Von der Tugend des Gemeinplatzes

Autor(en): **Knorr, Wolfram**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **25 (1983)**

Heft 132

PDF erstellt am: **02.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-867489

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Wolfram Knorr

Von der Tugend des Gemeinplatzes

Im Einführungsartikel zum voluminösen Gemeinschaftswerk «Bestandsaufnahme: Utopie Film» (Zweitausendeins Versand) stellt Helmut Färber die Gretchenfrage: Kriegen wir die Filme, die wir wollen - oder wollen wir die Filme, die wir kriegen? Und, Brecht zitierend, heisst es da: «Man wird den Publikumsgeschmack nicht verbessern, wenn man die Filme von Geschmacklosigkeit befreit, aber man wird die Filme schwächen. Denn: weiss man, was man mit den Geschmacklosigkeiten entfernt? Die Geschmacklosigkeit der Massen wurzelt tiefer in der Wirklichkeit als der Geschmack der Intellektuellen.» Brechts Wort in des intellektuellen Filmkritikers Ohr. Denn wenn man sich die Filmkritiken hierzulande anschaut, wird man das unangenehme Gefühl nicht los, dass vor allem der Film als opulentes Traumerlebnis mit all seinen Trivialitäten ausgemerzt werden soll.

Diese Einstellung freilich hat Tradition. Sowohl Calvin als auch Zwingli haben lange Zeit das Theater verboten, weil es den Menschen aus dem Oekonomischen befreie und die Lebenserhaltung ins Spiel transzendiere. Im Spiel aber, so Rousseau, verliere sich der Mensch: Das Spiel fördere die Triebkraft des Selbstverlusts. Und heute wird Authentizität verlangt, Aufrichtigkeit. Die Frage ist nur, ob sich Aufrichtigkeit in den sogenannt «kleinen Filmen» sicherer äussert als in den grossen und aufwendigen? Gibt denn ein kleiner Film, der eine Beziehungskiste durchkaut, ein authentischeres Gefühl als etwa John Badhams spektakulärer WAR GAMES?

Nathalie Sarraute hat Flaubert dahingehend kritisiert, dass er ein trügerisches Universum aufbaue, Madame Bovarys Leiden seien «in den banalsten Konventionen begründet». In ihrer erbarmungslosen Strenge übersieht sie allerdings, dass Flauberts Emma Bovary an Problemen leidet, die *nachvollziehbar* sind, verständlich nicht nur für *einen* Leser, sondern für viele. Flauberts Aufrichtigkeit besteht gerade darin, dass er das Leiden der Emma mit allen Sentimentalitäten und - den Brechtschen - «Geschmacklosigkeiten» ausstattet, mit denen wir uns alle herumschlagen. Auf den Film übertragen heisst das: Warum sollen wir (die Zuschauer) der Hölle des Gemeinplatzes entfliehen, um dafür in die Hölle der hohen Kultur zu geraten? Was soll ein Zuschauer mit verklausulierten Bildern anfangen, wenn er sie erst «decodieren» muss, um sie für sich verständlich zu machen - also in die Hölle des Gemeinplatzes zu holen?

Das Kino lebt vom Gemeinplatz, es ist Gemeinplatz. Das ist gerade seine Chance. WAR GAMES hat eine fulminante Exposition, einen diabolischen Einstieg: Irgendwo in der amerikanischen Wüste, tief unter der Erde, findet in einem gewaltigen Raketensilo Wachablösung statt. Zwei Offiziere übernehmen in einem hochelektronischen Bunker, von der Aussenwelt total isoliert, eingekerkert von Stahltüren und umzingelt von Schalttafeln, Konsolen und Monitoren, die Kontrolle über die Leitsysteme. Ihr routinemässiges Check-in findet allerdings bald ein böses Ende: Die Elektronik übermittelt den Befehl, die Raketen abschussbereit zu machen, doch einer der beiden Controller verweigert den Dienst, bekommt plötzlich Zweifel, will sich erst per Telefon höheren Ortes vergewissern. Weil offenbar der Mensch in solchen alles entscheidenden Situationen unkalkulierbar ist, wird die Funktion der Kontrolle künftig ein Computer übernehmen, der ist unbestechlich - aber leider eben auch anzapfbar. Sogar von einem Pennäler, wie der Film in seinem weiteren Verlauf erzählt. Der will spielen und sucht, weil er ein raffinierter, intelligenter Tüftler ist, ein richtig gutes Video-Game. Der Computer, mit dem er kommuniziert, bietet ihm den «thermonuklearen Weltkrieg» an. Was der Junge nicht weiss: seine Spielzüge landen in der Computer-Zentrale der US-Verteidigung. Es kommt fast zum Krieg. Nun kann man, angesichts vieler Ungereimtheiten und des positiven Schlusses sagen, der Film sei «typisch Hollywood», verlogen und auf Versöhnlichkeit getrimmt, die die *wahre Gefahr* verharmlose.

Ich halte jedoch diese Einstellung für falsch: Der Film ist, im Gegensatz zu vielen (leider zu vielen) deutschschweizer und deutschen Filmen, am «Puls der Zeit», dramatisiert Themen, die zum «Gemeinplatz» geworden sind: die Sucht des Computer-Spiels, die gefährliche Abhängigkeit von modernen Datenspeichern. Welche deutschschweizer Filme greifen wirklich derartige «Gemeinplätze» auf? Ist ein Spielfilm, der sich mit der «Eiszeit» in der Gesellschaft beschäftigt, nun wirklich «authentischer» - oder koppelt er sich auch bloss an eine Mode an?

Was den deutschsprachigen Filmemachern fehlt, ist nicht - so ketzerisch das klingen mag - das Geld, sondern die kreative «Triebkraft des Selbstverlusts», das spielerische Vergnügen, aktuelle «Gemeinplätze» in originelle Geschichten umzusetzen. Mit Geld kann man das nicht herbeizwingen. Die spielerische Lust ist entscheidend - auch wenn die verpönt ist, weil alles, echt zwinglianisch, immer zuerst «engagiert» sein muss.

THE END