional, sondern auch zu *authentisch* - gerade die Westernhelden sind nicht im Konflikt mit sich selbst, ihre Willensakte und Handlungen gelangen vollkommen zur Deckung; sie sind, anders etwa als die moderneren „Superhelden“ (s. 1.2.2.1.), aus einem Guß gefertigt. Ganz abgesehen davon, daß sie eben nicht als problematische Einzelpersönlichkeit dastehen, sondern meist als Chiffre über sich selbst hinausweisen (Sheriff: Zivilisation. Outlaw: Natur/Chaos etc.). In der Tat weist diese Typisierung auf die Essenz des Western als Genre hin: ein Actionfilm mit cowboygewandeten Helden, Coltrevolvorn und Winchestergewehren ist nicht notwendigerweise ein Western<sup>236</sup>. Was diese Filmsparte vielmehr ausmacht und von anderen Genres abhebt, ist ihre Funktion als Träger von *Werten*. Der Western feiert den Mythos der *Frontier* und die damit verbundenen "amerikanischen Tugenden" wie Aufrichtigkeit, Individualismus, Pragmatismus, Draufgänger-(Unternehmer-?)tum und Pioniergeist<sup>237</sup>. Selbst der Antagonist - der Outlaw

---

dienen, den André Bazin den „exemplarischen Western“ nennt, „einen der exemplarischsten künstlerischen Erfolge des zeitgenössischen Western“ (Bazin S. 279). Was macht diesen Film so gut? „Keine Symbole, keine philosophischen Hintergründe, nicht die Spur von Psychologie, nichts als ultrakonventionelle Figuren in den seit eh und je bekannten Funktionen.“ (ibid., S. 282). Laut Bazin macht die Qualität des Western nur das geschickte Arrangement der bekannten Typen durch Regie und Drehbuch aus. „Der Western ist nicht dazu verurteilt, sich durch Intellektualität oder Spektakuläres zu rechtfertigen“ (ibid., S. 285).

<sup>236</sup> "Ein Western hätte es werden sollen, ein Actionfilm ist es geworden." urteilte etwa das Medienmagazin "F.F." über *Tombstone*. Erstaunlicherweise - und bezeichnenderweise - benutzten die Vertreter des Films diese nicht wirklich als Lob intendierte Bewertung als Werberefenz auf der Hülle der Videokassette.

<sup>237</sup> Insofern erweist sich der sogenannte Italo"western" in mancherlei Hinsicht als typisch europäisches Produkt. M.E. stellte der Italowestern nicht (nur), wie häufig behauptet, eine bewußte Dekonstruktion des Westernmythos dar (insbesondere stellt er ihm auch keine "europäischen Tugenden" - was immer sie sein mögen - entgegen), sondern ist vielmehr eine Variante des Gangsterfilms, der aus kommerziellen Gründen *im Gewand* des Westerns

oder Desperado - erfährt als radikaler Individualist und Tatmensch noch eine positive Bewertung.

So scheint der Western in jeder Beziehung ein "Negativbild" des Identitätsfilms zu sein:

- hier der aus Impuls und Selbstbewußtsein heraus handelnde Aktionist, dort das zumeist krisengeschüttelte, neurotische, wenn nicht sogar paranoide Opfer (das selbst bei einem schlußendlich positiven Ausgang wie bei *Number 23* eine innere Zerrüttung erfährt). Dem korrespondierend die Feier der individuellen Freiheit im Western und das Gefühl der Determinierung durch äußere Einflüsse im Identitätsfilm.

- hier eine optimistische, zukunftsorientierte Grundstimmung, dort überwiegend eine abgetönte *Noir-Welt*, in welcher sich der Blick in eine (belastete) Vergangenheit wendet<sup>238</sup>.

- hier eine Handlungsorientierung nach außen, dort eine Orientierung nach innen<sup>239</sup>.

Ein weiterer, geringer einzuschätzender Faktor ist die Bodenständigkeit dieses Genres. Der Western "steht mit beiden Beinen auf dem Boden der Tatsachen", wohingegen im Identitätsfilm nicht selten futuristische Technologien oder irrationale übernatürliche Geschehnisse als *plot device* und Handlungsanstoß auftreten.

## 2.1.2. Fantasyfilm

Obwohl den Filmemachern im Bereich des Fantasy-Films<sup>240</sup> mit der vom Zuschauer

---

auftritt. Dies kommt nicht nur in der zynischen, rein materialistisch orientierten Grundhaltung seiner Protagonisten zum Ausdruck, sondern auch in deren Vorliebe für "unfaire" und z.T. sogar anachronistische Waffen wie Sprengstoffe und Maschinengewehre, die besser in ein Bandenkriegsmilieu des 20. Jhd. gepasst hätten. Zur Genese dieses Genres vgl. Georg *Seeßlen*, Hans *Schifferle*, Hans-Christoph *Blumenberg*: Um sie weht der Hauch des Todes. Der Italowestern - die Geschichte eines Genres. Essays, Interviews und Register. Köln 1999.

<sup>238</sup> Selten einmal wird man in einem Western eine *Rückblende* zu sehen bekommen, wohingegen dieses filmische Äquivalent zur Erinnerung im Identitätskino ständig bemüht wird - etwa um dem Zuschauer die Wurzeln eines Traumas vor Augen zu führen oder um den Kontrast zwischen früherer und jetziger Persönlichkeit zu zeigen.

<sup>239</sup> Diese Handlungsorientierung wird schon in der Bilderwelt sinnfällig: im Western wird häufig die Landschaft selbst - das offene, scheinbar unbegrenzt Land - zu einem weiteren Hauptdarsteller, wogegen der Identitätsfilm sich am ehesten in "Box-"artigen Innenräumen aufhält; wagt er sich einmal ins Freie, so ist es meistens Nacht und/oder die Handlung spielt sich in klaustrophobischem urbanen Gedränge ab.

<sup>240</sup> Zahlreiche Publikationen heften das Etikett "Fantasy" unterschiedslos an alle Filme, die irgendein phantastisches Element vorweisen, vom Superheldenfilm bis zur Space Opera. *Fantasy* als Genre sei hier ausdrücklich in einem engeren Sinn verstanden: als Abenteuererzählung, welche in einer vorindustriellen (und voraufklärerischen!) Gegenwelt angesiedelt ist und in der irrationale Manipulationen - "Magie" - die Naturgesetze aus Kraft setzen können. Selbst bei *Harry Potter*, dem neuen Klassenprimus der Fantasy, dessen Handlung ja zum Teil in "unserem" 21. Jahrhundert angesiedelt ist, fällt es auf, wie konsequent emblematische

gebilligten Existenz von "Magie"<sup>241</sup> auch unbegrenzte Möglichkeiten für die Manipulation des Körpers und der Persönlichkeit zu Gebote stünden, erweist sich auch dieses Genre als ein Anathema für die Identitätsthematik.

In der Tat scheint der Fantasyfilm, nachdem der Western "seine Geschichte zu Ende erzählt hat" (Georg Seeßlen), in die Nachfolge des Wildwestfilms getreten zu sein. Zumindest aber ist der Fantasyfilm ein um zusätzliche exotische Elemente bereicherter Sprößling des *Abenteuerfilms*. Und hier wie dort bleibt festzustellen:

...daß die Handlung sich in einer nostalgisch idealisierten Vergangenheit abspielt, während der Identitätsfilm praktisch immer in der zeitgenössischen Gegenwart oder einer dystopisch imaginierten Zukunft angesiedelt ist.

....daß die Protagonisten nicht Opfer, sondern aktiv Handelnde sind und die - immer bewältigbaren - Herausforderungen eine maskuline Bewährungsprobe oder ein *rite de passage* darstellen.

...während beim Identitätsfilm der Protagonist mit seinem inneren Konflikt auf sich selbst zurückgeworfen und in sich gespalten ist, beim Fantasyfilm wiederum die *Typisierung* der Helden und Schurken eine *conditio sine qua non* darstellt. Gute und schlechte Eigenschaften des Menschen können hier nicht ambivalent in derselben Person existieren. Vielmehr werden diese Eigenschaften externalisiert und in eine sinnfällige Gestalt gekleidet (z.B. offenbart sich die Bosheit der Orks in *Der Herr der Ringe*<sup>242</sup> schon in ihrer grotesk-häßlichen Gestalt, während die Elben als Repräsentanten der guten Eigenschaften strahlend schön sind - man fühlt sich hier erinnert an den Mythos vom Totengericht im *Gorgias*, wo die Bosheit der Tyrannen augenscheinlich an ihren Entstellungen sichtbar wird).

Und nicht zuletzt ist Fantasy, wie praktisch alle anderen *Genres* auch, nicht nur in irgendeiner Form "eskapistisch". Vielmehr *definiert* sie sich geradezu durch ihren bewußten *Anti-Realismus*, der Konstruktion nicht einer Alternativ-, sondern einer Gegen-Welt<sup>243</sup>.

---

technische Neuerungen wie PC, Internet oder Handy ausgeblendet werden - Innovationen, welche zweifellos auch für einen Zauberer Nützlichkeitswert hätten...

<sup>241</sup> Im literarischen Fantasygenre wird "Magie" eigentlich nur als Gummibegriff für übernatürliche Wunscherfüllung zum Guten oder zum Bösen gebracht, im *Fantasyfilm* dient sie ohnehin häufig nur als Vorwand für die Darstellung anachronistischer pyrotechnischer Effekte in einem ansonsten pseudomittelalterlichem Setting.

<sup>242</sup> *Der Herr der Ringe - Die Gefährten* (O.: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*). NZ, USA 2001. R.: Peter Jackson.

<sup>243</sup> Diese anti-realistische Tendenz wird passend illustriert durch zwei spanische "Fantasy"-Filme, welche das Problem der personalen Identität zumindest tangieren, die sich bei genauerer Betrachtung aber geradezu als Antithese bzw. als Dekonstruktion eines Fantasyfilms herausstellen: zum einen *The Heart of the Warrior* (O.:

### 2.1.3. Der Abenteuerfilm

Für den Abenteuerfilm in seinen Varianten (Ritterfilm, Piratenfilm, "Sandalen"-film, Entdeckerfilm etc.) gilt letztendlich dasselbe wie für den Fantasy-Film, dessen unmittelbaren Vorläufer er letztendlich darstellt: seine starken, ungebrochenen Typen eignen sich nicht als Träger für Identitätskonflikte; jede innere Auseinandersetzung ist nach außen verlagert und wird repräsentiert durch den Schurken als gestaltgewordene Bosheit oder durch die chaotische Urkraft der Natur in Form von Elementen oder Tieren.

Den Bereich der personalen Identität berühren nur zwei Motive, beide interessanterweise im Sub-Genre des Mantel- & Degenfilms angesiedelt<sup>244</sup>:

- zum ersten Helden mit *Doppelleben*, wie Zorro oder Scarlett Pimpernell. Hier ist jedoch festzustellen, daß, anders als bei modernen Superhelden wie *Batman* oder *Hulk*, niemals eine gleichberechtigte Doppexistenz von Personen im selben Körper in Frage kommt: stets erweist sich das unmaskulin-zögerliche Verhalten des Helden in seiner "Tarnexistenz" als reine Scharade, was spätestens dann offenbart wird, wenn der Held am Schluß sein *love interest* in die Arme schließen kann.

- zum zweiten das Motiv des *Doppelgängers*, etwa in: *Der Mann mit der eisernen Maske*, *Der Gefangene von Zenda*<sup>245</sup> oder *Der Prinz und der Bettler*<sup>246</sup>. Hierzu kommentiert Georg Seeßlen: "Die Popularität des Doppelgängers im Abenteuer- und insbesondere im Mantel & Degen-Film hängt sicher mit den romantischen und 'gothischen' Grundlagen des Genres zusammen, das immer eine Nähe zum

---

*El Corazón del Guerrero*. Spanien 2000. Regie: Daniel Monzón). Hier sieht es zunächst so aus, als hätte es den Barbarenkrieger Beldar aus seiner archaischen Fantasywelt ins Madrid der Jetztzeit verschlagen; Beldar ist jedoch nur die Traumgestalt eines perspektivenlosen Jugendlichen, der schließlich vollends in seiner Barbarenpersönlichkeit aufgeht und in die Nervenklinik eingeliefert wird - nach dem Versuch, einen Parlamentsabgeordneten zu ermorden, den er als Schwarzmagier aus Beldars Welt identifiziert hatte. Zum Zweiten *Pans Labyrinth* (O.: *El Laberinto del Fauno*. Spanien 2007. Regie: Guillermo del Toro). Ein satyrartiger Waldgeist teilt einem kleinen Mädchen mit, daß es in Wahrheit die Kronprinzessin eines unterirdischen Königreichs sei. Der Streifen ist angesiedelt im Spanien der beginnenden Franco-Ära, und Regisseur del Toro kontrastiert Annas Ausflüge in die Fantasywelt mit äußerst drastischen Darstellungen der Schrecken des spanischen Bürgerkriegs. Schnell wird klar, daß es sich lediglich um den Versuch einer kindlichen Psyche handelt, einer unerträglichen Lebenssituation zu entfliehen.

<sup>244</sup> Zum einen wohl, weil die Protagonisten des Mantel- & Degenfilms stark in einen gesellschaftlichen Kontext eingebunden sind und sich die Handlung nicht auf hoher See oder in entlegenen Weltgegenden abspielt; zum anderen, weil das Hauptinstrument des Mantel- & Degen-Schurken die *Intrige* ist: die damit verbundene Verrätselung und die Dialektik zwischen Wahrheit und Lüge bzw. Wirklichkeit und Unwirklichkeit bieten den idealen Unterboden für den Identitätsfilm.

<sup>245</sup> Originaltitel: *The Prisoner of Zenda* (Großbritannien 1978. Regie: Richard Quine)

<sup>246</sup> Originaltitel: *The Prince and the Pauper* (USA 1977. Regie: Richard Fleischer). In Deutschland auch unter dem Titel: *Die Teufelskerle mit Mantel und Degen*.

Phantastischen bewahrt. Es spielt gewiß aber auch bei der psychologischen Kondition des abenteuerlichen Traums eine nicht unerhebliche Rolle. Im Allgemeinen geht es um die Aufspaltung einer Person in eine gute und eine böse... Wie das Märchen, so gestattet auch der Abenteuertraum, die erfahrene Ambivalenz des Mitmenschen, insbesondere des mächtigen, manifest werden zu lassen. Mit dem bösen Doppelgänger wird das Böse an einer Person bezwungen, stellvertretend für einen solchen Reinigungsprozeß bei uns selbst."<sup>247</sup>

Ansonsten ist aus philosophischer Sicht diese "Zwillings"-Variante des Doppelgänger-Motivs im Abenteuerfilm nur von randständigem Interesse, da es sich von vornherein um zwei eigenständige Personen handelt und nicht um eine Auf- bzw. Abspaltung wie bei *Stark - The Dark Half* oder *The Sixth Day*.

#### 2.1.4. Kriegsfilm

Bei genauerer Betrachtung erscheint es sinnvoll, den "Kriegsfilm" in zwei distinkte Kategorien einzuteilen:

- den *Kriegsabenteuerfilm* mit heldenhaften Protagonisten und entmenschlichten Gegnern (die zumeist nicht nur Antagonisten, sondern - zumindest in den höheren Chargen - auch Schurken sind). Die Mechanismen sind hier dieselben wie beim Abenteuerfilm (q.v.), außer daß das Geschehen sich im Rahmen einer Kriegshandlung entfaltet, und daß hier weniger das eigenverantwortliche Einzelindividuum als vielmehr eine ganze Gruppe als Handlungsträger fungiert<sup>248</sup>.

- den veritablen *Antikriegsfilm*<sup>249</sup>, der sich auf die Leiden und Konflikte einzelner konzentriert. Will der Kriegsfilm Antikriegsfilm sein, so verzichtet er bewußt auf die Mechanismen der Spannungserzeugung und ist kein Unterhaltungs- und Mainstreamfilm mehr. Da der Antikriegsfilm bemüht ist, den uniformierten Menschen wieder zu individualisieren, und da er sich mehr mit den Folgen - auch den innerlichen - des Krieges für den *einzelnen* beschäftigt als mit dem objektiv beobachtbaren Kampfgeschehen, finden sich

---

<sup>247</sup> Seeßlen 1996 (2), S.135

<sup>248</sup> Diese kollektive Note macht den Abenteuerkriegsfilm sogar *noch* ungeeigneter als Träger für eine Identitätsproblematik.

<sup>249</sup> Die antimilitaristische Skepsis (mehr der intellektuellen Filmkritik als des Publikums) in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg verursacht hier eine gewisse Verwirrung: Filmdistributoren benutzen gern die Bezeichnung "Antikriegsfilm" für Streifen, die praktisch reine Abenteuerfilme sind - in dem halben Bewußtsein, daß es vielleicht irgendwie als unmoralisch empfunden werde, Krieg als Unterhaltungsmittel zu verwenden, andererseits aber nicht willens, auf die Profite durch diese Filme zu verzichten. Laut Kriegsveteran und Kriegsfilmregisseur Samuel Fuller dürfte es ohnehin schwierig sein, den "ultimativen Antikriegsfilm" zu produzieren, denn dazu "müßten echte Schützen hinter der Leinwand das Feuer auf die Zuschauer eröffnen" (Schäfli, S.11)

hier wiederum Exponenten, die an die Identitätsthematik rühren<sup>250</sup>.

### 2.1.5. Science-Fiction-Film

"Jede hinreichend entwickelte Technik unterscheidet sich nicht mehr von Magie", so der Science-Fiction Autor Arthur C. Clarke. Dennoch: der SF-Film ist kein Fantasy-Film mit Lasergewehren und Raumschiffen<sup>251</sup>. Auch einer poststrukturalistischen Position wie der des US-amerikanischen SF-Autors Samuel R. Delaney, nach der die *Undefinierbarkeit* eines der wesentlichen Merkmale der Science Fiction sei<sup>252</sup>, muß man sich nicht anschließen. Einleuchtend wirkt dagegen Georg Seeßlens Aussage über die Essenz des Genres: "Es ist nicht das Problem der Science Fiction, die Zukunft vorherzusehen, es ist ihr Problem, die Gegenwart zu bewältigen. Sie tut dies, indem sie die Phänomene gesellschaftlicher Herkunft und der Technologie isoliert und in pointierter Form verlängert in das, was man weniger eine hypothetische Zukunft als einen abstrakten Denk-Raum nennen könnte."<sup>253</sup> Man kann also sagen, wesensbestimmendes Element der SF sei die *Reflexion* über zeitgenössische oder zeitlose Menschheitsfragen im Gewand der Zukunftsfiktion. Insofern steht das Genre seiner Grundintention nach der philosophischen Tradition von vornherein nahe, und so nimmt es

---

<sup>250</sup> Zumeist in Form der *Amnesie* oder der radikalen Persönlichkeitsveränderung (z.B. *The Deer Hunter*, USA 1978. Regie: Michael Cimino). Besonders drastisch ist *Johnny zieht in den Krieg* (Originaltitel: *Johnny got his Gun*; USA 1971. Regie: Dalton Trumbo, nach seiner eigenen Romanvorlage): durch eine Landmine verliert ein junger Amerikaner Arme, Beine, Sprechvermögen und sämtliche Sinnesorgane mit Ausnahme der Haut. Sein Gehirn funktioniert noch, doch der Soldat ist Gefangener seines eigenen Körpers ("Trapped in myself, body my holding cell", wie es im Text des Songs "One" der Gruppe *Metallica* heißt, die sich dabei auf Dalton Trumbos Werk beziehen). Zu ethischen bzw. metaphysischen Implikationen dieses Zustands vgl. Jason T. Eberl: *Living and Dying as One: Suffering and the Ethics of Euthanasia*. In: *Irwin* (Hg.), S.135 - S.147, respektive Joanna Corwin: *Trapped in Myself: "One" and the Mind-Body-Problem*. In: *ibid.*, S.173 - S.182.

<sup>251</sup> George Lucas' *Krieg der Sterne* kommt einem in den Sinn, der zwar in allen einschlägigen Enzyklopädien als "Science Fiction" geführt wird, aber eigentlich ein *Fantasy*-Werk reinsten Wasser darstellt (auch der zuweilen gebrauchte Hybridbegriff "Science Fantasy" ist hier äußerst unbefriedigend, da m.E. *Fantasy* und SF trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten einander diametral entgegengesetzt sind, s.o.). Eine Nachbesserung der unter 2.1.2. angeführten Definition von Fantasy scheint angebracht: wesentlicher noch als die Technik ist die *Ratio*: in den *Krieg der Sterne*-Filmen ist das Weltgefüge trotz Raumschiffen und Strahlenwaffen nicht nach wissenschaftlich-rationalen Gesichtspunkten strukturiert, die Protagonisten sind wiederum reine Typen, welche von einer übernatürlichen Kraft angeleitet werden. Und weiter: schon der Italowestern stellt "eine Welt ohne Arbeit" (Georg Seeßlen) dar. Das heißt: Aussagen von sozialer Relevanz werden nicht gemacht, Gesellschaft und Alltag werden zugunsten des heroischen/außergewöhnlichen Individuums und seiner Abenteuer strikt ausgeblendet. Genau dieselbe Aussage kann über den Fantasyfilm gemacht werden. Der Fantasyfilm kann ruhig auch phantastische technische Artefakte wie Roboter und Raumschiffe vorführen, *solange nur die gewohnte Lebenswelt und der Alltag ausgespart bleiben*. Diese strikte Unterscheidung zwischen SF- und Fantasyfilm scheint angebracht, da der "echte" SF-Film sich im Gegensatz zum Fantasyfilm hervorragend als Medium für Identitätsproblematiken eignet (s.o.).

<sup>252</sup> vgl. Jürgen Joachimsthaler: *Dynamisierung der Bilder, Zeichen und Imagines*. Samuel R. Delanys Intervention ins Reich der Imagination(en). In: Sandra Kersten, Manfred Frank Schenke (Hg.): *Spiegelungen. Entwürfe zu Identität und Alterität*. Berlin 2005.

<sup>253</sup> Seeßlen, *Jung* 2003, Rückumschlagtext



nicht Wunder, daß der SF-Film sich ausnehmend gut als Trägervehikel auch für das Problem der personalen Identität eignet, was die Praxis durch eine Vielzahl einschlägiger Streifen belegt. Um nur eine Auswahl zu nennen: *Blade Runner*, *Total Recall*, *The Thing*, *Screamers*, *Impostor*, *The Stepford Wives*.

Fantasy wendet sich von der aktuellen Welt ab, Science Fiction wendet sich ihr zu.

### 2.1.6. Superheldenfilm

Zwar stellt der Superheldenfilm ein recht überschaubares Genre dar, verdient aber wegen seiner besonderen Bedeutung für Identität im Film eine gesonderte Besprechung.

Superheldenfilme werden je nach Lust und Laune der Rezensenten einmal der Science Fiction, dann wieder der Fantasy zugeschlagen. Sie gehören aber weder der einen noch der anderen Gattung wirklich an:

- für die Science Fiction untypisch ist der - selbst für den Durchschnittskonsumenten - extrem naive Umgang des Superheldengenres mit "wissenschaftlichen" Fakten: die Superkräfte der Protagonisten sind ihrer Herkunft und Wirkung her eher märchenhaft zu nennen. Wesentlicher noch ist die Tatsache, daß den Superhelden als über den Durchschnitt hinausgehobenen, heroischen Individuen größere Möglichkeiten der (gesellschaftlichen, politischen, geschichtlichen) Einflußnahme eingeräumt werden, als für Protagonisten der Science Fiction gemeinhin üblich<sup>254</sup> .

- der *Fantasy* hingegen wesensfremd sind die Gegenwartsbezüge und die oft kaum verhohlenen politischen Anspielungen des Superheldengenres<sup>255</sup>. Desweiteren - und hier kommt die Identitätsthematik ins Spiel - ist der Superheld weit weniger "Typ" als der Fantasyheld. Es ist geradezu Definiens des Superhelden, daß er über eine geteilte Identität verfügt - ein Identitätsbruch, zu dem sein Lebensumfeld ihn zwingt. Der Fantasyheld kann "eins mit sich selbst" sein, weil er sich bruchlos in seine arenahafte, konfliktorientierte Fantasywelt einfügt. Der Superheld hingegen muß in einer institutionalisierten modernen

---

<sup>254</sup> Gerade die Tatsache, daß in der "ernsthaften" Science Fiction eher die Gesellschaft als der Einzelne im Mittelpunkt steht, dürfte ein Hauptgrund sein, daß in sozialistischen Staaten die Science Fiction - im krassen Gegensatz zur Fantasy - sich stets hoher Beliebtheit erfreute. Vgl. hierzu Darko *Suvín*: Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt a.M. 1979.

<sup>255</sup> Die Comic- und Filmserie *X-Men* z.B. lebt geradezu davon, daß ihre mit Superkräften ausgestatteten, aber gesellschaftlich geächteten "Mutanten" immer symbolisch für soziale Randgruppen in den USA standen.

Welt sein unangepaßtes - und recht eigentlich auch ungesetzliches - heldenhaftes Tun mit den Erfordernissen einer bürgerlichen Existenz vereinbaren<sup>256</sup>.

### 2.1.7. Der Horrorfilm

Obschon auch der Horrorfilm sich häufig des Übernatürlichen bedient und sich aus ähnlichen schauerromantischen Quellen speist, verbindet ihn nur wenig mit dem *Fantasy*-Film.

Zum einen erschafft er keine regelrechte *Gegenwelt*, sondern gewinnt seine Wirkung vielmehr aus dem Einbruch irrationaler Elemente in die gewohnte Lebenswelt. "Daß das Unheimliche ins Normale tritt, das Phantastische ins Alltägliche einbricht, das bedarf seiner Begründung im Normalen und im Alltäglichen. So schrecklich die Dämonen, Tierwesen und Nachtmahre auch sind, sie wären nichts, wenn sie nicht irgend erwartet wären."<sup>257</sup> Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Irrationalität tatsächlich ihren Ursprung im Un- bzw. Übernatürlichen hat oder lediglich in kaum nachvollziehbaren Regionen menschlichen Verhaltens, z.B. denen eines Serienmörders, hat. Somit ist der Horrorfilm schon weit weniger eskapistisch und "näher am Zuschauer" als der Fantasyfilm.

Problematische Identitäten werden im Horrorfilm im wesentlichen auf zwei verschiedene Weisen behandelt:

- *als Angst vor dem Verlust der Identität bzw. Individualität*: dem Horrorfilm wohnt von vornherein eine starke deterministische Tendenz inne - das Monster und das Opfer sind "füreinander gemacht"<sup>258</sup>. Die letzte zwangsläufige Konsequenz eines extremen Determinismus - der Verlust der Identität bzw. der Individualität, wird besonders sinnfällig in der Gestalt des *Zombies*: waren diese in frühen Versionen des Themas noch einzelne

---

<sup>256</sup> Möglicherweise stellten damit die Superhelden jene Synthese zwischen Held und bürgerlichem Subjekt dar, die Hegel nicht für möglich gehalten hatte und deren Unvereinbarkeit Josef *Früchtl* anschaulich am Beispiel des Cowboys als Held des Westernfilms darstellt (vgl. *Früchtl* S.67 - S.83). Man könnte freilich einwenden, dass hier gar keine echte Synthese stattfindet sondern Held und bürgerliches Subjekt zwar im selben Körper vereint, aber trotzdem in verschiedene, nebeneinander existierende Personen aufgespalten sind, mit allen damit verbundenen Reibungen und psychologischen Konflikten. Der in 1.2.2.1. behandelte *Batman* liefert zur Illustration dieser These sicher das schlechtestmögliche Beispiel: nicht nur ist der im Comic häufig als Playboy dargestellte Bruce Wayne alles andere als ein „bürgerliches Subjekt“, sondern ein Aristokrat in modernem Gewand - hat er doch mehr mit *Scarlett Pimpernell* gemein als mit den anderen Superhelden, die sich im Alltagsleben als Reporter (*Superman*), Student (*Spiderman*) oder Comiczeichner (*Captain America*) durchschlagen müssen. Obendrein scheint er einer der wenigen in der Riege der modernen Übermenschen zu sein, für den die Aufspaltung in zwei Identitäten eine echte psychologische Zerreißprobe darstellt. Seinen „Kollegen“ scheinen die Identitätswechsel wenig mehr als eine Art Professionsübel, welches man aber als postmoderner Mensch, der es ohnehin gewohnt ist, für Beruf und Privatleben verschiedene Gesichter zu tragen, einfach in Kauf nimmt.

<sup>257</sup> *ibid.*, 2001, S. 13

<sup>258</sup> *ibid.*, S.15 f.

Halbwesen, die vollkommen unter dem dominanten Willen eines "Meisters" standen (z.B. *I walked with a Zombie; White Zombie*), so ist seit *Night of the living Dead* selbst diese personelle Instanz verschwunden; der neue Zombie ist "kapitalistisch", er steht symbolisch für die entindividualisierende Wirkung von Massenproduktion, Massenmedien, Massengesellschaft und für rücksichtslosen Konsumismus.

- zum zweiten bedient sich auch der Horrorfilm der Visualisierung von aufspaltenden, nicht rationalisierbaren Elementen des Ich durch Veräußerlichung: während sich allerdings der Fantasyfilm selbst die Absolution erteilt, weil seine bösen Geschöpfe wie Drachen oder "Orks" stets als vom Menschen geschieden und unabhängig erscheinen, haben die Monstren und Halbwesen des Horrorfilms stets ihren Ursprung im Menschen selbst: Werwölfe, Vampire, Geister und ungeheuerliche Serienmörder waren, oder sind zumindest zum Teil, menschlich. Dies kann sogar soweit gehen, daß Teile des menschlichen Körpers selbst entfremdet und feindselig werden<sup>259</sup>

### 2.1.8. Psychologischer Thriller

Der psychologische Thriller inkorporiert sowohl Elemente des Kriminalfilms als auch des Horrorfilms, geht aber in einer entscheidenden Hinsicht über diese Genres hinaus: er zweifelt die Einheit von Wahrnehmung und Wirklichkeit an. Häufig tut er dies nur auf der inhaltlichen Ebene (hat z.B. James Stewart in *Das Fenster zum Hof* nun einen Mord beobachtet oder nicht?); am wirkungsvollsten wird er aber, wenn er die Kamera zum Komplizen macht. Denn der Film nimmt Berkeleys Motto *esse est percipi* ernst: was die Kamera aufnimmt, muß "real" sein. Die Filmaufnahme als beste Mimesis der Realität genießt mehr Vertrauen als das gesprochene oder geschriebene Wort. Aus diesem Grund erntete Alfred Hitchcock für *Die rote Lola*<sup>260</sup> zunächst grobe Schelte: Hitchcock übertrug erstmals das literarische Stilmittel des *unzuverlässigen Erzählers* ins Medium Film, indem er eine vom Verdächtigen erlogene Geschichte als "Rückblende" präsentierte und so die Mutmaßungen des Publikums ins Leere laufen ließ. Der Kunstgriff ist immer noch wirkungsvoll und wurde u.a. auch in *Die üblichen*

---

<sup>259</sup> womit, s. 1.2.10.3. , auch das Unbehagen der westlichen Moderne über das ungelöste Leib-Seele-Problem zum Ausdruck kommen mag.

<sup>260</sup> Originaltitel: *Stage Fright*. USA 1949.

*Verdächtigen*<sup>261</sup> und *Identität* eingesetzt.

Der Psychothriller operiert in einem Niemandsland zwischen Sein und Schein, zwischen Wahrheit, Lüge und (Selbst-)täuschung, wo die Grenzen zwischen dem Innen und Außen sich verwischen. Da er nicht die Wirklichkeit, sondern deren Wahrnehmung thematisiert, er also mehr nach innen als nach außen gerichtet ist, stellt er das Genre *par excellence* für den Identitätsfilm dar. Wie bei *Identity* kann der Psychothriller - ganz ohne Rekurs auf phantastisches Brimborium - nebengeordnete Persönlichkeiten oder Identitätsstränge als Realpersonen auftreten lassen, einfach indem er den Unterschied zwischen Innen- und Außenperspektive aufhebt; oder er kann einen Blick auf das Unbewußte als verborgenen und - vermeintlich - entscheidenden Teil der personalen Identität erlauben wie in *Black Box*.

Abgesehen von diesen epistemischen Erwägungen existiert im *Thriller* auch eine für die Identitätsthematik wichtige gefühlsmäßige Komponente, auf die Georg Seeßlen hinweist: "Die Metamorphosen, die ein Mensch im Lauf seiner Entwicklung durchmachen muß, sind also zum großen Teil vorgegeben und gefordert, kaum kommt es einmal dazu, daß man sich ausprobiert, man wird ausprobiert. Dagegen zu protestieren ist eine Verweigerung, die nur mit einer radikalen, gefährlichen Wandlung der Identität zu bewerkstelligen wäre, für die es kein Modell gibt. Um so größer mag demjenigen, der sich nicht mit der Abschaffung des Thrill abfinden mag, die Hoffnung auf den Zufall erscheinen, der in einer Situation unerwarteter Bewährung eine 'Transformation' nicht vorhersehbarer Qualität ermöglichen könnte."<sup>262</sup> In der Tat wäre es hier zu leicht, von reinen Projektionsflächen oder von Wunschdenken zu reden. Die "nicht vorhersehbaren" Rollenidentitäten, in denen sich die Thrillerhelden wiederfinden (des Gejagten, des unschuldig Verdächtigen, des Schuldigen), sind stets - und im *Noir*-Thriller auch dauerhaft - eine Veränderung zum Schlechten. Und doch begeben sie sich, bewußt oder unbewußt, auf diesen Weg. Der *Thrill* wird so zum Ausdruck des ans Irrationale grenzenden Freiheitsstrebens, bei dem jegliche Veränderung, und sei sie zum Negativen, dem stabilen, aber sterilen *status quo* vorgezogen wird. Oder, existenzialistisch gewendet: die Protagonisten des Thrillers benutzen den zunächst unfreiwilligen Bruch in der gesellschaftlichen Gußform, um sich aus den Erwartungen der "Anderen" zu lösen und sich selbst zu authentisieren, auch wenn dieser Weg in der Selbstzerstörung enden sollte.

---

<sup>261</sup> Originaltitel: *The Usual Suspects*. USA 1995. Regie: Bryan Singer

<sup>262</sup> Seeßlen 1995, S.19 f.

### 2.1.9. Kriminalfilm

In dieser Hinsicht ist der klassische Kriminalfilm sogar das Gegenteil des (konsequent durchgeführten) Thrillers. Hier ist kein Platz für einen "Amoklauf" des Individualismus. Vielmehr ist der Detektiv oder Polizist als Agent der menschlichen Gemeinschaft bestrebt, den Bruch im sozialen Gefüge, welcher durch das Verbrechen entsteht, so weit als möglich zu neutralisieren. Interessanter noch für den Kriminalfilm als das Verbrechen selbst ist der Mangel an Transparenz: der Täter verbirgt sich, gibt sich als normales Mitglied der Gemeinschaft aus, muß erst "enträtselt" werden. Diese Enträtselung hat den Charakter einer Queste oder Suche mit verschiedenen Stationen. Der Suchende muß sich bewähren, intellektuell, häufig physisch, manchmal auch charakterlich<sup>263</sup>.

In diesem Element der *Suche* liegt der Berührungspunkt zwischen Kriminal- und Identitätsfilm - wenn der Versuch, eine äußere Ordnung wiederherzustellen, parallelisiert wird durch eine Strukturierung oder Aufdeckung innerhalb der eigenen Person (paradigmatisch hierfür ist etwa der Film *Angel Heart*, bei dem der Detektiv am Ende seiner Suche buchstäblich "sich selbst" findet). Die Person des Täters wird zur Reflexion des Ermittlers - ein nicht notwendigerweise spiegelverkehrtes Bild: die Grenze zwischen Verbrecher und Jäger löst sich auf.

### 2.1.10. Film Noir

Filmtheoretiker sind sich nicht darüber einig, ob es sich beim *Film Noir* um einen *Stil* des Filmemachens handelt oder um ein eigenständiges Genre. Da der *Film Noir* sich nicht nur über technische Details (z.B. der Beleuchtungstechnik oder Kameraführung) definiert, sondern durchaus mit einer eigenständigen Weltsicht und einem eigenen Figurenrepertoire aufwarten kann, soll hier der Genre-Hypothese der Vorzug gegeben werden<sup>264</sup>.

Weshalb die "Schwarze Serie" hier neben dem Thriller und dem Kriminalfilm gesondert erwähnt wird, liegt in ihrer Personenkonstellation begründet: der *Film Noir* verfügt über eine

---

<sup>263</sup> Daß die Hauptbewährungsprobe eine intellektuelle und keine charakterliche ist und obendrein der Suchende im Dienst der Gemeinschaft steht, macht den Krimi auch zum beliebtesten *bürgerlichen* Genre.

<sup>264</sup> Wie der freilich noch schwerer zu fassende "Identitätsfilm", ist der *Film Noir* vielleicht am ehesten als "Meta-Genre" zu verstehen, welches sich an andere Formen (hier: den Thriller und den Kriminalfilm) ankoppelt.

relativ fixe Typisierung<sup>265</sup>; bei der bisherigen Analyse wurde festgestellt, daß Genres, welche von Typenbildung leben (Fantasyfilm, Western etc., s.o.), sich nur schlecht als Träger für die Identitätsthematik eignen. Paradoxerweise gilt dies nicht für den *Film Noir*, das genaue Gegenteil ist der Fall.

Bei genauerer Betrachtung scheint es jedoch so, daß die Typen des *Film Noir* gewissermaßen gegen den Strich gebürstet sind. Ihre Typenhaftigkeit ergibt sich nur aus ihrer stetigen Wiederkehr und Wiedererkennbarkeit, doch sind sie keine positiv besetzten *Archetypen* im Jungschen Sinne. Die Typen des Western oder Fantasyfilms können ihre Einheit bewahren, weil ihr Umfeld, in dem sie sich wie ein Fisch im Wasser bewegen, dies zuläßt. Die Helden des *Film Noir* jedoch sind von vorneherein "fehl am Platze". Zwar sind die Figuren augenscheinlich "typisch" für ihre urbane Umgebung, in ihr aufgehen können sie jedoch nicht: dafür ist sie zu abweisend, zu feindselig, die Charaktere selbst für die Anonymität der Großstadt zu individualistisch. Der urbane *Film Noir* mit seinen Straßenschluchten, verwinkelten Treppenhäusern und düsteren Innenräumen vermittelt den Charakter eines Labyrinths. Die Protagonisten haben bestenfalls die Freiheit von Laborratten, welche einen Weg aus diesem Labyrinth suchen, an dessen Ausgang aber lediglich ein unvermeidliches, unerquickliches Ende wartet. Aus diesem ausweglosen Determinismus entsteht eine Dialektik zwischen Innen und Außen, die mit dem Bruch der Identität korrespondiert: die Figuren steuern auf die absehbare Katastrophe zu, gleichzeitig können sie nur hilflos beobachten und (aus dem *off*) kommentieren, nicht jedoch ihr Schicksal lenken<sup>266</sup>.

### 2.1.11. Der Erotikfilm

Für den Erotikfilm scheint die Identitätsthematik im Sinne dieser Arbeit (Ausnahme s. unten)

---

<sup>265</sup> Als wichtigste Typen nennen Alain Silver und James Ursini: den *Wahrheitssucher* (bes. den *Hard Boiled*-Privatdetektiv oder Polizisten), den *Gejagten* und die *Femme Fatale*. Vgl. hierzu Silver, Ursini S. 15 f.

<sup>266</sup> Labyrinth und Labor: so erscheint die Großstadt auch im kafkaesken *Dark City*, der sich gleichfalls der *Noir*-Ästhetik bedient. Auch wenn hier am Schluß der Ausbruch gelingt, sind die Menschen zunächst wie Versuchstiere gefangen und werden gezwungen, immer neue Rollen durchzuspielen, ohne ihre eigene Persönlichkeit zur Entfaltung zu bringen. Gleichzeitig verweist er auf die Stadt als "Experimentierfeld" der Identitäten und möglichen Ursprungsort der modernen Identitätskrise: als ein Ort, an dem Kulturen, soziale Schichten, Zeitrhythmen und individuelle Lebensentwürfe aufeinanderprallen, wo häufig eine große Diskrepanz zwischen Erwartung und Erfüllung herrscht und das Annehmen einer anderen Rolle, einer anderen "Identität", zur Lebensnotwendigkeit gerät. Zum Zusammenhang zwischen Personal Identity und urbanem Lebensfeld vgl. Alan Stone, John Hardwig: *The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life*, Richard Sennet. In: *World Futures* 13, 1973, S. 271-282.

aus einer Reihe von Gründen ungeeignet:

- im Großteil seiner Ausprägungen ist der Identitätsfilm gewissermaßen solipsistisch, in seinem Mittelpunkt steht zumeist *ein* Individuum, das eine krisenhafte Veränderung seiner Person erlebt und somit in existentieller Weise "auf sich selbst" zurückgeworfen ist. Dem entgegengesetzt steht die Dualität des erotischen Films, dessen Wesen gerade die Darstellung einer *Beziehung* zwischen - wenigstens - zwei verschiedenen Personen ist.

- Identitätsfilm und Erotikfilm sind ihrer Grundtendenz nach von diametral gegensätzlicher Ausrichtung: der Identitätsfilm ist seinem Wesen nach eher *dispersiv*, selbst bei gelungener Abwendung der Krise zeigt er in verschiedenartiger Weise die *Auflösung* von Identität. Der erotische Film hingegen ist in seinen Grundzügen *vereinigend*, selbst wenn am Ende das Scheitern oder die selbstzerstörerische Obsession stehen sollte<sup>267</sup>.

- ein geringerer Faktor mag auch die *Grundstimmung* sein: der erotische Film profitiert mehr von einer heiteren, humorvollen Stimmung, die sich schlecht mit dem pessimistischen Weltbild der meisten Identitätsfilme vereinbaren läßt - wie bereits mehrfach argumentiert ein Erbe des *Film Noir*.<sup>268</sup>

Wenn "Identität" im Erotikfilm überhaupt eine Rolle spielt, so ist es weniger die *personale* Identität als vielmehr *Gender-Identität* (eine Schnittmenge zwischen diesen Problemfeldern berühren höchstens die sogenannten "Switch"-Filme, bei denen Mann und Frau ihre Körper vertauschen - diese Streifen sind aber praktisch ausschließlich dem Genre der Komödie und nicht dem Erotikfilm im engeren Sinne zuzuordnen).

### 2.1.12. Komödie

Wenn sich eines der Motive des Identitätsfilms in der Filmkomödie wiederfindet, so ist es praktisch immer jenes des *Persönlichkeitstauschs*, entweder indem zwei - möglichst unterschiedliche - Personen ihre Körper gegeneinander einwechseln; oder indem sich bei

---

<sup>267</sup> Wie schon unter den Vorsokratikern Empedokles den *Eros* als das vereinigende und zusammenfügende Weltprinzip annahm. Ganz zu schweigen vom *Symposion* - wobei man den Kugelmenschenmythos natürlich als Ursprungssage der schlimmsten Identitätskrise der Welt auffassen kann. (Zu den Kugelmenschen: *Platon: Symposion* 189c-d [Zitation nach Stephanus-Paginierung].

<sup>268</sup> Dieses letzte Argument sollte aber nur *cum grano salis* genommen werden: Erotik kann, in der Tradition der Schauerromantik, natürlich ebenso eine Verbindung mit dem Morbiden, Nachtseitigen eingehen; und auch der Identitätsfilm kann sich die Komödenmaske aufsetzen.

einer *Persönlichkeitsspaltung* eine drastisch abweichende, zweite Person manifestiert<sup>269</sup>. Stets aber ist es das Motiv der *Verkehrten Welt*: mit dem Körper werden auch soziale oder/und Geschlechterrollen vertauscht, damit verbunden natürlich auch Erwartungshaltungen und, insbesondere, Machtverhältnisse (z.B. Eltern/Kind in *Freaky Friday*; reich/arm in *Family Man*, berühmt/erfolglos in *Being John Malkovich*).

Die Komödie richtet ihren Blick nicht nach innen und interessiert sich nicht für die Probleme, die für *den Einzelnen* durch die Persönlichkeitsvertauschung entstehen. Stets ist die Person hier nicht Individuum, sondern *zoon politicon*, eingebunden in ihren gesellschaftlichen Rahmen; und stets ist die Komik in der Identitätskomödie verknüpft mit der bestehenden Moral, aus deren karnevalsartiger Überschreitung sie ihre Effekte gewinnt. Dabei genießt sie in der Wahl ihrer Mittel die buchstäbliche Narrenfreiheit: neben den Gesetzen der Moral darf sich die Filmkomödie auch mit kindlicher Naivität unbehelligt über die Gesetze der Logik, oder besser gesagt: der *Suspension of Disbelief* hinwegsetzen (ein so windiger Plotaufhänger wie ein verzauberter Glückskeks [*Freaky Friday*] wäre selbst im Horror- oder Fantasyfilm problematisch).

### 2.1.13 ...und ferner liefern

Es erübrigt sich, im folgenden jedes weitere Genre oder auffällige Subgenre des Mainstreamfilms durchzuspielen. Entweder erklärt sich die Präsenz oder Absenz des Identitätsfilms von selbst (z.B. im *Tierfilm*), oder die Argumente ließen sich für verwandte Genres in pointierterer Form darstellen.

Im folgenden nur als Filmschnipsel:

- der *Märchenfilm* ist durch seine allegorische und moralische Dimension viel eher dem Horror- als dem Fantasyfilm verwandt, wählt in der Praxis aber nur höchst selten Stoffe,

---

<sup>269</sup> Praktisch in jedem Fall ist bei Persönlichkeitsspaltung in der Filmkomödie die ursprüngliche Person schüchtern und zurückhaltend, ein sozialer "Versager", während die Zweitpersönlichkeit zwar stets über die Stränge von Moral und gutem Geschmack schlägt, dafür aber als Siegertyp mit gesellschaftlichem Erfolg (insbesondere beim anderen Geschlecht) belohnt wird. Es handelt sich also um eine ins Burleske gewendete Variante von Jekyll & Hyde - Jekyll ist rechtschaffen, aber ganz offensichtlich nicht reich mit Sozialkontakten gesegnet, Hyde hingegen ist zwar ein Verbrecher, aber in vieler Hinsicht auch "mutiger" und gesellschaftsbezogener als sein guter Widerpart. Beliebige Filmbeispiele: Jerry Lewis (im Remake Eddie Murphy) als *Nutty Professor* (USA 1963. Regie Jerry Lewis, respektive USA 1996. Regie: Tom Shadyac); Jim Carrey als lascher Polizist mit rüpelhafter Zweitpersönlichkeit in *Ich beide & sie* (Originaltitel: *Me, myself & Irene*. USA 2000. Regie: Bobby Farrelly, Peter Farrelly)



welche an die Identitätsthematik rühren.

- der "Liebesfilm" oder "romantische Film" ist letztlich nicht mehr als erotischer Film mit gebremstem Schaum.
- der *Heimatsfilm* kann als Variante des romantischen Films gelten; er erschafft eine nostalgische, heile Gegenwelt, deren innere Geschlossenheit keine psychologische Problematisierung verträgt.
- der explizit *pornographische Film* hat, wenn man so will, mehr vom Dokumentarfilm als vom Spielfilm. Wo eine Rahmenhandlung stattfindet (´plot porno´) ist diese ja *per se* nicht pornographisch, sondern gehört ohnehin einem anderen Genre an.
- "Actionfilm" ist eher ein Über- oder Sammelbegriff für Filme mit besonders ausgeprägter oberflächlicher Aktion - er überspannt verschiedene Genres, in der Hauptsache Kriegsfilm, Abenteuerfilm und Thriller. Interessanterweise hat die starke Aktionsbetonung keinen addierenden oder subtrahierenden Effekt, was die Identitätsthematik betrifft: *Face/Off* oder *Total Recall* etwa könnte man ohne Kopfschmerzen als "Actionfilme" bezeichnen, *notwendig* für das Funktionieren des Films sind diese zusätzlichen Reize jedoch nicht<sup>270</sup>

## ***2.2. Eine unsaubere Vorstellung - Identität zwischen Film und Vorlage***

In seinem Essay *Für ein unreines Kino* 1952<sup>271</sup> argumentiert André Bazin für die Legitimität der Literaturverfilmung, die immer wieder sowohl von Autorensseite<sup>272</sup> als auch durch Filmpuristen angefeindet wurde. In diesem Zusammenhang geht er auch auf die Darstellbarkeit von Ich und Bewußtsein im Kino ein. Er postuliert: "Daraus, daß ihr Rohstoff die Photographie ist, folgt nicht unbedingt, daß sich die siebte Kunst ihrem Wesen nach der Dialektik der Erscheinungen und der Verhaltenspsychologie widmet. Wenn es auch richtig ist, daß sie ihren Gegenstand nur von außen erfassen kann, gibt es doch tausenderlei Möglichkeiten, ihn so zu zeigen, daß jede Zweideutigkeit verschwindet und er zum Zeichen einer und nur einer einzigen inneren Realität wird. In Wahrheit stimmen die Leinwandbilder in ihrer überwiegenden Mehrheit mit der Psychologie des Theaters und des klassischen analytischen Romans überein. Wie der gesunde Menschenverstand setzen sie notwendige, unzweideutige

---

<sup>270</sup> In *We can remember it for you wholesale*, Philip K. Dicks literarischer Vorlage für *Total Recall*, kommt - ganz im Gegensatz zum Film - *überhaupt keine* Schießerei, kein Handgemenge, keine Verfolgungsjagd oder Explosion vor. Dt.: *Erinnerungen en gros*. In: Philip K. Dick: *Der unmögliche Planet*. München 2002.

<sup>271</sup> *Für ein unreines Kino. Plädoyer für die Literaturverfilmung*. In: *Bazin* 2004, S. 110 - 138.

<sup>272</sup> Ein Beispiel hierzu wäre etwa Thomas Manns äußerst ambivalentes Verhältnis zur Verfilmung seiner Stoffe. Zu diesem Thema vgl. Peter Zander: *Thomas Mann im Kino*. Berlin 2005.

Kausalitäten zwischen den Gefühlen und deren Äußerungen voraus, sie postulieren, alles liege im Bewußtsein, und das Bewußtsein sei zu erkennen."<sup>273</sup>

Dieser optimistischen Annahme soll in diesem Kapitel nachgegangen werden. Wenn diese Arbeit auch davon ausgeht, daß André Bazin in diesem Punkt recht hat, soll das besondere Augenmerk hier besonders den *Differenzen* zwischen romanhafter und filmischer Darstellung von Ich-Identität gelten. Was bleibt bei der Transformation von Literatur zu Film notgedrungen auf der Strecke, und reicht das übrig gebliebene noch "zum Erkennen des Bewußtseins" aus (bzw.: warum tut es das)?

### 2.2.1 The Prestige

Das erste *Double* stellt Christopher Nolans Film von 2006 mit der gleichnamigen Romanvorlage des englischen Autors Rick Priest. Priests Werk zählt nicht unbedingt zu den Klassikern der Weltliteratur, noch handelt es sich um einen dezidiert psychologischen/analytischen Roman. Für die Zwecke dieser Arbeit wurde *The Prestige* ausgewählt, da er ganz bewußt das Thema "Personale Identität" ins Rampenlicht stellt und zumindest einen klassischen, in der philosophischen Literatur viel diskutierten *Puzzle Case* enthält.

Da im Rahmen dieser Arbeit das Medium *Film* im Vordergrund steht und lediglich die differierende Herangehensweise an den Identitätsbegriff analysiert, nicht aber eine Wertung über "Werktreue" abgegeben werden soll, wurde bewußt der Film *vor* das Buch gestellt.

#### 2.2.1.1. Die Verfilmung

Zum Inhalt: London zur Zeit der *Belle Époque*: das Publikum der großen Varieté Bühnen ist fasziniert vom Wettstreit zweier Zauberkünstler: der vornehme Robert Angier (Hugh Jackmann) und der kometenhaft aus dem einfachen Volk aufgestiegene Alfred Borden (Christian Bale) versuchen sich gegenseitig mit spektakulären Vorführungen auszustechen.

Kaum einer ist sich bewußt, daß Angier und Borden einst Geschäftspartner und enge Freunde waren. Entzweit wurden sie angesichts einer schrecklichen Tragödie, bei der Angiers Frau,

---

<sup>273</sup> Bazin 2004, S. 121.

eine Bühnengehilfin, ums Leben kam: sie starb bei einem allzu ambitionierten Zaubertrick, für den Angier Borden - ungerechtfertigterweise - die Alleinschuld zuweist.

Der Zorn des Witwers wird weiter angestachelt durch die Tatsache, daß Borden mit dem neuartigen und unerklärlichen Trick "Der transportierte Mann" rauschende Erfolge feiert: Borden tritt durch eine frei stehende Tür und taucht ohne Zeitverzögerung am anderen Ende der Bühne wieder auf.

Angiers Versuche, das Kunststück auszuspionieren mißlingen samt und sonders, obwohl er sich dabei immer skrupelloserer Mittel bedient und auch vor Entführung und Erpressung nicht zurückschreckt. Borden schlägt mit harten Bandagen zurück und Angier steht schlechter da als je zuvor.

Erfolg hat er erst durch die Hilfe von Nicola Tesla (David Bowie): der Mirakelerfinder kann Angier zwar nicht Bordens Geheimnis verraten, doch konstruiert er für ihn eine ganz eigene, noch spektakulärere Version des "Transportierten Mannes".

Nun ist Bordens Neugierde geweckt und er versucht seinerseits, hinter das Geheimnis seines Konkurrenten zu kommen. Dies erweist sich als fataler Fehler. Angiers Trick schlägt - so scheint es - auf spektakuläre Weise fehl. Borden kommt gerade noch hinzu, als Angier in einem hermetischen Wassertank ertrinkt, in den er durch eine Falltür in der Bühne gestürzt ist. Bordens Unschuldsbeteuerungen fallen auf taube Ohren, er wird wegen Mordes an seinem langjährigen Widersacher zum Tode verurteilt.

Die Auflösung der Tricks im Finale ist in beiden Fällen schockierend: Tesla hat für Angier tatsächlich einen Wunderapparat gebaut, der den Magier jedoch nicht *teleportiert*, sondern identisch *dupliziert*. Bei jeder Vorführung lebte nur das exakte Double weiter, das jeweilige "Original" ertrank jedes Mal in dem verborgenen Becken (Angier hortet auf makabere Weise seine Vorgänger-Ichs im Keller seines Anwesens). Daß Borden die Schuld für den Tod des (vor-)letzten Angier zugeschoben würde, hatte er sorgfältig arrangiert. In einem Akt zynischer "Großherzigkeit" und als letzte Demütigung beschließt er, Bordens kleine Tochter unter einer Aliasidentität zu adoptieren.

Doch Bordens "transportierter Mann" übertrifft Angier noch fast an Selbstverleugnung. "Alfred Borden" ist nämlich in Wirklichkeit *zwei* Personen - eineiige Zwillingbrüder, die jahrelang darauf hingearbeitet haben, *eine* einzige Person zu werden: sie teilten Bordens Bühnenexistenz, sein Privatleben, sogar die selbe Frau (der jeweils andere Bruder spielte die meiste Zeit in Verkleidung die Rolle eines Bühnenausstatters).

Angier wird schließlich von Bordens "zweiter Hälfte" ermordet. Der verurteilte Zwillingbruder wandert auf das Schafott, doch der eigentliche leibliche Vater der Tochter kann unerkannt mit dieser weiterleben.

Da Chris Nolan die Romanvorlage sehr frei adaptiert hat und sich das "Prestigio" in einem - für das philosophische Selbstverständnis relevanten - Detail unterscheidet, soll hier gewissermaßen die "Rewind"-Taste gedrückt und die Handlung ein weiteres Mal geschildert werden - diesmal aus der Perspektive des Romans.

### **2.2.1.2. Die Romanvorlage**

Christopher Priest erzählt den Roman aus vier (fünf?sechs?) verschiedenen Perspektiven, jeweils in der Ich-Form:

- aus der Warte des Sensationsreporters Andrew Westley (ein Adoptivkind, geboren als Nicholas Borden)
- aus der Perspektive der "beiden Alfred Borden", in Form eines Tagebuchs
- durch den Mund von Kate Angier, der Urgroßkelin von Rupert (!) Angier.
- aus der Sicht von Rupert Angier, wiederum in Tagebuchform.
- ..und aus der Warte einer Person, hier "Rupert Angier\*" " genannt, dem Produkt der letzten Bühnenteleportation.

Zur Handlung: Andrew Westley erhält per Post ein seltenes Buch über Bühnenmagie, verfaßt von einem gewissen Alfred Borden, möglicherweise einem direkten Vorfahren Westleys. Kurze Zeit später soll Westley eine Reportage über ein Bilokationsphänomen in Derbyshire liefern; die vermeintliche Doppelexistenz eines Sektenführers erweist sich aber als freie Erfindung und stellte nur einen Vorwand für Kate Angier dar, um mit dem Reporter Kontakt aufzunehmen. Mrs Angier eröffnet Westley, daß ihre Familien bis in die letzte Generation eine erbitterte Fehde ausgetragen hatten, welche sie nun endgültig beizulegen wünsche. Ihren Ursprung nahm diese Fehde im Konkurrenzkampf der Illusionisten Alfred Borden und Rupert Angier zur Zeit Königin Viktorias. Mit Hilfe der Tagebücher von Borden und Angier (bzw. Angier\*) rekonstruieren sie die damaligen Ereignisse.

Die Feindschaft der Magier beginnt bei einer Séance in London, bei der Rupert Angier

von Alfred Borden als "Scharlatan" bloßgestellt wird. Für Angier war die Geisterinszenierung eine Verzweiflungstat, um sich vor dem finanziellen Ruin zu retten, nachdem er von seinem älteren Bruder vom Familienerbe ausgeschlossen wurde. Aus Rache sabotiert Angier mehrere Bühnentricks bei den Vorstellungen Bordens. Die Auseinandersetzung schaukelt sich immer weiter hoch, eskaliert aber, im Ggs. zum Film, nie zur Todfeindschaft. In der Tat besteht in der Romanvorlage Bordens und Angiers Tragik unter anderem darin, daß die beiden (die drei?) Männer gegenüber ihrem Konkurrenten stets fair und konzilient bleiben wollen, eine mögliche Versöhnung aber stets durch Mißverständnisse und äußere Umstände vereitelt wird.

Angiers professioneller Eifer wird angestachelt, als Borden seinen Trick "Der transportierte Mann" vorführt. Cutter, der *ingénieur* des adeligen Magiers, ist sofort der Meinung, daß der Trick nur mit Hilfe eines perfekten Doppelgängers - eines Zwillingbruders - zu bewerkstelligen sei. Entsprechende Recherchen fördern jedoch keinen geeigneten Bruder zu Tage. Angier versucht, Borden von seiner (Angiers) Assistentin und Geliebten Olivia ausspionieren zu lassen, doch läuft diese prompt zu Borden über. Borden und Olivia wollen Angier auf eine falsche Fährte locken, ein Vorhaben, das sich letztendlich als Bumerang erweist. Bordens Geheimnis soll von dem geheimnisumwitterten Elektrizitätspionier Nikola Tesla entworfen und gebaut worden sein<sup>274</sup>. In den USA erfährt Angier schnell genug, daß Tesla mit Bordens Trick nichts zu schaffen hat. Jedoch: Tesla erklärt sich bereit, für Angier eine eigene Variante des transportierten Mannes zu entwerfen. Nicola Teslas Fähigkeiten erfahren im Roman eine grotesk-komische Übersteigerung: er hat nur deswegen noch keine Teleportationsmaschine gebaut, *weil er sich keine Verwendung dafür vorstellen kann*: "Allerdings muß ich hinzufügen, daß ich nicht verstehe, warum jemand an der Übertragung von Materie interessiert sein sollte."<sup>275</sup> Ironischerweise kann sich auch Angier für eine Maschine, die jedwede Materie teleportieren, bzw. *duplizieren* kann, keine bessere Verwendung denken als ihren

---

<sup>274</sup> In der Tat bildet Christopher Priest in dem Wettstreit der beiden Illusionisten ein Stück Wissenschaftsgeschichte ab: die Jahrhundertwende sah tatsächlich das Duell zweier "Magier", bzw. zweier Technikpioniere, die sich gerne mit dem Ruf der Genialität und des Mysteriums schmückten und die sich durchaus nicht zu schade waren, ihre Interessen durch Vaudeville-Vorstellungen zu befördern. Der eine war besagter Nicola Tesla, der andere Thomas Alva Edison. Der Streit entzündete sich am Stromnetz-Standard für die USA, wobei Edison den Gleichstrom (DC), Tesla den Wechselstrom (AC) vertrat. Die folgende Auseinandersetzung, auch bekannt geworden als *war of currents*, bescherte der Welt zwar keinen Teleportationsapparat, aber immerhin solche "Innovationen" wie den Elektrischen Stuhl: um das höhere "Gefahrenpotential" des konkurrierenden Wechselstromsystems aufzuzeigen, beteiligte sich Edison maßgeblich an der Einführung dieser Exekutionsmethode und ließ auch seine Mitarbeiter öffentlich Tiere - wiederum mittels Wechselstrom - töten und dies filmisch dokumentieren (vgl. den Eintrag "*electrocuting an elephant*" auf [www.imdb.com](http://www.imdb.com)). Vgl. hierzu auch Tom *McNichol*: AC/DC. The savage Tale of the First Standards War. Hoboken 2006. Th. *Metzger*: Blood and Volts: Edison, Tesla and the Invention of the Electric Chair. o.O. 1997.

<sup>275</sup> *Priest* S. 325

Einsatz im Rahmen eines Variététricks<sup>276</sup>!

Die sensationelle Neuinszenierung des "Transportierten Mannes" weckt Bordens Neugier. Beim Herumschnüffeln hinter der Bühne unterbricht er versehentlich die Stromversorgung des Tesla-Apparats - mit fatalen Resultaten: Angier wird gewissermaßen "halbiert": fortan existiert er als stark geschwächtes "Original", welches kurze Zeit später stirbt, und als "Angier\*", eine Art Phantom, das zwar Angiers Aussehen und Persönlichkeit, aber nur eine geisterhafte, feinstoffliche Existenz besitzt.

Dieses Phantom entdecken Westley und Kate Angier in der Familiengruft des Anwesens, bevor es endgültig verschwindet.

### 2.2.1.3. Identitätskonzepte in The Prestige

- Das "Zwillings-Paradoxon"

Dem obsessiven Wunsch, die perfekte Illusion vorzuführen, opfern die Borden-Brüder ihre Individualität; man könnte beinahe sagen, daß sie - auf gesellschaftlicher und in vieler Hinsicht auch auf psychischer Ebene - die Existenz eines "siamesischen Zwillings" führen. Man kann mutmaßen, daß dieser "Zwilling" ein völliges Kunstprodukt ist, das Amalgam aus zwei ursprünglich eigenständigen Persönlichkeiten. Christopher Priest veranschaulicht jene Amalgamisierung anhand des *Nom de Théâtre* der Brüder: "Alfred" Borden = Albert + Frederick Borden<sup>277</sup>.

Eine Parallele außerhalb der Welt der Fiktion ist für diese spezielle Art der freiwilligen Aufgabe von Individualität nur schwer zu finden. Man denke etwa an:

\* die physische und psychische Uniformierung innerhalb militärischer Einheiten.

---

<sup>276</sup> Hier hätte man sich von Priest eine feinere Zeichnung der Figuren gewünscht. Ist der phantasielose Einsatz der phantastischen Maschine nur Produkt von Teslas und Angiers persönlicher Verblendung? Oder Ausdruck jener viktorianischen Geisteshaltung, welche die Perfektion der Welt nur noch einen Schritt weit entfernt wähnte und, um Fukuyamas berühmten Ausdruck aufzugreifen, schon das *fin de siècle* als "Ende der Geschichte" ansah? (Zum "victorian mindset" vgl. George Perry, Nicholas Mason (Hg.): *The Victorians: a World built to last*. London, New York 1974). Der Film glättet diese dramaturgische Schwäche, indem sie Tesla als Visionär mit soziologischem Einblick zeigt. "Die Gesellschaft" sagt er zu Angier, "läßt nur eine Veränderung zur selben Zeit zu." Er erklärt sich erst bereit, den Apparat zu bauen, als Angier ihm versichert, daß er nur als *Illusion* präsentiert wird. [Möglicherweise ist die Figur des Bühnenmagiers, welcher phantastische Realität als Illusion vorführt, auch eine Hommage an Priests Landsmann Clive Barker. In dessen Kurzgeschichte *The last Illusion* rächt sich der Illusionist Swan auf subtile Weise am Teufel. Dieser hat Swan im Austausch gegen dessen Seele echte magische Kräfte verliehen, doch der Magier macht diese Kräfte und ihre Herkunft lächerlich, indem er sie vor seinem Publikum als bloßen *Trick* ausgibt. (dt.: *Die letzte Illusion*. In: Clive Barker: *Das sechste Buch des Blutes*. München 1996; verfilmt von Barker selbst unter dem Titel *Lord of Illusions*)].

<sup>277</sup> Priest, S. 373

- \* die entindividualisierenden Umerziehungsmaßnahmen totalitärer Regime.
- \* im Bereich des religiösen Erlebens die *Kommunion* mit dem Göttlichen, bis hin zur *unio mystica*.
- \* die quasi-religiösen Erfahrungen des Star- oder Personenkultes, mit dem Drang zur möglichst vollendeten Imitation der verehrten Person.
- \* die *Identifikation* mit einer Rolle, einer literarischen oder filmischen Figur.

Die Ähnlichkeit zu dem hier präsentierten *Puzzle Case* ist bestenfalls oberflächlich oder fragmentarisch. Es stellt sich also die Frage: sind Albert und Frederick Borden tatsächlich "eine" Person? Dieses Problem kann nur auf verschiedenen Ebenen behandelt werden:

- \* Buch und Film vermitteln den Eindruck, daß dies auf *sozialer* Ebene, d.h. in den Augen der Mitmenschen, durchaus der Fall ist. "Alfred Borden" füllt eine einzige Existenznische aus: er steht als einziger in der Öffentlichkeit, unterhält als einziger Sozialkontakte. "Mr. Fallon", das *Alter Ego* der beiden Brüder, ist hingegen sprichwörtlich eine Unperson, ein Strohmann, der wahre *Mann ohne Eigenschaften*. Er handelt niemals aktiv, hat im Film keine einzige Sprechzeile - ja, noch nicht einmal einen Vornamen, wird im Buch nur cursorisch erwähnt. Er tritt auch nur auf, wenn es absolut unvermeidlich ist, etwa kurz vor der Vorführung der Illusion.

- \* Auf der psychischen Ebene liegt die Verbindung der beiden Brüder in dem gemeinsamen *Ziel*, ihr Leben auf die Vorführung einer perfekten Illusion hin auszurichten und mit unmenschlicher Selbstdisziplin alle anderen Belange unterzuordnen. Man könnte in diesem Zusammenhang von einem "teleologischen" Identitätsbegriff sprechen<sup>278</sup>, da jeder Aspekt der beiden Einzelpersönlichkeiten auf dieses vereinigende Lebensziel hin ausgerichtet ist und andere Facetten ihres Bewußtseins zwangsläufig eine Angleichung erfahren. Buch wie Film parallelisieren das Verhalten der Borden-Brüder mit dem "Goldfischglas-Trick" des chinesischen Magiers Ching Ling Foo: Ching ist offensichtlich ein gebrechlicher, gehbehinderter Mann, der sich nur schleppend fortbewegen kann. Sein berühmtester Trick ist ein großes, schweres Goldfischglas, welches er scheinbar aus dem Nichts hervorholt. Die Illusion besteht darin, daß er das Glas schon beim Betreten der Bühne unter seiner weiten

---

<sup>278</sup> M.E. würde man es sich zu leicht machen, den Fall "Alfred Borden" von vorneherein als philosophisch uninteressant abzutun. Freilich, "streng genommen" sind die Borden-Brüder nicht *identisch*: sie sind numerisch verschieden und haben beide verschiedene Erfahrungen. Der *Puzzle Case* ist hier jedoch anders gelagert: inwieweit kann man willentlich eine synthetische, gewissermaßen *apriorische* Person erschaffen und aufrechterhalten? Sollte dies möglich sein, so stellt es keinen Widerspruch dar, daß diese Person in verschiedenen physischen Körpern existiert.

Robe trägt, eingeklemmt zwischen seinen kräftigen Beinen. Ching spielt sein ganzes Leben lang die Rolle des Krüppels, nur um seinen besten Trick vorführen zu können. "Die Zuschauer wissen sehr wohl, dass ein Magier seine Illusionen jahrelang übt und dass er jede Vorstellung sorgfältig probt, aber nur sehr wenige Menschen erkennen das ganze *Ausmaß* seiner Besessenheit, die Art und Weise, wie die scheinbare Außerkräftsetzung der normalen Gesetzmäßigkeiten zu einer fixen Idee wird, die jeden Augenblick seines Lebens beherrscht."<sup>279</sup>

Zur Darstellung der geteilten Existenz des Alfred Borden konzentriert sich der Roman konsequenterweise auf die Beschreibung der inneren Zustände, repräsentiert durch Einträge in ein Tagebuch, welches von beiden Brüdern genutzt wird. Um die größtmögliche innere Übereinstimmung herzustellen, üben die Borden eine besondere Form der Sprechdisziplin aus: sie sprechen sich gegenseitig mit der ersten Person singular an, e.g.:

"Davon habe ich mir überhaupt nichts gesagt! Was soll das? Wie weit soll das noch gehen? Ich darf nichts mehr schreiben, bis ich es weiß!"<sup>280</sup> Schon anhand dieser Textstelle wird klar, daß die Einzelpersönlichkeiten nicht vollkommen zur Deckung gelangen. Insbesondere im emotionalen Bereich lassen sich Liebe, Neid oder Eifersucht nicht ohne weiteres der Selbstkontrolle unterwerfen. So beispielsweise bei der Einstellung der Bühnenassistentin Olivia (im Film verkörpert von Scarlett Johansson). So wird der vorangegangene Bericht über das Einstellungsgespräch wie folgt kommentiert: "Wie hübsch geschrieben das alles aussieht, wie geradlinig & professionell!... Olive hat fast einen Narren aus mir gemacht, & der wahre Bericht muss hier einfach angefügt werden."<sup>281</sup>

Vorgelesene Tagebucheinträge sind zwar auch in den Film integriert, doch im großen und ganzen wählt Regisseur Christopher Nolan für seine Inszenierung einen "Black Box"-Ansatz, der das Innenleben der Figuren nur anhand von Handlungen und Dialogen erahnen läßt. Ein für den Film neu eingeführtes Element ist etwa Bordens Verstümmelung: bei einem Pistolentrick schießt der als Publikumsfreiwilliger verkleidete Angier auf Borden, der dadurch zwei Finger verliert. Kurze Zeit später stellt Bordens Frau fest, "daß die Wunden wieder genauso bluten wie am ersten Tag" - auch der andere Bruder hat sich zwei Finger amputiert, um die Doppelgängerwirkung des "Transportierten Mannes" nicht zu gefährden. Nolan stellt so die Persönlichkeitsbindung und damit verbundene Selbstaufgabe der Borden augenfällig dar. "Das hier" , meint Olivia Wenscombe beim Anblick der verstümmelten Hand,

---

<sup>279</sup> *Priest*, S. 56. Zur Beschreibung von Chings Trick vgl. *ibd.* S. 6 - 8 sowie S. 54 - 56.

<sup>280</sup> *ibd.*, S. 66. Trotz der doppelten Ich-Form kennzeichnet Priest schon durch verschiedene Schreibstile, daß Alfred Borden beileibe nicht in jedem Aspekt seiner Persönlichkeit "derselbe" ist. Einer der Brüder schreibt viel lakonischer, abgehackter und verwendet auch konsequent das "&" - Zeichen.

<sup>281</sup> *ibd.*, S. 108



"macht Sie einzigartig."

Nolans Inszenierungsstil, der auf innere Monologe in Form von *voice overs* größtenteils verzichtet, bedarf also anderer, visueller Elemente und anderer Personen zur Widerspiegelung innerer Zustände: eine besondere Rolle kommt, wie schon angedeutet, hier Bordens Frau Sarah (Rebecca Hall) zu, von welcher der Leser des Romans kaum mehr als die Tatsache ihrer Existenz erfährt. Sie ist gleichermaßen Reflexionsfläche wie Kontrastmittel, durch welches sich im Film die emotionale Divergenz von "Alfred Borden" offenbart. Auf Bordens Versicherung etwa, daß er sie liebe, erwidert sie: "Heute nicht. An einem anderen Tag möglicherweise, aber heute liebst Du vielleicht die Magie mehr als mich." Dieser im Roman nicht enthaltene Dialog enthält mehrere Aussagen:

naheliegender wäre es zu vermuten, daß eine "Hälfte" von Alfred Borden eine stärkere emotionale Bindung zu seiner Frau hat als die andere, ein Umstand, den sie intuitiv spürt. Da es aber nicht den Anschein hat, daß sie das "Doppelte Lottchen"-Spiel der Bordens durchschauen würde, verweist diese Äußerung implizit auf ein anderes, auf ein diskontinuierliches Identitätskonzept: geht man davon aus, daß selbst jene starken Emotionen, die als Orientierungsmittel der Persönlichkeit und Bindeglieder menschlichen Zusammenlebens fungieren, täglichen Schwankungen unterworfen sind, so erscheint der Weg nicht mehr weit zur Vorstellung von einem Ich, das tatsächlich jeden Tag ein anderes ist - "Identity is not what matters", um es mit Derek Parfit auszudrücken.

Wo liegen also in Roman und Film die stärksten Gemeinsamkeiten und Divergenzen in der Darstellung der paradoxen Existenz von "Alfred Borden"? In beiden Fassungen scheint es die emotionale Dimension zu sein, welche sich der Kontrolle entzieht und den Menschen in letzter Instanz individualisiert, selbst wenn Ziele und bewußte - in Worten formulierbare, reproduzierbare - Gedanken zur größtmöglichen Übereinstimmung gebracht werden können. In gewissem Sinne ist die Figur des Alfred Borden die perfekte Illustration des Schopenhauerschen Diktums, *daß man nicht wollen könne, was man will*. Die eine Hälfte von Borden kann sich nicht zwingen, seine Frau Sarah zu lieben, auch wenn dies den letzten und vielleicht entscheidenden Schritt zur Synthese der beiden Personen darstellen würde.

Die Unterscheidung zwischen innenperspektivischer Darstellung im Roman und "Black Box" - Inszenierung im Film bewirkt auch die wesentlichste dramaturgische Differenz: die "Enttarnung" des Alfred Borden im Roman ist im wesentlichen ein dialektischer Prozeß, der einerseits aus den Tagebucheintragungen Bordens mit ihren differierenden Schreibstilen und

andererseits aus einem "kriminalistischen" Dialog in der Tradition Conan Doyles<sup>282</sup> zwischen Angier und dem Journalisten hervorgeht.

An die Stelle einer analytischen Darlegung ist die Enthüllung in Nolans Film - dem Sujet gemäß als die Buchvorlage - ein echtes *Prestigio*, ein ruckartiges, überraschendes Zurückziehen des Vorhangs, wenn man im Finale des Films "Alfred Borden" über dem sterbenden Angier stehen sieht. Der Film teilt Hinweise auf Bordens wahre Natur sehr viel sparsamer aus als der Roman, zahlreiche *double entendrés* bezüglich seiner Zwillingidentität stellen sich erst mit dem Wissen der Retrospektive als solche heraus. Mit diesem zielgerichteten Zusteuern auf eine finale überraschende Pointe, welche die ganze Sichtweise auf das Geschehen verändert, macht Nolans Werk eher zum filmischen Äquivalent einer *short story* als eines Romans<sup>283</sup>. Der Film konzentriert seine Aufmerksamkeit auf das *Staunen*, auf das Wunder der zweifachen Existenz von Alfred Borden, der hier wesentlich *ungebrochener* wirkt; wohingegen der Roman als eine Form, welche im Wesentlichen der *durée*, dem kontinuierlichen, andauernden Fließen der Zeit verpflichtet ist, auch jene problematischen Elemente betont, welche sich gerade im Vergehen der Zeit offenbaren: etwa die emotionalen Dilemmata und unterschwelligem Spannungen, die mit einer Existenz als siamesischer Geisteszwilling verbunden sind - Konflikte, die sich wie ein roter Faden durch das Leben der Protagonisten ziehen, aber stets unterhalb der Schwelle der (visuell für den Film auswertbaren) Aktion bleiben.

#### - "*Der wahre Transportierte Mann*"

Die augenfälligste Differenz in Bezug auf die Problematik personaler Identität zwischen Roman und Film liegt bei *The Prestige* im Geheimnis des Robert Angier. Hier handelt es sich nicht nur um verschiedene Formen der Darstellung, sondern um grundsätzlich verschiedene philosophische Ansätze:

"Ich entstand am Abend des 19. Mai 1903 in einer nicht besetzten Loge des Pavillon Theatre in Lowestone."<sup>284</sup>

So beginnt das Protokoll von Robert Angier\* - einer Person, die mit Robert Angier

---

<sup>282</sup> Nebenbei bemerkt: die Detektivgeschichte beginnt nicht erst mit Edgar Allan Poe und Arthur Conan Doyle: schon in Platons Dialogen hatte Sokrates immer eine Art "Watson" als Stichwortgeber zur Seite gestellt, und die "Enthüllung" einer philosophischen These gleicht in überraschender Weise der kriminalistischen .

<sup>283</sup> Die visuelle Natur des Mediums Film führt den Begriff "Enthüllung" wieder auf seine ursprüngliche, den optischen Sinn betreffende Bedeutung zurück; wie überhaupt die *short story* in der Tradition von Poe - und in noch größerem Maße von Ambrose Bierce, dem Meister der Überraschungspointe - als Wegbereiterin für die Dramaturgie des Films, insbesondere des Thrillers, gelten kann.

<sup>284</sup> *Priest*, S.417

keinesfalls physisch identisch ist: "...[ich] fand die Tür zum Hinterbühnenbereich. Ich schob sie auf und schreckte zurück, als ich fühlte, wie meine Hände und Arme nun in das *Holz* eindrangten."<sup>285</sup>

Priest präsentiert hier, mehr implizit als reflektiert, ein dualistisches bzw. spiritualistisches Weltbild. Physisches und psychisches Selbst werden durch den fehlerhaften Teleportationsvorgang auseinandergerissen, allerdings "unsauber":

- einerseits existiert der "ursprüngliche" Robert Angier weiter, wenn auch in stark angegriffener körperlicher Verfassung. Er wird kurze Zeit später den Folgen des Unfalls erliegen.

- andererseits existiert nun Robert Angier\*, der bezüglich Erinnerungen, Motiven und Gefühlsleben eine exakte Kopie Angiers zu sein scheint; andererseits ist er als Geist nicht reine *res cogitans*: mit der selben Inkonsequenz wie in der klassischen Spukgeschichte oder dem konventionellen Gespensterfilm ist Angier\* eine Entität aus - oder verbunden mit - "spiritueller Materie". Er ist durchscheinend und feinstofflicher, trotzdem ist er ein genaues optisches Abbild von Rupert Angier und kann auch weiterhin mit physischer Materie interagieren.

"Der Unfall mit dem Tesla-Apparat hatte sich auf schwerwiegende Weise auf das Verhältnis von Leib und Seele ausgewirkt", kommentiert Angier\*, "sie waren keine Einheit mehr, sie standen jetzt im Gegensatz zueinander."<sup>286</sup>

Es stellt sich ganz klar die Frage, was man hier unter *Seele* zu verstehen habe: ganz offensichtlich ja nicht die Seele in einem kartesischen Sinn, da ja auch der ursprüngliche Rupert Angier weiterhin denkt, fühlt, strebt, Schmerzen empfindet usw.. Möglicherweise ist ein Blick auf die *intendierte* Funktionsweise der Tesla-Maschine hilfreich: "Der Prestigio ist der Ursprungkörper, der im Tesla-Apparat wie tot zurückbleibt"<sup>287</sup>. In der Darstellung des Romans verhält es sich damit so, daß der Apparat die *Psyche* aus einem lebendigen Körper entfernt und am Destinationsort sozusagen in einen neuen Körper reinkarniert. Der ursprüngliche Körper bleibt "unbeseelt" zurück<sup>288</sup>. Unterschwellig präsentiert sich *Psyche* hier also in ihrer ursprünglichen, antiken Bedeutung als Lebenszentrum oder vitales Grundprinzip, allerdings in einem vorplatonischen Sinne, da, wie der "Teleportunfall" zeigt, die Psyche hier nicht als

---

<sup>285</sup> *ibid.*, S.418

<sup>286</sup> *ibid.*, S. 419.

<sup>287</sup> *ibid.*, S. 422.

<sup>288</sup> Priests Formulierung "wie tot" läßt offen ob nun tatsächlich tot, oder in der Art eines Komapatienten, oder sogar noch mit der Möglichkeit, innere Zustände zu haben.

einfach und unteilbar dargestellt wird<sup>289</sup>.

Es handelt sich also weniger um eine Variante des Doppelgängermotivs als vielmehr um eine Art "Seelenwanderung". In gewisser Weise ist diese spiritualistische Entwicklung der im Roman gewählten Darstellungsweise gemäß, in dem Sinne, daß Priest die Ereignisse stets aus einer *Innensicht* schildert und *psychische* (im Wortsinn) Zustände in Gestalt von Tagebucheinträgen widerspiegelt.

Ebenso der gewählten Perspektive gemäß, aber von der Romanvorlage völlig abweichend ist Angiers Dilemma in der Filmumsetzung. Nolan umschifft hier einfach alle Differenzierungsprobleme, indem er aus Priests "Gespenstergeschichte" einen klassischen *Puzzle Case* der materialistischen analytischen Philosophie macht<sup>290</sup>. In einer Schlüsselszene sieht man Angier, der einen Revolver bereitlegt, bevor er den Tesla-Apparat zum ersten Mal einschaltet "...für den Fall, daß Tesla der Maschine ihre 'Kinderkrankheiten' nicht austreiben konnte, denn so würde ich nicht weiterleben wollen." In der Tat bewahrheiten sich Angiers Befürchtungen: am Zielort erscheint ein exaktes Duplikat von ihm, das gerade noch abwehrend die Hände heben kann, bevor es von dem originalen Angier erschossen wird. Es findet also keine Übertragung der Seele statt, vielmehr wird der Magier reproduziert wie ein Dokument von einer handelsüblichen Kopiermaschine - wie es (anhand seines Verhaltens) scheint, einschließlich aller Erinnerungen, Gefühle und Motive. Der Illusionist hat aber weniger Bedenken in Bezug auf die Kontinuität seiner Existenz als vielmehr auf die Schwierigkeiten einer Mehrfachexistenz: im Folgenden ist es nämlich das *Original* (bzw.: das *jeweilige Original*), das einen nassen Tod im Wassertank unter der Teslamaschine erleidet<sup>291</sup>.

---

<sup>289</sup> Ohne hier ein ästhetisches Urteil abgeben zu wollen scheint es doch so, daß an dieser Stelle eine Begriffsverwirrung auf Seiten des Autors vorliegt oder die Stringenz dem dramatischen Effekt zum Opfer gefallen ist.

<sup>290</sup> Da es dieser Arbeit mehr um die Lehren getan ist, die man aus der *Darstellung* personaler Identität ziehen kann, als um weitere mögliche Implikationen des *Problems der Personenduplikate*, sei hier nur kurz auf entsprechende Arbeiten verwiesen: den Anstoß im Rahmen der modernen Analytischen Philosophie dürfte hier Bernard *Williams* gegeben haben, die umfassendste Darlegung findet sich bei Hilary *Putnams* 'The Meaning of Meaning' mit der Doppelgängerwelt *Twin Earth* (zuerst in Keith *Gunderson* (Hg.): *Mind, Language and Reality*. Minneapolis 1975, S. 131 - 193); weiterhin der auf Putnam "aufbauende", vieldiskutierte Artikel von Jerry *Fodor*: "Methodological Solipsism Considered as a Research Strategy in Cognitive Psychology". In: *The Behavioral and Brain Sciences* Bd.3, Nr. 1, 1980, S. 63 - 73; mit Kommentaren). Ähnlich gelagert ist *Dennetts* Problem mit seinen beiden identischen Gehirnen Hubert und Yorick (u.a. in *Hofstadter, Dennett* S.209 - 223). *Dennetts* Antipode David *Chalmers* variiert Putnams Zwillingserde mit seiner "Zombiewelt", bevölkert von *physisch* identischen Doppelgängern ohne Qualia.

<sup>291</sup> Christopher Nolan läßt hier die handelsübliche Hollywood dramaturgie für sich arbeiten: die Figuren der beiden Illusionisten sind im Vergleich zum Roman charakterlich viel stärker polarisiert, der Angier des Films wird geradezu zum ausgemachten Bösewicht. Diesem skrupellosen Charakter traut man auch viel eher zu, ein Leben für einen Bühnentrick zu opfern (auch wenn es paradoxerweise "sein" Körper ist), während es für den Angier des Romans kein gravierendes ethisches Dilemma gibt, da die Ursprungskörper ja leblos zurückbleiben.

Wie mag sich diese gravierende Abweichung im philosophischen Überbau von Buch und Film erklären? Beim Verzicht auf tricktechnische Effekte und das ästhetisch umstrittene *voice-over*<sup>292</sup> scheint für die Wahl der Darstellung das Pendel naturgemäß in die materialistische, oder besser: realistische Richtung auszuschlagen. In diesem Sinne ist kann auch jene Äußerung interpretiert werden, welche Autorenfilmer Jean-Luc Godard in *Vivre sa Vie* einer seiner Figuren in den Mund legt: "Ein Huhn ist ein Tier mit einem Inneren und einem Äußeren . Zieht man das Äußere ab, so bleibt das Innere übrig. Zieht man das Innere ab, so bekommt man die Seele zu Gesicht."<sup>293</sup>

Das Wesenhafte, die Essenz und mithin die Identität wird also im bildhaften Äußeren verortet, eine Sichtweise, welcher der Natur des Films "gemäß" scheint und auch in diesem speziellen Fall der strikt außenperspektivischen Inszenierung Nolans entspricht- "*no ghosts need apply*".

Andererseits scheinen für eine nicht-spiritualistische Filmversion von Angiers Transferproblem Gründe zu sprechen, die man eher strategisch als philosophisch nennen könnte: dadurch, daß Angier gezwungen ist, seine Doubles (besser: seine "anderen Ichs") aktiv zu töten anstatt nur seinen Körper wie eine Schmetterlingspuppe abzustreifen, kommt die *Besessenheit* des Illusionisten sehr viel pointierter zum Ausdruck. Auch wird er so besser mit Alfred Borden parallelisiert, der gewissermaßen ebenso eine der beiden individuellen Existenzen abtöten mußte, um sein einzigartiges Leben zu führen.

Desweiteren überrascht Nolans Film mit einem Trick, der dem der "falschen Rückblende" in Hitchcocks *Stage Fright* gleicht: er mißbraucht sozusagen das Vertrauen der Zuschauer. Beinahe bis zum Schluß hat man den Eindruck, einen Film über zwei *Illusionisten* zu sehen - also Personen, die ihre Vorführungen auf raffinierter Täuschung aufbauen. Selbst Bordens Geheimnis hält sich in diesem Rahmen - eine in höchstem Maße unwahrscheinliche, jedoch keineswegs widersprüchliche Enthüllung, welche in weniger spektakulärer Form ohnehin eine bekannte Trope des Unterhaltungsfilms ist. Nolans eigentliches Zauberkunststück ist, daß der Zuschauer erst zum Schluß erfährt, daß er nun schon geraume Zeit einen *Science Fiction*-Film gesehen hat, dessen Pointe auf einer nicht existierenden Apparatur basiert und so sämtliche Versuche des Zuschauers, Angiers Trick "kriminalistisch"

---

Bzw.: es *stellt* für Angier kein Dilemma *dar*, da er sich den Prozeß als Seelenübertragung vorstellt.

<sup>292</sup> vgl. hierzu auch die Kommentare zu *Blade Runner*, *Fallen* und *Adaptation*.

<sup>293</sup> Zitiert nach *Beuthan*, S. 34. Für eine weiterführende Interpretation dieses Zitats aus dem Blickwinkel des französischen Poststrukturalismus vgl. *ibid.* S. 37 f.

zu erraten, hämisch ins Leere laufen lässt<sup>294</sup>. An dieser Stelle auch noch einen *Geist* - und somit ein weiteres, artfremdes Genre - einzubauen hätte nur einen dramaturgischen Overkill bewirkt.

### 2.2.2. American Psycho

We are the hollow men  
We are the stuffed men  
Leaning together  
Headpiece filled with straw. Alas!  
Our dried voices, when  
We whisper together  
Are quiet and meaningless  
As wind in the dry grass  
Or rats' feet over broken glass  
in our dry cellar.

T. S. Eliot, "The hollow men"

Nach den Kriterien für *Puzzle Cases* im Rahmen der analytischen Philosophie gibt Patrick Bateman kein besonders dankbares Objekt ab: er wird nicht teletransportiert, noch geklont, noch werden seine Gehirnhälften getrennt (und vielleicht als *added bonus* auf zwei identische Körper verteilt), ja er leidet noch nicht einmal an einer "klassischen" gespaltenen Persönlichkeit. Ihn einfach unter Hinweis auf seine verschiedenen Pathologien von der Philosophie an die klinische Psychologie zu überweisen scheint jedoch auch nicht angezeigt: immerhin ist die Kunstfigur Bateman<sup>295</sup> keiner Einzelperson nachempfunden, sondern repräsentiert einen Typus, der seit den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts in verschiedensten Varianten immer wieder in Literatur und populärer Mythologie wiederkehrt: er ist ein "Hohler Mensch", unter dessen schillernder Oberflächlichkeit sich das gähnende, destruktive Nichts verbirgt. In diesem Zusammenhang sollen die Betrachtungen von 1.2.4. noch einmal aufgenommen und vertieft werden. Ist die Hohlheit - *Das Nichts* - in diesem

---

<sup>294</sup> Lehrreich, und im größeren Kontext für Identität und Identifikation im Film beinahe die wichtigste Lektion von *The Prestige*, ist die Bedeutung des *Vertrauens* der Zuschauer in den Film, ein Punkt, der in Teil 3 noch zu vertiefen sein wird.

<sup>295</sup> Bei sprechenden Namen ist spekulative Vorsicht geboten, aber hier scheinen ganz offensichtlich zwei berühmte Figuren mit doppeltem Gesicht zusammenzukommen: zum einen *Batman*, dessen Alter Ego Bruce Wayne eine "Tagexistenz" als höchst oberflächlicher *Jet Set*- Millionär Bruce Wayne führt; und Norman *Bates*, der mörderische persönlichkeitsgespaltene Psychopath aus Hitchcocks *Psycho*.

Zusammenhang eine "leere Rede", bestenfalls eine griffige literarische Figur, oder kommt dem Begriff hier eine echte Relevanz im Sinne der philosophischen Tradition zu?

Die Rückbindung auf das Kernthema dieser Arbeit - Film und personale Identität - findet auf zweierlei Weise statt: zum einen in der Analyse des Versuchs, Batemans personale Nicht-Existenz zu beschreiben und der Kontrastierung der hierzu verwendeten Methoden in Buch und Film; zum zweiten verdient in diesem Kontext Ellis' literarische Technik, das Leben Batemans mit Hilfe filmischer Termini darzustellen, besondere Aufmerksamkeit.

### **2.2.2.1. Zum Inhalt:**

Abgesehen von der weit weniger expliziten Gewaltdarstellung im Vergleich zum Roman (welche in Deutschland zur Indizierung des Buches durch die BPjS von 1995 bis 2000 geführt hatte) und einer damit einhergehenden stärkeren Betonung der satirischen Elemente, handelt es sich bei Mary Harrons Film um eine sehr werktreue Adaption, welche z.T. sogar die Dialoge des Buches wortwörtlich übernimmt.

Da außerdem nicht die *Handlung* das entscheidende Moment an *American Psycho* ist, soll an dieser Stelle eine Inhaltsangabe sowohl für Buch als auch Film hinreichen:

Patrick Bateman lebt in der Welt der "Reichen und Schönen": er hat einen hochbezahlten Job bei der New Yorker Investmentbank Pierce & Pierce, die Fixpunkte seines Daseins sind exklusive Markenprodukte, Reservierungen in Szenerestaurants, Sexaffären, Kokain und Videofilme. Zu sozialer Interaktion ist er nur unter Zuhilfenahme zahlreicher Psychopharmaka imstande. Trotz seines luxuriösen Lebensstils ist er buchstäblich ein Nobody, der sich in keiner Weise von den anderen Yuppies in seinem "Freundes"kreis unterscheidet. Bateman und seinesgleichen sind so stromlinienförmig und uniform, so reduziert auf ihre Äußerlichkeit, daß sie sich untereinander ständig verwechseln. Echte Emotionen bringt ihm nur seine Sekretärin Jean entgegen, aber er ist völlig unfähig, auf sie einzugehen oder ihre Gefühle zu erwidern.

Die Leere seines Daseins kompensiert Bateman durch immer ausschweifendere und abstoßendere Szenarien sexueller Gewalt, und es bleibt dem Leser bzw. Zuschauer überlassen, ob er seine brutalen Morde an Frauen, Konkurrenten und gesellschaftlichen Außenseitern nur imaginiert oder tatsächlich ausagiert. Alle Versuche, die Taten zu gestehen, werden von seiner Umgebung lediglich als gelungener, morbider Scherz aufgefaßt.

Schließlich muß Bateman einsehen, daß es aus seinem Zustand "keinen Ausgang"<sup>296</sup> gibt, keine (erlösende) Bestrafung, "keine Katharsis"<sup>297</sup>.

#### 2.2.2.2. Patrick Bateman: Hohlspiegel

"Price trägt einen Anzug aus Wolle und Seide mit sechs Knöpfen von Ermenegildo Zegna, ein Hemd aus reiner Baumwolle mit Doppelmanschetten von Ike Behar, eine Ralph-Lauren-Seidenkrawatte und Flügelkappen-Brogues von Fratelli Rossetti."<sup>298</sup> Diese Art der Beschreibung wird konsequent im Roman durchgehalten und ist repräsentativ für die Art und Weise, in der Patrick Bateman die Welt wahrnimmt: wir erfahren sonst nichts wesentliches, nichts *substantielles* über "Price" oder andere Personen in Batemans Leben. Er *sieht* nicht Personen, er sieht Anzüge - Hüllen, Oberflächen. Zugespitzt kann man sagen: Bateman kann nur Oberflächen wahrnehmen, weil er selbst nur Oberfläche *ist*<sup>299</sup>. Dies offenbart sich auch im Dialog mit anderen - Bateman ist hier reine *Mimesis*, wie ein Chamäleon gleicht er sich den umgebenden Oberflächen an oder gibt Informationen aus den Massenmedien auf papageien- bzw. automatenhafte Weise wieder (aber, da völlig unreflektiert, z.T. mit bizarren Fehlern) - etwa in seinen Tischgesprächen:

"Ja, weißt du denn nichts über Sri Lanka? Daß die Sikhs da unzählige Israelis [!] abschlachten."<sup>300</sup>

Bateman fordert: "Also, zum einen müssen wir der Apartheid ein Ende setzen. Und das nukleare Wettrüsten stoppen, dem Hunger auf der Welt Einhalt gebieten. Eine starke nationale Verteidigung sicherstellen, die Ausbreitung des Kommunismus in Mittelamerika verhindern, auf eine Nahost-Friedenskonferenz hinarbeiten, militärische Einsätze der USA in Übersee verhindern [etc...]"<sup>301</sup> Eine willkürliche Aneinanderreihung von Allerweltswahlkampfversprechen und politischen Leerformeln aus den

---

<sup>296</sup> Die letzten Worte des Romans: "...und über einer der mit roten Samtportieren verkleideten Türen bei Harry's ist ein Schild, und auf dem Schild stehen in farblich auf die Portieren abgestimmten Lettern die Worte *KEIN AUSGANG*." Ellis, S. 549.

<sup>297</sup> Das abschließende *voice over* des Films: "Aber selbst nachdem ich das zugebe, gibt es keine Katharsis. Meine Bestrafung entzieht sich mir weiterhin, und ich komme zu keinen tieferen Einsichten über mich selbst. Aus meinem Erzählen kann kein weiteres Wissen herausgeholt werden. Mein Geständnis war völlig bedeutungslos."

<sup>298</sup> Ellis, S. 15

<sup>299</sup> Ellis scheint hier ausdrücklich betonen zu wollen, daß es sich hier um *Batemans* Wahrnehmung handelt: daß das Bateman-Universum nur aus Oberflächenstrukturen besteht - immerhin wählt der Autor ungewöhnlicherweise die Ich-Erzählerperspektive (damit korrespondieren die *voice-overs* der Verfilmung). Somit wird dem Protagonisten ein größeres Maß an Reflexion und "Seelenleben" zugestanden, als man von einer solchen entkernten, hohlen Figur erwarten möchte. *Prima facie* wäre es angemessen, eine Daraufsicht des Lesers/Zuschauers zu erwarten, eine Art "Black Box" oder "Chinese Room" - Perspektive auf Bateman (zu diesem scheinbaren Widerspruch s.u.)

<sup>300</sup> Ellis, S. 28

<sup>301</sup> *ibid.*, S. 29.



Fernsehnachrichten, die ob der Widersprüchlichkeit der Programmpunkte vollends zur Farce gerät. Ebenso Batemans monologisierende Überlegungen zu seinen Lieblingsinterpreten. Zum Beispiel: "Bei den Songs selbst steht Collins´ Drumset im Zentrum und weniger Mike Rutherfords Basslinien oder Tony Banks Keyboardschwaden. Ein klassisches Beispiel ist 'Misunderstanding'. Es ist nicht nur der erste große Bandhit der Achtziger, sondern prägte auch den Sound für die anderen LPs des Jahrzehnts."<sup>302</sup> Dies sind kaum die freien Reflektionen eines Musikliebhabers, sondern bis in die Diktion hinein eine Mischung aus Werbefrasen und dem Rezensionsstil styliher Musikmagazine (durch deren Lektüre Bateman vermutlich weiß, was ihm gerade gefallen "darf").

Eine filmisch-visuelle Umsetzung dieses mimetischen Oberflächendenkens erscheint zunächst schwierig. Die Superdifferenzierung von Markenartikeln und deren fetischistische Bedeutungsaufladung ist mit den Mitteln des Mediums nicht zu leisten. Harrons Verfilmung umgeht diese Schwierigkeit, indem die Kamera den Blick auf andere Art und Weise auf *Oberflächen* lenkt - etwa die auf Hochglanz polierten Oberflächen von Batemans Designermobiliar. Bezeichnend auch die zweite Szene des Films, in der Bateman sich - ganz konsequent seinem Erscheinungsbild und der Außenseite verpflichtet - dem täglichen Körperkult hingibt. Vor dem Spiegel trägt er eine Feuchtigkeitsmaske auf: nicht nur trägt er jetzt auch im offensichtlichen Sinne "eine Maske" - auch verwandelt die Creme sein Gesicht in eine geradezu metallisch glänzende, spiegelnde Oberfläche<sup>303</sup>.

Besser als der Roman kann der Film auch die Entindividualisierung Batemans durch seine Uniformierung und Klonhaftigkeit wiedergeben: in Bekleidungs- und Frisurstil gleichen sich die Broker wie ein Ei dem anderen<sup>304</sup>; und erst in der visuellen Darstellung des Films wird jene aus dem Roman übernommene Szene wirklich wirkungsvoll: Bateman gerät in Aufregung über einen winzigen, geradezu unsichtbaren Unterschied in der Farbnuancieren einer Visitenkarte - jede individuelle Geschmacksäußerung muß sich hier in engsten Grenzen

---

<sup>302</sup> Ellis, S. 191

<sup>303</sup> Eine unfreiwillige Bestätigung für die Wirksamkeit von Mary Harrons Inszenierungsstil liefert die kritische Rezension im Online-Lexikon des internationalen Films: "Die formal bestechende Adaption eines Bestsellers, deren schwarzer Humor ebenso wie die ironischen Anklänge der Inszenierung von der der Ausstattung erschlagen werden." (www.filmevo-na-z.de, Eintrag: American Psycho. Stand: Anfang April 2008).

<sup>304</sup> Andererseits wird hier deutlich, wie die - theoretischen - visuellen Möglichkeiten des Mediums durch seine Produktionsbedingungen begrenzt werden: in diesem Fall die speziellen Produktionsbedingungen Hollywoods mit seinem Starsystem und dem budgetbedingten Zwang zur Breitenstreuung. Der charismatische Schauspieler Christian Bale ist als Patrick Bateman zu wiedererkennbar, er ist nicht gesichtslos *genug*. So wandelt sich der Massenmensch, der unter dem Deckmantel seiner Anonymität Gewaltphantasien ausbrütet, in eine Abnormität, einen Einzelfall, ein herausragendes Monstrum im Sinne de Sades. Diese Tendenz wird noch verstärkt durch Harrons Inszenierung, welche die satirischen Elemente des Stoffes überbetont (was wiederum nach stark überzeichneten Figuren verlangt) und so der Vorlage viel von ihrer Brisanz nimmt.

bewegen.

### 2.2.2.3. Der zweidimensionale Mann

"Ich sehe mich selbst im Fernsehen, in einem Werbespot für ein neues Produkt [...] und ich bewege mich in Jump-Cuts, gehe am Strand entlang, der Film ist schwarzweiß, absichtlich zerkratzt, unheimliche, vage Popmusik der Mittsechziger begleitet den ganzen Film, hallt, klingt wie Sirenenang. Jetzt schaue ich in die Kamera, jetzt halte ich das Produkt hoch [...] jetzt ist mein Haar windzerzaust, dann ist es Tag, dann Nacht, dann wieder Tag, dann ist es Nacht."<sup>305</sup>

Die zitierte Passage zählt zu jenen Stellen des Romans, in der Bateman sein Leben als Film empfindet, seine Umgebung in Filmbegriffen wahrnimmt oder Filmszenen phantasiert. In der Tat zeigt der Roman das Medium von seiner schlechtesten Seite: als Metapher für alles - und zumindest indirekt Ursache für vieles - was in der Existenz von Patrick Bateman schief läuft.

Am offensichtlichsten ist dies in der für Bateman typischen Mimesis: gleichzeitig Repräsentant und williges Zielobjekt einer gewalttätigen Populärkultur, kopiert er selbst seine Morde konsequenterweise aus "stilbildenden" Vorlagen: im Roman ahmt er etwa die fürchterliche Bohrmaschinen-Szene aus De Palmas berühmtesten Thriller *Der Tod kommt zweimal*<sup>306</sup> direkt nach<sup>307</sup>. In Harrons Verfilmung ist es das *Blutgericht in Texas*<sup>308</sup>, welches über den Videobildschirm in Batemans Appartement flimmert, bevor der Yuppie selbst zur Kettensäge greift<sup>309</sup>.

Daß Bateman sein Leben als Film empfindet, verweist allerdings auf weitere Ebenen: das Filmbild auf Zelluloid, die Projektion auf der Kinoleinwand, der Fernsehbildschirm - all diese Objektivationen sind zweidimensional, es fehlt ihnen wortwörtlich an der Tiefe. Hier

---

<sup>305</sup> Ellis, S. 512

<sup>306</sup> Originaltitel: *Dressed to kill* (USA 1980. Regie: Brian De Palma)

<sup>307</sup> "Dann, fast mechanisch, greife ich nach *der Tod kommt zweimal* - ein Film, den ich 37mal ausgeliehen habe" (Ellis, S. 161). Zur korrespondierenden Mordszene vgl. *ibid.* S. 452 f.

<sup>308</sup> Originaltitel: *The Texas Chainsaw Massacre* (USA 1974, Regie: Tobe Hooper). Obwohl dieser Film auf explizite Gewaltdarstellung größtenteils verzichtet und sich gegen moderne Exponenten des Horror- bzw. Terrorkinos wie *Hostel* oder *The Hills have Eyes* geradezu wie ein Sonntagsausflug ausnimmt, wurde Hoopers ikonischer Streifen in den achtziger Jahren geradezu zu einem Synonymbegriff für blutrünstige Horrorfilme. Ähnlich verhält es sich bei *American Psycho*: Ellis' Roman galt wegen seiner äußerst drastischen *Sex & Crime* - Szenen als unverfilmbar, tatsächlich beschränkt sich die (in Deutschland mit FSK 16 freigegebene) Adaption mehr oder weniger auf Andeutungen.

<sup>309</sup> Vartan Messier interpretiert die extremen Darstellung von Gewalt und brutalisierter Sexualität in der Romanvorlage als bewußte literarische Transgression in der Tradition der *Gothic Novel*. Vgl. hierzu Vartan Messier: *Canons of Transgression. Shock, Scandal and Subversion from Matthew Lewis's The Monk to Brett Easton Ellis's American Psycho*. Mayaguez 2005.

wiederholt sich die Metapher der Oberfläche, hinter der sich nichts weiteres, nichts profunderes verbirgt. Natürlich schwingt hier auch wieder die Oberflächlichkeit im kulturkritischen Sinn mit, ganz in der Tradition der *Dialektik der Aufklärung*<sup>310</sup>: der Film als das exemplarischste Massenprodukt der Kulturindustrie, das sich schon von seinem Wesen her nur mit Banalitäten befassen kann - insofern das adäquate Medium für den *Banausos* Patrick Bateman.

*Zweidimensional* ist das Medium Film auch noch in anderer Hinsicht: es bedient die Wahrnehmungsebenen des Sehens und des Hörens. Wenn Bateman sein Leben als Film empfindet, so verweist dies möglicherweise auf die Tatsache, daß er den Kontakt zur Realität verliert, zur *Unmittelbarkeit* der Existenz. Film besitzt keine taktile Dimension, ein Umstand, den etwa *Berkeley* als zentral für das Wirklichkeitsempfinden erachtete.

Ein Blick auf die oben zitierte Textstelle liefert noch weitere Hinweise in dieser Richtung: Batemans Film ist "schwarzweiß", "absichtlich zerkratzt", er hört "unheimliche, vage Popmusik", es gibt "Jump Cuts", sprunghafte Schnittfolgen, welche das Gefühl der Kontinuität zerstören: all diese *Verfremdungseffekte* sind deutliche Anzeichen für das Gefühl der *Entfremdung*, welches Batemans Leben durchzieht, noch deutlicher gesagt: für seinen Identitätsverlust<sup>311</sup>. Hier liegt möglicherweise die stärkste Seite der Filmmetapher: Bateman ist ein Zuschauer, der sein Leben von außen betrachtet - wie einen schlechten Film, bei dem die Identifizierung mit den Protagonisten nicht gelingt. Trotz allem kann oder will er das Kino nicht verlassen; übrig bleibt nur ein Gefühl der Determiniertheit, des Kontrollverlusts, ein Kontrollverlust, mit dem er sich, wie man sehen wird, auf die schlechtestmögliche Art und Weise arrangiert.

#### **2.2.2.4. Viel Lärm um Nichts ?**

Bevor die Analyse Batemans in Vulgärpsychologie abgeleitet, schicken wir ihn besser zum Psychotherapeuten. Warum auch nicht? Offensichtlich ist Bateman nur ein gewöhnlicher

---

<sup>310</sup> ...und der gesamten unterhaltungskulturkritischen Philosophie seit Platon, für den bekanntermaßen schon die sichtbare Welt nichts als ein schlechter Film im Höhlenkino war (Zum Höhlengleichnis: *Platon*: Politeia 514a–515b [Zitation gem. Stephanus-Paginierung])

<sup>311</sup> Es mag absurd klingen, ein "Ich fühle mich wie in einem Film" - Gefühl *in einem Film* darzustellen, aber gerade die Filmmetapher scheint ein wichtiger Schlüssel zu Batemans Persönlichkeit - oder deren Abwesenheit. Ellis selbst hätte hier in der literarischen Vorlage Anhaltspunkte für eine mögliche Adaption geliefert (schwarzweiße oder filterverfremdete Sequenzen, evtl. kombiniert mit subjektiver Kamera), und Regisseurin Harron hat hier m.E. etwas vom Potential des Stoffs verschenkt.

Mensch, der unter den Problemen des modernen, konsumorientierten urbanen Lebensstils leidet. Romanautor Ellis schildert uns seine Erlebnisse aus der Ich-Perspektive; Bateman hat eine Innensicht, er hat Qualia-Empfindungen, er hat Emotionen, selbst wenn es sich "nur" um Gier und Haß handelt. In der Tat gelangt er sogar zu erstaunlichen Graden existenzialistischer Selbstreflektion, wenn im Film als *voice over* zu hören ist: "Es gibt eine Vorstellung von einem Patrick Bateman, die abstrakt ist, aber kein wahres Ich, nur eine Entität, etwas Illusorisches, und auch, [...] wenn Sie meine Hand schütteln, wenn Sie vielleicht sogar spüren, daß wir die selben Lebensstile haben - ich bin einfach *nicht da*."<sup>312</sup>

So gesehen ist er kein "Zombie" im Sinne von David *Chalmers*, der nur eine Außenexistenz hat, kein wirklicher "Hohler Mensch". Wo also liegt hier die philosophische Relevanz? Ganz zu schweigen davon, daß Patrick Bateman eine literarische Erfindung ist.

*Keine* Erfindung sind Konsumismus, bürgerlicher Konformitätszwang, Markenfetischismus, Massenkultur, unerklärlicher Amoklauf und Serienmord. Der *Typ*, den Patrick Bateman repräsentiert, ist beängstigend real. Wenn Bateman über seinen Zustand reflektiert, so hat man weniger das Gefühl, seinen eigenen Worten zu lauschen als denen des Autors Ellis, die lediglich in die Ich-Erzählung eingebunden sind. Das Grundproblem der *realen* Batemans hängt unmittelbar damit zusammen, daß sie niemals auf diese Ebene des *Erkenne dich selbst* gelangen. Obwohl seine Erlebnisse als Ich-Erzählung präsentiert werden, steht man letztlich doch vor einem *Chinese Room*: der Strom von Sinnesdaten, die mit "Ich" etikettiert werden, lassen noch nicht auf eine echte Person schließen, bestenfalls auf einen Scanner, der seine Umwelt aufnimmt und in Worte verwandelt.

Patrick Bateman, um Feuerbach zu zitieren, "ist was er ißt", bzw. im weiteren Sinne: was er konsumiert. Im einfachsten Sinne erklärt sich seine Hohlheit eben dadurch, daß er nichts in sich aufnimmt, was *Wert* oder *Tiefe* besitzt, daß er keine *Werte* verinnerlicht: niemals tauchen in seinen Wortkaskaden jene Begriffe auf, die auf echte Menschlichkeit oder Kultur verweisen: Religion, Partnerschaft, Familie, Heimat; er hat keinerlei nationale, ethnische, politische Bindungen, keinerlei ethische Prinzipien; er definiert sich nicht durch Herkunft oder Traditionen (ja, er scheint noch nicht einmal eine *individuelle* Vergangenheit zu besitzen, aus der er schöpft); er hat keinerlei Ziele oder Zukunftsvisionen, er lebt "ganz im hier und jetzt", ohne irgendwelche Vorteile<sup>313</sup> daraus zu ziehen, da seine Aufmerksamkeit immer bei den materiellen Gegenständen befangen ist. Obwohl er im Büro

---

<sup>312</sup> Dieses *voice over* ist über die o.g. Szene mit der Feuchtigkeitsmaske gelegt.

<sup>313</sup> im Sinne östlicher Denktraditionen.

anwesend ist, *arbeitet* er niemals, er geht keinem Beruf nach, er erschafft nichts von Wert, sondern zehrt nur von den Leistungen anderer bzw. von den nur abstrakt vorhandenen Börsenwerten, welche er abschöpft<sup>314</sup>.

Ist Bateman also tatsächlich nichts als ein Prozessor, bei dem der "Output" genau mit dem "Input" korrespondiert? Ist er nur deswegen gewalttätig, weil er gewalttätige Medieninhalte konsumiert<sup>315</sup>? Dies führt wieder zurück zur Frage, wieso der *Hohle Mensch*, zumindest in seinen literarischen und filmischen Inkarnationen, stets auch ein rücksichtsloser Gewaltmensch ist.

T.S. Elliott leitet das eingangs des Kapitels zitierte Gedicht *The Hollow Men* ein mit den Worten "*Mistah Kurz - he dead*". Er bezieht sich dabei auf eine der bedeutsamsten literarischen Schöpfungen zum Rätsel menschlicher Gewalttätigkeit: jener *Mister Kurz* aus Joseph Conrads *Heart of Darkness* entfernt sich - nicht nur körperlich - aus der menschlichen Zivilisation<sup>316</sup>. Er begibt sich zu tief in den (inneren) Dschungel und findet nicht mehr den Weg zurück. Hat man es bei den *Hohlen Menschen* also mit einer Form des Regresses in vorzivilisatorische Zeiten zu tun, mit Repräsentanten einer primordialen Bestialität? C.S. Lewis: "Die Natur, unbehindert durch Werte, beherrscht die Konditionierer und durch sie die ganze Menschheit. Der Sieg des Menschen über die Natur erweist sich im Augenblick seines scheinbaren Gelingens als Sieg der Natur über den Menschen."<sup>317</sup>

Zumindest für den Typus Bateman scheint dies nicht zu gelten: nichts an ihm wirkt in irgend einer Weise "ursprünglich" - vielmehr ist er bis ins Detail verkünstelt, wenn überhaupt kann man ihn eher artifiziell als animalisch nennen, weniger das Ergebnis einer natürlichen Genese als ein standardisiertes maschinelles Reprodukt.

In der Tat scheint es so zu sein, daß seine Gewalttätigkeit nicht nur aus der Entkernung von menschlichen Werten resultiert, sondern unmittelbar mit seinem Status als Nicht-Person (bzw. präziser gesagt: Nicht-Individuum) zusammenhängt. Der Identitätsverlust wird zwar als krisenhaft empfunden, nichtsdestoweniger ist er der Quell nie gekannter Freiheiten: durch seine völlige Angepaßtheit ist Bateman paradoxerweise ein *Unsichtbarer* geworden - ebenso

---

<sup>314</sup> Auch in diesem Sinne gleicht er in unheimlicher Weise den Vampiren oder Zombies in Literatur und Film, deren Existenz der personifizierte, rein destruktive Konsum ist. Vgl. hierzu Matthew Walker: *When There's No More Room in Hell, the Dead Will Shop the Earth: Romero and Aristotle on Zombies, Happiness and Consumption*. In: *Greene, Mohammad* (Hg.), S. 81 - S. 90. Walker parallelisiert hier in aufschlußreicher Weise die in den Zombiefilmen verschlüsselte Konsumismusmentalität mit dem aristotelischen Begriff der *pleonexia*.

<sup>315</sup> Wobei sich dann wieder die Frage nach dem *primus motor* stellen würde: warum produziert eine Gesellschaft von Batemans solche Inhalte?

<sup>316</sup> Im Sinne einer *humanistischen* Zivilisation.

<sup>317</sup> *Lewis*, S. 70

wie der gesichtslose *Bruiser*, die anonymen Maskenträger aus Tatsuya Fujiwaras *Persona - Die Macht hinter den Masken*<sup>318</sup> oder die Zombies, die niemals individuell auftreten.

Unter dem Deckmantel der Unsichtbarkeit ist der "Oberflächenmensch" befreit von moralischen Zwängen sowie der Furcht vor Verfolgung und Strafe. Er kann seine Wünsche, Triebe und Impulse unmittelbar ausleben<sup>319</sup>, die auch durch keinerlei inneren Barrieren - oder, wenn man so will: Prinzipien - im Zaum gehalten werden. Anonymisierung, Ent-Individualisierung werden so zumindest mittelbar zur strukturellen Ursache gesellschaftlicher Gewalt.

In gewissem Sinne ist dieser Zustand der Zweidimensionalität auch weniger das Ergebnis einer "unwiderstehlichen" Determiniertheit, als ein selbst gewähltes Exil, in welchem der Oberflächenmensch eine innere Freiheit findet - die Freiheit von Verantwortung. "Ich bin einfach ein verdammt glücklicher Mitläufer", so bricht es zum Ende des Filmes unter geradezu hysterischem Lachen aus Bateman heraus. Die Einsicht in eine (nur scheinbare?) Notwendigkeit gereicht ihm zur Gewissensentlastung. Prägnant formuliert diesen Zustand auch jener Soldat aus Max Brooks' schwarzer Satire *World War Z*: "Von diesem Tage an lebten wir in wahrer Freiheit, der Freiheit, dass wir auf jemand anderen zeigen und sagen konnten: 'Sie haben mir gesagt, dass ich es machen soll! Es ist ihre Schuld, nicht meine.' Die Freiheit, Gott stehe uns bei, zu sagen: 'Wir haben nur unsere Befehle befolgt'."<sup>320</sup>

## **Exkurs (I): Die Farben des Nichts: der "Leere Mensch" als Objekt der Angst und des Strebens**

"Oh, East is East and West is West and never the twain shall meet  
Till Earth and Sky stand presently at God's great Judgement Seat"

Rudyard Kipling,  
The Ballad of East and West

---

<sup>318</sup> Originatitel: *Persona*. Japan 2000. Regie: Takashi Komatsu.

<sup>319</sup> Der *locus classicus* ist hier natürlich das zweite Buch der *Politeia*, wo Sokrates' Widerpart Glaukon die auch bei Herodot überlieferte Sage vom *Ring des Gyges* - der seinen Träger unsichtbar macht - nutzt, um eine pessimistische Beurteilung der menschlichen Natur abzugeben. Platon: *Politeia*, 359b-360d [Zitation gem. Stephanus-Paginierung. Auf Platon als Inspirationsquelle verweist auch der niederländische Regisseur Paul Verhoeven: sein Film über einen Wissenschaftler, der durch eine Unsichtbarkeitsbehandlung zum Verbrecher wird, heißt sinnigerweise *Hollow Man* (O.: *Hollow Man*. USA 2000 R.: Paul Verhoeven). Vgl. [www.skip.at/film/906/](http://www.skip.at/film/906/), Stand 30.08.08.

<sup>320</sup> Max Brooks: *World War Z*. München 2007, S.114.

"Der Typ ist schwerstkrank, die Psychiater sind verrückt, ihn für verhandlungsfähig zu erklären. Er hat sich vollkommen im Griff, auf diese Weise hält er sich aufrecht, aber wenn ihn einer an der Stelle kitzelt, die er nicht unter Kontrolle hat, dann löst er sich vor allen Leuten in seine Einzelteile auf, das schwöre ich ihnen. Man denkt, man hat einen Menschen vor sich, aber in Wirklichkeit ist er schon längst keiner mehr. Er ist nur noch ein schwarzes Loch, und das wird uns noch anstarren, glauben Sie mir. Die Leute können sich nicht vorstellen, was Wahnsinn bedeutet. Es gibt nichts Entsetzlicheres."<sup>321</sup>

Emmanuel Carrère beschreibt in seinem Roman *Amok* einen weiteren "Hohlen Menschen", dessen Existenz offenbar nur an der Oberfläche stattfindet. Die Rede des Gerichtsreporters kleidet hier allerdings auch ein fundamentales Unbehagen in Worte, welches die westliche Kulturtradition gegenüber dem *Nichts* empfindet, insbesondere, wenn das Nichts sich eines Menschen bemächtigt<sup>322</sup>.

Den Ausgang dieses Unbehagens muß man schon vor dem aristotelischen Konzept des *horror vacui* mit Platon ansetzen: sobald man der *Seele* das Primat vor dem Leib einräumt. Der entseelte, mithin "hohle" Mensch, ist zunächst einmal die tote Hülle, der Leichnam. Bei Platon schon angelegt - aber erst durch das Christentum zu einem grundlegenden Gegenstand okzidentalen Denkens erhoben - ist der erweiterte Seelenbegriff, die Seele als substantielle Trägerin personaler Identität und somit die Seele als *moralisches Subjekt*. Diese zusätzliche Bedeutungsladung ermöglicht auch eine neue Vorstellung vom seelenlosen Menschen: der prototypische "Hohle Mensch" als Objekt der Furcht ist jetzt der *gewissenlose* Mensch, im extremen Fall der *Frevler*, welcher seinen unsterblichen Wesenkern im Austausch für Wohleben, Macht oder Wissen an dunkle Kräfte veräußert<sup>323</sup>.

---

<sup>321</sup> Emmanuel Carrère: *Amok*. Frankfurt a.M. 2001, S. 47.

<sup>322</sup> Daß das Nichts sich bemächtigt, also eine Aktivität entfaltet, ist eine *contradictio in se ipsum*, welche hier bewußt in Kauf genommen wird. Das Nichts - wie schon seine "Existenz" als Substantiv im Deutschen belegt - kann als Macht verstanden werden, eine Macht mit existenzzerstörender Wirkung. Sehr treffend wirkt hier Carrères Metapher vom *Schwarzen Loch*: obwohl dieses astronomische Phänomen eine *Abwesenheit* von Existenz darstellt, eignet es sich in destruktiver Weise Materie und sogar Licht an; und selbst wenn diese Vorstellung neuesten astrophysischen Theorien nicht standhalten mag, so hat sie sich doch als Denkfigur und Faszinationsobjekt populärer Mythologie festgesetzt - was für sich gesehen schon wieder bezeichnend ist.

<sup>323</sup> So wie auch gewisse Formen der Totenangst das Phänomen des "Hohlen Menschen" berühren. Hier ist der Zusammenhang mit dem Problem der Personalen Identität unübersehbar - die Furcht, daß die Hülle des entseelten Leichnams durch eine neue, feindselige Persönlichkeit animiert werden kann. In diesem Fall ist etwa bemerkenswert, daß gerade in einer Zeit, als die akademische Diskussion durch die kartesische Neuformulierung des Leib-Seele-Problems bewegt wurde, abergläubische Vorstellungen aus dem Balkanraum zum Gegenstand eines hitzigen Gelehrtenstreits werden konnte (vgl. *Sturm, Völker* [Hg.] S.519 - S.522). Wie Adam Barrows durch textnahe Analyse nachweist, ist auch Bram Stokers Romanheld *Dracula* ein "Hohler Mensch" ohne eigene Persönlichkeit: "Dracula is in actuality self-less. He is a kind of perverted communal force that transforms victims into his own likeness, a likeness that is, we are reminded, indistinct and unstable." Und weiter: "Unselfishness', far from being a goal for noble altruistic behavior, is here seen as a pathological condition." (Adam Barrows: Heidegger the vampire slayer: the Undead and fundamental ontology. In: *Greene, Mohammad* S.69 - 80, hier auf S.75 f.). Hier ergibt sich ein aufschlußreicher Kontrast zur buddhistischen Denkweise:

Die Moderne hat der überlieferten Angstvorstellung vom leeren, seelenlosen Menschen ein weiteres Antlitz hinzugefügt: das kalte Metallgesicht des Maschinenmenschen oder, noch erschreckender, des Androiden, der nur noch durch einen "Turing-Test" als künstliches Konstrukt zu entlarven ist. Was den Maschinenmenschen abstoßend macht ist vielleicht nicht einmal so sehr die Angst vor einer unkontrollierbar gewordenen Technik; vielmehr ist der "Maschinen"mensch (der natürlich nur in seiner literarischen und filmischen Repräsentation aus Metall und Plastik besteht) das Produkt von - und eine Chiffre für - entmenschlichte Institutionen von Politik, Bürokratie und Wirtschaft, welche in tayloristischer Manier dem Fetisch "Effizienz" huldigen. Der Maschinenmensch ist "leer", weil es ihm an der Empathie, am Einfühlungsvermögen mangelt, weil er seinen Mitmenschen nicht als Zweck, sondern als Mittel wahrnimmt.

Für den Westen, dessen Denktraditionen und kulturelle Erinnerung sich trotz Säkularisierung und der (scheinbaren) Dominanz einer naturwissenschaftlich-materialistischen Weltsicht aus platonisch/christlichen und aristotelischen Quellen speisen, ist die Leere - hier ganz legitim synonym zu setzen mit dem *Nichts* - auch erschreckend, weil sie in einem als *Schöpfung* gedachten Kosmos nicht möglich sein sollte. "Die leeren Räume sind in die imaginären Regionen zu verweisen"<sup>324</sup>. Ihre potentielle oder tatsächliche Existenz, bzw. Nicht-Existenz ist ein Paradoxon, welches das Vertrauen in die Schöpfung untergräbt und so Tore für manichäische Vorstellungen einer negativen Gegenwelt öffnet<sup>325</sup>. Das "Problem" des Westens mit dem Konzept der Leere ist, daß sich hier automatisch die Vorstellung des *Defizitären* einstellt.

Um den Bogen zurück zum zentralen Thema der Arbeit zu spannen: vom Konzept her trivial, als kultureller Indikator aber dennoch bezeichnend, sind die "Farben des Nichts" - soll heißen, die Kolorierung (oder Mangel derselbigen), die im Unterhaltungsfilm eingesetzt wird, wenn die "Leere" auf eine visuelle Ebene überführt werden soll: *Schwarz*, logischerweise, in den oben genannten Science Fiction-Streifen, wenn das Nichts durch den verschlingenden

---

"Mitgefühl", ein zentrales buddhistisches Konzept, steht in engem Zusammenhang zu "Selbstlosigkeit" und erweist sich somit konsequent als weiterer Schritt zur Deindividualisierung.

<sup>324</sup> Leibniz an Samuel König in einem Brief, den letzterer 1751 veröffentlichte, zitiert nach *Zotz*, S. 50.

<sup>325</sup> Hier ergibt sich sogleich die Möglichkeit zur Rückbindung auf das Thema Film: interessanterweise wird gleich in zwei Science Fiction-Streifen das Schwarze Loch gleichgesetzt mit der *Hölle*, bzw. einem höllengleichen Ort: dies müssen die bedauernswerten Raumfahrer in *Das Schwarze Loch* (O.: *The Black Hole*. USA 1979. R.: Gary Nelson) ebenso erfahren wie, noch erheblich drastischer, jene in *Event Horizon* - am Rande des Universums (O.: *Event Horizon*. USA, GB 1997. R.: Paul W. S. Anderson). Der letztgenannte Film zeigt wiederum einen Protagonisten (Sam Neill), der durch seinen Kontakt mit der *Leere* innerlich ausgehöhlt und dadurch zum gewalttätigen Monstrum wird.



Abgrund des Schwarzen Loches repräsentiert wird - Schwarz, nicht umsonst auch die Trauerfarbe des westlichen Kulturkreises, die "Farbe" der vom visuellen Wesen Mensch als bedrohlich empfundenen Dunkelheit, erzeugt von einem *Defizit* an Licht. Oder, als beliebige weitere Beispiele, die beiden Michael Ende-Verfilmungen *Die unendliche Geschichte*<sup>326</sup> und *Momo*<sup>327</sup>: das Nichts (hier wiederum in der Konnotation der seelen- und emotionslosen Leerheit, befördert durch Konformismus und Materialismus) bedroht den menschlichen Denkraum bzw. die menschliche Zeithoheit, in Gestalt wirbelnder grau-schwarzer Wolkenbänke respektive personifiziert als monoton-graue Dunkelmänner. *Grau* ist die "Farbe" des Defizitären schlechthin, der emotionalen (und urbanen) Tristesse, des Ausgelaugten und Greisenhaften, des Ungesunden, Un-vitalen, Morbid-leichenhaften und Schimmigen. Die Darstellung entspricht dem Sentiment: Nichts und Leere sind eine Mangelerscheinung an Quantität und, v.a., Qualität.

Eine kontrastierende Sicht ist an dieser Stelle aufschlußreich: in den buddhistisch geprägten Kulturkreisen scheint jener *grundsätzliche* Vorbehalt gegen das Konzept der "Leere" nicht zu existieren, aus dem so zahlreiche Ängste und Psychosen des Westens erwachsen sind.

Das buddhistische Verständnis faßt die Leere<sup>328</sup> bzw. das Nichts allerdings nicht als *Urgrund* des Seins auf, nicht als "negatives Analogon" zu Gott, wie die frühe westliche Buddhismusrezeption fälschlicherweise annahm:

"Wie berechtigt war die Auffassung, der Buddhismus führe alles auf das letzte Prinzip des Nichts zurück [...] ? Zunächst weist die Formulierung auf ein Problem interkultureller Kommunikation, denn sie verrät, wie man Antworten der chinesischen Gesprächspartner vor dem Hintergrund eigener Selbstverständlichkeiten verstand. Die buddhistische Lehre kennt kein erstes Prinzip, auf das alle Dinge zurückgingen. Das Entstehen und Vergehen der Welten sowie die Wiedergeburt der Wesen gelten als anfang- und endlose Prozesse mit vielfältigen Bedingungen. Die Frage nach dem Ursprung entspricht westlichen Mustern, die Wirklichkeit auf

---

<sup>326</sup> Originaltitel: *The NeverEnding Story*. USA, Deutschland 1984. Regie: Wolfgang Petersen.

<sup>327</sup> Italien, Deutschland 1986. Regie: Johannes Schaaf.

<sup>328</sup> Quelle zahlreicher Mißverständnisse ist hier der Sanskrit-Begriff *Shunyata*, ein zumindestens im Mahayana-Buddhismus zentrales Konzept, welches westliche Übersetzungen traditionell mit "Leere" oder "Leerheit" wiedergeben. Treffender wären jedoch "Fehlen von Eigennatur", da *Shunyata* in erster Linie besagt, daß die Phänomene *substanzlos*, *abgeleitet* und *zusammengesetzt* und damit vergänglich sind. Auch eine konstante Identität (etw. als Seele) ist unter solchen Voraussetzungen nicht denkbar: "Jedes Element, welches existiert und über eine Identität verfügt, tut dies nur innerhalb eines allumfassenden Netzwerks aller Elemente, die mit ihm in einer möglichen oder auch potentiellen Beziehung verknüpft sind. Kein Phänomen existiert in einer unabhängigen oder eigenständigen Identität" (XIV. Dalai Lama Tenzin Gyatso: *Die Welt in einem einzigen Atom*. Berlin 2005, S. 79 f.) Insofern könnte man *Shunyata* mit den dynamischen Vorstellungen der Vorsokratiker, insbesondere Empedokles' und Heraklits vergleichen, welche das Sein unter prozessualen Gesichtspunkten verstanden.

eine Grundlage zurückzuführen: Im Anfang war der Schöpfer, der Wasserstoff oder ein anderes Element. Die Antwort chinesischer Gesprächspartner vom Nichts als höchstem Wert des Buddhismus wurde vor dem Hintergrund der eigenen Tradition als Ursprung ausgelegt."<sup>329</sup>

Ausgehend von dieser Rezeption mußte die Lehre des Buddhismus, welche die Begriffe "Gott" und "Schöpfung" nicht kennt, im Westen in der Tat sehr befremdlich erscheinen:

"Keine positive höchste Substanz trägt die Wesen und Dinge der Welt, gibt ihnen Sinn, Richtung und Zweck, sondern alles schwebt über einem leeren Abgrund. Der Mensch ist im Innersten keine unzerstörbare Seelenmonade vor dem Angesicht der tragenden Wirklichkeit Gottes, sondern sein Wesen läßt sich nirgends festmachen, zerrinnt ins Nichts. Die Welt wäre nicht die vollkommenste aller denkbaren Welten [...] sondern ein letztendlich sinnloses Treiben ohne vorgegebene Ordnung und Ethik, die aus dem Nichts kaum kommen könnte."<sup>330</sup>

*Shunyata* ist nicht der Gegenstand buddhistischen Strebens, sondern eine Art Zustandsbeschreibung der Welt. Nichtsdestoweniger sind die Begriff *Leere* oder *Leerheit* im buddhistischen Denken positiv besetzt:

"Leerheit ist nicht etwas Heiliges, an das man glauben soll. Es ist ein *Entleeren*: ein Loslassen der Fixierungen und Zwänge, die uns in die enge Zelle eines Ichs einsperren, das isoliert und abgetrennt vom turbulenten Fluß des Lebens zu existieren scheint. Dieses Entleeren führt dazu, dass die einengenden und behindernden Gewohnheiten des Geistes wegfallen, sodass - wie wenn wir eine Barriere aus einem Fluß entfernen - der gestaute Strom des Lebens frei fließen kann."<sup>331</sup>

Oder aber:

"Leerheit im Theravada-Buddhismus bezeichnet die Absenz von Faktoren, die der Meditation und der Erlösung im Wege stehen - und ist dadurch oft eine Bezeichnung der Erlösung selbst."<sup>332</sup>

Hier scheint sich ein unauflöslicher Widerspruch zu ergeben: der "entleerte Mensch" als Objekt des Schreckens einerseits, des Strebens andererseits. Da aber Zombies, Maschinenmenschen und Patrick Bateman kaum einen Platz im buddhistischen Kanon haben, scheint hier von grundverschiedenen Phänomenen, gar Antipoden die Rede zu sein. Eine Betrachtung unter anderen Vorzeichen ist also am Platze:

---

<sup>329</sup> Zotz, S.50 f.

<sup>330</sup> *Ibid.*

<sup>331</sup> Stephen Batchelor: Mit dem Bösen leben. Berlin 2005, S. 17. Als *caveat* sei angemerkt, daß Batchelor eine Interpretation des Buddhismus vertritt, die eher philosophisch als religiös zu nennen ist. Diese Deutung kann nicht vorbehaltlos stellvertretend für die zahlreichen Schulen und Ausrichtungen der buddhistischen Lehre stehen.

<sup>332</sup> Hans Wolfgang Schumann: Mahayana-Buddhismus. München 1990, S. 32. Ungewöhnlich ist hier der Gebrauch des Begriffs "Erlösung" - dieser impliziert in noch stärkerem Maße als der weit gebräuchlichere, aber auch nicht ganz glückliche Begriff "Erleuchtung" ein äußeres Agens; es handelt sich jedoch im Wesentlichen um die Vorstellung einer *von Innen* ausgehenden, gewissermaßen eigenverantwortlichen Entwicklung - "Erwachen" oder "Erkennen der eigenen Buddha-Natur" wären möglicherweise zutreffender. Vgl Michael Stürzer (Hg.): Buddhismus. Berlin 2006, S. 55.

Verbirgt sich hinter den grau-schwarzen Schleiern des "westlichen" Nichts am Ende gar ein ganz anderer Schrecken? Was, wenn es weniger das *Nichts* ist, welches wir fürchten, sondern das *Chaos*<sup>333</sup> ? Nicht die Abwesenheit von *allem*, sondern das Fehlen strukturierender Prinzipien? Ist die letzte Ausprägung des *Hollow Man* nicht vielmehr der Mensch, der außer Rand und Band geraten ist, weil ihm seine Fixpunkte, oder, wenn man so will, sein inneres Gravitationszentrum abhanden gekommen ist? Dabei nehmen solche entwurzelten Existenzen, oder, mit Richard Sennetts Ausdruck: diese *Drifter*, an Zahl immer mehr zu - eine direkte Folge der Verschiebungen im kulturellen Wertespektrum, in dem "Flexibilität" eine immer stärkere Aufwertung zu Ungunsten sozialer Bindungen erfährt. Die entgrenzte und zunehmend als chaotisch empfundene Lebenswelt wirkt allerdings nicht auf jedermann bedrohlich, insbesondere nicht auf die Profiteure dieser Entwicklung: "Vielleicht ist es nicht mehr als wirtschaftliche Notwendigkeit, was Kapitalisten heute zur gleichzeitigen Verfolgung vieler Möglichkeiten treibt. Solche praktischen Realitäten erfordern jedoch eine besondere Charakterstärke - das Selbstbewußtsein eines Menschen, der ohne feste Ordnung auskommt, der inmitten des Chaos aufblüht.[...] Die wahren Sieger leiden nicht unter der Fragmentierung, sie regt sie vielmehr an, an vielen Fronten gleichzeitig zu arbeiten; das ist Teil der Energie, die den irreversiblen Wandel antreibt."<sup>334</sup>

Ohne ein inneres Fundament - oder die nötige Charakterstärke, den Wandel selbst voranzutreiben - werden aber selbst scheinbare Profiteure selbst zu Opfern, wie die exemplarische Figur des Patrick Bateman verdeutlicht. Bateman handelt nicht selbst, er driftet. Ohne eigenen Impetus wird er zum Opfer des "Sadismus der Objekte" (Georg Seeßlen)<sup>335</sup>, in diesem Fall der bedeutungsüberfrachteten Marken-Objekte - und diesen Sadismus gibt er, im deterministischen Spiel der Billardkugeln - ungebremst an seine Umwelt weiter.

Will man die Dichotomie zwischen "westlicher" und "östlicher" Leere anhand des Gegensatzpaars Ordnung/Chaos auflösen, so ist jetzt eine Gegenprobe angezeigt: aus der "naiven" Außenperspektive betrachtet, kann es nicht das Ziel des Zen-Meisters oder des tibetischen Lamas sein, durch Selbstentleerung sich zum Gefäß für eine Welt stetigen Wandels zu machen - wäre in diesem Fall das Resultat nicht eine labile, emotional schwankende Persönlichkeit? Von außen betrachtet erscheint es vielmehr so, daß durch die

---

<sup>333</sup> Der griechische Wortursprung  $\chi\acute{\alpha}\omicron\varsigma$ , das "Gähnen" oder "Aufklaffen" (eines Abgrunds) verweist auf einen engen Bedeutungszusammenhang beider Begriffe.

<sup>334</sup> Sennett, S. 79. Sennetts Ausführungen stehen vor dem Hintergrund einer Identitätskonzeption, die das Ich durch seine soziale Einbettung konstituiert sieht, in der Tradition von Levinas und Ricoeur, *in nuce* auch schon bei Horaz - vgl. *ibid.* S.200 f. respektive S. 11.

<sup>335</sup> Seeßlen 1995, S. 10.

z.T. strikte und fordernde Meditationsdisziplin und das geforderte Einüben von Mitgefühl der Praktizierende nicht so sehr entleert wird, als daß er im Gegenteil zusätzliche *Ordnungselemente* in seine Persönlichkeit einzieht. Das Idealbild scheint hier viel mehr die strukturierte Existenz, die Emotionen und Bewußtseinsregungen einerseits und äußere Einflüsse andererseits optimal integriert - das Resultat ist der wohlgeordnete, der (vielleicht allzu salopp gesagt) "aufgeräumte" Mensch, der sich souverän selbst beherrscht und nicht von chaotischen Impulsen von innen und außen beherrscht wird<sup>336</sup>.

## Exkurs (II): Identität und Individualität im totalitären Film<sup>337</sup>

"Held der Sowjetunion` ist ein paradoxer Begriff"

*Christos Achilleos*

Das Individuum, der Einzelne, hat im totalitären Film - gleich welcher Couleur - nichts verloren: "Dieses massenbezogene Material ist auch formal bewußt gebaut, und zwar durch die Konstruktion einer logischen Antithese zum bürgerlichen Westen, dem wir *keinesfalls nacheifern, sondern dem wir uns in jeder Beziehung kontradiktorisch entgegenstellen.*"<sup>338</sup> So Sergej Eisenstein über jene Filme aus seinem "Diktatur"-Zyklus, welche "nicht Individuen, sondern Massen"<sup>339</sup> zum Inhalt haben.

Man muß sich noch nicht einmal raffinierter Montage und Kameratechnik wie Eisenstein bedienen, um die Masse zum "Helden" eines Films zu machen. Im "Triumph des

---

<sup>336</sup> Ziel dieses Exkurses ist keinesfalls eine umfassende religionswissenschaftliche Darlegung des Identitätsbegriffs im - grob vereinfacht - "Buddhismus", sondern vielmehr ein schlaglichtartiger Kontrast zur Eskamotierung der These, daß die "Hohlheit" des "Hohlen Menschen" vielmehr des *gähnende Klaffen* des *Chaos* ist - also nicht im Wortsinn Leere oder Nichts, sondern ungeordnete Dispersion in ihrer höchsten Ausprägung. Für einen fundierten Überblick über das Konzept der Leerheit mit Schwerpunkt auf dem tibetischen Theravada-Buddhismus vgl. u.a.: Mark *Siderits*: Personal Identity and Buddhist Philosophy: Empty Persons. Farnham und Burlington 2003; Steven *Collins*: Selfless Persons. Imagery and Thought in Theravada Buddhism. Cambridge 1982; sowie Thupten *Jinpa*: Self, Reality and Reason in Tibetan Philosophy. London 2002.

<sup>337</sup> Die Bezeichnung "totalitärer Film" soll im Kontext dieser kursorischen Betrachtung - speziell für filmische Aushängeschilder totalitärer Regime gelten, etwa die Veit Harlan- und Leni Riefenstahl-Filme der Nazizeit, oder das Oeuvre Sergej Eisensteins in der Sowjetunion. Inwiefern scheinbar "unpolitische" Filme im Dunstkreis diktatorischer Gewaltherrschaften (z.B. die Ufa - Filmkomödien der 30er/40er Jahre) zu einer Identifikation mit dem Regime beitragen - möglicherweise wirksamer als die "großen" Propagandafilme selbst? - muß im Rahmen dieser Arbeit ausgeblendet werden.

<sup>338</sup> Sergej *Eisenstein*: Zur Frage eines materialistischen Zugangs zur Form. In *Eisenstein* S.41 - S.48; Hervorhebungen von Eisensteins eigener Hand.

<sup>339</sup> *ibid.*, S.44. Vgl. hierzu auch das Nachwort von Felix *Lenz*: Kontinuität und Wandel in Eisensteins Film- und Theoriewerk. *Ibid.*, S.433 - S.452, zu Massenzugang und Formdramaturgie bes. S.441.

Willens"<sup>340</sup> etwa löst sich das Individuum ganz augenfällig durch die allgegenwärtige Uniformierung auf; der Mensch wird durch die kleidungsmäßige Angleichung seiner Oberfläche und das Arrangement in Formationen und Blocks auf den Status eines Materialobjekts - einer "Masse" im physikalischen Sinn, oder einer *Verfügungsmasse* im übertragenen Sinn - reduziert<sup>341</sup>.

Paradoxerweise kann diese Uniformierung auch mit wenig oder gar keiner Kleidung bewerkstelligt werden: als Beispiel mögen hier Riefenstahls Olympiafilme<sup>342</sup> dienen: in einer seltsamen Verkehrung wird hier der athletische Körper - in der Antike das Sinnbild des *Heros* und somit des herausragenden "Individuums schlechthin" - zum Symbol der De-Individualisierung. Indem der Körper, bzw. ein bestimmter Körpertyp zum Kultobjekt erhoben wird, zum (Rasse-)Idealbild, wird er selbst zur Uniform<sup>343</sup>.

Und selbst wenn der totalitäre Film heroische Individuen zu feiern scheint, bleiben diese in Wahrheit immer Leerstellen, Platzhalter: "Es darf ein Erfinder nicht groß erscheinen als Erfinder, sondern muß größer noch erscheinen als Volksgenosse. Die Bewunderung jeder großen Tat muß umgegossen werden in Stolz auf den glücklichen Vollbringer derselben als Angehörigen des eigenen Volkes."<sup>344</sup>

Spätestens an dieser Stelle erscheint es allerdings angezeigt, die Wirksamkeit - und Wirkungsweise - der filmischen Propaganda zu hinterfragen. Sich auf Emil *Kandorfer* berufend stellt Daniel *Knopp* in seiner Monographie *NS-Filmpropaganda* fest: "Die emotionale Beanspruchung des Zuschauers eröffnet dem Film eine bewußtseinsverdrängende Wirkung. Hierbei kann das 'Schauen des Films' beim Zuschauer zum Selbstzweck werden: der Zuschauer will nicht einen bestimmten Film sehen, sondern möchte vom Zugriff des Bewußtseins befreit werden."<sup>345</sup>

Die Vorstellung vom - im Wortsinn - totalitären Medium, welches den Zuschauer geistig entleert und gewissermaßen durch die Hintertür mit fragwürdigen Inhalten wieder auffüllt, erscheint natürlich im Kontext des Propagandafilms verführerisch<sup>346</sup>; trotzdem

---

<sup>340</sup> D 1935. Regie: Leni *Riefenstahl*.

<sup>341</sup> Im Film gewinnt dies eine besondere Wirksamkeit, da er eine in sich geschlossene Welt aus vorselektierten Elementen darstellt, hier gewissermaßen eine Nazi-Traumwelt, welche in dieser Form nicht der Wirklichkeit des Alltagslebens (besonders zu Beginn der Diktatur) entsprochen haben dürfte. Vgl. hierzu auch Siegfried *Kracauer*, Ruth *Baumgarten*, Karsten *Witte*: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt a.M. 1984; sowie Susanne *Hake*: German National Cinema. London 2003.

<sup>342</sup> Tl. 1: Fest der Völker. Tl. 2: Fest der Schönheit. Deutschland 1938. Regie: Leni *Riefenstahl*.

<sup>343</sup> Nicht immer bedarf eine totalitäre Herrschaft der Person eines Diktators, einer Oligarchie oder Junta: im Rahmen konformistischer Strebungen kann das Ideal selbst zum *Idol* werden, das Vorbild zum Götzenbild: man denke hier wiederum an den Körperkult des Patrick Bateman, der ihm von Werbung und Massenmedien diktiert wird: "Man kann immer *noch* schlanker sein"

<sup>344</sup> Adolf *Hitler*: Mein Kampf. München 1941, S. 473, hier zitiert nach *Knopp*, S.24.

<sup>345</sup> *Knopp*, S.11

<sup>346</sup> Ganz korrekt verweist Daniel *Knopp* allerdings m.E. auf die von Bela *Balazs* erarbeitete Differenzierung zwischen "objektiver Physiognomie" und "subjektiver Bildwirkung" eines Films. In der Tat vermag die

scheint diese Hypothese zu kurz zu greifen, wie schon eine einfache Überlegung zeigt: wenn der Zuschauer "keinen bestimmten Film" sehen möchte, wieso gibt es dann "gute" und "schlechte" Filme, positive und negative Kritikerurteile, *Blockbuster* und Kassenflops? Auf die logische Einwendung hin, daß manche Filme die "Arbeit" der Bewußtseinsverdrängung eben besser leisten als andere müßte man immer noch eingestehen, daß das Kino sich in zahllose Genres für zahlreiche Zielgruppen differenziert hat, ein Umstand, zu dem es keine Veranlassung gegeben hätte, will man die Hypothese ernst nehmen. Falls Kino eine Lösung vom Zugriff des Bewußtseins darstellt, so ist es zumindest nicht belanglos, was man sieht: der Effekt stellt sich nur ein, wenn der Film auf einen Zuschauer mit der entsprechenden Disposition für diese Art von Film trifft.

Desweiteren erweist es sich auch in der Praxis als einfacher, durch die Mittel *negativer* Propaganda ein bestimmtes einzelnes Ressentiment oder negatives Gefühl einzupflanzen, als Corpsgeist zu erzeugen oder gar die Individualidentitäten der Zuschauer zu einer Gruppenidentität zu verschmelzen<sup>347</sup>. Beispiel NS: "Das Wunschbild einer einheitlichen, exklusiven und zugleich erhöhten Volksgemeinschaft, welches der Film `Triumph des Willens` einzigartig vermittelt, konnte in der politischen Praxis jedoch nicht in positiver, sondern hauptsächlich in negativer Form verwirklicht werden. Je weniger das Wunschbild umgesetzt werden konnte, desto unerläßlicher wurde das Feindbild für die nationalsozialistische Propaganda. Das Feindbild der NS-Propaganda war demnach die untrennbare Konsequenz aus ihrem unerreichbaren Wunschbild."<sup>348</sup>

Der totalitäre Film als Identifikationsmittel muß an einer seltsamen Ambivalenz scheitern: einerseits unterstützt er das unterschwellige Bestreben nach Konformität und Sicherheit innerhalb einer abgegrenzten Gruppe; gleichzeitig schießt er - gerade *durch* seine unmittelbare, eindringliche Wirksamkeit - aber über sein Ziel hinaus und mobilisiert innere Widerstandskräfte<sup>349</sup>; die Vorstellung, in einer neuen, wenn auch überlegenen,

---

Leinwand ein Gesicht vorzuzeigen, welches über die tatsächlichen Intentionen der Filmemacher hinwegtäuscht, so daß der Vergleich mit der menschlichen Physiognomie glücklich gewählt scheint. Als Beispiel und gleichzeitig Exempel eines modernen "Propagandafilms" sei hier *300* (Originaltitel: *300*.USA 2007;Regie: Zack Snyder) angeführt: im Gewand eines Superheldencomics - basierend auf der gleichnamigen *Graphic Novel* von Frank Miller - thematisiert der Film die Schlacht bei den Thermopylen: gegen alle historische Wahrheit ohne Rüstung, dafür aber mit Leni-Riefenstahl-Ästhetik, laufen König Leonidas und sein Gefolge als gestylte Übermenschen mit muskelbepackten blanken Oberkörpern auf, zum Kampf gegen die "Horden des Ostens" (O-Ton), die konsequenterweise als kulturell und physisch degeneriert dargestellt werden. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß sich hier hinter der Kulisse der Perserkriege (objektive Physiognomie) allzu deutlich die Konturen neokonservativer Nahost-Politik abzeichnen, auf welche der Zuschauer positiv eingestimmt werden soll (subjektive Bildwirkung).

<sup>347</sup> Man erinnere sich in diesem Zusammenhang an die Schwierigkeiten der Gebrüder Borden in *The Prestige*.

<sup>348</sup> Knopp, S.5 f.

<sup>349</sup> Um den Punkt noch weiter auszuformulieren: dieser Sachverhalt weist deutliche Parallelen zum Problem der Subjektiven Kamera auf: wie unter 1.2.7.1. gezeigt erfreuen sich *First-Person-Shooter* großer Beliebtheit, Filme,

Gruppenidentität aufzugehen muß eine Art Todesangst bewirken - Tod im Sinne des Verlöschens der eigenen, individuellen Identität<sup>350</sup>.

### 2.2.2.5. Apologie des Patrick Bateman

Könnte man angesichts der Argumentation in den vorangegangenen Exkursen nicht - auf einer gewissen Ebene - eine Apologie für den *American Psycho* zu finden, jenseits von Plattitüden wie "Die Medien waren schuld", "Der Kapitalismus war schuld", etc. ?

An der Oberfläche entspricht Bateman natürlich dem "Idealbild" des *Hohlen Menschen*, der einfach im Strom der Materialobjekte mitschwimmt, der auch nicht die eigene *ratio* einsetzt, sondern nur Medium für Input und Output ist.

Was aber, wenn gerade Batemans *Gewaltphantasien* nicht logisches Produkt seines Lebensstiles wären, sondern vielmehr ein Aufbegehren, ein letztes Aufflackern des Individualismus gegen die Allmacht der Konformisierung? Trotz aller abstoßender, inhumaner Grausamkeit entbehren Batemans penibel ausformulierte Destruktionsphantasien nicht einer seltsamen Kreativität, die weit jenseits des *Mainstream* liegt - der auch deswegen gefährlich ist, weil er die Roheit und Brutalität von Gewalttaten unterschlägt und sie auf ein verharmlosendes Unterhaltungsniveau herunterbricht, bei dem zwar die interessante *Aktion* erhalten bleibt, die wahren und durchaus unansehnlichen Konsequenzen aber vernebelt werden. Auch ist die radikale physische Zerstörung seiner Opfer als ikonoklastischer Akt gegen die Tyrannei des Körperkultus zu deuten.

Neben diesem Element der Subversion bemüht Bateman - nachdem ihm subtilere Zugänge verschüttet sind - möglicherweise auch die ausschweifenden Vorstellungen von

---

die aus dem Blickwinkel des Helden aufgenommen sind, werden - trotz identischer Perspektive - regelmäßig zu Flops. Die Überidentifikation durch die Subjektive Kamera, gekoppelt mit dem "determinierten" Verlauf des Films, stößt den Zuschauer ab, das *Shooter*-Spiel läßt eine Illusion von Freiheit zu. *Idem* beim Propagandafilm "Triumph des Willens" etwa *verführt* den Zuschauer nicht (und läßt ihn so im Glauben der Entscheidungsfreiheit), sondern überfällt ihn mit martialischem Gepränge. Der Film beeindruckt, wirkt auf der Tiefenebene aber nicht überzeugend. Es ist aber anzumerken, daß er auf Zuschauer, die sich schon "aus freien Stücken" vorher für die Sache des Regimes entschieden haben, eine erhebliche *affirmative* Wirkung haben kann (vgl. *Knopp*, S.42 ). In diesem Kontext interessant ist, daß Riefenstahls Hauptkameramann Harald Frenz als Spezialist für die subjektive Kameraführung galt, was sich selbstverständlich in der optischen Gestaltung widerspiegelte. Vgl. Jürgen *Trimborn*: Ein Meister der subjektiven Kamera. Karriere im Windschatten Leni Riefenstahls. In: *Hiller von Gaertringen* (Hg.) S. 69 - S. 77 ("*Meister der subjektiven Kamera*") durchaus in doppelter Lesart: die Formulierung kann auch auf Frenz' selektive Wahrnehmung und Vergangenheitsbewältigung nach '45 bezogen werden).

<sup>350</sup> Hier sei nochmals auf Leibniz' *Discours* verwiesen: was nützte es, vernichtet und dann als Kaiser von China wieder erschaffen zu werden?

Grausamkeit und sexueller Penetration - also mögliche Extreme menschlicher Gefühlslagen -, um *überhaupt* irgendeine emotionale Regung zu verspüren, um nicht völlig auf die Dumpfheit eines reinen Materialobjekts herabzusinken.

Nicht zuletzt stellen Batemans Gewalteruptionen auch *Inszenierungen* dar: kontrollierte Szenarien, deren Ablauf er sogar auf Video festhält (oder sich dies zumindest vorstellt) - so als ob er versuchen würde, wieder zum eigenen Regisseur seiner Existenz zu werden, anstatt nur machtloser Darsteller in einem namenlosen Drama mit ungewissem Fortgang zu sein.

### 2.2.3. A Scanner Darkly

For we know in part, and we prophesy in part. But when that which is perfect is come, then that what is in part shall be done away [...]For now we see through a glass, darkly; but then face to face: now I know in part, but then I shall know even as also I am known.

1. Korinther 13  
King-James-Ausgabe

Auch Bob Arctor, der Protagonist von Philip K. Dicks Roman *A Scanner Darkly*, erleidet eine schwere Identitätskrise - wenngleich aus völlig anderen Gründen als bei Patrick Bateman, zu dem Arctor charakterlich geradezu einen Antipoden darstellt.

#### 2.2.3.1. Der Roman

1977 als eines der letzten größeren Werke Philip K. Dicks entstanden, stellt *A Scanner Darkly* eine ebenso elegische wie komische Retrospektive auf das Leben des Autors und die Drogen(sub)kultur der ausgehenden 1960er/frühen '70er Jahre dar; obwohl vorgeblich im fiktiven Jahr 1994 angesiedelt und mit einigen SciFi-Elementen wie "Cerebroskopen" oder "Jedermann"-Anzügen dekoriert, spiegelt der Roman eindeutig das Ende der *Hippie-Ära* wieder, die nach einer Phase der Euphorie ausgebrannte Verlierer zurücklässt. *A Scanner Darkly* stellt zwar eine Abrechnung mit Drogen und Drogensucht dar, nicht jedoch mit dem damit verbundenen Lebensstil, den Dick nach wie vor gegen einen dirigistischen Überwachungsstaat verteidigt.



Es gibt keinerlei Hinweise, daß der Autor selbst jemals als V-Mann tätig war, aber abgesehen von dieser Tatsache trägt der Roman stark autobiographische Züge. Nur leicht verfremdet verarbeitet Dick seine eigene Abhängigkeit, den Drogentod naher Freunde, die körperlichen wie seelischen Spätfolgen der Sucht sowie seine Erfahrungen in einem Rehabilitationszentrum<sup>351</sup>.

### 2.2.3.2. Die Verfilmung

Regisseur Richard Linklater setzte *A Scanner Darkly* 2007 mit relativ geringem Budget um, ohne eine künstlich aufgesetzte *Action-Line* wie bei anderen Hollywood-Verfilmungen von Philip K. Dick-Stoffen (so geschehen etwa bei *Minority Report*, *Paycheck* oder *Total Recall*). Gearbeitet wurde hierbei mit dem *Rotoscope*-Verfahren: obwohl mit realen Schauspielern gedreht, nimmt der Film das unwirkliche Aussehen eines gezeichneten Animationsfilms an. Inhaltlich gesehen bemühte sich Linklater stark um Werktreue, so daß im folgenden eine einzige Zusammenfassung für den *Plot* von Roman und Film hinreicht.

### 2.2.3.3. Zum Inhalt:

Nachdem Bob Arctor (im Film dargestellt von Keanu Reeves) sich aus der Konformität seiner bürgerlichen Vorstadtextistenz ausgeklinkt hat, verlebt er seine Tage ziellos mit seinen drogenabhängigen Freunden in einem heruntergekommenen Haus in Orange County, Kalifornien. Obgleich er immer noch vom gewaltlosen, individualistischen Lebensstil der Hippie-Ära überzeugt ist, gestaltet sich sein Leben zunehmend schwieriger: Arctors Lebensgefährtin Donna (Winona Ryder), die selbst auch *dealt*, ist durch regelmäßigen Kokainkonsum frigide und emotional abweisend geworden; und die Sucht nach der mysteriösen Droge *Substance D*<sup>352</sup> bewirkt, daß Arctor und seine Freunde zunehmend von

---

<sup>351</sup> Vgl. hierzu die *Nachbemerkung des Autors* sowie das Nachwort von Christian Gasser in *Dick* 2003, S.373 - S.376, respektive S.377 - S.397.

<sup>352</sup> Substanz *T* in der deutschen Übersetzung: "T... steht für Substanz T. Und zugleich für Torheit und Trostlosigkeit und Trennung ...T steht schließlich für Tod." *Dick* 2003, S. 41. Substanz T ist mehr oder weniger eine Chiffre für alle Suchtdrogen. Der Blume, aus der Substanz T gewonnen wird, hat Dick den lateinischen Namen *mors ontologica* gegeben: "*Mors ontologica*. Tod der Seele. Der Identität. Des innersten Wesens." (ibid., S. 347).

paranoiden Zwangsvorstellungen heimgesucht werden....

...was aber nicht heißt, daß man nicht tatsächlich hinter ihnen her ist. Was niemand weiß: Arctor ist außerdem der V-Mann mit Codenamen "Fred", der für das örtliche Sheriffbüro in der Drogenszene ermittelt. Abgeschirmt von einem sogenannten "Jedermann-Anzug" kennen aus Sicherheitsgründen nicht einmal Freds Vorgesetzte seine wahre Identität<sup>353</sup>. Da er als V-Mann zum Schein Geschäftskontakte zu Drogendealern aufbauen muß, führt dies zu der absurden Situation, daß Fred dazu abkommandiert wird, den sich "immer verdächtiger verhaltenden" Bob Arctor zu überwachen!

So ist Fred/Bob gezwungen, sich ständig Videoaufzeichnungen seines eigenen Lebens anzusehen. Für ihn ist diese Situation doppelt befremdlich: einerseits ist er davon überzeugt, daß sein Tun als Agent - die Jagd auf die Organisation hinter *Substance D* - moralisch richtig und wertvoll ist; andererseits sind die Leute, die er bespitzelt, tatsächlich seine Freunde, mit deren Lebensstil er sich identifiziert.

Gleichzeitig knüpft er an die Kameraperspektive aber auch eine Heilserwartung: wenn er selbst, von innen, die Welt nur dunkel und wirr sieht, vielleicht kann er dann durch eine objektive Außensicht einen besseren, klareren Blick auf sich erlangen?

Sein endgültiger Zusammenbruch ist allerdings schon vorprogrammiert: nach einer Routineuntersuchung muß Bob/Fred erfahren, daß *Substance D* sein Gehirn geschädigt hat. Die Droge hat die Brücke zwischen seinen Gehirnhälften "gekappt" (der Effekt ist derselbe wie bei der chirurgischen Behandlungsmethode für Epilepsiepatienten in den 1950er Jahren<sup>354</sup>). Er ist nun also in doppelter Hinsicht ein gespaltener Mensch. Realität und Phantasie vermischen sich zunehmend. Am Ende seiner Nervenkraft läßt er sich in eines der Rehabilitationszentren einweisen, welche die Hilfsorganisation "Der Neue Pfad" überall im Land betreibt. Dort setzt man aus den Fragmenten seiner Persönlichkeit nach und nach "Bruce" zusammen, der vom *Neuen Pfad* als Landwirtschaftshelfer eingesetzt wird.

Die Wahrheit übersteigt allerdings noch Arctors paranoideste Phantasien: er ist nur

---

<sup>353</sup> Diese Maßnahme wird dadurch erklärt, daß die Polizei selbst von zahllosen korrupten Beamten und Spitzeln von Drogenkartellen unterwandert ist.

<sup>354</sup> Vgl. Roger Sperry: Cerebral Organization and Behavior: The split brain behaves in many respects like two separate brains, providing new research possibilities. In : *Science* 133, 1961, S. 1749–1757; ders. : Brain Bisection and Mechanisms of Consciousness. In John C. Eccles (Hg.): *Brain and Conscious Experience*. Berlin und Hamburg 1966, S. 298–313.

eine Schachfigur, die geopfert wurde, um den Spieler in eine bessere Position zu bringen. Der Spieler, das ist in diesem Fall die Drogenbehörde: "Freds" Vorgesetzte vermuten schon länger, daß die Quelle von *Substance D* in Wirklichkeit der *Neue Pfad* ist! Wegen weitreichender Protektionen ist eine offene Razzia aber nicht möglich; auch sind alle Versuche, reguläre V-Leute durch die Psycho-Programme der Organisation zu schleusen, bislang mißlungen. Nur ein wirklich völlig ausgebrannter Mensch wird vom *Neuen Pfad* akzeptiert. So hoffen die Drogenagenten - zu denen übrigens auch Donna gehört - daß Bobs/Freds ursprüngliche Persönlichkeit wieder "aufflackert" und er begreift, daß die blauen Blumen, die zwischen den Maisfeldern des *Neuen Pfades* gedeihen, alles andere als harmlos sind. Das letzte Kapitel des Romans und die letzten Einstellungen des Filmes deuten an, daß sie Recht behalten werden...

#### 2.2.3.4. Die Transmutation des Bob Arctor

Auf den ersten Blick wirkt *A Scanner Darkly* nicht wie ein Roman, der durch eine visuell-filmische Umsetzung gewinnen könnte oder gar mit Blick auf eine Verfilmung verfaßt wurde<sup>355</sup>. Im Gegensatz zu vielen anderen Werken Philip K. Dicks beinhaltet *Scanner* sogar *weniger* Anknüpfungspunkte für Schauwerte, da die spärlichen Science Fiction-Elemente ohnehin nur Staffagestücke sind. Der literarische Stoff liefert keine spektakulären LSD-Phantasien, keine Visionen, Träume oder *Vistas* eines erweiterten Bewußtseins, abgesehen vielleicht von kurzen psychotischen Episoden<sup>356</sup>. Auch ist Dicks Roman nicht handlungsorientiert, sondern entfaltet sich in Introspektion und Dialogen: "Es geschieht wenig, eigentlich fast nichts. Die Handlung ist reduziert auf einige Situationen, in denen kaum mehr als Leerlauf produziert wird [...] Endlosschlaufen, Loops in der Realität wie auch auf dem Bildschirm. Die einzige Entwicklung: die unaufhaltsame Zersetzung von Freds Persönlichkeit."<sup>357</sup> Darüber hinaus "belastet" Dick den Leser mit zahlreichen abstrakten, technischen Details über Hirnhemisphärentrennung, die für ein tieferes Verständnis des Romans zwar notwendig sind,

---

<sup>355</sup> Im Gegensatz zu anderen Werken Dicks: für *Ubik* etwa lieferte der Romanautor sein eigenes Drehbuch, welches jedoch niemals das Licht der Leinwand erblickte.

<sup>356</sup> Als Kontrastprogramm im Bereich der "Drogenfilme" mag hier David *Cronenbergs* Umsetzung von William S. *Burroughs* Roman *Naked Lunch* (Originaltitel: *Naked Lunch*. Kanada, Japan, Großbritannien 1991) dienen, eine kafkaeske Alpträumvision, die wie *Scanner* ebenso ein Film über den Autor wie eine Verfilmung des Romans ist.

<sup>357</sup> Christian *Gasser* in *Dick* 2003, S.391.

die im Film durch den konstanten Fortlauf der Bilder, ohne die Möglichkeit der Reflexion und des Gegenlesens, nur eine Informationsüberfrachtung des Zuschauers bewirken würden.

Alles in allem keine Pluspunkte für eine Filmadaption.

Zumindest teilweise kompensiert Regisseur Linklater diese Schwierigkeiten durch die zusätzlichen formalen Möglichkeiten des Mediums Film: am bemerkenswertesten ist in diesem Zusammenhang mit Sicherheit das *Rotoscope*-Verfahren: durch die Überlagerung und Verfremdung realer Schauspieler durch Computeranimationen kommt deutlich das Gefühl der Entfremdung zum Ausdruck, welches Bob Arctor empfinden muß, hervorgerufen durch seine "doppelte" Wahrnehmung. "...on the deepest level I felt [the animation style] would work because it kind of forces your brain into this space where you are processing [the visuals] both as reality and as something else. I thought that the mind fuck [the animation] is putting on the viewer, whatever that is, would especially work for this story, where the hemispheres of Bob Arctor's brain are competing. Arctor's reality is shiftig, it's not consistent, and I thought that this animation would put the viewer in that state."<sup>358</sup>

Durch die Verfremdung ergeben sich auch noch zusätzliche Synergieeffekte:

"Linklater overlays his actors with animation [...] which turns Reeves et al. into still familiar yet somehow more authentic versions of their characters. Less mediated by the hyper-reality of the actors' movie-stardom, the characters become more engrossing."<sup>359</sup>

Das Rotoscope-Verfahren ist auch tricktechnisch hilfreich, um die High-Tech-Maskierung der Agenten, die "Scramble Suits" (dt.:"Jedermann-Anzüge") darzustellen: "Die Speicher dieses Computers enthielten bis zu eineinhalb Millionen enkodierter Abbilder partieller physiognomischer Charakteristika einer großen Anzahl von Menschen - Männer, Frauen, Kinder - und der Computer projizierte diese Abbilder nach außen, auf eine hauchdünne, leichentuchähnliche Membran, die groß genug war, um einen durchschnittlichen Menschen zu umhüllen."<sup>360</sup>

Das Problem des theoretischen Hintergrunds der Hirnhälftensektion löst Linklater teilweise, indem er zur Illustration dieses Sachverhalts Dicks eingängigste Metaphern - verkürzt, aber Wort für Wort - aus der Vorlage übernimmt: "Das ist ungefähr so, als hätten Sie in ihrem Wagen zwei Tankanzeiger [...] und einer davon würde anzeigen, dass der Tank voll ist, während der

---

<sup>358</sup> Richard Linklater in einem Interview für das *Filmmaker Magazine* in: Scott Macauly: The Schizoid Man. [www.filmmakermagazine.com/winter2006/features/schizoid\\_man.php](http://www.filmmakermagazine.com/winter2006/features/schizoid_man.php). Alle Einfügungen in eckigen Klammern durch Scott Macauly.

<sup>359</sup> Carina Chacano: 'A Scanner darkly'. Movie director Richard Linklater once again reworks reality into a cautionary tale on American society. Filmrezension der *Los Angeles Times* vom 07.07.2007. Linklater hätte also die Lösung zu einem Problem gefunden, am dem *Scanner* gar nicht leidet, sehr wohl jedoch Harrons *American Psycho*-Adaption: der Filmstar als Ikone, der durch seine "Hyper-Reality" einen Durchschnittsmenschen (bzw. hier: einen Massenmenschen) gar nicht mehr glaubhaft verkörpern kann (s. 2.2.2. )

<sup>360</sup> *Dick* 2003, S.33. In der Tat waren die *Scramble Suits* sogar ein Hauptargument für Linklater, das schon für seinen Vorgängerkfilm *Waking Life* eingesetzte Rotoscopeverfahren für *Scanner* zu reaktivieren. Vgl. [www.filmmakermagazine.com/winter2006/features/schizoid\\_man.php](http://www.filmmakermagazine.com/winter2006/features/schizoid_man.php).

andere auf leer steht. [...] Sie als Fahrer haben nur eine indirekte Beziehung zum Benzintank, nämlich über die Benzinanzeige oder, in ihrem Fall, die Benzinanzeigen. Tatsächlich könnte der Tank völlig leer sein und Sie würden nichts davon wissen, bis [...] der Wagen einfach stehen bleibt. Es sollte also nie zwei Benzinanzeigen geben, die einander widersprechende Informationen liefern, denn wenn das der Fall ist, können Sie *überhaupt kein* Wissen mehr über den Zustand erlangen, auf den sich diese Informationen beziehen."<sup>361</sup> Obwohl im Film auch nur als gesprochener Text, erzeugt diese Erläuterung auch ein inneres *Bild* beim Zuschauer und ist so in gewisser Weise "filmisch".

Um die Kernaussage des Romans zu vermitteln, muß (?) Linklater auf die *voice over* - Technik zurückgreifen<sup>362</sup>. Wörtlich übernimmt er aus Dicks Vorlage die entscheidende Passage aus Bob Arctors Reflektionen: "Was sieht eine Kamera eigentlich?, fragte er sich. Ich meine, was sieht sie *wirklich* ? Sieht sie in den Kopf hinein? Oder in das Herz? Sieht eine starr montierte Infrarot-Kamera [...] in mich - in uns - hinein und ist das Bild, das auf den Schirmen erscheint, klar oder verschwommen?"<sup>363</sup>

### 2.2.3.5. Fred? Bob Arctor? Fred Arctor? Oder Bruce?

Dicks Überlegungen zur Hirnhemisphärensektion in *Scanner* sind nicht "realistisch", in dem Sinne, wie sie es etwa in den klassisch gewordenen Arbeiten von Thomas Nagel<sup>364</sup> bzw. Derek Parfit<sup>365</sup> sind. Der Autor beruft sich nicht auf die tatsächlichen medizinischen Befunde; das zentrale Phänomen des geteilten Gesichtsfeldes, bei dem der Proband einerseits nur die rote, andererseits nur die blaue Fläche sieht, spielt in *Scanner* keine Rolle, wird noch nicht einmal thematisiert<sup>366</sup>. Der Kollaps des *Corpus Callosum* wird hier vielmehr zum literarischen Stilmittel: der Protagonist muß tatsächlich zwei verschiedene Wahrnehmungen, zwei unvereinbare Sichtweisen auf die Welt, zwei sich gegenseitig ausschließende moralische Systeme (und somit zwei moralische Subjekte) in sich vereinen. Die antithetischen Pole können aber nicht in einer gelungenen Synthese integriert werden, sie können nur bis zum

---

<sup>361</sup> Dick 2003, S.290. Hervorhebungen durch Philip K. Dick.

<sup>362</sup> Wie bereits mehrfach gezeigt, wird das *voice over* möglicherweise als irritierend empfunden, weil es ein "dualistisches" Einsprengel in der als "monistisch" empfundenen Welt des Films darstellt. Hier erscheint m.E. der Einsatz dieser Technik besonders gemäß, weil hinter *Scanner* ein dualistisches Identitätskonzept steht, wie im Folgenden noch zu zeigen sein wird.

<sup>363</sup> Dick 2003, S. 259.

<sup>364</sup> vgl. Thomas Nagel: Brain Bisection and the Unity of Consciousness. In: *Synthese* 22, 1971.

<sup>365</sup> vgl. Parfit S. 245 - S. 280.

<sup>366</sup> Hier hätte sich leicht die Möglichkeit einer visuellen Umsetzung durch das *Split Screen*-Verfahren ergeben, welches z.B. häufig verwendet wird, um zwei Personen gleichzeitig während eines Telefongesprächs zu zeigen, aber Linklater geht, wie gesagt, nicht über die Vorlage hinaus.

unvermeidlichen Zusammenbruch nebeneinander existieren. Weit jenseits der Drogenproblematik wird Bob Arctor hier zur Symbolfigur des modernen Menschen: zwar ist der Zerfall in seine verschiedenen Identitäten eine Quelle beständiger Qual; andererseits ist diese innere Zerteilung- welche natürlich selten mit derartiger Konsequenz geschieht - nichts anderes als ein Schutzmechanismus. In der pluralistischen Gesellschaft sieht er sich mit verschiedenen Lebensentwürfen mit je eigenen Moralvorstellungen konfrontiert, die zum Teil erstrebenswert, aber unvermeidlich auch "kontaminiert" sind. Konkret am Beispiel Bob Arctor: Dicks Romanheld identifiziert sich mit dem gewaltlosen, empathischen und auf persönliche Freiheit hin orientierten Lebensstil seiner Hippiegemeinschaft, der jedoch nur durch eine Art schizoide Loslösung von der Leistungsgesellschaft mit Hilfe der Droge möglich scheint. Andererseits sind ihm schmerzhaft die Folgen des Drogenkonsums und die skrupellosen kriminellen Machenschaften der Drogenproduzenten bewußt; er kann sich aber auch nicht vorbehaltlos auf die Seite der Drogengegner schlagen, da diese Teil des manipulativen Staatsapparats sind, der seine Bürger mit orwellschen Methoden bis in intimste Lebensbereiche hinein kontrollieren will.

Die pluralistische Gesellschaft ist aber nur insofern Schuld an Arctors Dilemma, als sie ihm verschiedene Lebensentwürfe anbietet. Sein eigentliches Problem ist zweifacher Natur:

- Bob Arctor ist schlauer, als gut für ihn ist. Er hat eine kontemplative, man kann ohne weiteres sagen: "philosophische" Sicht auf die Dinge. Er kann einen Schritt zurücktreten und seine verschiedenen Lebenswelten objektiv betrachten, wobei er nicht die Augen vor den jeweiligen negativen Aspekten dieser Entwürfe verschließen kann. In der Tat ist *er selbst* eine Kamera, insofern er nicht einfach ein immanenter Teil dieser Welten ist, sondern sie (auch) außenperspektivisch in sich aufnimmt.

- Auf der anderen Seite ist seine moralische Integrität zu groß; so sehr er auch in einer bestimmten "Welt" aufgehen will, mit sich selbst im Einklang - *identisch* - sein möchte, so wenig erlaubt ihm sein Gewissen, die einmal erkannten Defizite (lethargische Weltvergessenheit einerseits, Unterstützung einer manipulativen "bösen" Macht andererseits) zu ignorieren.

Alternativen kann er nicht erkennen; so wird er zum unglücklichen Wanderer zwischen den Welten. Seine gesplante Persönlichkeit ist sozusagen die natürliche Konsequenz dieses Zustandes: indem er einfach "vergißt", *auch* Fred bzw. *auch* Bob Arctor zu sein, entlastet er

sich kurzzeitig vom Gefühl der Schuld. Für eine Weile kann er eine Person sein, die ganz im Einklang mit den moralischen Maßstäben ihrer jeweiligen Umgebung lebt.

Dabei ist es nicht unbedingt so, daß Arctors moralische Maßstäbe *für sich gesehen* inkonsequent oder gar widersprüchlich wären. Der unüberwindliche Gegensatz ergibt sich nur durch die Schnittmengen seiner Maßstäbe mit denen der konfligierenden Außenwelt(en). Hier scheint Dicks Werk deutlich von der Existenzphilosophie geprägt: die "anderen", die Gesellschaft, die Mitmenschen, verhindern, daß Arctor ein authentischer Mensch wird. Er verbiegt sich, weil er einmal dieser, einmal jener Erwartungshaltung entsprechen will. Ist Bruce, der "reine Tor", nun ein authentischer Mensch? Tatsächlich scheint es so; allerdings weniger aufgrund der Tatsache, daß er nur noch eine gehirngewaschene Marionette wäre, als vielmehr dadurch, daß seine Außenwelt auf ein Minimum komplexer Bindungen reduziert ist.

### **2.2.3.6. Das verschwommene Bild**

Wovon versucht Arctor eigentlich ein klares Bild zu bekommen? Es scheint offensichtlich, daß er in den Aufzeichnungen nach etwas unveränderlichem sucht, nach einem konstanten Faktor innerhalb der ständigen Permutationen, der Substanz hinter der blendhaften Vielfalt der Akzidenzien.

Aufschlußreich ist in diesem Zusammenhang Dicks Konzept der "Scramble Suits" und deren filmische Umsetzung. Als reines Mittel zur Anonymisierung wirken die "Jedermann-Anzüge" mit den ständig wechselnden Physiognomien bizarr übertrieben und unnötig. Da ansonsten die Welt des Romans ein exaktes Abbild vom Orange County der 1970er Jahre ist, verweist dieses scheinbare Science-Fiction-Element eher auf eine symbolische Ebene: die ständig wechselnden Gesichter des Scramble Suit sind die Gesichter - oder wenn man so will: die Identitäten, im Sinne von Rollen - des modernen Menschen, die sich nach außen hin ständig wandeln. Im Inneren des Anzugs steckt aber der eigentliche Mensch, die unveränderliche Person: in Linklaters Verfilmung kommt genau dies zum Ausdruck: wir sehen Arctor in seinem "Jedermann"-Anzug bei seinem Auftritt vor der Loge. Zwischen die verfließenden Gesichter sind immer wieder Einstellungen von Bobs eigenem, unverändertem Antlitz *unter* dem Anzug geschnitten. Während er einen vorbereiteten Text über die Fortschritte bei der Drogenbekämpfung von sich gibt, hört der Zuschauer Bobs wahre Überzeugungen, während sein "echtes" Gesicht eingeblendet ist. Bob Arctors Inneres, seine Seele, wenn man so will,

wird mit Bob Arctor, dem moralischen Subjekt, identifiziert. Dies scheint die irreduzible Grundlage seines Ichs zu sein: Bob Arctor als moralisches Subjekt bleibt selbst nach der Rekonstituierung seiner Persönlichkeit zu "Bruce" übrig. Intuitiv erkennt er die verbrecherischen Absichten des *Neuen Pfads*: "Ich habe es gesehen", sagte er und dachte: Ich habe es gewußt. Ich habe gesehen, wie Substanz T wächst. Ich habe gesehen, wie der Tod aus der Erde sprießt, aus dem Boden selbst, wie winzige Farbsprenkel."<sup>367</sup>

Wie aber ist es um Bob Arctors Hoffnung bestellt, durch das unvoreingenommene Auge der Kamera einen klaren Blick auf die Fundamente seines Ichs zu erlangen, zu "erkennen" und "erkannt" zu werden?

Wie es scheint, ist er sein eigener *Scramble Suit*. Für das kalte, gläserne Auge bleibt er undurchdringlich, der Kern seiner Persönlichkeit unsichtbar.

Arctors Leben auf Film geht über die verwirrenden Transmutationen der Oberfläche nicht hinaus.

## 2.3. "Fast Rewind" (2)

### 2.3.1. Identität durch die Filter der Genres

Die Eignung bzw. Nicht-Eignung der verschiedenen Genres als Träger für die Thematisierung von Identitätskonflikten läßt sich deutlich auf eine Reihe von Gegensatzpaaren reduzieren:

#### **Typen vs. Round Characters**

Wie kaum anders zu erwarten, eignen sich Genres, in denen typenhafte Figuren dominieren, kaum zur Darstellung von Konflikten personaler Identität<sup>368</sup>. Die Attraktion dieser Filme entsteht aus dem kaleidoskopischen Rearrangement und der Interaktion fest etablierter Charaktere. Eine Problematisierung dieser Einzelcharaktere ist häufig auch nicht weiter wünschenswert, da sie in Wahrheit Chiffren oder Stellvertreter darstellen. Der Hintergrund,

---

<sup>367</sup> Dick 2003, S. 372 (Die letzte Seite des Romans).

<sup>368</sup> Man mag hier einwenden, daß die Figuren des Mainstream-Unterhaltungsfilms immer holzschnittartige Typen und nur selten "round Characters" sind. Als "typendominiert" sollen hier Genres gelten, die von einem geschlossenen und leicht überschaubaren traditionellen *Ensemble* an ungebrochenen Figuren (etwa in der Art der *Comedia dell'Arte*) leben.



vor dem sie agieren, ist ihnen "gemäß" (e.g. die "Frontier", die Fantasywelt), die Typen sind ein organischer Teil dieses Umfelds und stehen nicht im Konflikt mit ihm.

### **Kongeniales vs. feindliches Umfeld**

Die besondere Bedeutung dieses Umstands wird durch den Ausnahmefall des *Film Noir* anschaulich gemacht. Obwohl auch diese Sparte mit ihrem stets wiederkehrenden Figurenensemble nach obiger Definition als typendominiert gelten kann, ist der *Film Noir* geradezu als Geburtsstätte des Identitätskinos zu bezeichnen. Die Figuren sind von vorneherein gespalten, weil sie in ihrem Umfeld nicht "heimisch" sind; sie sind kein organischer Bestandteil ihrer Welt, sondern agieren als Außenseiter vor einer anonymen, abweisenden Kulisse<sup>369</sup>.

Ähnliches gilt für andere Formen des psychologischen Thrillers und für den Horrorfilm: die Außenwelt ist nicht transparent und berechenbar, sondern verrätelt, respektive furchteinflößend. Durch seine Verwirrung bzw. seine Furcht gerät der Protagonist in eine innere Distanz zu seiner Umwelt und somit auch zu sich selbst.

### **Innenwelt vs. ver-äußerte Welt**

Unmöglich wird der Identitätsfilm in Genrewelten, in denen die innere Bewegung systematisch durch äußere Aktion ersetzt wird<sup>370</sup>. Beispielhaft sei hier der Abenteuerfilm genannt. Die Protagonisten sind niemals in sich widersprüchlich, alles Widerständige ist in die Außenwelt verlegt und kann durch physische Aktivität überwunden werden (dies ist nicht dasselbe wie die Repräsentation durch *Typen*. Der "Widerstand" kann hier durchaus als unpersönliche Wirkkraft auftreten, z.B. als elementare Gewalt, als Zeitlimit etc.).

### **Blick nach vorne vs. Blick zurück**

In engem Zusammenhang mit dem letztgenannten Punkt steht die *Perspektive* der Protagonisten. Da Identität die "Tradition des Ich" ist, richtet sich der Blick des Identitätsfilms *nach hinten*, auf ein Ereignis, das vor der Hauptzeitebene des Films angesiedelt ist. Hier

---

<sup>369</sup> Hinter "Außenseiter" muß man möglicherweise ein Fragezeichen setzen. In einer anonymen urbanen Welt, wie sie der *Film Noir* portraitiert, ist möglicherweise *jeder* eine abgekapselte Existenz und somit ein Außenseiter, eine These, die etwa Hans Peter Duerr vertritt (vgl. Hans Peter Duerr: Vom Nomaden zur Monade: 10000 Jahre Menschheitsgeschichte. Graz 2002.)

<sup>370</sup> Ausdrücklich: ersetzt, nicht: ergänzt. Filmbeispiele wie *Total Recall* oder *Face/Off* demonstrieren, daß starke Aktionsorientierung nicht notwendigerweise ein Anathema des Identitätsfilms ist. In diesen Fällen laufen *Action* und "innere Bewegung" parallel, in dem Sinne, daß sie sich zwar nicht unbedingt schlüssig ergänzen, zumindest sich aber nicht gegenseitig behindern.

erweist sich der enge Zusammenhang des Identitätsfilms mit dem Problem der *Schuld*, welche aus der Vergangenheit nachwirkt. Auch kann durch das filmische Mittel der Rückblende eine aufschlußreiche Sicht auf das "frühere Ich" des Protagonisten geworfen werden. Besonders häufig ist diese Sichtweise im Kriminalfilm wie im psychologischen Thriller, welche sich konsequenterweise als ideale Vehikel für die Identitätsthematik erweisen.

### **Weltflucht vs. Problematisierung**

Besonders eskapistisch angelegte Genres (z.B. der Fantasyfilm, aber auch der Western, der Heimatfilm), die eine *Gegenwelt* erschaffen - und die damit zumeist auch stark typendominiert sind - sind ebenfalls keine geeigneten Träger für die Identitätsthematik. Der Identitätsfilm muß sich vor einer Kulisse abspielen, die ein Bild oder wenigstens einen *Spiegel* der tatsächlichen modernen Lebenswelt darstellt. Dies ist Platons *Politeia*, auf den Kopf gestellt: wo hier eine fiktive Gemeinschaft als Erklärungsmodell für die Organisation des Individuums dient, werden dort die inneren Vorgänge und Zerwürfnisse der Einzelperson repräsentativ für die Gesellschaft.

Auch sind die Antihelden des Identitätsfilms nicht Wunschprojektionen, sondern eher therapeutische Modelle, deren Aktionen - die immer auf eine *Vereinfachung* des Status Quo abzielen - dem Zuschauer zur psychischen Entlastung gereichen.

### **Empathie vs. Solipsismus**

Filme, die um zwischenmenschliche Beziehungen kreisen (im engeren Sinne; gemeint ist hier die Romanze/der erotische Film) lassen sich nur schlecht mit dem Identitätsfilm kombinieren; die Entgrenzung des Ichs durch emotionale Verbindung steht konträr zur - zumindest unterschwellig - solipsistischen Weltsicht des Identitätsfilms, in dem jede Form der Ich-Aufgabe oder Verschmelzung unweigerlich krisenhafte Züge annimmt.

### **Komödie vs. Tragödie ?**

Dieses Gegensatzpaar spielt *keine* Rolle bei der genaueren Verortung des Identitätsfilms. Motive wie Körpertausch oder gespaltene Persönlichkeiten können auch hinter der komischen Maske auftreten und verweisen auf eine "karnevaleske" Tradition der *verkehrten Welt*.

### 2.3.2. Identität im Grenzland von Literatur und Film

Wie exemplarisch an *The Prestige*, *American Psycho* und *A Scanner darkly* gezeigt, scheint sich durch die Kontrastierung von Literaturvorlagen (mit expliziter Thematisierung von Identität) und ihren Filmadaptionen folgendes Bild zu ergeben:

\* Obwohl wie in "Film 1" gezeigt, sich *inhaltlich* dualistische und monistische Darstellungen mehr oder weniger die Waage halten, scheint es doch so, daß die filmische Form *von ihrer Natur her* einen monistischen Zugang begünstigt (zu sehen an der Schwierigkeit, über längere Zeit eine filmische Innenperspektive durchzuhalten; vgl. hier beispielhaft auch die Entscheidung von Regisseur Christopher Nolan, Angiers Duplikationsdilemma - im Gegensatz zur Vorlage - auf eine materielle Ebene zu reduzieren). Von dieser Deutung ausgehend ergibt sich eine zusätzliche Erklärung für die verbreitete Reserve gegenüber den "körperlosen" Stilmitteln des *voice over*<sup>371</sup> und der Subjektiven Kamera: in der - prima facie - monistisch/materialistischen Welt des Filmes stellen sie spiritualistische und somit fremdartige Einsprengsel dar.

\* In eigenartigem Kontrast zu diesem Befund steht die spezifische Sicht des Mediums "Kinofilm" auf die Identität der Person. In der Zusammenschau mit den Ergebnissen von "Film 1" läßt sich diese Perspektive wie folgt charakterisieren:

Die irreduziblen Fundamente der Person, jene Anteile, die tatsächlich *Identität* ausmachen, scheint das Kino in zwei Bereichen zu verorten:

- dem Bereich der Gefühle, also den emotionalen Dispositionen oder, wenn man so will, dem "emotionalen *make-up*" einer Person.

- dem Bereich des Ethos, also des Menschen als moralischem Subjekt.

Weder der Faktor "Erinnerung", noch die biologische Konstitution/physische Identität spielen in der Art der Darstellung, bzw. bei der Rezeption durch das Publikum eine entscheidende Rolle.

Wo sowohl Emotion als auch Ethos fehlen, wird der Mensch zum *Hohlen Menschen*, einer

---

<sup>371</sup> Diese kritische Haltung gegenüber dem *voice over* geht schon zurück auf Rudolf Arnheim, der allerdings dem Tonfilm insgesamt mit Reserve bis Abscheu begegnete; vgl. Rudolf Arnheim: Asynchronismus, in Arnheim, S. 207 - S. 210. Gerade aber dadurch, daß durch den "Asynchronismus" die "unteilbare, natürliche Einheit von Ton und Bild" (*ibid.*, S. 207) durchbrochen wird, eignet er sich hervorragend als hervorhebendes Stilmittel im Identitätskino.

zentralen Gestalt im Identitätskino.

\* Wenn am Ende von "Film 1" festgestellt wurde, daß der Identitätsfilm durch die Bewegung und Wandlung der Identität definiert ist, und diese Transmutationen (selbst in der Komödie) stets als krisenhaft empfunden werden, so präsentiert sich im Kino ein Bild von Identität, welches etwa den Thesen von Derek Parfit diametral entgegengesetzt ist - ein, wenn man so will, "traditionelles" Bild.

Verknüpft man diese Vorstellung vom *im Idealfall* unveränderten Wesenskern mit der hervorgehobenen Bedeutung von Ethos und Emotion, so bleibt folgendes festzustellen: ungeachtet der jeweiligen *Inhalte*, und trotz der monistischen Fassade des Mediums ist Identität, wie sie im Kino abgebildet wird, im Grunde substanzdualistischer Natur. Die substanzuelle Identität des Protagonisten bedingt intrinsisch das "Funktionieren" eines Kinofilms.

Über den Spiegelcharakter des Films und mögliche Analogieschlüsse vom "Simulationsraum Kino" auf die reale Befindlichkeit des Menschen soll im dritten und abschließenden Teil der Arbeit gehandelt werden.

### **3. Film 3: Die Kamera Gottes**

#### ***3.0. Programmvorschau (3): Was sehen Sie in "Film 3"***

Bisher war - etwas nonchalant - stets vom *Kino der Identität* die Rede, beinahe so, als ob es sich um eine Art Genre (oder zumindest Meta-Genre wie etwa den *Film Noir*) handeln würde, ohne Ansehen filmästhetischer, filmhistorischer oder stilistischer Erwägungen.

In der Tat ist es auch gar nicht Anliegen dieser Arbeit, ein neues Genre zu etablieren, oder, wenn man so will, zu "entdecken". Das Panoptikum verschiedenartigster Kinofilme, welche direkt um das Problem der personalen Identität kreisen, offenbart sich als eine Hilfskonstruktion bei der Verfolgung der zwei zentralen Fragen: "Wie kann das Abstraktum personale Identität überhaupt in einem visuellen Medium erscheinen?"

und: "Als *was* erscheint sie auf der Kinoleinwand?"

Der erste Teil dieser Arbeit - *Film 1* - ist primär der Frage des "Wie" nachgegangen und hat

Facetten des visuell Darstellbaren und Darstellungstechniken herausgearbeitet. Am Ende von *Film 2* stand als Ergebnis die entscheidende Bedeutung von *Emotion und Ethos* als Identitätskonstanten im Kino.

Damit scheint die "Was"-Frage beantwortet, jedoch nur zum Teil. *Film 3* löst sich nun etwas vom "Kino der Identität(en)", um nach einer noch fundamentaleren Beziehung zwischen *Identität der Person* und *Identität* - im Sinne von Kontinuität - als zentrales Merkmal des Mediums Spielfilm zu suchen. *Vice versa* ergibt sich so auch ein alternativer Blickwinkel auf die Identität der Person in einem außerfilmischen Sinne. So soll schließlich eine Antwort versucht werden auf Bob Arctors Frage "Sieht die Kamera in mich hinein, und ist ihr Bild klar oder verschwommen?", eine Antwort, die unlösbar mit der dritten Problemstellung dieser Arbeit verknüpft ist, dem "Warum?" des Identitätsfilms.

### **3.1. Heldenbilder**

Daß das Medium Film in seinen Darstellungsformen grundsätzlich "konservativ" ist, sollte eigentlich nicht verwundern: "Die Psychoanalyse der bildenden Kunst könnte als wesentliche Ursache für deren Entstehung die Praxis des Einbalsamierens in Betracht ziehen. Sie würde am Ursprung von Malerei und Skulptur einen `Mumienkomplex` finden.[...] So enthüllt sich in den religiösen Ursprüngen der Bildhauerkunst deren wesentliche Funktion: das Wesen durch die Erscheinung zu retten."<sup>372</sup>

Wie auch immer man André Bazins ästhetische Theorie bewerten mag, man kann doch mit einiger Sicherheit behaupten: dem Kinofilm - präziser gesagt: dem Mainstream-Kinofilm, wie er Gegenstand dieser Arbeit ist - wohnt eine starke konservative Ader inne. Nicht nur wirkt das Kino stark stilbildend; es ist gleichzeitig Sozialisationsinstitut und Schule kultureller Werte. Welche erzieherische Kraft der Kinofilm besitzt, oder besser gesagt: welche erzieherische Kraft ihm zugeschrieben wird, wird am ehesten offenbar, wenn er (vorgeblich) zum Schlechten erzieht: wenn etwa stets nach medienwirksamen Gewalttaten - man erinnere sich als Beispiel an die Tragödien von Erfurt oder Littleton - das gesetzliche Verbot von Horrorstreifen eingefordert wird, die bei jugendlichen Zuschauern eine unselige Neigung zur *Mimesis* bewirken sollen. Es entbehrt nicht höchster Ironie, daß diese Forderungen häufig aus

---

<sup>372</sup> André Bazin: Ontologie des photographischen Bildes. In: *Bazin*, S.33. Für Bazin stellt die Photographie - insbesondere als Grundlage für die filmische Form - den entscheidenden Wendepunkt in der Geschichte der bildenden Kunst dar. Indem sie in perfekter Weise die konservatorische Aufgabe übernimmt "hat sie die bildende Kunst von ihrer Ähnlichkeitsbesessenheit befreit" (*ibid.*, S. 36). Zu dieser Theorie vgl. ebenso *Monaco*, S.37 - S.60.

konservativen Kreisen stammen, ist der Horrorfilm doch nichts weniger als das wertekonservativste aller Filmgenres, mit Wurzeln im Schauermärchen und *morality play*<sup>373</sup>, mithin ein erprobtes Mittel der Sozialisierung bzw. der Sozialdisziplinierung.

Wie kommt hier das Problem der personalen Identität ins Spiel? *Per analogiam*: wenn im Kinofilm kulturelle Traditionen und Ideale verbreitet werden, vielleicht findet sich dann im "Western von gestern"<sup>374</sup> auch die "Philosophie von gestern", in diesem Falle spiritualistische Vorstellungen von einer Substanzseele als Trägerin personaler Identität, lange Zeit eines der zentralen Elemente westlicher philosophischer Tradition. Es liegt nahe zu vermuten, daß sich hinter der monistischen Fassade des Mediums Kino ein "substanzieller" Kern verbirgt, weil gesellschaftlich erwünschte moralische Werte sich weit besser mit - zumeist stark religiös konnotierten - dualistischen als mit rein materialistischen Vorstellungen verknüpfen lassen.

Diese Ebene ist hier jedoch gar nicht gemeint.

### **3.2. "Die Seele in der Silberschicht"<sup>375</sup> - Personale Identität als zentrales filmisches Strukturelement**

Jenseits von Sozialisation und Kulturtradition zählt die substantielle Einheit des oder der Hauptprotagonisten zu den intrinsischen Merkmalen des Kinofilms überhaupt: jenseits aller Vertauschungen, Sprünge oder Abspaltungen, trotz aller physischen (und somit visuellen) Transmutationen, welchen die Hauptdarsteller unterliegen, es ist stets der innere Wesenskern aus Emotion und Ethos, dem die Identifikation des Zuschauers gilt, nicht die wandelbare Oberfläche und auch nicht die (soziale) Rolle des Protagonisten: John Murdoch aus *Dark City* bleibt immer John Murdoch, egal was für Erinnerungen die *Fremden* ihm auch implantieren mögen; Jason Bourne denkt und fühlt wie Jason Bourne, mit oder ohne Amnesie; und so unterschiedlich Bruce Wayne und Batman sich auch verhalten mögen, sie sind die selbe ungebrochene Person, in die sich der Zuschauer problemlos hineinversetzen kann, weil

---

<sup>373</sup> vgl. hierzu Seeßlen, Jung 2006, S.22 - S.27 u. S.36. In diesem Kontext erstaunt es nicht daß, im Kontrast zur *Science Fiction*, die Genres Fantasy und Horror in den Staaten des ehemaligen Sowjetreichs als "reaktionär" verpönt waren.

<sup>374</sup> Und natürlich nicht nur in den Western!

<sup>375</sup> Der Titel dieses Essays von Rudolf Arnheim (welches das Problem veristischer Darstellung in der Photographie aus ästhetischer Sicht zum Thema hat. Vgl. Arnheim S.11 - S.13) soll hier durchaus wörtlicher genommen werden.

Wayne und Batman dasselbe *fühlen* und weil sie dasselbe moralische Subjekt sind<sup>376</sup>.

Umgekehrt etwa kann am Ende einer völligen Transformation nur der Tod stehen, der Tod des Individuums oder der Tod im wörtlichen Sinne: wenn etwa Trelkowsky in Roman Polanskis *Le Locataire* sich in Simone Choule zu verwandeln sucht, um sich moralisch und emotional mit der anonymen Masse seiner Mitbewohner "gleichzuschalten", so ist dieses Unterfangen zum Scheitern verurteilt. Sein Wesenskern verkräftet diese erzwungene Metamorphose nicht, da sie nicht essentiell in ihm angelegt ist; hier fallen psychischer und physischer Tod sogar in eins; oder, weit weniger subtil: wenn im Horrorfilm ein radikaler Persönlichkeitswandel eintritt, wenn sich eine Figur in einen Zombie oder in ein *Ding aus einer anderen Welt* verwandelt, ist sie - trotz fortgesetzter physischer Präsenz - automatisch auch als Identifikationsfigur tot, weil sich ihre emotionalen und moralischen Dispositionen sprunghaft gewandelt haben<sup>377</sup>.

Gleichzeitig ist es die personale Identität (in der oben skizzierten Form) des oder der Hauptprotagonisten, welche auch die Identität des Films selbst ausmacht: wenn man so will, ist die Identität des Hauptdarstellers die *Seele* oder das *Leben* des Films, das vitale Zentrum im antiken Sinn. Sie bildet die unsichtbare Klammer zwischen den einzelnen Bildern, welche dem Streifen seinen Sinnzusammenhang verleiht. Paradoxerweise ist diese Seele für den Kinofilm aber nicht strenge *conditio sine qua non* - es gibt auch den Unterhaltungsfilm mit eingebautem Filmriß, der gewissermaßen zum "untoten" Film wird: wenn die innere Identität der Protagonisten - sei es aus künstlerischen Absicht oder verfehlter Dramaturgie- während des Films wegbricht: beispielhaft sei hier etwa David Lynchs Film *Lost Highway*<sup>378</sup> genannt, oder David Cronenbergs *eXistenZ*, wo Ted und Allegra kurz vor Schluß nur noch physisch die Figuren sind, mit denen man sich zuvor identifiziert hat; oder der spanische Western *Condenados a vivir*<sup>379</sup>, wo der Held Sgt. Brown - welcher dem Zuschauer sogar durch sein einleitendes *voice over* als Erzähler und Handlungsträger ans Herz gelegt wurde - plötzlich nach der Hälfte des Films stirbt.

---

<sup>376</sup> Ein wesentliches Element der Superheldenfilme ist es etwa, daß sowohl Alltags- als auch Heldenpersönlichkeit dieselbe Frau lieben; und Bruce Wayne und seine "Kollegen" fühlen sich immer dann genötigt, ihre heroische Persönlichkeit herauszukehren, wenn sie - in "zivil" - Zeuge eines Unrechts werden. Emotionale und moralische Identität ist es also, welche die Brücke zwischen dem einen und dem anderen schlägt.

<sup>377</sup> Freilich tritt hier auch noch das Element des Fremdartigen, des Unverständlichen, des grundsätzlich *anderen* hinzu. Die Zombies und Außerirdischen sind "hohl", es ist grundsätzlich nicht möglich, ein emotionales, empathisches Band mit ihnen zu knüpfen.

<sup>378</sup> F, USA 1997. Regie: David Lynch.

<sup>379</sup> E 1972. Regie: Joaquin Luis Romero Marchent.

Obwohl diese Filme "möglich" sind, empfindet der Zuschauer sie als außerordentlich verstörend. Ausnahmefilme wie *Lost Highway* oder *eXistenZ* sind nicht nur wirksam, weil sie mit lange etablierten Dramaturgien und Sehgewohnheiten brechen: sie mißbrauchen das Vertrauen des Publikums.

### **3.3. Vertrauen als Grundlage filmischer Identifikation**

Das Vertrauen des Zuschauers leidet nicht, selbst wenn der Protagonist die schlimmsten Widernisse erfährt: ob er von anderen Figuren verletzt oder betrogen wird, ob er seine wahre Liebe verliert oder gar *am Schluß* des Films tragisch stirbt; ebensowenig fühlt sich der Zuschauer hintergangen, wenn der Held des Films als Antiheld präsentiert wird, mit dem man sich in Wahrheit nicht in Übereinstimmung bringen möchte. Es sei dahingestellt, ob das Mitleiden mit den Filmfiguren eine Katharsis im aristotelischen Sinne bewirken kann, in jedem Fall bietet das Kino eine Projektionsleinwand "mit doppeltem Boden", mit deren Hilfe der Zuschauer gefahrlos und jederzeit ausblendbar Emotionen und Impulse ausloten kann<sup>380</sup>, welche er im Alltag nicht zu erfahren wünscht oder die gar die Ordnung der Persönlichkeit gefährden können: Tollkühnheit, Trauer, Angst oder gar Grausamkeit sind im räumlichen und zeitlichen Rahmen des Spielfilms sicher eingehegt wie in einer wiederverschließbaren Pandorabüchse.

Wie die hier thematisierten "Identitätsfilme" zeigen, ist der Grad des Vertrauens sogar ziemlich hoch angesetzt: daß der Hauptprotagonist etwa noch eine zweite, verborgene Persönlichkeit hat kann ebenso hingenommen werden wie daß er sein Gedächtnis oder - zuweilen sprichwörtlich - sein Gesicht verliert. Auch wenn sie scheinbar die Identifikationsfigur, das "Ich" des Zuschauers auf der Leinwand direkt manipulieren, bewirken diese Ereignisse keinen Vertrauensverlust.

Dieser tritt vielmehr ein wenn:

- a) dem Zuschauer die Identifikationsfigur *ersatzlos* weggenommen wird (s.o.).
- c) der Veritätsanspruch nicht eingelöst wird: Hitchcocks *Rote Lola* war nicht etwa ein Skandalfilm wegen übertriebener Sex- oder Gewaltszenen, sondern wegen der Rückblende auf ein nie geschehenes Ereignis. Bis heute zählt das Stilmittel des *unzuverlässigen*

---

<sup>380</sup> ...und sei es nur wegen der Adrenalinausschüttung, wegen des "Thrills".



Erzählers<sup>381</sup> nicht zum "erlaubten" Repertoire des Films und wird nur selten bemüht<sup>382</sup>.

c) die im Film dargestellte Welt sich durch handwerkliche Mängel (z.B. allzu billige Kostüme, als Fassade oder Pappmaché erkennbare Bauten, ins Bild hängende Mikrofonarme, unrealistische Computeranimationen, chargierende Schauspieler etc.) selbst als "Fake" entlarvt<sup>383</sup>.

In einem sehr bescheidenen Sinne ist also jeder Spielfilm eine *Genesis*, welche für einen beschränkten Zeitraum eine eigenständige Welt erschafft, an deren unabhängige Existenz der Zuschauer glauben möchte. Um aber selbst mit diesem Miniaturkosmos zu interagieren - also sich mit dieser Filmwelt zu *identifizieren* - darf der Zuschauer selbst nicht immateriell bleiben: um auch die filmische Ebene zu transzendieren benötigt er einen Zelluloidkörper, einen sichtbaren "Leib" - den *Star*, den Hauptdarsteller, von dessen Leinwandkörper der Zuschauer ebenso Besitz ergreift wie der gestaltlose Dämon in *Der Exorzist* von seinem Opfer. Deshalb mußte auch Robert *Montgomerys* Chandleradaption *The Lady in the Lake* mit ihrer rein subjektiven Kameraperspektive zum - in seiner Art nahezu einzigartigen - Mißerfolg werden: der Zuschauer, der sein Inneres auf die Leinwand hinaus projiziert, findet dort keinen Träger vor, kein Gefäß.

Ist der Zuschauer erst einmal erfolgreich in die Welt des Filmes integriert, so möchte er dort auch bis zum Ende ihrer zeitlichen Existenz verweilen. Dies wird er aber nur tun, wenn ihn kein kartesischer Zweifel befällt: wenn Hitchcock eine Rückblende - und damit die *Erinnerung* - des filmischen Subjekts fälscht, also nicht nur die ihm zustehende Ebene der sichtbaren Handlung, sondern einen *Denkakt* manipuliert, so wird er (Hitchcock) zum *Genius Malignus*, zum Glaskastengehirn-fütternden Wissenschaftler, zu einem Wesen aus einer

---

<sup>381</sup> "unzuverlässig" hier in dem Sinne der bewußt intendierten Täuschung des Zuschauers. "Erlaubt" ist es im postmodernen Kino natürlich, dasselbe Ereignis nacheinander aus den Blickwinkeln verschiedener Personen darzustellen, deren charakterliche, intellektuelle, soziale, kulturelle Voraussetzungen ihre Wahrnehmung - und so den filmisch dargestellten Lauf der Ereignisse - beeinflussen. Das klassische Beispiel ist hier natürlich *Rashomon* (Japan 1950. Regie: Akira *Kurosawa*), in neuerer Zeit etwa *8 Blickwinkel* (Originaltitel: *Vantage Point*. USA 2007. Regie: Pete *Travis*).

<sup>382</sup> Zur Funktion der "Lüge" als filmisches Stilmittel vgl. Jochen *Mecke*: Der Film - die Wahrheit 4 mal pro Sekunde? In: *Mayer* 2003, S. 273 - S.298, mit besonderer Berücksichtigung des o.g. Werks von Hitchcock S.287 - S. 289.; desweiteren: Kerstin *Kratochwill*, Almut *Steinlein* (Hg.): Kino der Lüge. Bielefeld 2004.

<sup>383</sup> Wie Stephen *King* anhand des Films *Katzenmenschen* [(O.: *Cat People*) USA .R.: Val *Lewton*] zeigt, gilt dies ebenso für Filme, welche zum Zeitpunkt ihrer Entstehung durchaus dem *state of the art* entsprachen, durch die Erweiterung der filmischen Möglichkeiten und der damit einhergehenden Veränderung der Sehgewohnheiten aber auf spätere Zuschauergenerationen steril und künstlich wirken. War etwa bei o.g. Streifen das Publikum der vierziger Jahre noch auf reine Studioproduktionen eingestimmt, so verliert *Cat People* für den heutigen Zuschauer, der in einem Horrorfilm wie selbstverständlich realistische Außen- und Nachtaufnahmen erwartet, seine Wirkung. Durch die nicht mehr gewährleistete "Kulisse der Realität" (*King*) verliert sich die *suspension of disbelief* und somit auch unmittelbar die Identifikation mit den Protagonisten. - vgl. *King* 1988, S. 159 f.

äußeren Realität. Durch die Existenz einer äußeren Realität von ontologischem "Mehrwert", eine Welt, welche realer ist als die eigene weil sie uns manipulieren kann, wird das Gefühl der Einheit, der Identität, zerstört. Der Zuschauer wird zum Paranoiker: eine Verfälschung der Sinneseindrücke, also der äußeren Realität, kann noch billigend in Kauf genommen werden - nicht jedoch eine Manipulation der eigenen inneren mentalen Vorgänge.

Insofern bleiben die meisten in dieser Arbeit vorgestellten Filme an der Oberfläche: obwohl dort Personen gespalten, verdoppelt, ersetzt, entleert etc. werden, bleibt das eigentliche Leinwand-Ich unangetastet. All die gezeigten Transformationen haben den Charakter des äußeren Widerfahrnisses, nicht des inneren Vorgangs: der *Bruiser* verliert sein Gesicht: aber eigentlich hat er von Anfang an keines besessen, es ist "nichts passiert". Edward Nortons anarchisches *Alter Ego* Tyler Durden in *Fight Club* tritt von außen hinzu, ist einfach vorhanden: obschon ein abgespaltener Teil derselben Persönlichkeit, ist es für den Zuschauer nicht fühlbares Resultat einer inneren Krise. Johnny Favorite, die Ex-Person im Körper von Privatdetektiv Harold Angel, bekommt man nicht einmal zu sehen<sup>384</sup>. Was auch immer das Problem des Helden sein mag - sein Inneres darf sich nicht unkontrolliert verwandeln, da die Identifikation mit der Figur sonst zerbrochen wird. Er kann sich nur in sehr beschränktem Maße verändern, bzw. nur unter veränderten Rahmenbedingungen neue Facetten seiner Persönlichkeit zeigen: so "entdeckt" etwa der seelenlose Androide Roy Batty erst ganz am Ende vom *Blade Runner*, buchstäblich im Augenblick seines Todes, den Wert humanen Handelns, wird zu einer ganz neuen Person (oder überhaupt erst vom Simulacrum zur Person). Im Film kann die radikale Wandlung des Helden erst am Ende stattfinden, sie ist gleichzeitig der "Tod" der Person, welche den Zuschauer als Objekt der Sympathie oder Antipathie durch den Film geführt hat. In Abweichung von den aristotelischen Kriterien der Einheit des Ortes und der Zeit scheint es im Kinofilm tatsächlich die *Einheit der Person* zu sein, von der die gelungene Identifikation mit den Geschehnissen auf der Leinwand abhängt.

Insofern kann man sagen, daß Hitchcocks *Stage Fright* ein viel radikalerer und wirksamerer "Identitätsfilm" ist als viele Streifen, welche sich Identität der Person explizit als Thema stellen, da er direkt den Lebensnerv des Films manipuliert. Regisseure wie Cronenberg und Lynch haben dies erkannt, weswegen ihre Beiträge zum Kino der Identität

---

<sup>384</sup> So ändert ja auch nicht Dr. Jekyll durch die Einnahme des Elixiers seine moralische Grundhaltung - er wird kein böser Dr. Jekyll mit Pseudonym. Jekyll selbst verändert sich überhaupt nicht. Hyde scheint - wie bei einem Fall dämonischer Besessenheit - vielmehr eine äußere Hinzufügung: Doktor und Unhold teilen weder dieselben Erinnerungen, noch moralische Einstellung oder Empfinden. Selbst physisch sind sie nicht völlig identisch.

auch außerordentlich verstörend wirken.

### **3.4. Droiden, Bären, Buildings - die Grenzen der Identifikation**

"[...] But the building continues to demand my attention. And, unlike a painting, it is not dead. It's living, like a window that sees only the past." So Mary Woronov über den "Star" von Andy Warhols 485-Minuten-Film *Empire* - das Empire State Building. Kann man sich mit einem Gebäude identifizieren? Nun ist *Empire* sicher kein Spielfilm, und ganz gewiß das Gegenteil eines "Unterhaltungsfilms"; nichtsdestoweniger ist diese Frage berechtigt, ja sogar zentral: wenn der Spielfilm in einem starken Sinne *eine Klasse für sich* ist, von dessen Natur Analogieschlüsse auf das Problem der personalen Identität zulässig sind, unter welchen Bedingungen findet dann Identifikation statt?

Sonderfälle wie das Empire State Building sollen jedoch zunächst noch zurückgestellt werden. Oben wurde versucht nachzuweisen, daß Identität der Person im Film primär durch die Elemente *Ethos* und *Emotion* getragen wird. "Emotion" stellt in den wenigsten Fällen ein Problem dar: Descartes Theorie der Tier-Maschinen ist ideengeschichtlich definitiv "out", und wir sind ohne weiteres bereit, einem Protagonisten aus dem Tierreich (z.B. dem Bären aus Jean-Jacques Annauds *L'Ours*<sup>385</sup>) ein emotionales Innenleben zuzugestehen. Doch Tiere als moralische Subjekte? Seit den Tierprozessen des Mittelalters scheint man nicht mehr so weit gehen zu wollen.

Muß die Identifikationsfigur eines Filmes also ein Mensch sein? Die Antwort scheint "ja" zu lauten (wenn auch nicht unbedingt immer in Gestalt eines "federlosen Zweibeiners"). In der Tat stellen sich die Pinguine<sup>386</sup>, Bären (s.o.), Ameisen<sup>387</sup>, Fische, Roboter<sup>388</sup>, Außerirdischen etc. praktisch ausnahmslos als *humans in funny suits* dar - bei den Fabelwesen der Zeichentrick- und Animationsfilme sogar ziemlich offensichtlich. Selbst bei Annauds *Bär*,

---

<sup>385</sup> dt.: Der Bär (Originaltitel: *L'Ours*. F 1988. Regie: Jean-Jacques Annaud)

<sup>386</sup> z.B. *Happy Feet* (AUS, USA 2006. Regie: George Miller) oder auch *Könige der Wellen* (Originaltitel: *Surf's Up*. USA 2007. Regie: Ash Brannon, Chris Buck). Freilich, ohne gewisse Zugeständnisse an anthropoide Körperformen und/oder Physiognomie und/oder Bewegungsmuster als Projektionshilfe kommen auch die Animationsfilme nicht aus: nicht umsonst sind die Stars der beiden letztgenannten Filme *Pinguine* und nicht etwa Seeadler, Möwen oder Fregattenvögel.

<sup>387</sup> *Antz* - Ameisen (Originaltitel: *Antz*. USA 1998. Regie: Eric Darnell, Tim Johnson)

<sup>388</sup> z.B. die Droiden C3PO und R2D2 aus George Lucas' *Star Wars*, oder der in den Fortsetzungsteilen 2 und 3 zum Helden avancierte *Terminator*.

der mit den handelsüblichen Anthropomorphisierungstechniken des Tierfilms<sup>389</sup> sparsam umgeht, wird das Tier zum moralisch handelnden Vernunftwesen: so verschont z.B. in einer Szene der Bär einen Jäger *weil dieser um sein Leben bittet*.

Der Gedanke erscheint verführerisch, daß *Identifikation* im Spielfilm nichts weiter ist als ein sympathisches Band des fühlenden Zuschauers zu den emotionalen Dispositionen der Protagonisten. Schließlich ist der Unterhaltungsfilm mit seinem Pathos, seinen übertriebenen Gesten, seinem Aktionismus und seiner Klangkulisse ganz auf die Orchestrierung von Emotionen abgestimmt. Doch wie gezeigt scheint es damit nicht getan zu sein: will der Zuschauer sich im Film *wiedererkennen*, so genügt diese Ebene des Gefühls nicht, es muß noch etwas weiteres hinzutreten. Erfährt der Darsteller auf der Leinwand nur Emotionen als Resultat von äußeren Ereignissen so mag dies hinreichen für eine Dokumentation, aber der Zuschauer *spiegelt* sich nicht und folglich identifiziert er sich auch nicht mit dem Gezeigten.

Das fehlende Element ist schlicht die Freiheit, das Element aktiven Handelns, das über lediglich duldende oder leidende Emotionen (welche ja stets nur eine *Reaktion* sind) hinausgeht. Und hier ist es das Ethos, der Protagonist als moralisches Subjekt, der hinzutritt. Erst in der Freiheit ist ja ethisches Handeln möglich, und *vice versa* leitet das "moralische Make-up" des Protagonisten seine Handlungen.

Es scheint also, daß Kino nicht bloßer Konsum ist, keine Bilderflut, welche man in sich eindringen läßt, um sich von der Mühsal des Bewußtseins zu befreien - wäre dies der Fall, so hätte sich der Kinofilm wohl analog zum Traum entwickelt: ohne die Last der Kausalität und Kontinuität, bestenfalls durch unbewußte Assoziationen verknüpft. Der Zuschauer *will* sich identifizieren, er greift aus sich hinaus und projiziert sich auf die Leinwand, wo er nicht nur ein fühlendes, sondern auch ein handelndes Subjekt vorfinden will, so wie die Weltraumkolonisten aus Philip K. Dicks *Die drei Stigmata des Palmer Eldritch*, welche sich in die Kunstfigur "Perky Pat" hineinprojizieren, mit der sie ihre Wunschphantasien - wortwörtlich - aus-leben, im Sinne von: ausagieren können. Bereits Hugo *Münsterberg* betont dieses Element der *aktiven* Partizipation: "If we start from the emotions of the audience, we can say that the pain and the joy which the spectator feels are really projected to the screen, projected both into the portraits of the persons and into the the pictures of the scenery and background into which the personal emotions radiate."<sup>390</sup>

---

<sup>389</sup> z.B. *voice overs*, welche die Handlungen der Tiere "erklären" und so Motivationen unterstellen.

<sup>390</sup> *Münsterberg*, S. 48.

Wie aber sind nun Mary Woronovs enthusiastische Äußerungen zu bewerten, die sich ja augenscheinlich mit dem Empire State Building in Warhols Film "identifiziert". Tatsächlich liegt hier ein interessanter Grenzfall vor. Gemeint ist hier gar nicht so sehr, wie es durchaus nahe liegen würde, die "Identifikation" mit dem State Building als einem nationalen Symbol der USA<sup>391</sup>.

Will man nicht animistische Vorstellungen bemühen, so ist das Gebäude selbst nicht emotional beteiligt, es handelt nicht, ist kein moralisches Subjekt. Und doch findet auch hier Projektion statt, jedoch nicht auf ein *paralleles Selbst*, es sei denn im rudimentärsten Sinne: eingedenk Sergei *Eisensteins* Theorien zur filmischen Montage (vgl. 1.3.1.) wird das Gebäude selbst zu einem Sinnbild von Identität. Die Szenerie wandelt sich von hell zu dunkel - und überführt so Zeit und Vergänglichkeit auf die visuelle Ebene - während die Kamera statisch auf das Building fixiert bleibt. Nur ein paar Lichter gehen an und erlöschen als Reaktion auf die Veränderungen in der Außenwelt. Das Gebäude verklammert den Film von Bild zu Bild und gewinnt dadurch tatsächlich den Charakter einer unveränderlichen Substanz, eine Art "Selbst".

Andererseits erinnert Woronovs Rede vom *window to the past* an die Erfahrungen eines Zen-Übenden: die Veränderungen auf der Leinwand sind in den acht Stunden und fünf Minuten so langsam und graduell, daß *Empire* mehr wie ein Standbild, ein permanentes *freeze frame* wirkt, vor dem der Zuschauer sitzt wie vor einer Wand. Die Statik der Szenerie selbst, nicht die spezifischen Inhalte oder die Tatsache, daß man einen Film sieht, stimuliert einen Strom der Gedanken.

### ***3.5. Now playing: Leibniz. Der monadische Charakter des Films***

Wir erinnern noch einmal an Eisenstein, der die Art des Films, Un-sichtbares und Abstrakta sichtbar zu machen, mit der Konstruktion japanischer *Kanji* vergleicht: Hund + Mund = bellen, Messer + Herz = Trauer etc..

Nun also analog: Building + Building + Building... *ad nauseam* = Identität? Diese - allzu - einfache Formel ist auf das *gros* der Kinoproduktionen kaum anzuwenden. Wenn die personale Identität des Hauptprotagonisten die Lebenslinie, das vitale Zentrum eines Films

---

<sup>391</sup> Dies hätte auch wenig genug mit dem Problem der personalen Identität zu tun, sondern eher mit einer Ebene von eher akzidentiellem Charakter: als eine Subjektivation von *kultureller Identität*.

bildet, so muß *Empire* auch in dieser Hinsicht als Ausnahmefall stehen: praktisch kein einziger Kinofilm hat den Protagonisten dauernd im Blick, häufig verschwindet er sogar für längere Zeit aus dem Fokus der Kamera.

Wie also ist diese These zu halten?

Der Protagonist mag bei weitem nicht in jeder Einstellung eines Spielfilms *sichtbar* sein, aber er ist in jeder Einstellung *spürbar*. Im Film hat, wenn man so sagen darf, keine kopernikanische Wende stattgefunden: der Mensch - i.e.: der Protagonist - steht immer noch im Zentrum des Universums - i.e.: der Film. Alle Handlungsstränge, alle Aktionen der Nebenfiguren und Antagonisten sind letztlich nur *Reaktionen* auf den Protagonisten. Der Film bildet eine geschlossene Welt, einen veritablen Mikrokosmos. Die Identität des Protagonisten bildet die "Identität" des Films, es gibt kein "Außen" im Film da letztlich diese Welt nur zum Dienste des Protagonisten existiert und er nur für diese Welt<sup>392</sup>. In gewisser Weise sind innerhalb des Films Welt und Mensch entgrenzt. Um ein klassisches Bild zu bemühen: der geschlossene Mikrokosmos eines Films hat den Charakter einer *Monade*.

Natürlich hat dieser Vergleich seine Grenzen, insbesondere wenn man den Begriff "Monade" in dem am besten etablierten - sprich: im Leibnizschen - Sinne gebraucht. Die "Film-Monade" besitzt immerhin in gewisser Weise einen *Appetitus*<sup>393</sup>, im Sinne einer teleologischen Dynamik (den Plot zu entwickeln, den Film abzuschließen). Aber enden hier nicht schon die Parallelen? Hat diese "Monade" Perzeptionen<sup>394</sup>? Und die Fensterlosigkeit ist zumindest durch eine Semitransparenz ersetzt (jedoch s.u.).

Trotzdem wurde der Terminus *Monade* hier bewußt gewählt, da sich mit Hilfe des Films in mehrfacher Weise eine These Leibniz' gut illustrieren läßt, welche das Leib-Seele-Problem und so auch unmittelbar die Frage der personalen Identität berührt:

---

<sup>392</sup> Man mag einwenden, diese Interpretation wäre zu "monistisch" in dem Sinne, daß vielleicht nicht jeder Spielfilm einen eindeutig definierbaren *Hauptprotagonisten* hat. Das spontane Gegenargument, jeder Zuschauer würde sich aus mehreren angebotenen Handlungsträgern "seine" Identifikationsfigur auswählen, scheint nur zum Teil hilfreich. Am leichtesten ist dieser Einwand auszuhebeln für den totalitären Film und seine domestizierten Nachfolger (vgl. die Anmerkung zu Zack Snyders "300"), die bewußt kein Individuum in den Mittelpunkt rücken, sondern eine Rasse, eine Nationalgemeinschaft, eine soziale Schicht, eine militärische Einheit etc.: hier wird die einzelne Identifikationsfigur ersetzt durch *ein* Über-Bild - es ist gewissermaßen eine platonische Idee, welche als Held des Films präsentiert wird. Häufig allerdings figurieren auch gleichberechtigte Duos, die auch dem Film programmatisch seinen Namen verleihen. Hier scheinen die sich ergänzenden Figuren auf eine Komplementarität zu verweisen - im Sinne des "Kugelmenschen"-Mythos im *Symposion*: die Einheit des Protagonisten verteilt sich auf zwei unvollständige Hälften, gewissermaßen zwei "halbe" Menschen, welche nur durch ihr Zusammenwirken ihre filmische Welt bemeistern können.

<sup>393</sup> vgl. Gottfried Wilhelm Leibniz: *Monadologie*, § 15.

<sup>394</sup> *ibid.*, § 14.

Kino ist, in gewissem Sinne, prästabilisierte Harmonie<sup>395</sup>: zum einen in Bezug auf das "prä-". Der Film beginnt seine Existenz nicht zu dem Zeitpunkt, an dem der Zuschauer das Kino betritt. Bei seiner Produktion werden aus einer Unzahl *möglicher* Schauspieler eine kleine Anzahl ausgewählt, deren Typus und/oder Fähigkeiten sie für eine gewisse Rolle "prädestinieren"<sup>396</sup>. Mittels Drehbuch und Regie wird aus dem Wirken dieser Individuen das Gesamtwerk *Film* zusammengesetzt.

Um bei der vitalistischen Metaphorik zu bleiben: wenn für den Zuschauer im Kino mit den ersten Bildern auf der Leinwand scheinbar das "Leben" des Films beginnt, so ist dieses Leben das Ergebnis einer Prä-Historie, die sich auf einer ganz anderen ontologischen Ebene abspielt<sup>397</sup>.

Ein schönes Bild für Leibniz' Thesen zum Leib-Seele-Problem liefert auch der Tonfilm: dasselbe Medium ist nicht Träger von Bild *und* Ton. Wenn der Schauspieler seine Lippen bewegt und wir die Worte hören, so ist es *scheinbar* die Figur auf der Leinwand, welche spricht. Doch das Zelluloid selbst ist nicht in der Lage, Töne aufzunehmen oder wiederzugeben - es ist allein auf die Welt des *Bildes* beschränkt. Die Ebene des Bildes kann den Ton nicht hervorbringen oder sich mit ihm amalgamieren. Trotz des perfekten Anscheins einer Hervorbringung oder echten Interaktion ist es in Wahrheit "nur" perfekt aufeinander abgestimmte Synchronität. Die "Materie" des Bildes und die unausgedehnte Körperlosigkeit des Tons führen eine zeitlich verkoppelte und dennoch getrennte Koexistenz<sup>398</sup>.

---

<sup>395</sup> *ibid.* § 87, § 88.

<sup>396</sup> *Cum grano salis*: simple ökonomische Faktoren wie Gagen, Verfügbarkeit, Casting-Agenten etc. spielen natürlich wichtige Rollen.

<sup>397</sup> Wie selbstverständlich mag man hier einwenden, daß auch jedes Artefakt oder Industrieprodukt eine ähnliche "Prä-historie" aus koordinierten Anstrengungen hat. Ein Film scheint jedoch etwas ganz anderes als ein Blumentopf, ein Auto oder eine Bohrmaschine zu sein, da diese Hervorbringungen sich nicht lebendig in der Zeit entfalten.

<sup>398</sup> Die Verwendung von Datendigitalisierungstechniken bei Aufnahme und Wiedergabe im modernen Film tut dieser Metaphorik keinen Abbruch; die Tonsynchronisation liefert hier lediglich ein anschauliches Bild aus der technischen Welt für das nicht selten als absurd oder übermäßig kompliziert erachtete Theoriemodell Leibniz'. Wohlgermerkt jedoch nur für das vorgestellte Verhältnis materieller und unausgedehnter Substanz, nicht für eine prästabilisierte Harmonie universalen Ausmaßes. Zum Konzept personaler Identität bei Leibniz – ohne Bezug zum Thema Film – vgl. Samuel Scheffler: Leibniz on Personal Identity and Moral Personality. In: *Studia Leibnitiana* 8, 1976, S. 219 - 240.

### **3.6. Lebendiger Spiegel... oder Dunkler Schirm?**

Ein wenig wie bei Hitchcocks *Stage Fright* wurde auch in dieser Arbeit bisher mit gezinkten Karten gespielt: immer wieder ist die Frage von Philip K. Dicks Romanfigur Bob Arctor, ob die Kamera in uns hineinsehen könne, als Ausgangspunkt genommen worden für Betrachtungen über die Bezüge zwischen personaler Identität und Kinofilm. Dabei interessiert sich Arctor allerdings überhaupt nicht für Kino und Spielfilm. Die Kamera, an welche er seine Frage richtet, ist eine *Überwachungskamera*.

Und was sagt eine Überwachungskamera über ihn - über uns - aus?

Zunächst einmal scheint dieses Instrument nicht die beste Wahl, wenn man mehr über sich zu erfahren wünscht. Überwachungskameras, so wie sie in *Der dunkle Schirm* erscheinen, tun ihr Werk entweder offen oder verdeckt.

Operieren sie offen, so soll ihre bloße Präsenz schon unerwünschte Handlungen unterbinden<sup>399</sup>.

Installiert man sie verdeckt, so spionieren sie Personen aus, welche sich durch ihr Nicht-Wissen um die Beobachtung im Nachteil befinden.

Dieser Nachteil ist allerdings bei jedem Überwachungsgerät serienmäßig eingebaut: es spaltet automatisch in zwei Lager: den Beobachter - den Beobachteten; den Wächter - und den Überwachten; den Aktiven und Überlegenen - den Passiven und Ausgelieferten. Hier ergibt sich schon automatisch eine Hierarchie und eine negative Distanzierung.

Wenn Polizeioffizier "Fred" sein Alter Ego Bob Arctor ausspäht, um mehr über "sich", über sein als authentisch angenommenes Ich, zu erfahren, so wird er mit Sicherheit Opfer seiner *déformation professionnelle*: Zu welchem Zweck benutzt er in seiner Tätigkeit Überwachungskameras? Um Verbrecher, Schuldige oder zumindest Verdächtige zu beobachten, um Anhaltspunkte über verbotenes Tun zu sammeln. Wie wahrscheinlich ist es, daß er Bob Arctors Handlungen völlig unvoreingenommen beurteilt?

Selbst wenn man diese Unvoreingenommenheit voraussetzen könnte, scheint es unwahrscheinlich, daß der Beobachter sich mit der Person auf dem Überwachungsmonitor bruchlos identifizieren könnte. Sehr viel plausibler erscheint, daß sich ein befremdliches Gefühl einstellen wird, ähnlich wie wenn man die eigene Stimme als Tonbandaufzeichnung

---

<sup>399</sup> Eine Art Heisenberg'sche Unschärferelation auf Makroebene: der Beobachter verändert direkt das Verhalten des Beobachteten - wenn auch hier in erwünschter Weise.



hört<sup>400</sup>.

All dieses Gerede von Befremdlichkeiten stellt allerdings noch lang kein Argument gegen den Nutzen der Überwachungskamera als Mittel zur Selbsterforschung dar, insbesondere wenn man Gewöhnungseffekte einkalkuliert - für Schauspieler und Sänger etwa ist das Arbeiten an und mit der aufgezeichneten Stimme eine Selbstverständlichkeit.

Immerhin könnte man sich mit der Kamera auf *behavioristische* Weise erforschen. Wenn die eigenen Gedanken keinen Sinn machen, vielleicht tun es die Handlungen? Möglicherweise ist aus der Summe des objektiv beobachtbaren Tuns abzuleiten, was „mich“ letztendlich ausmacht, was gewissermaßen ungeachtet des Datenmülls im Bewußtsein als letzte Konsequenz, unter dem Strich, übrigbleibt. Wenn ich in der Gesamtheit meines Tuns ein stringentes Muster ausmachen kann, habe ich dann meinen Wesenskern erkannt?

Ob diese spezielle Erkenntnis im Falle Bob Arctors von Nutzen wäre? Was „erkennt“ er, wenn die Summe seines Handelns nichts ist als immer weiter zerfallende Dialoge mit den anderen Junkies? Die Kamera hat vielleicht nicht die Vorgeschichte aufgezeichnet, die zu dieser Situation geführt hat. Im Auge der Kamera hat er sich *für* das Leben eines Drogensüchtigen entschieden; unsichtbar bleibt jedoch, daß sein Zustand auch, oder sogar in höherem Maße, das Resultat von zahllosen Entscheidungen *gegen* bestimmte Umstände (bürgerliche Konformität, staatliche Kontrolle, Militärdienst o.ä) ist, welche alle nicht im Bild erscheinen; daß diese Entscheidungen durch emotionale Dispositionen und ethische Grundsätze, ob nun bewußt oder unbewußt, motiviert wurden, erschließt sich nicht durch die Bandaufzeichnung. Wenn Arctor sein Leben im Spiegel der Videoüberwachung studiert, bleibt ihm nur ein Bild des Jammers, ein Negativbild seiner selbst<sup>401</sup>. Daß sein unerfreulicher Zustand *auch* Resultat von ethisch richtigen Entscheidungen war, deren gesellschaftliche Konsequenzen er nicht absehen konnte, bleibt verborgen<sup>402</sup>.

---

<sup>400</sup> Man könnte sagen, daß auch die Außenperspektive (bei heimlicher Beobachtung) eine Art „privileged access“ darstellt, in dem Sinne, daß diese Perspektive für einen selbst normalerweise nicht zugänglich ist. Da man nur die vom Bewußtsein „kommentierte“ Innenperspektive kennt, muß der Anblick des aufgezeichneten physischen Selbst in der Tat befremden. Der Aufzeichnung fehlt die begleitende Innensicht, sie wirkt wie amputiert, regelrecht wie ein „Zombie“ im Sinne von David Chalmers.

<sup>401</sup> Möglicherweise konnte er nichts besseres erwarten. Marshall *McLuhan* gibt eine sehr negative Einschätzung der menschlichen Natur ab, indem er befürchtet, daß dem Betrachter bei ungefilterter Wiedergabe eine Art Medusenhaupt aus dem Spiegel entgegenblicken könnte: „Nicht Replik, sondern Repräsentation-Nachbild. Und genau dieses geschieht, wenn wir unsere körperlichen und psychologischen Funktionen in die Außenwelt spiegeln. Wir ´amputieren´ sie, weil wir es nicht ertragen, ein so unheilvoll realistisches Playback unseres Selbst anzustarren. Es ist in einem gewissen Maße die Funktion der Kunst, eine erträgliche Distanz zu schaffen.“ *McLuhan* 1968, S. 120 f..

<sup>402</sup> Wenn André Bazin davon spricht, daß der Film letztendlich aus der Drang zur Mumifikation, zur Erhaltung,

Was die Gesamtheit seiner Person, und somit die Kernfrage der Identität betrifft, bleibt der Schirm hier in der Tat dunkel, und zwar ganz ungeachtet der Tatsache, daß die Kamera nicht zur direkten Aufnahme von emotionalen Dispositionen und inneren Haltungen tauglich ist.

Er bleibt dunkel, weil Arctor nicht für sich allein lebt; zu viele seiner Handlungen oder Nicht-Handlungen haben Konsequenzen, die das starre, auf ihn fokussierte Kameraauge nicht erfaßt, die sich, filmisch gesprochen, im "Off" abspielen. Wenn diese Konsequenzen dann sichtbar auf ihn zurückschlagen, ist nicht mehr nachvollziehbar, was sie bewirkt hat. Der Komplexität der Welt wird die Überwachungskamera nicht gerecht, ein "Erkenne Dich selbst" kann sie schon aus diesem Grunde nicht leisten.

Damit muß man die Kamera als solche aber noch nicht zum epistemologischen Sperrmüll geben. Als philosophisches "Meßinstrument" scheint ihr Wert paradoxerweise größer, wenn sie *nicht* veristisch wie ein Überwachungsgerät strikt fixierte Bereiche der visuellen Realität aufzeichnet. Es muß vielmehr jenes Element hinzutreten, welches William Rothman mit angemessenem Doppelsinn das "I of the Camera"<sup>403</sup> nennt. Obwohl Rothman hier in erster Linie auf den Spielfilm als individuellen Ausdruck der Person des *Regisseurs* abhebt<sup>404</sup>, kann dieses Bild in einem noch weit umgreifenderen Sinne gebraucht werden: zu einem lebendigen Spiegel<sup>405</sup> menschlicher Existenz kann Film nur als Spiel-Film werden, indem er einen eigenen, kontrollierten Mikrokosmos - eine "Monade" um das Ich des Protagonisten herum erschafft. Alle Aspekte eines Filmes beziehen sich letztendlich auf dieses Ich. Das *Chaos* der Sinneseindrücke wird überführt in den *Kosmos* des Films, wie Hugo Münsterberg es ausdrückt<sup>406</sup>.

Erst durch diese Analogie der inneren Anordnung wird der Mikrokosmos des Films

---

hervorgegangen ist, so erweist sich diese Aussage möglicherweise noch auf einer ganz anderen Ebene als wahr: wenn Film lediglich dazu benutzt wird, um "Realität" aufzuzeichnen (wie bei der Überwachungskamera), so mumifiziert er tatsächlich: er hält all das fest, was aus dem Reich der lebendigen Möglichkeiten - die unsichtbar bleiben müssen - sich aktualisiert hat und somit erstarrt ist.

<sup>403</sup> William Rothman: *The "I" of the camera*. Essays in Film Criticism, History, and Aesthetics. New York und Melbourne 1988.

<sup>404</sup> Kino ist unbestreitbar ein visuell gewordener Synergieeffekt, das Zusammentreffen der individuellen Bemühungen zahlreicher Individuen: Produzenten, Drehbuchautoren, Schauspieler, Kameraleute, Beleuchter, Cutter etc...; wie Rothman allerdings deutlich am Beispiel Alfred Hitchcocks herausarbeitet, kontrolliert der Regisseur genügend Aspekte seines *Oeuvres*, daß im fertigen Produkt seine individuelle Handschrift erkennbar bleibt (Hitchcock gilt zwar als dezidiertes "Autorenfilmer", dennoch scheint diese These auch für die Masse der Auftragsregisseure haltbar).

<sup>405</sup> Für eine andere, von Jacques Lacan und der Psychoanalyse inspirierte Interpretation des Films als Spiegel vgl. *Früchtl* S. 225 bis 234.

<sup>406</sup> vgl. hierzu *Stam* 2000, S.30.

transparent und Identifikation kann gelingen. Der Zuschauer projiziert sich in den ephemeren Körper, den Zelluloid und Licht für ihn kreieren. Für kurze Zeit erschafft er sich in diesem Mikrokosmos neu.

Um dies noch einmal mit Leibniz und dem Konzept der Monaden zu parallelisieren: wenn jede Monade einen lebendigen Spiegel darstellt, welcher *eine* ganz bestimmte Perspektive auf die Schöpfung aufzeigt, so erlauben, in bescheidener Weise, die "Film-Monaden" dem Zuschauer, einmal den Blickwinkel Gottes einzunehmen: er hat die Möglichkeit, die Schöpfung in zahllosen Facetten wahrzunehmen, sich ein Panoptikum auf Wirklichkeit und Möglichkeit zu eröffnen, das seine Beschränkung, ein *Einzelner* zu sein, aufhebt<sup>407</sup>.

### **3.7. Person und Perspektive**

Die Motivation des Zuschauers für das Kino kann man sehr schnell - und oberflächlich - erklären: Eskapismus, Sensationslust (wörtlich: *Sensation*: das Verlangen nach starken, ursprünglichen Gefühlen) das Auffüllen von statisch empfundener Zeit mit lebendiger Bewegung<sup>408</sup>.

Aber gerade in einer Zeit, die vor ihre geistigen Disziplinen gerne ein "post-" oder ein "meta-" stellt, als Zeichen, daß man einen Schritt zurück (oder beiseite) getreten ist, um die eigenen Voraussetzungen kritisch betrachten zu können, wird eine neue - und vielleicht die wichtigste - Funktion des Kinos deutlich:

das Verlangen, eine neue Perspektive zu gewinnen. Denn wenn aus der oben skizzierten "monadologischen" Interpretation des Kinos eine Lehre zu ziehen ist, dann die folgende: *Personale Identität ist im wesentlichen eine ganz bestimmte - einmalige - Perspektive auf die Welt.* Eine Perspektive die, wie hier hinzugefügt werden soll, in erster Linie durch das emotionale und ethische *make-up* justiert ist.

---

<sup>407</sup> Ist dies aber etwas Neues unter der Sonne? Leistet die Literatur etwa nicht Gleichwertiges oder Besseres? Jedoch geht vom *Bild* eine unmittelbare Wirkmacht aus, welche die des Wortes noch zu übertreffen scheint. Leibniz' *Lebendiger Spiegel* ist eine visuelle Metapher; und wie später noch viel deutlicher bei Bergson, scheint es schon bei Leibniz letztendlich das *Bild* zu sein, in dem sich der Dualismus aufhebt. Wenn Richard Rorty aus seiner sprachphilosophischen Warte "die ganze von den Griechen überkommene visuelle Metaphorik" im Jahrhundert Wittgensteins, Heideggers und Deweys für abgehalftert erklärt (vgl. hierzu Rorty S.13 - S.26), scheint er die Ursprünglichkeit und Unmittelbarkeit des *Bildes* zu unterschätzen; . Immerhin: der Stummfilm ist ganz gut ohne Ton angekommen...

<sup>408</sup> Nicht zuletzt, vor allem in Autokinos, mag die Motivation nur bedingt mit den Geschehnissen auf der Leinwand zu tun haben.

Wieso sollte man einen neuen, über sich selbst hinausgreifenden Blickwinkel gewinnen wollen?

Wie gerade zahlreiche Produktionen des "Kinos der Identität" zeigen, ist das Neben-sich selbst-treten sehr häufig die Zurückweisung eigener Schuld: Harry Angel, der einen Pakt mit dem Teufel geschlossen hat, möchte seine Schuld(en) nicht bezahlen und wird ein anderer; der gesetzestreue Agent Fred betrachtet mit klinischer Distanz die Drogensucht seines Alter Ego Bob Arctor; der Held aus *Memento* sinkt jedes Mal nach einer Mordtat wieder in selige (Selbst-)Vergessenheit, und auch der Killer in *Identity* hat sich selbst ein ganzes Ensemble von "normalen" Persönlichkeiten geschaffen, um nicht mit der Last seiner Vergangenheit konfrontiert zu werden.

Diese Kinofiguren sind zwar Ausnahmepersönlichkeiten; nichtsdestoweniger stehen sie emblematisch für die Zeit und die Menschen, welche sie hervorgebracht hat.

Wenn häufig konstatiert wird, der Mensch der Gegenwart befinde sich in einer "Identitätskrise", weil er in seinen verschiedenen Lebenswelten - Familie, Beruf, Freundeskreis, (Kino?!) - jeweils ein anderes Gesicht, einen anderen Aspekt seiner Persönlichkeit hervorzukehren habe, so wird übersehen, daß die Tür hier auch nach der anderen Seite aufschwingt: mit jedem anderen Aspekt läßt er auch Verpflichtungen und Schuld<sup>409</sup> hinter sich. Die Aufspaltung ist wenigstens ebensoviel Entlastung wie Belastung - "Machen Sie Urlaub von sich selbst!" wirbt das mentale Reisebüro in Paul Verhoevens Film *Total Recall*, welches künstliche Erinnerungen verkauft. Durch seine Rollenwechsel, welche sich im Film widerspiegeln (und gleichzeitig im Kino vollzogen werden) bewerkstelligt der Gegenwartsmensch dies ganz von selbst; synthetisch implantierte Gedächtnisinhalte sind gar nicht notwendig.

Ein weiterer wesentlicher Grund für einen "Schritt zurück" ist das *Erkenne Dich selbst* - im Wesentlichen das, was auch Bob Arctor mit Hilfe der Überwachungskamera zu erreichen versuchte: sich kennenzulernen, indem man sich aus einer neuen Perspektive - der

---

<sup>409</sup> Wem dies zu katholisch gedacht scheint, der möge hier "Schuld" durch "Stress" substituieren; er läuft allerdings Gefahr, an der Oberfläche zu verbleiben. . Es ist hier durchaus die Vorstellung des *bleibenden Makels*, welche den Wunsch nach dem Wechsel der Identität motiviert. Stressabbau kann auch weniger aufwendig geleistet werden; doch der (selbstverantwortete) Verlust von Möglichkeiten zum Abbau von Schuld muß durch neue Strategien kompensiert werden - Strategien, die sich nebenbei gesagt auch der Lebensweise in der fortgeschrittenen technisierten Welt angeglichen haben: ein defektes Gerät wird nicht repariert, sondern einfach durch ein anderes, neues ersetzt. Insofern wirkt, ganz zeitgemäß, das von Derek Parfit in *Reasons and Persons* dargelegte Identitätskonzept als Ablassbrief der Postmoderne: ich bin nicht mehr schuld, denn ich bin ja schon ein anderer.

Außenperspektive - betrachtet. Wie oben argumentiert, ist der Überwachungsmonitor kaum das geeignete Instrument für ein solches Unterfangen.

Kann aber nun die Kamera - die *Filmkamera* - in mich *hineinsehen*? Kann sie meinen Wesenskern, meine Triebfedern, Hemmungen, Prinzipien, Dispositionen, Emotionen, meine *Weltsicht* sichtbar machen?

In Bezug auf das Individuum: nein.

In Bezug auf *den Menschen*: ja. Vielmehr sollte man es umgekehrt formulieren: der Film erschafft künstliche Menschen, *in die* man hineinsieht und *durch deren Augen* man sieht. Dies ist nicht nur ein praktisches Mittel gegen den Solipsismus; durch die direkte Identifikation und Kenntnis *des Anderen* vermag man sich selbst auch schärfer abzugrenzen.

Und schließlich ein letzter Rekurs auf Leibniz: dem Individuum ist nur ein Blickwinkel eigen, ja es *definiert* sich durch diesen Blickwinkel. Doch durch den Film blickt der Einzelne kurz durch die "Kamera Gottes", um einen wesentlichen Aspekt der Schöpfung - ihre *Vielfalt* - intensiver erfahren zu können.

### **3.8. Filmvorschau: Forschungsdesiderate und Ausblick**

Welche weiteren Perspektiven kann die Arbeit für zukünftige Forschungsvorhaben eröffnen?

Der drängendste Forschungsbedarf besteht m.E. nach im Bereich der empirischen

Kulturwissenschaften. Obgleich die vorliegende Dissertation - gezwungenermaßen nur

glossierend - Fragestellungen der Kulturanthropologie und -ethnologie aufgreift, kann und

will sie sich bezüglich Methodologie, Ansatz und Forschungsinteresse nicht in den Mantel

einer kulturwissenschaftlichen Untersuchung kleiden. Flankierend wäre folglich ein

Forschungsprojekt gefordert, welches die Genese des Identitätsfilms herausarbeitet, seine

Transformationen und Diversifikationen analysiert und dabei besonderes Augenmerk auf die

kulturelle Indikatorfunktion legt. Neben einer sehr stark medienhistorisch ausgelegten

Ansatzweise wäre hier methodisch auch eine rezipientenorientierte Arbeit denkbar, welche

sich auf wenige oder nur einzelne Filme eingrenzt und die damit verbundenen selbstreflexiven

Prozesse mittels narrativer Interviewführung offenlegt. Untersuchenswert wären in diesem

Zusammenhang auch jene Spielfilme, welche problematische Identitäten weniger plakativ und

mehr im kulturellen Kontext darstellen als jene in der vorliegenden Dissertation getroffene

Auswahl - gedacht ist hier insbesondere an die Themenkomplexe migrationsbedingter

Fremdheit und Integration.

Vielversprechend erscheint hierbei auch ein international kulturübergreifender Ansatz: wie bereits im Hauptteil angedeutet, mußten die Produkte der höchst produktiven ostasiatischen Filmindustrie zum größten Teil ausgespart bleiben. Hier bietet sich umfangreicher Raum für eine Erforschung des (Selbst-)Verständnisses kultureller und personaler Identität im Spiegel der Populärkultur vor dem Hintergrund einer zum Teil stark differierenden kultur-, ideen- und geistesgeschichtlichen Tradition (bzw.: Traditionen).

Im Bereich der akademischen Philosophie bestünde ein Desiderat in der Neubewertung des Oeuvres von Henri Bergson, dessen Lebensphilosophie wie bereits erwähnt als inspirierendes Element, wenn auch ohne konkreten theoretischen Bezug im Hintergrund dieser Arbeit stand. In den letzten Jahrzehnten oblag die Deutungshoheit in diesem Bereich mehr oder weniger den Exponenten des französischen Poststrukturalismus, bestimmte Aspekte des ursprünglichen Werkes wurden jedoch möglicherweise durch die Interpretationsraster dieser Denkschule verdeckt oder verschüttet. Hier gälte es textnah zu erweisen, inwieweit Bergsons Thesen mit Rekurs auf das Medium Kino weitere Anknüpfungspunkte für Überlegungen zur Frage der personalen Identität bieten, insbesondere in Hinsicht auf die zugunsten sprachanalytischer Überlegungen m.E. in jüngster Zeit in der Fachdiskussion vernachlässigte bildlich-visuelle Bewußtseins-ebene.

Erfreulich wären desweiteren zusätzliche Arbeiten zum Themenkomplex der Identifikation mit fiktiven Persönlichkeiten, nicht nur in den Bereichen Kino und Literatur, sondern auch und gerade in den neuen Medien, die in dieser Hinsicht zum Teil ganz anderen Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind, wie in der vorliegenden Arbeit mit dem kurzen Exkurs zu den First-Person-Shooter-Spielen angedeutet wurde - hier finden sich auch enge Verknüpfungspunkte zum Phänomen der Konstruktion von Identitäten im Internet oder im Unterhaltungsrollenspiel. Inwieweit solche Arbeiten dann stark empirisch-medienwissenschaftlich gewichtet wären oder diese Phänomene lediglich als Ausgangspunkt philosophischer Reflexion dienen wäre lediglich eine Frage des individuellen Ansatzes.

## **Abspann & Credits :**

### ***I: Bibliographie***

#### **Psychologische, Kultur-, Medien- und Filmwissenschaftliche Werke**

Heinz *Abels*: Identität. Wiesbaden 006.

Rudolf *Arnheim*: Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte Photographie - Film - Rundfunk. Frankfurt a. M. 2004.

*ders.*: Film als Kunst. Frankfurt a. M. 2003.

Béla *Balázs*: Der sichtbare Mensch, oder die Kultur des Films. Frankfurt a. M. 2001.

Roland *Barthes*: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt a. M. 1985.

Zygmunt *Baumann*: : Leben als Konsum. Hamburg 2009.

*ders.*: Flüchtige Zeiten. Leben in der Ungewissheit. Hamburg 2008

*ders.*: Identity. Conversations with Benedetto Vecchi. Cambridge 2004.

Hermann *Bausinger*, Utz *Jeggle*, Gottfried *Korff*, Martin *Scharfe*: Grundzüge der Volkskunde. Darmstadt 1999.

André *Bazin*: Was ist Film?. Berlin 2004.

Barbara *Becker*, Irmela *Schneider* (Hg.): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit - Identität - Medien. Frankfurt a.M. 2000.

Markus *Becker*: Ich bin ein Anderer. Identitätswechsel im Film. Remscheid 2007.

Christoph *Brecht*, Wolfgang *Fink* (Hg.): „Unvollständig, krank und halb?“ Zur Archäologie moderner Identität. Bielefeld 1996.

Manuell *Castells*: The Power of Identity. The Information Age. Economy, Society and Culture II. Oxford 1997.

Antoine *de Baecque*: Les Cahiers du Cinéma. Histoire d'une revue. 2 Bde. Paris 1991.

Horst *Dilling* et al. (Hg.): Taschenführer zur ICD-10-Klassifikation psychischer Störungen. Mit Glossar und diagnostischen Kriterien ICD-10 : DCR-10. Bern 2006.

Hans Peter *Duerr*: Vom Nomaden zur Monade. 10000 Jahre Menschheitsgeschichte. Graz 2000.

Erik *Erikson*: Einsicht und Verantwortung. Stuttgart 1964.

*ders.*: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt a.M. 1966.

Sergej M. *Eisenstein*: Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie. Frankfurt a. M. 2006.

Thomas *Elsaesser*, Jean-Francois *Liotard* et al.: Der zweite Atem des Kinos. Frankfurt a.M. 1996.

Michel *Focault*: Die Sorge um Sich. Sexualität und Wahrheit 3. Frankfurt a.M. 1989.

Hans-Peter *Frey* (Hg.): Identität. Entwicklungen psychologischer und soziologischer Forschung. Stuttgart 1987.

David *Gauntlett*: Media, Gender and Identity. An Introduction. London 2002.

Anthony *Giddens*: Modernity and Self-Identity. Cambridge 1991.

- William *Glasser*: Identität und Gesellschaft. Weinheim, Basel 1974.
- Erving *Goffman*: Stigma. Über die Techniken der Bewältigung beschädigter Identität. Frankfurt a. M. 1972
- ders.*: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München 2003.
- Susanne *Hake*: German National Cinema. London 2003.
- Hans Georg *Hiller von Gaertringen* (Hg.): Das Auge des Dritten Reiches. Hitlers Kameramann und Fotograf Walter Frenz. München, Berlin 2007.
- Renate *Höfer*, Heiner *Keupp* (Hg.): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. Frankfurt a.M. 1997
- dies.*, mit Thomas *Ahbe*, Wolfgang *Gmür*: Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg 1999.
- Thupten *Jinpa*: Self, Reality and Reason in Tibetan Philosophy. London 2002.
- Judith B. *Kerman*: Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's *Blade Runner* and Philip K. Dick's *Do Androids dream of electric Sheep*. Madison 1991.
- Sandra *Kersten*, Manfred Frank *Schenke* (Hg.): Spiegelungen. Entwürfe zu Identität und Alterität. Berlin 2005
- Thomas *Koebner*, Fabienne *Liptay* (Hg.): Superhelden zwischen Comic und Film. Film-Konzepte, Bd. 6. München 2007.
- Daniel *Knopp*: NS-Filmpropaganda. Wunschbild und Feindbild in Leni Riefenstahls "Triumph des Willens" und Veit Harlans "Jud Süß". Marburg 2004.
- Siegfried *Kracauer*: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt a.M. 1985.
- ders.* mit Ruth *Baumgarten*, Karsten *Witte*: Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films. Frankfurt a.M. 1984
- Lothar *Krappman*: Soziologische Dimensionen der Identität. Strukturelle Bedingungen für die Teilhabe an Interaktionsprozessen. Stuttgart 1971.
- Kerstin *Kratochwill*, Almut *Steinlein* (Hg.): Kino der Lüge. Bielefeld 2004.
- Wolfgang *Kraus*: Das erzählte Selbst. Die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne. Pfaffenweiler 1996.
- Claude *Lefort* (Hg.): Maurice Merlau-Ponty. Le Visible et l'invisible, suivi de notes de travail. Paris 1964.
- Konrad *Lischka*: Junge Technik mit alter Tradition. Betrachtungen zur Kulturgeschichte des Computerspiels. Bonn 2005.
- Marshall *McLuhan*: Die magischen Kanäle. Düsseldorf, Wien 1968.
- ders.*, Quentin *Fiore*: The Medium is the Massage. London 2008.
- ders.*, W. Terence *Gordon*: Understanding Media. The Extensions of Man. Berkeley 2003.
- ders.*, Bruce R. *Powers*: The global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert.
- George Herbert *Mead*: Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. Frankfurt a.M. 1968.
- Vartan *Messier*: Canons of Transgression. Shock, Scandal and Subversion from Matthew Lewis's *The Monk* to Brett Easton Ellis's *American Psycho*. Mayaguez 2005.
- James *Monaco*: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Reinbek bei Hamburg 2000.
- Hugo *Münsterberg*: The Photoplay. A psychological Study. New York 1916.
- Joachim *Paech*: Literatur und Film. Stuttgart 1997.
- George *Perry*, Nicholas *Mason* (Hg.): The Victorians: a World built to last. London, New York 1974.
- Neil *Postman*: Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Berlin 2008.



- Siegbert Salomon *Prawer*: Caligari's Children: the Film as Tale of Terror. Oxford 1980.
- Simon *Pühler*: Metaflesh. Cronenberg mit Lacan. Körpertechnologien in *Shivers* und *eXistenZ*. Berlin 2007.
- William *Rothman*: The "I" of the Camera. Essays in Film Criticism, History, and Aesthetics. Cambridge, New York, Melbourne 1988.
- Roland *Schäfli*: Hollywood führt Krieg. So verfilmt Hollywood den Zweiten Weltkrieg. Eine Anthologie der Kriegsfilme, ihrer Stars und Regisseure. Gau-Heppenheim 2003.
- Georg *Seeßlen*: Der pornographische Film. Von den Anfängen bis zur Gegenwart. Frankfurt a.M, Berlin 1994.
- ders.*: Thriller. Kino der Angst. Marburg 1995.
- ders.*: Western. Geschichte und Mythologie des Westernfilms. Grundlagen des populären Films. Marburg 1995.
- ders.*: Abenteuer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Grundlagen des populären Films. Marburg 1996.
- ders.*: Erotik. Ästhetik des erotischen Films. Grundlagen des populären Films. Marburg 1996.
- ders.*: Detektive. Mord im Kino. Grundlagen des populären Films. Marburg 1998.
- ders.*: Copland. Geschichte und Mythologie des Polizeifilms. Grundlagen des populären Films. Marburg 1999.
- ders.*: David Lynch und seine Filme. Marburg 2007.
- ders.*, mit Hans *Schifferle*, Hans-Christoph *Blumenberg*: Um sie weht der Hauch des Todes. Der Italowestern - die Geschichte eines Genres. Essays, Interviews und Register. Köln 1999.
- ders.*, mit Fernand *Jung*: Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Grundlagen des populären Films. 2 Bde., Marburg 2003.
- dies.*: Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. Grundlagen des populären Films. Marburg 2006.
- Alain *Silver*, James *Ursini*: Film Noir. Köln 2004.
- Robert *Stam*: Film Theory. An Introduction. Malden 2000.
- ders.*, mit Alessandra *Raengo* (Hg.): A Companion to Literature and Film. Malden 2008.
- Charles *Taylor*: Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität. Frankfurt a.M. 1994.
- Jay *Telotte*: Voices in the Dark. The narrative Patterns of Film Noir. Chicago, Springfield, 1989.
- Richard *van Dülmen* (Hg.): Entdeckung des Ich: Die Geschichte der Individualisierung vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Köln 2001.
- Paul *Werner*: Film noir. Die Schattenspiele der "schwarzen Serie". Frankfurt a.M. 1989.
- Margaret *Wertheim*: Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raumes von Dante zum Internet. München 2002.
- Peter *Zander*: Thomas Mann im Kino. Berlin 2005.

## **Philosophische Traktate, Monographien, Anthologien**

- Christian *Aichner*: "Der Mythos des Sisyphos" von Albert Camus. Theoretische Betrachtungen über das Absurde. München und Ravensburg 2007.
- Richard *Allen*, Murray *Smith* (Hg.) : Film Theory and Philosophy. Oxford 1997.
- Jean *Baudrillard*: Agonie des Realen. Berlin 1978.
- ders.*: Simulacra and Simulation. Michigan 1995.
- Henri *Bergson*: Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist. Hamburg 1991.
- ders.*: Zeit und Freiheit. Frankfurt a. M. 1989.

- ders.*: Schöpferische Entwicklung. Jena 1921.
- Luis Jos *Bermúdez*, Naomi *Eilan*, Anthony *Marcel* (Hg.): The Body and the Self. Cambridge (Massachusetts) u. London 1995.
- Ralf *Beuthan*: Das Undarstellbare. Film und Philosophie. Metaphysik und Moderne. Würzburg 2006.
- Noel *Carroll*: Philosophical Problems of classical Film Theory. Princeton 1988.
- ders.*: Theorizing the Moving Image. Cambridge 1996.
- ders.*: Interpreting the Moving Image. Cambridge 1998.
- ders.*: Engaging the Moving Image. New Haven 2003.
- ders.*: The Philosophy of Motion Pictures. Malden 2008.
- Stanley *Cavell*: The World viewed. Harvard 1980.
- David *Chalmers*: The Conscious Mind. In Search of a fundamental Theory. Oxford u.a. 1996.
- David *Cockburn* (Hg.): Human Beings. Royal Institute of Philosophy Supplement Nr. 29. Cambridge 1991.
- Steven *Collins*: Selfless Persons. Imagery and Thought in Theravada Buddhism. Cambridge 1982.
- Mark T. *Conard* (Hg.): The Philosophy of Neo-Noir. Lexington 2006.
- Jonathan *Dancy* (Hg.): Reading Parfit. Oxford 1997
- Gilles *Deleuze*: Kino 1. Das Bewegungs-Bild. Frankfurt a. M. 2008.
- ders.*: Kino 2. Das Zeit-Bild. Frankfurt a. M. 2008.
- Daniel C. *Dennett*: Brainstorms. Montgomery 1978.
- Eberhard *Döring* (Hg.): Nicolaus Cusanus. Philosophische und theologische Schriften. Wiesbaden 2005.
- Sir John *Eccles*, Karl *Popper*: Das Ich und sein Gehirn. München u. Zürich 1982.
- Christopher *Falzon*. Philosophy goes to the Movies. An Introduction to Philosophy. New York 2007.
- Matthias *Fritsch*, Martin *Lindwedel*, Thomas *Schärtl*: Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Science-Fiction-Filme. Angewandte Philosophie und Theologie. Regensburg 2003.
- Josef *Früchtl*: Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M. 2004.
- Christian *Geyer* (Hg.): Hirnforschung und Willensfreiheit. Zur Deutung der neuesten Experimente. Frankfurt a.M. 2004.
- Richard *Greene*, K. Silem *Mohammad* (Hg.): The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless. Popular Culture and Philosophy. Chicago und La Salle 2006.
- Henry *Harris* (Hg.): Identity. Oxford 1995.
- Stephen *Heath*: Questions of Cinema. Bloomington 1981
- Martin *Heidegger*: Unterwegs zur Sprache. Stuttgart 1959
- Douglas R. *Hofstadter*, Daniel C. *Dennett* (Hg.): Einsicht ins Ich. Stuttgart 2002.
- Max *Horkheimer*, Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung: philosophische Fragmente. Frankfurt a.M. 1988.
- David *Hume*: Eine Untersuchung über den menschlichen Verstand. Ditzingen 2006.
- William *Irwin* (Hg.): Metallica and Philosophy. A Crash Course in Brain Surgery. Malden 2007.
- Ian *Jarvie*: Philosophy of the Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics. New York 1987.
- Julian *Jaynes*: The Origins of Consciousness in the Breakdown of the bicameral Mind. Boston 1976.
- Regine *Kather*: Person. Die Begründung menschlicher Identität. Darmstadt 2007.
- Arlene Judith *Klotzko*: A Clone of Your Own? The Science and Ethics of Cloning. Oxford 2004.

Daniel Kolak: I am you. The metaphysical Foundations of global Ethics. Dordrecht 2004.

ders., mit Raymond Martin (Hg.): Self and Identity. London 1990

Saul Kripke: Name und Notwendigkeit. Frankfurt a.M. 1981.

Gottfried Wilhelm Leibniz: Hauptschriften zur Grundlegung der Philosophie. 2 Bde., Hamburg 1966.

Clive Staples Lewis: Die Abschaffung des Menschen. Freiburg im Breisgau 1993.

David Lewis: Philosophical Papers I. Oxford 1983.

Dimitri Liebsch (Hg.): Philosophie des Films. Grundlagentexte. Paderborn 2005.

Mary M. Litch: Philosophy through Film. New York 2002.

John Locke: Über den menschlichen Verstand. 2 Bde., Hamburg 2000.

Sabina Lovibond, Stephen Williams (Hg.): Essays for David Wiggins: Identity, Truth, and Value. Oxford 1996.

Colin MacCabe: Tracking the Signifer. Theoretical Essays. Film, Linguistics, Literature. Minneapolis 1985.

Raymond Martin, John Barresi (Hg.): Personal Identity. Malden 2003.

ders.: The Rise and Fall of Soul and Self. An Intellectual History of Personal Identity. New York 2006.

Mathias Mayer (Hg.): Kulturen der Lüge. Köln 2003.

Tom Morris, Matt Morris: Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way. Popular Culture and Philosophy. Chicago und La Salle 2005.

Thomas Nagel: Mortal Questiones. New York 1979.

Harold Noonan (Hg.): Personal Identity. Dartmouth 1993

Robert Nozick: Philosophical Explanations. Harvard 1981.

Eric Olson: The human Animal. Personal Identity without Psychology. Oxford 1997.

Derek Parfit: Reasons and Persons. Oxford, New York 1987.

Terence Penelhum: Survival and disembodied Existence. Study in Philosophy Psychology. London 1970.

John Perry: Identity, Personal Identity, and the Self. Indianapolis 2002.

Platon: Sämtliche Dialoge. Hamburg 1988.

Karl R. Popper, John C. Eccles: Das Ich und sein Gehirn. München 1989.

Hilary Putnam: Reason, Truth and History. New York 1981.

ders.: Mind, Language and Reality. New York 1975.

Michael Quante (Hg.): Personale Identität. Paderborn 1999.

Amelie O. Rorty: The Identity of Persons. Berkeley, Los Angeles, London 1976.

Richard Rorty: Der Spiegel der Natur. Eine Kritik der Philosophie. Frankfurt a. M. 1987.

Arthur Schopenhauer: Sämtliche Werke. Leipzig 1938.

Richard Sennett: Der flexible Mensch. Berlin 1998.

Sidney Shoemaker: Self-Knowledge and Self-Identity. Ithaca 1963.

ders. mit Richard Swinburne: Personal Identity. Great Debates in Philosophy. Malden 1984.

Mark Siderits: Personal Identity and Buddhist Philosophy: Empty Persons. Farnham und Burlington 2003.

Ludwig Siep (Hg.): Identität der Person. Basel 1983

Alina Singer: Wer bin ich? Personale Identität im Film. Eine philosophische Betrachtung von *Face/Off*, *Memento* und *Fight Club*. Stuttgart 2008.

Wolf Singer: Der Beobachter im Gehirn. Essays zur Hirnforschung. Frankfurt a. M. 2002.

Wolfgang *Sofsky*: Traktat über die Gewalt. Frankfurt a.M. 2005.

Peter *Strawson*: Individuals. London 1959.

Joseph *Weizenbaum*: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt a.M. 1977.

Karl-Heinz *Wellmann*, Utz *Thimm* (Hg.): Intelligenz zwischen Mensch und Maschine. Von der Hirnforschung zur künstlichen Intelligenz. Begleitbuch zum neuen Funkkolleg "Die Zukunft des Denkens". Münster 1999.

Bernard *Williams*: Problems of the Self. New York 1973.

Robert *Zimmermann*: Der Cardinal Nikolaus Cusanus als Vorläufer Leibnizens. Aus dem April-Hefte des Jahrgangs 1852 der philos.-histor. Classe der kais. Akademie der Wissenschaften besonders abgedruckt. o.O., o.J.

## Artikel in Zeitschriften und Anthologien

Adam *Barrows*: Heidegger the vampire slayer: the Undead and fundamental ontology. In: *Greene, Mohammad* (Hg.) 2006, S.69 – S. 80.

Mark T. *Brown*: Multiple Personality and Personal Identity. In: *Philosophical Psychology* 14, 2001, S. 435 – S. 447.

David J. *Cole*: Artificial Intelligence and Personal Identity. In: *Synthese* 88, 1991, S. 399- S. 417.

Suzanne *Corkin*: What's new with the amnesic patient H.M.? In: *Nature Reviews* 3, 2002, S. 153 – S. 160.

Joanna *Corwin*: Trapped in Myself: "One" and the Mind-Body-Problem. In: *Irwin* (Hg.) 2007, S.173 - S.182.

Lawrence *Davies*: Disembodied Brains. In: *Australian Journal of Philosophy* 52, 1974, S.121 – S. 132.

Jerry *Fodor*: Methodological Solipsism considered as a Research Strategy in Cognitive Psychology". In: *The Behavioral and Brain Sciences* 3, 1980, S. 63 - S. 73.

Andreas *Friedrich*: Der Amerikanische Traum und sein Schatten. Superman, Batman und ihre filmischen Metamorphosen. In: *Koebner, Liptay* S.23 - S.50.

James *Giles*: The No-Self Theory. Hume, Buddhism, and Personal Identity. In: *Philosophy East and West* 43, 1993, S. 175-S. 200.

Grant R. *Gillett*: Brain Bisection and Personal Identity .In: *Mind* 95, 1986, S. 224- S. 229.

Larry *Hauser*: Zombies, *Blade Runner* and the Mind-Body-Problem. In: *Greene, Mohammad* (Hg.) 2006, S. 53 – S.66.

Julian *Jaynes*: Odysseus-ein Held ohne Bewußtsein? In: Karl-Heinz *Wellmann*, Utz *Thimm*: Intelligenz zwischen Mensch und Maschine. Von der Hirnforschung zur künstlichen Intelligenz. Münster, Hamburg, London 1999, S. 57 - S. 66.

Kevin *Kinghorn*: Questions of Identity. Is the Hulk the same Person as Bruce Banner ? In: *Morris, Morris* (Hg.) 2005, S. 223 – S. 236.

William S. *Larkin*: "Res Corporealis: Persons, Bodies and Zombies". In: *Greene, Mohammad* (Hg.) 2006, S. 15 - S. 26.

Rob *Latham*: Screening Desire. Posthuman Couplings in Aton Egoyans 'Speaking Parts' and David Cronenbergs 'Videodrome'. In: Michael A. *Morrison* (Hg.): Trajectories of the Fantastic. Selected Essays from the Fourteenth Conference of the Fantastic in the Arts. Westport 1997, S. 171 - S. 182.

David *Lewis*: Survival and Identity. In: *ders.*: Philosophical Papers I. Oxford 1983.

*ders.*: Mad Pain and Martian Pain. In: *Readings in the Philosophy of Psychology*, 1. Jahrgang. Harvard 1980, S. 216- S. 222.

- John P. Lizza: Multiple Personality and Personal Identity Revisited. In: *British Journal for the Philosophy of Science* 44, 1993, S.263-274.
- David Mackie: Personal Identity and Dead People. In: *Philosophical Studies* 95, 1999, S.219-S. 242.
- Steve Matthews: Personal Identity, Multiple Personality Disorder, and Moral Personhood. In: *Philosophical Psychology* 11, 1998, S.67-88.
- Jochen Mecke: Der Film - die Wahrheit 4 mal pro Sekunde? In: *Mayer* 2003, S. 273 - S.298
- Tom Morris: What's behind the mask? The secret of secret identities. In: ders., *Morris* (Hg.) 2005, S.250 - S.266.
- Thomas Nagel: Wie ist es, eine Fledermaus zu sein?. In: *Hofstadter, Dennett* (Hg.) 2002, S. 375 - S. 388.
- Eric Olson: Relativism and Persistence. In: *Philosophical Studies* 88, 1997, S.142 - 162.
- Dennis O'Neil: The Crimson Viper vs. the Maniacal Morphing Meme. In: *Morris, Morris* (Hg.) 2005, S. 21 - S. 28.
- John Orlando: Must I Be Who You Think I Am? Being-for-Others and Personal Identity. In: *International Studies in Philosophy* 32, 2000, S. 67-81.
- Derek Parfit: Personal Identity. In: *Philosophical Review* 80, 1971, S. 3– 27.
- ders.: Lewis, Perry and what matters. In: Amelie O. Rorty: *The Identity of Persons*. Berkeley 1976.
- ders.: The Unimportance of Identity. In: Raymond Martin, John Barresi (Hg.): *Personal Identity*. Malden 2003.
- John Perry: Can the Self divide? In: *The Journal of Philosophy* 16, 1972, S. 463 - S. 488.
- Roland Puccetti: Brain Bisection and Personal Identity. In: *British Journal for the Philosophy of Science* 24, 1973, S. 339-355.
- Hilary Putnam: The Meaning of 'Meaning'. In: Keith Gunderson (Hg.): *Language, Mind and Knowledge*. Minneapolis 1975, S. 131 - S. 191.
- Katherin A. Rogers: A Clone by any other name. In: *Journal of Philosophical Research* 32, 2007, S.247- S. 255.
- John Searle: "Minds, Brains and Programs". In: *Behavioral and Brain Sciences* 3, 1980, S. 417 - 457.
- Marya Schechtman: Personal Identity and the Past. In: *Philosophy, Psychiatry, and Psychology* 12, 2005, S.9-22.
- Samuel Scheffler: Leibniz on Personal Identity and Moral Personality. In: *Studia Leibnitiana* 8, 1976, S. 219 - 240.
- Heike Schmolck, Elizabeth A. Kensinger, Suzanne Corkin, and Larry R. Squire: Semantic Knowledge in Patient H.M. and other Patients with Bilateral Medial and Lateral Temporal Lobe Lesions. In: *Hippocampus* 12, 2002, S. 520 – S .533.
- Jerome A. Shaffer: Personal Identity. The Implications of Brain Bisection and Brain Transplants. In: *Journal of Medicine and Philosophy* 2, 1977, S. 147-161.
- Sydney Shoemaker: Personal Identity and Memory. In: *Journal of Philosophy* 56, 1959, S.868-902.
- ders.: Embodiment and Behavior. In: Amelie O. Rorty: *The Identity of Persons*. Berkeley, Los Angeles, London 1976, S. 109 – 138.
- ders.: Self, Body, and Coincidence. In: *Aristotelian Society Supplementary*, 1999, S. 287- S. 306.
- Basil Smith: John Locke, Personal Identity and Memento. In: Mark T. Conard (Hg.): *The Philosophy of Neo-Noir*. Lexington 2006.

Paul F. *Snowdon*: Personal Identity and Brain Transplants. In: David *Cockburn* (Hg.): Royal Institute of Philosophy Supplement. New York 1991, S. 109-126.

*ders.*: Persons, Animals and Bodies. In: Luis Jos *Bermúdez*; Anthony *Marcel*, Naomi *Eilan* (Hg.): The Body and the Self. Cambridge (Massachusetts) u. London 1995.

*ders.*: Persons and personal Identity. In: Sabina *Lovibond*, Stephen *Williams* (Hg.): Essays for David Wiggins: Identity, Truth, and Value. Oxford 1996, S.33 - S.48.

Roger *Sperry*: Cerebral Organization and Behavior: The split brain behaves in many respects like two separate brains, providing new research possibilities. In : *Science* 133, 1961, S. 1749–1757.

*ders.* : Brain Bisection and Mechanisms of Consciousness. In John C. *Ecclès* (Hg.): Brain and Conscious Experience. Berlin und Hamburg 1966, S. 298—313.

Alan *Stone*, John *Hardwig*: The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life, Richard Sennet. In: *World Futures* 13, 1973, S. 271-282.

J. S. *Swindell*: Facial Allograft Transplantation, Personal Identity and Subjectivity. In: *Journal of Medical Ethics* 33, 2007 S. 449-453.

Hamish *Thompson*: "‘She’s Not Your Mother Anymore, She’s a Zombie!’ Zombies, Value and Personal Identity". In: *Greene, Mohammad* (Hg.) 2006, S. 27 - 38.

Judith *Thompson*: People and their Bodies. In: Jonathan *Dancy* (Hg.): Reading Parfit. Oxford 1997, S.202 - S.229.

Jürgen *Trimborn*: Ein Meister der subjektiven Kamera. Karriere im Windschatten Leni Riefenstahls. In: Hans Georg *Hiller von Gaertringen* (Hg.): Das Auge des Dritten Reiches. Hitlers Kameramann und Fotograf Walter Frenz. München, Berlin 2007. S. 69 - S. 77

Alan *Turing*: Maschinelle Rechner und Intelligenz. In: *Hofstadter, Dennett* (Hg.) 2002, S. 59 – 73.

Matthew *Walker*: When There’s No More Room in Hell, the Dead Will Shop the Earth: Romero and Aristotle on Zombies, Happiness and Consumption. In: *Greene, Mohammad* (Hg.) 2006, S. 81 - S. 90.

John Thomas *Wilke*: Personal Identity in the Light of Brain Physiology and Cognitive Psychology. In: *Journal of Medicine and Philosophy* 6, 1981, S. 323-334.

Arnold *Zuboff*: One Self. The Logic of Experience. In: *Inquiry* 33, 1990, S. 39-68.

## **Belletristik und Unterhaltungsliteratur**

Clive *Barker*: Das vierte Buch des Blutes. München 1996.

*ders.* : Das sechste Buch des Blutes. München 1996.

Max *Brooks*: World War Z. München 2007.

Albert *Camus*: Der Mythos des Sisyphos. Hamburg 2000.

Michael *Chabon*: Die unglaublichen Abenteuer von Kavalier & Clay. München 2004.

Philip K. *Dick*: Die drei Stigmata des Palmer Eldritch. München 2002.

*ders.*: Der unmögliche Planet. München 2002.

*ders.*: Der dunkle Schirm. München 2003.

*ders.*: Irrgarten des Todes. München 2005.

Bret Easton *Ellis*: American Psycho. Köln 2004.

Th. *Metzger*: Blood and Volts: Edison, Tesla and the Invention of the Electric Chair. o.O. 1997.  
Christopher *Priest*: Prestige. Die Meister der Magie. München 2007.  
John *Skipp*, Craig *Spector* (Hg.): The Book of the Dead. New York u.a. 1989.  
Roland *Topor*: Der Mieter. Zürich 1976.

## **Essays und sonstige nonfiction.**

Joachim *Gaertner*: Ich bin voller Hass - und das liebe ich. Aus den Original-Dokumenten zum Massaker an der Columbine Highschool. Frankfurt a.M. 2009.  
Katharina *Görtz*: Die Suche nach der Identität. Erinnerung erzählen im Spielfilm. Remscheid 2007.  
Howard *Gardner*: The shattered Mind: The Patient after Brain Damage. New York 1974.  
Pauline *Kael*: 5001 Nights at the Movies. Baltimore 1991.  
Stephen *King*: Danse Macabre. Die Welt des Horrors in Literatur und Film. München 1988.  
*ders.*: Das Leben und das Schreiben. München 2000.  
Alfred *Metraux*: Voodoo in Haiti. Vastdorf 1994.  
Kim Stanley *Robinson*: Die Romane des Philip K. Dick. Berlin 2005.  
Michael *Stürzer* (Hg.): Buddhismus. Von Anfängergeist bis Zen. Berlin 2006.  
Lawrence *Sutin*: Divine Invasions. A Life of Philip K. Dick. New York 2005.  
*ders.* (Hg.): The shifting Realities of Philip K. Dick. Selected literary and philosophical writings. New York 1995.  
Volker *Zotz*: Auf den glückseligen Inseln. Buddhismus in der deutschen Kultur. Berlin 2000.

## **II: Filmographie**

O. = Originaltitel  
R. = Regisseur

Adaption (O.: *Adaptation*). USA 2002. R.: Spike *Jonze*  
A chinese Ghost Story (O.: *Sien nui yau wan*). HK 1987. R.: Ching *Siu-Tung*.  
A Scanner darkly - Alles wird nicht gut (O.: *A Scanner darkly*). USA 2006. R.: Richard *Linklater*.  
American Psycho (O.: *American Psycho*). KAN, USA 2000. R.: Mary *Harron*.  
American Werewolf (O.: *An American Werewolf in London*). USA 1981. R.: John *Landis*.  
Amnesia (O.: *Amnesia. The James Brighton Enigma*). KAN 2005. R.: Denis *Langlois*.  
Amnesia [Alternativtitel: Der Mann, der zweimal starb] (O.: *Amnesia*). USA 1997. R.: Kurt *Voss*.  
Angel Heart (O.: *Angel Heart*). GB, KAN, USA 1987. R.: Alan *Parker*.  
Astronaut's Wife, The (O.: *The Astronaut's Wife*). USA 1999. R.: Rand *Ravich*.  
Batman (O.: *Batman*). USA 1989. R.: Tim *Burton*.  
Being John Malkovich (O.: *Being John Malkovich*). USA 1999. R.: Spike *Jonze*.  
Black Box (O.: *La Boite Noire*). F 2007. R.: Richard *Berry*.

Blade Runner (O.: *The Blade Runner*). USA 1982. R: Ridley *Scott*

Body Snatchers (O.: *Body Snatchers*). USA 1993. R.: Abel *Ferrara*.

Bourne Identität, Die (O.: *The Bourne Identity*). USA 2002. R.: Doug *Liman*.

Boys from Brazil, The (O.: *The Boys from Brazil*). GB, USA 1978. R.: Franklin J. *Schaffner*

Bruiser (O.: *Bruiser*). F, KAN, USA 2000. R.: George A. *Romero*.

Bubba Ho-Tep (O.: *BubbaHo-Tep*). USA 2007. R. Don *Coscarelli*.

Cypher (O.: *Cypher* [auch: *Brainstorm*] ). USA 2002. R.: Vincenzo *Natali*.

Dämonischen, Die (O.: *Invasion of the Body Snatchers*). USA 1956, Regie: Don *Siegel*.

Dämon - traue keiner Seele (O.: *Fallen*). USA 1998. R.: Gregory *Hoblit*.

Dark City (O.: *Dark City*). USA 1998. R.: Alex *Proyas*.

Dark Half, The (O.: *The Dark Half*). USA 1991. R.: George A. *Romero*.

Der talentierte Mr. Ripley (O.: *The talented Mr. Ripley*). USA, GB, F 1999. R.: Anthony *Minghella*.

Der Tod kommt zweimal (O.: *Body Double*). USA 1984. R.: Brian *de Palma*.

Ding aus einer anderen Welt, Das (O.: *The Thing*). USA 1982. R.: John *Carpenter*.

D.N.A. - Experiment des Wahnsinns (O.: *The Island of Dr. Moreau*) USA 1996. R.: John *Frankenheimer*

Doppelgänger (O.: *Dopperugengâ*). JAP 2003. R.: Kiyoshi *Kurosawa*.

Dr. Jekyll und Mr. Hyde (O.: *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*). USA 1931. R.: Rouben *Mamoulian*

Dr. Jekyll und Sister Hyde (O.: *Dr. Jekyll and Sister Hyde*). GB 1971. R.: Roy Ward *Baker*

Ein Himmelhund von einem Schnüffler (O.: *Oh, heavenly Dog!*). USA 1980. R.: Joe *Camp*.

Event Horizon - Am Rande des Universums (O.: *Event Horizon*). USA, GB 1997. R.: Paul W.S. *Anderson*

eXistenZ - Du bist das Spiel. (O.: *eXistenZ*). F, GB, KAN 1999. R.: David *Cronenberg*.

Exorzist, Der (O.: *The Exorcist*). USA 1973. R.: Wiliam *Friedkin*.

Fight Club (O.: *Fight Club*). USA 1999. R.: David *Fincher*.

Frauen von Stepford, Die (O.: *The Stepford Wives* ). USA 2004. R.: Frank *Oz*.

Freaky Friday - ein voll verrückter Freitag (O.: *Freaky Friday*). USA 2003. R.: Mark *Waters*.

Folterkammer des Hexenjähgers, Die [auch als: Der Fall des Dexter Ward] (O.: *The haunted Palace*). USA 1963. R.: Roger *Corman*.

Frighteners (O.: *The Frighteners*). NZ, USA 1996. R.: Peter *Jackson*.

Gattaca (O.: *Gattaca*). USA 1997. R.: Andrew *Niccol*.

Geheime Fenster, Das (O.: *Secret Window*). USA 2004. R.: David *Koepp*.

Gewagtes Alibi (O.: *Criss Cross*. USA 1949). Regie: Kurt *Siodmak*.

Ghost in the Shell (O.: *Kokaku Kidotai*). JAP 1995. R.: Mamoru *Oshii*.

Ghost Rider (O.: *Ghost Rider*). USA 2007. R.: Mark Steven *Johnson*.

Halloween - Die Nacht des Grauens. (O.: *Halloween*) USA 1978. R.: John *Carpenter*.

Hand, Die (O.: *The Hand*). USA 1981. R.: Oliver *Stone*.

Heart of the Warrior, The (O.: *El Corazón del Guerrero*. Spanien 2000. Regie: Daniel *Monzón*

Hollow Man (O.: *Hollow Man*): USA 2000. R.: Paul *Verhoeven*.

Hollow Man 2 (O.: *Hollow Man 2*): USA 2006; Regie: Claudio *Fäh*

I am You - Mörderische Sehnsucht (O.: *In her Skin* [Alternativer Originaltitel: *How to change in 9 weeks*]). AUS 2009. R.: Simone *North*.

I inside - im Auge des Todes, The (O.: *The I inside*). USA, GB 2003. R.: Roland Susa *Richter*



Ich beide & sie (O.: *Me, myself & Irene*). USA 2000. Regie: Bobby Farrelly, Peter Farrelly  
 Ich folgte einem Zombie (O.: *I walked with a Zombie*). USA 1943. R. Jacques Tourneur.  
 Identität (O.: *Identity*). USA 2003. R.: James Mangold.  
 Imperium der Wölfe, Das (O.: *L'Empire des Loups*). F 2005. R.: Chris Nahon.  
 Impostor (O.: *Impostor*). USA 2002. R.: Gary Fleder.  
 Jacket, The (O.: *The Jacket*). USA, GB, D 2005. R.: John Maybury.  
 Jackie Chan ist Nobody (O.: *Ngo Shut Sui*). HK 1998. R.: Jackie Chan, Benny Chan.  
 Jacob's Ladder - In der Gewalt des Jenseits (O.: *Jacob's Ladder*). USA 1990. R.: Adrian Lyne.  
 Körperfresser kommen, Die (O.: *Invasion of the Body Snatchers*). USA 1977, Regie: Philip Kaufman.  
 Lord of Illusions (O.: *Lord of Illusions*). USA 1995. R.: Clive Barker.  
 Lost Highway (O.: *Lost Highway*). USA 1997. R.: David Lynch.  
 Mann mit den zwei Köpfen, Der (O.: *The incredible 2-headed Transplant*). USA 1971. R. Anthony M. Lanza.  
 Mann mit zwei Gehirnen, Der (O.: *The Man with two Brains*). USA 1983. R.: Carl Reiner.  
 Mein Bruder Kain (O.: *Raising Cain*). USA 1992. R.: Brian de Palma.  
 Mieter, Der (O.: *Le Locataire*). F 1976. R.: Roman Polanski  
 Mulholland Drive - Straße der Finsternis (O.: *Mulholland Drive*). F, USA 2001. R.: David Lynch.  
 Mystery Men (O.: *Mystery Men*). USA 1999. R.: Kinka Usher.  
 Nacht der lebenden Toten, Die (O.: *Night of the Living Dead*). USA 1968. R.: George A. Romero.  
 Number 23 (O.: *The Number 23*). USA 2007. R.: Joel Schumacher.  
 Pans Labyrinth (O.: *El Laberinto del Fauno*). Spanien 2007. Regie: Guillermo del Toro.  
 Peking Opera Blues (O.: *Do Ma Daan*). HK 1986. R.: Tsui Hark.  
 Persona (O.: *Persona*). JAP 2000. R.: Takashi Komatsu.  
 Prestige - Meister der Magie (O.: *The Prestige*). USA 2006. R.: Chris Nolan.  
 Psycho (O.: *Psycho*). USA 1960. R.: Alfred Hitchcock.  
 Puppet Masters - Bedrohung aus dem All (O.: *The Puppet Masters*). USA 1994. R. Stuart Orme.  
 Quicksilver Highway [auch als: Stephen King's Quicksilver Highway] (O.: *Quicksilver Highway*). USA 1997.  
 R.: Mick Garris.  
 Rasenmäher-Mann, Der (O.: *The Lawnmower Man*). GB, J, USA 1992. R.: Brett Leonard.  
 Rosso – Die Farbe des Todes (O.: *Profondo Rosso*). I 1975. R.: Dario Argento.  
 Rote Lola, Die (O.: *Stage Fright*). USA 1949. R.: Alfred Hitchcock.  
 Schwarze Natter, Die (Originaltitel: *Dark Passage*). USA 1947. Regie: Delmer Daves.  
 Schweigen der Lämmer , Das (O.: *The Silence of the Lambs*). USA 1991. R.: Jonathan Demme.  
 Schwestern des Bösen, Die (O.: *Sisters*). USA 1973. R.: Brian de Palma.  
 Screamers - Tödliche Schreie (O.: *Screamers*). USA, KAN, JAP 1995. R.: Christian Duguay.  
 Shining (O.: *The Shining*). GB 1979. R.: Stanley Kubrick.  
 Siebente ist dran, Der (O.: *Seven Men from Now*). USA 1957. Regie: Budd Boetticher.  
 Silk (O.: *Guisi*). TW 2006. R.: Chao-Bin Su.  
 Sixth Sense, The (O.: *The Sixth Sense*). USA 1999. R.: M. Night Shyamalan.  
 Spider-Man (O.: *Spider-Man*). USA 2002. R.: Sam Raimi.  
 Superman returns (O.: *Superman returns*). AUS, USA 2006. R.: Bryan Singer  
 Suture [ohne deutschen Verleihtitel]. USA 1993. R.: David Siegl, Scott McGhee.  
 6th Day, The (O.: *The 6th Day*). USA 2000. R.: Roger Spottiswoode.

Switch - Die Frau im Manne (O.: *Switch*). USA 1991. R.: Blake *Edwards*.  
The Lady in the Lake [ohne deutschen Verleihtitel]. USA 1947. R.: Robert *Montgomery*.  
Taking Lives (O.: *Taking Lives*). USA 2004. R.: D.J. *Caruso*.  
Talentierte Mr. Ripley, Der (O.: *The talented Mr. Ripley*). USA 1999. R.: Anthony *Minghella*  
Tanz der Teufel (O.: *The Evil Dead*). USA 1981. R.: Sam *Raimi*.  
Terminator (O.: *The Terminator*). USA, GB 1984. R.: James *Cameron*.  
They saved Hitler's Brain [Ohne deutschen Verleihtitel]. USA 1963. R.: *David Bradley*  
Tier, Das (O.: *The Howling*). USA 1980. R.: Joe *Dante*.  
Total Recall - die Totale Erinnerung (O.: *Total Recall*). USA 1988. R.: Paul *Verhoeven*.  
Truman Show, Die (O.: *The Truman Show*). USA 1998. R.: Peter *Weir*.  
Unsichtbare, Der (O.: *The Invisible Man*). USA 1933, Regie: James *Whale*.  
Unzertrennlichen, Die (O.: *Dead Ringers*). USA, CAN 1988. R.: David *Cronenberg*.  
Vertigo – Aus dem Reich der Toten (O.: *Vertigo*). USA 1958. R.: Alfred *Hitchcock*.  
Videodrom (O.: *Videodrome*). KAN 1982. R.: David *Cronenberg*.  
Waking Life. (O.: *Waking Life*). USA 2001. R.: Richard *Linklater*.  
White Zombie (O.: *White Zombie*). USA 1932. R.: Victor *Halperin*  
Zombie (O.: *Dawn of the Dead*). USA 1979. R.: George A. *Romero*.

### III) Internetdatenbanken und andere www - Quellen

[www.filmvona-z.de](http://www.filmvona-z.de)  
[www.filmzentrale.com](http://www.filmzentrale.com)  
[www.imdb.com](http://www.imdb.com) (= international movie database)  
[www.mannbeißfilm.de](http://www.mannbeißfilm.de)  
[www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)  
[www.ofdb.de](http://www.ofdb.de) (= online-filmdatenbank)  
[www.outpost31.com](http://www.outpost31.com)  
[www.philindex.org](http://www.philindex.org)  
[www.philosophersnet.com](http://www.philosophersnet.com)  
[www.philpapers.org](http://www.philpapers.org)  
[www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com)  
[www.uni-kiel.de/medien/berammesie.html](http://www.uni-kiel.de/medien/berammesie.html)

