



Filmstill aus *The Act of Killing* (2012) (R: Joshua Oppenheimer/Christine Cynn)

## Der Kontrakt der Unversehrtheit – oder: Ausbrüche aus der Kunsterfahrung im Zeitalter der Immersion<sup>1</sup>

### Einleitung

Immersion, d.h. hier das gelingende Sich-Einlassen auf eine Kunsterfahrung, beruht auf dem Vertrauen in den Kunstrahmen und dessen schützenden Grenzen. Kunst darf provozieren, ernsthaft verletzen aber nicht. Konventionell bleibt Kunst dem Modus des Als-ob verpflichtet: die Welten, die sie erschafft, sind wirklich, aber nicht real. Nennen wir dies den Kontrakt der Unversehrtheit. Er kündigt sich schon mit David Humes (1757) *Of Tragedy*<sup>2</sup> an: Um etwas ästhetisch *genießen* zu können, braucht es dafür ein Minimum an

---

<sup>1</sup> Der Aufsatz basiert auf dem mündlichen Vortrag, den ich am 19. November 2016 auf Einladung der Berliner Festspiele am Martin-Gropius-Bau auf Einladung von Cornelius Puschke im Rahmen der „Schule der Distanz“ gehalten habe. Er findet sich unter: <https://www.youtube.com/watch?v=0TLd9MMnUOE>. Zugegriffen: 12. April 2017.

<sup>2</sup> „[W]e comfort ourselves by reflecting that it is nothing but a fiction; and it is precisely that mixture of sentiments which composes an agreeable sorrow, and tears that delight us.”  
Alternativ: „The force of imagination, the energy of expression, the power of numbers, the charms of imitation: all these are naturally of themselves delightful to the mind; and when the object presented lays also hold of some

Reserve, ein Rest-Bewusstsein von Fiktionalität, von *Künstlichkeit*.

Gleichzeitig gibt es in der Moderne keine Kunstform ohne die gleichzeitige Entgrenzung der Künste. D.h. Kunst erneuert sich und lebt von der fortgesetzten Grenzverletzung wie dem Rahmenbruch– spätestens seit Duchamps *ready mades*. Mit der Konzept-Kunst ersetzt die Idee die kunstvolle Ausführung; mit der Pop Art fällt die Differenz Kunst/Kommerz; die Performance Art greift die Grenzziehung zwischen Leben und Kunst an; die Wissenschaft erhält Konkurrenz durch selbstbewusste Praktiken wie *lecture performance* oder *art/artistic research*. Mein Beitrag geht der Frage nach, ob und wenn ja, wie sich diese Rahmenbrüche mit den Gesetzen der Immersion selbst vertragen. Dabei interessieren mich weniger die eben ob ihrer Bekanntheit nur kurz skizzierten Genrebrüche, sondern das Potential *immanenter* Strategien, welches mittels des Genusses, *miten im Genuss* der Immersion auf die Fragwürdigkeit derselben verweisen.

Zur besseren Plausibilisierung werde ich dazu im Anschluss auf zwei Beispiele eingehen, die dem Spielfilm und dem Dokumentarfilm entstammen. In Michael Hanekes *Funny Games* (1997 und 2007) zeitigt Brechts ‘Verfremdungseffekt’ – vom Theater ins Kino überführt – völlig andere Wirkungen, als gedacht: Statt Distanzierung steigert er die Ohnmacht, nimmt die Zuschauer\_innen in Geiselhaft. In Joshua Oppenheimers und Christine Cynns<sup>3</sup> *The Act of Killing* (2012) stellt sich ein ähnlicher Effekt mit gänzlich anderen Mitteln ein. Hier führt das Sich-Einlassen der Dokumentarfilmer auf die Klischees und den Kitsch eines *re-enactment* zu einer beklemmenden Form von Traumabewältigung. Denn dies ist kein Film über Opfer, sondern über Täter, die sich keiner Schuld bewusst sind und die nie zur Rechenschaft gezogen wurden. Gedungene Mörder, die in politischem Auftrag und im Schutz staatlicher Stellen den Tod von mehreren hunderttausend Menschen zu verantworten haben. Dennoch ist der Vergleich mit dem Holocaust unangebracht. Diese Morde geschahen nicht in industriellem Maßstab. Sie geschahen aus allernächster Distanz, nicht durch Erschießung, sondern durch Erdrosselung mit einem Stück Draht.

---

affection, the pleasure still rises upon us by the conversion of this subordinate movement into that which is predominant“ (Hume 1987, <http://www.econlib.org/library/LFBooks/Hume/hmMPL22.html>). Zugegriffen: 12. April 2017.

<sup>3</sup> Vgl. dazu mein Podiums-Gespräch mit der Filmemacherin am 4. November 2016 in Karlsruhe, auf der Tagung des ZKM „The Real of Reality“ im dortigen Medientheater. <http://zkm.de/event/2016/11/das-reale-der-realitaet>. Zugegriffen: 12. April 2017.

*The Act of Killing* nimmt sich jedoch keine historische Aufarbeitung des indonesischen Massenmords an Regimekritiker\_innen, Kommunisten und Chinesen aus dem Jahr 1965 vor, sondern setzt auf die Selbstentlarvung der Täter. Diese dürfen vor aller Augen ihre eigene Siegeregeschichtsschreibung betreiben, nicht nur verbal. Der Coup des Dokumentarteams besteht darin, die alt gewordenen Mörder wieder zusammenzuführen und zu animieren, ihre Taten nachzuspielen, sie und sich selbst für die Kamera zu inszenieren. Interessanter Weise scheitern sie damit vor allem ästhetisch. Man weiß als Zuschauer\_in nicht, ob das Strafe genug ist. Die offenkundig dazu nötige, temporäre Komplizenschaft der Filmemacher\_innen mit den Tätern wirft für die Zuschauer\_innen Fragen nach eigener Mittäterschaft auf, das Bezeugen des bizarren Geschehens in Gestalt einer verunglückten Wiederinszenierung stößt den Betrachter\_innen ähnlich übel auf, wie das Nachstellen der Strangulierungen dem Täter von einst. Wenn diese Täter offenkundig heute keine Monster mehr sind, sind wir dann alle solche Monster?



Filmplakat *The Act of Killing*

Wenn Künstler\_innen, Regisseur\_innen, Filmemacher\_innen wie bei Haneke und Oppenheimer/Cynn den ‘Kontrakt der Unversehrtheit’ *einseitig* aufkündigt, ist – so meine Beobachtung – die Position der Zuschauenden selbst nicht mehr haltbar. Die Passivität des Zuschauens und Zuhörens ist dann nicht länger ertragbar, sondern wird zu einer kaum erträglichen Last. Immersion wird dann zur Hinterlist, zum vergifteten Geschenk. Man fühlt sich durch die Immersion selbst beschmutzt, beschämt, vorgeführt – und vom

Künstler, der das alles angezettelt hat, verraten.<sup>4</sup>

Was ich als Philosophin daraus für einen Rückschluss ziehe? Nicht nur Vertrauen in den ‘Kontrakt der Unversehrtheit’, sondern mehr noch: *Komplizenschaft* scheint ein konstitutives Moment gelingender Immersion zu sein. Sie wird jedoch erst kenntlich, erst zum Problem, wenn sich die Zuschauer\_innen in Geiselnhaft genommen fühlen. Vor allem: Woraus ist der fragile Kontrakt der Unversehrtheit überhaupt gemacht?

### Rahmung einer Kunsterfahrung<sup>5</sup> – als Kontrakt der Unversehrtheit

Die Rahmung ist für die immersive Erfahrung von Kunstwerken vital, denn sie bestimmt die unausgesprochenen Eintrittsbedingungen in dieselbe. Rahmung meint so unspektakuläre Akte wie das Öffnen eines Buchdeckels und das Glattstreichen der Seiten, meint die Blicklenkung durch den Holzrahmen, den Weg durchs Foyer ins Theater, das Suchen der Plätze, das Abreißen der Kinokarten, die Verdunklung des Saales, das lautlose Aufgehen des Vorhangs, die Vergrößerung der Leinwand, den Handschlag mit der Ersten Geigerin, aber auch die spätere Verbeugung an der Rampe, das Fallen des Vorhangs, das Zuschlagen des Buchdeckels, das sich Abwenden von einer Skulptur nach ihrer Umrundung. Jeder Immersion in etwas geht eine Distanzierung von etwas Anderem voraus. Die Rahmung aus körperlich zu vollziehenden Akten der Abstandnahme von den eigenen Zwecken bildet den klassischen Ausgang einer jeden Kunsterfahrung. Dabei werden Handlungsketten entschleunigt, Ziele suspendiert: Beides, die körperliche Verlangsamung wie die gleichzeitige sensorische Verfeinerung – erzeugen jenen Transitraum, in der Kunsterlebnis und (eigenes) Leben die Führerschaft wechseln. Dies wird möglich, weil sich Körpergedächtnis, Imagination und Aufmerksamkeit auf charakteristische Weise *vereinnahmen* und in den Dienst des Betrachteten, Gehörten oder

---

<sup>4</sup> Als ich 2008 meinen ersten öffentlichen Vortrag über Michael Haneke hielt, antwortete mir ein heute renommierter Filmwissenschaftler scheinbar empört: „Ihr Regisseur ist ein arschloch!“ Ich werde das nie vergessen, zumal es mein erster Berufungsvortrag war. Erst Jahre später begriff ich durch eine Indiskretion, dass das ein strategischer Wutausbruch war, um sein Verhältnis zu einer Mitbewerberin erfolgreich zu kaschieren, welche die Professur auch wenig später bekam.

<sup>5</sup> Als ich 2008 meinen ersten öffentlichen Vortrag über Michael Haneke hielt, antwortete mir ein heute renommierter Filmwissenschaftler scheinbar empört: „Ihr Regisseur ist ein arschloch!“ Ich werde das nie vergessen, zumal es mein erster Berufungsvortrag war. Erst Jahre später begriff ich durch eine Indiskretion, dass das ein strategischer Wutausbruch war, um sein Verhältnis zu einer Mitbewerberin erfolgreich zu kaschieren, welche die Professur auch wenig später bekam.

Gelesenen *stellen lassen*: und zwar so, dass die körperliche Schwellenerfahrung vom Kunstereignis überschrieben wird, ohne dabei jedoch völlig ins Vergessen zu geraten.

Wenn Schwellenbewusstsein wirksam bleiben soll, ohne dominant zu werden, ist Vertrauen vonnöten. Um nicht aus der Konzentration gerissen zu werden, müssen wir uns während der Kunsterfahrung vor körperlichem Unbill und Verfolgung sicher wissen. Nur unter der Prämisse der eigenen Unversehrtheit bleiben unkonventionelle, befremdliche Ereignisse, ja selbst eine offenkundig aus dem Rahmen fallende Rahmung eines Kunsterlebnisses in den Kanon integrierbar. Folgende Beobachtungen werden dabei leitend:

- (1) Beginn und Ende einer gelungenen, immersiven Kunsterfahrung werden von einer Erwartungshaltung oder einer konventionellen Rahmung, insbesondere einer *funktionierenden, d.h. glaubwürdigen Grenzziehung* zwischen Kunst/Nicht-Kunst sowie Leben/Kunst moderiert und temperiert.
- (2) Wir öffnen uns für die Kunsterfahrung *nur* unter der Bedingung, dass sie uns eine Erfahrung im Modus des ‘Als-ob’ verheißt, keineswegs jedoch schmerzhaft und real – wie das Leben selbst – in unser Selbstverständnis eingreift.
- (3) Es gibt *Übergangsrituale*, welche die Ökonomie der Aufmerksamkeit und damit den immersiven Eintritt in ein Kunsterlebnis regulieren. Erst die Vertrautheit mit diesen Konventionen und Ritualen ermöglicht es, Rahmenbrüche innerhalb der Kunsterfahrung sinnvoll in dieselbe zu integrieren. Der wiederkehrende Akt des Rahmenbruchs bereitet damit auf durchaus *konventionelle* Weise die stetige *Erweiterung* des Kunstbegriffs um neue Kunstformen und Genre vor.
- (4) Die Grenzen des ubiquitär werdenden Kunstraums (verstanden als die immer neu zu ziehenden Linien zwischen Kunst/Leben) werden so verstanden durch die *gelingende Integration von Rahmenbrüchen* (verstanden als eine immer permissivere Fassung der Differenz von Kunst/Nichtkunst) elastisch und beweglich gehalten.

Ich werde nun argumentieren, dass im Unterschied zum *Rahmenbruch* (den ich als Angriff auf die Leitdifferenz zwischen Kunst/Nichtkunst begreife) die *Rahmensprengung* die Differenz zwischen Kunst/Leben in ihrer Gültigkeit angreift, indem die Wirkungsweise des Kunstwerks selbst das sich sicher glaubende Leben der Zuschauer\_innen/Kunsthochbetrachter\_innen in ihrer illusionären Behütetheit denunziert. Um

mit Blick auf sein Scheitern die konstitutive Kraft des Rahmens in dem größeren theoretischen Feld einer sich selbst problematisch werdenden Immersion zu verorten, sei der Anfang mit einigen Bemerkungen über das ‘Versprechen’ des Parergonalen – des Rahmenbildenden – bei Immanuel Kant gemacht.

### Das Parergonale bei Immanuel Kant: ein kontrolliertes Ablenkungsmanöver

Selbst ein schlichter Bilderrahmen ist in diesem Sinne nichts anderes als eine Einladung zum Schwellenwechsel, ein Ablenkungsmanöver, untrügliches Zeichen für das Stattfinden eines Übergangs und betrifft er auch nur den rasch durchmessenen Blickbereich zwischen Wand und Leinwand. Ein Rahmen modelliert und temperiert das Konzept der Rahmung, denn er führt den Blick – so will es die Doktrin vom *parergon* – zum ‘eigentlichen’ Werk (*ergon*) hin.

Wirklich? *Lenkt nicht der Rahmen zu allererst vom Rahmenwechsel selbst ab?* Auf ebenso diskrete wie bestimmte Weise lässt er vergessen, dass der Rahmenwechsel im Fall des an der Wand hängenden Bildes *längst stattgefunden* hat. Er lenkt davon ab, dass ein Bild kein natürlicher Teil, auch kein Tiefenraum der Wand, sondern ein *trompe-d’œil* ist; so wie das steinerne Kleid davon ablenkt, dass eine Skulptur keine Frau, aber berührbar ist; so wie ein ruinenhafter Säulengang davon ablenkt, dass ein Tempel kein natürlicher Teil des Felsenmassivs, wohl aber ein zugänglicher Landschaftsraum mit einem einst heiligen Innenraum ist.<sup>6</sup> Alle kantischen Parerga – Rahmen, Kleid, Säule, zuletzt die Efeuranke auf der Rokokotapete – *umschmeicheln* das Ergon, thematisieren den möglichst *harmonischen und unaufgeregten Übergang* von einer Ordnung (der des Alltags) in die andere (der des Kultes und der Kunst). Das Parergonale will damit nicht nur inmitten des Sichtbaren *als Sichtbares unsichtbar* werden, sondern zu allererst den *längst erfolgten* Rahmenwechsel *vergessen machen*, das Trennende zwischen beiden Ordnungen möglichst *unauffällig* erscheinen lassen. Warum ist das so wichtig? Warum muss die Differenz, die

---

<sup>6</sup> „Selbst was man Zieraten (Parerga) nennt, d.i. dasjenige, was nicht in die ganze Vorstellung des Gegenstandes als Bestandteil innerlich, sondern nur äußerlich als Zutat gehört und das Wohlgefallen des Geschmacks vergrößert, tut dieses“ – nämlich „durch ihren Reiz die Vorstellung [zu] beleben, indem sie *die Aufmerksamkeit auf den Gegenstand selbst erwecken* [Herv. M.S.] und erhalten“ – „doch auch nur durch seine Form, wie Einfassungen der Gemälde oder Gewänder an Statuen, oder Säulengänge um Prachtgebäude“ (Kant 2006, S. 78f.).

zwischen Kunst und Leben verläuft, in ein und demselben Akt gezogen (behauptet) und wieder zurückgenommen werden?

Sie muss *als Differenz* marginalisiert werden, weil jede Aufregung, jede Irritation das Absehen-von-sich-selbst, die Sorge um das Eigene, die temporäre Suspendierung des Eigenen stören, ja behindern könnte. Für den Eintritt in eine *möglichst immersive und d.h. möglichst ungeschützte* Kunsterfahrung braucht es zu allererst einen Raum *maximaler Sicherheit*, Vertrauen in das Kommende, einem Begegnenden. Von Walter Benjamin stammt das *bon mot*, Kunst fange erst zwei Armlängen vom eigenen Körper entfernt an. Das ist durchaus als Warnung zu verstehen.<sup>7</sup> Vertraute er der zugleich Eintritt verheißenden, wie distanzierenden Wirkung der Rahmung von Kunsterfahrung nicht? Oder verstand er nur zu gut, dass Immersion *Überwindung einer Distanzerfahrung, d.h. Überwindung von Angst* bedeutet? Ironie der Geschichte, dass ausgerechnet ein blickundurchlässiger Raum – wie das Kino oder eben eine *black box* im Museum ihn bereithält – diesen Distanzverlust durch sinnliche Deprivation zu beschleunigen sucht. (Erfasst Sie auch manchmal die Vorstellung, im Kino völlig unbemerkt aus der Welt zu verschwinden?)

Der Rahmen soll – als *pure Form* und gleichsam als *pulchritudo vaga* des Transits – in seiner Unauffälligkeit die Angst aufheben, die Differenz, ja Fremdheit, die vor der Immersion steht, vergessen machen. Als Parergon ist ein Rahmen nach Derridas (1992, S. 84) Überzeugung „ein Außen, das ins Innere hineingerufen wird, um es (von) innen zu konstituieren.“ Als probates Beruhigungsmittel betäubt die wie beiläufig geschehene, parergonale Rahmung<sup>8</sup> die Angst vor dem Rahmenwechsel, unmöglich zu sagen, wo sie anfängt, wo sie aufhört – „un détachement mal détachable“ (Dünkelsbühler 1991, S. 78)? Der Rahmen der fälschungsanfälligen, autographischen Künste wie die Rahmung der allographischen, performativen Künste sind in ihrer schlichten Umfassendheit das A und O des Werkes, kein Werk führt an ihm/ihr vorbei, keines kann auf ihn/sie verzichten. Doch wie schaffen es beide, ihre Gegenstände zu umschmeicheln, ohne ihnen ein treuloser Diener zu sein?

---

<sup>7</sup> „Was wir Kunst nannten, beginnt erst zwei Meter vom Körper entfernt“ (Benjamin 1991, S. 622).

<sup>8</sup> „Der Rahmen macht das Eingerahmte nenn- und konzeptualisierbar und konstituiert so dessen *Identität* – durch die Namens- und Ortgebung. Ohne jedoch selbst einen sogenannten eigenen Ort (*lieu propre*) zu besitzen. Diese essentielle Partizipation des Rahmens am zu Rahmenden ist es, die die Übersetzung von Rahmen zu Parergon notwendig macht“ (Dünkelsbühler 1991, S. 54).

## Michael Hanekes *Funny Games* als Rahmensprengung<sup>9</sup> mit unkalkulierbaren Folgen

Doch, Fälle treuloser Dienerschaft gibt es durchaus. Im Fall von Michael Hanekes gleich zweimal abgedrehtem Film *Funny Games* (AU 1997 und USA 2007), geht man bereits vorgewarnt ins Kino. Doch mit einer Rahmensprengung der Kunsterfahrung als solcher rechnet man nicht. Denn sie würde bedeuten, dass Rahmenwissen nicht länger zur Akzeptanz des Rahmenbruchs- oder -wechsels trägt; dass die Immersion in den Film dauerhaft unterbrochen bzw. die filmische Illusion selbst angegriffen und zersetzt werden kann; kurz: dass der Einbruch von etwas Realem (realer Angst um das künftige Leben) in den – gewöhnlich schützenden – Kunstraum immer und überall möglich. Tatsächlich gibt der Regisseur Haneke frühzeitig in der Presse die Parole aus, wer seinen Film bis zum (bitteren) Ende sehe, statt das Kino zu verlassen, habe die Lektion nicht begriffen. Was also geschieht in diesem Film? Was macht ihn so besonders?

Wie die *ZEIT* treffend bemerkt, macht uns dieser Film zu Geiseln. Wir wollen gehen, aber wir bleiben sitzen. Wir sind gebannt, aber von was genau? Ist es der Unglaube, dass Kino so gemein und grausam sein kann?



Filmstill aus *Funny Games*

---

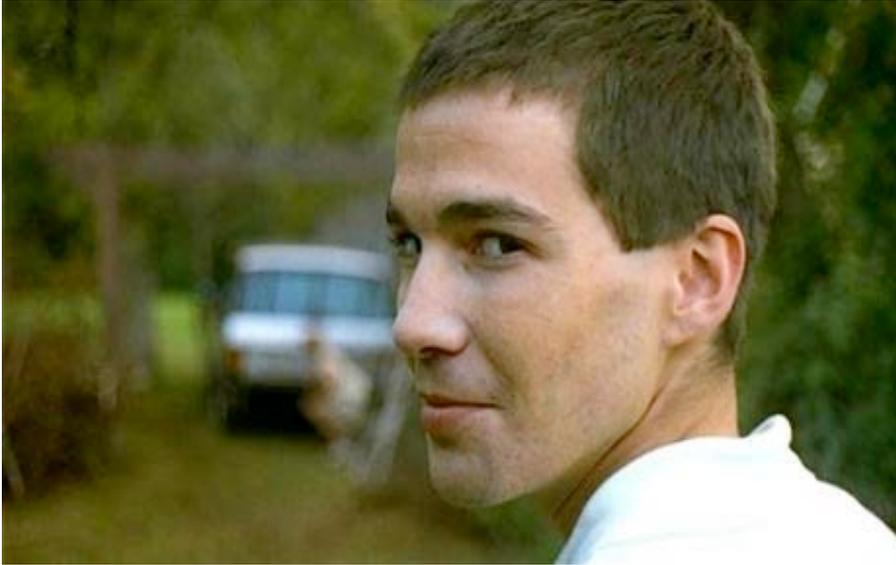
<sup>9</sup> Die folgenden Seiten wiederholen meine Darlegung aus: Schaub, Mirjam. 2009. Wetten, dass Ihr in – sagen wir 12 Stunden – alle kaputt seid, okay? Michael Hanekes *Funny Games* und die Überschreitungslogiken von Film und Philosophie. In *Grausamkeit und Metaphysik. Figuren der Überschreitung in der abendländischen Kultur*, Hrsg. Mirjam Schaub, 241-255, besonders 241-255. Bielefeld: transcript

Denn der Regisseur spielt offenbar mit den Zuschauer\_innen nach demselben Muster, wie die beiden Clowns mit der Familie Schober: Zuckerbrot und Peitsche. Die Familie in ihrem Sommerhaus hat keine Chance lebend davonzukommen, weil es ihr an Vorstellungsvermögen mangelt. Weil sie sich zulange nicht als Opfer sehen kann und will. Und weil sie in den höflichen Nachbarjungen bis zuletzt kein Täterprofil erkennen kann, zumal diese sich durch einen Exzess an Erklärungen eben darüber lustig machen. Die Verweigerung einer Erklärung durch einen Exzess von Erklärungen ist ihrerseits – auf redundante Weise grausam; d.h. schmerzhaft ohne erkennbaren Grund, und daher auch ein wenig *unwahrscheinlich*. Georg (Ulrich Mühe) glaubt schlicht, was ihm die beiden Clowns (Arno Frisch und Frank Griebe) ankündigen.

Haneke hat Kunstfiguren geschaffen, Clowns ohne Psyche. Der eine ist der ernste, sehr höfliche, nie lachende Weißclown, der andere der Idiot, der Tollpatsch, der immer hungrige Dicke ohne Sinn fürs Timing. Beide sind das Unerträgliche, das sich nicht abschütteln lässt und seinen Tribut verlangt.<sup>10</sup> Georg, der Vater, sagt, er habe verstanden. Was verstanden? Mit dem Grausamen – und sei es nur ein anderes Wort für das Reale (das, was einem im Leben geschieht) – kann man nicht verhandeln, es ist wie die Bank, die immer gewinnt. Warum? Es durchbricht die Logik des Tauscherts. Das Problem besteht nun darin, dass wir uns damit am Nullpunkt der Einflussnahme befinden. Wir werden zu Geiseln eines Ohnmachtsgefühls, das durch die erkennbare Grundlosigkeit der ausgeübten Grausamkeit ständig neue Nahrung erhält. Erst diese Sinnlosigkeit macht das Leiden (d.h. das Nicht-Handeln-Können) unerträglich, d.h. nicht transzendierbar und auch nicht virtualisierbar. Deshalb hat auch die zur Schau gestellte Intimität mit dem Zuschauer hat nichts mehr mit Brechts Verfremdungseffekt zu tun, wenn Peter (Arno Frisch) in die Kamera fragt: „Sie sind doch auch für die.“

---

<sup>10</sup> Aus diesem Grund hat sich Ulrich Mühe wohl auch gewünscht, ausgerechnet diesen Film nach seinem Tod im Sommer 2007 den Trauergästen in der Berliner Schaubühne zu zeigen.



Filmstill aus *Funny Games* (AU 1997 und USA 2007) (R: Michael Haneke)

Als die Opfer im Bild schon drohen, apathisch zu werden, wird das Prinzip der erzwungenen Interaktion einfach auf den Zuschauer ausgeweitet.

Grausamkeit entfaltet ihre Macht erst durch gezielte 'Interaktion' mit dem Opfer. Sie spielt mit der Hoffnung des Opfers, ahnt die nächste Ausflucht, kennt das Begehren des anderen genau und weckt es nur, um es neuerlich zu enttäuschen. Grausamkeit zielt auf das Eingeständnis der Unvermeidbarkeit, auf die Unmöglichkeit, *nicht* zu leiden, wenn die Leidenschaften des Menschen selbst berührt werden. Das eigene, kaum kontrollierbare Begehren wird dann zur Falle, die im Leidenden zuschnappt. Das eigene Begehren so brutal vor Augen geführt zu bekommen, macht einen großen Teil der Demoralisierung aus, die einen Menschen immer tiefer in seine Opferlogik hineintreibt. Grausamkeit ist intelligent, sie kann es sich leisten, zurückzutreten; ab einem bestimmten Punkt der Einflussnahme lässt sie das Opfer sich selbst zerstören; es genügt die Unvorhersehbarkeit der vom Täter getroffenen Entscheidungen, schon meint das Opfer, es sei persönlich gemeint. Der manipulative, perverse Mechanismus der Grausamkeit wird bei Haneke auf verschiedenen Ebenen kenntlich:

1. als Logik der Demütigung und der Demoralisierung;
2. als Zwang zur Interaktion des Opfers durch ein Ausnutzen seiner Begehrenslogik, insbesondere der Hoffnung, durch ein Ertragen des Unerträglichen, Zeit zu

- schinden, um so auf Hilfe von Außen zu hoffen (Hoffnung, durch Kollaboration zu überleben);
3. durch das subtile Induzieren von Mittäterschaft des Opfers („Sie hätten Ihrer Frau glauben sollen.“);
  4. Ziel scheint zuletzt die Anerkennung einer perfiden Täterlogik, welche die eigene Machtposition verschleiert durch das Insinuieren von etwas, das höher ist als alle Gewalt.

In der wohl berühmtesten Szene des Films erschießt Anna einen der Clowns mit dem Jagdgewehr. Das ist die Szene, in der im Kino immer geklatscht wird. Aber sogleich erstickt das Lachen im Halse. Denn der andere Clown sucht die *remote control* und als er sie gefunden hat, spult er – vor den Augen der entsetzten Zuschauer\_innen – den Film mit sich selbst darin einfach wieder zurück. Das ist ziemlich frech, denn, wie Nam June Paik vor seinen Videorecordern sitzend, einmal sagte: „There is no rewind button on the betamix of life“. Die Frage ist, warum greift dieser Kunsttrick, warum führt er nicht zu einem befreienden Lachen, sondern zu gellendem Entsetzen? Warum schafft der Kunstgriff keine emotionale Entlastung und keine Distanzierung? Liegt es daran, weil er eine einseitige Machtdemonstration ist? Was sich unter anderem daran zeigt, dass die Protagonistin Anna aus ihm kein Kapital schlagen kann? Sie sieht zwar entsetzt auf die Fernbedienung als erkenne sie dessen transgressives wie immersives Potential, doch nach der erfolgten Rückspulaktion fällt ihr nichts Besseres ein, wie in einer gigantischen Übersprungsituation das ins Wasser gefallene Handy zu fönen (was dann doch nicht funktioniert).

Der Kunstgriff des Regisseurs – der einfache Griff zur Fernbedienung – zerstört die letzte Hoffnung des Zuschauers, die Position der Ohnmächtigen wieder verlassen zu können. Die Szene drückt die Unumschränktheit der performierten, medialen Macht aus. Die Wirklichkeit, hofft man, ist *harmloser* als dieser Film. Deshalb verlässt man den Kinosaal.

In der Transparenz seiner Mittel und der Opazität der damit verfolgten Ziele liegt Hanekes Kraft. Er kann sie sich leisten, weil das Gift der erfolgreichen Immersion, zu lange nicht zu merken, dass und wie man manipuliert wird, erst sehr spät das Bewusstsein des Zuschauers erreicht. Dann allerdings ist die Künstlichkeit von Hanekes Mitteln offensichtlich. Das Verblüffende ist, dass dies die Immersion in das Geschehen nicht bricht,

sondern den Realitätseindruck ins Beklemmende steigert. Die schwer erträgliche Grausamkeit, die der Film *Funny Games* beim ersten, unvorbereiteten Sehen entfaltet, entsteht interessanterweise durch sehr einfache, sehr basale Virtualisierungstechniken, welche die ›grausame‹ Realität intensivieren:

1. Da ist die höfliche, 'ölig-weiche', verharmlosende, ja ekelhaft intime Rede der beiden Eindringlinge ins Sommerhaus der Familie Schober, die im Kontrast zur 'unerwarteten Härte' ihres (nie gesehenen) Tuns steht;
2. da ist das Zuzwinkern in die Kamera, später
3. das Adressieren des Filmzuschauers, als sei er Teil des Komplots;
4. der schon erwähnte Griff zur Fernbedienung, der beim zweiten Betrachten wie romantische Ironie wirkt.

Das alles zusammengenommen ist schon dreist. Dennoch lacht keiner der Zuschauer\_innen. Warum *glauben* wir der Tragödie, nicht der Komödie?

Als medial geschulte, analytische Betrachter haben wir keinen Grund, der Tragödie den Vorzug zu geben. Mit Skepsis sehen wir auf die Logik des Exzesses selbst, welche die vergleichsweise moderaten philosophischen und piktoralen Überschreitungslogiken an Schlagkraft weit übertrifft. Haneke hat einen kalkuliert exzessiven Film erdacht, aber warum trifft er uns so emotional? Vielleicht gibt uns genau dieses Moment des Exzessiven – das in allen bildlichen und filmischen Darstellungen von Grausamkeit so augenfällig wird – auch den entscheidenden Wink. Gerade weil der Exzess aus Intimität und Gewalt selbst so fragwürdig und dennoch bei Haneke so fraglos *wirklich* ist, lädt er ein zur Suche nach einer übergeordneten Legitimation für das Geschehen; wird zur fatalen Initialzündung für die Unterstellung eines 'höheren' Sinns für das gleichzeitig als zutiefst sinnlos empfundene Leiden.

Anders als Rahmenwechsel und -bruch, die jederzeit integrierbar bleiben, ja den Begriff der Kunst selbst überaus produktiv fortzuentwickeln wissen, versiegt die innerästhetische Rückbindung im Fall von *Funny Games*. Die Differenz zwischen Kunst und Leben ist damit nicht gefallen. Kunst und Leben haben – was viel erschütternder ist – vielmehr die Seiten gewechselt. Das vorzeitige Verlassen des Films, die reale Flucht aus dem Kinosaal zeugt von der Wirkung einer solchen Rahmensprengung: Sie ist zum einen eine verständliche Reaktion auf die Geiselhaft, in die der Film die Zuschauer\_innen

ungefragt nimmt. Sie ist die Flucht vor der gleichsam zur 'Mitschuld' gesteigerten Komplizenschaft. Sie ist aber auch Ausdruck der Angst, dieser Film könne 'realer' als die Wirklichkeit sein – *larger than life*.

Schließlich zeugt sie vom Protest gegen Hanekes Zumutungen (wie induzierte Komplizenschaft, Voyeurismus, Geiselhaft, Angst), die im Verlust des eigenen körperlichen 'Sicherheitsgefühls' gipfeln, welches die Kunsterfahrung überhaupt erst konstituiert. In dem Moment, da man des Verrats innewird, der in der einseitigen Aufkündigung des Kontrakts der Unversehrtheit liegt, schlägt die durch die Immersion induzierte Komplizenschaft in unfreiwillige Mittäterschaft um. Das liegt auch an der eigenen körperlichen Lage, weil die Passivität der Betrachterposition das eigene Ausgeliefertsein, die Verletzlichkeit, das In-der-Falle-Sitzen buchstäblich buchstäblich mit Händen greifbar macht.

Aufregender Weise gelingt all dies Haneke mit völlig traditionellen, zumeist rein diegetischen oder narrativen Mitteln: z.B., indem er die Clowns anweist, das Ganze als Komödie zu spielen, während die Familie Schober es als Tragödie spielen muss; oder indem er darauf achtet, dass keine Grausamkeit, die man hört, auch parallel im Bild zu sehen ist, so dass es keine visuelle Beglaubigung für eine der beiden Lesarten (Komödie oder Tragödie) gibt. Oder eben, indem er durch geschicktes Timing sorgt, dass der V-Effekt Brechts wie ein langsam wirkendes Gift peu à peu ins Bild gesetzt wird, so dass der Zuschauer immer tiefer in Geiselhaft genommen wird, gerade weil er in der Immersion gefangen bleibt, gegen sein eigenes, besseres Wissen.

Die Folgen einer solchen im Wortsinn verheerenden Kinoerfahrung liegen auf der Hand: Die furchteinflößende Wirkung von *Funny Games* bleibt strikt *einmalig*. Schon beim zweiten Sehen erfolgt keine Immersion und damit auch kein Eintauchen in die 'filmische Illusion' mehr, zu groß sind diesmal die Schutzreflexe und zu aufmerksam der Verstand, der nun ergründen will, mit welchen Mitteln Haneke der skandalöse Effekt überhaupt gelang. Die Differenz von Kunst und Nicht-Kunst feiert derweil wie der Phönix aus der Asche Auferstehung, während sich *Funny Games* als filmisches Kunstwerk aufzulösen beginnt.

## ***The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer/Christine Cynn, 2013) als Täter-Therapie, das Re-enactment als Rahmungskitt?**

Ändert sich etwas an diesen immanenten Möglichkeiten, Ekel gegen den Akt der Immersion zu inszenieren, wenn die Kunstform selbst scheinbar ‘wirklichkeitsnäher’ operiert als der Spielfilm? *The Act of Killing* ist ein Dokumentarfilm, der über 7 Jahre hinweg einen Film mit Tätern dreht, Männer, die 1965 in Nord-Sumatra mehrere tausende Menschen umbrachten, angeblich, weil es sich um Kommunisten handelte. Der Massenmord im Land, dem 500.000, nach Schätzungen eher 1 Million Menschen zum Opfer fielen, wurde nie juristisch aufgearbeitet, die Täter, die bewusst aus den Reihen vormaliger Kleinkrimineller rekrutiert wurden, nie zur Rechenschaft gezogen. Bis heute leben diese Täter auf freien Fuß: so ist Ibrahim Simik bis heute Chefredakteur der Medan Pos, in deren Räumen Verhöre und Folterungen stattfanden. Er selbst ist besonders stolz darauf, ‘nur’ ein ‘Schreibtischtäter’ gewesen zu sein ... Die Familien der Opfer wurden nie entschädigt, sondern leiden weiterhin unter der Willkür und den Drangsalierungen durch paramilitärische Banden wie der Pancasila-Jugend, welche die Mörder von damals schützen und mehr als 3 Millionen Mitglieder zählt.

Deshalb scheiterte auch das ursprünglich Vorhaben der Filmemacher, einen Film über die Opfer des – ethnisch wie politisch höchst zweifelhaft und notdürftig legitimierten – indonesischen Massenmords (1965) zu drehen. Erst nachdem der Film über die Täter entstanden war, war es möglich, halbwegs unbedroht von staatlichen Stellen auch mit den Opfern zu sprechen. *The Look Of Silence* entstand 2014.

Da immer nur die Sieger Geschichte schreiben, nicht die Opfer, sehen diese nun in *The Act of Killing* auch nichts Falsches daran, einen ‘Spielfilm’ zu drehen, der ihre Taten zeigt. Das Verfahren – das durch das Theater von Milo Rau gerade berühmt wird – findet in diesem Film wiederholt Anwendung. Interessanterweise geben die Täter an, sie hätten ihre Tötungen versucht, so fröhlich wie möglich durchzuführen, wie in einem guten Hollywood-Film, die Opfer sollten in den Tod einwilligen, eine auf Höflichkeit und Streitvermeidung basierende Kultur erwies sich für diese Perfidie als hilfreich ... Der Film, die Coolness der Western der 60er Jahre, dient hier also direkte Inspiration, die

Massenexekutionen wie ein großes Spiel zu inszenieren. Die Opfer sollten durch diese scheinbare Leichtigkeit gefügig gemacht werden, das Sterben sollte schnell und ohne Geschrei ablaufen.



Filmstill aus *The Act of Killing*

Es ist ein Film über Selbstbetrug und Komplizenschaft, über geleugnete Schuld, befördert durch das bewusste Ausbleiben von staatlicher Strafverfolgung. Leiden die Täter jemals unter ihren Taten? Oder fühlen sie sich zu Unrecht als 'ausführende' Organe an den Pranger gestellt. Leiden sie also einzig unter ihrem Bild in der Öffentlichkeit und darunter, dass ihnen bis heute jeder nur mit Schrecken begegnet? Besteht die einzige Tragik ihres Lebens darin, am Ende ihres Lebens der eigenen Siegeregeschichtsschreibung *ästhetisch* nicht gewachsen zu sein? Aber ist dieses Scheitern, ehrlich zu sich zu sein, verbunden mit nächtlichen Schweißausbrüchen wirklich Strafe genug?

Genügt die im Film grinsend vorgebrachte Begründung, die Kommunisten hätten damals den amerikanischen Film verbieten wollen, weswegen das Einkommen durch überbeuerte Schwarzmarktetiketts in Gefahr geriet, dass Menschen wie der filmische Protagonist Anwar Congo zu Tätern wurden? Macht allein der drohende Jobverlust aus Kleinkriminellen und Gangstern willige Massenmörder?

Die Anhänglichkeit zum amerikanischen Film ist vermutlich der nostalgische Grund, warum die Täter in das *re-enactment* einwilligen. Allerdings scheitern sie grandios.

Ein Klischee jagt das nächste. Als Zuschauer\_in weiß man gar nicht, was man widerlicher finde: die schiere Möglichkeit, dass die Täter sich noch einmal als Sieger inszenieren und ihre Opfer ein zweites Mal verhöhnen dürfen oder die Biederkeit, die Selbstgefälligkeit und der bodenlose Kitsch der Re-Inszenierungen.



Filmstill aus *The Act of Killing*

Dennoch geschieht so etwas wie ‘Therapie’ – indem die beiden Dokumentarfilmer\_innen die schon gedrehten Szenen den Mördern vorspielen und ihre Reaktion darauf filmen. Die strategische Wiederholung bewirkt auch hier, wie in der Psychoanalyse, eine Differenz Erfahrung. Es ist aber nicht so, dass die Täter erschrecken, eher fallen ihnen plötzlich verdrängte Details ein ... Ich breche hier ab. Für einen Film wie diesen gibt es keine gültigen Schlussworte, nach denen man sich entspannt zurücklehnen könnte.

#### Literaturverzeichnis

Benjamin, Walter. 1991. Traumkitsch. In *Aufsätze, Essays, Vorträge*. Buchreihe *Gesammelte Schriften, Bd. II.2*, Hrsg. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, 620–622. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Derrida, Jacques. 1992. *Die Wahrheit in der Malerei*. Wien: Passagen Verlag.

Dünkelsbühler, Ulrike. 1991. *Kritik der Rahmen-Vernunft. Parergon-Versionen nach Kant und Derrida*. München: Fink.

Hume, David. 1987. Of Tragedy. In *Essays, Moral, Political, and Literary*. <http://www.econlib.org/library/LFBooks/Hume/hmMPL22.html>. Zugegriffen: 12. April 2017.

Kant, Immanuel. 2006 [1790]. *Kritik der Urteilskraft. Beilage: Erste Einleitung in die Kritik der Urteilskraft* (Hrsg. von Heiner F. Klemme). Hamburg: Meiner.

Schaub, Mirjam. 2009. Wetten, dass Ihr in – sagen wir 12 Stunden – alle kaputt seid, okay? Michael Hanekes *Funny Games* und die Überschreitungslogiken von Film und Philosophie. In *Grausamkeit und Metaphysik. Figuren der Überschreitung in der abendländischen Kultur*, Hrsg. Mirjam Schaub, 241-255. Bielefeld: transcript.

Schaub, Mirjam. 2013. Larger than life?! Zwei berühmte Unterscheidungen – Kunst/Nicht-Kunst und Kunst/Leben – geraten ins Wanken. Lässt sich der Rahmen unserer Kunsterfahrung überhaupt noch sprengen in Zeiten eines ubiquitär gewordenen Kunstraums wie -begriffs? In *Rahmenbruch – Rahmenwechsel*, Hrsg. Uwe Wirth, 181–199. Berlin: Kadmos.

Der Aufsatz erscheint in:

*Der Kontrakt der Unversehrtheit*. In: *Ästhetischer Widerstand. Zerstörung und Selbstzerstörung*. Hg.: Aida Bosch, Hermann Pfütze. Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 167–183.

