

In: Christine Hanke:
 Texte – Zahlen – Bilder:
 Realitätseffekte und Spektakel
 (= labor : theorie Band 5)
 Bremen: thealit 2010, S. 203–211.

Walking With Gertie. Eine Skizze zum spektakulären Bild

In den Filmwissenschaften hat sich eine Unterscheidung zwischen Dokumentar- und Spielfilm etabliert, deren Anfänge bereits in der frühen Filmgeschichte situiert werden. Diese Differenzsetzung verdankt sich nicht zuletzt Siegfried Kracauers *Theorie des Films* (1960), in der er mit der formgebenden und der realistischen Tendenz im frühen Kino zwei Richtungen ausmacht, für die jeweils paradigmatisch die Gebrüder Lumière und Georges Méliès herangezogen werden: L'ARRIVÉE D'UN TRAIN (F1895, Auguste and Louis Lumière), in dem eine statische Kamera die Einfahrt eines Zuges in den Bahnhof von La Ciotat filmt, gilt als frühes Beispiel des dokumentarischen Formats. Gleichzeitig erzählt eine Anekdote der Filmgeschichte davon, wie das Publikum vor Schreck aus dem Kino gerannt sei, weil es meinte, der einfahrende Zug führe auf sie zu. Auch wenn diese Geschichte in der filmhistorischen Rezeptionsforschung mittlerweile stark angezweifelt wird (Loiperdinger 2004), so lebt sie doch als Mythos weiter und illustriert den mit dem Kino verbundenen Realitätseindruck, den Kracauer allerdings nicht so sehr als Effekt behandelt, denn als mit der filmischen Aufnahme „physischer Realität“ verknüpft sieht. Méliès' Filme voller *Special Effects* und visueller Tricks hingegen – Kracauer bezieht sich insbesondere auf VOYAGE À TRAVERS L'IMPOSSIBLE (F 1904, Georges Méliès) – werden bis heute als Exempel für die fantastischen Illusionseffekte des Kinos herangezogen, die von Beginn an bemerkenswerterweise eng mit dem *Science Fiction*-Genre verbunden scheinen. Die vertraute filmwissenschaftliche Gegenüberstellung birgt in sich das Potenzial die klare Unterscheidung zu unterlaufen, wie schon an Kracauer selbst gezeigt werden kann. Kracauer stützt seine Argumentation mit der Gegenüberstellung von zwei *Stills* aus den beiden Filmen, welche in der Manifestation der Grenzziehung diese gleichzeitig in Frage stellt, wie Sabine Nessel im Editorial zur Ausgabe No. 2: „show reality | reality shows“ der Internetzeitschrift *Nach dem Film* ausführt:

„In Kracauers Theorie des Films fungieren die Bilder als Beleg für die Unterschiedlichkeit zwischen zwei Seiten des Films: dem Echten, Dokumentarischen und dem Inszenierten, der Illusion. Ihre spezifische Anordnung auf zwei gegenüberliegenden Buchseiten produziert einen Überschuss, der auf die Durchdringung der Positionen aufmerksam macht.

Die Eisenbahnschienen, die bei Lumière das Bild diagonal durchmessen – sie verlaufen von rechts hinten nach links vorne – lassen, auf die andere Seite

hinübergespiegelt, die Route des Méliès-Zuges erkennen. In der gegenseitigen Spiegelung wird die Differenz zwischen den Zügen von Ähnlichkeit überlagert. Von hier aus verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Traum, Wirklichkeit und Spiel.“ (Nessel 2000)



Filmstills aus Lumière and Méliès in Kracauers „Theorie des Films“

Die Konfrontation der beiden Bilder bei Kracauer eröffnet auf diese Weise die Möglichkeit, die Opposition gegen den Strich zu lesen: Beide Eisenbahnwege spiegeln sich, fast scheint es gar eine Verbindung zwischen beiden zu geben. Womöglich sind Dokumentarisches und Fiktion enger ineinander verwickelt als in der vertrauten Unterscheidung. Begreift man den Begriff „Realität“ in Bezug auf den Film nicht im Sinne einer Abbildung von Realität, sondern als Effekt, als kinematografischen Realitätseffekt (vgl. Barthes 1968), hat auch dieser Effekt etwas mit Illusion zu tun, nämlich der Erzeugung eines Realitätseindrucks – der in Barthes' auf Literatur bezogenem Text bemerkenswerterweise eher am Rande, an Details außerhalb der Narration eintritt. Der Mythos vom Publikum, das vor Lumières Zug aus dem Kino flüchtet, erzählt im Grunde von diesem Zusammenhang: Das dokumentarische Kino birgt in sich selbst den *Special Effect* des *Realitätseindrucks*, den *Realitätseindruck als Special Effect*. Vor diesem Hintergrund wird die klare Unterscheidung zwischen Realität und Illusion problematisch, seit den Anfängen des Kinos scheint es vielmehr eine merkwürdige Verquickung von Dokumentarischem und Fiktionalem zu geben. Beschreibt man beide ‚Tendenzen des Films‘ in Begriffen des Effekts und der Performativität, könnte es heißen: jede Realitätsdarbietung beinhaltet einen *Show*-Effekt und jede Illusion operiert mit Realitätseffekten, sonst wäre sie nicht

entsprechend wirkungsvoll. Mit den Worten Tom Gunnings ließen sich daher sowohl die Gebrüder Lumières als auch Méliès als „Kino der Attraktionen“ verstehen (Gunning 1986): In beiden Filmen agiert der Film als Spektakel – als Spektakel der Realitätseffekte und als spektakuläre *Show*. Eine Verbundenheit von *show* und *reality* zu konstatieren, soll die analytischen Kategorien nicht auflösen, ermöglicht aber doch ein komplexeres Verständnis sowohl für die spektakulären *Show*-Effekte von dokumentarischen Filmen wie *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN* als auch für die Realitätseffekte des *Special Effect*-Kinos.

Eine besondere Ausformung dieses Verhältnisses von Realitätseffekt und Spektakel kann an filmischen Konzeptionen lebender Dinosaurier ausgemacht werden. Seit Steven Spielbergs *JURASSIC PARK* (1993) ist in der abendländischen Kultur eine Explosion an Dinosaurier-Bildern zu beobachten: Naturhistorische Museen überarbeiten ihre Ausstellungen zu Dinosaurier-Spektakeln, Kindersachbücher erzählen bunt-bebilderte Geschichten über das Zeitalter der Saurier, unzählige Dino-Spielzeuge werden auf den Markt geworfen – Stephen Jay Gould prägte für diese Masseneuphorie den Begriff „Dinomania“ (Gould 1996). W.J.T. Mitchell beschreibt Dinosaurier als zentrales „cultural icon“ westlicher Kulturen, das er performativ in der bunt illustrierten Gestaltung seines Buches selbst vorführt (Mitchell 1998). Der Dinosaurier scheint zur Ikone westlicher Kulturen und Gesellschaften geworden zu sein, anhand derer der Mensch sich zu Natur, Gesellschaft und Geschichte situiert: Die Konzeption des Dinosauriers ist verwickelt in Konzeptionen von Geschichte, Natur, Evolution, Fortschritt, Geschlecht, Art, ‚Rasse‘, Ethnizität, Reproduktion, Kampf, Konkurrenz, Mutterschaft, Jagen und Gejagtwerden – um nur die offensichtlichsten Schlagworte zu nennen. Eine umfangreiche Analyse dieses kulturhistorischen Feldes würde sich lohnen, doch möchte ich im Folgenden die Bilder und die Visualität dieses kulturellen Ikons anvisieren und dabei nach dem medientheoretischen Status filmischer Dino-Bilder fragen – ermöglichen filmische Dinosaurier-Bilder doch die Verwickelung der Aspekte von *show* und *reality* im Film genauer in den Blick zu nehmen.

Die *JURASSIC PARK*-Trilogie ist nur der Kulminationspunkt einer langen Geschichte filmischer Dinosaurier, von *GERTIE THE DINOSAUR* (USA 1914), *THE LOST WORLD* (USA 1925), die erste Adaptation von Arthur Conan Doyles gleichnamiger Geschichte und einem Remake durch BBC (GB 2002), dem ersten *KING KONG* (USA 1933), bis hin zu Peter Jacksons Remake 2005. Eine eigene Tradition verfolgen die japanischen *GODZILLA*-Filme seit den späten 1950er Jahren (J 1954).

Recht jung, aber womöglich schon wieder vergangen, ist der Boom von dokumentarischen Dino-Filmen, v.a. produziert durch die BBC: die TV-Serie WALKING WITH DINOSAURS (1999) und kürzlich PRE-HISTORIC PARK (2006). In all diesen Filmen verdankt sich die filmische Darstellung von Dinosauriern audio-visuellen *Special Effects*, denn der filmische Dinosaurier ist grundsätzlich imaginär – sei seine Visualisierung auch noch so wissenschaftlich abgesichert/fundiert; schließlich gibt es keine visuelle Evidenz lebender Dinosaurier, die nicht schon durch eine Reihe medialer Transformationen gegangen ist. Vor diesem Hintergrund wären Dinosaurier-Filme immer schon auf der Seite der ‚formgebenden Tendenz‘ im Sinne Kracauers zu verorten. Gleichzeitig erzeugen diese Filme jedoch spezifische Realitätseffekte, wie sie Lumières L'ARRIVÉE D'UN TRAIN zugesprochen werden. Dinosaurier-Bewegtbilder eröffnen daher die Möglichkeit, das angesprochene Spannungsfeld von *show* und *reality* theoretisch genauer zu fassen: Die Bewegtbilder in Dinosaurier-Filmen sind als *spektakuläre Bilder* zu verstehen, welche gleichermaßen Realitäts- und *Special Effects* umfassen. Für eine erste theoretische Skizze zu *spektakulären Bildern* untersuche ich im Folgenden zwei Filme, welche das Spannungsfeld zwischen Lumière und Méliès verschieben: Während die frühe Dinosaurier-Animation GERTIE THE DINOSAUR zunächst auf Seiten des Illusionskinos zu verorten wäre, treten die Filme der BBC-Doku-Reihe WALKING WITH DINOSAURS als dokumentarische Formate auf. Doch verdeutlichen diese beiden Filme die Bandbreite *spektakulärer Bilder*: auf ihre je eigene Weise präsentieren sie merkwürdig paradoxe Bilder.

GERTIE THE DINOSAUR wurde 1914 durch den amerikanischen Cartoonisten Winsor McCay zunächst als Animations-Kurzfilm für Vaudeville-Programme konzipiert, dann wurde eine Rahmenhandlung hinzugefügt, welche von einer Wette zwischen McCay und seinen Freunden erzählt: McCay wettet, er könne einen Dinosaurier – wie sie ihn im naturhistorischen Museum staunend besichtigt hatten – zum Leben erwecken. Gertie gilt als erster Dinosaurier in der Filmgeschichte und gehört zu den Anfängen der erfolgreichen Geschichte des Animationsfilms. Die Rahmenhandlung führt in die Zeichenbüros McCays, in denen er einem Gast stolz Tausende von Handzeichnungen zeigt, welche die Grundlage für den Film bildeten. GERTIE stellt auf diese Weise die Produktionsweise des dann eingefügten Zeichentrickfilms aus und betreibt zugleich Promotion der neuen Visualisierungstechniken. Gerade die älteste und mittlerweile ausgestorbene Kreatur des Dinosauriers scheint sich besonders gut als Werbeposter für neueste Visualisierungs-



technologien zu eignen – knapp 80 Jahre nach GERTIE ist auch die Vermarktungsstrategie von JURASSIC PARK (USA 1993) durch die stolze Ausstellung seiner digitalen Bilder bestimmt.

Im Hinblick auf die Frage nach *show* | *reality* eröffnet der Kurzfilm GERTIE ein bemerkenswertes Spannungsfeld, das bereits die konstitutiven Grundzüge visueller Spektakel trägt. Gerties *Show* für das innerfilmische Publikum und für uns ist eng an einen *Realitätseffekt* gebunden: Gertie wird gewissermaßen im Medium des bewegten Bildes lebendig. Der Film stellt Gertie als *Special Effect* vor und exemplifiziert auf diese Weise die Möglichkeit spektakulärer Realitätseffekte, die sich gleichzeitig als solche Effekte ausstellen. Zugunsten der Ausstellung Gerties als *Special Effect* gerät die filmische Erzählung aus dem Fokus – ich bin geneigt, von hier aus eine Linie zu Laura Mulveys einflussreichem Text der feministischen Filmtheorie „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ zu ziehen und Gertie als *Image of the Woman Dinosaur* zu bezeichnen (Mulvey 1975).¹ Zudem wird Gertie als Produkt, als Konstruktion McCays ausgestellt: Sie ist von ihm gezeichnet und animiert, und innernarrativ folgt sie seinen Anweisungen wie in einem Zirkus. Doch gleichzeitig

1 Zu Laura Mulvey siehe den Text Konstruktionen der Differenz in diesem Band. Die Genderung filmischer Dinosaurier entlang dieser filmtheoretischen Fluchtlinie zu untersuchen, kann an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden.



wird sie präsentiert als Kreatur mit eigenem Willen: sie gehorcht nicht sofort, sie versucht zu widerstehen, sie tut nur worauf sie Lust hat. Der animierte Dinosaurier erhält auf diese Weise ein eigenes Selbst und ein eigenes Leben – Gertie erwacht zum Leben im/durch das bewegte Bild! Dieser frühe Animationsfilm präsentiert daher ein Paradox, dass als spezifischer Charakterzug spektakulärer Bewegtbilder durch die Filmgeschichte hindurch ausgemacht werden könnte: Gerade die konstruierten Bilder stellen die Eigensinnigkeit ihrer Bildobjekte aus; diese tun unerwartete Dinge, sie werden lebendig und sogar der Bildproduzent kann am Ende mit seinem Produkt davonreiten. Es ist diese (produzierte) Eigensinnigkeit dieser spektakulären Bildobjekte, welche deren Realitätseffekt noch verstärkt. Dieser Realitätseindruck kann auch im Sinne Christian Metz' als *Imaginary Signifier* (1977) beschrieben werden, ist Gertie doch gleichermaßen anwesend wie abwesend, als Fetisch Fülle und gleichermaßen Hinweis auf den konstitutiven Mangel. Doch während sich das Publikum in Metz' Filmtheorie in einer Allmachtsphantasie alles zu überblicken mit dem eigenen Blick identifiziert, präsentiert sich das *spektakuläre Bild* Gerties in seiner paradoxen Funktion, an welcher der Blick umbricht und eine reflexive Distanz zur Illusion ermöglicht: Gerties Bild produziert einen Realitätseffekt, doch im gleichen Moment stellt es sich aus, gibt es sich selbst *als* Bild zu sehen (selbst ohne die Rahmenhandlung sehen wir, dass Gertie ‚nur‘ gezeichnet ist). Der Film GERTIE kann daher geradezu als Allegorie für den paradoxalen Modus des *spektakulären Bildes* bezeichnet werden.

Dieses Paradox kann durch die lange Geschichte der Dinosaurier-Filme von GERTIE bis heute verfolgt werden. Vor 10 Jahren wurde es im Rahmen eines neuen Genres der Dinosaurier-Bewegtbilder reaktualisiert: 1999 startete die BBC ihr Projekt einer filmischen „Natural History of

Dinosaurs“ mit umfassenden digitalen Dinosaurier-Visualisierungen. WALKING WITH DINOSAURS und seine verschiedenen *Spin Offs* fügten CGI basierte Dinosaurier-Bilder in fotografische Bewegtbilder natürlicher Habitate und sind „one of the first television series to fully exploit the potential of digital technology“ (Scott/White 2003: 315). Während die ersten Filme noch eine Natur-dokumentierende Kamera und die Autorität eines Off-Screen-Erzählers einsetzten, fügten die *Spin Offs* THE GIANT CLAW: A ‚WALKING WITH DINOSAURS‘ SPECIAL (2002) und SEA MONSTERS: A ‚WALKING WITH DINOSAURS TRILOGY‘ (2003) mit Nigel Marvin einen On-Screen-Forscher ein, den wir auf seinen – eigens für uns unternommenen – abenteuerlichen Reisen in prähistorische Zeiten begleiten. Dieses neue Genre situiert sich selbst in der langen Tradition von Natur- und Tierdokumentationen, doch gleichzeitig agieren diese Dokus als *Digital Effects*-Spektakel, die den Zuschauer/innen „a window into a lost world“ versprechen, und ermöglichen „to believe that they [were] watching living, breathing creatures in their natural habitat“ (Produzent Tim Haines zitiert nach BBC News, Entertainment 1999).

Das von den BBC-Dokus eröffnete Spannungsfeld zwischen Dokumentarischem und Spektakulärem kann bereits in der Anfangssequenz des ersten Films der Reihe WALKING WITH DINOSAURS beobachtet werden: Der Film beginnt mit einer Weitwinklereinstellung einer Landschaft mit befahrener Straße, die dann in prähistorische Zeiten zurückgespult wird.

In diesem Rückspulen, das zuerst durch die Rückwärtsbewegung eines vorher vorwärts fahrenden PKW angezeigt wird, verschwinden zuerst Straße und Häuser, der Himmel verändert sich rasend, die Landschaft transformiert sich, große Berge erwachsen und verschwinden wieder, Pflanzen kommen und gehen – richtiger müsste im Rückspulen gesagt werden: gehen und kommen. Nur die Kamera bleibt von alldem unberührt, sie verhält sich wie eine neutrale Aufzeichnungsapparatur außerhalb der beobachteten Welt, sie wird von dem Rückspulen der



Natur- und Technikgeschichte hin zu Zeiten „65 million years ago“, in denen solche Apparaturen noch nicht existierten, nicht affiziert – im Gegensatz etwa zu verschwindender Straße und Auto. Dies scheint mir für das paradoxe Setting dieses neuen Genres signifikant: Ohne Kamera könnte es die folgenden Bilder nicht geben, doch ist der Status der Kamera auf diese Weise unmöglich – als stünde sie dort seit Millionen von Jahren, um uns die Erdgeschichte aufzuzeichnen.² Erst nach Erreichen der Endstation – die sich später nur als ein Durchgangspunkt in die prähistorische Tiefe herausstellt – gibt es zwei Schnitte, gefolgt von einem Schwenk in einen Wald mit zwei miteinander kämpfenden Tyrannosauri. Die Kamera wird nunmehr involviert in das Geschehen, sie hat sich hinter zwei Bäume zurückgezogen, duckt sich ‚instinktiv‘ vor den prähistorischen Tieren. Als subjektive Kamera agierend, zieht sie die Zuschauer/innen sofort in die Welt der Dinosaurier hinein – eine filmästhetische Strategie zur Immersion des Publikums.

Diese Heterogenität des Kameraverhaltens zwischen neutralem und involviertem Beobachter scheint mir keinesfalls einfach nur einer Unachtsamkeit und Inkohärenz der Regie geschuldet, sondern ergibt sich aus dem paradoxalen Bildstatus des gesamten Projekts: Die BBC-Dinosaurier-Dokumentationen kreieren unmögliche Bilder, sie agieren wie Tierdokus und werfen die Zuschauer/innen dabei in prähistorische Zeiten mit digital animierten Dinosauriern.³ Eine merkwürdige Spannung ergibt sich daraus, dass sie als Dokumentarfilme in der Tradition – freilich schon immer auch narrativ, anthropomorphisierend und immersiv agierender – Tierfilme auftreten und gleichzeitig ihre Objekte als spektakuläre *Special Effects* ausstellen. Als Dokumentarfilme mit *Special Effects* in fotorealistischer Ausgestaltung präsentieren sie paradoxe Bilder, welche im Modus des *spektakulären Bildes* sowohl Realitätseffekte als auch *Show*-Effekte umfassen. Insofern sie zeigen „how [dinosaurs] might have lived“ (Off-Kommentar THE BALLAD OF BIG AL), erwecken sie ausgestorbene Tiere zum Leben (zu einem fantastisch-realistisch erscheinenden Leben) – ein Projekt, das schon mit GERTIE THE DINOSAUR in die Welt gesetzt wurde. Sie ermöglichen zu sehen, was nicht gesehen werden kann, weshalb der Status dieser Bilder als

konjunktivisch (*subjunctive*) beschrieben wird (Metz, A. 2008)⁴ – ein Modus, welcher in eigentümlichem Widerspruch zur medialen Logik des Bildes steht. Denn das Bildmedium zeichnet sich durch die *artifizielle Präsenz* seiner Bildobjekte aus, welche daher Evidenzeffekte – hier: Realitätseffekte – zeitigen. In diesem Sine kennt das Bild keine Negation und keinen Konjunktiv, sondern nur den zeitlichen („grammatischen“) Modus des Präsenz und der Präsenz.⁵ „Wie Dinosaurier gelebt haben mögen“ wird im Medium des Bildes unmittelbar zu „Wie Dinosaurier leben“. Das *konjunktivische Bild* wäre daher paradox in sich: Während es zu zeigen scheint, was gewesen sein könnte, bringt es das Gezeigte doch im gleichen Moment als Seiendes hervor. Das *spektakuläre Bild* ist – zumindest wenn es um Dinosaurier-Filme geht – also ein unmögliches Bild, das paradoxerweise Immersion und Realitätseffekte erzeugt und sich gleichzeitig als Show und Spektakel ausstellt.

2 Der Gedanke einer seit Millionen von Jahren feststehenden Kamera verdankt sich Mehmet Kabakçı aus meinem Master-Seminar zu Dinosaurier-Filmen an der Bahçeşehir Universität Istanbul.

3 Bezeichnenderweise nennt sich die Produktionsfirma der WALKING WITH DINOSAURS-Reihe „impossible pictures“.

4 Unter Bezugnahme auf James M. Moran (1999) und auf Mark J.P. Wolf (1999).

5 Zur Logik des Bildes vgl. den Text Unbestimmtheiten digitaler Bilder in diesem Band.