

# Douglas’ Gespenster

IRIS DRESSLER

— Enter the Ghost, Exit the Ghost, Re-enter the Ghost<sup>1)</sup>



» ›The time is out of joint.« Die Welt geht schlecht.« Sie nutzt sich ab, in der Expansion, im »Welt-Werden.«<sup>2)</sup> Dieses düstere Bild, das Jacques Derrida in *Marx’ Gespenster* im Rückgriff auf zwei Werke Shakespeares entwirft, impliziert zwei Wendungen. Es richtet sich gegen die unerschütterliche Fortschrittsgläubigkeit der Moderne, die im »Triumphgesang des Kapitalismus oder des ökonomischen und politischen Liberalismus« kulminiert.<sup>3)</sup> Zugleich wendet es sich einer anderen, aus den Fugen geratenen, gespenstischen Zeitrechnung zu, in der das Konstrukt einer linearen Abfolge von Gewesen, Sein und Werden, die Trennung zwischen Sein und Nichtsein aufgehoben ist. In Annäherung an das Gespenst lotet Derrida die Potenziale des Denkens eines porösen Daseins aus: einer »Ungleichzeitigkeit der lebendigen Gegenwart mit sich selbst«. Es geht um ein Denken, bei dem sich die Frage nach dem Zukünftigen, dem »Wohin morgen?« in der Verantwortung gegenüber jenen stellt, »die *nicht da sind*, die nicht mehr oder noch nicht *gegenwärtig und lebendig* sind.«<sup>4)</sup> Gespenster markieren in der Regel die Wiederkehr einer verdrängten Schuld, eines Toten, an dem die Trauerarbeit scheiterte, mit dessen Wiederkunft eine vergangene Gegenwart nicht aufhören will fortzudauern, weil man diese/ihn nicht ordentlich zu begraben, nicht ruhigzustellen weiß. Anstelle von (oder als) Trauerarbeit schlägt Derrida das Sprechen zum und mit dem Gespenst vor: eine *Verantwortung* gegenüber diesem. Mit und zum Gespenst zu sprechen hieße, das Abwesende im Anwesenden anzuerkennen, das Nicht-mehr- und Noch-nicht-Seiende mit dem Sein in Verbindung zu bringen. Es setzt das Denken des Gespenstes als Möglichkeit voraus: als Möglichkeit eines radikalen Anachronismus, einer radikal aus den Fugen geratenen Zeit, einer *anderen* Zeit beziehungsweise eines *Anderen* schlechthin.

Man könnte sagen, dass Stan Douglas’ Werk, das stets um das kreist, was nicht da ist, und das nicht aufhören will, die unvollendete Vergangenheit, das *Past Imperfect* der Moderne heraufzubeschwören, zu und mit dessen Gespenstern spricht. Dabei unterzieht er nicht nur die Historie und ihre »großen Erzählungen« einer radikalen Anachronisierung, sondern auch ihre Erzähltechniken und Speichermedien, in denen es von Gespenstern und Widergängern bekanntlich nur so wimmelt: in historischen Dokumenten, Literatur, Fotografie, Film und Fernsehen, Musik und Architektur. Ihnen allen ist die Trauerarbeit eingeschrieben, denn sie bewahren etwas von den Toten auf, das zugleich garantieren soll, dass diese nicht wiederkehren, sich nicht mehr rühren, im Fluss der Geschichte festgeschrieben bleiben.<sup>5)</sup> Diese Techniken sublimieren die Gespenster, die sie beständig anrufen – nicht, um mit ihnen zu sprechen, sondern um sie auf ewig in Büchern, auf Filmrollen, Computerchips, in Partituren oder Gemäuern zu bannen. Doch ihre Schutzhüllen sind porös, geht doch bereits den Ewigkeitsversprechen dieser Techniken immer schon ihr Veralten und Ersetztwerden voraus. An diesen porösen Stellen setzt Douglas an.

1) William Shakespeare, *Hamlet. Prince of Denmark* (1603), zit. nach: Jacques Derrida, *Marx’ Gespenster. Der Staat der Schuld. Die Trauerarbeit und die neue Internationale*, Frankfurt am Main 1996, S. 26.

2) Derrida verschränkt hier zwei Zitate aus Shakespeares *Hamlet* (»The time is out of joint«) und *Timon von Athen* (»How goes the world? – It wears, sir, as it grows«). Ebd., S. 111.

3) Ebd., S. 112.

4) Ebd., S. 11.

5) Vgl. z. B. Karl-Josef Pazzini, »Reliquie – ein Aufzeichnungsmedium?«, in: Erik Porath (Hrsg.), *Aufzeichnung und Analyse. Theorien und Techniken des Gedächtnisses*, Würzburg 1995, S. 159–170.

Dort, wo das Unerledigte, Verdrängte und Gescheiterte, die Fehlleistung oder eine nicht beglichene Schuld hindurchdringt durch eine brüchig gewordene Konvention der Erzählung, dort, wo das Gespenstische uns anblickt:<sup>6)</sup> in Form jener Schattenwesen, die das moderne Subjekt heimsuchen, das sich in der Annullierung des »Anderen« konstituiert und als weiß, männlich und mit sich selbst identisch imaginiert.

Douglas verhandelt die porösen Stellen und Fehlleistungen innerhalb der »großen Erzählungen« des Moderneprojekts gleichermaßen exemplarisch wie spezifisch: in der Wiederaufführung obsoleter Medien; verdrängter, aber nicht bewältigter Allmachts- wie Ohnmachtsfantasien (*Der Sandmann*; *Nu•tka•*); der geschlossenen Akten nicht gelöster Fälle (*Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B. C.; Klatsassin; Vidéo*); modernistischer Wohnbauprojekte, die zwar in Entwürfen existieren, aber nie realisiert worden sind (*Win, Place or Show*); der Ruinen eines gescheiterten Kapitalismus (*Le Détroit*) wie aufgeschobenen Kommunismus (*Inconsolable Memories*) oder der immerwährenden, bereits in ihrer Struktur korrupten Tauschgeschäfte, die von den Märchen der Gebrüder Grimm bis zu den Kapitalmärkten der Informationsgesellschaft die eigentlichen porösen Stellen im System markieren (*Journey into Fear; Suspiria*). Die Unterdrückung, Enteignung und Vernichtung des »Anderen«, »Fremden« und seiner Territorien ist ein wiederkehrendes Motiv in Douglas' Erzählungen, und er erzählt es als *das* wiederkehrende Motiv der Moderne: von der Eroberung und Kolonialisierung der »Neuen Welt« über die Industrialisierung bis hin zur neoliberalen globalisierten Gegenwart.

Wenn Douglas in *Der Sandmann* einen Schauerroman (E. T. A. Hoffmann, 1816) und eine Gesellschaftsutopie (Moritz Schreber, 1860er-Jahre) des 19. Jahrhunderts mit Sigmund Freuds Theorien des Unheimlichen (1919) und der Paranoia (1911) sowie – entlang der Historie der Potsdamer Schrebergärten (1970er-Jahre) und Babelsberger Filmstudios (1920er-Jahre) – mit dem Zusammenbruch des Kommunismus und einem hemmungslosen Kapitalismus (1990er-Jahre bis heute) verschränkt, dann werden hier nicht willkürlich irgendwelche Zeiten und Zeugnisse miteinander vermengt. Er greift vielmehr auf Beziehungsgeflechte<sup>7)</sup> zurück und setzt deren Rekombinationen über die brüchigen Stellen moderner Fortschrittskonstruktionen in Gang: dort, wo jenes ewig wiederkehrende Tandem zwischen Allmachtsfantasien und gekränkter Ich-Erfahrung, Schuld und Verdrängung, Aufschwung und Niedergang, Wiedergänger über Wiedergänger erzeugt. Mit der Industrialisierung, so könnte man Douglas' *Sandmann* im »Zeitraffer« lesen, treten Automaten in Konkurrenz zu einem nicht nur defizitären, sondern vor allem sterblichen Menschenkörper, dessen gequälte Seele sich in Romane und Leibesübungen flüchtet, um schließlich von den Wissenschaften (re-)generiert zu werden: Denn wo Romandoppelgänger, mechanische Bräute<sup>8)</sup> oder Körperdisziplinierung versagen und das Selbst geradewegs in den Wahnsinn treiben, tritt eine neue Maschine auf den Plan, die Es zu Ich verwandeln und böse Geister in den Griff bekommen möchte. Ein Plan, der bekanntlich scheitert, weil Allmachtsfantasien sowie die Magie, Papier in Gold<sup>9)</sup> und Gold in immaterielle Finanzströme zu verwandeln, attraktiver sind. Und ist erst das »Gespenst des Kommunismus« vertrieben, dann lassen sich selbst aus Schrebergärten blühende Landschaften machen. Doppelgänger, das sind eben auch jene Herren, die immer schon da waren, wenn es etwas zu holen gibt.

6) »Phantom oder Wiedergänger, sinnlich unsinnlich, sichtbar unsichtbar, das Gespenst sieht zunächst einmal *uns*.« Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 142.

7) So sind *Der Sandman* und der Schrebergarten, der seinen Namen von Moritz Schreber erhält, der wiederum seinen Sohn Paul mit Prothesen der Körperkorrektur quält, in gewisser Weise über Freud verschränkt. Denn dieser greift für seine Theorien bekanntlich nicht nur auf Hoffmanns Novelle, sondern auch auf Paul Schrebers Schrift *Denkwürdigkeiten eines Nervenkranken* zurück.

8) Von Hoffmanns Olympia bis zu Auguste Comte de Villiers de L'Isle-Adams *Eva der Zukunft* (1886).

9) »Wenn der Staat Papiergeld mit Zwangskurs in Umlauf bringt, wird seine Intervention mit einer *Magie\** verglichen, die Papier in Gold verwandelt«, schreibt Derrida in Rückbezug auf Karl Marx. Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 69.

Dass die Gespenster einer immer wiederkehrenden und wiederkehrend scheiternden Moderne an deren Erzähltechniken gekoppelt sind, führt Douglas in *Der Sandmann* entlang des Doppelgängermotivs – jenem unheimlichen Phantom des Ichs –, das, folgt man Friedrich Kittler, vom Roman über die Psychoanalyse auf Zelluloid gebannt wurde, geradezu buchstäblich vor. Waren Doppelgänger zu Hoffmanns Zeiten, als durch die allgemeine Alphabetisierung Mitteleuropas Leser daran zu glauben begannen, »von Buchstaben gemeint zu sein«,<sup>10)</sup> nicht nur beliebte Romanfiguren, sondern die Repräsentanten schlechthin für eine geglückte Identifikation des Lesers mit Literatur, verschwinden sie um 1900 aus den Büchern. »Freud überführt das Unheimliche der Romantik in Wissenschaft und Méliès in Unterhaltungsindustrie. Genau die Phantastik, die die Psychoanalyse zerlegt, implementiert, mit durchschlagendem Effekt, der Film. Dieser Zangenangriff vertreibt die Doppelgänger aus ihren Büchern, die bilderlos werden. Auf Leinwänden aber feiern Doppel- oder Wiedergänger des Doppelgängers die Theorie des Unbewussten als Technik des Filmschnitts und umgekehrt.«<sup>11)</sup> Gegen die gewaltige Macht von Techniken, die das Reale reproduzieren, es auf mobile Spiegel überführen, kommen Buchstaben, die das Selbst allenfalls verführen, eben nicht an. So gibt die Literatur ihre »Zauberspiegel an die Maschinen ab«<sup>12)</sup> – bekanntlich um den Preis der Zerstückelung des narzistischen Körperschemas.

Douglas setzt genau an diesen Schwellen zwischen den Erzähltechniken von Roman, Psychoanalyse und Maschinen an. Er greift nicht auf irgendeinen schauerromantischen Doppelgänger zurück, sondern auf jenen berühmten, den Freud in Wissenschaft übersetzte, und er überträgt diesen nicht in irgendeinen filmischen Doppelgänger, sondern bezieht sich dabei auf die ersten Doppelgänger der Filmgeschichte schlechthin – das heißt, auf den ersten und dessen Wiedergänger, auch Remake genannt –,<sup>13)</sup> die durch kaschierte Bildflächen und Mehrfachbelichtungen »hervorgezaubert« wurden. Wobei Douglas nicht nur ähnliche und andere »Tricks« anwendet, sondern diese nach den Maßgaben einer illusionären Kohärenz von Raum und Zeit radikal gegen sich selbst wendet.<sup>14)</sup> Mitten durch das Bild hindurch verläuft ein zeitlicher Sprung, entlang dessen sich die beiden verschiedenen Zeiten einander wie in einem Wunderblock durchdringen. In der Kulisse des neuen Schrebergartens hallt der alte nach, oder, so könnte man sagen, im Remake die Erstverfilmung. Der Protagonist ist ein halbiertes Doppelgänger, dessen zwei zeitlich verschobenen Hälften weder ein Ganzes noch eine doppelte Anwesenheit generieren, sondern sich entlang der schmalen Naht ihrer permanenten Selbstüberschreibung als ein Gespenst zwischen Individuum und Dividuum behaupten. Während die klassischen Filmdoppelgänger nichts weiter taten, als Verfilmung zu verfilmen,<sup>15)</sup> macht Douglas diesen Prozess zugleich rückgängig, wobei er Spuren hinterlässt, die weitaus beunruhigender sind als die Dubletten eines gewissen Studenten aus Prag.

Douglas führt gleichermaßen eine andere Zeit sowie das »Andere« innerhalb der Ordnung der Dinge ein, indem er nicht zuletzt auch die Hautfarbe des entliehenen Helden in ihr Gegenteil verkehrt. Dieser Platzhalter des Fremden ist von drei Stimmen umgeben, von denen er eine zwar seine eigene nennt, die ihn jedoch beständig von der Vergangenheit aus spricht, als habe er sein Echo an diese verkauft. Stumm gestikuliert die »neue« der »alten« Nathanael-Hälfte hinterher. Körperlos antworten ihm die anderen Stimmen, die immer woanders sind. So bricht das einst geschriebene Wort des Romans noch einmal als Gesprochenes in den Film ein:<sup>16)</sup> doch ohne dort je

10) Friedrich Kittler, »Romantik – Psychoanalyse – Film: eine Doppelgänger-geschichte«, in: ders., *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993, S. 89.

11) Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 230.

12) Kittler 1993 (wie Anm. 10), S. 91.

13) Der erste Filmdoppelgänger erscheint 1913 in *Der Student von Prag* (Regie: Stellan Rye), dessen erstes Remake 1926 (Regie: Henrik Galeen) folgt.

14) *Der Sandmann* basiert auf zwei 360°-Schwenks entlang der Kulisse eines Schrebergartens und des Filmstudios. Bei der ersten Umrundung zeigt die Kulisse einen Schrebergarten der 1970er-Jahre. Für die zweite Rotation wurden der Kulisse Elemente eines aktuellen Schrebergartens hinzugefügt. Beide Filme wurden miteinander gekoppelt und dupliziert. Sie werden von zwei Projektoren, von denen jeweils ein Hälfte kaschiert ist, mit einer Verzögerung von genau einer Studioumrundung auf die Leinwand projiziert.

15) Vgl. Kittler 1986 (wie Anm. 11), S. 224.

16) Die Stimmen Nathanaels (Frank Odjidja), Klaras (Adelheit Kleineidam) und Lothars (Thomas Marquard) lesen die drei ersten, von Douglas bearbeiteten Briefe aus Hoffmanns Novelle auf Englisch mit einem spürbar deutschen Akzent vor.

anzukommen. »Diese Stimme beschreibt nicht; das, was sie sagt, stellt nichts fest, ihr Sprechen *macht* ankommen.«<sup>17)</sup> Womöglich könnte man mit diesen Worten Derridas nicht nur über den *Sandmann* sprechen, sondern zu und mit dem gesamten Werk Douglas': als ein Werk, das nichts feststellt, dessen beständig unabgeschlossener Prozess durch die »nicht kalkulierbare Chance des Performativen«<sup>18)</sup> ankommen macht. Seine »rekombinierenden Erzählungen«, in denen die durch einen »Live-Algorithmus«<sup>19)</sup> gesteuerte Montage einzelner Ton- und Bildfragmente unüberschaubar viele Variationen generiert, mögen dieses Ankommenmachen-ohne-anzukommen auf die Spitze treiben. Es ist jedoch allen seinen Arbeiten inhärent, da sie in ihrer unüberschaubaren Dichte an Referenzen, Verweisen und Verschiebungen eben nichts feststellen, sondern Interpretation als eine rekombinierende Erzählung freisetzen, die immer neue und gegenläufige Variationen von Lesweisen und Rückschlüssen zulässt, wenn nicht einfordert: als eine performative Interpretation, die nicht nur »das, was sie interpretiert, zugleich verändert«,<sup>20)</sup> sondern diese Veränderbarkeit auch zur Verfügung stellt.

»Wenn sie obsolet werden,« schreibt Douglas, »werden Kommunikationsformen ein Index für das Verständnis einer Welt, die uns abhanden gekommen ist.«<sup>21)</sup> Es sind diese obsoleten Kommunikationsformen und Medien, die Douglas beständig ins Spiel bringt. Sie tauchen als gleichermaßen unheimliche wie komische Zeitpassagen in seinen Werken auf: sowohl in Form von Verweisen, wie die heruntergekommenen Ufa-Studios mit ihren hoffnungslos veralteten Apparaturen in *Der Sandmann*,<sup>22)</sup> als auch in Form der Wiederaneignung von Standards des frühen Kinos sowie der Kino- und Fernsehästhetiken der 1960er- und 1970er-Jahre. Dass den Standards des Medienzeitalters das Vergängliche inhärent ist, führt Douglas vielleicht am deutlichsten in *Suspiria* vor, indem er hier das nordamerikanische Farbfernsehsystem NTSC<sup>23)</sup> auf das zurückführt, was es tatsächlich ist: »ein System von Geistern.«<sup>24)</sup> Die Videoinstallation referiert auf den gleichnamigen Horrorfilm von Dario Argento (1977), einer der letzten Filme, die in Technicolor gedreht wurden,<sup>25)</sup> und verschränkt diesen mit Handlungen und Figuren aus den Märchen der Gebrüder Grimm sowie mit Passagen aus dem ersten Band von Karl Marx' *Das Kapital* (1867), die von Anspielungen auf Literatur, Vampirismus, Hexerei und Okkultismus durchzogen sind. Es sind die Gespenster *von Marx*,<sup>26)</sup> die hier am Werk sind und die das Ende jener Hexenmeister, Schatzbildner und Alchimisten der modernen bürgerlichen Gesellschaft heraufbeschwören, deren Gewinner Geld in immer mehr Geld verwandeln, während die Verlierer nichts als ihre eigene Haut verkaufen können, da sie, wie im Märchen vom *Hans im Glück*, »ihr alles und mehr« verjubein.<sup>27)</sup> Doch, folgt man den nicht aufhören wollenden Triumphgesängen des Kapitalismus, sollte es das Gespenst des Kommunismus sein, das ein für alle Mal beseitigt wurde. Ein manisch jubilatorischer Gesang, der nach nichts anderem trachtet, als zu verleugnen, dass »der Horizont über den Modellen, deren Überleben man feiert [... noch niemals] so dunkel, so bedrohlich und so bedroht war.«<sup>28)</sup>

Mit den veralteten Technologien und Bildsprachen, die Douglas heranzieht und durch »neue Technologien« in Gang setzt, rückt er die abhanden gekommenen Welten in eine beunruhigende Nähe zum Diesseits, wobei er immer gleich mehrere dieser Welten in eine Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen überführt. 63 Jahre später liefert er mit *Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B. C.* den in Schwarz-Weiß gedrehten Stummfilm zu Arnold Schönbergs 1930 erschienener Partitur

17) Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 64, Hervorhebung durch die Autorin.

18) Ebd., S. 67.

19) George E. Lewis, »Stan Douglas' *Suspiria*: Eine Genealogie der rekombinierenden Erzählungen«, in diesem Buch.

20) Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 77.

21) »Diana Thater in Conversation with Stan Douglas«, in: *Stan Douglas*, London 1998, S. 9, zit. nach: Philip Monk, »Dissonante Absenzen«, in: ders., *Stan Douglas*, hrsg. von der Friedrich Christian Flick Collection, Köln 2006, S. 15.

22) Nicht zuletzt verweist auch der Brief in *Der Sandmann* auf eine veraltete Kommunikationstechnologie.

23) Bei dem nordamerikanischen Farbfernsehsystem NTSC liefern die schwarz-weißen Bildinformationen (Luminanz) das eigentliche Trägersignal, auf dem die separaten Farbinformationen (Chrominanz) überlagert werden. Douglas hat in *Suspiria* Luminanz- und Chrominanzkomponenten vertauscht, sodass die farbübersättigten Lichtfiguren der Spielszenen, die live durch eine Computersteuerung in die Schwarz-Weiß-Aufnahme des Kassler Herkules-Oktogons montiert werden, gespenstisch körperlos wirken.

24) Stan Douglas, »*Suspiria*«, in diesem Buch.

25) Und das nur, weil man den Abbau einer entsprechenden Anlage, die bereits ins kommunistische China verkauft worden war, gerade noch herauszögern konnte. Vgl. Stan Douglas, »*Suspiria*«, in: Monk 2006 (wie Anm. 21), S. 135.

26) Derrida unterscheidet zwischen den Gespenstern *von Marx*, zum Beispiel jenem

der *Begleitmusik zu einer Lichtspielszene*.<sup>29)</sup> Dieser »nachgereichte« Film verschränkt zwei Ereignisse, die zur gleichen Zeit an zwei weit voneinander entfernten Orten stattfanden: die Entstehung eben jener Partitur in Berlin und eines Wasserkraftwerks, das in einer westkanadischen Provinz errichtet wird, die im 19. Jahrhundert nach dem konservativ-sozialistischen Gesellschaftstheoretiker John Ruskin benannt worden war. Beide Projekte nahmen 1929, also zu Beginn der Weltwirtschaftskrise, ihren Lauf. Das eine markiert entlang einer musikhistorisch revolutionären Figur, die eine für seine Verhältnisse bemerkenswert »veraltete Filmpartitur« schreibt,<sup>30)</sup> die beginnende Tonfilmära, die selbst auf revolutionäre Weise Livemusik oder mechanische Klaviere zur Untermalung von Stummfilmen überflüssig machen sollte. Das andere Projekt kündigt einen »Meilenstein« im Auf und Ab der Industrialisierung einer kanadischen Region an, deren Geschicke von scheinbar nur geringem globalem Interesse sind. Douglas' Arbeit greift diesen Zeitpunkt gleichermaßen auf wie hinter ihn zurück und über ihn hinaus. Während die Handlung um das »neue« Wasserkraftwerk kreist, sind die cineastischen Referenzen, die hier aufgeführt werden,<sup>31)</sup> bis hin zu dem im Raum platzierten Klavier, das den Film automatisch begleitet, 1930 bereits obsolet. Selbst der zeitgenössische Polizeiwagen und die Container-siedlungen, die den historischen Kontext des Films durchbrechen, wirken wie aus alten Zeiten. Das Klavier, das eine von Douglas neu bearbeitete Version von Schönbergs *Begleitmusik* spielt, ist dagegen ganz offensichtlich kein Relikt jener Tage. Es ist eine Art Kuriosum der Jetztzeit. Die *Ruskin Photos* wiederum zeigen den heutigen, museal wirkenden Zustand der einst Prosperität verheißenden Industriekathedrale, deren glanzvolle Zeiten in Douglas' »Lichtspiel« bereits als eine überholte Welt aufscheinen, der dieser Film wiederum selbst längst angehört.<sup>32)</sup> Es kreist um eine abhanden gekommene Person, die kaum zufällig zur Volksgruppe der Kanada-Japaner zählt, die in den 1930er-Jahren eine Mehrheit in der Region Ruskin darstellt, jedoch zehn Jahre später im Kontext des Zweiten Weltkriegs als »alien enemy« enteignet, interniert und vertrieben wird.<sup>33)</sup> Drei Jahre nach Erscheinen der *Begleitmusik zu einer Lichtspielszene* flieht Schönberg vor der Judenverfolgung in Deutschland, deren Vernichtungslager das Andere bekanntlich in einer zuvor nicht gekannten Form ausmerzten.

Die Installation *Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B. C.* verweist in ihren vielschichtigen und divergierenden Referenzen immer zugleich auf etwas, das nicht mehr und *noch nicht* nicht mehr ist. Dass den Fortschrittseuphorien der Moderne Verluste inhärent sind, wird dabei nicht nur entlang der früher oder später überflüssig werdenden Errungenschaften der Ressourcen- und Unterhaltungsindustrien oder des Zusammenbruchs immaterieller Finanzmärkte erzählt, deren Fragilität die Weltwirtschaftskrise 1929 weder zum ersten noch zum letzten Mal belegen sollte. In Gestalt des Abwesenden kreist diese Arbeit um die Vertreibung des Anderen, die mit den hegemonialen Strukturen der Moderne, ihren Phantasmen der Bedrohung und Rache als die eigentliche Katastrophe ungebrochener Fortschrittseuphorien einhergeht. »Alte« Industrien, Märkte und Ideologien werden durch »neue« Industrien, Märkte und Ideologien, also mit und für sich selbst, ersetzt: ohne Verantwortung gegenüber jenen, die nicht mehr und noch nicht sind, schon gar nicht, wenn sie nichts gelten.<sup>34)</sup>

Douglas' Werke führen die in ihren Raum- und Zeitstrukturen aus den Fugen geratene Welt, die in einer konstanten Bewegung zwischen Stabilisierung und Destabilisierung aufgehoben ist,

kommunistischen Gespenst, gegen das sich das alte Europa verschworen hatte und dessen zukünftige Realität Marx in seinen Schriften heraufbeschwört, von *Marx' Gespenstern* als Denkmodell eines Umgangs mit den Vermächtnissen des Marxismus. Vgl. Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 142 f.

27) »In einer längst verflornten Zeit gab es auf der einen Seite eine fleißige, intelligente und vor allem sparsame Elite und auf der andren faulenzende, ihr alles und mehr verbubelnde Lumpen.« Karl Marx, »Das Kapital«, in: ders. und Friedrich Engels, *Werke*, Bd. 23, S. 741, zit. nach: Stan Douglas, »Suspria«, in: Monk 2006 (wie Anm. 21), S. 136. Dieses Zitat aus *Das Kapital*, das wiederum auf Adam Smith referiert, wird neben anderen in *Suspria* direkt aufgegriffen.

28) Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 78.

29) Eine erste Verfilmung von Schönbergs *Begleitmusik* produzierten Jean-Marie Straub und Danièle Huillet 1972 mit dem Film *Einleitung zu Arnold Schönbergs »Begleitmusik zu einer Lichtspielszene«*.

30) Vgl. Stan Douglas, »Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B. C.«, in diesem Buch.

31) Douglas adaptiert die aus heutiger Sicht überzeichneten Gesten des Stummfilms, seine auf Zwischentitel reduzierte Dialogsplitter sowie »unbeholfenen« Farbfiler.

32) Zumindest im Hinblick auf seine ästhetischen Referenzen.

33) Im Zuge des japanischen Angriffs auf Pearl Harbor und des Eintritts der USA in den Zweiten Weltkrieg werden Japaner in ganz Kanada als »enemy aliens« verfolgt.

nicht nur vor, sondern zugleich auf: indem er die stabilisierenden Erzähltechniken dieser Welt immer wieder aufs Neue verrückt und aus den Angeln hebt. Und dies nicht nur, weil er obsoletere Technologien ins Spiel bringt, und nicht nur, weil er die chronologische Ordnung des Erzählens im Sprung zwischen den Zeiten und Kontexten auf radikale Weise durchkreuzt, sondern weil er jenen cineastischen Allgemeinplatz des Nonlinearen hinter sich lässt, der noch darüber jubiliert, dass jeder Film zwar aus einem Anfang, einer Mitte und einem Ende besteht, aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge: Denn bei Douglas gibt es Anfang, Mitte und Ende schlicht und ergreifend nicht mehr. So generiert der Loop in seinen Arbeiten keinen simplen Übergang zur Wiederholung, sondern die Wendepunkte eines Ankommenmachens-ohne-anzukommen. Bereits in *Overture* wird Wiederholung zwischen der Bild- und Tonebene verschoben. In *Der Sandmann* treffen die beiden Hälften zweier Studioumrundungen im Versatz von genau einer Rotation auf eine Leinwand, auf der sich verschiedene Wiederholungen, aufgespaltet zwischen horizontalen und vertikalen Bewegungen, in einer veritablen Augenwischerei durchkreuzen. In seinen rekombinierenden Erzählungen wird Wiederholung schließlich in einer Weise von Verästelungen und Permutationen durchdrungen, geradezu heimgesucht, dass sie zu einer nicht enden wollenden Performanz des Differenten im Identischen, des Gleichzeitigen im Ungleichzeitigen gerät.<sup>35)</sup>

Douglas spaltet seine Erzählungen auch räumlich auf, indem er sie zum Beispiel über mehrere Leinwände organisiert, um wie in *Win, Place or Show* die illusionäre Kohärenz gegenläufiger Kameraperspektiven in den Raum zurückzuübersetzen,<sup>36)</sup> oder wie in *Evening* die Nachrichtensprecher dreier fiktiver Fernsehstationen zwischen homo- und polyphonen Tonstrukturen aufzuheben. In *Hors-champs* und *Le Détroit* nutzt er wiederum beide Seiten eines Screens, auf denen jeweils dieselbe Situation in verschobenen Ansichten zu sehen ist: in *Hors-champs*, indem er ein aus zwei unterschiedlichen Kamerapositionen gefilmtes Studiokonzert gegeneinander projiziert, und in *Le Détroit*, indem er einen Schwarz-Weiß-Film und dessen Negativ mit einer minimalen zeitlichen Verzögerung auf einer halbtransparenten Leinwand überlagert.

Der Betrachter ist in allen Arbeiten von Douglas, der Zufälle lieber den Maschinen überlässt, eine in ihrer Präsenz, ihren Wahrnehmungsmöglichkeiten und -grenzen bewusst kalkulierte Größe. In *Le Détroit* lässt er es diesen allerdings am deutlichsten wissen. Denn kaum vermeidbar tritt der Betrachter in den Projektionsstrahl und sogleich in die Geschichte ein. Sein Schatten – sein Doppelgänger, wenn man so möchte – wird auf die Leinwand überführt, und die Flecken, die er dort verursacht, lassen das, was auf der anderen Seite geschieht, wie durch einen Zauberspiegel in Erscheinung treten. Das Gespenst, schreibt Derrida, ist, wie sein Name bereits anzeigt, »die Frequenz einer gewissen Sichtbarkeit. Allerdings der Sichtbarkeit des Unsichtbaren«, sowie die Leinwand »immer eine Struktur der verschwindenden Erscheinung« ist.<sup>37)</sup> Der Betrachter, indem er in *Le Détroit* die Leinwand *frequentierte*, wird zum unheimlichen Komplizen der Gespenster, die hier auch ohne ihn am Werk sind, die ihn ankommen machen. Er geht in der »Struktur der verschwindenden Erscheinung« auf, bis er selbst wieder verschwindet und nichts von ihm bleibt, schon gar kein »Kratzer im Filmmaterial.«<sup>38)</sup> Auf unheimliche Weise wird der Betrachter damit zur Analogie der bedrückenden Erzählung, in deren Zeitfalle er tappt.

In *Le Détroit* greift Douglas auf Shirley Jacksons Roman *The Haunting of Hill House* zurück, der 1959 zu einer Zeit erscheint, als die Automobilära Detroits bereits zusammenbricht, sowie

34) So ist die bewegte Geschichte der Industrialisierung der Region Ruskin geprägt von einer permanenten Auflösung sozialer Strukturen. Vgl. hierzu Stan Douglas, »Pursuit, Fear Catastrophe: Ruskin B. C.«, in diesem Buch.

35) Vgl. hierzu auch Katrin Mundt, »Inconsolable Memories«, in diesem Buch.

36) Vgl. hierzu auch Ivone Margulies, »Stan Douglas: Von der offensichtlichen Anwesenheit des Fremden«, und Hans D. Christ »Am richtigen Ort: Die Filme von Stan Douglas im Museum«, in diesem Buch.

37) Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 141 f.

38) Frank Wagner, »Le Détroit – eine an Grauwerten reiche Erfahrung«, in: Gregor Stemmerich (Hrsg.), *Kunst/Kino*, Köln 2001, S. 245.

auf Marie Hamlins *Legends of Le Détroit*. Diese Legenden, allesamt literarische Sublimierungen einer verdrängten Kolonialgeschichte, beschwören bereits 1883 Detroit als Geisterstadt herauf, denn ein Fluch liegt über ihr. Verflucht ist auch die von Jackson entliehene Protagonistin Eleanore, die in *Le Détroit* nicht nur immer wieder dasselbe tut, sie inspiziert ein Haus, sondern dabei zugleich ihr eigenes Handeln und dessen Folgen immer wieder selbst rückgängig macht: Sie hebt ein Blatt Papier auf, öffnet eine Schranktür und verwischt einen Fußabdruck, den sie an selber Stelle wieder hinterlässt, so wie sich mit ihrem Gehen auch die Schranktür wieder schließt und das Blatt an seinen angestammten Platz zurückfällt. Sie kommt, wie sie geht, und ihr Kommen und Gehen bleibt gerade, indem sie Spuren hinterlässt, völlig spuren- und folgenlos. »Spurensicherung«, wie Kittler diese im Verbund von Kriminologie, Film und Psychoanalyse hervorgebrachte Technik zusammenfasst, »stellt vor allem sicher, dass es bestimmte nie dagewesene Spuren überhaupt gibt.«<sup>39)</sup> In *Le Détroit* wird Spurensicherung zur unheimlichen Falle: zu einer Geschichte, die keinen Ursprung hat, sondern wie das Gespenst, wie der Wiedergänger selbst mit der Wiederholung beginnt.<sup>40)</sup> Es gibt kein erstes und somit auch kein letztes Mal für Eleanore: Sie wird ihre Spuren immer schon hinterlassen und immer schon vergessen haben, nie wissend, dass es sie bereits gab. Betrachtet man Douglas' Fotografien von Detroit, so wird das Ausmaß dessen deutlich, was Ökonomien überall dort anrichten, wo sie einer rücksichts- und gedächtnislosen Profitgier folgend einfallen und verschwinden, ganz wie es ihnen die Gesetze des Marktes zuspielen. Sie hinterlassen nicht nur nichts außer Ruinen, sondern löschen Geschichten aus, als hätte es sie nie gegeben. In Städten wie Detroit gibt es nicht einmal mehr Gespenster.

»Mit dem, was vergangen ist, muss man sich abfinden, sich arrangieren. Ungeschehen machen kann man das Geschehene wenigstens nicht. Das stimmt meistens, aber nicht immer.«<sup>41)</sup> Es ist dieser ebenso verlockende wie erschreckende Möglichkeitsraum, in dem Eleanore wie die meisten Figuren in Douglas' Arbeiten zirkulieren. Denn in das Vergangene einzugreifen, es womöglich zum Besseren zu wenden, ist die eine Sache; das Sein als etwas anzunehmen, das ein Späteres bereits ausgelöscht hat, eine andere. So hat der Traum vom Zeitreisen auch die Wiedergänger in umgekehrter Richtung als »Großvaterkomplex«<sup>42)</sup> hervorgebracht: Ein Mensch reist in die Vergangenheit, um eine Schuld zu rächen. Er tötet seinen Großvater, noch bevor dieser seinen Vater gezeugt hat. Da er sich damit selbst ausgelöscht hat, kann er folglich auch nicht in die Vergangenheit reisen, um den Großvater zu töten, der somit also seinen Vater und dieser den Rächer zeugt, der wieder in die Vergangenheit reist, um den Großvater zu töten ... So wird die Zeitreise zum Horrortrip, zur Zeitschleife jener patriarchalen Verhältnisse, »denen erst das Gerächte für das Gerechte gilt.«<sup>43)</sup>

Bereits die erste Zeitmaschine schlechthin entstand aus dieser Verwechslung von gerecht und gerächt: die Guillotine, die in einer ¼ Sekunde den Übergang vom Leben in den Tod sichtbar unsichtbar gemacht hat, die am Beginn der modernen Demokratie Sein und Nichtsein wiederholbar in eins fallen lässt. In ihrem metabolischen Sturz generierte die Guillotine eine unheimliche Porträtmaschine, welche die Fotografie rund vierzig Jahre darauf nur bescheiden konnte. Erst weitere siebenzig Jahre später, mit der Mobilisierung von 18 (und dann 24) Bildern pro Sekunde, beschwichtigt der Film die Spuren des Schreckens, den Guillotine und

39) Friedrich Kittler, »Draculas Vermächtnis. Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine«, in: Kittler 1993 (wie Anm. 10), S. 36.

40) Vgl. Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 25 f.

41) Zit. nach: Eva Meyer und Eran Schaerf, *Flashforward*, Videoessay, 2004.

42) Vgl. Werner Oder, »Die wirklich erste Zeitmaschine. Erkundigungen zu H. G. Wells' *The Time Machine*«, in: G. C. Tholen u. a. (Hrsg.), *Zeitreise. Bilder/Maschinen/Strategien/Rätsel*, Zürich 1993, S. 45.

43) Martin Heidegger, »Der Spruch des Anaximander«, in: ders., *Holzwege*, Frankfurt am Main 1950, S. 328, zit. nach: Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 45.

Fotografie an ihren Untoten und Geköpften hinterlassen.<sup>44)</sup> Doch noch die erste transatlantische Direktübertragung eines Fernsehbildes war 1928 nur am abgeschlagenen Kopf einer Bauchrednerpuppe durchzuführen, um am anderen Ende des Medienverbundes nichts anderes als ein Gespenst in Empfang zu nehmen.<sup>45)</sup> Geköpfte und Bauchredner sind den Medien immer schon eingeschrieben, wie Douglas es zum Beispiel in *Evening* entlang der machtvollen Tautologien, die den stilistisch getrimmten »Talking Heads« von Nachrichtensprechern implementiert sind, exemplifiziert, oder wie er es in *Journey into Fear* aufführt, indem er das Prinzip der Synchronisation hintertreibend den Sprechenden ein immer anderes Gesprochenes in den Mund legt.

Douglas' Reisen in die Vergangenheit sind weder Rachefeldzüge noch Großvatermorde. Es sind allemal Reisen in eine Angst, die verborgen bleiben sollte, Reisen in die Möglichkeitsräume des Anderen, einer anderen, aus den Fugen geratenen Zeit. Seine rekombinierenden Zeit- und Erzählmaschinen spielen dabei die Kombinationsmöglichkeiten einer bestimmten Anzahl von Bild- und Tonelementen über Stunden, Monate und Jahre – immer bis zur Erschöpfung der jeweils vorgegebenen, der vorprogrammierten Möglichkeiten – durch. Zeit gerät hier also mit und als System aus den Fugen. Ungefähr siebzig Stunden würde es dauern, bis sich eine Kombinationsvariante der Videoarbeit *Klatsassin* wiederholt. Sechs Zeitpunkte kreisen dabei um einen diffusen Tag X des Jahres 1864, an dem im Dickicht der Wälder im westkanadischen Cariboo zur Zeit der zweiten Goldrauschära ein Deputy getötet wird, der seinen Mörder angeblich im Schlepptau führte. Zahlreiche Konflikte und offene Fragen überlagern sich in diesem »Western ›in dub« (Douglas), der historisch auf das Schicksal des Tsilqot'in-Häuptlings Klatsassin zurückgeht. Dieser setzte sich 1864 im Chilcotin-Plateau mit einer Gruppe von Kriegen gegen die Landnahme der Weißen zur Wehr, die über die Monopolisierung von Verkehrswegen vom Goldrausch in Cariboo profitieren wollten. Klatsassin sowie vier seiner Mitstreiter, die man festnahm und »rechtskräftig« verurteilte, wurden gehängt. Ein weiterer Gefangener, der an ein zweites Gericht überstellt werden sollte und dabei fliehen konnte, wurde nie gefasst – und somit wird er, quasi als Wiedergänger der Geschichte, zum *Corpus delicti* in Douglas' Arbeit. Er kommt wieder und bleibt als Flüchtiger.

Doch nicht nur er hat ein Motiv, den Deputy, der ihn vor ein »anständiges« Gericht bringen soll, das nur sein Tod bedeuten kann, zu ermorden: denn die Magie des Goldes ruft wie immer eine Reihe frustrierter, neidischer und gescheiterter »stupid white men« auf den Plan. Zu diesen zählt an erster Stelle der Deputy selbst – nennt er sich doch im vermeintlichen Adressieren seines Gefangenen, dessen Namen er nicht kennt<sup>46)</sup> (aber zu wissen glaubt, ohne ihn zu verstehen) selbst so, bis er eine bittere Sprachlektion erteilt bekommt.<sup>47)</sup> Die Verhältnisse vom Nootka-Sund haben sich verkehrt: das Missverständnis bezeichnet nicht mehr die Missverstandenen, sondern den Missverstehenden.<sup>48)</sup> Des Weiteren treten als »stupid white men« und potenzielle Mörder, Mittäter oder Mitwisser auf: ein selten nüchterner Dieb, der bereits gemordet hat; ein britischer Wirt, der, solange das Geld stimmt, »sogar« Indianer in seinem Wirtshaus duldet; ein deutscher Minenarbeiter, der nichts anderes als nach Hause möchte, dafür wahrscheinlich über Leichen gehen würde, und, wie der Wirt, womöglich mehr weiß, als er sagt,<sup>49)</sup> sowie ein mäßig kompetenter schottischer Constable, der wiederum mehr sagt,

44) Vgl. hierzu Iris Därmann, »Noch einmal: ¾ Sekunde, aber schnell«, in: Tholen u. a. 1993 (wie Anm. 42), S. 189–206.

45) Nur ein Holzkopf konnte der Hitze des Scheinwerferlichts standhalten. Vgl. hierzu: I.M.A.G.E., »Die TV-Show als orbitale Bild- und Zeitreise«, in: ebd., S. 355–360.

46) »Wir kennen seinen Namen nicht« bedeutet soviel wie »Klatsassin«.

47) »Deputy: Laut Papieren heißt er Chilcotin George, aber ich glaube, dass sein indianischer Name ›Midugh-lha Gwetah-hilih‹ ist. Wirt: Warum sollte ein Indianer ›stupid white man‹ heißen.« Douglas bezieht sich dabei auf Jim Jarmuschs Film *Dead Man* (1998). »Der Indianer Nobody, der einen Mann Namens William Blake an dessen letzte Ruhestätte führt und dabei mit dem englischen Poeten verwechselt, nennt ihn andauernd ›stupid white man‹, da dieser sich nicht an ›seine‹ Gedichte erinnern kann.« Stan Douglas in einer E-Mail an die Autorin. Übersetzungen durch die Autorin. Dies gilt auch für alle folgenden Zitate aus *Klatsassin*.

48) Seinen heutigen Namen erhielt der Ort, auf den Douglas in *Nu•tka•* (1996) referiert, aufgrund eines Missverständnisses seitens James Cook. Vgl. dazu Charlotte Townsend-Gault, »Geschichtskunst: *Nu•tka•*, 1996«, in diesem Buch.

49) In einer Variante des Tag X beobachtet der Deutsche, wie der Dieb den Deputy erschießt, dem er, da dieser ja sowieso bereits tot ist und nicht gerade sein bester Freund war, seine Uhr stiehlt. Vor Gericht verschweigt er aus guten Gründen, was er gesehen hat. »Der Mann [Gefangene] war als Krimineller bekannt und wäre sowieso gehängt worden. Wen kümmert's also«, sagt er später. Der Wirt wiederum sieht am Tag

als er versteht, und der den Gefangenen quasi als Erbe übernehmen wird, nur um ihn gleich wieder zu verlieren. Die sechs Zeitstränge der Erzählung, die den Tag X rahmen, umfassen den Abend vor dem Mord (Verdächtige wie Opfer begegnen sich im Wirtshaus), den Tag X (der Deputy wird ermordet, und das Gericht tagt), den Morgen und Nachmittag danach (jemand wird gehängt, und der Goldgräber trifft im Wirtshaus ein) sowie eine Reihe von Tagen fünf Jahre später. Drei Vorausblenden führen den Nachmittag nach dem Mord in drei Segmente des Abends davor ein. Der Verlauf des Tag X selbst verliert sich, durchbrochen von drei Rückblenden, die den Gefangenen, den Dieb und den Minenarbeiter betreffen, in drei widersprüchliche Varianten seines So-gewesen-seins. Douglas referiert hierbei auf Akira Kurosawas Filmklassiker *Rashômon* (1950), in dem ein Mord aus unterschiedlichen sich widersprechenden Perspektiven erzählt wird. Neben der Erzählstruktur werden zahlreiche direkte Zitate aus diesem Film aufgegriffen.<sup>50)</sup>

Aus den verschiedenen narrativen Elementen erzeugt die zufallsgesteuerte Maschine im steten Rück- und Vorausgriff, Wiederholen und Verschieben 840 Variationen einer Geschichte, die nicht nur mehr als drei Möglichkeiten der Geschehnisse des Tag X offerieren, sondern sich in einem anachronistischen Labyrinth verstricken, aus dem man kaum herausfinden wird. Der Goldgräber und sein Partner, zwei scheinbare Randfiguren,<sup>51)</sup> die diese Geschichte in ewigen Kreisen durchqueren und die im ewigen Verfehlen ihres Ziels längst das Wohin aus den Augen verloren haben,<sup>52)</sup> sind gleichsam die Stellvertreter der Struktur dieser Erzählung, die nirgends ankommen lässt, die nichts feststellt. Der Goldgräber vagabundiert dabei zwischen dem Tag danach, dessen Vorausblenden am Abend zuvor und jenen Tagen fünf Jahre später, an denen er in Begleitung seines Partners durch die Landschaft irrt. Als ein weiterer Wiedergänger zwischen den Zeiten und Räumen ist er zur Schlüsselfigur einer Erzählung ohne Schlüssel verdammt, die aus dem Dickicht ihrer Möglichkeiten immer wieder zu Lichtungen führt, die jedoch keine Erleuchtung bringen, außer der Erkenntnis, dass man hier bereits war und nicht weiterkam. Wäre *Klatsassin* in ihren Überzeichnungen des Westerngenres nicht die komischste, sie wäre womöglich eine der unheimlichsten Arbeiten von Douglas. In Allgemeinplätzen, die Poesie sein könnten, wären sie nicht so verstörend,<sup>53)</sup> soufflieren ihre Protagonisten die wenig hehre Moral einer Narrative, in der der Fremde immer der Mörder ist, Gold alle Mittel heiligt und Gerechtigkeit wie Wahrheit korrumpierbare Größen sind.<sup>54)</sup> Das Gericht, das hier weder zu hören noch zu sehen ist, verrechnet dabei lediglich die Diskurse, die es selbst hervorgebracht hat und die es nicht nur vor dem Gesetz aussprechen lässt: »Jemand ist gestern ermordet worden, jemand anderes wurde heute gehängt.«<sup>55)</sup> Das, was vor dem Gesetz nicht zu repräsentieren ist, bleibt, wie es *Klatsassin* buchstäblich vorführt, ein Übersetzungsproblem. Justitia urteilt blind. Wie ein Spieler muss sie nicht sehen können, um der Logik der Spielregeln folgend, eins und eins zusammenzuzählen.<sup>56)</sup> *Klatsassin* schlägt sich indes nicht auf die Seite einer womöglich gerechten Gerechtigkeit. Nicht die Frage, wie die Dinge wirklich waren, ist hier von Relevanz, sondern dass sie so *und zugleich* anders gewesen sein könnten, dass Gerechtigkeit das Unge-rechte impliziert und es als Möglichkeit womöglich implizieren muss: Denn ohne »die Eröffnung dieser Möglichkeit [des Bösen] bleibt vielleicht, jenseits von Gut und Böse, nur die Notwendigkeit des Schlimmsten.«<sup>57)</sup>

danach, dass der Minenarbeiter eine neue Uhr besitzt, doch auch er schweigt.

50) So ist auch in *Rashômon* das Gericht weder zu hören noch zu sehen. Die verschleierte Frau des Samurais, der hier ermordet wird, entspricht dem Gefangenen in *Klatsassin*, der zeitweise mit einem Sack über dem Kopf vom Deputy abgeschleppt wird. Der Holzfäller und mögliche Zeuge in *Rashômon* stiehlt dem scheinbar Toten einen Dolch. Sätze wie »Mir ist egal, ob es eine Lüge ist, solange sie gut ist« oder »Alles, was ich erfahren habe, war, dass Leute lügen, nur um gut dazustehen« sind direkte Zitate aus Kurosawas Film. Ein weiterer Film, aus dem Douglas zitiert, ist *The Misfits* (Regie: John Huston, 1961).

51) Sie übernehmen gleichsam die Funktion des Chors der antiken Tragödie.

52) Der Goldgräber bringt es auf den Punkt: »Wie kannst du behaupten, dass wir uns verirrt haben, wenn du keine Ahnung hast, wo zum Teufel du überhaupt hingehst?«

53) In schönster Selbstreferenzialität heißt es an einer Stelle: »Partner: Mein Vater hat immer gesagt, jedes Feuer ist alle Feuer. Goldgräber: Das wäre Poesie, wenn es nicht so verdammt beängstigend wäre.« Der Satz über das Feuer stammt aus dem Roman *Blood Meridian* von Cormac McCarthy, der den Feldzug gegen die Indianer im Südwesten der USA im 19. Jahrhundert auf drastische Weise erzählt. (»[...] and they watched the fire which does contain within it something of men themselves inasmuch as they are less without it and are divided from their origins and are exiles. For each fire is all fires, the first fire and the last ever to be.« Cormac McCarthy, *Blood Meridian*, New York 1985, S. 224.)

Douglas' rekombinierende Erzählungen, die sich wie in *Klatsassin* über knapp siebzig Stunden oder wie in *Suspiria* unendlich ausdehnen, sind bewusst gegen eine vollständige Erfassbarkeit konzipiert. Doch selbst wenn sich die Variationsketten bereits nach gut 1½ Stunden wiederholen, wie in *Inconsolable Memories*, ist es auch für einen ausdauernden Betrachter unwahrscheinlich, dass er sich daran erinnern wird, diese Variante schon einmal gesehen zu haben. Es ist eher ein gefühltes Déjà-vu, das uns hier beständig be- wie entgleitet, das ein Misstrauen gegenüber der eigenen Wahrnehmung, des eigenen Erinnerungsvermögens erzeugt. Hat der Film als erstes Medium den menschlichen Wahrnehmungsapparat implementiert und an diesen bestätigend zurückgesandt, indem er die Aufmerksamkeitsselektion in Close-ups, Erinnerung in Rückblenden, Assoziationen in Schnitte und so weiter übertrug,<sup>58)</sup> heben Douglas' Arbeiten, und insbesondere die rekombinierenden Erzählungen, diese Implementierungen aus den Angeln, um den Wahrnehmungsapparat zu hintergehen. Sie hintergehen diesen schon allein deshalb, weil Douglas' technische Apparate und die Wahrnehmungsapparate des Betrachters hier über zwei sich gleichermaßen bedingenden wie ausschließenden Zeitrechnungen verkoppelt sind. Während die Maschine die in sich selbst verstrickten Narrationen unabhängig vom Betrachter – diesem völlig indifferent gegenüber – immerfort generiert, es sei denn, dass man sie abschaltet, setzt der Rezipient, als eine weitere Rekombinante der Erzählung, dieser einen je eigenen Anfangs- und Endpunkt: indem er schlicht und ergreifend an irgendeiner Stelle in die Geschichte eintritt und sie an irgendeiner anderen Stelle wieder verlässt, egal was vorher war und noch passieren wird, wohlwissend, dass etwas verpasst wurde und verpasst werden wird. Die Erzählung, deren Möglichkeiten Douglas vorgibt und von der Maschine erschöpfen lässt, wird mit dem Kommen und Gehen der Betrachter wiederum in unzähligen, unüberblickbaren Splittern davongetragen. Enter the ghost. Exit the ghost. Re-enter the ghost. Um zu und mit den Gespenstern zu sprechen, muss man sich ihnen annähern.

54) Ist es anscheinend doch, wie der Goldgräber sagt, »*common sense*, dass man dem Richter nichts erzählt, was dieser nicht gefragt hat, sowie man dem Fremden nichts erzählt, was dieser nicht zu wissen braucht.«

55) So fasst der Wirt, der Logik der Gere(ä)chtigkeit folgend, am Tag danach die Ereignisse zusammen.

56) »Du musst nicht sehen können, um Karten zählen zu können«, kommentiert der Wirt am Abend davor einen blinden Kartenspieler, der zum Erstaunen der Anwesenden gewinnt.

57) Derrida 1996 (wie Anm. 1), S. 48.

58) Vgl. Kittler 1986 (wie Anm. 11), S. 240–246.