Sichtbarmachung – Magie – Wunscherfüllung. Zwei Denkfiguren und ein Fernsehprogramm

Von Insa Härtel

Halluzinieren

In seinem Aufsatz über *Die Universität als Schutz für den Wahn* vergleicht Pazzini an einer Stelle das „Sichtbarmachen etwa durch bildgebende Verfahren" mit „anderen magischen Praktiken" (Pazzini 2005a: 138). Diese Bemerkung greife ich im Folgenden in Bezug auf die Frage nach dem Zusammenhang von Sichtbarmachung, Magie und Wunscherfüllung auf, um sie dann mit einer weiteren Denkfigur zu konstellieren und schließlich auf ein aktuelles TV-Forschungsprojekt zu applizieren.

Fragt man die Psychoanalyse nach der Magie, so sind es nach Freud die *Wünsche*, die zu ihrer Ausübung drängen (Freud 1912-13a: 103).[1] Ein Wunsch wiederum kann danach streben, das Erinnerungsbild einer gewissen Wahrnehmung, welche im Zuge eines Befriedigungserlebnisses erschienen ist, wieder zu besetzen (vgl. Freud 1900a: 571). Die „Wahrnehmung selbst" soll wieder hervorgerufen, „also eigentlich die Situation der ersten Befriedigung" wiederhergestellt werden (ebd.). Das Wünschen läuft so „in ein Halluzinieren" aus und das „Wiedererscheinen der Wahrnehmung" wäre die *Wunscherfüllung* (ebd.). In die Nähe einer „grundsätzlich halluzinatorische[n]" Wahrnehmungsstruktur wird nun von Pazzini auch jene magische Sichtbarmachung gerückt (Pazzini 2005a: 138). Man sieht etwas, *was nicht da ist*, oder: Es wird etwas „hinzu gesehen", „wo etwas fehlt" (Pazzini 2006: 30 und vgl. 2005a: 138).

In Differenz zu Konstellationen, welche den halluzinatorischen Aspekt der Wahrnehmung unterstützen, wird gewissermaßen das Freud'sche *Setting* konzipiert (vgl. Pazzini 2006: 31): Dessen „Erfindung" ließe sich auch als eine Art Plädoyer „für eine Wahrung eines prinzipiell leeren Platzes" (ebd.) verstehen. Charakterisiert durch eine zumindest eingeschränkte Sicht, wird weniger etwas dort, wo es fehlt, *hinzuaddiert*, sondern eher dort, wo man es erwarten würde, *subtrahiert*. „Die direkte Anschauung" scheint „untersagt" (Pazzini 2005b: 308), eine gewisse Nähe zum Bilderverbot nicht fern.[2] Die Konzentration liegt vor allem auf der „abgetrennten" Stimme aus dem *Off* (vgl. auch Härtel/Knellessen 2013: 21) eine „Aufmerksamkeit für das Hören" (und Sprechen), die Pazzini zufolge hin zu einer Aufmerksamkeit für „die Produktion der Einbildungen" bzw. der zu – durchkreuzenden – Phantasmen führt (Pazzini 2005b: 308). Das Minus auf Seiten der „magischen" Bildgebung bedingt gewissermaßen ein Plus an Irritationspotenzial. Ist ein Bild am erwarteten Ort „plötzlich weg", dann bestehe – zumindest bei Bildern mit „Wiedererkennungswert" – „die Chance einer Unterbrechung" (ebd. 326).

Darstellen

In gewisser Weise skizziert Pfaller in *Die Illusionen der anderen* auf andere Art ein magisches „Sichtbarmachen", als bildliches Formulieren hier durchaus parallel gedacht mit szenischem Formulieren, Aussprechen o. ä. (vgl. Pfaller 2002: 291).[3] Die Magie zeigt sich dabei als ein Feld, auf dem sich die Wirksamkeit der Figur eines *naiven Beobachters* offenbart (vgl. ebd. 284), d. h. einer virtuellen Instanz, die (darin anders als das Über-Ich) ihre Urteile allein nach dem Augenschein fällt (vgl. ebd. 267f.). Ihr gegenüber wäre ein „theatralischer Verdeutlichungs-Aufwand" (ebd. 269) zu betreiben. Demgemäß folgt die Magie nicht den vom Ich „gemeinten" Wünschen, sondern der *Darstellung* von Wünschen,[4] mit realen Wirkungen (vgl. ebd. 291ff.). Angeführt wird hier etwa jenes Märchen von den drei Wünschen, die ein Paar frei hat, und in dem die vergleichsweise unbedachte Wunsch-Äußerung (etwa nach einem Würstchen) umgehend zu deren Realisierung führt (Freud 1916-17a: 221f.; dazu Pfaller 2002: 292).[5]Die Magie, die mit der Äußerung, Darstellung, Sichtbarmachung im Spiel ist, so lässt sich dann formulieren, entspricht weniger „einer narzißtischen Omnipotenzphantasie" (ebd. 292), als vielmehr einer stattgehabten „erste[n] Form von Kastration" (ebd. 294): In ihr erfährt das Ich quasi eine *Grenze* eigener Macht (ebd. 292). Oder: Gerade die Sichtbarmachung könnte das als

erstrebenswert Imaginierte in seiner Beschränktheit vor Augen führen – während es hier eher ein *Bilderverbot* wäre, das eine „Omnipotenz"-Vorstellung potenziell aufrechterhält (vgl. ebd. 296f. im Kontext von Psychodrama). Auch Pfaller geht es schließlich darum, allzu „eigene" Einbildungen zu irritieren.

Zusammengenommen wird in den hier ausschnitthaft präsentierten Denkfiguren einer „magischen Sichtbarmachung" etwas Dargebotenes quasi „real" oder etwas Abwesendes „präsent". Unterschiedlich akzentuiert wird dabei die Entsprechung dieses Vorgangs zu den „gemeinten" Wünschen bzw. dessen entweder phantasmenverstärkende oder gerade -störende Tauglichkeit. Wird nach Pazzini da, wo etwas fehlt, etwas hinzugesehen, was Befriedigung verspricht (mit der Tendenz, eine Leere oder ein Fehlen halluzinatorisch zu schließen), so erfolgt die „Realisierung" dargestellter Wünsche bei Pfaller auch unabhängig von dem, was als „eigener" Wille erscheint. In den Formen „magischer" Bildgebung stehen also quasi halluzinatorisch-phantasmatische Wunscherfüllungen neben Omnipotenz-„kastrierenden" Realisierungen dargestellter Wünsche. Und betont Pfaller, wie ein Sichtbarmachen Narzissmen entgegenwirken kann, so beleuchtet Pazzini die Chancen, die in Konstellationen eines Nicht-Sichtbaren liegen.

Türöffnen

So genannte „Messie-Sendungen", wie ich sie aktuell untersuche,[6] räumen serienmäßig eine „verwahrloste" Wohnstatt und zugleich das Leben der Protagonist*innen auf. Etwa in *Das Messie-Team – Start in ein neues Leben* wird medial entrümpelt, gereinigt, renoviert, neu eingerichtet und dabei zugleich der/die Bewohner*in „therapiert". Das Fern*seh*format zeigt sich dabei durchaus sichtbarkeitsfixiert (auch wenn natürlich Töne ebenfalls eine nicht unerhebliche Rolle spielen[7]) und z. T. geradezu darauf angelegt, Verborgenes „ans Licht zu bringen". In der achten Folge (zweite Staffel; erstausgestrahlt in 1/2012; vgl. dazu auch Härtel 2016) schlägt der *Entrümpler* Dennis Karl im Zuge des ersten Betretens des „Messie-Haushalts" der Protagonistin *Peggy*[8] durch das *Messie-Team* vor: „Ich würd' sagen, dann gucken wir mal, he, oder, ja?", ergänzt durch die „Messie-Therapeutin" Sabina Hankel-Hirtz: „Lässt du uns rein, dürfen wir gucken?" Das in Szene gesetzte „Gucken" lässt mögliche Überschreitung und Abwehr imaginieren. Das Sichtbarwerden des „dreckigen Geheimnisses" – über das bislang eine Art „Bilderverbot" herrschte (insofern es in dieser Geschichte offenbar bislang kaum jemand zu Gesicht bekommen hat) – wird als ein ambivalenter Vorgang angespielt. Könnte doch beim Urteilen nach dem Augenschein der Wohnzustand *Peggy* und ihren Wünschen zugeschrieben werden: eine quasi als beschämend vorausgesetzte Bedürftigkeit, ein unliebsamer Genuss … sosehr sich *Peggy* hier auch gegen die Verantwortung etwa für die herumliegenden Sektflaschen zu sträuben scheint. Eine Zwiespältigkeit der Wünsche und eine Eigendynamik des Sichtbarmachens kündigen sich an.

Beim Türöffnen gegen Ende der Sendung, bei dem die Protagonistin in jenem (geradezu „magischen") „große[n] Augenblick" ihr „neues Zuhause" zu sehen bekommt, wird dann eine Wunscherfüllung heraufbeschworen, die leichter zu bejahen ist. Im Vorher--Nachher-Zauber scheint die Sendung wahr zu machen, was sich die Hilfesuchende ausgesprochen wünscht. Die „Erfüllung" ist – ein dabei durchaus auch von der Protagonistin losgelöstes – Programm: Die Aktionen des *Messie-Teams* wirken im Verlauf manchmal „verselbständigt", wenn etwa die „Messie-Therapeutin" im Namen zu organisierender Hilfe den bislang meist unwissenden Nachbar*innen den schlimmen Zustand des Hauses quasi offenlegt. Der geäußerte Wunsch scheint sich auch wie unabhängig von *Peggy* zu „realisieren" (beispielsweise angesichts nicht immer ambivalenz-frei wirkender Reaktionen).



Zuschauen

Ebenso erfolgt eine Konfrontation *Peggys* mit Video-Bildern des früheren Messie-Alltags– um sie, wie es heißt, vor einem Rückfall zu schützen. Dieserart „theatralischer Verdeutlichungsaufwand“ (s. o.) soll quasi prophylaktisch wirken bzw. zu einer Art Ablösung von allzu bekannten Einbildungen führen – sodass *Peggy* laut „Messie-Therapeutin“, „jetzt einfach mal 'ne neue Perspektive bekommt und auf eine neue Art und Weise auf ihre Verwahrlosung schaut“. Erwünschte, beschämende Realisierung eines *Anders-Sehens* angesichts des bildlich festgehaltenen früheren Zustandes des Hauses: „Wenn man ständig sieht, vor sich hat, gewöhnt man sich dran“, so *Peggy*. „Aber wenn man's dann auf Fotos sieht […] und raus ist aus dem Chaos, ist man schockiert“.

Mit der erstrebten Bereitstellung einer neuen Perspektive entwirft die TV-Sendung auch ein Bild ihrer Wirkungsweise; sie nimmt den Prozess des Sichtbarmachens quasi in die Darstellung auf. Der Betrachtende schaut der Protagonistin – und letztlich auch sich – beim Zuschauen zu. Was wiederum die Ebene wäre, auf die die Wunscherfüllung letztlich zielt: Ist doch die Sendung immer schon für die Zuschauer*innen inszeniert, stellt ihnen Lustprämien in Aussicht bzw. Befriedigungssituationen bereit. – So wird in der „Messie-Sendung“ bei den Betrachtenden eine Illusion erzeugt, für sie sei nahezu „alles (sichtbar) da“.[9] Man scheint u. a. auch zu sehen zu bekommen, was „hinter dem Rücken“ der Protagonistin passiert, wenn etwa präsentiert wird, wie in *Peggys* Abwesenheit über sie gesprochen wird (z. B. über ihre „Wahrnehmungsstörung“), oder man „sieht“ beim Betreten der Räume durch die Beteiligten im Bild auch deren „Entdecken“ (ohne anscheinend selbst gesehen zu werden). Für die Betrachtenden wird sozusagen eine zusätzliche Sicht addiert, man könnte sagen: *hinzu gesehen*. Eine solches „Mehr“ scheint der Sendung quasi phantasmatisch zu unterliegen (und die Zuschauer*innen an sie zu binden).

Eine Art bildlich-phantasmatische Addition für den Betrachtenden findet hier auch durch die Vorher-Nachher-Durchdringung statt. Gerade am Ende, im Zuge der Enthüllung, wird nicht nur die strahlend neue Wohnräumlichkeit, sondern auch noch einmal die ersetzte gezeigt. Beide Zustände erscheinen für den Betrachtenden wie in gleichzeitiger Verfügbarkeit. Kommt es in Rückblenden also zu einem quasi „halluzinatorischen“ Wiedererscheinen der im Zuge des Entrümpelns „verlorenen Objekte“, so

wirken diese in ihrer Fülle und Maßlosigkeit wie eine durchaus auch (eben wie Schaumwein) „prickelnde“ *Kehrseite* der programmatisch erwünschten Ordnung – und für die Aufrechterhaltung der Wirkung der Sendung bis zum Schluss offenbar unverzichtbar.

Denn die Enthüllung des „Nachher“ erweist sich auch für den Zuschauenden nicht einfach nur als „Erlösung“; die wunscherfüllende Sichtbarmachung stellt sich nicht einfach als befriedigend heraus. Eher vermag dem bereinigten Zustand in seinen z. T. leicht schal oder steril daherkommenden Zügen ein entzauberndes Moment innezuwohnen.



Die vermeintlich ersehnte Szene kann im Zuge ihrer Darstellung wie in ihrer „ganzen Banalität kenntlich“ werden, wie Pfaller in anderem Zusammenhang schreibt (Pfaller 2002: 297). Mit der „magischen“ Sichtbarmachung tritt also potenziell die Beschränktheit des „ordnungsgemäß“ erwünschten und mit allerhand Aufwand herbeigeführten Zustandes hervor,[10] der dann, möglicherweise erst einmal irritierend, weniger hält, als er verspricht.

So ließe sich formulieren: Die „Messie-Sendung“ deutet unterschiedliche bzw. unterschiedlich akzeptierte Wunschkonstellationen an: ob diese als ich-gerecht gelten oder nicht. Verfolgt die Sendung offiziell das Programm, die einen zu erfüllen und die anderen auszuräumen, so werden beim Zuschauen zugleich beide „bedient“ – und zuweilen in ihrer Ambivalenz ersichtlich. Mit dem Material der „Messie-Sendung“ lassen sich dann beide der oben skizzierten Denkfiguren aufgreifen, verschränken und eben die Ambivalenzen des vermeintlich „erfüllenden“ Sichtbarwerdens fokussieren: In ihrer Ambivalenz wirksame oder konflikthafte Formen, die sich offenbar wiederum auch unabhängig davon realisieren, ob das Geäußerte den Wünschen des Ich entspricht (so sehr die Sendung auch das Motiv eines Blicks in ein längstes geheim gehaltenes „Inneres“ inszeniert): Bildliche Wunscherfüllung wie Beschämung, Ernüchterung … – Kann sich also der eingangs eingeführte doppelte Blick auf die „Magie“ der Sichtbarmachung in diesem Fall auch als deren „eigene“ Doppelwertigkeit erweisen? Als impliziter Hinweis auf das Changieren propagierter Wünsche oder auch auf die der Wunscherfüllung wirkmächtig eingeschriebene Unmöglichkeit?

Anmerkungen

[1] Freud bezieht sich hier auf die „imitative[ ] Magie“ (Freud 1912-13a: 103).

[2] Pazzini vermutet, dass Freud „die Tradition des Bilderverbotes, in der er stand, eine nicht zu unterschätzende Stütze war“ (Pazzini 2005b: 312); die Motive der Aufklärung und des Bilderverbots würden „bei Freud eng zusammen“ hängen, „ein hochambivalenter Zusammenhang“ (ebd.).

[3] Pfaller unterscheidet hier nicht zwischen „sichtbarem Handeln“ und „hörbarem Sprechen“ (Pfaller 2002: 291, Fn. 54). (Während sich das in den genannten Pazzini-Zitaten anders verhält, wendet sich dieser zugleich auch gegen ein konkretistisches Verständnis: „auch sitzend kann man liegen“; Pazzini 2006: 21).

[4] Bei Freud ist im Anschluss an jene halluzinatorisch-sensorische Befriedigungstechnik von einer „Darstellung des befriedigten Wunsches“ (wie im Kinderspiel) die Rede. Freud spricht auch von einer Art *motorischer Halluzination* (Freud 1912-13a: 104).

[5] Bei Freud dient das Märchen hier „als Illustration der Möglichkeit, daß die Wunscherfüllung des einen zur Unlust für den anderen führen kann, wenn die beiden miteinander nicht einig sind“ (Freud 1916-17a: 222).

[6] Forschungsprojekt, Insa Härtel (International Psychoanalytic University Berlin): *„Messie“ mit Methode: Wohnmüll im TV-Format,* in einem Verbund mit dem Forschungsschwerpunkt: *Deutschsprachige Zeitschriften zum Wohnen vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart und ihre medialen Übertragungen* am Mariann Steegmann Institut, Bremen.

[7] Auf die ich hier nicht eingehen kann.

[8] Es geht mir um kulturelle Figuren, *nicht* um Schicksale betroffener Der Blick auf diese würde eine andere TV-Kritik nahelegen.

[9] Diese Illusion könnte bemerkt werden, wenn einem etwa deutlich wird, dass die Sendung eben nicht alles zeigt – nicht alle Räume in *Peggys* großem Haus. Dann würde wieder ein Nicht-Sehen ein „Phantasma“ irritieren?

[10] Dies mag auch möglichen kulturellen Neid-Anflügen entgegenwirken. Soll sich die „Beglückung“ im Rahmen halten, insofern die Protagonistin nicht mehr bekommen soll, als sie „verdient“?

Literatur

Freud, Sigmund (1900a): Die Traumdeutung. In: Freud, Sigmund: Gesammelte Werke. Bd. II/ III, Frankfurt/M.: Fischer, S. V-VIII, S. 1-642.

Freud, Sigmund (1912-13a): Totem und Tabu. In: Freud, Sigmund: Gesammelte Werke. Bd.Frankfurt/M.: Fischer 1999.

Freud, Sigmund (1916-17a): Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. In: Freud, Sigmund (1999): Gesammelte Werke. Bd. XI. Frankfurt/M.: Fischer.

Härtel, Insa (2016): „Sogar das Bett“ – Verwahrloste Matratzen. Zum Phänomen „Messie-Sendung“. In: Heinz, Kathrin/Nierhaus, Irene (Hrsg.): Matratze/Matrize: Substanz und Reproduktion im Wohnen. Konzepte in Kunst und Architektur. Bielefeld: Transcript, S. 183-200.

Härtel, Insa/Knellessen, Olaf (2013): Die Beziehung auf optional stellen? Von und mit medialen Objekten. In: Zeitschrift für psychoanalytische Theorie und Praxis. Heft 1, S. 7-25.

Pazzini, Karl-Josef (2005a): Die Universität als Schutz für den Wahn. In: Liesner, Andrea/ Sanders, Olaf (Hrsg.): Bildung der Universität. Beiträge zum Reformdiskurs. Bielefeld: Transcript, S. 137-158.

Pazzini, Karl-Josef (2005b): Zur Konstellation von Wahn, Wissen und Institution im psychoanalytischen Setting. In: Ders./Schuller, Marianne/Wimmer, Michael (Hrsg.): Wahn, Wissen, Institution. Undisziplinierbare Näherungen. Bielefeld: Tran-

script, S. 293-331.

Pazzini, Karl-Josef (2006): Couch und Sessel. Entstehung und subversive Kraft des psychoanalytischen Settings. In: Ders./Gottlob, Susanne (Hrsg.): Einführungen in die Psychoanalyse II. Bielefeld: Transcript, S. 15-34.

Pazzini, Karl-Josef (2007): Wahnhafte Momente im psychoanalytischen Setting. In: Ders./ Schuller, Marianne/Wimmer, Michael (Hrsg.): Wahn, Wissen, Institution II. Zum Problem einer Grenzziehung. Bielefeld: Transcript, S. 123-164.

Pfaller, Robert (2002): Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Abbildungen

Abb. 1-2: © Shine Germany Film- und Fernsehproduktion GmbH.

Sichtbarmachung – Magie – Wunscherfüllung. Zwei Denkfiguren und ein Fernsehprogramm

Von Insa Härtel

In der Bildung ist die Zukunft unser Geschäft.[2] Die Zukunft aber ist das, was für die Gegenwart zu weiten Teilen unbeschreiblich und dennoch unausweichlich bleibt. In ihrem Effekt auf uns kommt sie dem Sublimen, oder Erhabenen, wirksam nah. Und Bildung wird, weil sie Arbeit an der Zukunft ist, zur Arbeit am Sublimen. Darüber kann man natürlich streiten. Zweifelsohne aber liegt der Zukunft in ihrer zweiseitigen Funktion, aus Unausweichlichkeit und Unvorhersehbarkeit, eine gewisse Unbeschreiblichkeit inne, die man Zauber oder Magie nennen kann. Einerseits hingezogen, andererseits abgestoßen, versuchen wir dieser Unberechenbarkeit mit Strategien zu begegnen. Mit einer Art praktischen Magie aus Datensammlungen, Alltagsdiagnostik, Empirie, Algorithmen, Yoga und Smoothies lassen wir uns tragfähige Linien in die Zukunft ziehen (vgl. Raunig 2016:12). Dabei geht es darum, im Heute verlässliche Weissagungen für die Zukunft machen zu können. Doch, bereits 50 Jahre nach der ersten Verbindung zwischen zwei entfernten Computern, die uns diese Vorgänge erleichtern sollten, sind es unüberschaubar viele Linien geworden. Allein im Jahr 2010 kamen 152 Millionen Blogs, 25 Milliarden Tweets auf Twitter, 100 Millionen Twitter-Accounts, 7,7 Millionen Follower für Lady Gaga, 250 Millionen Facebook-Mitglieder hinzu und jährlich steigen diese Zahlen ins zunehmend Unermessliche (SZ 2010). Ganz ohne Humanfaktor zeigt sich daran schon quantitativ die Unberechenbarkeit der Zukunft. Die Erhabenheit ist unbegreiflich in Ihrer Kraft und darin liegt ja die Magie.

Magie ist abhängig von ihrer Konstruktion

Magie ist aber nicht gleich Magie. Es gibt z. B. einen feinen Unterschied zwischen Magie und der Arbeit eines/r Magiers/in, der sogenannten Zauberei. Während das Erhabene sich nur indirekt über seinen Effekt als Magie zeigt, z. B. angesichts eines Bergmassivs, das uns unsere Unterlegenheit fürchten lässt und doch nicht zerreißt, scheint die Zauberei nur die händische Simulation (oder die D.I.Y.-Variante) dieses erhabenen Effekts unter den Bedingungen des *real life (*also unter den physischen Bedingtheiten) zu sein. Unter diesen Bedingungen müssen optische, mechanische und hydraulische Gesetze meisterhaft analysiert, praktisch durchdrungen und in der Folge überwunden werden, um den erhabenen Moment für unsere Sinne zu simulieren. Zauberei ist demnach eher ein praktisches Beherrschen des Regelwerkes oder perfektioniertes Handwerk am Unerklärlichen. Ein/e Zauberer*in macht sich also geschickt die Illusion zu eigen und führt das Unerklärliche auf. Weder Kaninchen noch blaue oder rote Karten sind nach einem Zauberakt tatsächlich auf unfassbare Weise verschwunden oder verändert. Das wissen wir. Oder vielmehr kön-

nen wir es wissen, eben weil wir wissen: Es ist nur Zauberei, und eben keine Magie. Karten und Kaninchen sind also immer noch *da*, nur können wir sie im entscheidenden Moment, mit den verfügbaren Mitteln nicht sehen und sie erscheinen uns als *fort* (vgl. Freud im Sinne Meyer 2006). Nicht selten werden zur Verstärkung dieses Effekts Ablenkungsmanöver oder Verschleierungstechniken (z. B. *smoke screens*[3] wie im Theater) eingesetzt. Die so inszenierte Abwesenheit (*fort*) wird dadurch zusätzlich exponiert und vom Zweifel bereinigt. Wir glauben der Inszenierung dann bereitwilliger, weil es kracht, weil das Spiel klar ist und uns unterhält. Das ist dann die Magie.

Die Zauberer *nach* dem Internet[4]

Unsere Haushaltsgegenstände kommunizieren, seitdem es Elektrizität gibt. Nach dem Prinzip *An/Aus*, bzw. *Entnahme/keine Entnahme,* wird der Stromfluss geregelt. Das ist keine Zauberei, wir denken nicht daran bzw. sehen diesen Vorgang nicht. Was wir sehen ist: *kleines rotes Licht an, kleines rotes Licht aus*. Vergleicht man das mit den gegenwärtig bereits aktiven Echtzeit-Reaktionsmodi der sozialen Netzwerke, wo in Bruchteilen von Sekunden Beiträge geteilt, *ge-rebloggt* und bereits nach Zeiträumen von unter einer Minute 100.000 Likes und Kommentare auf populäre Äußerungen verteilt werden, sieht man schon eher Zauberei am Werk. Die Abstände zwischen Reaktion und Aktion sind so signifikant verkürzt, dass von einer annähernden Gleichzeitigkeit ausgegangen werden muss. Dieser Moduswechsel ist Ausgangspunkt für eine Feedbackschleife (oder auch *closed circuit constellation*), in der eine beliebige Aktion nur noch für ein Potenzial von Reaktionen steht, das sich qualitativ in Faktoren wie *sharing community* und *meme potential* fassen lässt. Steuern oder kontrollieren lassen sich diese Vorgänge nicht mehr. Unter diesen Prämissen ist die Gegenwart für den Menschen unüberschaubar geworden und es lohnt sich nicht mehr, Unerhebliches über die Verknüpfungen hinter den Phänomenen zu wissen. Das Verständnis weicht dem gelegentlichen Staunen.

Zaubern mit dem Überschuss des *streams*

Mit den sich verändernden Werkzeugen und Bedingungen verändern sich auch die Anforderungen an die praktische Magie. In der Kunst dieser Zeit z. B. werden die beschriebenen Erscheinungen in vielen Aspekten bereits selbst zum Material und finden als komplexe *ready-mades* in vernetzten multiplen Hybriden Verwendung. Während in der aktualisierten Form des Hase-im-Hut oder Frau-in-der-Kiste-Tricks einiger Künstler*innen die Technik des *Sichtbarwerdenlassens* durch *Unsichtbarmachen* weiter Kern der Sache bleibt, haben die nächsten Künstler*innen das Material (Hase, Hut, Karte, Tuch) scheinbar hinter sich gelassen und zaubern mit dem Überschuss der *streams*. Die Künstler*innen zaubern mit *leerer Hand* an Bildern, Worten, Gesten und Zeichen, die sie aus dem Kontinuum des *worldwide sharings* ziehen und wieder darin verschwinden lassen.

Live-Performances, Performance Events und Performance-Installationen übernehmen in der aktuellen Logik der Kunst strukturierende wie auratisierende Funktionen. Folgt man etwa einer Einladung von Wojciech Kosma, einem jungen polnischen Künstler in Berlin, findet man sich gemeinsam mit einigen hundert anderen Besucher*innen erst einmal in keiner sichtbar besonderen Situation. Man ist sogar versucht zu glauben, es handele sich eher um eine Probe für etwas noch Kommendes als um das, was man bereits sieht. Das Publikum sitzt in sauberen Reihen, im Fokus eine Art Bühnenfläche mit zwei Akteuren (Fig. 3). Beide Akteure sind nur mit einer Unterhose bekleidet, einer der beiden hat langes Haar und fahle Haut, der andere kurzes Haar und braune Haut. Wie unter Freunden wird gesprochen, gelacht, gescherzt, gerungen und gebrüllt, aber immer wieder abrupt zum nächsten Part übergegangen. Das Dargebotene bleibt im Alltäglichen. Es folgt dabei aber einem unausgesprochenen Rhythmus aus CUT > GO > CUT nach dem Prinzip einer Filmproduktion. In ganz entspannt professioneller Yoga-Atmosphäre wird aufgeführt, unterbrochen und immer wieder neubegonnen. Das sichtbare Agieren der Akteure gibt wenig Aufschluss über den Aufwand im Vorfeld, das Skript oder die notwendigen Absprachen zwischen Künstler und Performern. Bei zu flüchtigem Blick könnte die Situation wie ein diffuses Happening wirken, dem man als Zuschauer*in nur beigestellt wurde. Doch über den Rhythmus (CUT > GO) und die Konzentration im Raum erhält sich die Form und verlangt nach genauerer Beachtung der Abläufe und Fragmente.

Umhangwedeltrick der leeren Hand

Unter dieser Aufmerksamkeit gelingt es, Einzelteile aus der konzentrierten Collage angespülter kultureller Äußerungen zu bergen. Wie im Shuffle-Modus werden die Fragmente gegenwärtiger und vergangener Kultur durchmischt und aufgeführt. Dabei scheint die Frequenz erhöht, aber die Geschwindigkeit der Einzelteile unverändert. Während man den Handlungsabschnitten folgt, sitzt man ein klein wenig – mit nur halbgeöffneten Augen – neben sich und die angetragenen Fragmente verbinden sich seltsam effektiv mit dem erinnerten Repertoire an Bildern und Zeichen. Das gesprochene Wort ist klar und deutlich, gibt allerdings wenig Aufschluss über dessen Bedeutungen und gewinnt kaum Rückhalt in den Strukturen des vorgetragenen Textes. Über die Register der Pragmatik[5] – also die jeweiligen den Zeichen anhängenden Verwendungskontexte – ergibt sich dann der Zugang zur dichten Zeichendecke, die oberflächlich recht leer und stumpf wirkt; ein *Umhangwedeltrick* der *leeren Hand*, der uns abseits des Wort- und Symbolsinns auf die Strukturen und Verhältnisse blicken lässt und gerade das sonst Unsichtbare offenlegt.

Präziser kann man das Verhältnis von Dargestelltem und Darstellendem nicht in direkte Erfahrung umsetzen. Da ist offensichtlich nichts Erstaunliches, aber aus dem Wenigen ergibt sich eine Beobachtung, die man anders nicht erlangen kann. Das ist dann aber doch erstaunlich und wohl ein Beispiel von aktueller Zauberei.

In der Bildung ist die angewandte Zauberei eine Strategie, der Zukunft zu begegnen. Ganz pragmatisch lassen sich an den Verwendungen der Werkzeuge – gerade in der Zauberei – Prognosen über gegenwärtige und anstehende Bedingungen gewinnen. Darüber hinaus aber lassen sich per Zauberei auch semantische Lücken – die sich beinahe unweigerlich mit der Zukunft ergeben – lebenspraktisch mit einem effektvoll lautmalerischen „Awww“ überbrücken. Im Plural ergibt das „Awww“ dann eine Art produktive Stimmung (Pazzini 2015: 317), die nicht ganz erklärbar, aber in der Bildung sehr wirksam ist.

*Weitere Zauberei innerhalb der Kunst, die Sie nochmals genauer in den Blick nehmen könnten: Hanne Lippard und Ryan Trecartin als aktuelle Vertreter*innen einer medienkulturell angetriebenen Magie, die es mit dem Unbeschreiblichen der Gegenwart aufnehmen; Tino Sehgal als Vertreter der Minimal-Magie und ihm vorangegangen Bruce Naumann, Andy Warhol und Joseph Beuys, die zu anderen Zeiten als Magier mit anderen Werkzeugen wirkten.*

Anmerkungen

1 Während der Überarbeitung des Tagungsbeitrages zu *As-If – Performance unter post-digital condition* traf die Statusmeldung „pragmagic“ von Paul Feigelfeld über Facebook bei mir ein. Er teilte diese mit Anne Imhof und fünf anderen Teilnehmer*innen. Es ist davon auszugehen, dass der Kommentar sich auf die zeitgleich im Hamburger Bahnhof installierte Arbeit *For Ever Rage* von Anne Imhof bezog. Die Arbeit wurde von der Jury des Preises der Neuen Nationalgalerie mit dem 1. Preis bedacht. In der Verschränkung von pragmatics und magic wurde es dann für diesen Zusammenhang zu pragmagics.
Karatedō (japanisch „Weg der leeren Hand“) wurde früher meist nur als Karate bezeichnet und unterstreicht den philosophischen Hintergrund der Kunst und ihre Bedeutung als Lebensweg. Der/die Karate-Schüler*in soll sein Inneres leer machen, um allem angemessen begegnen zu können. Dabei geht es um eine Schärfung zur umfassend bewussten Erfahrung des Hier und Jetzt.

2 Gerade für die Bildung wird die Zukunft als Bezugsgröße zur entscheidenden Unbekannten in der Gleichung. Wir arbeiten nicht ausschließlich in der Gegenwart, sondern bilden die jeweils kommende Gesellschaft zumindest indirekt aktiv mit. Das darf man sich nicht immer vergegenwärtigen, denn das würde unweigerlich zu Überforderungen führen, aber zumindest in Teilen müssen Lehrer*innen per Alltagsprognosen einen Punkt B imaginieren, damit der gewünschte Transfer von Punkt A über Tradition nach Zukunft gelingen kann.

3 Auf der Bühne eingesetzter Nebel zur Verhüllung einer Handlung.

4 Nach dem Internet meint hier: nachdem das Internet neu war und als technisches Medium thematisiert werden musste.

5 Hier wird mit „pragmatics“ (engl. für „Pragmatik“) auf den linguistisch-kulturwissenschaftlichen Diskurs anglo-amerikanischer Prägung verwiesen. Die Überlegungen zu pragmatics im Zusammenhang mit dem Phänomen Post-Internet Art sind Grundlage

des Textes und zeigen sich u.a. stellvertretend im Titel *pragmagics.

Literatur

Meyer, Torsten (2006): Visible Human. Der Betrachter macht die Bilder. In: Forschungs- und Le[ ]rstelle – Kunstpädagogik und visuelle Bildung. Online: http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de/Texte/meyer/visible_human.html#a6 [29.2.2016].

Pazzini, Karl-Josef (2014): Setting, Stimmung, Transindividualität. Vortrag, Universität zu Köln 05/14 (unveröffentlicht). Online: http://kunst.uni-koeln.de/2014/05/karl-josef-pazzini-setting-stimmung-transindividualitat-happy-go-lucky-m-leigh/ [28.2.2016].

Pazzini, Karl-Josef (2015): Bildung vor Bildern. Kunst Pädagogik – Psychoanalyse. Bielefeld: Transcript, S. 317.

Raunig, Gerald (2016): No FUTURE. Dividuelle Linien, neue AkteurInnen der Kreativität. In: Springerin, New Materialism, 19. Jg., Heft 1, S. 12-14.

Süddeutsche Zeitung (2010): Das Internet in Zahlen. Die unglaubliche Riesenmaschine. In: Süddeutsche Zeitung Online, 9. Februar 2010, *08:15*. Online: http://www.sueddeutsche.de/digital/das-internet-in-zahlen-die-unglaubliche-riesenmaschine-1.65478-2 [21.3.2016].

Sichtbarmachung – Magie – Wunscherfüllung. Zwei Denkfiguren und ein Fernsehprogramm

Von Insa Härtel

1

Die Stories, die man sich im Netz erzählt, werden immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger. Sie sind zum Beispiel nur noch sechs Sekunden lang. Das ist nämlich die Vorgabe auf der Video-Plattform Vine, deren bisherige Erfolgsgeschichte sich ebenfalls in wenigen Sekunden erzählen lässt.

Im Frühjahr 2012 gegründet, wird Vine im Herbst von Twitter als „das nächste große Ding“ übernommen. Ein halbes Jahr später steht die kostenlose App auf dem ersten Platz der Stores. Aus 13 Millionen Usern nach sechs Monaten sind inzwischen 45 Millionen geworden. Twitters Vine konkurriert deshalb längst mit den großen Plattformen Facebook und Instagram. Es geht um User und um Klickzahlen. Tatsächlich gilt 2014/2015 nicht nur als das Jahr, in dem sich das Web für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Es geht auch als die Saison in die Geschichte der Sozialen Medien ein, in der das Bewegtbild die Timelines erobert hat, die ein paar Jahre zuvor noch auf Text und dann zunehmend auf starre Bilder ausgerichtet waren. Wer mithalten will, setzt derzeit auf die Weiterentwicklung der Möglichkeiten, Kürzestfilme zu produzieren, zu senden, anzuschauen und zu teilen (http://sozialtheoristen.de/2015/05/13/was-facebook-will-die-de-institutionalisierung-des-journalismus/).

Der 1991 geborene Zach King führt vor, wie man mit den Regeln von Vine erzählen kann (https://vine.co/Zach.King).
Einen eigenen Account eröffnet er im September 2013, zweieinhalb Jahre später hat er knapp vier Millionen Follower. Anfang 2016 sind seine 208 Sechs-Sekunden-Filme fast 1,3 Milliarden mal abgespielt worden. Er gilt in den USA als einflussreicher Nachwuchsfilmemacher, wird als Werbe-Promi für große Marken gebucht und in die populärsten Fernsehshows eingeladen, um

seine Erzähltechnik live vorzuführen. Seine Filme werden als „magisch“ gepriesen. Er selbst gilt als großer Magier und Zauberer des Web 2.0 (http://www.redbull.com/us/en/stories/1331714919 527/final-cut-king-zach-king-interview).
Tatsächlich zeigt King erstaunliche Tricks. Am 9. November 2015 lädt er bei Vine ein Video hoch, in dem er sich in einem Kaufhaus auf ein Wasserbett wirft und darin untergeht (https://vine.co/v/elMT0qArgVY).
Am 21. September 2015 postet er ein Video, in dem er eine Papier-Armbanduhr aus einer Magazinwerbung mit den Fingerspitzen herauszieht und sich einmal auf das Handgelenk schlägt, wobei sich das Papier in eine echte Uhr verwandelt (https://vine.co/v/eP11EMF9Plh).
Am 16. August 2015 sieht man ihn, wie er in Schlafsachen auf einem Bett mit rot-weißer Decke liegt. Er wacht auf, dreht sich in die Decke ein, bis er vom Bett fällt, um unten auf dem Boden frisch bekleidet mit einem roten T-Shirt und einer weißen Hose zu landen – und zwar höchst erstaunt (https://vine.co/v/ep5H6QlgLKV).
Am 27. Juni 2015 verwandelt er einen jungen Mann, der wie hypnotisiert an einer Spielkonsole sitzt und auf einen Bildschirm starrt, nach einigem Schütteln in einen Haufen Kartoffeln (https://vine.co/v/eJhPznZAhh5).
Am 30. Mai 2015 klebt er eine Lunte an einen Geldschein, zündet sie an, lässt das Ganze explodieren und wird dabei von einer Druckwelle inmitten einer Wolke neuer Geldscheine durch das Zimmer gewirbelt (https://vine.co/v/ehBYqTIh0hV).
Das Geldvideo ist knapp acht Millionen mal gelaufen, knapp 173.000 User*innen haben den Herz-Button angeklickt, mit dem sie „Gefällt mir“ sagen, über 33.000 User*innen haben es geteilt. Das Kartoffelvideo ist knapp zehn Millionen mal gelaufen. Es gab über 41.000 Herzen. Über 41.000 User haben es in ihre eigene Vine-Timeline gestellt.
Zach Kings allererstes Video vom 9. September 2013, in dem er einen elektrischen Stromschlag durch ein kleines Kätzchen bekommt und durch die Luft geschleudert wird, hat etwas mehr als 443.000 Herzen bekommen, über 380.000 User*innen haben es in ihre Timeline gestellt.

2

Zach King hat, bevor er zum Social-Media-Filmemacher wurde, als Personal Trainer gearbeitet, der Leuten Kniffe und Tricks für die Bedienung des Schnittprogramms „Final Cut“ beibringt. Berühmtheit erlangt er 2011, als er unter dem User-Namen „FinalCutKing“ ein mit Katzen gedrehtes und mit Special Effects gepimptes „Star Wars“-Video bei YouTube hochlädt (https://www.youtube.com/watch?v=4Z3r9X8OahA). Was er hier vorführt, setzt er später bei Vine ein. Was magisch wirkt, ist ein bloßer Schnitttrick, den das Auge nicht realisieren kann. Für die Betrachter*innen gehen die Bilder so schnell und ohne Brüche und Schwellen ineinander über und der ganze Film rauscht so schnell vorbei, dass die Verwandlungen auch dann ganz echt aussehen, wenn man weiß, dass sie nicht echt sein können.
Kings Arbeit steht damit in der Tradition der Zauberei, bei der auf offener Bühne etwas vorgeführt wird, das eigentlich unglaublich ist, weil es so, wie man es sieht, nicht wirklich passieren kann. Er steht aber auch in großer Kinotradition. Denn eingesetzt wird hier der Stopp-Trick, der Ende des 19. Jahrhunderts ganz neuartige Formen des filmischen Erzählens ermöglicht. Im 15-Sekunden-Film „The Execution of Mary Stuart“ von 1895, bei dem Alfred Clark Regie führt und für den Thomas Alva Edison als Produzent zeichnet, wird die Aufnahme angehalten, bevor das Beil den Kopf der Königin erreicht. Alles bleibt in Position, nur die Darstellerin wird gegen eine Puppe ausgetauscht. Die Kamera läuft weiter, das Beil fällt, der Kopf ist ab (https://www.youtube.com/watch?v=BIOLsH93U1Q).

Das jedenfalls meinen die überrumpelten Zuschauer*innen, die den Austausch gar nicht mitbekommen. Die Zeit zwischen dem Stoppen der Kamera und dem Weiterlaufen existiert für die Wahrnehmung nicht. Geschnitten wird auf den Geräten. Zusammengeklebt wird die Szene dann in den Köpfen des Publikums. Auf magische Weise gehört für die Zuschauer*innen ganz fest zusammen, was eigentlich gar nicht zusammen gehört. Der Stopp-Trick erweist sich als Kohärenztrick, der mit den erweiterten Möglichkeiten der neuen Aufnahmegeräte ebenso arbeitet wie mit den beschränkten Wahrnehmungsbedingungen der Rezipient*innen.

Dass das Anschauen von Filmen tatsächlich magisch wirken kann, liegt im Wesentlichen an diesem Trick. Während man dauernd

Zweifel haben müsste, dass das, was man sieht, wirklich passiert, ist man auf unbewusster Ebene damit beschäftigt, Zweifel zu beseitigen und Brüche so zu kleben, dass alles gut zusammenpasst. Und weil das eine Leistung ist, die nicht mit einem Mal erledigt werden kann, sondern über die Dauer des Films immer wieder erledigt werden muss, bleibt man auf schwebende Weise damit beschäftigt, zwischen Zweifel und Zweifellosigkeit hin- und herzupendeln.

Wer Zach Kings Videos sieht, bekommt genau das direkt zu spüren. Man ist versucht, den Trick immer wieder anzuschauen, um dahinter zu kommen, wie er gemacht ist, nur um sich darüber zu amüsieren, dass es nicht klappt und man doch wieder geglaubt hat, dass alles so passiert, wie man es gesehen hat.

3

Verstärkt wird das durch weitere Tricks. Die Vine-Beiträge sind nämlich nicht länger als sechs Sekunden, sie bieten bei King nur eine einzige Szene mit nur einer einzigen Pointe, manchmal sind es auch zwei oder drei, die dann allerdings nur die erste blitzschnell variieren. Damit werden gar keine größeren Erzählzusammenhänge etabliert, wie das beim Film der Fall ist. Es gibt nicht einmal wie bei Zauberei-Shows eine ganze Reihung verschiedener verblüffender Nummern, die aufeinander folgen. Es gibt bei Vine immer nur diesen einen Film zu sehen. Man muss schon selber weiter scrollen, will man den nächsten anschauen.
Das ist bei der „Hinrichtung“ von Mary Stuart zwar nicht anders. Aber dafür läuft bei Vine alles im Loop. Wenn ein Beitrag zu Ende ist, setzt er fast ansatzlos wieder vorne an. Das Video läuft deshalb, wenn es erst einmal in Gang gesetzt ist, unendlich weiter, wenn man es nicht wieder stoppt. Dadurch erklären sich die ungeheuer großen Abspielzahlen, die unter Zach Kings Videos bei Vine verzeichnet werden. Sie laufen eben nicht nur einmal. Sie laufen in der Dauerschleife. Dadurch erklärt sich dann auch die besondere Faszination, die von seinen kleinen Szenen ausgeht. Wenn die Leistung der Betrachter*innen von Filmen mit trickssenden Schnitten darin besteht, Kohärenz gegen den Zweifel herzustellen, und beim Betrachten von Kings Videos hinzukommt, dass man mit dem Zweifel wieder gegen den Eindruck von Kohärenz arbeiten muss, und das alles in nur sechs Sekunden, so wird man quasi-automatisch in die nächste Runde reingezogen: Man loopt mit, bis der Witz verbraucht ist.
Zach King schreibt sich damit noch einmal anders in die Filmgeschichte ein. Etwa an dem Punkt, wo der belgische Physiker Joseph Antoine Ferdinand Plateau zu Beginn der dreißiger Jahre des 19. Jahrhunderts auf der Grundlage seiner Experimente mit der Wahrnehmung zerlegter und wieder zusammengesetzter Bilder so genannte Phenakistiskope entwickelt. Das sind kreisrunde Scheiben, auf denen am Rand entlang immer dieselben Abbildungen in leicht verschobener Perspektive so gleichmäßig angeordnet sind, dass sich für den Betrachter, wenn er durch einen Schlitz darauf sieht, beim Drehen der Eindruck ergibt, dass sie sich bewegen (https://www.youtube.com/watch?v=s0KADBMXY-8).
Zach Kings Videos teilen mit diesen Scheiben und den Apparaturen, durch die man sie in Gang bringt und beobachten kann, das repetitive Moment, die Wiederholung einer kurzen Sequenz, einer kleinen Bewegung, einer einzigen Szene, von der man denken mag, dass sie tatsächlich passiert, obwohl das Auge eben nur getäuscht wird. Und weil man sie immer wieder sehen muss, wenn man versuchen will, der Täuschung auf die Spur zu kommen, und sich doch immer wieder täuschen lässt, gibt es auch hier durch den Loop den magischen Moment, der als hypnotisch erfahren wird: Das Auge kommt nicht mehr los. Erst dann, wenn sich der Witz abgenutzt hat.

4

Es gibt aber noch mehr Tricks, die das Geheimnis der Magie von Zach Kings Videos ausmachen und die ihn von allen anderen Projekten der Filmgeschichte unterscheiden. Kings Werkstücke stehen nämlich nicht für sich allein. Sie sind auf den Seiten von Vine eingebettet. King ist nur ein Sender unter vielen anderen, die auf derselben Plattform Videos hochladen. Und er ist zugleich ein Zuschauer unter vielen anderen, die auf ihren Timelines die Videos all derer zusammenführen lassen, denen sie folgen. Weil immer neue Videos hochgeladen werden, entsteht ein eigenartiger Flow. Was eben noch neu war, wird auf der Zeitleiste nach unten gedrückt. Oben sieht man nur das Allerneueste, das gleich schon wieder aus dem Blickfeld verschwinden kann.
Mitten in diesem Strom lassen sich kleinere und kleinste Ströme organisieren, die nicht ohne Einfluss auf die gesamte Dynamik bleiben. Jeder Video-Post ist mit einer Reihe von Eingriffsmöglichkeiten umstellt. Es gibt den Like-Button, der bei Vine eine Herzform hat. Es gibt den Repost-Button, mit dem man den Beitrag aus einer fremden Timeline in die eigene übertragen kann.

Und es gibt einen Button, über den man den Beitrag auf anderen Plattformen einbetten kann. Schließlich gibt es die Möglichkeit, das Video zu kommentieren.
Das alles ist Zach Kings Beiträgen nicht äußerlich. Vielmehr sind seine Videos genau dadurch definiert, dass sie auf einer Plattform erscheinen, die nicht mehr zwischen Produzent*innen und Zuschauer*innen unterscheidet und dazu die Möglichkeit gibt, sich mit eigenen Aktivitäten an vorhandene Beiträge anzudocken oder sie durch das Markieren und Zitieren in Bewegung zu bringen oder in Bewegung zu halten.

Wenn man Nutzer*innen von Vine dabei zuschaut, wie sie sich auf den Bildschirmen ihrer Smartphones in den Angeboten orientieren, lässt sich gut erkennen, dass das geradezu hypnotische Haftenbleiben keineswegs durch das Anschauen einzelner Beiträge hervorgerufen wird. Bei Vine sind es die eigenen Bewegungen, das Auf und Ab auf der Timeline, das Loopen in den Beiträgen, das Abzweigen in andere Accounts, das Lesen von Kommentaren, das eigene Kommentieren, das Durchsuchen der Video-Ordner auf dem Handy nach geeigneten Stücken, die man selber posten könnte. Dazwischen werden eigene Filmchen produziert, hochgeladen und daraufhin kontrolliert, ob sie von anderen angeschaut, mit Herzen markiert, zitiert und kommentiert werden.

Was an Zach Kings Videos so magisch wirkt, hat also keineswegs nur mit der Schnitttechnik und den Loops zu tun. Es ist die Teilnahme an einem unüberschaubaren Geschehen, das sich durch die Bewegung aller Beiträge und Eingriffe auf der gesamten Plattform ergibt. Es ist das Involviertsein in einen Vorgang der Rezeption, der noch in den kleinsten Bewegungen produktive Folgen hat. Es ist die direkte Rückkoppelung mit einem Beitrag, den eine andere Person gesendet hat, durch die Energien an den Beitrag abgegeben und zugleich von ihm aufgenommen werden.
Im Fall von Zach Kings Posts ergibt das bei Vine komplexe Verwirbelungen, die andere Plattformen erreichen und schließlich sogar aus dem Web 2.0 heraus die klassische Presse und das Fernsehen erreichen. Sie erzeugen einen temporären Sog, durch den weitere Aktivitäten in Gang gesetzt werden, die zu einer Bewegung führen, die man dann als „Netz-Phänomen“ bezeichnen kann – oder die eben, verkürzt auf das einzelne Werkstück zurückgerechnet, magisch erscheinen.

5

Was Zach King produziert, ist Teil einer viel größeren tektonischen Bewegung, mit der sich der Umgang mit dem Bewegtbild im Netz verändert. Sichtbar wird das außerhalb von Vine an den GIFs, die sich seit ein paar Jahren massenhaft im Netz verbreiten (https://news.artnet.com/art-world/a-brief-history-of-animated-gif-art-part-one-69060).
Auch GIFs arbeiten mit der Nachbild-Technik. Auch sie operieren mit der extremen Verkürzung des Beitrags. Sie konzentrieren sich auf die Performance einer ausschnitthaften Bewegung. Sie laufen in einer Dauerschleife. Und sie lassen sich liken, zitieren, weiterverschicken, weiterbearbeiten und in andere Kontexte einbetten. Benannt sind sie nach dem zuerst 1987 veröffentlichten Programm, mit dem Einzelbilder platzsparend komprimiert und versendet werden und das als Kürzel am Ende des Dateinamens angezeigt wird: .gif – „Graphics Interchange Format“. Von Netzbrowsern werden GIF-Dateien so ausgegeben, dass die Bilder in schneller Folge nacheinander erscheinen. So langsam, dass man sie als Diaschau ansehen kann. Oder eben so schnell, dass sich der Eindruck ergibt, dass sie ineinander übergehen und eine Bewegung zeigen.
Dass das GIF für Animationen eingesetzt wird, ist ein Nebeneffekt. Die Möglichkeit, mit dem Programm Icons tanzen und rotieren zu lassen, wird erst Mitte der 90er-Jahre intensiver als Spielerei für die Gestaltung von Webseiten genutzt. Dann sorgen Lizenzstreitigkeiten dafür, dass niemand so recht mit GIFs arbeiten mag und sie sich lediglich als Sidekicks auf Myspace und verwandten Seiten verbreiten. Schließlich überholt das Flash-Programm das Graphics Interchange Format an Praktikabilität und Komfort. GIFs liefern nur grob gerasterte 8-Bit-Grafiken, die auf ein langsames Netz ausgerichtet waren. GIFs sind stumm, es gibt nur Bilder zu sehen. Und ein GIF läuft einfach durch und wiederholt sich, ohne dass man eingreifen kann.

So verbreitet sich das GIF am Ende der Nuller- und zu Beginn der Zehnerjahre des 21. Jahrhunderts gegen alle Wahrscheinlichkeiten in einem Netz, in dem man längst in Hochgeschwindigkeiten ganze Filme in HD-Qualität übertragen kann. Als es noch nicht möglich ist, YouTube-Filme auf Webseiten zu integrieren, schneiden User kleine Sequenzen heraus, übersetzen sie ins Graphics Interchange Format, setzen sie ein und verlinken sie. Ausgewählt werden müssen dafür prägnante Sequenzen von zwei bis zehn Sekunden Länge, die charakteristisch für das verlinkte Video sind.
Als beste GIFs gelten dabei aber nicht nur die besonders charakteristischen. Auf der Plattform 4chan, später auch bei Tumblr, wo auch das Einbinden von GIFs zugelassen wird, entwickeln sich eigene Wettbewerbe, die wirklich besten Ausschnitte zu finden,

die etwas Abgeschlossenes erzählen, eine interessante, absurde oder witzige Bewegung isolieren, etwas Rätselhaftes entdecken oder die ästhetische Eigenständigkeit des Bewegtbildes selbst vor Augen führen. Wer sie anschaut, wird wie bei Zach Kings Videos in eine Schleife gezogen, die hypnotisch wirkt. Jedes Stück für sich scheint verständlich und unverständlich zugleich. Jedes erscheint aus einem größeren Kontext genommen und auf sich allein gestellt. Und jedes verweist die Betrachter*innen auf den Kontext, dem es entnommen ist. Weil das in der Kürze des Stücks nicht zu verstehen, allerhöchstens auszubalancieren ist, rutscht man beim Betrachten immer gleich in die nächste Schleife hinein.

Es ist deshalb kein Zufall, dass man auf lauter Listen und Sammlungen stößt, wenn man „GIF“ und „hypnotic“ googelt. Hier findet man Spitzenprodukte, an denen man haften bleibt, weil man beim Betrachten in eine dynamische Balance gerät, aus der man nur schwer herausfinden kann. Mit dieser Wirkung entstehen laufend neue Mikrofilme, die an experimentelle Videokunst erinnern (http://www.buzzfeed.com/lbailey211/30-artists-proving-that-gifs-are-the-next-great-ar-e9sd#.gxq76ojag). Es entstehen auch die so genannten „Reaction-GIFs“. Sie konzentrieren sich auf Gesichter, Körperhaltungen oder Bewegungen, die Wut, Trauer, Verzweiflung, Resignation, Hingabe, Liebe, Erregung, Gleichgültigkeit, Großzügigkeit, Ekel, Arroganz, Selbstverliebtheit, Abschätzigkeit oder Überheblichkeit zum Ausdruck bringen. Da sie das im Loop tun und damit immer wieder denselben Ausdruck und dieselbe Geste wiederholen, wirken sie besonders intensiv (https://reactiongifsarchive.imgur.com).
Scrollt man durch die Tumblr-Blogs, auf denen nur GIFs gepostet werden, oder steuert eine der Suchmaschinen an, die sich mittlerweile auf das Finden von GIFs spezialisiert haben, lässt sich eine visuelle Enzyklopädie der Mimiken und Körpersprachen in den Bewegtbildern des 20. und 21. Jahrhunderts entdecken (http://giphy.com). Sie wird fortlaufend erweitert von Usern, welche die Filmmaterialien, die im Netz kursieren, massenhaft und unsystematisch durchsuchen, zerlegen und in GIFs umwandeln. Auch für diese Umwandlung gibt es mittlerweile eigene Seiten (http://gifmaker.me). Auf ihnen werden die hochgeladenen GIFs gesammelt und immer auch den anderen Usern zur weiteren Verbreitung zur Verfügung gestellt.

Da Reaction-GIFs große Gefühle und Bewegungen im Miniaturformat vorstellen, werden sie genutzt, um in den Kommentar-Threads der sozialen Medien als Antworten gepostet zu werden. Sie heißen eben so, wie sie heißen, weil man mit ihnen auf ganz spezielle Weise reagieren kann. So werden so genannte Facepalm-GIFs gepostet, wenn man der eigenen Resignation angesichts der Dummheit des vorhergehenden Posts oder Kommentars Ausdruck verleihen will. GIFs mit kurzen abschätzigen Blicken setzt man ein, wenn man zeigen will, wie sehr man das Vorangegangene verachtet. Eine Sequenz mit feiernden Menschen wird gepostet, wenn man zeigen will, dass es einen Anlass zum Feiern gibt. Da sich die Stücke, die unterschiedlichen Filmen entnommen sind, in Nuancen unterscheiden, lassen sich diese Reaktionen ausgesprochen fein nuancieren. Wo Reaction-GIFs eingesetzt werden, hat sich dementsprechend eine fein nuancierte Kommunikation mit Bewegtbildern ergeben, über die sich ganz neuartige Filmsequenzen für den ergeben, der durch die Kommentarspalten scrollt.

6

Wenn die Stories, die man sich im Netz erzählt, immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger werden, dann lässt sich mit Zach Kings Trickvideos und den GIF-Sekunden-Filmen verstehen, wie Kürze, Schnelligkeit und Flüchtigkeit durch Tricks und Strategien kompensiert werden. Die Fokussierung auf eine kurze Szene, eine Aktion oder eine Bewegung stellt etwas Ganzes her, das durch den Loop immer weiter vergrößert wird. Für den, der länger auf ein GIF schaut, verwandelt sich die Miniatur in etwas Großes, das die gesamte Wahrnehmung in Beschlag nimmt. Das heißt: Was so kurz und schnell und flüchtig scheint, wirkt so, als sei es unendlich lang, als käme es nicht von der Stelle und als sei es gemacht, um sich auf schicksalhafte Weise wiederholen zu müssen, ohne dass es sich beenden kann.
Mit anderen Worten: Ganz offensichtlich folgen die Mikrofilme den Hochgeschwindigkeiten im Netz und scheinen sie sogar noch überbieten zu wollen. Doch tun sie das, indem sie mitten im Rauschen für einen kurzen Moment für den Betrachter Raum und Zeit auflösen und dadurch eine Zeitlosigkeit herstellen, die im Rückblick eigenartig lang erscheint, auch wenn sie tatsächlich nur ganz kurz gedauert hat. Hinzu kommt die Interaktivierung des Bewegtbildes. Die geloopten Kürzestfilme sind mit Eingriffsmöglichkeiten umstellt, die den Betrachter*innen die Möglichkeiten geben, eigene Dynamiken inmitten großer Verwirbelungen zu erzeugen. Sie involvieren, sie aktivieren und erhöhen damit die Wahrscheinlichkeit, dass man sich länger mit Einzelstücken beschäftigt und sie sich aneignet. Gerade weil sie kurz und schnell und flüchtig sind, erhöhen sie die Bindekraft. Wenn Kürze,

Schnelligkeit und Flüchtigkeit mit Prägnanz und Pointierung und einer Rätselhaftigkeit verbunden wird, die nicht mit einem Mal zu verstehen ist, dann bleibt man dran, dann drückt man eher den Like-Button, setzt es eher in die eigeneTimeline, lädt es runter, bearbeitet es und lädt es wieder hoch.
Und das heißt dann: Die einzelnen Filmchen mögen kurz und schnell und flüchtig sein. Aber sie werden dadurch, dass sie sich in neue Kontexte setzen lassen, mit anderen Texten, Bildern und Filmsequenzen verbunden. Sie haben die Möglichkeit, sich mit anderen Beiträgen zu verketten. Und weil sie unendlich kopierbar sind, können sie in immer neuen Kontexten immer wieder mit anderen Stücken verkettet werden.

Die Kürzestfilme, die deshalb im Netzkontext am besten funktionieren, sind jene, die eine hypnotisierende Eigenständigkeit erreichen, indem sie Betrachter*innen affizieren, sich dabei aber niemals ganz preisgeben und dazu nötigen, sich die nächste Schleife auch noch anzusehen. Und es sind zugleich jene, die nicht sie selbst bleiben wollen, sondern ihre Kraft entfalten, wenn sie als Teilstücke in längere Erzählzusammenhänge eingesetzt werden.
Das zu wissen ist nicht unwichtig, wenn es stimmt, dass sich das Web derzeit für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Wenn das Bewegtbild diese Timelines erobert und die User*innen damit zugeschüttet werden, dann ist die Frage, an welchen Posts man hängen bleiben wird und an welchen man einfach vorüberscrollt.

Sichtbarmachung – Magie – Wunscherfüllung. Zwei Denkfiguren und ein Fernsehprogramm

Von Insa Härtel

Betritt man einen Disney Themenpark, wie beispielsweise Disneyland Paris, und hier insbesondere das Fantasyland, so fällt schnell die hohe „Prinzessinnen“-Dichte ins Auge. Wo man geht und steht, trifft man auf Mädchen, die sich als Disneyprinzessin, als *Cinderella*, *Arielle*, *Schneewittchen* oder *Belle* verkleidet haben und nun als „Miniaturprinzessinnen“ das Fantasyland bevölkern. Besonders hoch ist die Dichte an Mini-Doubeln vor dem Prinzessinnenpavillon, in dem man die vermeintlich verlebendigten Charaktere aus den Zeichentrickfilmen bewundern, sich mit ihnen fotografieren oder auch interagieren kann. Schließlich können hier die Heldinnen aus den Filmen wie „in echt“ getroffen werden, sofern man bei einer mehr oder weniger überzeugend als Zeichentrickprinzessin verkleideten Schauspielerin von “echt“ und von “treffen“ sprechen kann. Doch genau dies tut Disney. In der Logik des Konzerns und seiner Inszenierungsstrategien werden die genannten Charaktere nicht als Darstellungen einer fiktiven Prinzessinnen-Figur durch eine Schauspielerin präsentiert, sondern als „echt“ anzusehende Verkörperungen.
Interessanterweise sind neben den kleinen „Prinzessinnen“ in von Disney als Merchandisingartikel verkauften Knisterkleidern keine verkleideten erwachsenen Gäste im Park anzutreffen. Warum dies so ist und was passiert, wenn jemand trotzdem versucht, den Park in Verkleidung zu betreten, zeigt sich an der Performance „the real snow white“ (2009) der finnischen Künstlerin Pilvi Takala.

Als die Performerin als Disney-Schneewittchen verkleidet versucht, den Themenpark zu betreten, wird sie – noch vor dem Eingang – von einem Mitarbeiter des Konzerns abgefangen. Dieser versucht der Performerin zu erklären, warum sie Disneyland in dieser Verkleidung nicht betreten dürfe: Sie ähnele zu sehr „real snow white“, dem „echten“, dem „eigentlichen“ Schneewittchen aus dem Park. Zwischen dem Disney-Mitarbeiter und der Künstlerin entwickelt sich im Folgenden ein dadaistisch anmutender Dialog, in dem es darum geht, wer die „echte“ Prinzessin sei:

“It’s about not to mix real … the real character working here … Like … you are dressed like the same, ok? You know dressed, ok? So, it is not possible to enter in these kind of clothes.”
“There is a Snow White dressed like this?”
“Yes, yes. You are dressed like Snow White, right?”

"Yeah, I am, it's Disneyland, right?"
"That's a problem for us: Because we don't know what you are going to do. Maybe you are going to do bad things. We don't know. You know, people can mix with the dress and you will do a wrong thing and let people think you are the real character, you know."

Es zeigt sich also, dass es hier um die Angst vor einer potenziellen Verwechslung mit dem bereits anwesenden „Schneewittchen" aus dem Park geht und um die Sorge, dass es zu Fehlinterpretationen der Besucher*innen kommen könnte. Denn was würde geschehen, wenn die „falsche" Prinzessin „für echt" gehalten wird und sich als „Zweitschneewittchen" nicht konform verhält? Bald darauf wird die Performerin von einer weiteren Mitarbeiterin darauf aufmerksam gemacht, dass Verkleidungen für Erwachsene im Park schlicht verboten sind. Das System Disney zeigt sich – wie auch andere Themenparks – als restriktiv, es will seine eigene Wirklichkeit kontrollieren, indem es eindeutig zu bestimmen versucht, was hier als „echt" und was als „unecht" gelten kann.

Nimmt man den von Disney offenbar als Problem empfundenen Konflikt rund um das vermeintlich originale Schneewittchen ernst und stellt die Frage, was in diesem Fall echt und unecht, real oder irreal ist, so zeigt sich, dass das Verhältnis zwischen diesen Polen gar nicht so einfach zu bestimmen ist, wie im Folgenden beispielhaft unter Rückgriff auf Theorien von Jean Baudrillard und Hans-Thies Lehmann gezeigt werden soll.

Folgt man beispielsweise Baudrillard und seinen Bemerkungen zu den Höhlen von Lascaux, so macht die Verdoppelung aus etwas vermeintlich Echtem etwas Künstliches. In Lascaux ist es nicht mehr erlaubt, das Höhlen-Original zu besichtigen, sondern man bekommt – nach einem Blick durch ein Guckloch – eine exakte Replikation zu sehen. Hier genügt die Verdoppelung, „um zu bewirken, daß sie beide künstlich erscheinen" (Baudrillard 1978: 20). Bezieht man dieses Beispiel auf die von Disney engagierte Prinzessin-Darstellerin und ihre Verdoppelung durch die Performerin, wobei die „Prinzessin" im Park ja in der Logik des Disney-Konzerns als Original anzusehen ist, so würde diese vermeintlich echte Prinzessin durch die verdoppelte, von Außen kommende Prinzessin als unecht entlarvt: Beide Prinzessinnen würden dann durch die Verdopplung für unecht, für verkleidete Schauspielerinnen, gehalten.
Nach Baudrillard versucht das System zugleich, immer das Realitätsprinzip wiederherzustellen, denn die Ordnung „entscheidet sich […] stets für das Reale" (ebd.: 37). Baudrillard wirft ferner die Frage auf, ob ein simulierter Überfall oder eine inszenierte Störung nicht härter bestraft würde als ein echter Aufstand, weil diese Inszenierung das System insofern in Frage stellt, als es Gefahr läuft, selbst nur als Simulation angesehen zu werden (vgl. ebd.: 35f.). Doch schließlich, so Baudrillard, müsse sich das System stets für das Reale entscheiden, da die inszenierte Störung nicht von der realen zu unterscheiden sei. Es müsse die Störung immer als Störung behandeln und niemals als Simulation (ebd.).
Entsprechend wertet das System Disney die inszenierte Simulation, als die die Performance von Pilvi Takala anzusehen ist, auch als tatsächlichen Angriff auf die Ordnung und versucht durch Restriktion, das geltende Realitätsprinzip wieder herzustellen. Die Ordnung, d. h. hier das System Disney, nimmt also beide „Schneewittchen" als real an – und damit die Inszenierung als echte Bedrohung der Ordnung wahr, obwohl es sich nur um einen simulierten Angriff handelt.
Ebenfalls mit Baudrillard ist festzustellen, dass Disneyland als Realität angesehen werden kann, während sich die Welt außerhalb als Realität gibt, obwohl sie nur noch aus Simulation besteht – ähnlich wie seiner Meinung nach durch ein Gefängnis verschleiert werde, dass eigentlich die gesamte Realität einem Gefängnis gleicht. Dementsprechend werde „Disneyland […] als Imaginäres hingestellt, um den Anschein zu erwecken, alles Übrige sei real" (ebd. 25). Alles im Themenpark ist demnach als real anzusehen, alles außerhalb des Parks aber nur als dessen Simulation. Das Schneewittchen im Park wäre dann also wirklich das echte Schneewittchen, während das außerhalb nur als Simulation auftritt, also unecht ist.

Mit Hans-Thies Lehmann ließe sich der Auftritt der Performerin wiederum als „Einbruch des Realen" betrachten. Der Fehler, das Reale – in diesem Fall im Märchengewand – erscheint und entlarvt ihre Umgebung als Fiktion. Das „Schneewittchen" außerhalb des Parks wäre demnach das Reale im fiktiven Gewand, während die Figur im Park nur eine (theatrale) Fiktion verkörpern würde.
Beim „Einbruch des Realen" geht es nach Lehmann allerdings weniger darum, dass etwas wirklich Echtes erscheint oder um eine Festlegung dessen, was echt und unecht ist, als vielmehr darum, mit den Grenzen zwischen Realem und Fiktivem zu spielen. Nicht die Behauptung des Realen an sich stellt die Pointe dar, „sondern die Verunsicherung durch die *Unentscheidbarkeit*, ob man es mit Realität oder Fiktion zu tun hat" (Lehmann 2005: 173, Hervorhebung im Original). Dies geschieht auch bei der Performance von Pilvi Takala. Es geht hier nicht darum, dass die Performance festlegt, was als echt und was als unecht angesehen werden kann, sondern dass die Zuordnung dieser beiden Parameter uneindeutig wird; die Grenzen verschwimmen und werden unk-

lar, es kommt zu einer Verunsicherung, die Disney freilich vermeiden möchte.

Das Spiel von echt und falsch, real und irreal wird aber nur möglich, weil die Performance in der räumlichen Nähe eines Disney Themenparks stattfindet, wo eine Illusion produziert wird, die gleichzeitig von Disney als „echt" verkauft wird. Umberto Eco bezeichnet Disneyland als „authentic fake", als „vollkommen realistisch und zugleich vollkommen phantastisch" (Eco 1987: 81) – genau wie auch die Disney-Prinzessinnen zugleich als realistisch präsentiert werden, obwohl vollkommen klar sein dürfte, dass sie ins Reich der Fantasie gehören.

Taucht aber plötzlich die Performerin im Schneewittchen-Kostüm auf, werden die Grenzen zwischen Realität und Fiktion, Original und Fake, die in Disneyland ohnehin schon verschwimmen, nun ein weiteres Mal verschoben und neu gezogen. Disney versucht, diese Uneindeutigkeit um jeden Preis zu verhindern, damit klar und kontrollierbar bleibt, was als echt und was als unecht angesehen werden kann. Stellen nunmehr die „Miniaturprinzessinnen" durch ihre Anwesenheit den Echtheitsanspruch der von Disney engagierten Prinzessinnen-Darstellerinnen nicht in Frage, sondern unterstreichen eher diesen Anspruch, indem sie diese Figuren ungewollt verfremden, trifft dies nicht mehr auf eine erwachsene Person zu, da es bei einer solchen unter Umständen zu unerwünschten Verwechselungen mit den „echten" Prinzessinnen kommen kann.

Exemplarisch an Pilvi Takalas Schneewittchen-Verdopplungs-Intervention zeigt sich die „magische" Kraft von Performance-Kunst: Sie entlarvt die von Disney postulierte Zauberkraft, Disneyfiguren Leben einzuhauchen, als Fiktion und bringt so die reale Kehrseite des magischen Königreiches zum Vorschein, sodass das dort geltende Verhältnis von echt und falsch, real und irreal ins Wanken gerät und bezogen auf vergleichbare Verhältnisse im Außen reflektiert und – zumindest potenziell – neu verhandelt werden kann. Denn nirgendwo ist das Reale so real und gleichzeitig so irreal, liegen diese Grenzen so nah beieinander, wie in Disneys magischem Königreich.

Literatur

Baudrillard, Jean (1978): Die Agonie des Realen. Berlin: Merve.

Eco, Umberto (1987): Über Gott und die Welt – Essays und Glossen. München: dtv.

Lehmann, Hans-Thies (2005): Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.