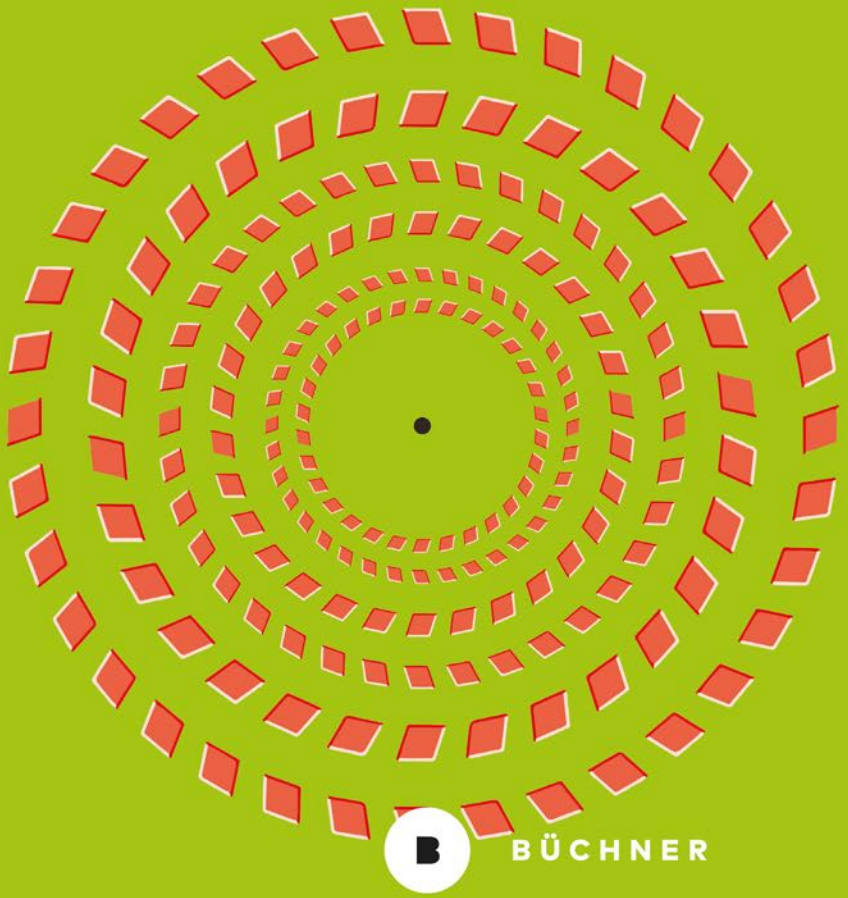
NICOLA CONDOLEO

REFLEXIONEN ZUR METAFIKTION

Frage und Ironie als Bedingungen gesellschaftlicher Veränderung



BÜCHNER

METAFIKTION

Zum Autor

Nicola Condoleo studierte Philosophie, Theaterwissenschaft und Deutsche Literaturwissenschaft; Promotion zu den Grundlagen der politischen Philosophie von Cornelius Castoriadis (*Vom Imaginären zur Autonomie*, 2015).

NICOLA CONDOLEO

REFLEXIONEN ZUR METAFIKTION

Frage und Ironie als Bedingungen gesellschaftlicher Veränderung

BÜCHNER-VERLAG
Wissenschaft und Kultur

Besuchen Sie uns im Internet: www.buechner-verlag.de

ISBN (Print) 978-3-96317-264-9
ISBN (ePDF) 978-3-96317-804-7

Copyright © 2021 Büchner-Verlag eG, Marburg

Lektorat: Volker Manz
Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | tn
Bildnachweis Umschlag: DeinSatz Marburg | tn auf Grundlage einer optischen Täuschung von Wikimedia-User »Fibonacci« (GNU FDL/CC BY-SA 3.0)

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über http://dnb.de abrufbar.

Für T. und V.

Abständig verpflichtet bleiben

Ein Geleitwort von Karin Harrasser

Will man am *status quo* etwas verändern, sind, das macht Nicola Condoleos Buch deutlich, zwei ineinander verschlungene Operationen essentiell: Erstens, sich klar zu machen, was der *status quo* eigentlich ist, also eine Beschreibungssprache für das je Geltung beanspruchende Geschichtlich-Gesellschaftliche zu suchen. Zweitens gilt es, Abstand zum alleinigen Wirklichkeitsanspruch dieses *status quo* zu schaffen. Gesellschaft ist so. Wir leben ein extraktivistisches Kapitalozän (Jason Moore), eine von Phantomeigentum durchzogene Sachherrschaft (Eva von Redecker). Gesellschaft ist aber nicht nur so. Gesellschaft ist ein historisch Gewordenes, ein Zusammengesetztes, in dem Zwang, Affirmation und Möglichkeiten des Widerstands, des Anders-Machens eng beieinanderliegen. Nicola Condoleos Studie empfiehlt mit dem Begriff der Metafiktion ein Vorgehen, das gewissermaßen ein Relief im Ganzen von Gesellschaft zum Vorschein bringt. Da, wo auf den ersten Blick nur ein Block (staatliche, marktliche, patriarchale Herrschaft) ist, fördern die Instrumente Frage und Ironie Strukturen zutage, die vielfältiger und gegliederter sind, als es auf den ersten Blick erscheint. Wenn Fiktionalisierung, mit Michel Foucault gesprochen, »die ins Wort gefasste Äderung dessen, was es nicht gibt, so wie es ist« ist, dann ist Metafiktion die Abstandsmessung zwischen dem »So wie es ist« und einer anderen Form von Beziehung zwischen menschlichen Subjekten-im-Werden und nicht-menschlichen Akteur*innen. Auch Foucaults Bild der Äderung kann man übrigens ohne große Anstrengung »bildhauerisch« lesen. Die Äderung mag eine Marmorierung sein. Die farbigen Linien im Marmorblock sind die Spuren abgelaufener geologischer Prozesse, die im Zuge seiner Bearbeitung frei gelegt werden.

Nicola Condoleos Vorgehen, die Befragung von Hollywood-Filmen, von, wie sie einmal hießen, kulturindustriellen Waren, in Kombination

mit philosophischen Lektüren, hat in der Kulturwissenschaft eine lange Tradition. Von Siegfried Kracauer über Walter Benjamin bis hin zu den britischen Cultural Studies, aber auch in den Schriften von Anna L. Tsing und Donna J. Haraway findet der/die Leser*in Quermontagen zwischen dem Arbeiten an Begriffen und Denkbildern populärer Filme. Insbesondere das Genre der Science-Fiction hat sich als interessanter Sparringspartner der Philosophie erwiesen. Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum* (1968) oder Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) markieren geradezu philosophische Paradigmen des Nachdenkens über Subjektivierung, ebenso wie feministische Science-Fiction-Literatur Dreh- und Angelpunkt der Theoretisierung von Gender geworden ist. So weit, dass Gendertheorie selbst den Charakter von Science-Fiction angenommen hat.

Was nun die Studie von Nicola Condoleo auszeichnet, ist sein besonders geduldiges, ja insistierendes Nachfragen, sowohl in Richtung der Philosophie, als auch in Richtung der Filme, doch eine andere Welt herauszugeben. Im Wechsel zwischen statuierenden Aussagen und dem stets folgenden »Ist es wirklich so?« führt der Text vor, was er argumentativ verfolgt: eine Form des abständig Verpflichtet-Bleibens, eine Form des der Vielgestaltigkeit der Welt treu bleibenden Distanznehmens. Wir müssen beweglich bleiben, aber innerhalb der mannigfaltigen Problemzonen des Geschichtlich-Gesellschaftlichen. Wir müssen Haken schlagen, Wendungen herbeiführen, wie in *Fury Road*, und nicht in den Weltraum abheben, wie das Milliardäre in ihrer bodenlosen Missachtung des Geschichtlich-Gesellschaftlichen tun. Aber wir müssen auch geduldig den Äderungen vergangener Fiktionalisierungen folgen, auf den Stein klopfen, hier mit dem Meißel behutsam arbeiten, dort etwas abschaben, um in den versteinerten Verhältnissen die Form zukünftiger Beziehungen zu erspähen.

Inhalt

Abständig verpflichtet bleiben (Karin Harrasser) 7

Einleitung 11

1 Reflexionen 19

1.1 Mythen I ... 19
1.1.1 Dredd ... 20
1.1.2 Total Recall ... 24

1.2 Fragen I: Abschiede ... 26
1.2.1 Die hermeneutische Frage als Ausgangspunkt ... 27
1.2.2 Fragen als Bewusstseinsakt ... 40

1.3 Mythen II ... 57
1.3.1 Dredd ... 57
1.3.2 Total Recall ... 63

1.4 Fragen II: Horizonte ... 77
1.4.1 Phantasie, Wahrnehmung, Abstand ... 88
1.4.2 Von der Phantasie zur Wahrnehmung ... 112
1.4.3 Subjekt-Gesellschaft: Ansicht des Abstands ... 127
1.4.4 Das Ende des Abstands: Fazit ... 143

2 Reflexionen II 147

2.1 Mythen I 147
2.1.1 Dredd 147
2.1.2 Total Recall 151

2.2 Ironie I: Hegel und der tiefe Fall des Subjekts 155

2.3 Ironie II: Aristoteles, Platon – und Deleuze 186

2.4 Ironie III: Rortys Vokabular 206

2.5 Ironie: Fazit 216

2.6 Mythen II 220
2.6.1 Dredd 220
2.6.2 Total Recall 224

Zur Metafiktion 227

3.1 Annäherung 227

3.2 Bloch: Inkognito und Abstand 230
3.2.1 Inkognito vor sich selbst und das Wir-Problem 230
3.2.2 Umdeutung 242
3.2.3 Ungleichzeitigkeiten 244
3.2.4 Nochmals zur Kategorie des Herausbringens: Horizonte 248

3.3 Mythos: Mad Max: Fury Road 252

Metafiktion, Frage, Ironie 259

Dank 264

Literaturverzeichnis 265

Einleitung

> A further caveat. There are lots of good grounds for doubting the kind of analysis about to be presented. I would do so myself if it weren't my own.
>
> Erving Goffman

1

Mit dem Wort, dem Begriff *Metafiktion* wird im Bereich der Kunst, vor allem in Literatur und Film, der Moment umschrieben, in dem eine Geschichte einbricht.[1] Genauer, wenn plötzlich die Lesenden oder Zuschauenden direkt angesprochen werden, die Figur aus der Geschichte heraustritt und die Geschichte als solche – als Fiktion – thematisiert. In der vorliegenden Studie wird *Metafiktion* auch in diesem Sinne verwendet, hat auch damit zu tun. Zugleich wird er aber auch für andere Belange eingesetzt. Diese Entwendung führt dazu, dass sein Sinn verschoben wird. Deshalb bedeutet *Metafiktion* nicht genau das, was gemeinhin darunter verstanden wird. Was diese spezielle Fiktion bedeuten könnte, ist gerade Sache der folgenden Studie. Sie wird aus der Ästhetik im weitesten Sinne hervorgehoben. Sie ist keine bloß spezielle Trope mehr, sondern eine Strategie, die – in anderen Zusammenhängen (nämlich philosophischen) – gesellschaftspolitisch relevant sein könnte. Die Untersuchung wird sich ihr von verschiedenen Seiten annähern – zum einen durch die

[1] Patricia Waugh: *Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction*, London (Methuen) 1984.

Beschreibung von Filmen und deren Auslegung, zum anderen aber auch argumentativ, philosophisch im allgemeinen Sinne.

2

Warum Filme, könnte man fragen? Filme sind untief. Ihre Untiefe ist doppeldeutig. Sie sind flach. Sie sind tief. Was sind Filme anderes als Teil dieser Welt? Aber was ist schon Welt? Wer über die Welt spricht, spricht oft schon kosmologisch – man erklärt alles, aber ziemlich oberflächlich. Der vorliegende Versuch ist eine Antwort auf diese Doppeldeutigkeit im Umgang mit dem, was wir Welt nennen. Welt aber nicht in einem sehr weit gefassten physikalischen Sinn, sondern in einem symbolischen. Deshalb ist es vielleicht angemessener, von Wirklichkeit zu sprechen. Aber nicht – wiederum nicht – in einem erkenntnistheoretischen Sinne, sondern in einem sozialen bzw. soziologischen. Deshalb wird es wiederum angemessener sein, von Gesellschaft zu sprechen.

Was ist diese Gesellschaft, in der wir leben? Filme geben Antworten. Sie geben Antworten in einer bestimmten Weise. Darin liegt immer ein Abstand, eine Abstandnahme. Letztere nun ermöglicht es, das, was wir Welt oder Wirklichkeit oder Gesellschaft nennen, anders zu perspektivieren. Genau darin liegt jener Sinn, aus der Gesellschaft auszubrechen – eben ein metafiktionales Moment.[2] Wie aber kommt es zu diesem Moment? Der Begriff Metafiktion wird wie erwähnt entwendet, vielleicht eher entführt, um dieses Moment zu erhellen.[3] Dieser Zusammenhang stellt eine begriffliche Montage dar. Metafiktion wird in dieser Entwendung in einer bestimmten Konstellation oder Montage deutlich werden. Angestoßen wird diese durch zwei Reflexionen, die sich grob gesagt mit

---

2 Vgl. dazu Cornelius Castoriadis: *Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie*, Frankfurt a. M. 1997b (Suhrkamp); insbes. Kap. IV Das Gesellschaftlich-Geschichtliche.

3 Ingrid Gilcher-Holtey: »Transformation durch Subversion: Die Neue Linke und die Gewaltfrage«, in: Freia Anders und Ingrid Gilcher-Holtey (Hrsg.): *Herausforderungen des staatlichen Gewaltmonopols. Recht und politisch motivierte Gewalt am Ende des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt am Main (Campus) 2006, S. 206.

der Bedeutung des *Fragens* und der *Ironie* auseinandersetzen. Um diesen Zusammenhang zu erklären, wird nicht bloß auf Filme eingegangen. Die Filme bilden in verschiedener Hinsicht Ausgangspunkt und Illustration dessen, was mit den philosophischen Zugängen versucht wird. Insofern sollen sie klärenden Charakter haben. Dennoch wird die philosophische Untersuchung nicht nur Raum beanspruchen, sondern auch Abstand gegenüber dem in den Filmen Erläuterten lassen – und umgekehrt. Der philosophische Raum wiederum ist ein mikroskopischer. Während die Hauptthemen um *Frage* und *Ironie* kreisen, öffnen die jeweiligen Kapitel ein bestimmendes Problemfeld, nämlich die Frage nach dem Zusammenhang von Individuum und Gesellschaft. Dies bleibt die Kernfrage, worauf bereits der Untertitel des Buchs verweist: *Frage und Ironie als Bedingungen gesellschaftlicher Veränderung*. Dabei wird – vielleicht etwas unerwartet – eines der wichtigsten Konzepte der Ästhetik diskutiert werden: der Begriff der *Phantasie* und seine Bedeutung.

Solche Zugänge zu unterschiedlichen, mehr oder weniger bekannten Texten untersuchen marginale Passagen. Das soll indes nur heißen, dass anhand ausgewählter Textstellen eine Analyse der Konzepte verschiedener Autoren durchgeführt wird. Sie wird aber mit der Differenzierung auch eine Abgrenzung ermöglichen. Auslegungen dieser Art werden an Hans-Georg Gadamer, Roman Ingarden, Ernst Bloch, Cornelius Castoriadis, Aristoteles, Herbert Marcuse, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Gilles Deleuze, Richard Rorty und – natürlich – Platon durchgeführt.

3

Die metafiktionale Montage ist für den vorliegenden Versuch bedeutsam. Philosophische Zugänge – auch der vorliegende – verschieben den Akzent des Begriffs der *Metafiktion*, sie bleiben aber nicht unberührt. Der Versuch verschiebt den Akzent philosophischer Zugänge, wenn sie selbst als metafiktionale Zugänge deutlich werden. Philosophie als gesellschaftlich-geschichtlicher Vorgang kommt Subjekten doch sehr »spät« zu. Und wenn Subjekt-Sein hier also gesellschaftlich bedingt gedacht wird und die philosophische Reflexion immer schon spät dran ist, dann stellt sich

wiederum die Frage, wie dieser Gesellschaft beizukommen ist, in die es eingelassen ist.

Das Subjekt des Denkens oder auch das denkende Subjekt ist nicht dort, wo es vermutet wird. Es befindet sich an einem ganz anderen Ort: in der Welt – oder eben Gesellschaft. Das aber wird dem Subjekt erst mit einem gewissen Abstand bewusst (wer oder was da denkt, kann offenbleiben). Zuerst muss also der Abstand gewonnen werden. Ein Subjekt ist somit immer schon heterotop, das heißt ein *Ort des Anderen* – oder immerhin ein Ort, an dem etwas sichtbar werden kann, was ihm nicht eignet. So wie im Film *Total Recall* etwas deutlich wird: Die Figur Quaid durchschaut nie ganz das, was ihr oder wie es ihr geschieht – obwohl sie es ironischerweise selbst anzettelt.

In den hier untersuchten Filmen nun stehen zwar weiterhin weiße, männliche Subjekte, Protagonisten im Fokus. Sie werden aber – das ist hier von Interesse – auseinandergenommen. Die Zusammenhänge von Gesellschaft und Subjekt werden untersucht, in den Filmen wie in den hier vorgelegten Reflexionen. Es wird zunächst grob in den jeweiligen Film eingeführt, dann aber werden Sequenzen mehr oder weniger willkürlich fokussiert. Die leitende Frage kreist immer um das Kernproblem: Was bedeutet Gesellschaft, was bedeutet das befragte Subjekt darin? Drei Filme stehen im Fokus: *Dredd* (2012; Regie: Pete Travis), *Total Recall* (2012; Regie: Len Wiseman) und *Mad Max: Fury Road* (2015; Regie: George Miller). In ihnen zeigt sich, so die Annahme, eine Perspektive, die den Blick aus dieser Welt in die vermeintliche Wirklichkeit, die Gesellschaft, zugleich verschiebt, einen Abstand verdeutlicht, den Blick verstellt. Damit ist nicht gemeint, dass der Blick in die Realität versperrt sei, sondern etwas ist tatsächlich verstellt: Etwas erscheint anders, oder sogar: etwas wird anders. Mit diesen Reflexionen zeichnen sich *Fragen* ab, zeichnet sich *Ironie* ab, die in der Theorie – in doppeltem Sinne als Schau der Filme wie auch der Ideen – eine Erklärung versuchen, wie Reflexion über Gesellschaft am Film etwas deutlich machen kann. Kurz: Die Filmanalysen setzen beim Subjekt an, um in der Gesellschaft anders anzukommen. Die philosophischen Analysen versuchen das Geschehen konzeptuell zu perspektivieren.

Warum ausgerechnet diese drei Filme? Nun – wieso nicht? Es sind hollywoodeske Szenarien der Endzeit – groß angerührt und voller Hoff-

nungen und Ängste, voller Furcht und Schrecken. In allen drei Filmen werden sich die hier entwickelten Konzepte von *Frage*, *Ironie* und *Metafiktion* gut beschreiben lassen. Aber es bleibt der Vorbehalt: Auch andere Filme hätten es getan. Das stimmt. Die Filme und ihre Analyse haben eben genau das: einen heuristischen Wert.

4

Aber was überhaupt ist hier mit Gesellschaft gemeint? Darum wird es gehen: um filmische Antworten, was die Gesellschaft *ist*.[4] Schauen und Denken kommen ja im ursprünglichen Wort der *Theorie* gleichermaßen zum Ausdruck. Die Schau bedeutet im Griechischen *theoroi* und meint – anders als dann die platonische Schau – jene Gesandten oder Zuschauenden anderer Stadtstaaten, welche den Theateraufführungen der Dionysos-Festspiele im antiken Griechenland beiwohnten – oder eben: schauten. *Theorie* gründet aber auch in der Schau, die bei Platon mit den ewigen Ideen verbunden ist und die nur wenigen vorbehalten war. Wer die Ideen geschaut hat, der weiß, der hat Ewiges, hat das Wesentliche geschaut und erfasst, kurz: Der hat begriffen.

5

Fragt man, was die Gesellschaft zusammenhält und wie ihre Veränderung möglich, ja überhaupt denkbar ist, so wird hier die These vertreten, dass die Filme uns eine Antwort geben. Fiktionen halten Antworten bereit, was die Gesellschaft im Innersten zusammenhält, wie sie zusammen-

[4] Vielleicht im Sinne von Wolfgang Welsch, als er den Zugang, wie er oben skizziert ist, ästhetische Psychoanalyse nannte und schrieb: »Diese wird nicht an Personen, sondern an Artefakten, an geronnener Geschichte geübt. Die künstlerische Arbeit dringt in historische Schichten der Gegenstände, in versteckte symbolische Bedeutungen, auch in latente Regungen der Freude oder des Grauens ein.« Wolfgang Welsch: *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart (Reclam) 1996, S. 193.

geleimt ist. Die Fiktion sagt uns, wie Gesellschaft zu verstehen ist. Dies ist durchaus doppeldeutig oder untief, denn wenn die Fiktion über die Gesellschaft belehrt, so ist das ebenso für die Gesellschaft selbst bedeutsam. Übersetzt man die Filme, indem sie auf eine bestimmte Art, gegen den Strich gelesen werden, zeigt sich nicht nur ein bewegtes, sondern ein bewegendes Bild der Gesellschaft, dessen man sonst kaum ansichtig wird. Ein Strom von Bedeutungen über, in und *unter uns*. Indem die Fiktionen geschaut und bedacht werden, kommt man zu sich. In diesem Sinne finden Schauen und Denken zusammen – und ironischerweise wird genau dabei ein Abstand deutlich.

6

Im Folgenden geht es darum, den Begriff der *Metafiktion* als produktiven Begriff in der Philosophie zu begründen. Er könnte Gesellschaft und Subjektivität auf eine andere Art beschreibbar machen. Während soziologische Theorien mit dem Faktum beschäftigt sind, werden hier (durch das Faktum Film) Fiktionen untersucht. Diesen Fiktionen innerhalb des Faktischen – oder wie es manchmal heißt: Postfaktischen – wird unterstellt, dass sie durchaus faktischen Charakter haben. Dazu gehört auch, dass sie etwas sichtbar machen. Fiktionen sichten den Denkraum der Möglichkeiten. Eine Eigenheit von *Metafiktionen* wiederum ist die Reflexion – vom gebräuchlichen Sinn dieses Begriffs ausgehend. Diese wird mit dem Fragen, den Fragehorizonten und den darin enthaltenen Möglichkeiten zu erläutern sein. Ein solcher Möglichkeitshorizont öffnet sich, so die Annahme, durch eine einfache, tägliche Praxis: durch Fragen. In einem ersten Schritt also wird der Vorgang des Fragens als eine Öffnung des gesellschaftlich bedingten Denkraums verstanden. Die Reflexionen lassen sich beim Subjekt aufsuchen, zunächst als Fragen, später als Ironie. Subjekte reagieren, wie es scheint, auf Umstände. Es liegt nahe, darauf zu achten, wie die hier vorgestellten Subjekte angesichts der Umstände handeln, denken – wie sie verunsichert werden und verunsichern, sei es im Film, sei es in der Philosophie. Damit geht es in der Untersuchung von Anfang an um *Metafiktion*. Sie äußert sich, so die Annahme, in ganz

bestimmter Weise, als Fragen, als Ironie, in Geschichten (der Kunst), die so reflektiert, so ausgelegt werden, dass sie Wirklichkeit, Gesellschaft unterbrechen. Es wird darin also ein Abstand sichtbar, ein Abstand der Subjekte. Sie stehen mit ihren Fragen, mit Ironie immer schon verstellt in den Geschichten und damit in der Gesellschaft.

7

Zuletzt drei kurze Hinweise zur Vorgehensweise: 1) Die Filme, mit denen hier gearbeitet wird, zu schauen, empfiehlt sich natürlich. 2) Die Filme haben einen heuristischen Wert. 3) Die vorliegende Untersuchung verknüpft lose Film und Philosophie. Es ist ein Versuch der Montage.

1

Reflexionen

> Ma Ma Marsi nichts als die Wahrheit //
> Lieber mit dem Fahrrad zum Strand als
> mit dem Auto zur Arbeit.
>
> MARSIMOTO

1.1 Mythen I

Betrachtet man Filme, betrachtet man sich selbst. Betrachtet man Selbste, dann geschieht etwas. Indem man sich selbst betrachtet, zeigt sich eine Praxis des Schauens, die nicht gedankenverloren ist. Sie bietet Sinn in der Schau. Filme, hollywoodeske Spielfilme unterhalten, zweifelsohne. Aber sie als politische Aktion zu verstehen, das geschieht eher selten. Vielleicht unterhält man sich, vielleicht ist man nach heutiger Redeweise kritisch, was da gezeigt wird. Indem diese Filme unterbrechen, Abstand bedeuten, sind sie ganz bestimmte Perspektiven. Wie auch immer man Filme schaut, sie sind ein ganz besonderer Zugang nicht nur zu sich, zu Kunst, sondern auch zur Theorie. So wie die Gäste aus anderen Städten im antiken Griechenland zu den Festspielen geladen wurden – eben jene *theoroi*. Und so sind die Gäste, die von Filmen eingeladen werden, zu schauen, nicht nur abgelenkt oder von einer Fiktion, dem Surrogat einer Wirklichkeit betrogen, sondern kommen in ganz besonderer Weise zu sich. Wenn Filme als politische und gesellschaftliche Praxis erscheinen, eignet ihnen eine besondere Perspektive, die zu gewinnen ist.

Filme sind als Festspiele ein doppelt kollektives Produkt: einerseits als Ausdruck, als Produkt ganz bestimmter Produktionsverhältnisse oder Produktionsbedingungen (die ansichtig werden – so oder so als gesellschaftliche und politische Verhältnisse) und andererseits in der *Rezepti-*

on – beides hängt über den Warencharakter von Filmen zusammen. Filme werden, wenn gesehen, oft in der Seherfahrung verglichen, ausgelegt, interpretiert oder, wie Benjamin sagte, getestet. Ihnen eignet, um bei Benjamin zu bleiben, ein gesteigerter Ausstellungswert: Sie können (fast) überall gezeigt und gesehen und entsprechend besprochen werden. Das gilt nach wie vor und umso mehr in den heutigen Zeiten der technischen Reproduzierbarkeit, wo Filme in jedem Haushalt konsumiert werden (wie Günther Anders dies längst beschrieben hat). Warum ausgerechnet Filme den Zugang zur Theorie ebnen, wurde oben schon angedeutet. Unter allen Waren im künstlerischen und weniger künstlerischen Handel sind sie insofern ein ganz besonderer Fetisch. An ihnen lassen sich die Beziehungen zwischen den Menschen verdeutlichen. Und sie gewähren entgegen dem Marx'schen Warenfetisch durchaus Einblick. Diese Möglichkeit des Einblicks muss aber sichtbar gemacht werden. Sichtbar wird sie nur in der Auslegung. Während alte, in ganz bestimmter Hinsicht kolportierte Platonismen behaupten, dass Filme wie Trugbilder, also Abbilder zweiten Grades doch nur Täuschungen und Falschheiten seien, zeigt sich in der Folge vielleicht doch, wie Filme andere Einblicke in die Gesellschaft ermöglichen. Wenn sie Gesellschaft und Rezipierende zugleich aufsteigen lassen, welche die Filme wiederum als Gesellschaft integrieren, was könnte dies bedeuten? Das Dargestellte als Produkt einer gesellschaftlichen Praxis auch in seiner Wahrnehmung ist eine Herausforderung spezieller Art. Aber diese Herausforderung muss wie gesagt sichtbar gemacht werden. Erst in der Befragung – auch wenn die Antworten zweideutig bleiben – eröffnet sich eine Perspektive auf Filme als Gesellschaft.

1.1.1 Dredd

Am Anfang steht ein Mythos. Es ist ein Film – es werden mehrere sein. Der erste Film stammt von Pete Travis und heißt *Dredd* (2012). Dredd ist das Gesetz. Das ist der Mythos. Und er wirkt. In einer vielleicht nicht allzu fernen dystopischen Zukunft sammelt sich das menschliche Leben in Megacitys, während der Rest unbewohnbares Ödland ist. Das Gesetz konnte in diesen Megacitys nur noch einigermaßen aufrechterhalten werden, indem die Gewaltenteilung in bestimmter Weise aufgehoben

oder wenigstens »vereinfacht« wurde. Die Polizeibehörde ist nun das exekutive und judikative Organ im (Stadt-)Staat. Das heißt, die Richter oder »Judges« richten nicht nur, sondern vollziehen, vollstrecken das Recht. Sie sind die allmächtige – angesichts der allgegenwärtigen Gewalt in der *Mega City One* allerdings eher ohnmächtige – Polizeibehörde. Das staatliche Gewaltmonopol zieht sich – kurz gesagt – zusammen. Es verdichtet sich, und Judge Dredd ist ein außerordentliches, beispielhaftes Subjekt dieser Behörde.

Der Film, eine Adaption der Comic-Reihe *Judge Dredd* und ein ganz anderes, besseres Remake der Verfilmung von Danny Cannon aus den 1990er-Jahren, beginnt mit einer Verfolgungsjagd. Dredd wird als kompromissloser Judge eingeführt. Und so wie er unkorrumpierbar in der Szenerie erscheint, so wird er im Film durchgehend erscheinen. Allerdings wird nicht die ganze Stadt die Kulisse bilden, sondern ein einzelner Megablock namens *Peach Trees*. In diesem Block wird eine Eskalation der Gewalt und Gegengewalt aufgeführt, wo die Gänge und Wohnungen, der Lichthof und die Balkone zur Szenerie eines Kampfes darum werden, wer oder was Autorität ist. *Peach Trees* ist das Panoptikum der Devianz und Delinquenz und zugleich die Heimat einer Unzahl von Menschen, die vor der Gewalt flüchten wollen und es nicht können.

Sprung in eine frühe Sequenz, im Hauptgebäude der Judges: Dredd wird eine Azubi zugeteilt. Sie heißt Cassandra Anderson. Cassandra Anderson ist eine Aspirantin, eine Anwärterin. Sie ist eine Kadettin, eine Bewerberin, um Judge zu werden. Genauer: Cassandra *war* eine Bewerberin. Sie wurde als Kind, als Waise, automatisch in die Judge-Akademie aufgenommen – »on special instruction«, wie die Vorgesetzte von Dredd erklärt. Sie fiel am Ende durch. Aber das Assessment ist noch nicht vorbei. Ihre Anwärterschaft soll erneut erwogen werden, denn für die Polizeibehörde ist sie von besonderem Interesse: Sie hat eine durch atomare Strahlung am Rande der Riesenstadt *Mega City One* entstandene Gabe – vielleicht ist es eher ein Fluch (nämlich eine Mutantin zu sein). Ihr Name gemahnt nicht umsonst an jene Seherin aus der griechischen Mythologie, die das Unheil sehen, aber nie abwenden konnte. Sie ist jedoch eine untypische Cassandra: Sie kann Gedanken lesen und, wie wir sehen werden, das Unheil abwenden. Deshalb wird dem Protagonisten Dredd der Auftrag gegeben, sie in seinem nächsten Einsatz erneut zu evaluieren. Die

Polizeibehörde stößt an ihre Grenzen. Die Vorgesetzte meint gar, dass sie den Kampf gegen das Verbrechen verlieren könnten. Anderson soll dies mit ihren Fähigkeiten ändern.

Damit beginnt die Prüfung. Dredd ist kein guter Lehrer, will keiner sein. Er ist ein Prüfender, er testet. Eingeführt wurde Cassandra Anderson zuvor in der Hall of Justice, dem Hauptgebäude der Judges. Sie wartet in einem Raum, beobachtet von Judge Dredd, der gerade von seiner Vorgesetzten über Anderson informiert wird. Sie sei immer knapp ungenügend gewesen. Er fragt, wieso sie dennoch eine Uniform trage. Die Vorgesetzte fordert Anderson auf, zu beschreiben, wer hinter der verspiegelten Wand stehe, um Dredd ihre Gabe zu demonstrieren und zu zeigen, weshalb sie für die Behörde von Interesse ist. Anderson soll eine Kostprobe ihrer seherischen Kräfte geben. Die Vorgesetzte fragt, wie viele Personen anwesend seien und was sie über die andere Person sagen könne: »Male, another Judge, I can feel anger and control, but there's something else. Something behind the control, something almost …« Die Vorgesetzte unterbricht sie. Wir erfahren nie, was hinter der Sichtblende von Judge Dredd steckt, sein Gesicht sieht man nie vollständig. Er ist eine Figur, die im Dunkeln bleibt. Er ist ein dubioses Subjekt, das im Kampf gegen das Verbrechen zwar erfolgreich ist, gegen die Herausforderungen der Zukunft aber wohl nicht (mehr) ankommt.

Deutlich wird hier, dass Anderson, an der Mauergrenze zum Ödland aufgewachsen, eine durch die atomare Strahlung mutierte Grenzgängerin ist. Sie ist ein derart starkes Medium, dass die Judges ihre Hoffnungen, den Krieg um die Stadt doch noch zu ihren Gunsten zu wenden, auf sie setzen. So meint die Chief Judge: »We belief she can be a major asset.« Da Anderson jedoch knapp durchgefallen ist, will die Vorgesetzte von Dredd ein Reassessment. Er soll sie mit ins Feld nehmen, ins kalte Wasser werfen und sehen, ob sie geeignet sei.

So sieht das Setting von Dredd aus. Er führt Anderson wie folgt ein:

> Dredd: »Incorrect sentencing is an automatic fail. Disobeying a direct order from your direct assessment officer: is an automatic fail. Losing your primary weapon or having it taken from you: is an automatic fail.«
> Anderson: »Yes, sir.«

Dredd: »You're ready rookie?«
Anderson: »I am.«
Dredd: »Your assessment starts now.«

Die Evaluation der Aspirantin ist ein Test, der doppeldeutig, ambivalent bleibt. Nicht nur Cassandra Anderson wird getestet, das Testverfahren wird Judge Dredd selbst etwas zeigen. Er wird erkennen, dass sie sich anders bewegt, ganz anders Fragen stellt, befragt und damit neue Möglichkeiten bezeugt, ja erzeugt, die gerade das einzigartige Interesse, das die Behörde an ihr hat, begründen. Erst indem sie sich von seiner, von Dredds alter Art löst, entfaltet sie ganz andere Perspektiven – die aber in ihren Möglichkeiten genauso ambivalent bleiben. Die Beurteilung durch ihn, den Alten, wird alles verändern. Die Beurteilung selbst wird neu zu evaluieren sein. Er, der alte Judge, das alte Subjekt, ist damit an seiner eigenen Liquidation beteiligt. Zuvor allerdings muss sich Cassandra beweisen: Kurz vor dem ersten Eingriff im Megablock *Peach Trees* wiederholt er die Frage:

Dredd: »Are you ready?«
Cassandra: »Yes.«
Dredd: »You don't look ready.«

Die ernüchternde Einschätzung von Dredd wird sich ändern. Die Krise des übermächtigen – übermännlichen – Subjekts Dredd wird ebenso evaluiert werden, auch wenn es zunächst so aussieht, als sei Cassandra Anderson jene, die auf den Prüfstand gestellt wird. Angesichts der ubiquitären Gewalt werden andere Perspektiven verlangt. Diese anderen Perspektiven werden erst durch die fragende Evaluation eröffnet. So geht es hier ebenso um eine Evaluation der Frage, darum, wie sie, anders gestellt, in einem doppelten Sinn nicht nur gestellt wird, sondern sich auch stellen lässt. Damit beginnt das gängige Philosophieren – aber es kann auch ganz anders beginnen, könnte man denken.

1.1.2 Total Recall

Der zweite Film ist – Zufall – auch ein Remake. Gemeinhin wird behauptet, es sei eine schlechtere Version. Es handelt sich um den Film *Total Recall* von Len Wiseman, wie Dredd aus dem Jahr 2012 (ebenso: Zufall). Das entscheidende Moment ist wieder das Fragen. Fragen als philosophische Strategie hat eine ursprüngliche Bedeutung. Ihr eignet zugleich ein kritisches Moment. Diese Kritik wird weiter unten im zweiten Teil Ironie genannt. Ihr kommt eine eigene, nicht einfache Form der Verstellung zu. Es geht also nicht vorrangig um eine Verstellung im Sinne von »Das ist der Fall« gegenüber dem, was vorgegaukelt wird. Es geht nicht – oder nicht hauptsächlich – um Schein und Sein. Es geht um eine Bewegung, eine Verschiebung mit bestimmtem Zweck, worauf noch einzugehen sein wird. Wir sind also noch immer – wie zuvor bei *Dredd* – im Rahmen der Frage als eine Frage, die anders zu stellen ist. Die Behauptung ist nun, dass im Film Wisemans dieses Fragen, dieses Verstellen eine außerordentliche Bedeutung gewinnt. Wenden wir uns einer Szene zu, an der dies deutlich wird. Dazu muss die Geschichte von *Total Recall* kurz umrissen werden.

Am Ende des 21. Jahrhunderts hat ein globaler Chemiekrieg den Planeten fast unbewohnbar gemacht, größtenteils immerhin, genauer gesagt außer in der UFB, der *United Federation of Britain*, und, auf der anderen Seite des Planeten, in der Kolonie (Australien). Beide sind verbunden durch das einzige Transportmittel, den »Fall«, eine Art Aufzug durch die Erde hindurch (merkwürdig genug). Warum das funktionieren sollte, kann man außen vor lassen. Geben wir der Geschichte etwas Raum. Die UFB, namentlich ihr Präsident Cohaagen, unterdrückt die Kolonie. In der Kolonie leben die meisten Menschen, die mit dem »Fall« in die UFB zur Arbeit gebracht und dort ausgebeutet werden. Es ist das Proletariat. Für ihre Rechte und die Unabhängigkeit der Kolonie kämpft eine Widerstandsbewegung um Matthias (ihr Spruch: »The Fall Enslaves Us All!«). Es ist eine politische Intrige. Cohaagen setzt vermeintliche Terroranschläge der Widerstandsbewegung ein, um seinen Einmarsch in die Kolonie im Laufe des Films zu rechtfertigen. Den Einmarsch will er mit einer Roboterarmee bewerkstelligen, die gerade der Protagonist Quaid als Arbeiter mitproduziert.

Quaid (heterosexuell, weiß, männlich) befindet sich in einer Sinnkrise. Er hat zwar Arbeit, eine begehrenswerte Frau und einen loyalen Freund, fragt sich aber, ob er nicht mehr vom Leben erwarten könne. Diese Sehnsucht (und die Werbung) treibt ihn zu »Rekall«, einer Firma, die Erinnerungen einpflanzt. Doch zunächst mag ein Auszug an Fragen, welche die Krise von Quaid bezeichnen, seine Situation deutlich machen: Nach einem wiederkehrenden Albtraum erwacht, beruhigt ihn seine Frau Lori. Der Traum handelt von einer misslungenen Flucht. Im Traum taucht eine andere Frau auf, die er nicht kennt und die ihm hilft. Zuletzt werden die beiden gewaltsam getrennt, sie kann fliehen, er wird gefangen genommen. Lori erzählt er nichts von der anderen Frau, behauptet, der Situation im Traum alleine ausgeliefert zu sein. Quaid beschreibt ihr, dass er in der Falle sitze, nicht fliehen könne. Sie wiederum interpretiert dies so, dass er sich vielleicht von ihr, von ihrer gemeinsamen Lebenssituation eingeengt fühle, was er verneint. Sie gibt zu, dass ihre Lebenssituation nicht dem entspreche, was sie sich erträumt hatten. Er antwortet mit Ironie »This castle?«, meint die eher enge Wohnung. »Who gets everything they fantasized about, right?«, so Lori. Quaid: »It's just a dream. That's all it is.« Damit sind wir mitten in der Krise des Subjekts Quaid – und mitten im Thema des Films: Denn es war nur ein Traum und es war zugleich nie bloß ein Traum. Er wird seinen Traum erfüllen, aus ihm erwachen und ihn in einer unerwarteten Weise bei Rekall wahr machen – oder auch nicht. In der Krise von Quaid geht es also darum, was nun Wirklichkeit und wer er in dieser Wirklichkeit ist. Die Krise besteht in der Ausweglosigkeit in dieser ernüchternden Gesellschaft, in der das ›Schloss‹ eine kleine Wohnung in einer – zugegeben futuristischen – Mietskaserne und der ›Prinz‹ ein etwas fragiler Arbeiter in der Sinnkrise seines Lebens ist.

Die Krise als Thema des Übergangs (im Sinne der alten Bedeutung von *krisis*, »zu einer Entscheidung, einem Urteil drängend«) von Quaid setzt sich im Gespräch mit seinem Freund und Arbeitskollegen Harry auf dem Weg zur Arbeit, das heißt im »Fall«, im Lift von der Kolonie zur UFB, fort. Kurz bevor er Harry trifft und den Lift besteigt, sieht er – dramaturgisch verdichtet – jene Werbung von Rekall »*We can remember it for you!*« und einen Aktivisten des Widerstands, der gerade von Polizeikräften festgenommen wird, nachdem er das Mantra von Matthias an

eine Wand gesprayt hat: »The Fall Enslaves Us All.« Quaid fragt seinen Freund, ob es ihm nicht aufgefallen sei, dass sie im »Fall« immer auf denselben Plätzen säßen. Harry reagiert mit Ironie: »Es sind Sitze, wir haben Ärsche, scheint logisch zu sein.« Nachdem Quaid nicht aufhört, sich über die immer gleiche Routine zu beklagen – »Day after day, year after year, without even questioning it« –, mokiert Harry sich weiter, indem er fragt, ob er Veränderung wolle, die könne er haben, um anschließend auf den Platz gegenüber zu wechseln, worauf Quaid ihm folgt.

Während also Quaid sich und sein Leben hinterfragt, stellt sich eine Skepsis ein. Diese Fragen an den Sinn seines Lebens sind der Anfang der Veränderung. Während in *Dredd* eine andere Perspektive eingeführt wird, genauer die Perspektive eines anderen Subjekts: jene Andersons, wird nun mit der Frage das Subjekt selbst in diese Perspektivierung eingebunden. Aber welche Rolle spielt dabei das Fragen?

1.2 Fragen I: Abschiede

Fragen sind Horizonte. Fragen sind Hinweise. Fragen erscheinen als Möglichkeiten des Verstehens. Da sie – in der hier referierten allgemeinen Form – sich immer in einer Gesellschaft, in deren Geschichte stellen, wird sich ihre Relevanz, ihr Sinn auch nur in ihrem Rahmen erhellen lassen. Damit haben wir bereits einen bestimmten Sinn von Fragen als Fragen herausgestellt. Fragen zu stellen, hat einen ganz bestimmten Sinn, so die These. Dieser Sinn ist nicht nur gesellschaftlich-geschichtlich bedingt. Er bezeugt als Praxis seine Grenze (was als Handeln denkbar ist). Daraus ergeben sich erneut Fragen: Welche Rolle spielen Fragen, spielt das Fragen als praktisch-poietische Tätigkeit in einer Gesellschaft? Was ist das für eine Form der Tätigkeit, wenn sie neue Möglichkeiten schafft, indem sie etwas infrage stellt? Von Interesse ist hier wohl kaum ein spezifisches Wissen, das gesucht wird. Es ist vielmehr eine Frage, die ganz mühselig das Herkommen, das Herkömmliche als Gewohntes befragt und hinterfragt. Das, was ist, wird immer oder immer wieder infrage gestellt. Um diese Frage geht es hier. Um ihre Bedeutung als besondere Kategorie (des Fragens) in diesem Zusammenhang zu erwägen, wird sie

aus dem Konzept von Gadamer gehoben. Während Gadamer mit dem Anliegen seiner Hermeneutik beschäftigt ist, wird seine Beschreibung der Frage und ihres »hermeneutischen Vorrangs« eine unerwartete Relevanz für die Lösung der oben gestellten Fragen haben.[1]

1.2.1 Die hermeneutische Frage als Ausgangspunkt

Wie kann gesellschaftliche Offenheit begründet werden?[2] Offenheit wird hier als eine Bedingung von Gesellschaft (und vor allem ihrer Veränderung) verstanden. Obwohl Gesellschaft erst durch ihre Institutionen Gestalt annimmt oder sichtbar (bezeichenbar) wird, gehört Offenheit notwendig dazu – so wenigstens die Annahme hier.[3] Warum gehört Offenheit dazu? Oder anders gefragt: Wie ist gesellschaftliche Veränderung (oder sozialer Wandel) begründbar – nicht nur durch Faktoren und Triebkräfte gesellschaftlicher Errungenschaften beispielsweise technologischer Art? Nochmals: Worin könnte eine subjektive Ermächtigung liegen, die entgegen persistenter und heteronomer Institutionen hervorzuheben ist – ohne dass wiederum ein antiquierter Subjektbegriff eingeführt werden muss? Diese Offenheit durch Konzepte wie jene von Cornelius Castoriadis, der vom radikal Imaginären spricht, oder von Ernst Bloch, der von der konkreten Utopie redet, zu bezeichnen, ist aber nicht nur hilfreich. Beide versuchen eine – sagen wir – anthropologische oder vielleicht gar ontologische Konstante geltend zu machen. Das aber ist gar nicht erforderlich. Will heißen: Die bei beiden angelegte Offenheit von Gesellschaft lässt sich auch anders denken, ontologisch ›sparsamer‹. Welcher Vorgang, welche Vorgehensweise dieser Offenheit demgegenüber wirksam sein könnte, dem wird in diesem Abschnitt in einem ersten Anlauf nachgegangen.

---

1 Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen (Mohr Siebeck) 1990, S. 368–384.

2 Das heißt jenseits eines Konzepts wie der Phantasie bzw. Imagination, die als dunkle Kategorie zwar immer gesetzt, aber in der Geschichte der Philosophie kaum erklärt wurde – vielleicht auch nicht erklärt oder geklärt werden kann.

3 In Termini der Systemtheorie: als Vorgang der autopoietischen Differenzierung eines Systems.