

11. ERSTE SPIELART: DIE KUNST DES SCHWINDELNS – HÜTCHENSPIEL UND ZAUBEREI

Wir haben das Märchen vom Hasen und dem Igel noch im Gedächtnis? Das deutsche Wort „Schwindel“ in seiner zunächst zweifachen Bedeutung gibt uns einen Hinweis auf die möglichen Formen der Dezentrierung des Körpers. Ein Schwindel kann dabei eine Tricktechnik, eine Hinterlist oder schlicht ein Vorgang sein, der wegen seiner Geschwindigkeit nicht nachzuvollziehen oder wegen seiner komplexen Logik nicht zu durchschauen ist. Beschleunigung erzeugt – so Mach – Desorientierung, Verlust der psychophysischen Tauschkompetenzen. Sie macht schwindelig. Das Schwindelgefühl ist die affektive Seite des Schwindels. Die zweifache Bedeutung entlarvt den aktiven und passiven Vorgang des Schwindels: Erschwindeln und schwindelig machen führen zum Verlust der sinnhaften Koordination – mit dem Effekt des Verlustes derjenigen Realität, die durch die Tauschzumutungen der Gegenwart als akzeptabel und eingeübt gilt. Es geht nicht um die Leugnung einer Wirklichkeit, sondern um einen Prozess der subversiven Renormierung angesichts einer unhaltbaren Identitätsbehauptung zweier sich austauschender Partner, von denen einer aktiv und der andere passiv sein soll. Der Schwindel, der Zaubertrick, die Medientechniken erklären sich nicht in einem Verhältnis von Wahrheit und Lüge, sondern sie zeigen sich als strategische Ökologie des agonalen Verhaltens in Bezug auf das *Vertrauen* der eigenen Sinne und derjenigen des Anderen in *wechselseitigem Vorverständnis*.

Ein Schwindel ist verzeihlich und lädt dazu ein, in die veränderten Wirklichkeitsbedingungen durch *Korrektur der Erwartungshaltung* einzutreten. Die ökologische Komponente des Schwindels besteht in seiner Selbstdisziplinierung. Wer den Schwindel zu weit treibt, stößt auf Pathologien, Ohnmachten, Tauschblockaden. Der Schwindel ist wertkorrigierend, die Lüge wertzersetzend. Eine Übertretung der Sinnenüberlistung kann verziehen werden, da sie immer auch mit der Nachlässigkeit oder Unaufmerksamkeit desjenigen spielt, der beschwindelt wird. Der Schwindel bezieht sich auf das Ungesehene im Sichtbaren, oft auf eine verfehlte Erwartungsweckung, einen falschen oder unzureichenden Blickpunkt.

Ein erstes Beispiel: das Hütchenspiel.

In der Darlegung des Schwindels und der Chancen zeigt der Hütchenspie-

ler vorweg die Kugel. Sie ist da – als Lockmittel. Er beweist, dass er nicht betrügen wird, sondern einen Trug vorbereitet. In der Lüge wäre die Kugel gar nicht da. Wäre man nur mit den Augen schneller als der Spieler mit den Händen! Der Schwindel ist eine Frage der Geschwindigkeit und der überforderten Sinne. In Folge dessen müssen die Sinne trainiert werden, um den Schwindel aufzudecken – durch Wiederholung und Aufmerksamkeitsfixierung. Doch der Spieler hat eine Chance. Diese muss ihm vorweg offeriert werden. Gewinne werden versprochen, Sieger werden präsentiert. Das Glücksspiel, das Caillois zu den *Alea*, den Zufallsspielen zählt, wird in einen *Agon* transformiert – den Wettkampf gleichberechtigter Protagonisten, die die Regeln akzeptieren. Im Falle des Hütchenspiels können die Vorbereitungen des *Previews*, des einladenden Vorspiels, Manipulationen ausschließen. Die Erwartungshaltung schürt eine realistische Gewinnchance. Der Wettkampf geht in die nächste Runde. Wir lassen uns auf das Spiel ein. Der Automatismus des agonalen Schwindels beginnt. „Der Schwindel ist, wie die Wörterbücher lehren, eine Iterativbildung, das heißt: der Augenblick, da das Gefühl eines Schwundes – das Schwinden der Kräfte – sich gleichsam automatisiert, folglich zum Kreislaufversagen auswächst.“⁸⁵ Die Verschiebung vom langsamen Sehsinn in die sich beschleunigende Motorik (man sehe den Klaviervirtuosen zu) ist nicht nur einer Technik geschuldet, sondern bewirkt den Ausfall interpretativer Wahlmöglichkeiten. Der Blick wird fixiert, oft aber auf den falschen Aspekt der Darbietung. Der Mitspieler kann jetzt nicht mehr *wissen*, sondern nur noch *ahnen* und schließlich *glauben*, unter welchem Hütchen die Kugel sich befindet. Er will – manisch geworden – nun nicht einsehen, dass man durch Training den Zufall ausschalten kann. Auch er bedient sich jetzt gewisser Technikvorstellungen. So spielt er weiter, während der Hütchenspieler mit jeder Runde die Geschwindigkeit steigert.

Es ist diese strategische Inszenierung des Spiels, die mit der Chance auch einen Gewinn verspricht – einen der unter Umgehung von Arbeit auf den Zufall baut, auf den glücklichen Augenblick reduziert ist. Jeder Hütchenspieler weiß, wann er seinem Antagonisten auch einmal den Gewinn überlassen muss, um ihn bei Spiellaune zu halten.

Ein zweites Beispiel: schneller als der Tod – das Unerwartete kommen sehen.

Ich sehe in einem Dokumentarfilm, wie Cartier-Bresson mit seiner Kamera durch die Straßen von Paris oder New York streift, und ich frage mich, wie

⁸⁵ Martin Burckhardt: *Philosophie der Maschine*. Berlin 2018, S. 22.

er es schafft, jeweils die besonderen Momente und Aktionen im Augenblick festzuhalten. Ich schreibe es seiner Kunst, dem Handwerk im Umgang mit der Kamera, dem geschulten Auge zu. Ich frage nicht, unter wie vielen Tausenden Aufnahmen die eine, besondere zum Abzug oder Druck ausgewählt wird und das Publikum staunen macht. Ich frage mich, warum unter meinen Tausenden Aufnahmen vielleicht nur eine ist, die es mit den besten von Cartier-Bresson aufnehmen kann? Ich ahne warum: Die wirkliche fotografische Arbeit findet bei der Sichtung der Negative oder in der Dunkelkammer statt. Das Opfer dieser Arbeit aber geht mit Drücken auf den Auslöser verloren. Zu diesem Opfer bin ich nicht bereit. Mit der Motivwahl und dem Moment des Auslösens ist nur der geringste Teil der Tätigkeit abgehandelt. Und habe ich nicht behauptet, dass ich meine Bilder nach kurzer Durchsicht nie mehr ansehe, geschweige, sie sorgfältiger Nachbearbeitung und Betrachtung unterziehe? Meine Fotografie ist eine andere. Ich arbeite wie der amerikanische Bildreporter „Weegee“ (Arthur Fellig), der im Vorbeigehen das Bild einer Leiche fotografiert. Weegee hört den Polizeifunk, er ist – in den dreißiger Jahren in New York – immer in Bereitschaft, stiehlt einen Snapshot, entwickelt das Negativ im Kofferraum seines Wagens und übergibt es sofort der Presse. Brutal, schnell, direkt – Weegee ist der Held der Geschwindigkeit, schneller als die Polizei, schneller als der Tod. Dagegen Cartier-Bresson, der Spurensucher des ästhetisierten Blicks, der sich an die Motive heranschleicht, seine Beute im lebendigen Ausdruck markiert.

Im Übrigen lässt Cartier-Bresson oft den schwarzen Negativrahmen seiner LEICA oder ROLLEIFLEX mit abziehen, um zu beweisen, dass das Foto allenfalls in der Gradation optimiert worden ist, nicht aber in Montage und Ausschnitt. Wie beim Hütchenspiel gilt: Die Techniken der Wiederholung sind für die Ausschaltung des opferreichen Zufalls entscheidend. Ist nicht das Spiel immer ein Versuch, die Wirklichkeit, das *Erwartbare* zu überlisten?

Der Schwindel bedarf einer Spielregel. Man tritt in den Tausch ein, man evaluiert die Chancen auf beiden Seiten. Gehen wir vom Hütchenspieler zum professionellen Schwindler über.

Ein drittes Beispiel: der Zauberkünstler.

Jeder Zauberkünstler führt die drei Akte des Schwindels in Perfektion vor. Heiner Wilharm⁸⁶, hat dies am Beispiel der Dramaturgie im Film THE

⁸⁶ Heiner Wilharm: *Magische Effekte oder vom Verschwinden der Endlichkeit*. In: Ralf Bohn, Heiner Wilharm (Hg.): *Inszenierung und Effekte. Die Magie der Szenografie*. Szenografie & Szenologie Bd. 7, Bielefeld 2013, S. 347-401.

PRESTIGE (PRESTIGE – MEISTER DER MAGIE, Regie: Christopher Nolan, USA/GB 2006), der auf dem gleichnamigen Roman Christopher Priests beruht, detailliert aufgearbeitet. In diesem Film geht es um den Wettkampf zweier Zauberer, die sich mit Hilfe von Ingenieuren gegenseitig überbieten. Der Trick, um den es dabei hauptsächlich geht, ist das Verschwindenlassen einer gefesselten Person, die dann an anderer Stelle im Zaubertheater wiedererscheint. Die eine Seite behilft sich mit einem Doppelgänger (Zwillingbruder), die andere versucht mittels einer Maschine, die der berühmte Erfinder Nikola Tesla fertigt, menschliche Reproduktionen zu erzeugen. Der eigentliche Schwindel besteht demnach in einem Agon zwischen vermeintlicher Magie und physikalischer Technik. Letztlich werden die Besucher der Zaubershow auf eine falsche Identifizierung von Original und Kopie – auf den Hase-und-Igel-Effekt hin konditioniert, während dem Kinobesucher im Film vorweg das Schema des Schwindels offeriert wird, und zwar wie folgt:

Erster Akt: The Pledge – die Chance wird eröffnet.

Man sieht das Objekt: einen Kanarienvogel im Käfig oder die Kugel unter einem von drei Hütchen. Der *Pledge* stellt die Versicherung, ein Pfand, ein Versprechen, eine Kreditierung dar, die dem Zuschauer/Publikum die Chance gibt, das Objekt zu identifizieren und den Trick zu durchschauen. Der *Pledge* ist nicht so etwas wie ein Vorspiel (Preview), das lediglich eine Ankündigung ist, dass da gleich etwas zu sehen wäre. Die berühmte Pantomimenummer vor dem THÉÂTRE DES FUNAMBULES in Carnés Film KINDER DES OLYMP (LES ENFANTS DU PARADIS, Regie: Marcel Carné, Frankreich 1945) bietet ein Beispiel dafür, dass der *Pledge* schon das Prinzip der folgenden Schau durchführt. In Carnés Film ist es das Verhältnis von Betrug und Selbstbetrug.

Bezüglich des Hütchenspiels habe ich schon gesagt, dass das Spiel sehr langsam einige Male durchgeführt wird, sodass der Zuseher die Kugel zuverlässig errät und einen kleinen Gewinn einstreichen darf. Der *Pledge* ist eine Art Rückversicherung. Mit der *Kreditierung eines Gewinnversprechens* wird die Reziprozität von Gewinn und Verlust durch die Protagonisten beglaubigt. Der Agon beginnt dann erst als eigentlicher Spielbetrieb. Erst jetzt schleicht sich die Erschwindelung durch eine Erhöhung der Tauschgeschwindigkeit bzw. durch instrumentelle und manuelle Technisierung der Hütchen ein.

Zweiter Akt: The Turn – das Spiel beginnt.

Gleiche Regeln, aber erhöhte Geschwindigkeit. In THE PRESTIGE, so erklärt

Wilharm, gibt es folgenden Zaubertrick: Der Kanarienvogel, der vorher in seinem Käfig gezeigt wird, wird unter einem Tuch verborgen. Der Zauberer schlägt mit der Hand auf den Käfig, der Käfig verschwindet, das Tuch gleitet vom Tisch. Der *Turn* – oder die Wendung – transformiert die Spielregel, er hebt sie nicht auf. Das Verschwinden des Kanarienvogels erzeugt keinerlei Zweifel im Publikum, denn die Präsentation des Käfigs zu Anfang war gerade deswegen gemacht worden, um auf das baldige Verschwinden hinzuweisen. Erwartung und Erfüllung realisieren sich. Kein Hütchenspieler und kein Zauberkünstler wird jetzt aufhören. Es gibt zwar einen Affekt der Verblüffung, aber worauf es eigentlich ankommt, ist, einen *gegen die kreditierte Erwartung gerichteten Effekt* zu erzielen, der den Mitspieler respektive das Publikum so fasziniert, dass er gerne den Verlust des Kredits, der mit dem Erwerb einer Eintrittskarte zur Zauberschau beginnt, in Kauf nimmt. Doch der sensibilisierte Zuschauer möchte erneut die Chance erhalten, den Schwindel zu durchschauen. Erst mit der *Übertragbarkeit des Effekts* als wechselseitigem Gewinn, der Abgeltung des Publikums durch immer neue Nummern und Chancen, gelingt die Zauberschau so, dass das Publikum befriedigt das Theater verlässt. Der Schwindel besteht in einer subkutanen Verschiebung der Regeln, welche die Kreditierung eines Affekts (Staunen!) auf einen Effekt (noch einmal!) verschiebt, der wiederum den Affekt antreibt. Anders gesagt: Der Schwindel realisiert sich im Effekt, die *Aufmerksamkeit herauszufordern und sie auf andere Weise als intendiert zu befriedigen*. Das fügt in die Struktur des Agons jene Elemente des *Aleas*, des Glücksspiels ein, bei denen nicht der Gewinn, sondern die *Wiederholung* des Spiels, seine *rauschhafte* Komponente in den Vordergrund tritt. Und siehe da: Wie von Zauberhand erscheint der Kanarienvogel an anderer Stelle pfeifend in seinem Käfig.

Damit der Gewinn reziprok ist, muss auch der Zauberer einen Gewinn einstreichen. Das Geld ist nicht entscheidend – wir bewegen uns auf der Ebene des artistischen Spiels –, sondern der Applaus, d.h. die Anerkennung der Überlegenheit des Zaubers, seine aktivierende Individualität. All das zeigt der Film Nolans eindrucksvoll, systematisch und mit einem Erzählerkommentar versehen, der sich nicht nur an das Publikum im Zauberspiel, sondern auch an das Publikum im Kino richtet, und zwar als Aufklärung des Geschehens auf der Vorder-, Hinter- und Zwischenbühne. Es geht um Medien- und Zeichentechniken, wie Wilharm analysiert.

Dritter und letzter Akt: The Prestige – der Erfolg, das Ansehen.

Das *Prestige* liegt in einer Überbietung der Erwartung: Die Geschwindigkeit

des Hütchenspielers wird akrobatisch-rasant und lohnt allein wegen dieser Demonstration der Geschicklichkeit den Einsatz. Nicht selten sammeln sich Passanten, um das Hütchenspiel zu beobachten und anerkennend zu kommentieren. Die Kugel oder der Kanarienvogel verschwinden nicht nur, sie kommen an unerwartetem Ort (die Eroberung eines leeren Raumes!) wieder zum Vorschein. Der Schwindel steigert sich. Man sieht den Zauberticks zu, nicht weil man sie entzaubern könnte, sondern weil man die automatisierten Effekte bewundert, die scheinbar einer eigenen Logik folgen und das Vertrauen in Arbeit und Zeit erschüttern.

Nun ist der Schwindel in der Zauberschau ganz und gar legal und zur Kunstform erhoben. Der Alltagsschwindel schon des Hütchenspielers aber wird mit Argwohn bedacht. Man erinnere sich: Die Konjunktur der Hütchenspieler in Deutschland lag zur Wendezeit im Osten, als ein der kapitalistischen Faszination unterlegenes Publikum noch an das Wunder der Geldvermehrung glaubte.

Die Zunahme der Tauschgeschwindigkeit macht deutlich, dass nicht der Mitspieler qua persona, sondern dessen unzureichende Sinne, die Langsamkeit des Blicks, für den Verlust verantwortlich werden müssen. Die Hände des Spielers sind schneller als die Augen des Mitspielers. Innerhalb der Regeln kann man diese Organminderwertigkeit jedoch nicht dem Spieler überantworten, der sich nicht aufs Glück, sondern auf den klassischen Agon, den fairen Wettkampf beruft. Im Übrigen zeigt gerade dieses Spiel, wie der Schwindel und das Schwindelgefühl Hand in Hand gehen. Was nämlich beim Zauberkünstler die Ablenkung durch den Vorlauf der Erweckung einer Erwartungshaltung betrifft, stellt hier nichts anderes dar als die Manipulation der Fokussierung des Blicks. Es ist das Auge, das in tumber Gewohnheit den reich ablenkenden Gesten des Zaubersers folgt, sich auf die attraktive Assistentin konzentriert, statt die Nebenhandlung zu beachten. In jedem Fall bleibt die Hintergehung, die Überbietung oder die Außerkraftsetzung der Harmonisierung orientierenden Organe (das Auge und das Ohr) Voraussetzung für ein Schwindelgefühl, das unter dem Etikette „Magie“ sein Erklärung erfindet.

Solche Rausch- bzw. Schwindelspiele nennt Caillois *Ilinx*. *Agon*, *Alea* und *Ilinx*, so lautet die in der Soziologie des Spiels ausgewiesene Unter- teilung dessen, was Caillois als zweckfreien Zweck, d.h. als Anökonomie des Spiels bezeichnet. Eine vierte Spielkategorie, nennt Caillois nennt sie *Mimicry*, interessiert uns vorerst nur am Rande. Sie betrifft das Rollenspiel, zu dem das Karussell die Kinder animiert, je nachdem, welches Gefährt sie

wählen. Ohne Tauschkapital kein Tausch. Zu Recht schreibt Caillois: „Wer hungert, spielt nicht.“⁸⁷ Die Subsistenzforderung des Körpers ist unüberbietbar – nicht zu erswindeln. Ökonomisch gesprochen gilt für das Spiel der Grundsatz: „*Es findet eine Verschiebung von Eigentum, aber keine Güterproduktion statt.*“⁸⁸ Für diese Differenz müssen wir aber nun ein Ohr haben. *Verschiebung* (Tausch), das ist das, was der *Turn* eines jeden Schwindels erreicht: Nicht Enttäuschung, sondern Täuschung, *Verschiebung der Erwartungshaltung, ist der Effekt*, der im Schwindel erreicht werden soll. Damit aber etwas verschoben werden kann, bedarf es der topologischen Korrelation zweier oder mehrerer Orte, von denen wenigstens einer leer ist. Dieser leere, strukturelle oder verborgene Ort ist die Hinter- oder Probesthne, auf der die Tricks erarbeitet und vorbereitet werden.

Das Medium als Hintersthe konstituiert den leeren Platz der strukturalistischen Verschiebungen. Diese Leere (das, was man nicht sehen kann, weil es durch etwas anderes verdeckt wird) kann das fehlende Kugelchen unter dem Hut sein, welches scheinbar willkürlich seine Position wechselt. Es kann auch ein verschwundener Kanarienvogel sein, der an einem anderen als dem erwarteten Platz erscheint. Aber wahrscheinlich wollen wir gar nicht wissen, was da an Arbeitsopfer auf der Hintersthe und in den endlosen Proben geschieht. In *THE PRESTIGE* ist diese Sthe deswegen im Keller verborgen. Hier arbeiten die Ingenieure, nicht die Magier. Im Zauberkick wird der Kanarienvogel unter dem Tuch nicht weggezaubert, um an einem anderen Ort zu erscheinen, er wird samt dem Käfig plattgedrückt und tot in den Tisch versenkt. Dann erscheint er wie durch ein Wunder lebendig an anderer Stelle. Doch, was niemand sieht, weil Ähnlichkeit durch Gleichheit ersetzt ist und das Auge die Differenz nicht wahrnehmen kann: Es sind ein *anderer* Kanarienvogel und ein *anderer* Käfig, die den ersteren gleichen, sodass wir annehmen müssen, es seien die verschwundenen. Hier nehmen wir die Rolle des Hasen ein, der nicht sieht, was die Igel hinter seinem Rücken arrangieren.

Im Film sieht man später, wie auf der Hintersthe der tote Vogel entorgt wird. Für den Filmzuschauer, nicht für das Zauberkublikum verspricht das Medium eine Aufklärung, die im plot-tragenden Zauberkick des Films – dem Verschwinden eines gefesselten Mannes und seinem Erscheinen an einem anderen Ort – zunächst nicht aufgeklärt wird. Die Aufklärung (es

⁸⁷ Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 17.

⁸⁸ Ebd., S. 25.

handelt sich um einen Doppelgänger bzw. Zwillingbruder) endet zwar auch für einen der beiden tödlich. Aber der Effekt der Aufklärung hinkt stark hinter dem Prozess des *Pledge*, der sehr langen Kreditierung der Filmgeschichte hinterher. Es ist mehr eine Kriminalgeschichte als eine Zaubergeschichte: Der Mörder wird erst ganz am Ende erkannt, davor erschließen sich eine Reihe von Indizien und Spuren, Verdächtigungen und Verstellungen, die sowohl das Zauberpublikum wie das Kinopublikum schwindelig machen und in die Irre führen sollen. Hier wird der Schwindel zum Suspense, zur dramaturgisch (noch) nicht erfüllten Erwartung. Doch nur für das Filmpublikum, nicht in der filmischen Wirklichkeit werden alle Schwindeleffekte aufgeklärt. Der Film will nicht durch Erklärung Enttäuschung erzeugen, sondern Aufmerksamkeit für Faszinationen einer *Technik* wecken, die alle Magie, die sich selbst nicht aufklären kann, in den Schatten stellt. Seine Moral ist die, welche vom ersten Filmillusionisten Georges Méliès, über Walt Disney bis zum Animationskino Hollywoods reicht: Erwartungen werden aufgebaut, um als Medienerscheinung erfüllt zu werden. Gerade darin, dass sie sich nicht wirklich erfüllen müssen, liegt der Lohn ihrer Arbeit.

Hier kommen wir in ein Diskursfeld, das, mit Nietzsche, jenseits von Gut und Böse auch die wertökonomischen Systeme, die Ethik der Handlungen und nicht nur die der Zeichen mit in die Buchhaltung aufnehmen muss. In Hollywood wird grundsätzlich jedes Opfer gesühnt und natürlich kein echter Kanarienvogel geopfert. Das Lustprinzip siegt über das Realitätsprinzip und in die Keller der Hollywoodfabriken wie etwa im Film *BOULEVARD DER DÄMMERUNG* (*SUNSET BOULEVARD*, Regie: Billy Wilder, USA 1950) steigt man nur zu Zwecken masochistischer Lust hinab.

Der Trick mit dem Wiedergänger (dem Verschwinden des gefesselten Magiers und seinem Erscheinen an einem anderen Ort) in *The Prestige*, der nicht nur mit Kanarienvögeln, sondern eben auch mit menschlichen Doppelgängern (oder Igel) funktioniert, definiert als Medium etwas, das als ununterscheidbare Wiederholungsform die Sinne täuscht: Es ist die moderne Warenform, die sich unterscheidungslos reproduzieren lässt und nach Gebrauch gleichsam im Laden (an anderem Ort) neu wieder aufersteht. Die Dinge gleichen sich. Die Differenz einer Ähnlichkeit wird ausgeschlossen. Wir fallen jederzeit auf den Schwindel herein, den uns Magritte in seinen Bildvariationen unter dem Titel *DIES IST KEINE PFEIFE* (*CECI N'EST PAS UNE PIPE*) offeriert. Natürlich ist das auf dem Bild keine Pfeife, sondern ein gezeichnetes Abbild. Aber wir kommen in Teufels Küche, wenn wir die Wahrheit dem Schwindel vorziehen. Die Geltungs- und Erwartungsnor-

mierung lässt uns spontan ausrufen: „Aber ja, das auf dem Bild da ist eine Pfeife!“ – „Aber ja, dieser Kanarienvogel ist wieder auferstanden.“ – Denn wir haben niemals gesehen, wie sich die Tauschkonvention wirklich vollzieht. Niemals wird sie vom Zauberer verraten.

Vor allem aber ist es die Definition von Technik, die Herstellung von mit mathematischer Genauigkeit hergestellter vielfacher Einmaligkeit, so oft man sie sich wünscht, die Reproduktionskultur, die von entscheidender Bedeutung ist für die *Werthaltigkeit des Einmaligen*, die die oben beschriebene Fetischisierung des Einmaligen begünstigt. Ununterbrochen zeigt der Film, wie sich zwei konkurrierende Zauberkünstler mit atemberaubenden Tricks überbieten: Die Einmaligkeit, das ist immer der Agon von zweien.

Jemand anderen Glauben machen, dass der Prestigegewinn auch auf Seiten des Publikums liegen kann, heißt, ihn verführen. Der Schwindel konstituiert die Lust der Verführung. Zwischen Lust und ängstlichem Zögern wagt das kleine Kind zum ersten Mal die Fahrt auf dem Karussell. Medialisierung heißt auch, die Hand der Mutter zu verlassen, im Vertrauen darauf nach wilder Fahrt zurückzufinden. Der Schwindel ist eine Figur des Fort-Da-Spiels Freud'scher Prägung. Er realisiert eine Verräumlichung als Verfügung der Fernsinne – für das motorisch unbeholfene Kleinkind ein gangbarer Weg zur Entdeckung von Außenwelt und Fremdheit und der Evaluation einer vermittelnden Distanz zu den Dingen. Wiederholen wir die drei Akte des Schwindels mit den Worten Wilharms:

Veranlasst vom Magier, erweist sich das vorgezeigte Ding nicht als das, was es scheint, das gewöhnliche, wie man es kennt, sondern anders, außerhalb der Ordnung. Suchen wir nach einer Erklärung, finden wir sie nicht – die Zeit bleibt stehen. Im ersten Akt des Dramas sieht es noch so aus, als dass uns ein Versprechen auf die Zukunft gegeben würde; dass sie sich wie bisher, muster-gültig und regelhaft einstellen werde. Im zweiten Akt wenden sich die Dinge. Der Effekt, dem sie folgen sollten, ist nicht der erwartete. Das Präsentierte verschwindet. Doch: „Making something disappear is not enough, you've got to bring it back.“ Auch das muss der *turn* bewirken. Im dritten Akt wird die Mühe belohnt. Der neuerliche Schein, den der Magier zu erzeugen weiß, kann nicht durchdrungen werden. Das ist der Gewinn, der Prestigio des Künstlers.⁸⁹

Zwischen dem Fort und dem Da des Freud'schen Schemas⁹⁰ zwischen dem Wunsch und seiner Realisierung hat sich jedoch unabsichtlich etwas geschoben, das man nicht sehen kann. Aber man kann es hören. So wie die Stimme

⁸⁹ Wilharm: *Magische Effekte oder Vom Verschwinden der Endlichkeit*, S. 351f.

⁹⁰ Sigmund Freud: *Jenseits des Lustprinzips*. In: Ders.: *Das Ich und das Es und andere metapsychologische Schriften*. Frankfurt a. M. 1982, S. 127f.

des Kleinkindes das „O“ und das „A“ intoniert und damit die Sequentialität eines Bildes und seiner Abwesenheit markiert, spricht auch der Zauberer unentwegt während der Zauberschau – zur Ablenkung, aber auch, um die Magie der Realisierung durch den Zuschauer schon in der Stimme und somit als minimalste Form der Selbstdistanzierung zu übertragen. Folgt man einer Argumentation Robert Pfallers, so ist die Stimme des Magiers eine Materialisierung, deren Beständigkeit nicht von ihrer Dauer, sondern von den Disruptionen des Erscheinens und Verschwindens beherrscht wird. Die Pointe der Argumentation besteht darin, dass der Andere, der *nicht* im Bilde ist (in *THE PRESTIGE* ist es die Stimme des Erzählers) als Dritter die Spuren legt, wenn er uns fragt: „Sehen Sie auch genau hin?“. Die Stimme nämlich appelliert an die zu erwartende Vorstellung (im doppelten Sinne), und nicht an das Auge. „Nicht die gedachten Wünsche, sondern die in Form der Materie gebrachten werden als erfüllt erlebt. Die Kunst als magische Praxis beruht also genau genommen nicht auf dem Prinzip der Allmacht der Gedanken, sondern vielmehr auf dem einer Allmacht der *dargestellten Gedanken*. *Der Magier ist viel weniger Philosoph als Künstler*.“⁹¹ – Nur eine Fotografie mit einem falschen Untertitel kann eine Fälschung sein. Eine Foto ohne Titel ist es nicht, sondern es beweist, dass eine Fotografie mehr sein kann als eine bloße Abbildung, während die Schrift nur sagt, was sie meint – es sei denn sie ist ironisch. Um das zu sein, bedarf sie wiederum eines verweisenden Kontextes. Die Täuschung findet zwischen Sehen und Bedeuten statt.

In populistischer Artistik entspricht dem Magier der Zauberkünstler, von dem wir wissen, dass er Techniken benutzt, nicht magische Kräfte. Magisch ist die rückbezügliche Deutung eines Beobachters, dem die Mittelglieder der Techniken verborgen bleiben. In diesen magischen Sog gerät – so Benjamin – schon das Lesen von Texten und der ausgesprochene Satz „Sehen Sie auch genau hin“. *Die Stimme* fungiert als Realitätsbesetzung, als Setzung von Präsenz. Sonst wären die Erscheinungen nämlich einfach nur da, wenn sie nicht vorher durch den im Sprechen formulierten Wunsch prätendiert wären. Pfallers Hinweise erscheinen damit auf den ersten Blick einleuchtend:

Was die Wirklichkeit magisch verändert, ist also nicht das Denken, und auch nicht das Wünschen, sondern vielmehr das *Darstellen* von Gedanken oder Wünschen: ihr Aussprechen, ihr bildliches oder szenisches Formulieren. Irgendjemandem, der Gedanken nicht wahrnehmen

⁹¹ Robert Pfaller: *Warum man beim Zaubern laut sprechen muss. Die Kultur der Magie und der Narzissmus der Aufgeklärten in der psychoanalytischen Theorie*. In: Brigitte Felderer (Hg.): *Phonorama. Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*. Berlin 2004, S. 227–241, S. 233.

kann, müssen die Wünsche also verdeutlicht werden. Magie ist demnach eine Praxis, die einer bestimmten Beobachtung dargeboten wird; zum Verständnis dieser Darbietung muss die Theorie folglich anhand von deren Eigentümlichkeiten deren Adressaten rekonstruieren.⁹²

Pfaller spricht vom Psychoanalytiker, meint aber einen unvoreingenommenen oder uninformierten Beobachter – nehmen wir den, der nach der Abfahrtszeit des Zuges fragt. Die Antwort auf die Frage: „Wann geht der Zug nach München?“ setzt zumindest die Kenntnis eines Verlaufs der Zeit voraus, die dann quasi anhält, wenn der Zug einfährt. Es ist der Wunsch nach der zeitgerechten Diskretion eines „Halt!“. Wir werden diesem „Halt!“, später bei Kafka begegnen. Der Halt ist repräsentiert in der Zeitangabe. Das Nennen der Zeitangabe realisiert auditiv den Halt des Zuges. Es könnte so verstanden werden, dass nun *die Angabe der Zeit selbst der Grund ist, der den Zug zum Halten bringt*. Genau solche Missverständnisse, Selbsttäuschungen und Vertauschungen von stimmlicher Verlautung und Realisierung, wie sie dem Rätsel der Sphinx und dem Ritual des Betens entsprechen, heben die Wahrheit als Übereinstimmung von Begriff und Sache auf eine ganz andere Ebene: nämlich auf die, dass sie gerade nicht übereinstimmen. Freilich haben Zeitangabe und Ankunft des Zuges nur relativ miteinander zu tun, nämlich z.B. über die Vorvereinbarung eines Fahrplans, der Eichung der Uhren und der Situativität auf einem Bahnhof. „Dieser naive Beobachter, dieser ‚unsichtbare Dritte‘, muss vorausgesetzt werden, um eine materielle Praxis wie die Magie konstituieren zu können.“⁹³ Und genau deswegen wendet sich der Erzähler in *The Prestige* – wie in vielen anderen Filmen – an ein imaginäres Publikum. Er spricht mit magischen Worten: „Sehen sie nur genau hin!“ Damit führt er über den Umweg der Sprache in den Schwindel der Sichtbarkeiten (der Filmtechniken wie der Filmdarstellung) ein. Denn zwischen dem Sehen und dem Sagen, der Erwartung und dem Ereignis geschieht der Schwindel. Es ist nicht das Ungesagte und bloß Vorgestellte, sondern das Dargestellte und folglich Vorgesehene, das der Erwartung entzogen werden kann. „Der Vorbehalt, den uns allen die Antwort Kants einflößt, die bejahend ist, liegt darin, daß alle Wahrheit eben das ist, was sich nicht sagen kann. Es ist das, was sich sagen kann nur unter der Bedingung, sie nicht bis zum Äußersten zu treiben, nur dies zu tun, sie halb-zu-sagen.“⁹⁴ Denn man kann das Sagen nicht sagen, ohne es darzustellen. Singen im dunklen Walde

⁹² Ebd.

⁹³ Ebd., S. 234.

⁹⁴ Jacques Lacan: *Encore. Das Seminar 1972-1972, Buch XX*. Weinheim 1991, S. 99.

ist das Gegenbild – das übrigens im Traum des Descartes nicht leitend ist. Descartes, der sich nicht immer, sondern nur „zuweilen“⁹⁵ täuscht, drückt seinen Zweifel zwischen Vororientierung und Fokussierung darin aus, dass er im richtungslos dunklen Walde einfach geradeaus geht, statt in der Referenz der Stimme die Selbstpräsenz zum Auge als differente in wechselseitige Bewegung zu bringen.

Ich ahme hierin Wanderer nach, die, wenn sie sich in einem Wald verirrt haben, weder umherirren und sich mal in die eine Richtung und mal in eine andere drehen, noch an einem Platz stehenbleiben dürfen, sondern immer ganz geradeaus in dieselbe Richtung voranschreiten müssen, soweit sie es können, und diese Richtung keineswegs aus schwachen Gründen ändern dürfen, obgleich es zu Beginn vielleicht nur der bloße Zufall gewesen ist, der sie hatte entscheiden lassen, ihn zu wählen.⁹⁶

Ein gerader Weg ist nicht mit einem Kreislauf oder einer sinnendifferenten Wechselwirkung zu verwechseln. Die Stimme wird die Selbstorientierung geben, die der Blick nicht zu leisten vermag. Auch wenn man sich nur mit sich selbst bespricht. „Die entscheidende helfende Funktion der Musik (...) zeigt sich am Pfeifen im finsternen Wald. Alles, was am Laufen gehalten werden kann, alles Schützende also, ist darum ein ‚kaltes‘ Medium im Sinne Marshall McLuhans. Wichtig ist bei einem solchen Medium das Medium selbst, das Laufen, und nicht dessen Inhalt.“⁹⁷ Die Erklärungen von Descartes bis Kant, einfach erst einmal geradeaus zu laufen, um an den Rand des Waldes zu kommen, hilft nicht weit für Kinder, die sich im dunklen Wald verirren. Der Klang ihrer Stimme muss *sich ihnen* selbst erst versichern, dass sie *sie* sind und der Wald der Wald ist und nicht alles ein chaotischer Traum.

Die recht anschauliche Beschreibung Pfallers zur Funktion der Ritualität schließt sich mit dem Genuss desjenigen kurz, der, um zu genießen, seine Subjektivität an den kalkulierten Rausch verliert, um die Angst nicht aufkommen zu lassen, er könnte sie für immer verlieren. Deswegen muss die Stimme mit dem Auge in Wechselwirkung geraten, damit der Taumel beginnt, über den ich mich orientierend stabilisiere.

⁹⁵ Descartes: *Mediationes de prima philosophia*, S. 41.

⁹⁶ Descartes: *Discours de la Méthode*, S. 45.

⁹⁷ Pfaller: *Ästhetik der Interpassivität*, S. 200.