

19. FILM 1:

BENIGNI: *DAS LEBEN IST SCHÖN*. WUNDER UND RÄTSEL

Die Handlung von *DAS LEBEN IST SCHÖN* (*LA VITA È BELLA*, Regie: Roberto Benigni, Italien 1997), einer erfolgreichen italienischen Tragikomödie, vollzieht sich an zwei Orten, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Der erste Teil des Films schildert ein unbeschwertes italienisches Provinzleben in den dreißiger Jahren. Drehort ist der bei Filmproduktionen beliebte Ort Todi in Umbrien, der sich als touristischer Musterort die Fassade pittoresker Improvisationskunst und Theatralik bewahrt hat. Zwischen dem Filmset und dem Touristenort besteht nur noch ein marginaler Unterschied, seitdem die male-rischen Orte sich zu filmischen wandeln. Hier lebt der gewitzte Jude Guido (Roberto Benigni), der mit allerlei Clownerien der Lehrerin Dora (gespielt von Benignis Frau Nicoletta Braschi) Avancen macht. Unter mehreren komischen Missgeschicken und zufälligen, aber in Form der Wiederholungsstruktur des *running gag* gesteuerten Begegnungen kommen sich Guido und Dora näher, heiraten und zeugen einen Sohn namens Giosué, dessen ganze Leidenschaft dem Versteckspiel und einem Spielzeugpanzer gilt.

Der erste Teil des Films, der in einigen Szenen am Rande die Diktatur des Faschismus schildert, endet abrupt mit der Deportation von Guido und Giosué in ein deutsches Konzentrationslager. Die Darstellung des Lagers folgt – Inversion von Fiktion und Realität – den Erinnerungen von Benignis Vater, der zwei Jahre in Bergen-Belsen interniert war. Der Film stellt biografische Bezüge her, die teilweise dokumentarisch sind – was durch Setting und Location des Films befördert wird. Dora wird in die Frauenabteilung desselben KZs verschleppt, da sie sich weigert, Vater und Sohn zu verlassen. Guido versteckt Giosué und schwindelt ihm vor, die gesamte und in sich geschlossene Repressionsmaschinerie des Lagers diene einem inszenierten Spiel, in dem das Kind, das als letztes von den Wachmannschaften entdeckt wird, einen echten Panzer geschenkt bekomme. Von diesem Moment an wird das im Frieden eingeübte Versteckspiel und der Fetisch „Panzer“ zu einer das Überleben sichernden Realität.

Guido verpackt diese Umwertung der Handlungssemantik in eine Art Preisausschreiben: Es gilt, sowohl im Versteckspiel des Sohnes vor den Wachmannschaften wie durch die Arbeit der Häftlinge Punkte zu sammeln. Vater und Sohn arbeiten im Team, um tausend Punkte zu erreichen, aufgrund

derer man den echten Panzer geschenkt bekommen soll. Gegen Ende des Krieges wird Guido vor Abzug der Wachmannschaften auf der Suche nach Dora erschossen, Giosué entsteigt seinem letzten Versteck und findet, hoch oben auf einem amerikanischen Panzer sitzend, seine Mutter wieder. Auf Kosten des Vaters realisiert der Sohn dessen Fiktion.

Die Tragik der Handlung beruht auf dem elegant inszenierten Schwindel des Vaters und dem Vertrauen des Sohnes, d.h. der Umdeutung der Realität. Soll man Guido einen Lügner nennen? Die außergewöhnliche ethische Situation wird hier eine radikale Verschiebung der Werte anmahnen, die den Schwindel rechtfertigt. Die Verhältnisbestimmung von Wirklichkeit und Täuschung ergibt sich – wie in der Parabel AUF DER GALERIE – durch die Fiktionalisierung und deren vorbereitende Kreditierung eines Narrativs, das zugunsten Giosués inszeniert wird. Die erschwindelte Deutungsperspektive funktioniert indes gerade deshalb, weil das Lager eine geschlossene Organisation ist, deren Kontextualisierung Giosué evidentermaßen verborgen bleibt.

Jetzt hat der Film aber auch seine Unterbühne. Sie besteht in der Inszenierung des Faschismus selbst, durch den sich die Wachsoldaten täuschen und enttäuschen lassen. Denn für sie wird der Endsieg eine Niederlage. Von der Totalität und der Raffinesse dieser Propagandamaschine brauche ich keine Vorstellung zu geben. Ihre von Mussolini entworfenen, von D'Annunzio besungenen und Göbbels perfektionierten Propagandatechniken sind hinreichend bekannt. Aber selbst bei den Produktionen der UFA wird man feststellen, dass der Unterhaltungsfilm der späten Nazi-Ära mehr Schwindel als Lüge war. Erst, wenn die Fiktionalität, also die Konstruktion eines immanenten Kontextes dokumentarisch wird, etwa in der Wochenschau, kommt die Lüge zum Dauereinsatz. Es geht für Guido darum, selbst einen Kontext, eine Ideologie für seinen Sohn zu konzipieren. Guido weiß um die für einen Schwindel günstige Lage, deswegen treibt er auch mit den Wachmannschaften sein kalkuliertes Spiel.

Gegen das Prinzip faschistischer Totalität ist die abstruse Vorstellung, das KZ sei ein eine Art Disneyworld-Event nach den Regeln sportlicher Wettkämpfe, zynische Sabotage. Guido gelingt mit seinem Schwindel die Umwertung aller faschistischen Werte in der eindrucksvollsten Szene des Films: Der Wachsoldat erklärt den neuen Lagerinsassen die bestialischen Gesetze des KZs in deutschem Befehlston. Guido, der so tut, als könne er Deutsch verstehen, übersetzt den Mithäftlingen nicht diese Gesetze, sondern die Spielregeln, bei deren strikter Befolgung man tausend Punkte erhält und somit einen echten Panzer gewinnen kann. Während der sukzessiven Über-

setzung achtet er darauf, die Intonation, die Performanz und die Gesten des Wachsoldaten zu kopieren, der seinerseits kein Wort Italienisch versteht und die abstruse Verdrehung der Tatsachen nicht mitbekommt. Der Schwindel von Übersetzbarkeit (der Sprache des Nazis in eine Sprache des spektakulären Gewinnspiels) ermöglicht den Aufschub der Entdeckung Giosués und motiviert dessen Lust, sich zu verstecken. Die Umdeutung lässt aber auch anklingen, dass sowohl die Umarbeitung der Wirklichkeiten durch den Faschismus und dessen Inszenierungen wie auch eine von Guido das Problem der Wahrheit überhaupt nicht stellen. Eine vollständige Realisierung (Wahrheitsanmaßung; das Kafka'sche „Halt!“ – Endsieg oder Überleben) bedeutet die Liquidierung der Fiktion, d.h. einen Zustand der Abbindung von den projektiven Voraussetzungen hermeneutischer Arbeit und zureichender Kontingentierung von Sinn: Angststarre, systemischer Tauschverschluss. Die Unbedingtheit des faschistischen Terrors steht diametral der clownesken Parodien Guidos entgegen. Das Problem der Wahrheit zeigt sich im Totalisierungs-, Universalisierungs- und sogar Globalisierungszwang der faschistischen Eroberer, die es nicht aushalten können, zwischen der Fiktion (dem Endsieg, der germanischen Weltherrschaft etc.) und der Realität eine Opferstrecke durchzustehen. Der alternativlose Wahrheitszwang (die jesuitische Folter) duldet nicht einmal die Abweichung einer schweifenden Phantasie, sondern ersetzt sie durch militärische Reflexe. Reflex gegen Reflexion, das ist strikt das, was es nach der Idee der Psychophysik zu differenzieren gilt.

Die Opferstrecke darf sich in zivilen Gesellschaften durch die kriminalistische und juristische Passage der Hermeneutisierung eines Sachverhalts (an Indizien, Spuren, Geständnissen) offenbaren: Der Prozess, das ist das, was seinen Gang nimmt, indem es seinen Weg entwirft. Der Handel wird in jeder Verhandlung als solcher inszeniert, durch das Prozessrecht geregelt und zeitlich, d.h. bürokratisch dissoziiert. *Recht verbraucht Zeit*, die aber der Faschist sich in seiner Zwangshaltung und technischen Zurüstung nicht gibt. Gerade diese Zeit gewinnt Guido, indem er die Spielregeln der tausend Punkte aufstellt, wobei er Gewinnerwartung und Punktezahl respektive sogar Punkteabzug je nach Stimmungslage seines Sohnes variiert. Er macht also das, was man mit der Zeit machen muss, um sie in den Griff zu bekommen: Sie wird quantisiert. Dass die finale Szene nach eiligem Abzug der deutschen Truppen dann tatsächlich einen amerikanischen Panzer zur Befreiung ins Lager schickt, ist ein sentimentales Zugeständnis an den Kinozuschauer, der auch seine Erwartungserfüllung befriedigt sehen will. Der eigentliche Gewinn, der den Tod des Vater kompensiert, besteht – man erin-

nere sich an die Karussellepisode Benjamins – in der Rückkehr in die Arme der Mutter und somit symbolisch der Abwehr der Vorstellung, der patriarchale Signifikant regele, was als Wirklichkeit zu gelten hat. Im Gegenteil, es wird deutlich, dass das Geltungsgeschehen, die Deutungsnormierung, im *matriarchal-medialen Vertrauen* besteht, dass es eine Wirklichkeit nur unter Anerkennung der medialen, d.h. der vermittelbaren Bedingungen einer abweichenden Täuschung gibt, welche die Fehlbarkeit der Sinne durch die fiktionalen Brücken des Sinns korrigiert. *Nicht der Realitätsbefehl, sondern die Wirklichkeitskonstitution des abgetrennten Mutterkörpers (der Materie)* also die Ersetzung von Nähe durch kreditierendes Vertrauen – Fiktion wie Erinnerung –, macht es möglich, Realität als oszillierenden Prozess anzuerkennen. Nicht durch fetischisierenden Betrug, so hat Winnicott festgestellt, sondern durch den fallweisen Entzug des Liebesobjekts respektive der Einübung des Fort-Da, der Verweisung auf den Wechsel/Tausch von Imaginierung und sinnlicher Erscheinung, lässt sich lernen, welche Funktion Medien haben. Man soll lernen, durch die Erscheinungen hindurch das Imaginierte anzuerkennen. Entsprechend sind die Einübungen in das Versteckspiel zu Friedenszeiten und der Panzer als Spielzeug Garanten für das Überleben im Krieg. Das Sich-Verstecken (Medialisieren, Panzern) lässt die Zeit der Gefangenschaft ins Leere laufen.

Guido verwandelt die Unbedingtheit des Faschismus für seinen Sohn in ein ökonomisches Geschehen, das, indem es den Panzer verspricht, Zeit gewinnt. Das ist der eigentliche Schwindel respektive Fiktionstausch. Guido selbst muss das Spiel sowohl gegen die Wachmannschaft als auch gegenüber den Mitgefangenen immunisieren. Unter Missachtung aller Vokabeln wird aus dem teutonischen Befehl der Lagerordnung italienisches Spiel: die Performanz des improvisierenden Geistes.

Da der Film kinematografisch außerordentlich konventionell erzählt ist, können die beiden Wirklichkeitsauffassungen moralisch und technisch untereinander ungestört konkurrieren. Voraussetzung für ein Gelingen dieser Akrobatik ist die Übertragung der sozialen Regeln des Dorfes auf den Schauplatz „Lager“, als einem abgegrenzten, nach eigenen Regeln funktionierendem „Spielort“. Man hat Benigni vorgeworfen, der Kontrast zwischen Idylle und Konzentrationslager lasse den Film auseinanderfallen. Das stimmt so nicht, weil Benigni nicht das eine System gegen das andere ausspielen will. Es geht nicht darum, den Faschismus auszurotten, sondern zu zeigen, dass er in der einen oder anderen Form sich aus der Möglichkeit der Struktur der konstruktiven Täuschung über die Welt *als deren Abwehr* ergibt.

Der Begriff „Dekonstruktion“ bekommt einen handfesten Sinn, wenn man wie Nietzsche in *JENSEITS VON GUT UND BÖSE* argumentiert: „Vorausgesetzt, dass die Wahrheit ein Weib ist –, wie? ist der Verdacht nicht gegründet, dass alle Philosophen, sofern sie Dogmatiker waren, sich schlecht auf Weiber verstanden?“¹⁴⁰ Wer hier einem latenten Antifeminismus Nietzsches aufsitzt, hat das gegen den Warentausch gewendete Lustargument des Produktionsagenten nicht verstanden, das in der Dogmatik von Lüge und Wahrheit sich stets mit der Täuschung und Verführung, d.h. der medialisierenden, abduktiven Weiblichkeit arrangiert. Männliche Produktion – Weltrealisierung nach faschistischer Manier – kann hier nur sekundär sein.

Was liegt dem Weibe an Wahrheit! Nichts ist von Anbeginn an dem Weibe fremder, widriger, feindlicher als Wahrheit, – seine grosse Kunst ist die Lüge, seine höchste Angelegenheit ist der Schein und die Schönheit. Gestehen wir es, wir Männer: wir ehren und lieben gerade *diese* Kunst und *diesen* Instinkt am Weibe.¹⁴¹

Es gilt hier, die allegorisierten Subjekte zurück zu übersetzen: Das *mediale* Weibliche, das *signifikante* Männliche und das in *Medien* latitierte Moment der Verkennung – nach der Malerei Magrittes: „Dies ist keine Pfeife“ – das meint: Das Gemälde einer Pfeife ist keines, täuscht aber listigerweise konstruktiv – im medialen und eben nicht signifikativem Sprung – darüber hinweg; während die Dogmatik möglicherweise nicht einmal erkennt, worum es in dem Tausch der Verkennung notwendig gehen muss: Abkehr von der Empirizität sinnlicher Erscheinungen zugunsten eines ästhetisch aufgeklärten Medienevollzugs, der die männliche Herrschaft domestiziert; Verwandlung von Sinnenhaftigkeit in Sinn. In dieser Hinsicht muss die Rolle Benignis als durchaus *weiblich* gekennzeichnet werden, ja sogar als kindlich-weiblich, was den ersten Teil des Filmes betrifft, den der *Verführung* und *Eroberung* Marias. Im zweiten Teil erweist sich das Training des ersten als produktiv für das Überleben im Lager. Guido verkleidet sich konsequenter Weise als Frau, um in den Lagerteil zu kommen, in dem Maria sich aufhält.

Der erste Teil des Filmes hat die Frage des *männlichen* Begehrens zu ergründen, die in der Façon des „Jenseits“ Nietzsches heißt: „Was will das Weib?“ In Abwehr des Dogmatismus bleibt da nur der cartesianische Grundtonus von Bewegung: „Zweifel sähen.“ Damit ist aber gemeint: das männliche Begehren unendlich hinauszuschieben auf die Frage nach dem

¹⁴⁰ Nietzsche: *Jenseits von Gut und Böse*. In: *Sämtliche Werke*, Bd. 5, S. 11.

¹⁴¹ Ebd., S. 171.

weiblichen Begehren – bei Nietzsche figuriert allegorisch – eine Antwort zu bekommen und somit die Oszillation des Lebendigen als Rätsel zu perpetuieren. Die Frage Nietzsches kann demnach gar nicht positiv beantwortet werden – noch Freud lässt sie offen. Es ist der „Wille“ (Schopenhauer) selbst, der sie evoziert. Tatsächlich ist das Ende der Wahrheit, des Ursprungs, im Begehren selbst, also weiblich disponiert, also schwindelerregend.

Der Rätselgestus spielt im ersten Teil des Films, den man „Auf der Suche nach der Frau“ nennen könnte, die dominierende Rolle. *Das Rätsel ist die inverse Seite der Interpretation.*

Auch wenn Guido alle Qualitäten einer guten Vaterschaft auszeichnen, so irritiert er doch wie ein Kind beständig die normativen Handlungen und Werte seiner Mitmenschen. In verschiedenen Situationen wird gezeigt, dass er ein Clown, Magier und Lebenskünstler ist und die Glaubwürdigkeit an faktische Realität mit seinen Späßen untergräbt. Zwei Instrumente dienen ihm dazu, Zweifel an der Universalität bürgerlicher Maskierung zu streuen: erstens der *running gag*, d.h. die theaterlogische Wiederholung eines Witzes, die besagt, ein zweimal erzählter Witz ist keine „lahme Ente“, sondern zeigt auf, welche Funktion der jeweilige Kontext und die differentielle Anordnung der Witze im Gesamt einer Erzählhandlung einnimmt – ist doch gesichert, dass der Witz des Witzes im *Aufschub seiner Pointe* und einem „wiedergefundenen Gedächtnis“ besteht. Der Sprung zwischen Text und Kontext ist ein lustvoll befreiender. Das zweite Instrument ist das *Rätsel*.

Der Witz raubt Zeit und erteilt als Gewinn eine zeitimplodierende Pointe. Während der Witz eine Zeitökonomie zwischen Sinnaufschub und motorischer Entladung (das Lachen) demonstriert, dient das Rätselspiel, das Guido mit dem deutschen Arzt Dr. Lessing (Horst Buchholz) noch in den Tagen der unbeschwerten Idylle spielt, der Erlernung des Umstandes, dass man dem Raub der Zeit mit einer Pointe, der semantischen Erfüllung des Sprachrätsels, entkommen kann. Beide Spielformen, Rätsel wie *running gag* und eben auch die Mimik und Komik des Körpers, arbeiten mit der Logik nachträglicher Erfüllung. Erfüllung, das haben wir mit Freud konstatiert, besteht in dem Chiasmus der psychischen Nachahmung physischer Komik oder der physischen Nachahmung symbolischen Witzes. Wobei der transversale Überschlag jeweils eine Besetzungsenergie freimacht, die dem Zuhörer/Zuseher ein Lachen abzwängt. Die Ökonomie von *Entzugsform* und positiver *Darstellung* muss am Ende aufgehen, um nicht aggressiv sich aufzustauen – was ja dann in die „Humorlosigkeit“ faschistischer Unbedingtheit führt. Die normierende, patriarchale Position erscheint stets als eine, die den Überschlag verbietet.

Der erste performative Erfüllungsaufschub ist also der *running gag*.

Der Witz des ewigen Kindes „Guido“ ist nicht nur in der Lage, von einem vorgegebenen Punkt aus den Anfang eines Gags durch sein Ende rückwirkend zu verändern, er ist auch in der Lage, jedes mögliche Ende aus einer gegebenen Folge zu antizipieren. Indem Guido den Clown spielt, spielt er nicht nur mit den Realitäten und der stets etwas marionettenhaften Einheit seines Körpers, er spielt zugleich mit seiner Identität – die ihm der Faschismus später als „jüdische“ unerbittlich aufdrückt. Damit ist etwas über die Rolle des Zuschauers im Verhältnis zum Schauspieler, in unserem Fall des Filmpublikums und seiner Identifikationsfigur „Guido“ ausgesagt. Wie im Hitchcock'sche *Suspence* koalitiert das Wissen der Zuschauer nur mit einem Teil der Akteure. Der Zuschauer wird als Dritter, als Komplize in das Spiel miteinbezogen, er muss sich dem Rätsel wie dem *running gag* stellen. Genau dies ist der Modus der Verführung im Film schlechthin. Wir gehen ins Kino, nicht weil der Film uns eine Realität illusioniert, sondern weil wir wissen, dass er eine Fiktion darstellt, die uns die Rückkehr in die Wirklichkeit jederzeit ermöglicht. Es ist diese Reversibilität oder Inversion, die das Vertrauen in die Wirklichkeit der medialen Diffusionen stärkt. Wir wollen den Schwindel.

Zum Training des Aushalten-Könnens eine erste Übung: In der Vorbereitung eines *running gag* sieht Guido auf einem Spaziergang, wie eine Frau den Hausschlüssel aus dem Fenster ihres Hauses herabwirft, wenn der Mann unten ihren Namen (Maria) ruft und Einlass begehrt – eine sicher mehr als symbolische Szene. Guido tritt mehrmals zufällig in diese Szene ein, und sie bleibt ihm im Gedächtnis, da ihm der Schlüssel beinahe auf den Kopf fällt. Es gibt eine zweite Übung: Guido stibitzt bei jeder Gelegenheit den schönen schwarzen Hut eines reichen Ladenbesitzers und lässt ihm dafür seinen schäbigen liegen. Bei der folgenden Begegnung gelingt es dem empörten Ladenbesitzer stets, seinen Hut zurückzutauschen.

Jetzt baut Benigni die beiden Gags, die an sich schon sehr witzig sind, zu Gags aus, um nicht nur für den Zuschauer, sondern für Dora, die – *suspense* – von diesen beiden Übungen keine Ahnung hat, das Wunder der Erkenntnis aufgehen zu lassen. Die Wiederholung als wesentliches Moment des *running gag* macht den Tausch der Reihenfolge der Ereignisse möglich, weil ihre Bedeutung in der zweiten Darstellung eine andere ist als in der ersten und so rückwirkend das Prinzip der Erkenntnis der ersten Bedeutungsbesetzung begriffen wird. Wie im Benjamin'schen Karussell ist es die Erinnerung, die die vergangene Gegenwart komplettiert. Dabei sei durchaus unterschieden,

dass es sich um ein Wissen handelt, dass der Zuschauer mit Guido teilt, und nicht um das Element einer durch Wiederholung verinnerlichten Erfahrung.

Zurück zu den beiden Einübungen: Das Wunder existiert nur für Dora, weil sie die Vorgeschichte des *running gag* nicht kennt, und auch nur, weil Guido ihr eine *alternative sprachliche Bedeutung* der folgenden Ereignisse präsentiert. Eines Abends also gehen Guido und Dora spazieren. Guido kommt bei einem abendlichen Spaziergang auf den symbolischen Schlüssel zu sprechen, mit dem er Dora erobern will. Dora verweist auf den himmlischen Schlüssel der Liebe. Sie kommen gerade vor dem Haus an, aus dem die Frau mit dem heiligen Namen Maria den Schlüssel für ihren Mann heruntergeworfen hatte. Also baut sich Guido vor Dora auf und verspricht unter Anbetung Mariens den Schlüssel der Liebe herunterzuholen und ruft laut: „Maria, den Schlüssel!“ Sofort fällt – zum Erstaunen von Dora – von oben der Schlüssel herab. Der Vorgang der Preshow, des Pledge, bleibt Dora natürlich verborgen – ein Wunder.

Der zweite *running gag* wird ebenfalls als Zauberkunststück szenifiziert. Vor Doras Haus will sich Guido rasch verabschieden, da er vom Regen durchnässt ist. Dora kommt auf den völlig durchnässten Hut zu sprechen und will den Trick Guidos ausprobieren, um den ersten Schlüssel-Gag als Zufall zu entlarven. Sie ruft: „Maria, schicke jemandem, der diesem Mann einen trockenen Hut schenkt.“ Im gleichen Augenblick (Guido hatte ihn schon kommen sehen) kommt der Ladenbesitzer vorbei und tauscht verärgert, ohne ein Wort, Guidos alten, aber trockenen Hut gegen seinen eigenen nassen, den Guido am Morgen aus dem Laden stibitzte hatte. Das retroaktive Wunder vollzieht sich ein weiteres Mal. Es handelt sich um einen *running gag* höherer Ordnung, der aus zwei einfachen *running gags* besteht, in denen nicht der Realtausch, sondern der Tausch der symbolischen (semantischen) Dekontextualisierung wunderbarlich wirkt. Die Bedeutung ist uns sofort klar: *Zwei identische Ereignisse ergeben noch lange keine objektive Realität.* Erst, wenn sich Wissen in allgemeiner Erfahrung und eine wechselseitige Übereinkunft verwandelt, wenn es sich als Erfahrung verkörpert und als Wertformel sozial stabilisiert, kann aus dem Wunder Wirklichkeit werden. Nun steht der Hochzeit von Guido und Dora nichts mehr im Wege. Diese Hochzeit verkörpert sich als allegorische Reise auf dem Karussell der Liebe.

Damit kommen wir zum zweiten performativen Aufschub: dem *Rätsel*.

Guido, der in der Kleinstadt als Kellner arbeitet, und der deutsche Arzt Dr. Lessing, dem Guido vor dem Krieg im Restaurant häufig begegnet, tau-

schen bei ihren Treffen Rätsel aus. Während Dr. Lessing bei jedem Rätsel qualvoll und schlaflos tage- und nächtelang nach der Antwort sucht, gelingt Guido aus dem Stand heraus die Lösung, weil er nicht identitätslogisch, sondern inversionslogisch denkt, im Sinne einer parabelhaften Weltauffassung. Das Rätsel ist nicht ein aus verschiedenen Bedingungen sich formierendes Bedeutungsensemble von Indizien, die in einem Wissen aufgehen, sondern konstellierte Ähnlichkeitsbeziehungen aufgrund ausgewählter Merkmale, die im Rätsel assoziiert werden müssen. Die Ähnlichkeitslogik, die Analogie, gebietet sich allein schon aus dem Namen Lessing, der mit dem Rätsel der Ringparabel unauflösbar verbunden ist. In der Ringparabel wird nicht von ungefähr an den Vater-Sohn-Konflikt und die Substitution einer vorgängigen Wahrheit gleichberechtigter Lösungen appelliert. Wenn G. E. Lessing in der Ringparabel drei Söhne die Nachfolge des toten Vaters antreten lässt, dann stellt sich die Erbschaft des Vaters nicht durch die Struktur der Ausschließung respektive Identität, sondern durch das Symbol des Ringes tauschökonomisch, zirkular dar. Damit ist die lineare Genealogie zugunsten einer Wiederkehr des Ähnlichen aufgehoben. Die Antwort eines Rätsels besteht nicht in der Auflösung einer Gleichung, sondern in der Entdeckung einer Ähnlichkeitsbeziehung. Um mit Foucault zu sprechen, gehört das Rätsel dem vorexperimentellen Status eines Wissens an, das nicht der Identität verpflichtet ist.

Dr. Lessing und Guido tauschen also Rätsel aus. Eines geht so: „So, wie du meinen Namen sprichst, bin ich schon nicht mehr da.“ (Antwort: Das Schweigen.) Ein anderes: „Je mächtiger sie wird, umso weniger siehst du sie.“ (Die Dunkelheit). In diesen Rätseln wird die Negation der Anwesenheit, das Zeigen des Nicht-Zeigens thematisiert. Nur weil es mehrere Bedingungen (mindestens zwei) sind, die im Rätsel verknüpft werden, kann das Rätsel überhaupt als rätselhaft erscheinen, sonst bliebe es eine einfache Frage, die identitätslogisch auf ein Wissen zielt. So offenbart sich die performative Szene ein weiteres Mal als Ort, in dem die Inversion als Zeit- oder Zeichentausch stattfinden kann. Damit aber die Ähnlichkeit nicht in die Beliebigkeit oder den Zufall ausufert, müssen die zentrifugalen und die zentripetalen Kräfte der Zirkulation, der Zeichen, der Körper und der Realitätsbestimmungen gegeneinander abgrenzbar sein. Sie müssen ökonomisch sein, und das heißt, gemäß dem Wortsinn, sie müssen ein Verhältnis von Nähe und Ferne zu ihrer zentralen Motorik unterhalten. Das heißt aber: Wahrheit schließt Wirklichkeit aus, indem sie dieselbe idealisiert und fiktionalisiert. Mathematische Wahrheit funktioniert so. Ihre Dynamik ist rein quantita-

tiv. Aber die Zahl ist nach Frege eine hohle Form, eine reine Fiktion ohne Anschauung, ein Ding an sich – oder, wie es Nietzsche mit beißender Kritik an Kant sagt, ein „Vermögen des Vermögens“. Und mit beißender Kritik richtet sich Nietzsche gegen Schopenhauers Identitätslogik: „Die *Schopenhauersche* Hypothese: die Welt des *Willens* ist mit jener Welt der *Zahl* identisch: die Welt der Zahl ist die Erscheinungsform des Willens.“¹⁴² Will man sich auf Qualitäten, also auf Sozialbeziehungen und somit Werte einlassen, beginnt der Handel, man muss bezahlen. Im Geld – dem materiellen Vermögen – kommt die Zahl mit dem Willen in Berührung.

Mit der ebenso fiktionalen wie realen Bedeutungshandlung spielt auch der nächste Film, den wir betrachten wollen, um die Parameter von Schwindel, Tausch und Täuschung zu beobachten. Es ist Ernst Lubitschs legendäre Filmkomödie *SEIN ODER NICHTSEIN* aus dem Jahre 1942, die die Tauschgeschwindigkeit drastisch höher ansetzt als Benignis Film und die eine gewisse Verwirrtheit ob der Rollentausch- und Täuschungen beim Zuschauer hervorruft, aber beileibe noch kein anhaltendes Schwindelgefühl.

¹⁴² Nietzsche: *Nachgelassene Fragmente 1880-1882*. In: *Sämtliche Werke*, Bd. 9, S. 68.