

Rituale der Verführung.

Seduktive Strategien filmischer Inszenierung

MARCUS STIGLEGGER

»Und der Verführer? So wie sein Weg spurlos ist (ich möchte es so ausdrücken: seine Füße nehmen die Spur, die sie auf den Boden drücken, wieder mit), so fordert seine Verführungskunst keine erkennbaren Opfer.«

Søren Kierkegaard, Tagebuch eines Verführers

Der fruchtbare Moment

Kunst ist nicht Leben, und die filmische *Reproduktion des Lebens* verändert dessen Gesetze. Die filmische Darstellung einer bestimmten Handlung hat nach eigenen, anderen Gesetzmäßigkeiten und *inszenatorischen Strategien* zu erfolgen als das reale Vorbild, denn die audiovisuelle Rezeption ein und derselben Handlung erzeugt nicht notwendigerweise denselben Effekt. Um den gewünschten authentischen Affekt im Rezipienten dennoch stimulieren zu können, das Publikum regelrecht zu verführen, haben sich spezifisch filmische Rituale herausgebildet, die anhand streng codifizierter Surrogathandlungen und Simulationen die erwünschte emotionale Reaktion provozieren sollen. Die vielschichtigen Begriffe der *Verführung* und des *Begehrens* dienen als Orientierung auf dieser filmarchäologischen Suche nach derartigen *filmischen Strategien und Ritualen*. Das Medium Film hat eine ganze Reihe dieser *seduktiven Strategien* herausgebildet, die an den folgenden Beispielen veranschaulicht werden sollen.

In der Fotografie bezeichnet Roland Barthes den Punkt des unwillkürlichen Betrachterinteresses als *punctum*. Dieses *punctum* ist nicht notwendigerweise vom Fotografen gesucht oder inszeniert, vielmehr kann es ein instinktiv belebender, irritierender und somit fesselnder Punkt der Aufmerksamkeit sein, der sich erst beim Betrachten des entwickelten Fotos ergibt. Andererseits kann jeder ›Bildermacher‹ nach diesem Moment bewusst suchen, in der steten Hoffnung, diesen Moment der Faszination auf den Betrachter zu übertragen. Der Moment

der Verführung, der Robbe-Grillet'sche »fruchtbare Moment« (*instant*), ist letztlich der Versuch, filmisch ein solches *punctum* zu inszenieren, wobei natürlich eine Entfernung vom Barthes'schen Konzept eintritt.¹ Ich will daher nicht weiter auf diesen eher assoziativen Zusammenhang eingehen. Der Bezug zu Alain Robbe-Grillet's Begriff des fruchtbaren *instants* liegt denkbar näher, zumal dieser Autor und Regisseur sowohl mit Literatur, Film, Fotografie als auch mit Malerei gearbeitet hat. In seinem pointiertesten Prosawerk, den *Instantanées* (*Momentaufnahmen*, 1962), versucht er solche fruchtbaren Momente in kurzen Prosaetüden in literarischen Text zu bannen. Diese Momente sind letztlich die aus seinen Romanen herausgelösten Schlüsselszenen, um die das Geschehen wieder und wieder – in Form eines verspielten Textrituals – kreist. In seinen ab 1960 entstandenen Filmen unternimmt Robbe-Grillet den durchaus experimentellen Versuch, solche *instants* als Tableaux zu inszenieren und die eher konventionelle Spielhandlung in verbindenden Szenen um diese fruchtbaren Momente kreisen zu lassen – ähnlich den Montageprinzipien seiner Texte. Am deutlichsten wird dieses Modell gleich in seiner ersten Berührung mit dem Medium, als Drehbuchautor von Alain Resnais' *L'année dernière à Marienbad/Letztes Jahr in Marienbad* (1960). Dieser Film ist der Versuch, die Perspektive des *nouveau roman*, den Robbe-Grillet literarisch geprägt hatte, auf den Film anzuwenden: Er reiht Motive, Äußerungen, Geräusche und schließlich Tableaux aneinander und breitet diese rätselhafte Vielfalt an Elementen auf der Basis eines klassischen Dreiecksverhältnisses aus: X (Giorgio Albertazzi) versucht die Frau A (Delphine Seyrig) zu verführen, während M (Sacha Pitoeff) das verhindern möchte. X und A haben sich möglicherweise vor einem Jahr in Marienbad getroffen, woran sich A nicht erinnert. M ist möglicherweise As Ehemann. Robbe-Grillet bezeichnet das Geschehen als eine taktische Verführung von A durch X, der sich der fiktiven Erinnerung an Marienbad nur bedient, um eine gemeinsame Basis zu suggerieren. »Es handelt sich um eine Realität, die der Held durch seine eigene Vorstellung, durch sein Wort schafft – und gerade das kann uns der Film besonders gut zeigen, da er als Kunstwerk mit Formen Realität schafft.«² Wie Robbe-Grillet's Romane ist *Marienbad* ein zyklischer Film der *Rituale*, *Variationen* und *Irritationen*. Er schafft Konstrukte, stellt sie gleich darauf in Frage und legt so die Funktion des Films selbst als *Trugbild* offen. Das Geschehen findet in einem labyrinthischen Hotel mit großem Park und prunkvoller Aus-

1. Die Übertragung des *punctums* auf den Film ist nicht neu, auch Fuery greift in seiner Analyse des »gaze«, des Rezipienten-/Kamerablicks, darauf zurück. Patrick Fuery: *New Developments in Film Theory*, New York: St. Martin's Press 2000, insb. S. 20-23.

2. Alain Robbe-Grillet, zitiert nach Rold Thissen/Leo Phelix: *Pioniere und Prominente des modernen Sexfilms*, München: Goldmann 1983, S. 302.

stattung statt – ein von der Außenwelt isoliertes Gebäude, eine autarke Welt persönlicher Obsessionen, Erinnerungen und Täuschungen. *Marienbad* empfindet die »Poetik der Blicke« – so Thomas Koebner³ – des Schriftstellers Robbe-Grillet auf audiovisuelle Weise nach: Die ruhige Bewegung der Kamera, das Driften durch ein multiples Geschehen ermöglicht dem Zuschauer lediglich die Wahrnehmung unzureichender Fragmente von Handlung. Die durch die Langsamkeit ermöglichte Intensität der Beobachtung steht in keiner Relation zu deren narrativem Ergebnis.

Die Exposition des Films beschwört ein beständiges Gleiten von Zeit und Raum. Die Kamera erkundet die endlosen Korridore, Flure und Galerien dieses barocken Hotels, bietet dem Betrachter jedoch nie einen nachvollziehbaren Eindruck des gesamten filmischen Raumes und seiner Dimensionen. Vielmehr durchmisst sie ein Labyrinth von Verbindungsräumen, die nur selten in einem zweckbestimmten Gebäudeteil enden. Tatsächlich sind es »Nicht-Räume«, die der Film als Schauplatz wählt, zusammengestellt aus den unterschiedlichsten Drehorten, die nur im filmischen Kontext zur scheinbaren Einheit zusammenfinden. Wie Robbe-Grillet's Prosatexte um den Kern der Erzählung kreisen und ihn nur selten direkt berühren, kreist hier die Kamera in den »Nicht-Räumen«, um nur einmal in private Sphären vorzudringen: in As Hotelzimmer, wo das fatale Ereignis des Films stattfindet bzw. stattfand. Dieser private Raum ist zugleich der einzige emotional konnotierte filmische Raum, das sinnliche Herz eines ansonsten bewusst »kalten« Films. Von Beginn an wird also ein Spiel zwischen Film und Zuschauer entworfen, das mit dessen *Begehren zu Sehen* zusammenhängt. Der Blick wird in die Nähe des Begehrten gelenkt, ohne es letztlich *berühren* zu dürfen. Dieses Spiel von Zeigen und Verweigern zugleich ist bereits eine erste Ebene filmischer Seduktion über die Bildebene. Der Preis dieses Spiels ist letztlich das sorgsam gehütete Geheimnis dieses Vexierspiels, ein Geheimnis, das es kaum zu lüften gilt. Statt dessen wird es über den (beliebigen) Schluss des Films hinaus bewahrt werden – in diesem Fall wäre sogar von mehreren Schlüssen zu sprechen, was die Beliebigkeit dieser fragmentarischen Erzählung nur betont. Zugleich offenbart sich der Unterschied zwischen dem Geheimnis und dem Rätsel: Liegt hinter dem Rätsel eine klar rational fassbare Struktur, ist das Geheimnis letztlich ein Konstrukt, ein fragiles Trugbild, das in letzter Instanz auf sich selbst verweisen müsste – würde die Inszenierung denn diese ultimative Annäherung des begehrenden Betrachters zulassen.

Bei ihren Erkundungsgängen lässt die Kamera Zeit zur einge-

3. Thomas Koebner: »Letztes Jahr in Marienbad«, in: ders. (Hg.), *Filmklassiker*, Bd. 2, Stuttgart: Reclam 1995, S. 447-451.

henden Betrachtung der Schauplätze: Einer Betrachtung allerdings, die angesichts all der demonstrierten architektonischen Klarheit und Symmetrie immer wieder das labyrinthische, kryptische Wesen des Dargestellten betont. Diese visuelle Konstitution eines undurchschaubaren zyklischen Raumes jenseits der Zeit reflektiert die zyklische Struktur von Robbe-Grillet's Romanen. Das Schloss/Hotel ist ein metaphorisches, materielles Abbild des mentalen Robbe-Grillet'schen Labyrinths. Diese Inszenierungs- und Montagetechnik erklärt hinreichend, warum Gilles Deleuze im zweiten Teil seiner Kinoreflexionen, *L'image-temps*, diesen Film immer wieder als Referenz heranzieht: Dieser filmische Raum ist ›kristallin‹, jenseits von Bewegung und Raum-Zeit-Kontinuität. Während der narrative Spielfilm noch heute nach den Gesetzen des *Bewegungsbildes* funktioniert – also ein harmonisches, nachvollziehbares Zusammenspiel von Charakteren, Handlung, Motivation und Raum anstrebt –, konstruiert *Marienbad* einen nach eigenen, zyklischen Gesetzen funktionierenden ›Zeit-Raum‹, losgelöst von Kontinuität und Handlungsmotivation.

»[Das] Zusammenspiel von Aktualität und Virtualität, nach Bergson das Gründungsgeschehen der Zeit überhaupt, wird vom Film nicht nur als Erinnerung und als Traum ausgebildet, sondern in einem eigenen Bildtypus produziert, den Deleuze ›Kristallbild‹ nennt. Im einfachsten Fall kommt es hier zu einer Verdoppelung des Bildes, beispielsweise durch das Spiegelbild. Das aktuelle Bild und sein – virtuelles – Double, das Spiegelbild, werden so aneinander gekettet, dass sie stets und unentrinnbar aufeinander verweisen und sich aneinander brechen. [...] Mit Bergson vergleicht Deleuze diesen Vorgang der Aufspaltung eines Lichtstrahls durch ein Prisma oder eben einen Kristall. Neben den ›wörtlichen‹ Spiegelbeziehungen kann sich eine solche Verdoppelung und Spiegelung auch [...] da entwickeln, wo eine Figurengruppe die Handlung der anderen spiegelt, oder wo sich die Handlung in einer Handlung innerhalb der Handlung bricht wie in den Theaterszenen in Resnais' *L'année dernière à Marienbad*.«⁴

Der Film präsentiert also ganz im Sinne von Deleuze eine ›reine optische und akustische Situation‹.⁵ Die Menschen dieses reinen ›Zeit-Raumes‹ oder eben ›Zeit-Bildes‹ handeln nicht kontinuierlich, haben keine Mission zu erfüllen, stehen auch weitgehend in keinem nachvollziehbaren persönlichen Zusammenhang. Die Inszenierung verweigert ein narratives Moment, hält die Motive im Verborgenen. Statt dessen

4. Lorenz Engell/Oliver Fahle: »Filmphilosophie«, in: Jürgen Felix (Hg.), *Moderne Film Theorie*, Mainz: Bender 2002, S. 222-240, hier S. 237.

5. Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt/Main: Suhrkamp 1991. (Original: *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris: 1985). Zu Alain Resnais siehe S. 155-167.

wird der etablierte filmische Raum selbst zur Zeit. Zu einem Bild von Zeit, dem ›Zeit-Bild‹.⁶

Das offenkundige Spiel, das der Film mit seinen Figuren und seinen mehrfachen, höchst unterschiedlichen Auflösungen treibt, spiegelt sich nicht nur in den Spielen, denen die Gäste des Hotels nachgehen, sondern vor allem in den scherzhaft-spekulativen Geschichten, die sich X und A zu den Skulpturen im Park zurecht spinnen: Der ganze Film ist selbst die vielfache Interpretation eines kristallinen, fruchtbaren *instants*, eines für den Betrachter eventuell trügerischen Eindrucks. Was mag X, A und M verbinden? Der Film schlüsselt einige der Möglichkeiten auf. Resnais und sein Kameramann Sacha Vierney entwerfen das visuelle Äquivalent zu Robbe-Grilletts *cinéroman*, der als Drehbuch diente,⁷ in eleganten Fahrten, die die Ausstattung ebenso wie die Akteure erkunden, in hell ausgeleuchteten, gestochen scharfen Einstellungen und aufwendigen visuellen Arrangements, in denen Spiegeln eine wichtige Bedeutung zukommt. So erschaffen sie nicht das psychologisierende, quasi-realistisch ausgespielte Abbild einer Verführung, sondern Ausstattung, Licht und Figuren bilden gleichermaßen umfassende Assoziationsflächen und Affektmomente, die den filmischen Mechanismen selbst die Funktion des Verführers zukommen lassen. Wie erwartet stieß diese fast anti-narrative Technik auf wenig Verständnis bei der zeitgenössischen Rezeption und trug dem Film den Ruf des kryptischen und selbstgefällig ästhetizistischen Kunstproduktes ein.

Der klare, kontrastreich ausgeleuchtete visuelle Stil des Films betont um so mehr die Statuenhaftigkeit der Akteure, die mitunter mitten in ihrem ›Spiel‹ einfrieren, als wären sie auf ein Foto gebannt worden. Ihr Teint erinnert an den Marmor der Skulpturen im Park, keine der Figuren wird zum Charakter vertieft. Inhaltsleere Gespräche, Spiele als *Zeitvertreib*; dieses Hotel beherbergt eine Gesellschaft der absoluten Oberfläche, in der nicht einmal die Zeit ›Tiefe‹ besitzt. Die Zeit erscheint losgelöst von ihrer Zeitlichkeit, als sei sie buchstäblich *vertrieben* worden, von menschlichen Phantomen, die im ›Nicht-Raum‹, in der ›Nicht-Zeit‹ treiben.

Resnais' und Robbe-Grilletts Film ist tatsächlich ein experimentelles Werk der *Differenz* zwischen Kunst und Leben – gerade *weil* hier der Akt der Verführung zwischen X und A dem Akt der *Seduktion* des Films *am* Zuschauer bereits gegenübersteht. Wie funktioniert nun dieses Experiment, das letztlich dazu dient, dem Publikum diese grundle-

6. In diesem Kontext ist ein Blick auf Michelangelo Antonionis frühe Filme angebracht, die mit sehr ähnlichen Reduktionen, Ellipsen und Stilisierungen arbeiten.

7. Es bleibt anzumerken, dass der nach dem Film veröffentlichte *cinéroman* nicht identisch ist mit der Filmvorlage, da Robbe-Grillet einige Variationen aus dem Film nachträglich einarbeitete.

gende Differenz zugänglich zu machen? *Marienbad* präsentiert als klassisches dramatisches Figurenensemble den Verführer X, die vermeintlich Verführte A und den Zuschauer im Hintergrund M, das der Konstellation der *theatralen Grundkonstellation* – A spielt X während S zuschaut – entspricht. Der Film macht diese Variablen deutlich, indem er den Figuren keine Namen gibt, ihnen zudem auch keine prägnanten charakterlichen Eigenheiten verleiht und sie so nie zu individuellen Charakteren adelt. Sie bleiben von Beginn an Leerstellen, Projektionsflächen für das Publikum. Dabei agiert die Frau A durchaus selbst im Sinne einer Verführerin, allerdings ohne dabei aktiv zu werden: Sie wird von Beginn an als X' Subjekt des Begehrens eingeführt, dem scheinbar neutralen, letztlich aber subjektiv-männlichen Blick des gesamten Films ausgeliefert, diesen jedoch zugleich bannend als Kristallisationspunkt des Moments.⁸

Wie in allen Werken Robbe-Grilletts ist die dargestellte filmische Realität gekennzeichnet als die subjektive Wahrnehmungs-Projektion des Erzählers und Protagonisten X. In seiner Sprache erschafft er seine Realität immer neu, als wolle er Martin Heideggers Sprache/Seins-Zusammenhang des ›zur Sprache kommen – zur Welt kommen‹ *ad absurdum* treiben. Resnais' Inszenierung macht nie deutlich, wo der filmischen Vision zu trauen ist, bzw. wo es sich um reine Erfindungen des Erzählers handelt, da der Film selbst die Verlässlichkeit filmischer Narration hinterfragt. In diesem Sinne kann man X als den Produzenten, den ›Hervorbringer‹ der filmischen Vision begreifen. In *De la séduction* konstruiert Jean Baudrillard etymologisch den Gegensatz von *Produktion* (Hervorbringen) und *Seduktion* (vom Wege abbringen), wobei er die Produktion dem Mann und die Seduktion der Frau zuordnet. Diese Zuordnung wird in *Marienbad* exemplarisch umgesetzt: X erschafft die Welt und die Frau nach seinen Begierden, er *pro-duziert* die Vision der Realität, während A als vermeintliches Objekt der Begierde letztlich zum Zentrum der *Se-duktion* wird: Sie hält den Schlüssel zu Verweigerung und Erfüllung in der Hand, wobei es ihr immer wieder gelingt, sich dem Bemühen von X zu entziehen. Sie bleibt ebenso phantomhaft wie der gesamte Schauplatz. Nur mit Gewalt kann X schließlich A von der *Se-duktion* in die *Pro-duktion* überführen: durch den banalen, obszönen Akt der Vergewaltigung. Dabei scheint A bereits früh die Taktik von X zu durchschauen: »Sie erfinden ... Sie phantasieren ...«. Doch X fährt unentwegt fort, führt immer unwahrscheinlichere Wendungen in seine Erzählung ein. Sein Ziel scheint die Konstruktion eines ›privaten Rau-

8. Baudrillard entwirft den Komplex der Verführung als ein Wechselspiel und behauptet, man »könne nur verführen, wenn man selbst verführt ist«, vgl. Jean Baudrillard: *Lasst euch nicht verführen!*, Berlin: Merve 1983, S. 8. A ist also eine prädestinierte Verführerin.

mes« (das Zimmer von A) zu sein, der zum Ort der sexuellen Verführung werden soll – oder eventuell wurde. Für X ist das Ereignis der sexuellen Verführung von A eine Erinnerung, die er auch bei der Frau wieder aktivieren möchte. Mit seiner suggestiven Beschwörung lenkt er Proxemik und Gestik seines ›Opfers‹. Der Film präsentiert die Frau hier mehr noch als zuvor als einen rituell umworbenen *Fetisch* des männlichen Blicks, der Wünsche von X. Visuell folgt die filmische Inszenierung zunächst der Beschreibung aus dem Off, doch mit einem Mal scheint X die Kontrolle über die Erzählung zu verlieren. Seine Beschreibung wird wirr und widersprüchlich. »Dann kehrtest du zum Bett zurück. Du kehrtest zum Bett zurück, du hast dich auf das Bett gesetzt...« An diesem Punkt verweigert A die Handlung und verharret. X wird noch suggestiver: »Und du kehrtest zum Bett zurück. Bitte hör mir zu! Erwinnere dich!« Die Frau im Bildkader möchte fliehen, die Tür steht offen, doch X beschwört: »Die Tür ist nun geschlossen.« Die Frau verlässt den Raum, entzieht sich dem nunmehr flehenden Begehrenden. Die Position des Verführers hat sich gewandelt: Er ist nun der unglaubwürdige Hervorbringer (*Produzent*) einer zwanghaften Geschichte, derer sich die Frau unterordnen sollte. In ihrem Entkommen jedoch wird das Objekt der Begierde selbst zur Verführerin. »Wo bist du? Wohin gehst du? Warum willst du fliehen?« Mit X' Worten verliert die Tönebene die Kontrolle über die Bilder. Jeder Rest narrativer Logik löst sich auf, der misslungene Akt der Verführung von Seiten des Mannes ist zum geglückten Akt der Verführung von A an X geworden. Sollte der Zuschauer selbst der Verlockung erlegen sein, A zu begehren, ist er nun vollends zum Spielball der Inszenierung und Montage geworden. So kann es sich *L'année dernière à Marienbad* auch leisten, drei unterschiedliche Auflösungen anzubieten: 1. Der Ehemann M (von frz. *mari*) erschießt den Nebenbuhler X; 2. X stürzt von einer Mauer; 3. Die Frau A verlässt mit X das Hotel.

Um diese Situation herum also entwirft *Marienbad* die wiederkehrenden Momente einer gewollten sexuellen Verführung, die sich schließlich – so legen es Film und mehr noch der *cinéroman* in einer früheren Szene nahe – in einem Akt der Vergewaltigung *negiert*; negiert deshalb, weil das Ziel der Verführung weniger die *Erfüllung* des Begehrens, lediglich die *Annäherung* sein kann. Wie es Søren Kirkegaard in seinem *Tagebuch eines Verführers* verdeutlicht, liegt die Sensation im Akt der Verführung selbst, die Erfüllung jedoch konfrontiert den *Zauber der Erwartung* mit der *Banalität* der (fleischlichen) Kollision. So liegt auch in dieser Kollision die Differenz zwischen der Metaphysik der Verführung und der Alltäglichkeit der Erfüllung. Der fruchtbare Moment, der *instant*, ist selbst nie um die Erfüllung, sondern immer um die Verheißung gewunden. Was der Erotomane Robbe-Grillet in seiner literarischen Vorlage deutlich als Vergewaltigungsakt kennzeichnet, wird in Alain Resnais' Inszenierung zu einem assoziativen Spiel: In einer sich

mehrfach doppelnden Montage scheint die mit weit offener Blende gefilmte Frau im Moment der Krise in die Kamera zu stürzen. Resnais belässt das Geheimnis in der Inszenierung, gibt sein Experiment nicht preis. Dabei würde eine eindeutige Vergewaltigung im entworfenen Spiel durchaus Sinn machen: A würde nie freiwillig aus dem seduktiven Komplex heraustreten, denn damit gäbe sie ihre eigene Macht zur Verführung preis. Die Durchbrechung der Seduktion mittels brachialer physischer Gewalt ist somit nicht einmal ein Ende des Spiels, da die Frau sich in diesem Akt nicht selbst preisgegeben hat. Der begehrende X dagegen ist zum Verlierer des Spiels geworden, dessen Kontrolle er abgab. In jedem Fall ist *Marienbad* ein virtuosos Spiel mit der Differenz, da es den Zauber seines fruchtbaren Moments zu bewahren vermag und die Verführung auf jeder Ebene in einem Zustand der Schwebel lässt.⁹

Die Auflösung des Kontinuums

Mit der narrativen Kunst der Moderne kam auch die allmähliche Auflösung der epischen, linearen Erzählform, die das Raum-Zeit-Kontinuum des Geschehens garantierte. Botho Strauss entwickelte seinen vielschichtigen Roman *Der junge Mann* (1984) nach einem derartigen modernen Prinzip, das er in der Einleitung kurz theoretisch erläutert, indem er die nunmehr veränderte Situation des modernen Erzählers definiert:

»Vielleicht wird er zunächst gut daran tun, sich in Form und Blick zunutze zu machen, worin ihn die Epoche erzogen hat, zum Beispiel in der Übung, die Dinge im Maß ihrer erhöhten Flüchtigkeit zu erwischen und erst recht scharfumrandet wahrzunehmen. Statt in gerader Fortsetzung zu erzählen, umschlossene Entwicklung anzustreben, wird er dem Diversen seine Zonen schaffen, statt Geschichte wird er den geschichtlichen Augenblick erfassen, die gleichzeitige Begebenheit. Er wird Schauplätze und Zeitwaben anlegen oder entstehen lassen anstelle von Epen und Novellen. Er wird sich also im Gegenteil der vorgegebenen Lage stärker noch anpassen, anstatt sich ihr verhalten entgegenzustellen.«¹⁰

Und bezüglich des daraus resultierenden neuen Zeitbegriffes, den auch Robbe-Grillet und Resnais entwickeln, schreibt Strauss:

9. Man richte den Blick kurz auf *Hiroshima mon amour/Hiroshima Mon Amour* (1959), den Resnais davor inszeniert hatte. Dort äußert die im Laufe des Films verführte Protagonistin an einer späten Stelle wörtlich die Sehnsucht nach einer brutalen Durchbrechung des seduktiven Spiels: »Er wird mich an den Schultern packen und in seine Arme schließen. Wenn ich in seinen Armen liege, bin ich verloren.«

10. Botho Strauss: *Der junge Mann*, München: Hanser 1984, S. 10f.

»Was nun das Element der Zeit betrifft, so muß uns auch hier eine weitere Wahrnehmung, ein mehrfaches Bewußtsein vor den einförmigen und zwanghaften Regimen des Fortschritts, der Utopie, vor jeder sogenannten ›Zukunft‹ schützen. Dazu brauchen wir andere Uhren, das ist wahr, Rückkoppelungswerke, welche uns befreien von dem alten sturen Vorwärts-Zeiger-Sinn. Wir brauchen Schaltkreise, die zwischen dem Einst und Jetzt geschlossen sind, wir brauchen schließlich die lebendige Eintracht von Tag und Traum, von adlergleichem Sachverstand und gefügigem Schlafwandel.«¹¹

Eine kontinuierliche, lineare Geschichte zu erzählen, bedeutet demnach, Ordnung zu schaffen, wo es keine gibt. Der Erzähler ordnet die Fragmente des Chaos zu einem schlüssigen Konstrukt, das den Anschein von innerer Logik vermitteln mag, letztendlich jedoch wieder und wieder die Standardsituation einer mythischen Ur-Erzählung neu ordnet, die Zusammenhänge immer neu behauptet und somit eine dem zugrunde liegenden Chaos eigene emotionale Authentizität erstickt. Die komplexesten Filme der Moderne erzählen also keine Geschichten, sie beschwören Zustände. Auch dieser Umstand verweist auf Gilles Deleuzes treffendes Modell des *Zeitbildes*, das dem *Bewegungsbild* des eher konventionellen Films zwar zeitlich etwas nachgeordnet ist, dieses jedoch nicht ersetzt.

»Die Beziehungen von Aktion und Reaktion sind stereotyp und klischeehaft geworden, die ›großen Erzählungen‹, um mit Jean-François Lyotard zu sprechen, sind nicht mehr glaubhaft und werden durch kleine partikularisierende Situationen ersetzt. Das Fragment kann nicht mehr in das umfassende Ganze integriert werden, wie bereits in den Filmen des Neorealismus, wie zumal in den Filmen von Antonioni und Godard deutlich wird. [...] Bilder sind nicht mehr glaubhafte Wiedergabe von Handlungsfolgen und können kaum noch als kohärente Erzählungszusammenhänge vorgestellt werden. Stattdessen treten nun im *Zeitbild* neue Bildketten hervor. Mit anderen Worten: Die Moderne ist im Film angekommen.«¹²

Wichtig dabei bleibt, dass die vereinfachende Stringenz des *Bewegungsbildes* keine Seduktion auf unterschiedlichen Ebenen, sondern allenfalls der Ebene der Bewegung selbst sowie des Ikonischen¹³ zulässt. Erst

11. Ebd., S. 11. Ein aktueller Film, der all diesen Forderungen Rechnung trägt, ist Alejandro Amenábars Virtual-Reality-Psycho-Thriller *Abre los ojos/Virtual Nightmare – Open Your Eyes* (1999), in dem ein Hitchcock'scher Held verzweifelt versucht, seine zwischen Realität und Traum dekonstruierte Identität wiederzuerlangen. Siehe hierzu auch einige Texte in Marcus Stiglegger (Hg.): *Kino der Extreme. Kulturalanalytische Studien*, St. Augustin: Gardez! 2002.

12. L. Engell/O. Fahle: »Filmphilosophie« (Anm. 4), S. 233.

13. Mit ›ikonisch‹ ist hier die reine visuelle Präsenz etwa eines Schauspielers

das *Zeitbild*, das direkt mit der Montageliteratur der Moderne in Zusammenhang steht, kann einen vielschichtigen Komplex seduktiver Strategien entwickeln.

Die Schichten der Wahrheit

In seinem multiperspektivischen Samuraidrama *Rashomon/Rashomon – Das Lustwäldchen* (1948) verfilmte Akira Kurosawa zwei Kurzgeschichten von Ryunosuke Akutagawa, wobei seine filmische Vision bewusst einige Fragen offen lässt und so eine für den Zuschauer bestürzende Einsicht in die Relativität, Subjektivität und Ambivalenz der Wahrnehmung bietet – das von Strauss beschriebene »mehrfache Bewußtsein«. Man könnte in diesem Kontext so weit gehen, in *Rashomon* das filmische Manifest einer demonstrierten Differenz zwischen der vermeintlich objektiven Realität und deren filmischer Repräsentation entdecken zu wollen. Erzählt wird ebenfalls vom Spannungsverhältnis zwischen einer schönen Frau (Machiko Kyo) und zwei sie begehrenden Männern, einem Samurai (Masayuki Mori) und einem Wegelagerer (Toshiro Mifune). Das Zusammentreffen dieser drei Personen sowie eines Holzfällers, der das Geschehen beobachtet, wird im Laufe des Films viermal, jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven erzählt. Dabei bedient sich der Film noch einer weiteren Brechung, indem er diese subjektiven Erzählungen einem Mönch (Minoru Chiaki) sowie dem Holzfäller (Takashi Shimura) nach der Gerichtsverhandlung in den Mund legt. Die objektive filmische Gegenwart sind also die rekapitulierenden Personen, die sich unter dem großen Geistertor vor dem Regen in Sicherheit gebracht haben. So hält die Inszenierung deutlich Distanz zu den eigentlichen Protagonisten des Geschehens, die in der filmischen Gegenwart abwesend bleiben. Stattdessen wird in mehreren Varianten eine mögliche Vergangenheit, der Hergang des Geschehens reflektiert, der schließlich zum Tod des Samurais führte, dessen Leiche der Holzfäller gefunden hat. Die einzigen unmittelbaren Berichte in der ersten Person stammen von dem Priester und dem Holzfäller, die beide bei der Gerichtsverhandlung anwesend waren. Was der Holzfäller davor tatsächlich gesehen hatte, bleibt unklar, zumal er sich mehrfach selbst widerspricht. So wird der ursprüngliche Fund der Leiche direkt von dem Holzfäller erzählt, sowie die Begegnung des Priesters mit dem Samurai und seiner Ehefrau im Wald vor dem Verbrechen. Die Gefangennahme des Banditen berichtet ein vermutlich neutraler Polizeiagent (Daisuke Kato). So dann folgen die drei völlig unterschiedlichen Versionen des Tathergangs

gemeint, die noch in keinem komplexen Kontext stehen muss, um als charismatisch wahrgenommen zu werden (etwa Errol Flynn als Pirat).

ges, der zum Tod des Samurais geführt haben könnte. Der Bandit berichtet aus seiner Sicht, die Frau aus ihrer. Nur der tote Ehemann spricht durch den Mund eines Geistermediums. Der Film schließt mit einer erweiterten und variierten Version des Holzfällers. Es würde nun zu weit führen, die unterschiedlichen Versionen auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen, der Film demonstriert jedoch an einigen Stellen durch kleine Brüche und Irritationen mehr als deutlich, wo die beteiligten Personen letztendlich auf ihren Glauben angewiesen sind. So wird die Wahrheit der Erzählung des toten Samurais nicht angezweifelt, da »Tote nicht lügen können«. Der Film hinterlässt jedoch deutliche Hinweise, dass nur den Berichten des Priesters und der durch den Banditen verführten oder vergewaltigten Frau – auch diese prekäre Frage stellt der Film – zu trauen sei. In ihrer emotionalen Aufgewühltheit und Involviertheit kommt es zu einer völlig unterschiedlichen, subjektiven Einschätzung des Geschehens, die letztlich – auch das stellt der Film zur Wahl – dazu führt, dass jede der beteiligten Personen aufrichtig die *eigene Wahrheit* erzählt hat. Ausgenommen vermutlich des Holzfällers, der einen Akt der Leichenfledderei verbergen will. Der Film entwirft hier also einen Einblick in teilweise gleichzeitige Begebenheiten, die sich am genannten Ort überschneiden, der aus der unterschiedlichen Wahrnehmung jedoch immer anders wirken muss. Filmischer Schlüssel zu dieser Demonstration der Ambivalenz ist jene Sequenz, in der der Weg des Holzfällers durch den Wald gezeigt wird: In stark bewegter Handkamera verfolgen wir den Weg des Mannes durch das dichte Gehölz, immer wieder blenden Sonnenstrahlen in den Bildkader, überstrahlen die Person zeitweise, blenden das Gesicht förmlich aus. Vom filmischen Raum wird wenig vermittelt, sogar mehr verborgen als gezeigt. Wieder wird der Zuschauer durch eine *Verweigerung des Zeigens* verführt und gebannt. Die unterlegte Musik orientiert sich deutlich an Ravels *Bolero* – langsam beginnend und sich ebenso delirierend steigend wie die Unruhe der Bilder. Die Ruhe und Statik des japanischen Films jener Jahre wird durch solche Momente harsch durchbrochen und kreiert eine ebenso sinnliche wie subjektive Wahrnehmbarkeit des Geschehens.¹⁴

Die Inszenierung dieser vielschichtigen und sich gelegentlich widersprechenden Ereignisse folgt durchweg einer deiktischen Funktion: Der Film hält den Rezipienten bewusst auf Distanz und stellt das erzählte Geschehen zunehmend in Frage.¹⁵ Ein verlässliche Narration

14. In seiner Autobiografie berichtet Kurosawa, auf welch massive Ablehnung sein Film in Japan zunächst stieß, bis er ausgerechnet vom Westen entdeckt wurde. Akira Kurosawa: *So etwas wie eine Autobiographie*, Zürich: Diogenes 1991, S. 214–223.

15. Oliver Stones *Natural Born Killers* (1994) weist zahlreiche solcher deiktischer Montagen vor: In vielen Szenen werden hintereinander zwei völlig unterschiedliche Sicht-

wird bereits nach zwei, drei Perspektivenwechseln aufgelöst. Gerade angesichts seiner zahlreichen subjektiven Erzählhaltungen, die in der Montage teils gewaltsam kombiniert werden, ist ein Film als Medium prinzipiell schwer in der Lage, wirklich eine kontinuierliche Geschichte zu erzählen. Die Kontinuität der Erzählung wird bei näherer Betrachtung bald als reine Simulation erkennbar – der sich das konventionelle Kinopublikum seit jeher nur allzu dankbar hingab –, wenn nicht gar bewusste Wendungen und Brüche der Inszenierung wie in *Rashomon* auf diese Fragilität verweisen.¹⁶ Gerade in den Schnittstellen der Erzählperspektiven liegt die demonstrative, deiktische Funktion, die Kurosawa ebenso pädagogisch wie philosophisch nutzt, um diesen Film zum erkenntnisfördernden Erlebnis werden zu lassen. Momente der Verführung zeichnen sich hier vergleichbar komplex ab wie in Resnais' *Marienbad* oder auch bereits in *Hiroshima mon amour*.

»*Rashomon* is like a vast distorting mirror or, better, a collection of prisms that reflect and refract reality. By showing us its various interpretations [...] he has shown first that human beings are incapable of judging reality, much less truth, second, that they must continually deceive themselves if they are to remain true to the ideas of themselves that they have.«

So fasst es der Kurosawa-Monograf Donald Ritchie zusammen.¹⁷

In beiden Filmen, *Marienbad* und *Rashomon*, hat man also mit zwei auf völlig unterschiedlichen Ebenen angelegten Verführungsakten zu tun: der beobachteten Verführungskonstellation auf der Leinwand sowie der Verführung des Rezipienten, der durch beide Filme permanent herausgefordert wird: Sein Verhältnis zur Realität zu überprüfen, seinen Begriff von Wahrheit zu hinterfragen und letztlich eine moralische Position angesichts einer virtuellen Abwesenheit moralischer Instanzen zu entwickeln. Beide Filme finden zudem einen Weg, die Diffe-

weisen des Geschehens gegeben, oft gekennzeichnet durch den Kontrast von Farbe und Schwarzweißfilm. In den entsprechenden Varianten agieren die Darsteller völlig konträr.

16. Wenn Alfred Hitchcock den *Wahrheitsanspruch* der filmischen Rückblende einklagen möchte – ein Prinzip, gegen das er nur einmal verstieß –, erscheint diese Forderung bereits als hinfällig angesichts der grundsätzlichen Simulation, die das Licht-Spiel bietet. Ein Bild zeigt immer die *Wahrheit* – oder nie. Man möge nun Heideggers Kunstdefinition einbringen, die besagt: »Kunst ist das Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit«, doch dieser Definition liegt ein anderer Begriff der Wahrheit zugrunde, der zwar besagt »Wahrheit bedeutet [...] die Überstimmung der Erkenntnis mit der Sache«, es bleibt jedoch offen, ob diese Erkenntnis sich mit der banalen Lösung eines filmischen Rätsels zufrieden gibt, wie es der konventionelle Kriminalfilm (*whodunit*) aufstellt.

17. Donald Ritchie: *The Films of Akira Kurosawa*, Berkeley u.a.: Univ. of California Press 1996, S. 76.

renz dieser beiden Verführungsebenen, die *Binnenebene* und die *Rezeptionsebene*, in der Inszenierung zu kennzeichnen. Was die Verführung auf der Binnenebene meint, dürfte bereits dramaturgisch leicht nachzuvollziehen sein, was jedoch die Verführung am Rezipienten selbst bedeutet, entzieht sich zunächst einer eindeutigen Bestimmung. Es wird also notwendig sein, den Begriff selbst einer näheren Betrachtung zu unterziehen.

Die Seduktion als Herausforderung

Das Phänomen der Verführung bzw. der Seduktion als künstlerischer Strategie erscheint in erster Linie als eine *Herausforderung*. Das erklärt sich aus der Tatsache, dass in der Verführung nicht notwendigerweise eine Repräsentation, eine klare Bedeutungszuweisung, möglich wird. Vielmehr steht sie im effektivsten Fall für die Konfrontation mit dem *Anderen*¹⁸. Baudrillard schreibt dazu: »Die Verführung ist eine Herausforderung, eine Form, die stets danach strebt, jemanden hinsichtlich seiner Identität, der Bedeutung, die er sich selbst zuschreibt, zu verwirren.«¹⁹ Problematisch wird dieser Begriff in einer Anwendung auf das Medium Film, da die Verführung einen Moment der Unberechenbarkeit enthält. In der Intention der Inszenierung, auf hermeneutischem Wege den Moment des Verführerischen nachweisen zu wollen, heißt entweder, sich dieser Unberechenbarkeit immer wieder auszusetzen, oder – im Gegenteil – zu hinterfragen, ob sich nicht doch eine Kalkulation in der Verführung nachweisen lässt. Immerhin kennzeichnet Baudrillard in seinen *Fatalen Strategien* die Verführung durchaus als ein Werk der manipulierbaren Illusion. »Bei der Verführung ist es so, als ob das Falsche in der ganzen Kraft des Wahren erstrahlt.«²⁰

Zugleich spielt der Akt der Verführung mit dem *Geheimnis*. Er spekuliert an das dringende Bedürfnis des zu verführenden Rezipienten, im Aufdecken dieses Geheimnisses eine Begegnung mit dem ›Wahren‹, dem ›Wahrhaftigen‹, zu erleben. Will der Verführungsakt gelingen, muss ein letzter verschlossener Moment verbleiben und sich letztlich endgültig entziehen: Das ›Wahre‹ kann sich letztlich nicht offenbaren, denn es existiert nur in der Vorstellung des Verführten. In beiden erwähnten Beispielen, *Marienbad* und *Rashomon*, ist dies der Fall: »Die

18. Das *Andere* entspricht hier nicht dem Begriff des *Objekts* von Julia Kristeva, obwohl zweifellos Zusammenhänge bestehen.

19. Jean Baudrillard: *Paßwörter*, Berlin: Merve 2002, S. 24. (Original: *Mots de passe*, Paris 2000)

20. Jean Baudrillard: *Die fatalen Strategien*, München: Matthes und Seitz 1991, S. 62. (Original: *Les stratégies fatales*, Paris 1983)

starke Position der Verführerin bzw. des Verführers rührt daher, dass sie keine Wahrheit, keinen Ort und keinen Sinn hat«, formuliert Baudrillard seine These in radikalster Form.²¹ Die Verführung provoziere gleichsam diese Hoffnung auf das ›Wahrhaftige‹, das sich dahinter scheinbar verberge. Um die verführerische Kraft des Films zu begreifen, muss man diese These radikal überprüfen: Das Geheimnis erscheint als das begehrteste *Andere*, das zentrale Mysterium der Verführung. In dieser flüchtigen, schwer bestimmbaren Qualität ähnelt dieses *Andere* Walter Benjamins Begriff der *Aura*, den er in seinem Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* erläutert. Benjamin vermutet in diesem Text, dass mit der filmischen Reproduktion des Schauspiels die *Aura* des lebenden Schauspielers eliminiert wird. Tatsächlich hat sich jedoch herausgestellt, dass diese *Aura* in anderer Form auf die Leinwand gerettet werden konnte. Die Präsenz der *Aura* in der filmischen Inszenierung nachzuweisen, erweist sich jedoch als ähnlich schwierig, wie den Moment der Verführung dort zu lokalisieren.

In klarer Abgrenzung zu Baudrillards Begriff muss man davon ausgehen, dass der Akt der Verführung nicht ein durchweg unbewusster ist. Lediglich der effektivste Moment der Verführung bleibt zunächst ein Rätsel. Fest steht jedoch, dass der Akt der Verführung in seiner Funktion als Spiel spezifischen Regeln unterworfen ist, allerdings nur ab jenem Moment, in dem der Rezipient die Herausforderung annimmt, das *Geheimnis*, das *Andere* ergründen zu wollen. Die Verführung lässt sich als Zeremoniell begreifen, das die »größtmögliche Faszination konzentriert«²². Dass dem Film dieser Akt überhaupt möglich ist, erklärt sich aus der für die Verführung notwendigen Distanz, die hier dem Medium innewohnt. Dass der Film an sich eine Simulation ist, zudem eine derart flüchtige, die Schimäre von Licht und Schatten auf einer Leinwand, prädestiniert ihn gar für den Akt der Verführung: Es gibt eine Grenze zwischen Medium und Rezipienten, die unmöglich überschritten werden kann. Das *Andere* bleibt, so sehr es auch begehrt wird. Darin liegt auch die schwer greifbare, wenn auch endlos wiederkehrende mythische Qualität des Mediums Film:

»Das Kino ist nur durch seinen Mythos mächtig. Seine Geschichten, sein Realismus oder sein Imaginäres, seine Psychologie, seine Sinneffekte, all das ist nebensächlich. Nur der Mythos ist mächtig, und im Herzen des kinemathografischen Mythos liegt die Verführung [...].«²³

21. J. Baudrillard: *Lasst euch nicht verführen!* (Anm. 8), S. 130.

22. Ebd., S. 18.

23. Jean Baudrillard: *Von der Verführung*, München: Matthes und Seitz 1991, S. 133. (Original: *De la séduction*, Paris 1979)

Es ist im Übrigen erstaunlich, warum sich Baudrillard in seiner Theorie der Verführung nur selten und punktuell dem Kino zuwendet, zumal sich an diesem Medium vieles veranschaulichen lässt.

Der Akt der Verführung kann moralische Polaritäten beliebig auflösen, und mehr: Die Verführung lässt polare Gegensätze in ein Spiel treten, das seinerseits eine Herausforderung darstellt – an den Betrachter und den Verführten. Wird eine der direkt oder indirekt beteiligten Parteien polare Position beziehen – quasi die moralische Instanz ins Spiel einschleusen –, wird die Verführung scheitern. Gerade die Offenheit der Möglichkeiten, die Chance der Wahl, kann als Basis der Verführung betrachtet werden. Als Gegensatz der Verführung kann die Überrepräsentation des ›Wahren‹ betrachtet werden, das Baudrillard als das »Obszöne« bezeichnet. Aus dem Obszönen ist jedes *Geheimnis*, jede *Aura* bereits gewichen: Das vermeintlich ›Wahre‹ – etwa der sexuelle Akt im Hardcore-Sexfilm – wird bis in seinen letzten Winkel ergründet und verliert damit angesichts der sich offenbarenden Banalität seine Position des begehrten *Anderen*. Die Auflösung moralischer Positionen liegt also offensichtlich nicht auf dieser primären Ebene, sondern muss einer Metaebene zugeordnet sein, um im Rahmen der Verführung wirksam zu werden. Wenn echter Sex und echter Tod, um mit Roland Barthes zu sprechen, »nicht ästhetisch« sind, so sind diese Elemente in ihrer banalsten Form auch nicht verführerisch. Und dennoch widerspricht weder die Darstellung von Sex noch die Inszenierung von Tod einer Partizipation im Akt der Verführung. Nur müssen dort die Ebenen neu bestimmt werden.

Wie Baudrillard der Verführung den Begriff der Liebe konträr gegenüberstellt, die er als »einen Rückfall der Menschen in Individuation und Subjektivität; Ausdruck des Verlustes an antagonistischer Einzigartigkeit und dualer Intensität«²⁴ begreift, muss man als Basis für die Verführung einen möglichen Konflikt der Elemente annehmen. Harmonie und Balance verhindern die Entstehung des Spiels. Die Verführung spielt in ihrer Herausforderung immer auch mit einem Moment der Krise. Interessant ist dabei natürlich, dass sich die Liebe selbst einer klaren Definition entzieht. Barthes hatte mit seinen *Fragmenten einer Sprache der Liebe* (1977) eindrucksvoll demonstriert, dass man allenfalls von der Liebe sprechen kann, nicht jedoch sie selbst ausformulieren. Wie im Akt der Verführung selbst wird es also lediglich möglich sein, sich in zyklischen Denkbewegungen dem Sujet anzunähern, es einzukreisen und vorsichtig zu lokalisieren, immer in der Gefahr, einen Fluchtpunkt zu erreichen – wie die drei Protagonisten aus *Marienbad*. Es sei denn, das Spiel der Verführung ist dennoch eine Frage der Inszenierung.

24. J. Baudrillard: *Lasst euch nicht verführen!* (Anm. 8), S. 8.

Prinzipiell unterscheidet Baudrillard in einer etwas unglücklichen Wortwahl der Übersetzung die »verdeckte Verführung« und die »lasche Verführung«²⁵, womit er schlicht die Offensichtlichkeit der Verführung differenziert. Die »lasche Verführung« bezeichnet jene deutlich als taktisch erkennbaren Akte der Verführung von der Werbung bis zum politischen Diskurs. Wie auch in der Kunst allgemein steigt mit der Deutlichkeit der Zuschreibung die Banalität und damit die Deutlichkeit der Aussage. Lässt sich eine solche Taktik auf Befehlsformen wie »Kauf mich!« oder »Wähle mich!« reduzieren, ist das Ende der Verführung bereits erreicht, was jedoch nicht unbedingt besagt, dass diese Form platter Propaganda nicht tatsächlich wirkt.²⁶ Diese Wirkung ist jedoch weniger auf die Effektivität der Verführung zurückzuführen als auf eine Wirksamkeit der Wunsch- und Begehrensstruktur. Wesentlich perfider ist die »verdeckte Verführung«, die sich als solche nicht offensichtlich zu erkennen gibt, gar erst im Nachhinein als solche zu »deuten« ist. Nun hat man es beim Film mit einer äußerst komplizierten Mischform all dieser Verführungsaspekte zu tun: Der Film ist an sich reiner Schein, ein Phantomereignis, das flüchtige, wenn auch beliebig oft wiederholbare Zeichen hinterlässt. Die Distanz zwischen Projektionsfläche und Zuschauerraum kann um keinen Preis überwunden werden,²⁷ das Erleben des Films wird also im Bezug auf die Konfrontation mit dem Anderen, bestenfalls einem »Spiegel« sein. Der Film hat auf seiner narrativen Ebene die Möglichkeit, von einem Akt der Verführung zu erzählen, wie es etwa Resnais' Film *Marienbad* vorführt. Andererseits muss man die bis heute noch ungebrochene Faszination des filmischen Licht-Spiels auf einen komplizierten Prozess zurückführen, der sich zwischen Film und Rezipienten, zwischen Leinwand und Zuschauerraum ereignet. Da der Film aus den genannten Eigenschaften prädestiniert ist für das Spiel der Verführung – speziell, da er sich in letzter Instanz immer wieder einem Erkennen entziehen wird –, kann man so weit gehen, diesen komplexen Prozess der Filmrezeption als einen Akt der Verführung am Zuschauer zu begreifen.

In der Inszenierung des Films durch den Regisseur und das Filmteam muss also eine Wechselbeziehung zwischen dem Offensichtlichen, der psychologischen Manipulation und der Herausforderung, sich dem Anderen auszuliefern, gefunden werden. Das *Verführerische*, die *Herausforderung* dieser Annahme ist die Suche nach Filmbeispielen, die

25. Ebd., S. 128ff.

26. In diesem Bereich ist im Übrigen die viel zitierte »Kraft« bzw. »Gefährlichkeit« des Propagandafilms angesiedelt.

27. Das Bedürfnis nach der Überwindung dieser Grenze bringen einige Filme zum Ausdruck, etwa James Camerons *Last Action Hero* (1994) oder Woody Allens *Purple Rose of Cairo* (1985).

diese Wechselbeziehung auf eine besonders gelungene, subtile Weise präsentieren, um dort in einzelnen Sequenzen den Akt der Verführung am Zuschauer nachzuweisen. Dabei wird sich herausstellen, dass die Verführung recht bald den Bereich von sexuell konnotiertem Wunsch und Begehren verlässt. Tatsächlich findet in der Verführung eine Auseinandersetzung mit der Faszination des meist nur subtextuell nachweisbaren Extrems statt: Die *Verführung zum Bösen*, wie sie Francis Ford Coppolas *Apocalypse Now* (1979), Jonathan Demmes *Silence of the Lambs/Das Schweigen der Lämmer* (1989) oder etwa Nicolas Roegs *Performance* (1970) inszenieren, nimmt dabei einen besonderen Stellenwert ein, da sich hier die Aufhebung moralischer Polaritäten deutlich zeigt. Oder aber – im Gegensatz dazu – die von Paul Schrader in seinem Essay *Transcendental Style in Film* (1972) analysierte Möglichkeit, den Zuschauer an das Heilige heranzuführen, wie es die Filme von Yasujiro Ozu, Robert Bresson oder Carl Theodor Dreyer versuchen. Es gilt also festzuhalten, dass *Verführung* im Rahmen der filmischen Inszenierung immer die *Verführung zu etwas Anderem* bedeutet, oder wie Patrick Fuery es formuliert:

»Seduction [...] becomes the metaphor for how meaning is always figured as a beyond in this theorising of film. We are seduced towards a sense of meaning, only to be drawn elsewhere. That is to say, that no matter how much we might try to resolve, what remains in both cinema and theory is the seduction towards another point.«²⁸

Ein letzter Blick könnte nun dem Ende der Verführung gelten: Der Eindeutigkeit der Zuschreibung, der Offenlegung des *Anderen*, des Geheimnisses, dem Obszönen, der Pornografie. Es ist jedoch zu vermuten, dass hier, in der scheinbar grenzenlos exerzierten Verfügbarkeit über den Körper der Moment der Verführung auf einer anderen Ebene zu finden ist: in einer *Verführung zur Souveränität*. In jedem Fall aber, so könnte sich zeigen, gerät der Film in gewissem Grad zu einem Traumtheater, einer Reflexion und Abstraktion menschlicher Mechanismen, Spiele und Begierden, die dieses Medium in der Tat zur prototypischen Kunstform des 20. Jahrhunderts machen. Da jedoch mit der fortschreitenden Entwicklung prometheischer Techniken – Gentechnik, Cyberspace – die menschliche Existenz selbst zum Spielfeld kreativer Kräfte geworden ist, muss bezweifelt werden, ob nicht der Traum von der umfassenden Souveränität dazu führt, das starre, unveränderliche Artefakt des Films (und auch der Literatur) – zumindest vorerst – zu gefährden.

28. P. Fuery: *New Developments in Film Theory* (Anm. 1), S. 5.