

Christa Blümlinger

Digitale Inszenierungen des Undarstellbaren bei Harun Farocki und Avi Mograbi

Das von Walter Benjamin mit Brecht benannte Realismus-Problem fotografischer Medien stellt sich im oft vorschnell als «postfotografisch» apostrophierten Zeitalter zwar unter neuen Vorzeichen, ist aber nach wie vor mit dem Problem der Komplexität der Realität konfrontiert. Dies zeigt sich besonders anschaulich an der Frage der Visualisierung traumatischer Schauplätze im Zusammenhang mit modernen Kriegen.

«Denn die Lage wird dadurch so kompliziert, sagt Brecht, daß weniger denn je eine einfache <Wiedergabe der Realität> etwas über die Realität aussagt. Eine Photographie der Kruppwerke oder der A.E.G. ergibt beinahe nichts über diese Institute.»

Walter Benjamin, Kleine Geschichte der Photographie

Eine durch einen aktuellen Schock ausgelöste Symptomatik beschrieb schon Sigmund Freud am Beispiel von Soldaten des Ersten Weltkriegs als «Kriegsneurose». Im Kino gab es immer wieder Versuche, ein solches Phänomen darzustellen, das die Psychologie heute «posttraumatische Belastungsstörung» nennt. Einer der bezeichnendsten und wohl auch ersten stammt von John Huston. Wie Frank Capra hatte auch Huston angesichts des Zweiten Weltkriegs der US-Regierung seine Dienste als Filmregisseur zur Verfügung gestellt. Er drehte 1945 für das amerikanische Kriegsministerium LET THERE BE LIGHT (1946), ein Dokumentarfilm, den die Auftraggeber in der Folge bis nach Ende des Vietnamkriegs unter Verschluss halten sollten.

Huston hatte in einer Militärklinik auf Long Island Psychiater bei der Behandlung von amerikanischen GIs beobachtet, die schwer traumatisiert aus der Schlacht um die japanische Insel Okinawa zurückgekehrt waren. Er filmte mit mehreren Kameras den Heilungsprozess, während dessen die sprachgehemmten oder bewegungsgestörten Patienten über Gruppentherapie und Hypnose zum Ursprung ihres Symptoms gelangten, ja dieses sogar überwinden. Mit dem Film schuf Huston nicht nur eine dokumentarische Parallele zur populären Darstellung von Psychotherapien im amerikanischen Spielfilm der 40er Jahre, sondern gab darüber hinaus der Idee Ausdruck, dass der Film selbst zum Mittel solcher Therapien werden könnte. In seiner Autobiographie notiert der Regisseur später, dass selbst der Einschätzung der Ärzte zufolge die Kamera die Patienten zu stimulieren schien und weiter, «dass die Patienten, die gefilmt wurden, schneller Fortschritte machten als die der anderen Gruppen» (Huston 1994: 123).

Waren im amerikanischen Film Noir Psychoanalyse und Hypnose populäre Motive, so sind es im heutigen Spielfilm Methoden der Hirnforschung und der Psychiatrie, die sich auf den Einsatz von Techniken der Virtual Reality stützen. Harun Farocki ist es mehr als sechzig Jahre später gelungen, Hustons dokumentarisches Projekt unter anderen Vorzeichen und mit anderen Mitteln zu realisieren, es in gewisser Weise kritisch zu radikalieren und zu aktualisieren. Den Rahmen stellt ein Fortbildungsseminar für Militärpsychologen dar, das sich dem therapeutischen Einsatz von

VR-Technologien widmet. Das Material bilden Schockerlebnisse amerikanischer Soldaten während des Irak-Einsatzes. Auch Farocki setzt auf die teilnehmende Beobachtung. Er filmt jedoch getreu seiner Brechtschen Methode nicht wirkliche Soldaten, sondern Therapeuten, die Fälle von Kriegstraumatisierungen durchspielen. Durch dieses immer wieder von Rollenwechseln, pädagogischen Kommentaren und distanzierenden Selbsteinschätzungen unterbrochene Spiel werden – wie schon in Farockis großer Studie *LEBEN – BRD* von 1990 – die der medial gestützten Therapie zugrundeliegenden Regeln und Logiken offensichtlich.

Farockis Installation *IMMERSION* (2009) läuft in einem etwa 20-minütigen Loop als mittelgroße Doppelprojektion, vor der eine Bank zum Verweilen einlädt.¹ Diese Arbeit ist in der Tat nicht an den eiligen Museumsbesucher gerichtet. Die beiden Videospuren sind nach der Logik eines Films geschnitten, nicht nur, was die Abfolge der Sequenzen betrifft. Der Abspann gibt dem Zuschauer einen wesentlichen Aufschluss über das Material: «Aufgenommen am 26. und 27. Januar 2009/ Workshop für Psychologen der U.S. Air Force, Fort Lewis, Madigan Army Medical Center/ Tacoma, Washington, USA».

Dem aufmerksamen Betrachter ist freilich nicht entgangen, dass es sich hier um Rollenspiele handelt. Er ahnt, dass hinter diesem Installations-Film weitaus mehr als zwei Tage Dreharbeit und ein paar Wochen Montage stecken, schon aufgrund der Präzision und der Qualität der Aufnahmen. Doch wird die Dimension der Recherche erst durch die vielen im Abspann angeführten, im Film jedoch nicht sichtbar Mitwirkenden ablesbar: zahlreiche hochqualifizierte Vertreter medizinischer und technologischer Forschungslaboratorien, die im Bereich der Traumaforschung und der kreativen Technologien an der Zusammenführung von hochentwickelten digitalen Hilfsmitteln und traditionellen, am erzählerischen Sprechakt orientierten Therapieformen arbeiten.

Virtuelle Schauplätze des Traumas

Dass die heutigen Soldaten traumatisiert und mit einer ambivalenten Haltung aus dem Irak-Krieg zurückkehren, vermittelt uns eine private Bildkultur, der Brian de Palma mit *REDACTED* einen ganzen Spielfilm gewidmet hat. Bei Farocki jedoch geht es weniger um den schmutzigen Kriegsalltag als



IMMERSION (2009) Installation von Harun Farocki

um die Analyse der Dispositive, über die der militärische und mit ihm der medizinische Apparat verfügt, um die Folgen solcher Traumata zu behandeln.

«Immersion» meint gemeinhin das physische oder virtuelle Eintauchen in eine andere Materie oder Realität. Innerhalb ästhetischer Theorien der Fiktion gerät dieser Begriff heute zum Unterscheidungskriterium verschiedener Künste und medialer Dispositive. Kunsthistoriker verstehen darunter vor allem räumlich den Betrachter einschließende Blickanordnungen wie das Rundpanorama, das vom Imax-Kino beerbt wurde. Die Filmtheorie wiederum interessiert sich spätestens seit André Bazins Essay «Der Mythos vom totalen Kino» (1946) für die Effekte verschiedener Bildtechniken, die den Zuschauer verstärkt einbinden. Der Film, so Bazin, bringe kraft seiner Repräsentationstechnik einen Realismus hervor, dem von Beginn an mythische Dimensionen zugeschrieben wurden, wie die Fähigkeit der Aufhebung zeitlicher Irreversibilität.

Während die französische Filmtheorie der siebziger Jahre den sogenannten «Realitätseffekt» des Films noch einzig auf das klassische Kinodispositiv bezog, versucht die heutige Film- und Medienwissenschaft mit dem Begriff der «Immersion» die je verschiedenen, Körper und Geist mehr oder weniger mobilisierenden medialen Bildtechniken zu fassen (Curtis/Voss 2008). Farockis Doppelprojektion verweist mit ihrem Titel auf Formen digitaler Simulationsverfahren, die das audiovisuelle «als ob» als effektvollen Auslöser von Erinnerungsvorstellungen therapeutisch einsetzen: Im Zentrum steht das Eintauchen in die Schauplätze der traumatisierenden Kriegsszenen. Während Farockis Installationen AUGE/MASCHINE 1-3 (2001-2003) Funktion und Entwicklungsstand von sich mehr und mehr vom Körper verselbständigenden Überwachungstechnologien zeigen, geht es hier um die Bindung eines solchen Simulationsdispositivs an den Körper.

Die Installation IMMERSION macht anschaulich, wie ein Patient heute mithilfe einer Virtual-Reality-Brille samt Kopfhörer temporär an den Ort seines Traumas versetzt wird. Das Sprechen und Nachfragen ist dabei immer noch wesentlicher Teil einer Therapie, deren Prinzip mit Freud als Erinnern, Wiederholen, Durcharbeiten beschrieben werden kann. Das VR-System entwickelt dreidimensionale Räume, mit denen die traditionelle Rahmung des Dargestellten abgeschafft und die Illusion des Eingebundenseins erzeugt wird. Der Betrachter der Installation ist selbst in keiner stark immersiven Situation. Er wird im Gegenteil immer wieder zur distanzierten Reflexion über das parallel Gesehene herausgefordert. Außerdem sieht er nicht dreidimensional wie die Lernenden im Film, stattdessen sieht er parallel zum Schauplatz der Therapie immer wieder über zweidimensionale Computerbilder den «anderen», simulierten Schauplatz des Kriegstraumas, nämlich Stadtteile oder Vororte von Bagdad. Während des Rollenspiels sitzt die «Therapeutin» an einer Art Mischpult, um mithilfe einer speziellen Software durch virtuelle Räume zu navigieren, die Computerkriegsspielen nicht unähnlich sind: Sie schafft räumliche und zeitliche, visuelle und akustische Übergänge. Während dieser Interaktion in Realzeit werden

die Perspektiven gleichzeitig auch von den Körperbewegungen des «Therapierten» gesteuert. Dieser wiederum assoziiert zu den erzeugten Bildern und Tönen und erzählt im Präsens die schockierenden Geschehnisse. Farocki bildet über die spezifische Montageform von wechselnden und parallel gezeigten Einstellungen den Prozess der Steuerung ab. Wenn sich eine Szene insbesondere gegen Ende in einem langen Dialog zwischen «Psychologin» und «Soldat» an einem Punkt verdichtet, der dessen Trauma entspricht, setzt der digitale Bildfluss aus. Die Worte entwerfen nun – ebenfalls stockend – das kaum Darstellbare.

Nach Beendigung des Rollenspiels erklärt die betreffende Therapeutin, dass der Verzicht auf realistische Tonbeigaben einer mangelnden Beherrschung des Programms geschuldet war, doch in einer anfänglichen Sitzung durchaus angebracht sei. Insbesondere in dieser letzten Szene zeigt sich die immersive Situation als ambivalente Bewegung zwischen dem Hier und Jetzt des Zur-Sprache-Bringens und dem Dort und Damals des Kriegsschauplatzes. Was Christian Metz in den 70er Jahren als den Fiktionseffekt des klassischen Spielfilms in psychoanalytischen Begriffen der Verleugnung beschrieben hatte, nämlich als eine Zuschauerposition zwischen Glauben (an die Fiktion) und Wissen (um die Illusion), wird hier zum therapeutischen Kalkül.

John Huston erläuterte in seiner Autobiographie die vermuteten Gründe für die Zensur seines Filmes *LET THERE BE LIGHT*: «Ich denke, es geht letztlich um die Tatsache, dass sie den <Krieger>-Mythos beibehalten wollten, der besagt, dass unsere amerikanischen Soldaten in den Krieg gezogen sind und alle durch die Erfahrung noch stärker zurückgekehrt sind, stramm stehend und stolz, ihrem Land wohl gedient zu haben» (Huston 1994: 125). Wenn es Huston also auch darum ging, auf die psychischen, nicht offensichtlichen Kriegsverletzungen und deren Nachhaltigkeit aufmerksam zu machen – der Film zeigt zwar einige spektakuläre und unmittelbare Heilungserfolge, präsentiert aber am Ende auch eine Ahnung davon, dass viele der Schäden bleibend sind – dann verschiebt sich bei Farocki das pädagogische Interesse: Ihm geht es nicht nur darum, die Bearbeitung der Traumatisierung mithilfe neuer, medial gestützter Therapiemethoden zu zeigen, sondern vor allem darum zu sehen, welche Rolle der Film und seine digitalen Nachfolger in der Entwicklung dieser Methoden spielen. Zum effektvollen Gedächtnistheater kann diese virtuelle Welt wohl vor allem deshalb werden, weil lange davor die reale Welt schon ähnlich simuliert wurde, und zwar im Rahmen militärischer Übungen für den Kriegseinsatz.

Konstruktion eines Gegen-Gedächtnisses

Der Kollektivfilm *WINTER SOLDIER* (1972)² markiert ein anderes Datum in der Geschichte des amerikanischen Films. Dieser Dokumentarfilm entstand aus einer dreitägigen öffentlichen Enquête über die Ausschreitungen der amerikanischen Armee im Vietnamkrieg, die von einem Verein amerikanischer Kriegsveteranen Anfang 1971 in Detroit initiiert wurde. Jenseits von jedweden juristischen Kontext versammelten diese Anhörungen, die man «Winter Soldier Hearings» nannte, mehr als hundert Zeugenschaften

von ehemaligen Soldaten, die sich über, nach internationalem Recht so genannte Kriegsverbrechen äußerten, denen sie als Augenzeugen beigewohnt hatten oder an denen sie beteiligt gewesen waren. Der Titel des Films bezieht sich auf ein Pamphlet aus der ersten amerikanischen Revolution, das 1776 von Thomas Paine gezeichnet wurde.

«Winter Soldier» bezeichnet demzufolge das Gegenteil des patriotischen und strahlenden Soldaten,³ derjenige, der sich dem schwierigen Augenblick stellt. Der Film wurde in Schwarzweiß gedreht und ist auf sehr strukturierte Weise gestaltet. Er zeigt zunächst die Vorstellungsgespräche, die aus der Nähe gefilmt sind und von fotografischen Inserts in Farbe interpunktiert werden, die den Status von Andenken aus diesem Krieg haben. Diese privaten Fotos scheinen während des gesamten Films immer wieder auf. Sie präsentieren harmlose Posen genauso wie grausame Handlungen. Das Herzstück des Films bildet die Konferenz am runden Tisch; am Ende steht eine Reflexion über Wirkung und die Notwendigkeit dieser kollektiven Zeugenschaft. Damit wird das Sich-Stellen als eine zugleich psychische und politische Arbeit präsentiert, zu einem Zeitpunkt, als der Vietnamkrieg noch andauert.

Die Veteranen sind sehr jung. Sie tragen Bärte, lange Haare, sie haben den Anschein von Soldaten verloren. Während sie – manchmal zu mehreren – die systematischen Verbrechen ihrer Truppe beschreiben, fällt es ihnen schwer, sich ihre eigene Eingebundenheit in diese Akte zu erklären, als wären sie jemand anderer gewesen zum Zeitpunkt der Taten. Manchmal bedürfen sie der gegenseitigen Erinnerung an Dinge, die wie verschüttet liegen. Wenn sie versuchen darzustellen, in welchem Maße die Gewaltanwendung gegenüber Zivilpersonen oder Gefangenen von ihren Vorgesetzten unterstützt wurde, so geht es nicht darum, sich von jeder Verantwortung freizusprechen. Eher handelt es sich darum, den Regierungswillen klarzustellen, der diesen verbrecherischen Taten zugrunde liegt, und die amerikanische Zivilbevölkerung zur Übernahme politischer Verantwortung gegenüber dieser schwer mitgenommenen Generation aufzurufen.

Manchmal zögern die Zeugen, unterbrechen einander gegenseitig, um einen ihrer ehemaligen Kameraden zu bitten, die grausamen Taten ihrer Truppe weiterzuerzählen: ganze Dörfer niederbrennen, zivile oder militärische Gefangene töten, vergewaltigen, foltern. Die ethische und politische Dimension des Films rührt von der Mise en Scène dieses außergewöhnlichen Sprechakts. Es geht nicht darum, diesen oder jenen Veteran individuell zu denunzieren oder anzuklagen, sondern im Gegenteil, jedem einzelnen innerhalb dieses öffentlichen Dialogs zwischen ehemaligen Angehörigen des Militärs und Zivilen die Möglichkeit zu verleihen, sich ihren Verbrechen und deren Ursprung zu stellen.

Durch den bevorzugten Einsatz der Großaufnahme stellt WINTER SOLDIER etwas aus, das man mit Béla Balázs das «unsichtbare Antlitz» nennen könnte, das heißt, Ausdrucksnuancen, die bei Schauspielern durch «Assoziationswirkungen des sichtbaren Mienenspiels» (Balázs 1984: 61-62)

entstehen, aber in gewisser Weise in jedweder Form sozialer und öffentlicher Performanz zum Tragen kommen: «Nicht wie man dreinschaut», schreibt Balázs, «sondern wie man aussieht, entscheidet hier». Die vom jungen György Lukács inspirierte Theorie Balázs setzt den Körper ins Zentrum der filmischen Ausdruckskraft. Seine Theorie des Gesichts schließt an eine Simmelsche Idee an, derzufolge das Auge das oberste Organ eines solchen «Bewegungsaffekts» sei (Simmel 2002: 256). Balázs materialistischer Theorie zufolge hat die filmische Vergrößerung die Macht der Enthüllung oder auch der Demaskierung. In diesem Sinne frappiert WINTER SOLDIER von Anfang an etwa durch ein verlegenes Lächeln, das einem ehemaligen Pilot mit Engels Gesicht entkommt, wenn er über die verbreitete Gewohnheit erzählt, während des Fluges vietnamesische Gefangene lebend aus dem Flugzeug zu stoßen. Sein bärtiger Gesprächspartner, ebenfalls ein Wuschelkopf, räuspert sich mehrmals, um seine Stimme möglichst neutral zu halten. Während der Pressekonferenz wird man ihn seinerseits als Zeugen anhören, in Bezug auf das Verbrechen, dem er am Tag seiner Ankunft in Vietnam beigewohnt hatte.

Als ein weiterer Schlüsselzeuge des Films, der wie ein Beatnik aussieht, seine Motivation erläutert, öffentlich zu sprechen, nimmt die Kamera ihn im Profil auf. Während er von seiner Abscheu berichtet, zum «Tier» zu werden, wechselt die Kameraschärfe auf das dahinterliegende Gesicht, das frontal aufgenommen wird, sodass man plötzlich den stummen Blick eines anderen Zeugen wahrnimmt, der gleichzeitig konzentriert und ängstlich zuhört.

Später wird dieser Zeuge seinerseits mit Schwierigkeiten auf eine Begebenheit zu sprechen kommen, die ihn lehrte, den Feind auf unmenschliche Weise zu behandeln. Der Film wechselt dabei von einer Großaufnahme seines Gesichts zu einer Großaufnahme von zerknitterten und nervösen Händen eines anderen jungen Veterans, der am selben Tisch sitzt. Die Ausdruckskraft des Films liegt genau in dieser Art von Darstellung des Sprechakts und des Akts des Zuhörens, in der Bildung einer sinnlich wahrnehmbaren Verbindung zwischen der traumatisierenden Vergangenheit des Verbrechens und dem Augenblick seiner Vergegenwärtigung.

Die virtuelle Seite des Gedächtnisses

Der israelische Filmemacher Avi Mograbi, ebenfalls durch sein politisches Zivilengagement gegen die Ausschreitungen der Armee seines Landes motiviert, erneuert auf mehreren Ebenen den Ansatz von WINTER SOLDIER. Wenn der Dokumentarfilm Z32 (2008) auch nicht rund um eine öffentliche Enquête organisiert ist, so beruht er dennoch auf der kollektiven Aktivität einer Bürgerrechtsorganisation, die anonyme Zeugenschaften ehemaliger Tsahal-Soldaten aufnimmt. Das Ziel der Sammlung solcher Bekenntnisse ist nicht die Therapie eines Traumas (wie sie von der Armee selbst angeboten wird), sondern die Bildung einer Gemeinschaft von Zeugen und Ermittlern, und das Aufzeigen der Systematik der in den besetzten Gebieten begangenen Verbrechen.

Mograbi wählt für seinen Film einen einzigen Zeugen, der sich bereit erklärt, über eine Vergeltungsaktion gegenüber palästinensischen Gendarmen zu berichten, und zwar vom Mord eines Unbewaffneten, an dem er als Soldat eines Nachts im Westjordanland, während der zweiten Intifada beteiligt gewesen war. Das Bekenntnisdispositiv des «Z 32» – so lautet der Code, den die Bürgerrechtsorganisation dem ehemaligen Soldaten gegeben hat – ist nicht öffentlich, sondern privat. Vor einer kleinen Videokamera, die er in seiner Wohnung aufstellt, erzählt der junge Mann seiner Freundin die Tatumstände, indem er Details wiederholt schildert und die Form der Äußerung bewusst variiert. Er scheint des Gegenübers eines Anderen zu bedürfen, der ihm erlaubt, die tiefgreifende Differenz zwischen dem Soldat-Sein und dem zivilen Leben erkennbar zu machen, und daraus folgend die mit dem Verbrechen einhergehende psychische Spaltung. Der zweite zivile Ansprechpartner ist hier der Filmemacher selbst, der die Generation der Eltern verkörpert: Mograbi lädt «Z 32» zu sich nach Hause ein und führt ihn zurück zum Tatort.



Z32 von Avi Mograbi, im oberen Bild trägt der Regisseur selbst eine Maske

Die Verbrechen, um die es hier geht, finden nicht auf einem anderen Kontinent statt, sondern an der Landesgrenze. Ein solcher Zeuge kann sich, also sein Gesicht oder auch seine Stimme, einem Film nicht öffentlich aussetzen. Der erste Teil von Z32 – und zwar ein Drittel des Films – wird der Frage der Figuration der filmischen Zeugenschaft gewidmet, die nicht nur als Herausforderung an die visuelle (und somit technische) Darstellbarkeit betrachtet wird, sondern auch als politische Frage, die der Filmemacher an sich selbst richtet. Mograbi stellt seine Mittel nach und nach aus, und zwar als mögliche Formen einer Antwort an diese doppelte Herausforderung. Was die Entstellung des Gesichts (im wörtlichen Sinne) betrifft, so würden, wie man sieht, traditionelle Methoden wie die Verwendung einer durchlöchernten Strumpfmütze (die Mograbi selbst vor der Kamera ausprobiert) oder der Effekt von Unschärfezonen, wie er im Fernsehen eingesetzt wird, der Zeugenschaft eine wesentliche Dimension nehmen. Eine effektvolle und so zumindest im Dokumentarfilm bislang nicht praktizierte Form, den Sprechakt als solchen visuell zu erhalten, mitsamt seinem gestischen und mimischen Ausdruck als integralem Bestandteil der Erzählung des Traumas, ist der nachträgliche Einsatz digitaler Masken.

Wenn also die wesentliche Herausforderung die bildliche Darstellung der Rede eines Täters darstellt, so folgt zwangsweise daraus eine

weitere, ethische: Es heißt in Z32, «Ich beherberge in meinem Film einen Mörder.» Um auf beide an seinen eigenen Schaffensakt gerichteten Herausforderungen, nämlich auf die ästhetische wie die ethische, zu antworten, erfindet Mograbi ein Dispositiv des Selbstbekenntnisses, wie schon in seinen früheren Filmen.⁴ Es handelt sich um kein technisches Dispositiv, diesmal ist weder der Modus des Fabulierens noch der Auto-Fiktion im Spiel; vielmehr stützt sich Mograbi auf eine musikalische Inszenierung, nach Art einer Brechtschen Oper (Sabouraud 2009: 175). Diese Positur entspricht dem Verfremdungseffekt der digitalen Masken. Mograbi wird seine Betrachtungen und seinen Zweifel in Begleitung eines jungen experimentellen Komponisten und Repetitors singen, später zusammen mit einem kleinen Orchester, das eine Art griechischer Chor bildet (Schweitzer 2009: 27). Für diese zweite Darstellungsebene wählt der Filmemacher ebenfalls eine sich entwickelnde Form. Die musikalische Aufführung wird über die Suche nach Ideen eingeführt, die der Filmemacher alleine vor seiner Videokamera vollzieht, und findet ihren Höhepunkt immer noch in Mograbis Wohnzimmer, mit der Begleitung durch das kleine Orchester, das eine Art tönendes Pendant zum (unsichtbaren) Filmteam darstellt, das an den Bildern arbeitet.



Digitale Masken in einer frühen Phase von Z32

Darüber hinaus stellt der Rückgriff auf eine musikalische Aufführung noch eine andere Form der Entsprechung zu den bearbeiteten Zeugenschaften her. Denn der Film unterstreicht über das Phänomen der Polyphonie eine Analogie zwischen dem Sprechakt und der Ausübung von Musik. Eine solche Analogie, wie sie gerade von jüngeren Forschungen zur Performanz vorgeschlagen wird, impliziert die Anerkennung der Stimme als wesentliches, dem Sprechen inhärentes heterogenes Phänomen, sowie die Berücksichtigung des phänomenalen Wortflusses (Krämer 2002: 338). Die Stimme, so schreibt Paul Zumthor, ist nicht nur ein Instrument oder Vehikel und Instrument der Rede, sondern interpretiert, kommentiert, ja unterminiert das Sprechen durch ihre Leiblichkeit. Sie zeigt das Unsagbare an, sie ist – durchaus auch geschlechtsspezifisch – die Spur des Körpers in der Sprache (Zumthor 1988: 703-713, Krämer, 2002: 340). Eine wesentliche Passage des Films, in der der Ex-Soldat seine Gefährtin bittet, seine eigene Erzählung nachzuahmen, bringt genau diese physische Dimension der Stimme zum Vorschein: Der jungen Frau, bar jeder militärischen Kampferfahrung und ohne Einfühlung in die dem Angriff innewohnende Erregung, will es nicht gelingen, den Jargon von Soldaten zu spielen, die darüber begeistert sind, im Einsatz zu sein. «Z 32» sucht seinerseits vergeblich nach der Erklärung und einer stimmigen Äußerung über seinen Zustand zum Zeitpunkt der Tat: Er wird später dem Filmemacher sagen, dass er seither wie unter Narkose stünde, dass er keinen emotionalen Zugang zur Mordszene habe, und dass er keine Worte für die Monstrosität seines Aktes habe, den er während des

Vollzugs wie eine sportliche Leistung erlebt habe. Was er zum Ausdruck bringen kann, ist die Abscheu vor dem von ihm getöteten Körper, vor der Leiche, die sich «weich» angefühlt habe. Am Tatort vermittelt sich die Traumatisierung des jungen Manns durch seine Unfähigkeit, der Alterität gegenüberzutreten. Während er nach Orientierungspunkten sucht, um die Details der Tat zu rekonstruieren, sieht er an einer palästinensischen Frau, die vor seinen Augen das Feld überquert, buchstäblich vorbei. Was sich in diesen Einstellungen zeigt, ist weniger eine «zynische» Haltung des ehemaligen Soldaten oder eine «Desolidarisierung» des Filmemachers in Bezug auf seine Figur (Fiant 2009: 52), denn die Hemmung, die durch die militärische Erfahrung hervorgebracht



Avi Mograbi und seine Hauptprotagonisten

wird. Wie Ophir Lévy zurecht bemerkt, entspricht an dieser Stelle die digitale Maske genau dem Gesichtsverlust, den «Z 32» in seiner Erzählung als Persönlichkeitsverlust beschreibt und den er auf die Erfahrung einer Art von Ekstase während des Mordes zurückführt. Der Film scheint an dieser Stelle einen Gedächtnisort zu erzeugen, an dem ein Körper ausgesetzt wird, der dieses Gedächtnis – allerdings unerreichbar – in sich trägt. Dieser Körper spricht durch seine Gestik und seinen Blick gleichermaßen wie durch die Worte, die er ausspricht. Mograbi unterstreicht diesen Umstand durch kurze Überblendungen, in denen die durch die Rekonstruktion hervorgerufene intensive Gestikulation des Soldaten augenfällig wird.

Die digitalen Gesichtsmasken verstecken hinreichend, um die Identifizierung des «Z 32» oder auch seiner Gesprächspartnerin zu verunmöglichen, und lassen gleichzeitig genügend bewegliche und «reale» Zonen frei, um eine sinnliche und ethische Dimension des Sprechakts und der Zeugenschaft offen zu lassen. In einem Essay über die entsprechenden formalen Erfindungen⁵ nennt Avi Mussel, der die Spezialeffekte des Films supervisierte, diese angesichts einer gewissen Unvorhersehbarkeit von dokumentarischen Dreharbeiten mit großem Aufwand realisierte Methode «verstecken, um zu enthüllen» (Mussel 2009: 56).

«Unsere Aufgabe war es weniger», so kommentiert er seine intensive Arbeit⁶ für Z32, «Emotion zu wecken, als sie nicht zu verhindern, und es hat geklappt – die Masken haben den Figuren erlaubt, ihre Emotionen zu externalisieren, ihnen eine neue Existenz zuzugestehen, mit einem neuen Gesicht, aber ohne Bedeutungswechsel» (Mussel 2009: 62). Genau in diesem Sinne spricht auch Mograbi von einer «falschen, aufgesetzten» Seite dieser neutralen Maske (Mograbi in Renzo, 2008: VI), die genau deshalb gewählt wurde, um dem jungen Mann nicht die Allüre eines Kampfaufzugs zu geben.

Der Rückgriff auf digitale Tricktechniken zieht freilich die Frage nach dem Status des Realen mit sich, die eng an die dokumentarische Form

geknüpft ist. So stellt Frédéric Sabouraud in seiner subtilen, von André Bazin und Serge Daney inspirierten Analyse des Films die Homologie einer Serie von einander entgegengesetzten Begriffspaaren auf: «falsch», «digital», «Abwesenheit», «Visuelles», «Maske» gegenüber «real», «analog», «Verkörperung», «Bild», «Enthüllung» (Sabouraud 2009: 172-178). Dieser Analyse zufolge zielte die digitale Maske eigentlich auf den «toten Winkel» der Realität, es handle sich letztlich um eine Art Brechtsche Idee vom Undarstellbaren. Was in diesem Argument des Mangels (an Realem) jedoch unberücksichtigt bleibt, ist Folgendes: Der Film zeigt gerade den realen Körper, und damit die Bedeutung der Gestik, und, durch die drei «Löcher» der Maske (an der Stelle der Augen und des Mundes) zieht er umso mehr die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die Mikrobewegungen der Mimik (ein flüchtiger Blick ins Off des Bildes, ein verlegenes Lächeln). Das Wesentliche dieser Darstellung eines Sprechakts bleibt damit zutiefst filmisch, und zwar in dem Sinne, als sie in der wiederholten Differenzierung zwischen digitaler, in kurzen Momenten fast perfekter Maske, und dem Ausdruck des darunterliegenden Gesichts, durch die Gestik des gesamten Körpers unterstützt wird.



Die perfektionierten Masken werden teilweise sichtbar.

Der Film macht sich die Kraft der Nahaufnahme zunutze, indem er durch «kleine, unkontrollierte Oberflächen» (Balázs 1984: 62) auf das zielt, was Balázs das «Grundgesicht» nennt, oder auch das Gesicht «unter dem Mienenspiel». Es ist kein Zufall, wenn dank des Ausdrucks der Hände die digitale Maske wiederholt ausgestellt wird. Denn so paradox es klingt: Der Einsatz der digitalen Tricktechnik lässt hier die Bedeutung und die Komplementarität von mimischem und gestischem Ausdruck, sowie die wesentliche Funktion des Blicks hervortreten. Hier handelt es sich nicht um das Dispositiv eines Computerspiels, denn was wir hier sehen, ist gerade nicht ein Avatar, sondern jemand, der partiell versteckt spricht, während er in sich etwas sucht, das zu tief vergraben liegt, um verbal ausgedrückt werden zu können. Indem Mograbi auf die virtuelle Seite des Gedächtnisses setzt, nimmt er nicht so sehr mit dem Verlust des Analogen vorlieb als dass er nach einem aktuellen Maßstab für die Darstellung eines Traumatypus‘ sucht, der die Filmgeschichte schon vom Ersten Weltkrieg an durchgeistert. <Z

Anmerkungen

- 1) Die digitale Doppelprojektion wurde vom Pariser Jeu de Paume und dem Leuvenener STUK 2009 koproduziert.
- 2) «The Winterfilm Collective» wird als «Winterfilm, Inc.» im Vorspann des Films WINTER SOLDIER (1972) angeführt. Die Gruppe von Filmemacher-Produzenten umfasst 19 Namen, unter denen etwa Barbara Kopple hervorzuheben ist, die später den Dokumentarfilm HARLAN COUNTY, USA (1976) macht, und David Grubin. Ich danke an dieser Stelle Nathalie Hénon (Rencontres internationales Paris-Berlin-Madrid) für ihre Hilfe beim Materialzugang.
- 3) Der Film zitiert Thomas Paine als Motto, und zwar über eine weibliche Kommentarstimme: «These are the times that try men's souls. The summer soldier and the sunshine patriot will in this crisis, shrink from the service of his country; but he that stands it now, deserves the love and thanks of man and woman.» Zu den Quellen der «Wintersoldier Investigation» vgl. The Sixties Project, 2009.
- 4) Vgl. Comolli 2005, Fiant 2009, Blümlinger 2009 b.
- 5) Zumindest im Bereich des Dokumentarfilms stellt diese Form eine Novität dar.
- 6) Mussel erklärt, dass Mograbi während der Dreharbeiten alle Verbote und Zwänge übertreten und missachtet hat (etwa was das Licht oder die Beweglichkeit des Bildausschnitts angeht). Letztlich waren drei Spezialisten für digitale Special Effects neun Monate lang fünf Tage in der Woche am Werk, indem sie etwa motion tracking-Software nutzten (wesentlich für die Außenaufnahmen) und indem sie digitale Masken entwarfen, die sie am Computer bildeten, indem sie sich von einer neutralen, glatten Maske inspirieren ließen, die sie mit den Texturen eines wirklichen Modells mischten (Mussel 2009: 59-60).

Filmographie

- LET THERE BE LIGHT, USA 1946, John Huston
- IMMERSION, Installation 2009, Harun Farocki
- Z32, F/IL 2008, Avi Mograbi
- WINTER SOLDIER, USA 1972, Kollektivfilm

Literatur

- Bazin, André, 1958, «Le mythe du cinéma total» (1946), in Qu'est-ce que le cinéma? Ontologie et Langage, Vol 1, Paris, Cerf
- Balázs, Béla, 1984, «Großaufnahme» (1930), in ders., Der Geist des Films, Schriften zum Film, Band 2, München/Budapest, Hanser, S. 57-70
- Benjamin, Walter, 1963, «Kleine Geschichte der Photographie», in: ders., Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie, Frankfurt am Main, Suhrkamp
- Blümlinger, Christa, 2009 a, Kino aus zweiter Hand. Zur Ästhetik materieller Aneignung im Film und in der Medienkunst, Berlin, Vorwerk 8, S. 243-254 (Kapitel «Die Kunst des Möglichen»)

- Blümlinger, Christa, 2009 b, «Le peuple qui manque. À propos des installations d'Avi Mograbi», in *Trafic N°72/hiver*, Paris, P.O.L., S. 64-70; dt. «Unmögliche Beziehungen», in Gertrud Koch und Paula Diehl (Hg.), *Inszenierung der Politik – der Körper als Medium*, München, Fink, 2007, S. 97-105
- Comolli, Jean-Louis, 2005, «Après, avant l'explosion. Le cinéma d'Avi Mograbi», in *Cahiers du cinéma*, N° 606, novembre, Paris, S. 70-72
- Curtis, Robin, Voss, Christiane (éds.), 2008, *montage/av*, N°17,02 : *Immersion*, Marburg, Schüren
- Fiant, Anthony, 2009, «Le cinéma critique d'Avi Mograbi», in *Trafic N°72/hiver*, Paris, P.O.L., S. 48-55
- Freud, Sigmund, «Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten» (1914), in *Gesammelte Werke*, Band X, London, Imago Publishing, 1940, S. 125-136
- Freud, Sigmund, 1947 [1919], «Einleitung zu Zur Psychoanalyse der Kriegsneurosen», *Gesammelte Werke*, XII, London, Imago, S. 321-324
- Huston, John, 1994 [1980], *An Open Book. The Autobiography*, London, – Virgin
- Krämer, Sybille, 2002 [1998], «Sprache – Stimme – Schrift : Sieben Gedanken über Performativität als Medialität», in Wirth, Uwe (Hg.), *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 323-346
- Levy, Ophir, 2010, «Sous la peau numérique. Z32 d'Avi Mograbi», in *Réel-Virtuel*, n°1, février, Paris, «Textures du numérique»; <http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?revue-en-ligne/o-levy/>, gesehen am 30.3.2010
- Mussel, Avi, 2009, «Dissimuler ou révéler ou l'effet du documentaire», in *Trafic Nr 72/hiver*, Paris, P.O.L., S. 56-63
- Renzo, Eugenio, 2008, «Entretien avec Avi Mograbi», in *Cahiers du Cinéma* Nr 639/février : supplément Festival d'Automne, VI-VII.
- Sabouraud, Frédéric, 2009, «Les yeux sans visage, à propos de Z 32 d'Avi Mograbi», in *images documentaires* Nr. 65/66 : Claire Simon, Paris, S. 167-180
- Schweitzer Ariel, 2009, «Mograbi fait son théâtre grec», in *Cahiers du Cinéma* Nr 642/février, S. 27
- Simmel, Georg, 1988, «Die ästhetische Bedeutung des Gesichts», in: ders.: *Aufsätze und Abhandlungen, 1901-1908*, hg. v. Rüdiger Kramme, Bd. 1., Frankfurt a.M. 1955, Wiederabdruck in Christa Blümlinger/Karl Sierek (Hg.), *Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes*, Wien, Sonderzahl 2002, S. 251-256
- The sixties project, *Winter Soldier Investigation. Testimony given in Detroit, Michigan, on January 31, 1971, February 1 and 2, 1971*, http://www2.iath.virginia.edu/sixties/HTML_docs/Resources/Primary/Winter_Soldier/WS_entry.html, Webseite aktualisiert am 28.01.1999, gesehen am 15.12.2009.
- Zumthor, Paul, 1988, «Körper und Performanz», in Gumbrecht, Hans-Ulrich/ Pfeiffer, Ludwig K. (Hg.), *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 703-713