



Josef Früchtl

Von süßen Lügen und bilderlosen Bildern

Film und
Philosophie

meiner





Josef Früchtl

Von süßen Lügen und bilderlosen Bildern

Film und Philosophie

Meiner

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7873-4949-4

PDF 978-3-7873-4950-0

EPUB 978-3-7873-4951-7

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:

Felix Meiner Verlag GmbH, Richardstraße 47, 22081 Hamburg
info@meiner.de

© Felix Meiner Verlag Hamburg 2026. Alle Rechte vorbehalten. Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings (§ 44b UrhG) vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen. Umschlaggestaltung: Stefan Adamick. Satz: mittelstadt 21, Vogtsburg-Burkheim. Druck: Stückle, Ettenheim. Gedruckt auf alterungsbeständigem Werkdruckpapier. Printed in Germany

Inhalt

Einleitung	7
Aufklärung und Massenbetrug oder Adorno demonstriert etwas uncool für den Film	21
Irgendwie müssen wir diesen Unsinn tatsächlich glauben Zur Selbstreflexion der Heldenfigur im Kino	39
»Denn da ist keine Stelle, die dich nicht sieht.« <i>Minority Report</i> als Kunst der (De-)Legitimation	55
Neue große Erzählungen Das metaphysische Weltbild von <i>Avatar</i> und <i>Cloud Atlas</i>	71
Film als Philosophie Eine hegelianische Projektion	87
Brutale Kontingenzen Der Schrecken von <i>United 93</i>	97
Warum wir ins Kino gehen <i>Interstellar</i> und das cineastische Raum-Zeit-Kontinuum	111
Vertrauen in die Welt? Komplexes Erzählen in <i>Memento</i> und <i>Inception</i>	125

Ästhetische Epiphanie	
<i>Barbie</i> und der Mythos als Aufklärung	143
Als ob wir Vertrauen in die Welt haben könnten	
Zur Paradoxie der Filmkomödie	155
Anmerkungen	169
Drucknachweise	197
Literatur	199

Einleitung

Filmphilosophie klingt nach einem Hobby, das sich Philosophen und Philosophinnen heutzutage zugestehen. Ähnlich wie als übergeordnetes Fachgebiet die philosophische Ästhetik, aus der heraus sie sich entwickelt hat. Zwar ist bereits seit Platon das Schöne Untersuchungsgegenstand der Philosophie, und nachdem Alexander G. Baumgarten die Ästhetik 1750 als theoretische Disziplin begründet, stellt der deutsche Idealismus um 1800 zum ersten Mal Systeme vor, in denen die Philosophie der Kunst eine wichtige, manchmal sogar herausragende Position innehat. Traditionell aber hat man sich ästhetischen Fragestellungen allenfalls gewidmet, wenn die Grundmauern eines philosophischen Systems bereits errichtet sind. Erst müssen die Fragen beantwortet sein: »Was können wir überhaupt wissen?«, »Was sollen wir moralisch tun?«, und seit dem 20. Jahrhundert: »Wie verstehen wir Sprache (in der wir über philosophische Probleme sprechen)?« Dann erst kann man sich den verbleibenden Fragen zuwenden.

Inzwischen ist die Filmphilosophie aber ein kleiner, etablierter Bereich der Philosophie. Das hat natürlich mit medialen und sozial-kulturellen Veränderungen zu tun. Denn neben Radio, Fernsehen und Tonträgern (Schallplatten, Audiokassetten, CDs) ist der Film zu einem dominierenden technologischen Medium des 20. Jahrhunderts aufgestiegen, und die sozial-kulturellen Bedingungen für seine Wahrnehmung und Einschätzung haben sich seit den 1950er und massiv dann seit den späten 1960er Jahren schubartig verändert. Seit dieser Zeit beobachten die Sozialwissenschaften, wie sich zunächst in den USA, dann aber in der gesamten ›westlichen‹ Welt eine hedonistisch und zudem auch narzisstisch geprägte Lebensform durchsetzt. Der Kapitalismus selbst scheint seine von Max Weber untersuchten protestantischen Grundlagen aufgezehrt zu haben und einer Umwertung zu bedürfen. Nicht mehr Arbeit, Disziplin und Bedürfnisverzicht sind gefordert, sondern im Gegenteil direkter Genuss und Konsum. Komplementär scheint er einen auf

sich selbst gerichteten Persönlichkeitstypus zu begünstigen, der seine innere Leere dadurch zu verdecken sucht, dass er seine psychische Energie an die Aufrechterhaltung eines positiven und illusionären Bildes seiner selbst verausgabt. Die Kulturosoziologie spricht in diesem Zusammenhang von »Erlebnisgesellschaft«. Sie setzt die erfolgreiche Etablierung der Wohlstandsgesellschaft (*affluent society*) voraus, die der Nationalökonom Kenneth Galbraith in den 1950er Jahren ausgerufen hat, und kann es sich daher erlauben, Genuss und Lebensglück, also Hedonismus und Eudaimonismus ins Zentrum zu stellen.¹ War das Kino bereits vor dem Zweiten Weltkrieg als preiswertes und unkompliziertes Freizeitvergnügen willkommen, so erhält es nun zunehmend eine ethische und ästhetische Wertschätzung, denn es bietet nicht nur, ähnlich der traditionellen Kunst, neue Wahrnehmungsweisen, sondern auch einen Spiegel für Fragen des guten Lebens.

Es überrascht insofern nicht, dass auch auf der Ebene der philosophischen Theorie der Durchbruch erst Anfang der 1980er Jahre erfolgt. Gewiss ist da Hugo Münsterberg, der mit *The Photoplay* von 1916 als Psychologe und Philosoph, befreundet mit William James, das erste filmtheoretische Buch vorlegt. In der Doppelperspektive von Psychologie und Philosophie veröffentlicht auch Rudolf Arnheim 1932 sein Buch *Film als Kunst*, eine Verteidigung der Möglichkeiten des künstlerischen Films gegen seine unterhaltende Verflachung. Eine Verteidigung der Möglichkeiten des politischen Films mit ästhetischen Mitteln bietet Walter Benjamin in seinem später berühmt gewordenen Aufsatz »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« (1936), auf den Theodor W. Adorno und Max Horkheimer in der *Dialektik der Aufklärung*, geschrieben im Exil während des Zweiten Weltkriegs (als Buch veröffentlicht 1947), mit der These von der »Kulturindustrie« äußerst kritisch reagieren. Siegfried Kracauer, der schon seit den 1920er Jahren als Filmkritiker für Zeitungen und Zeitschriften arbeitet, tritt 1947 mit einer soziologisch-psychologischen Geschichte des deutschen Films, *From Caligari to Hitler*, hervor, 1960 schließlich mit einer philosophisch-ontologischen Theorie des Films, der es um die »Errettung der äußeren Wirklichkeit« geht: *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. Außerhalb der Philosophie sind vor allem die Schriften von André Bazin und Christian Metz erfolgreich.

Aufsätze Bazins, geschrieben Ende der 1950er, Beginn der 1960er Jahre, werden in zwei Bänden unter dem Titel *What Is Cinema?* (1967/1971) publiziert, nachdem er seit 1951 als Mitherausgeber der *Cahiers du Cinéma* aktiv ist, der Filmzeitschrift, in der auch die späteren Regisseure der Nouvelle Vague schreiben, François Truffaut, Claude Chabrol, Eric Rohmer, Jacques Rivette und Jean-Luc Godard. 1964 erscheint Metz' Aufsatz »Cinéma: langue ou langage?«, mit dem er die Semiotik, die Wissenschaft, die sich mit allen Arten von Zeichen beschäftigt, für den Film entdeckt, 1977 seine Schrift über den »imaginären Signifikanten«, *Le signifiant imaginaire: psychoanalyse et cinéma*, mit der er die Psychoanalyse folgenreich für die Filmtheorie fruchtbar macht. Philosophisch aber sind es Stanley Cavell und Gilles Deleuze, die den Film schließlich auf eine neue Reflexions- und Bedeutungsebene heben, Cavell in seinen Büchern *The World Viewed* (1971), *Pursuits of Happiness* (1981) und *Contesting Tears* (1996), Texte, die sich der Ontologie des Films (seiner eigenen Art des Seins), den Hollywood Screwball-Komödien (als Glückserfahrungen des gewöhnlichen Lebens) und dem Melodram (in dem die Frau ihre Stimme erhebt) widmen, Deleuze in den beiden Büchern *Cinema I: L'image-mouvement* (*Das Bewegungsbild*, 1983) und *Cinema II: L'image-temps* (*Das Zeit-Bild*, 1985), mit denen er im Übrigen Henri Bergson für die Filmphilosophie entdeckt. Das Fach hat sich mittlerweile auch in der angelsächsischen akademischen Kultur etabliert,² die mit bekannter analytischer, in ihrer Ausschließlichkeit allerdings ermüdender Akribie zu Werke geht, aber doch auch die Fragen umkreist, die mehr oder weniger von Anfang an das theoretische Interesse auf sich zogen: das Verhältnis von Film und Kunst, Film und Gesellschaft, die anregende Kraft cinematischer Fiktionen und Imaginationen, der Stellenwert von Emotionen und die besondere Art von Narration.

Bemerkenswert bleibt, dass der Film als Medium weit mehr als alle anderen technologisch-kulturellen Medien das Interesse der Theorie auf sich gezogen hat. Denn es gibt keine Philosophie des Radios, des Fernsehens oder der Schallplatte.³ In Ansätzen gibt es immerhin eine Philosophie der Popmusik, gemeint nicht als technologisches, sondern als ästhetisches Phänomen.⁴ Breit ausgearbeitet liegt demgegenüber namentlich seit Schopenhauer eine Philosophie der Musik vor, herausgehoben als sogenannte ernste Musik

im Unterschied zur populären und kommerziellen, oft auch ›unterhaltend‹ und ›leicht‹ genannten Musik. Aber es gibt eine veritable Philosophie des Films.

Den Ausdruck ›Philosophie des Films‹ kann man, wie das philosophisch berühmte Vorbild ›Kritik der Vernunft‹, grundsätzlich in zweifacher Hinsicht verstehen, im *genitivus obiectivus* und *subiectivus*. Im objektiven Sinn bedeutet es, dass man philosophisch, das heißt mit den begrifflichen Mitteln, die die westliche Philosophie bereitstellt, über Film nachdenkt. Im subjektiven Sinn gilt der Film dagegen selbst als Philosophie; er verfährt dann auf eine Weise, die derjenigen der Philosophie so sehr gleicht bzw. zu gleichen scheint, dass beide zu einem spekulativen, im wörtlichen Sinn betrachtenden und nachsinnenden Denken anregen.

Die Zweiteilung in *genitivus obiectivus* und *subiectivus* ist freilich, wie jede Zweiteilung, zu einfach. Sieht man sich die Sache genauer an, so kann der Film, erstens, bestimmte philosophische Themen illustrieren und Beispiele für abstrakte Theorien liefern. Er ist dann Anwendungsgebiet für die Philosophie und bewegt sich im Rahmen des *genitivus obiectivus*. Er verbleibt innerhalb dieses Rahmens, wenn er, zweitens, auf teils imaginative, teils dokumentarische Weise historische und situative Erfahrungen zugänglich macht und damit bestimmte geschichtliche Ereignisse entweder anschaulich oder überhaupt erst zur Kenntnis bringt. Der Film kann auf der nächsten Ebene, drittens, Gegenbeispiele zu theoretischen Behauptungen anbieten, vor allem in der Form von Gedankenexperimenten, und dadurch möglicherweise die Herausbildung neuer Theorien befördern. Filme spielen dann zumindest die Rolle eines Durchgangsstadiums in einer schulmäßigen philosophischen Argumentation. Auf dieser Ebene wird der Film philosophisch zunehmend interessant, indem er über die Grenze des objektivierenden Zugangs durch die Philosophie hinausgeht. Insgesamt ist die philosophische Bedeutung der ersten drei Ebenen weitgehend unstrittig. Das ändert sich mit dem Übergang zur vierten Ebene. Der Film ist hier ein herausfordernder Anlass, um über ihn als eine neue Form von Wahrnehmung und Erfahrung, und damit philosophisch über Wahrnehmung und Erfahrung überhaupt nachzudenken. Er bietet also eine Erweiterung des Gegenstandsbereichs der Philosophie, an dem sie sich in ihrer eigenen Leistungskraft messen kann oder sogar

muss. Die ambitionierteste filmphilosophische These erreicht man schließlich auf der fünften Ebene. Der Film zeigt hier einen inhärenten Zusammenhang mit der Philosophie, sofern er mit seinen eigenen Mitteln dem betrachtenden und nachsinnenden Denken eine nachdrückliche Wendung gibt. Am deutlichsten wird diese These in der jüngeren Diskussion durch jene beiden sehr unterschiedlichen Philosophen vertreten, Stanley Cavell und Gilles Deleuze, die die Etablierung der Filmphilosophie entscheidend vorangetrieben haben. Ich komme auf sie vor allem im fünften Beitrag des vorliegenden Bandes zurück.

Der Band versammelt, in der Reihenfolge ihres Erscheinens, Beiträge, die in den vergangenen zwanzig Jahren veröffentlicht und vorgetragen worden sind. Sie bewegen sich in unterschiedlicher Weise auf den Ebenen der Filmphilosophie, die ich soeben unterschieden habe. Einen passenden Einstieg bietet dabei (vielleicht überraschenderweise) der Beitrag, der am Anfang steht. Adornos Verhältnis zum Film gilt seit Jahrzehnten als Vorzeigebispiel einer negativistisch überzogenen und unangemessen unsensiblen Kritik, die den Film wie die gesamte Populärkultur zu einem konsumorientierten Produkt der kapitalistischen ›Kulturindustrie‹ erklärt. Dabeikennt man, dass Adorno durchaus mehrere Thesen zum Film vertritt. Die interessanteste ist diejenige, die für einen Film der unsichtbaren, bilderlosen Bilder plädiert. Sie entspricht seiner Idee einer Philosophie, die durch die Anordnung, die »Konstellation« ihrer Begriffe etwas Nichtbegriffliches aufscheinen und erfahren lässt. Für den Film heißt dies, die bedeutungstiftenden (visuellen, auditiven und verbalen, auch taktilen) Elemente in ein Spannungsverhältnis, eine Konstellation von Bewegung und Stillstand zu bringen.

Noch in einem zweiten Sinn fallen Adornos Ausführungen aus dem Rahmen, den die Rezeption um ihn gelegt hat. Kulturindustrie und Populärkultur (»Massenkultur«) sind nämlich keineswegs identisch. Wer beständig über die industriell produzierte, standardisierte Kultur klagt, für die der Film, aber auch das Fernsehen, der deutsche Schlager und heutzutage die Popmusik Paradebeispiele liefern, verfällt vielmehr am Ende selbst einer Standardisierung. Auch Kritik kann zum Klischee verkommen. Um sich davor zu schützen, muss sie sich auf die Analyse der Rezeption von Kultur einlassen. Sie wird dann eine Vielschichtigkeit der Produkte zugestehen müs-

sen. Was als schlichte Ideologie erscheint, erweist sich dann für die an Marx geschulte Kritik sogar als ebenso widersprüchlich wie alle Phänomene der bürgerlich-kapitalistischen Gesellschaft. Auch die rezipierenden Subjekte der Kultur sind nicht nur (passives) Objekt, sondern selbst (aktives) Subjekt der Manipulation, die Film, Fernsehen und Popmusik ausüben. Psychoanalytisch gesprochen wiederholen sie auf einer sublimierten Ebene ein sadomasochistisches Zusammenspiel. Ihr Bewusstsein ist gespalten zwischen Hingabe an den Genuss und der ahnungsvollen Erkenntnis, dass dieser Genuss letztlich schal und leer ist. Sie wollen einen Betrug, den sie zugleich irgendwie auch durchschauen. Sie wollen die Geschichten von *boy meets girl*, auch wenn sie insgeheim wissen, dass es süße kleine Lügengeschichten sind.

Der anschließende Beitrag über die »Selbstreflexion der Heldenfigur im Kino« setzt Adornos These von der Bewusstseinsspaltung fort, indem er sie an zeitgenössischen Heldenfilmen erprobt. Auch bei ihnen ist der Genuss, den sie bieten, an einen halbwegs, manchmal auch klar durchschaubaren Betrug geknüpft. An den Heldenfiguren des Films kann man mehr oder weniger mühelos verschiedene, auch widersprüchliche Schichten freilegen. Speziell bei den Serienhelden kommen mit zunehmendem Alter die Problemablagerungen ihrer heroischen Existenz zum Vorschein. Es gibt zudem eine Reihe von Filmen – beinahe könnte man sie zu einem eigenen Genre zusammenfügen, sicher aber zur Begriffsfamilie der Heldendekonstruktion –, die sich ausdrücklich der Frage annehmen, wie Helden durch die modernen Kommunikations- und Unterhaltungsmedien, durch Zeitung, Rundfunk, Fernsehen und den Film selbst, *gemacht* werden. Dabei ergibt sich zum einen, dass die Selbstreflexion der Heldenfigur im Film bevorzugt im geräumigen Genre der Komödie stattfindet, das mit dem Genre des Western, des Kriegs- und des Actionfilms verbunden wird. Heroische Realität ist für die Komödie ein Scherz, der sich totläuft. Zum anderen treten zwei Großmeister der seriösen Selbstreflexion der Heldenfigur im Medium des Films *made in Hollywood* hervor, John Ford und Clint Eastwood, beide keineswegs zufällig im angestammten Genre der Heldenfigur im US-amerikanischen Film zuhause, im Western. Der Film nimmt sich selbst als Medium in den Blick und führt vor, auf welche Weise er die Figur des Helden in Szene setzt.

So macht er selbst deutlich, wie er diese Figur im Verein mit der Politik benutzt und wie diese Inszenierung zugleich dem Bedürfnis der Bürgerschaft einer demokratischen, kapitalistischen und mas-sentechnologischen Gesellschaft entgegenkommt. Auch hier bestä-tigt sich, dass das, was das Publikum eines Films erfährt, nicht auf Manipulation reduziert werden kann, denn der Held oder die Hel-din steht für nicht-egoistisches Gelingen, für eine Handlungsweise und Lebensform, die eine Gesellschaft nötig hat, wenn sie nicht im puren Egoismus aller auseinanderbrechen soll.

Der dritte Beitrag geht der Frage nach, auf welche Weise ein Film wie *Minority Report* (2002) und im Hintergrund womöglich Kunst allgemein eine Rolle spielen bei der Legitimation und/oder Delegi-timation einer panoptischen Gesellschaft. Könnte es sein, so lautet die Frage, dass die Kunst, nachdem man ihr aus metaphysischen (sie bietet eine höhere Wahrheit) und ethischen Gründen (von ihr geht ein fundamentaler Imperativ: »Du musst dein Leben ändern!« aus) eine Auszeichnung zuerkannt hat, politisch durch die panoptische Dystopie eingeholt wird? Die Kunst, so wäre dann die These, die an *Minority Report* demonstriert wird, gehört zu einer panoptischen Kultur, sofern sie sich erstens auf einen emphatischen Wahrheits-anspruch, zweitens auf den Perfektionsanspruch und drittens, wie vor allem im Film, auf Visualität fixiert. Traditionelle Kunst teilt dementsprechend mit dem Überwachungsstaat erstens den An-spruch auf absolute Wahrheit, zweitens die unreflektierte Fixierung auf Visualität und drittens die Idealisierung von Vollkommenheit, die Metaphysiker und Philosophen des Schönen von der Antike bis zum 18. Jahrhundert umtreibt. Einen Film wie *Minority Report* kann man philosophisch als Beispiel benutzen, oder man kann mit seiner Hilfe eine Hypothese generieren. Philosophisch ist vor al-lem interessant, wie der Film mit Paradoxien umgeht, zentral etwa mit derjenigen, dass ein Verbrechen nicht stattfindet, gerade weil es mit absoluter Sicherheit vorhergesagt wird. Aber dies kann der Film nicht in analytisch-scharfer Art thematisieren. Er ist nicht das Meistermedium der Philosophie, wohl aber der Imaginologie, der Lehre vom Bilder-Sehen. Die hermeneutische Rekonstruktion, an der sich die Akteure im Film versuchen, ergibt kein Ganzes. Ein Ganzes ergibt sich erst durch den Film, der insofern am Ideal der Vollkommenheit festhält.

Der vierte Beitrag widmet sich der Wiederkehr von metaphysischen Groß Erzählungen am Beispiel von zwei Filmen. *Avatar* (*Aufbruch nach Pandora*, 2009) feiert einen halb technologophilen, halb mystisch-naturverbundenen Posthumanismus. Insofern geht er erheblich über den rein technologischen Posthumanismus hinaus, den die mit Vorliebe rechts-libertären Tech-Milliardäre aus dem Silicon Valley unserer Tage repräsentieren. Deren Antworten auf aktuelle Szenarien des Weltuntergangs (Klimakollaps, Virus-epidemien, Atomexplosionen, Cyberattacken) sind Visionen, den Mars zu besiedeln (Elon Musk), das Altern aufzuhalten (Peter Thiel) und Gehirne auf Supercomputer hochzuladen (Ray Kurzweil, Sam Altman) – kurz: eine technologische Utopie oder Dystopie, die eine sozial-kulturelle und metaphysisch-religiöse Grundlage hat, nämlich einen soziopathischen Individualismus und den immerwährenden Kampf von Licht und Dunkel. Entsprechend kennt dieses Denk- und Glaubenssystem nur Gerettete oder Verdammte, Sieger oder Verlierer.⁵ Demgegenüber ist die Ontologie, für die *Avatar* plädiert, körperlich-materialistisch und holistisch. Die Philosophie des Posthumanismus und die christliche Theologie der Auferstehung des Fleisches gehen hier eine überraschende Querverbindung ein. Dazu gesellt sich ein naturphilosophischer und religiös-metaphysischer Holismus, nach dem alles mit allem verbunden ist, Natur keine isolierten, sondern miteinander im Austausch stehende Körper und Dinge meint, also organisiert ist wie ein informationstechnologisches Netzwerk oder ein menschliches Gehirn. Natur ist hier ein para-intelligenter Hyperorganismus. Holistisches Denken wird auch in *Cloud Atlas* (2012) ausgebreitet, allerdings mit einem historischen, sozialen und ausdrücklich politischen Akzent. Gerechtfertigt wird der althergebrachte metaphysische Holismus hier nur vorläufig und lustvoll, nämlich auf ästhetische Weise.

Im fünften Beitrag dienen zwei Bücher von Robert Pippin als Vorlage für die Beantwortung der allgemeinen Frage, in welchem Sinn Film Philosophie sein könne. Pippins erste Antwort darauf beschränkt sich auf die Politische Philosophie, denn für sie sind subjektive Erfahrungen und Gefühle wesentlich, für welche man Erzählungen, literarische Beschreibungen und eben auch Filme benötigt. Pippins Antwort auf die allgemeine Frage, wie sich Kunst und Philosophie zueinander verhalten, ob es einen Primat entweder

der Kunst oder der Philosophie gibt oder Parität zwischen beiden, folgt grundsätzlich Hegel, wenn er sagt, dass Kunst wie Philosophie eine Form von »Intelligibilität« (in Hegels Sprache: eine Form des »Geistes«) sei, allerdings eine ästhetische (in Hegels Sprache: »sinnlich-anschauliche«) und keine begriffliche Form. Weder der ästhetischen noch der philosophischen Intelligibilität erkennt Pip-pin dabei einen klaren Vorrang zu, was ihn in die Nähe von so unterschiedlichen und doch hinsichtlich des Verhältnisses von Kunst und Philosophie miteinander übereinstimmenden Denkern wie Adorno und Heidegger rückt.

Fokussiert man sich auf die Intelligibilitäts- oder Kulturform des Films, kann man ihn auf zweifache Weise als, wie ich es nennen möchte, hegelianische Projektion begreifen. Zum einen auf der Folie einer Theorie der Moderne. Er erscheint dann als Allegorie einer modernen Subjekttheorie. Bestimmte Genres – der Western, der Thriller und der Science-Fiction-Film – werden lesbar als Ausdrucksformen der Figur des Helden in der Moderne. Oder umgekehrt, das Ich wird zum (dominant männlichen) Helden der Moderne, dessen Geschichte auf unterschiedlichen Ebenen erzählt werden kann. Zum anderen erscheint der Film ontologisch-existenziell als eine hegelianische Projektion, allerdings mit einer deutlich durch Heidegger und Adorno geprägten Färbung. Der Film ist insofern auf eine deiktische Geste spezialisiert, auf das (Sich-)Zeigen, nicht auf das begriffliche Bestimmen. Man kann auch sagen: Seine Art zu kommunizieren ist – mittels der Bewegung von Bildern und Blicken – gestisch. Es ist somit letztlich gut, dass der Film keine begriffsbestimmte Philosophie ist, sondern auf seine eigene Art zu denken gibt.

Der sechste Beitrag geht auf eine filmische Verarbeitung der Terroranschläge des 11. September 2001 ein. Zu den Anschlägen gehört die Entführung eines Flugzeugs von *United Airlines* auf einem amerikanischen Inlandsflug durch vier junge Al Quaida-Terroristen, wohl mit dem Ziel, das Flugzeug auf ein Regierungsgebäude in Washington, das Weiße Haus oder das Kapitol, zu lenken. Als die Passagiere das durchschauen, versuchen sie, die Maschine in ihre Gewalt zu bekommen. Doch sie stürzt ab. Niemand überlebt.

Der Film *United 93* (2006) stellt dies als Dokudrama dar, der die beiden Seiten dieses Genres, Dokumentation und Drama, auf

eine im wörtlichen wie übertragenen Sinn spannungsvolle Weise zusammenbringt. Eine paradoxe Verschmelzung von beobachten-der Distanz und hautnaher Erfahrung. Der Film inszeniert keine klassische Tragödie und verschiebt das Geschehen nicht auf eine mythische Ebene, auf der die Notwendigkeit die Zufälligkeit regiert, ein Ereignis sich zu einem Sinnbild verklärt und sich der Gegensatz von Gut und Böse auftürmt. Mythisch ist er am ehesten in seiner gemeinschaftsstiftenden Funktion: *We are united*. Keinesfalls aber übernimmt er die metaphysische Funktion des Mythos als einer Form von Kontingenzbewältigung. Im Gegenteil hängt seine Wirkung an der brutalen Kontingenz der Ereignisse, am nackten Dasein, einem Sein, das nur noch in einer zeigenden Geste zu vergegenwärtigen ist und daher, wie sich in der Diskussion von Pippins film- und kunstphilosophischen Thesen herausstellt, einmal mehr im Film sein angemessenes Darstellungsmedium findet.

An der Spannung zwischen Dokumentation und Drama, faktenbasierter Rekonstruktion und ästhetischer Intensivierung entscheidet sich auch, ob der Film *United 93* das Trauma des Terrorereignisses fortführt. Wenn der Ausdruck ›Trauma‹ für die Unmöglichkeit von Geschichte als Erzählung steht, da das Trauma in seiner überfordernden Erfahrungsqualität sich dagegen sperrt, erzählt zu werden, dann steht der Film eben deshalb nicht für die bloße Wiederholung eines Traumas, da er Geschichte und Zukunft möglich macht, indem er die wie auch immer ungeordnete Ordnung einer Erzählung aufbietet.

Christopher Nolans *Interstellar* (2014), mit dem sich der siebte Beitrag beschäftigt, ist ein Science-Fiction-Film, der den beiden Polen – Science und Fiction – mustergültig gerecht wird, indem er die Kategorien von Raum und Zeit wissenschaftlich, spekulativ und vor allem in der ästhetisch-cinematischen Darstellung ins Zentrum stellt. Er beruht selbstredend auf Wissenschaft (der Astrophysik, der Mathematik) als einem Grundpfeiler, aber als Film wirkt er nur dadurch, dass er *fiction*, die erfundene Geschichte, die Erdichtung, mit einem Wort: die Kunst zum zweiten Grundpfeiler ausbaut. Der Film fügt sich dementsprechend ein in das ästhetische Paradigma der Moderne, konzentriert sich also nicht mehr auf die Nachahmung von etwas Vorgegebenem, auf die Imitation (der Natur), sondern die Imagination, nicht mehr auf die korrekte Darstellung der einen

Welt, sondern die Herstellung möglicher Welten. Speziell kann der Film sich als dasjenige anpreisen, worüber die Wissenschaft der Mathematik nur spekulieren kann: als Raum-Zeit-Kontinuum, als dynamisierter Raum und verräumlichte Zeit. Es gibt gewiss viele Gründe, ins Kino zu gehen, banale und konventionelle, aber auch spezielle und untergründig wirkende. Zu den letzteren gehört, dass wir im Kino in eine Dimension versetzt werden, in der wir Raum und Zeit manipulieren können, nicht als Handlungs-, aber als Erfahrungsebenen, nicht de facto, aber imaginativ. Zeit wird zugänglich wie ein Raum, als wären das Leben und die Geschichte eine räumlich erfahrbare Computersimulation, in der wir uns in alle Richtungen bewegen können. *Interstellar* gibt uns im Namen des Films überhaupt erst eine Ahnung davon, wie sich die verräumlichte Zeit bzw. dynamisierter Raum anfühlt.

In meinem Buch *Vertrauern in die Welt. Eine Philosophie des Films* habe ich die Leistung des Films aus philosophischer Sicht mit einer eigenen These starkzumachen versucht. Der Film ist demnach ein Medium der ontologischen Affirmation. Er schafft, einfach gesagt, Vertrauen in die Welt als solche, allerdings in typisch ästhetischer Als-ob-Manier. Für jemanden, der viel von Adorno gelernt hat, ist das sicher eine überraschende These, denn von Adorno als ästhetischem Theoretiker zu lernen heißt, die Kunst als Medium von Negativität zu würdigen, das ein tiefgründiges Misstrauen in die Welt der gesellschaftlichen Verhältnisse zum Ausdruck bringt. Aber der springende Punkt ist die angesprochene Als-ob-Manier. Wie eine authentische ästhetische Erfahrung überhaupt bestärkt uns die cinematische Erfahrung auf spezielle Weise darin, so zu tun, als ob wir Vertrauen in die Welt haben könnten.

Im achten Beitrag versuche ich dies mit Hilfe zweier weiterer Filme von Christopher Nolan zu zeigen, *Memento* (2000) und *Inception* (2010). Sie bieten hervorragende Beispiele für komplexes Erzählen im Film. Komplex sind Filme, die das Geschichten-erzählen durch die vielfache und ungewöhnliche Verbindung seiner Grundelemente (Handlung/*plot*, Bilder, Sprache, Musik, Ton) schwieriger, verwickelter, undurchsichtiger machen. Diese Filme bieten somit eine verschärfte Herausforderung für die These, der Film stelle (Als-ob-)Vertrauen in die Welt her. Es gibt aber noch einen speziellen Grund für die Wahl von *Memento* und *Inception*

als demonstrative Beispiele. Sie führen nämlich eine intrikate Versuchsanordnung von Erinnerung und Identität vor, einen Test auf die Idee der Wahrheit und ein Spiel von Traum und Wirklichkeit, das um die zentralen philosophischen Fragen kreist, ob und, wenn ja, wie die Sphären von Wahrheit und Falschheit bzw. Wirklichkeit und Traum überhaupt und vielleicht auch noch trennscharf zu unterscheiden sind.

Der neunte Beitrag ist noch einmal ein kleiner Test auf die Begriffe, die uns Adorno und Horkheimer in ihrer *Dialektik der Aufklärung* hinterlassen haben. Greta Gerwigs *Barbie* (2023) spielt cineastisch so gekonnt und anspielungsreich ironisch mit den ästhetisch-popkulturellen, politisch-ökonomischen (Konsumkapitalismus) und sozial-kulturellen (Feminismus, Patriarchat) Elementen, die die Figur Barbies prägen, dass der Film der Puppe eine neue, dieses Mal klassisch ästhetische Epiphanie verleiht. Sie wird zu einer Erscheinung, die in die Alltagswelt einbricht wie ein Monolith aus anderen Sphären. Zugleich erscheint sie wie ein Kunstwerk, in dem Schein und Wahrheit sich nicht trennen lassen. Damit gibt der Film auch eine positive Antwort auf die alte Frage der Ideologiekritik, ob man die Manifestationen der Ideologie zugleich affirmieren und kritisieren kann; ob man die Produkte des falschen Bewusstseins zugleich freudig umarmen und nüchtern durchschauen kann. Popkultur und die sie tragende Schicht des Mythos sind nicht schlicht der Aufklärung entgegengestellt. Überlistung und kreative Verwandlung des Mythos sowie der popkulturellen Muster sind vielmehr die Leitideen einer über sich selbst aufgeklärten Aufklärung. *Barbie* bietet dafür ein gelungenes Beispiel.

Der letzte Beitrag widmet sich der Filmkomödie. Er versucht die Frage zu beantworten, ob es eine Art des Lachens gibt, die nur der Film hervorrufen kann. Die Antwort stützt sich auf die Ontologie des Films, auf das, was den Film als Film an sich kennzeichnet. Es ist, Stanley Cavell folgend, die Eigenheit, eine Verbindung zur Welt nur durch Distanz, Vertrauen in die Welt nur durch Zweifel herstellen zu können. Eine Paradoxie also. Das Spezifische der Filmkomödie besteht darin, diese Paradoxie zu steigern und damit zugleich lustvoll eine Einstellung auf die Spitze zu treiben, die, wie im achten Beitrag bereits ausgeführt, zur Grundeinstellung der Ästhetik gehört: Es ist, *als ob* wir Vertrauen in die Welt haben könnten. Diese

ästhetische Übertreibung gilt gewiss nicht für jede Filmkomödie gleichermaßen, aber sobald ein Film die Paradoxie thematisiert, die ihm als Film unabhängig vom Genre eigen ist, tut er das komödiantisch. Dann führt er die Dopplung von physisch-körperlicher Welt der Zuschauer und fiktiver Welt der Filmfiguren in all ihren Verwicklungen genüsslich vor. Ähnlich tut er das in der Verwechslungskomödie, insofern Lachen prinzipiell in die Doppelposition versetzt, die Welt zu bejahren und sich zugleich von ihr zu distanzieren. Lachen kennt gewiss verschiedene Typen. Es ist entweder superior und aggressiv, verlangt zumindest für einen Augenblick Amoralität (Bergson). Oder es entsteht aus Widersinn, aus der Inkongruenz zwischen Erwartung und Einlösung, Idee und Wirklichkeit (Kant, Plessner). Oder es bietet eine momentane, entlastende Freiheit (Freud über den Witz). Oder schließlich eine Versöhnung mit der eigenen Endlichkeit (Freud über den Humor) bzw. mit den Instanzen von Macht und Furcht (Horkheimer/Adorno). Stets aber hält es in Distanz zur Welt, um diese Welt eben dadurch zu bejahren. Innerhalb der Kunst ist die Komödie auf diese Paradoxie spezialisiert, aber erst im Film feiert die Komödie ihre paradoxe Meisterschaft.

