

Jahrtausendfilm

Der Film DANDY DUST¹ aus dem Jahr 1998 hat schnell und heftig für Furore gesorgt. Er wurde insbesondere von Theoretikerinnen als mögliche Antwort auf die Frage nach dem Körper unter den Bedingungen des digitalen Mediums und der Biotechnologie gelesen – in einer Zeit auch nach der ›Frau‹, wie sie ein identitärer Feminismus zum Perspektivpunkt genommen hatte. Die Inszenierungen körperlicher und Gender-Identitäten und deren Auflösungen in DANDY DUST wurden als wegbahnend für eine bessere Zukunft, nämlich für das einst noch bevorstehende neue Jahrtausend gefeiert: »The all-inclusive and playful transcorporeality expressed in DANDY DUST, inscribed in the flesh and technologies of the cyborg artists is the ultimative human configuration for the new millenia.«² (Rachel Armstrong); »DANDY DUST [...] is apocalypse, entropic decline, the unraveling of the here and now. It is a strange journey to a new body and there is no way back. See it, be it, become it.«³ (Judith Halberstam); »This new art form [...] makes the first ›gesture‹ to leave the 20th century behind – without falling into the trap of abstractionism or loosing the pornographic blood-beat [...]«⁴ (Johnny de Philo alias Sue Golding).

Der Film wird hier als Überschreitung aufgenommen, an einem durchaus sexualisierten geschichtlichen ›point of no return‹; er erscheint allumfassend und ultimativ auf der Bühne der Texte: sei es jenseits der bisherigen Dichotomien von Subjekt und Objekt, Körper und Geist, Mensch und Maschine oder männlich und weiblich. DANDY DUST gilt in diesen Aussagen als äußerste ästhetische und konzeptuelle Kühnheit, als einer der weitest vorgewagten Posten einer Avantgarde, dem ein erklärtermaßen Unmögliches gelänge: von einer ›alten‹ künstlerischen Subjektposition aus zu agieren, als ob dies nach der soeben verkündeten Ankunft in einer ›neuen‹ Zeit nach dem Subjekt noch möglich sei.

Film als Geschichtsphilosophie erzählen?

Als ein weiteres Indiz, daß eine derartige Position zugestanden wird, kann gelten, daß Nachvollzüge des Plots von DANDY DUST in der Literatur teilweise großen Raum einnehmen, wie in einem mimetischen Versuch – »See it, be it, become it« –, aus dem Film neue Modelle für die historische und Film-Analyse zu gewinnen und so in das dritte Jahrtausend (jenseits des Analytischen) einzutreten. Sue Golding insbesondere proklamiert DANDY DUST nach kaum mehr als einer extensiven Beschreibung der Filmhandlung als eine Kunstform, die »quite different« wäre, »[M]ark Hans Scheirl as the first [...] able to take seriously the

Frauen und Film, Heft 65
Frankfurt 2006

cinematic/techno promise [...] by way of using music, colour, pixel, dimension in exactly the same way as [...] a computer understands zeroes and ones, sometimes to produce sound, and sometimes to produce speed, and sometimes to produce image.«⁵

Vertreten wird dieser Film damit als historischer Wendepunkt, insofern er zum ersten Mal ernsthaft das umsetzte, was die Funktionsweise eines Computers ausmache: ein ›Verstehen‹, allerdings von Nullen und Einsen, die in beliebiger Verschaltung als visuelle oder akustische Signale ausgegeben werden können. Das heißt, dies ›Verstehen‹ wäre eines, das gleichgültig Signale prozessiert: sie gerade nicht versteht. Daraus allerdings eine Epochenschwelle abzuleiten, implizierte, daß künstlerische Tätigkeit vor DANDY DUST sich durch ›Verstehens‹-Zwang einschränkte, oder sogar, daß bislang im menschlichen Gehirn Worte, Bildchen und Klänge gespeichert worden wären! Wie sich beispielsweise digitales Signalprocessing zu Frequenz und der Weg von Aktionspotentialen im Netz der Neuronen, der einheitlichen Basis menschlicher Wahrnehmung, verhält – diese Frage bedarf einer anderen Formulierung als einmal mehr der Wiederholung einer vagen Mensch/Maschine-Analogie als vermeintlichem Fortschritt in einer unterstellten vorgängigen Mensch/Maschine-Opposition. Solches Technophantasma als historisch fällig und ab jetzt gültig auszugeben, erweist sich als ohnmächtige Machtgeste einer Autorposition, die performativ präzise das nicht ausführt, was sie als Parole vertritt. Denn ein Computer ›verstehet‹ Nullen und Einsen nicht so wie Sue Golding den gesehenen Film, er erzählt ihn insbesondere nicht nach. Im Unterschied zum Subjekt ist kein Rechner der Sprache mächtig, sondern codiert und decodiert auf Anweisung – seine Erfindungen wären allemal den Sinnstiftungspotentialen, dem Verstehen und Mißverstehen der User geschuldet.

Die Überwindung des Subjekts, des sogenannten ›Menschen‹ als ehrwürdigem Platzhalter beispielsweise für Moderne, Männlichkeit oder (klassische) Philosophie, verlangt film- und medientheoretisch noch weitere Maßnahmen als die suggestive Anrufung eines neuen Jahrtausends oder paradoxalen ›Über-Menschen‹, der das Kunststück vollbracht hätte, sich selbst beispielgebend loszuwerden.

Die Warnung auf der Verpackung von Supermann-Kostümen: »The wearing of this garment doesn't enable you to fly« sei hier übertragenweise in Erinnerung gerufen.⁶

Was an den Aussagen zum ›Jahrtausendfilm‹ DANDY DUST in der Rückschau am meisten erstaunen kann, ist die deutende Geste: auf eine unabweibare und unhintergehbare Transgression statuarischer Identitäts- und Körperkonzepte, für die DANDY DUST als Bürge geschichtsphilosophisch herangezogen wird, und das heißt (in Referenz auf eine Figur historischer Narration): einer Teleologie, die Geschichte als Entfaltung eines Zieles begreift. Als hätte das Privileg, schon das Ende des beschriebenen Films gesehen zu haben, den Schreiberinnen noch die Zuversicht auf Finalität und geschichtliche Übertragbarkeit gestärkt, – nur daß die Nacherzählung einer Filmhandlung diesen nicht medial auffaßt, sondern identifikatorisch auf das alte Subjekt rekurriert. Der immanente Widerspruch dieser Haltung ist heillos, da ›Subjekt‹ hier allemal auch dessen

geschichtsphilosophers (im halsbreche

Wie sieht es nach der Ernüchterung mit der auch eine unmittelbare gendnen?

Es heißt hier hinzuschauen, und DANDY DUST gesc Positionierungen c vornahmen, werde darstellenden und des Medialen. Daß lung des Subjekts nämlich für DAND

The film grain

Bereits vor jeder E Hans Scheirl einen Handlungsebene s

»The prota schen.«⁷

Der handelnde H sehrauschen – eine haltige Spuren hin Handlungsträger r tiven Charaktere, wand zu verfolgen

Wenn sugg wahr, wenn der F »Niemand!« eine medientechnischer wand, Projektions etwa durch Kratze des Dargestellten a Noch intensiver is verschiedener Filr ve filmische Bewe entweder auf mate sten kann jede Fil mung. Es ist eine zwischen identifik

geschichtsphilosophische Absegnung in Gestalt des allwissenden Autors/Künstlers (im halsbrecherischen Superman-Kostüm) meint.

Wie sieht es denn heute aus – angesichts weltpolitischer Umschwünge: nach der Ernüchterung über die vergangene ›Zukunft‹ der Jahrtausendwende, mit der auch eine Euphorie über neue Cyborg Körper-(Praktiken) und deren unmittelbare gendertheoretische Konsequenzen etwas verflogen zu sein scheinen?

Es heißt hier mit der Distanz von über fünf Jahren noch einmal anders hinzuschauen, und zwar soll dies im Blick auf die Behandlung des Medialen in DANDY DUST geschehen. Kunsthistorische Beurteilungen, wie sie die zitierten Positionierungen des Films als Platzhalter für ein non plus ultra des Zeitgeistes vornahmen, werden konfrontiert mit einer Analyse des Verhältnisses zwischen darstellenden und materialtechnischen Verfahren des Films: seiner Konzeption des Medialen. Daß diese Konzeption sich konsequent überträgt auf die Behandlung des Subjekts und hier insbesondere des Geschlechts, – diese Fragen sich nämlich für DANDY DUST als mediale entfalten lassen, wird zu zeigen sein.

The film grain and the ›Fernsehrauschen‹

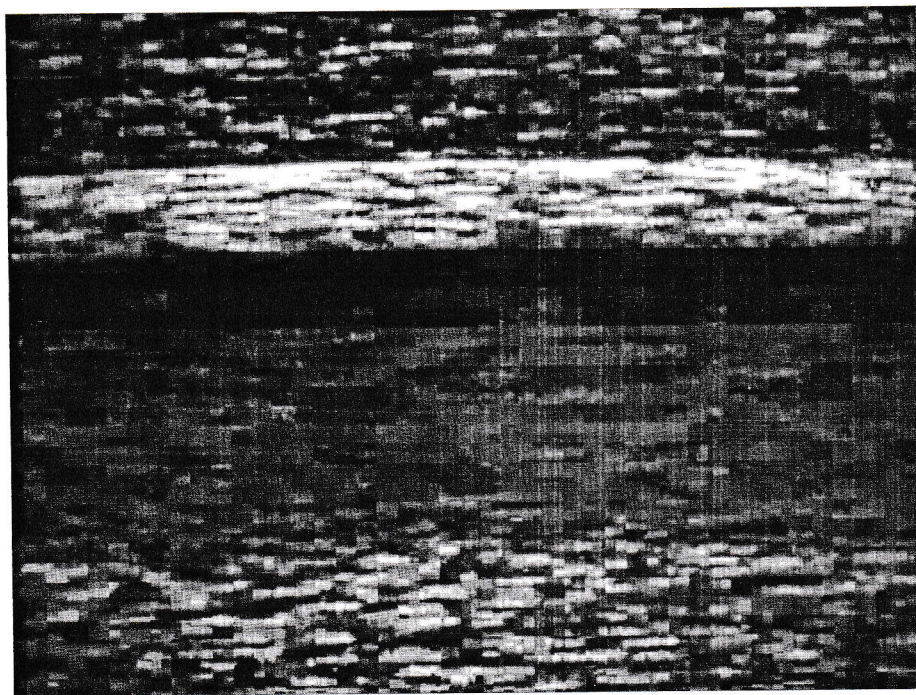
Bereits vor jeder Einlassung mit dem Film stellt folgende Interview-Aussage von Hans Scheirl einen ungewöhnlichen Zusammenhang zwischen Material- und der Handlungsebene seines Films grundlegend klar:

»The protagonist in DANDY DUST IS the film grain and the ›Fernsehrauschen.«⁷

Der handelnde Held in diesem Film ist also das filmische Korn und das Fernsehrauschen – eine Auffassung, die in kaum einem der Handlungsresümees nachhaltige Spuren hinterlassen hätte. Filmkorn und Fernsehrauschen, wenn sie als Handlungsträger nacherzählt werden sollten, ›verhalten sich sperriger als die fiktiven Charaktere, deren Psychologien, Erlebnisse und Reaktionen auf der Leinwand zu verfolgen wären.

Wenn suggestiv gefragt werden kann: »Wer nimmt noch die Leinwand wahr, wenn der Film läuft?«, so formuliert sich in der mitgedachten Antwort: »Niemand!« eine ausschließende Beziehung: Die bewußte Wahrnehmung der medientechnischen Charakteristika des kinematographischen Settings – wie Leinwand, Projektionsverlauf, Bildstand, Bildschärfe, Beschaffenheit des Filmträgers etwa durch Kratzer oder grobes Korn –, schließt das Verfolgen der Inhaltsebene des Dargestellten aus und stört den Realismus insbesondere narrativer Spielfilme. Noch intensiver ist dies beim Blick auf den Filmstreifen mit den Serien minimal verschiedener Filmkader zu erfahren, die erst in der Projektion die konstitutive filmische Bewegungillusion erzeugen. Schnell alternierende Konzentration entweder auf materialtechnische Prüfung oder auf die Abenteuer der Protagonisten kann jede Filmvorführerin berichten, jedoch keine gleichzeitige Wahrnehmung. Es ist eine Umschaltung, englisch: switch, in der Aufmerksamkeit nötig: zwischen identifikatorischer Wahrnehmung als bildlicher Gestalterkennung (bis

hin zu der bewegter Muster im abstrakten Film) und einer Wahrnehmung der technischen, materialen Basis des Mediums. Es ist der Switch an der Grenze der Bilderkennung, zwischen Bild und Nicht-Bild, zwischen Illusion und deren Bedingungen in der Korrespondenz zwischen Subjekt der Wahrnehmung und der medientechnischen Apparatur nötig. Als massenweise Versuchsanordnungen messen technische Medien Wahrnehmung und deren Leistungsfähigkeit, wie sie diese durch beständiges Training modellieren und rückwirkend konzeptualisieren. Ein Switch in Gestalt eines alttümlichen Schalthebels, wie etwa zum Weichenstellen, wird auch im Verlauf des Films eine Rolle spielen: kurzfristig setzt dieser mächtige »Switch« einen ganzen runden trommelförmigen Raum im phantastischen Inneren eines Monitors in drehende Bewegung. Wie die Betrachtung beim Blick auf ein drehendes Spiralornament am Boden der Trommel in Schwindel versetzt wird, so geschieht es den Spielfiguren durch physische Bewegung des ganzen Körpers, sie werden mit herumgewirbelt. Verschaltet werden so darstellend und physisch bilderzeugende Apparatur und Bildwahrnehmung, vermeintlich sichere Grenzen zwischen Körper und Psyche, Medientechnik und Bild in Bewegung gebracht.



DANDY DUST, 1998

Wenn nun Filmkorn und Fernsehrauschen vom Filmemacher als DANDY DUSTS Protagonisten behauptet werden, so stellt sich die Frage: Soll der Wahrnehmungs-Switch beschleunigt und grenzwertig bis zur Oszillation trainiert werden? Soll halluzinatorische Gestalterkennung im weißen Rauschen der

Kathode-
tine auf d
in der W
die Auss
über die
mungspsy
Subjekts
Weise me
mit und Ü
ten Zone
als Techn
wie es Sig
Bewußtw
miteinand
einem nic
wie in der
Formatier
Switch de
Ein
Filmkorn
16mm-Fil
mers, der
ner Arbeit
daß das fil
Films) Pro
bloßes Mit
gestelltes s
Wie
immanente
schaft, die
sehrausche
Träger find
kein mater
die Behaup
ses Films w
Formulieru
- vollendet
ser eine Pro
einer asym
rial-Element
chender Ur
hier angekü
medientechn
dem jeweili
menten erze

nung der
renze der
nd deren
ung und
rdnung-
gkeit, wie
nzeptua-
twa zum
urzfristig
Raum im
Betrach-
mmel in
he Bewe-
t werden
nehmung,
chnik und

Kathodenstrahlröhren oder anhand großer Silberhalogenidkristalle in der Gelatine auf dem Filmstreifen ausgelöst werden? In beiden Fällen wäre dieser Switch in der Wahrnehmung der eigentliche Protagonist. In dieser Perspektive läßt sich die Aussage so lesen, daß sie ebenso wie über die Handlungsträger des Films über die Träger der Wahrnehmung getroffen würde. Es geht dann um wahrnehmungspsychologische und -physiologische, sowie die kulturelle Verfaßtheit des Subjekts als Teil des kinematographischen Settings. Das Subjekt wäre auf diese Weise medienhistorisch und medial gedacht, seine Wahrnehmung als Umgang mit und Überschreitungen einer Grenze konzipiert, in der differentiell bestimmten Zone zwischen Bewußtsein und Wahrnehmung. Denn was DANDY DUST als Technik des Switch propagiert, nimmt auf ein Ausschlußverhältnis Bezug, wie es Sigmund Freud in »Jenseits des Lustprinzips« formuliert hatte »[...] daß Bewußtwerden und Hinterlassung einer Gedächtnisspur für dasselbe System miteinander unverträglich sind.«⁸ Bewußtsein selbst wurde dort als abhängig von einem nicht Bewußten, als Differenzphänomen der Wahrnehmung aufgefaßt, so wie in der Strategie von DANDY DUST die Protagonisten als Effekte der medialen Formatierungen gedacht würden, aufblitzend im immer wieder provozierten Switch der Wahrnehmung.

Eine bemerkenswerte Asymmetrie macht diese Aussage Hans Scheirls zu Filmkorn und Fernsehrauschen noch interessanter. Insofern DANDY DUST auf 16mm-Film vorliegt, wäre als konventionelle Aussage eines Experimentalfilmers, der die technischen Eigenschaften des Mediums zum Perspektivpunkt seiner Arbeit nimmt und dessen Darstellungsgrenzen erforscht, eher zu erwarten, daß das filmische Korn (oder die jeweils interessierende Materialeigenschaft des Films) Protagonist sei – es nämlich im künstlerischen Prozeß keineswegs auf ein bloßes Mittel der Darstellung reduzierbar, sondern selbst stets Thema und Dargestelltes sei.

Wie nun ist also zu verstehen, daß der Protagonist in DANDY DUST eine immanente photochemische Materialeigenschaft sei und zugleich eine Eigenschaft, die einem anderen Medium, dem Video- und TV-Bild zukommt? Fernsehrauschen kann in einem Film nur »gefilmt« erscheinen. Auf dem filmischen Träger findet sich stets eine bloße Abbildung dieses fehlenden Videosignals und kein materialgerechter Blick auf dies Fehlen selbst ist möglich. Und ist bereits die Behauptung, daß Film-Korn und Fernsehrauschen beide Protagonisten dieses Films wären, im Sinne einer Materialästhetik unmöglich, so stellt zumal die Formulierung im Singular – Der Protagonist *ist* Filmkorn und Fernsehrauschen – vollendet eine Provokation für ein solches puristisches Denken dar. Denn dieser eine Protagonist ist medial und damit identitär hybrid, in sich gespalten, in einer asymmetrischen Verbindung aus darstellenden und unmittelbaren Material-Elementen verschiedener Medien auf einem filmischen Träger. Ein entsprechender Umgang mit Körper und geschlechtlicher Identität in diesem Film sei hier angekündigt: Der physische Körper vertritt dabei die Unmittelbarkeit der medientechnischen Materialität, so wie er sich zugleich – wie das Gender – aus dem jeweiligen Verhältnis des körperlichen »Trägers« zu den darstellenden Elementen erzeugte.

als DAN-
Soll der
tion trair-
schen der

Im folgenden möchte ich also zeigen, daß diese auf den ersten Blick so einfache Aussage von Hans Scheirl die Methode dieses Films sprachlich zutreffend darstellt, zugleich in beschreibender wie performativer Weise. Sie beschreibt also in der Tat das Verfahren des Films und führt es zugleich auf sprachlicher Ebene durch. Das heißt, sie widersetzt sich geschichtsphilosophischen Annahmen, jeder verdinglichenden Entscheidung für Stoff oder Geist als bestimmend für das Sein, wie identitätslogischen Auffassungen des Subjekts – um so mehr einem nacherzählten Handlungsverlauf als Vorlage der Deutung. Bezogen auf die eingangs aufgerufene euphorische Rezeption des Films als eines epochalen Sprungs – angesichts einer unterstellten »Zäsur des Digitalen«⁹ –, kann insofern behauptet werden, daß solcher Plazierung bereits mit der Verfahrenslogik dieses kurzen Zitats von Scheirl der Boden entzogen wurde.

Das filmische Verfahren und das medientheoretische Statement DANDY DUST's soll nun an dessen Inszenierungen des »Fernseherschens« und der Medien Film und Computer gezeigt werden. Wenn Scheirl in seinem »D@D@, MANIFESTO FOR THE dada OF THE CYBORG-EMBRIO« 1995/610 in Zusammenhang mit der Arbeit an DANDY DUST schreibt: »In times of leaping transformation theory, fiction, documentation & art are inseparable«, dann soll ein damit benannter Theorie-Anspruch seines Films ebenso ernst genommen werden, wie das unvermeidlich Artistische der im folgenden subjektiv herausgegriffenen und beschriebenen Bild- und Tonsequenzen zugegeben werden kann.

Titel im Labor

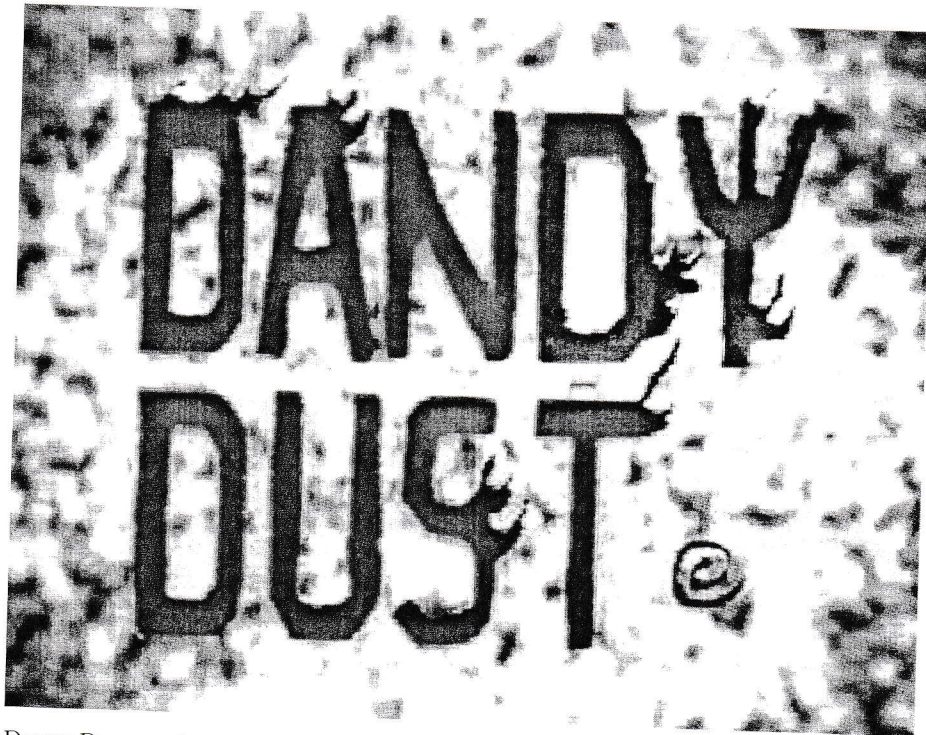
Das initiale Bild eines »Fernseherschens« gibt es im Vorspann als aufblitzendes Zitat eines Videoschnittfehlers zu sehen, deutlicher danach als Titelgestaltung des Films. Die Worte »DANDY DUST« erscheinen als in kindlicher Manier gezeichnete, rote, brennende Buchstaben, ergänzt durch ein Spiralornament. In unbestimmbarer Entfernung dahinter ist eine Nahaufnahme eines »Fernseherschens« zu sehen – unscharf, mit schmierig durchlaufendem Bildstrich durch Interferenz mit der Aufnahmekamera. Dieser Titel taucht dynamisch per Computertrick aus »malerischer« Kulisse, nämlich einem grobkörnigen Wolken-Dunkel auf. Er stößt auf den Blick zu, zunächst umrahmt von einem roten, gezeichneten Monitorrand, bis dieser durch weitere Annäherung, wie in einem Zoom über die Bildränder hinaus aus dem Cadre verschwindet. Nach diesem visuellen Einstürmen im Subsekundenbereich gibt es noch einmal einen Ruck, durch den wie bei einem Schnittfehler das Bild noch ein kleines Stück heranspringt. Dazu ist innerhalb der Musiksequenz eine Stimme zu hören, die die Silben »Dan-dy-Dust« an der Grenze des Verständlichen artikuliert. Dieses Titelbild und der Soundtrack werden im letzten Drittel des Films und gegen Ende nochmals aufgegriffen, gewissermaßen als nachträgliche Kontextualisierung in den multiperspektivischen Rückblenden um die titelgebende Figur »DANDY DUST«. Sie blickt in einem schwarzen Raum auf einen Monitor mit rotem Gehäuse, auf dem »Fernseherschens« zu sehen ist. Mit einem harten Bildschnitt wird bei der ersten Wiederholung eine komprimierte Version des Filmtitels eingefügt: Es sind jetzt nur noch die roten Initialen



DANDY DUS

»DD« und
weißen R.
punkt we
Bewegun

Di
schen« ei
Behaupt
ja sie ist
der, kü
verknüp
Referenz
ein solch
nologier
wird de
hat sein
formal
netes w
relatori
Zeicher
tieren s
Mediu
und Ze



DANDY DUST, 1998

»DD« und die bekannte Spirale bildfüllend eingesetzt – wieder vor dem Bild des weißen Rauschens, das jetzt noch stärker vergrößert ist, als sei der Betrachtungspunkt weiter herangesprungen. Die Spirale ist jetzt vorgestellt und in rotierende Bewegung versetzt.

Diese mehrmalige Titelszenierung von digital in das »Fernsehrauschen« eingestanzten roten Zeichen ist buchstäblich prägend. Sie aktualisiert die Behauptung vom Filmkorn und Fernsehrauschen als DANDY DUSTS Protagonist, ja sie *ist* in diesem Sinne tatsächlich »DANDY DUST«, indem sie in verblüffender, kühner Gleichgültigkeit Medieneffekte, Zeichen und Dinge miteinander verknüpft, ja das eine für das andere ausgibt – unter taktischer Mißachtung der Referenzebenen. Die konkrete Gestaltung des Titels bildet mit dem ganzen Film ein solches Verhältnis wie die dabei dargestellten und verwendeten Medientechnologien. Durch die variierende Wiederholung des Titels im Verlauf des Films wird dessen Repräsentationsfunktion in sich gespalten, denn der Eingangstitel hat seine eigene Variation im Verlauf des Films mit zu repräsentieren, bildet also formal gleichrangig sich selbst mit ab. Was hier Bezeichnung und was Bezeichnetes wäre, Zeichen und Ding, ist formal nicht auseinanderzuhalten, sondern nur relational zueinander bestimmbar. Was wird aus einem Zeichen, das durch ein Zeichen repräsentiert werden, was aus einem Ding, das ein anderes repräsentieren soll? Sie verkehren sich in ein Ding und ein Zeichen. Was wird aus einem Medium, das technisch durch ein anderes abgebildet wird? Etwas zwischen Ding und Zeichen Oszillierendes – wie gefilmtes »Fernsehrauschen« – ein Mediales.

Medien, Buchstaben oder artikulierte Silben werden hier nicht als bloße Träger von Bedeutungen begriffen und etwa tendenziell zum Verschwinden gebracht, sondern als körperliche Spuren der Signifikation schrill, laut, künstlich mit vorgeblicher Naivität inszeniert. Kindlich wirkt der gezeichnete rote Monitor-Rahmen und der mit Roboterstimme abgesungene Titel. Eine raffinierte, knallharte Kindlichkeit führt sich als Medienpolitik des Films ein, die sowohl die je verschiedenen echten Spuren medientechnischer Bearbeitungen und Durchgänge abzulesen gibt, als diese auch in Zeichnungen und Modellbauten als künstliche Spuren eines zugleich fiktiven Medialen nachstellt. So können Elemente eines Mediums in einem anderen unmittelbar zu (neuen) Bedeutungen gerinnen – in einer Bewegung durch Echtheit und Künstlichkeit, Spuren und Fiktionen, Medien und Zeichen hindurch.

Der gezeichnete, rote Monitorrahmen im Titel signifiziert in fiktiver Form Video- oder Computertechnik, wobei zugleich diese Zeichnung tatsächlich per Video- und Computertechnik mit dem Bild des Fernsehrauschens gemixt ist und die medientechnischen Spuren dieses Vorgangs ablesbar sind. Dies Verfahren wäre als vorgetäuschte Fiktion oder gleichsam als Verdeckung der echten durch fiktive medientechnische Spuren zu bezeichnen. Mit einem kleinen Perspektivwechsel könnte allerdings ebenso zutreffend das Gegenteil behauptet werden: das Prinzip würde dann als Überlagerung der fiktiven durch echte Spuren derjenigen Medientechnik beschreibbar, die materialtechnisch als Format vorliegt, also 16mm-Film.

Eine haltlose Bewegung der Deutung wird durch diese Beurteilungen und Perspektiven hindurch in Gang gesetzt: Was ist hier noch als unwillkürlich hinterlassene Spur, was als absichtlich nicht verborgene Spur, was als betont verwischte, was als künstliche, in einer anderen Technik dargestellte Spur eines spezifischen Mediums zu fixieren? Wenn die Betrachtung versucht, hier zu unterscheiden, nämlich die materialtechnische wie inhaltliche Prüfung in schnellem Switch vorzunehmen, und zusätzlich zu entscheiden, welches die Referenzebene der Deutung wäre, sind beständig ausgelöste Aufmerksamkeitssprünge die Folge. Diese Oszillation ist Programm. Die intellektuelle Aktivität beim Versuch, die Medienmixe und Handlungssprünge verstehend zu ordnen, wird zwar stark erregt, doch nur um sich unvermutet, wie bei der Wahrnehmung einer Illusion, desorientiert auf einer anderen Ebene als soeben noch angenommen wiederzufinden.

Hier wird mit den Medien materialästhetisch und auf der theoretischen Ebene gespielt: wie der »künstliche«, gezeichnete Monitorrahmen werden sie kurz und in vielfältiger Variation gezeigt, rufen sich und die mediale Formatierung des Gesehenen wieder und wieder in Erinnerung – jedoch ohne in ihrer Multiplizität eine verbindliche Referenzebene anzugeben.

Für DANDY DUST gilt nämlich nicht, was sonst Spielfilm-Konvention bei Traum- oder Erinnerungssequenzen ist. Diese Sequenzen wären als identifizierbare Ausnahmen in einer ästhetisch und narrativ durchgehenden Handlungsebene gekennzeichnet. Keine solche Orientierung ist in DANDY DUST möglich: über die logische Positionierung der verschiedenen Elemente und Ebenen zueinander. Die überdeterminierte, anschauliche Opposition von Rahmen und Inhalt, Rand

und Zentrum, heißt es: noch Titionen wie bel erwarten?

»Graphische

Die Raffinesse Titelgestaltung genommen w Betrachtung e nung ausgesch und dann gefi sammelt derei und isolierten ein Neues dar den Collagen fahren: Was ko tungsausschni und Ideen zeic und drucktech nach grausam Daß hier der deren Bildunt gesteigert und mit Verspätun sum bestimmt und Dinghafti Blättchen und durcheinander

Dieser Collagen aus c gilt dies auf de obsessiv werde und Verstümr tationen und T Körper, zusam ten und deren also als Protag Switch, auch i chirurgisch wi sondern in En sich verändern TV noise«. Die grain« sichtbar

nicht als blo-
verschwinden
aut, künstlich
te rote Moni-
te raffinierte,
ie sowohl die
und Durch-
ten als künst-
en Elemente
gen erinnern
id Fiktionen,

iktiver Form
tsächlich per
emixt ist und
es Verfahren
echten durch
i Perspektiv-
tpet werden:
Spuren der-
mat vorliegt,

eilungen und
irlich hinter-
t verwischte,
spezifischen
nterscheiden,
Switch vor-
ne der Deu-
Folge. Diese
die Medien-
erregt, doch
desorientiert
len.

heoretischen
den sie kurz
atierung des
Multiplizität

vention bei
identifizier-
ndlungsbe-
öglich: über
zueinander.
inhalt, Rand

und Zentrum, Innen und Außen ist hier offensichtlich außer Kraft gesetzt. Hier heißt es: noch näher hinzuschauen. Welche Konsequenzen für andere Oppositionen wie belebt und unbelebt, männlich und weiblich sind von diesem Film zu erwarten?

›Graphische Zellengewebe‹: Dada meets D@D@

Die Raffinesse dieses Verfahrens kann auch deutlich gemacht werden, wenn die Titelgestaltung als digitale Simulation eines analogen Verfahrens in den Blick genommen wird, als Collage. Der Eindruck könnte nämlich bei flüchtiger Betrachtung entstehen, daß die rote Schrift und der Monitrorand aus einer Zeichnung ausgeschnitten, auf die Frontscheibe eines ›rauschenden‹ Monitors geklebt und dann gefilmt worden seien. Eine Collage nun mixt Medienoberflächen, versammelt deren Spuren und Ästhetiken auf einem Träger, um ihre heterogenen und isolierten Elemente in einem Zuge zu analysieren als nach eigenem Gesetz ein Neues daraus entstehen zu lassen. Was einst als barbarisch und kunstlos an den Collagen des Surrealismus und Dadaismus galt, betraf deren mediales Verfahren: Was konnte es schon für eine Kunst sein, Fundstücke von der Straße, Zeitungsausschnitte, Photos und Wortsalat zusammenzuleimen, statt diese Dinge und Ideen zeichnerisch oder literarisch zu bewältigen? Nicht nur photographisch und drucktechnisch hergestellte Abklatsche der Dinge zu verwenden, sondern sie nach grausamster Zerstückelung monströs zu neuen Anatomien zu gruppieren! Daß hier der Glaube an die photographisch hergestellten Massen-Bilder samt deren Bildunterschriften als verbindlicher Abdruck der Dinge selbst subversiv gesteigert und ad absurdum geführt wurde, erkannte die Kunstgeschichte oft erst mit Verspätung. Eine Formulierung von Walter Benjamin benennt das Faszinosum bestimmter Collagen treffend als ungewisses Schillern zwischen Zeichen- und Dinghaftigkeit: »Briefmarken starren von Zifferchen, winzigen Buchstaben, Blättchen und Äuglein. Sie sind graphische Zellengewebe. Das alles wimmelt durcheinander und lebt, wie niedere Tiere, selbst zerstückelt fort.«¹¹

Dieser Effekt kann auch in DANDY DUST gefunden werden, der solche Collagen aus digitalen und analogen Quellen auf und als Film ausführt. Ebenso gilt dies auf der darstellenden Seite für die Behandlung der Film-Figuren, denn obsessiv werden im ganzen Film chirurgische und prothetische Neugestaltungen und Verstümmelungen von nicht sterben könnenden Körpern gezeigt, – Amputationen und Transplantationen von Fingern, Genitalien, Sinnesorganen. Es sind Körper, zusammengeflickt aus lebenden und toten Teilen, wie aus Vergangenheiten und deren möglichen Fortsetzungen. »Film grain« und »Fernsehrauschen« also als Protagonist zu bezeichnen, läßt die Deutung zum doppelten Spiel, zum Switch, auch in dieser Hinsicht ein: die Figuren im Film können nicht nur als chirurgisch wie narrativ zerteilte und neu zusammengesetzte verstanden werden, sondern in Entsprechung dieser Eingriffe auf der bildlichen Ebene als ständig sich verändernde, neu zusammengestellte Gruppe von Bildpunkten – »a cloud of TV noise«. Die Protagonisten sind somit trivial als »Fernsehrauschen« und »film grain« sichtbar, wenn einmal der Blick zu nahe an die Leinwand gebracht wird:

außer bewegten Lichtpunkten ist da selbst mit einer Lupe nichts mehr zu sehen, geschweige denn die mögliche Abstammung solchen Rauschens aus analogem Video oder digitaler Datenbearbeitung in filmischer Präsentation.

Wenn die »DANDY DUST«-Figur in den inhaltslos flimmernden Monitor starrt, ist ein Blick wie in einen Spiegel inszeniert, die »Selbsterkenntnis« tritt im Spiegelbild des »Fernseherschauens« und der Initialen entgegen. Die Wiederholung des gleichen Anfangsbuchstabens konterkariert dabei jede Vorstellung eines einheitlichen Subjekts, das etwa neu aus »Dandy« und »Dust« gebildet wäre, denn Eines kann nicht wiederholt werden, ohne seiner Einmaligkeit, seiner Einheit – und in diesem Sinne Einheit – verlustig zu gehen. Die Szene stellt auf ihre Art die Spiegeltäuschung dar, wie sie Lacan als Symptom des vermeintlich autonomen, jedoch vom Anderen abhängigen, in diesem Sinne medialen Subjekts analysiert hat. Die Ersetzung des Spiegels durch den Monitor, sowie des Abbildes durch die Initialen, ermöglicht ein weitergehendes Understatement: sind es doch bereits zum zweiten Mal die aktuell Zuschauenden selbst, die solcherart im Kino den Titel als Spiegel vorgehalten bekommen.

In diesem spiegeln sich einfallsreich auch Elemente neuer Medieninterfaces. Wenn in der Wiederholung des Titels im Makrobereich die Initialen und die drehende, rote Spirale zu sehen sind, kann diese auch als stilisiertes »@« entziffert werden und »DD« würde insofern beim zweiten Auftauchen des Titels als »D@D@«¹² angezeigt. Wenn dann »D@D@« den Blick aufschlägt – »Je näher man ein Wort ansieht, desto ferner sieht es zurück«¹³ – fragt sich noch, wie dieses Wort wohl auszusprechen wäre. »Wie sprichst du eigentlich D@D@ aus? So wie man DAD DAD oder DEAD DEAD sprechen würde?« Hans Scheirl: »Very nice, ja das ist offen. Habe selbst an ein quakendes, hupendes DÄT DÄT oder DAT DAT gedacht. [...] In einer TV doc hat William Gibson »data« so ausgesprochen, daß ich erst glaubte er meint DADA.«¹⁴ Wir sind »DANDY DUSTS«, so viele wie den Film anschauen – vielleicht auch so viele wie es schwarze und weiße Bildpunkte oder körnige Unregelmäßigkeiten auf der lichtempfindlichen Schicht des Filmstreifens gibt oder so viele Körperteile, Buchstaben, Bilder oder Fetische sich alle diese personifizierten Gegenüber in der einsamen, doch stark bevölkerten Phantasie DANDY DUSTS erschaffen können.

Einen jetzt weiterführenden Schritt im Sinne einer begrifflichen Fokussierung und Abkürzung bietet Alice Kuzniar, die in einer luziden Analyse vorschlägt, die »Körper«-konstruktion in DANDY DUST durch das filmische Medium zu denken und dies Medium durch die dargestellten »Körper«: »Thus, if the cinematic apparatus is theorized as the sum of technological effects, then the body portrayed in it, too, is a compilation of effects.« Wir dürfen ergänzen: nicht nur der Körper, sondern auch die anderen Medien, die so porträtiert werden, sind als Montage von Spezialeffekten aufzufassen. Die Schlußfolgerung scheint insofern nahezuliegen: »Yet cinema not only plays with the body but for Scheirl actually becomes the body.«¹⁵ Insofern Alice Kuzniars Text diese Aussage nun geradewegs mit Scheirls »Fernseherschauens«-Zitat stützt,¹⁶ kann sie »cinema« und »cinematic apparatus« gerade nicht medien- und materialspezifisch behaupten, sondern muß dieses Kino DANDY DUSTS als mediale Darstellung im wechselndem, wiederho-

lenden
ihrer d
daß in
Körpe
sion o

»media
der Be
lung b
auch f
schen
war b
gische
mem

borec
gangs
Raun
neu a
Bild
unbe
auf c
Bild
Mor



DAT

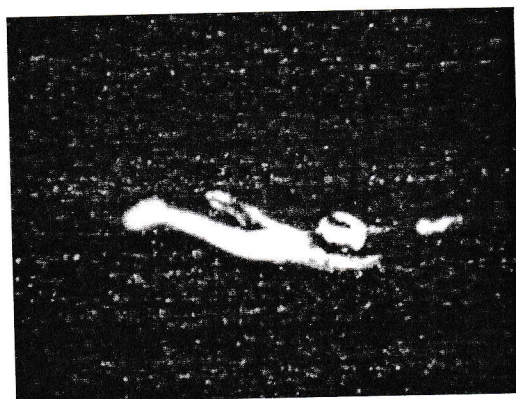
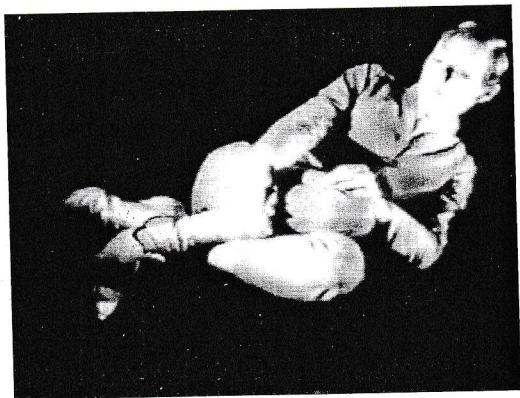
Lib

Wi
– F
mi
de

lenden Durchgang durch verschiedene Medientechnologien denken. Insofern ist ihrer doppelbödig vereinfachenden Schlußfolgerung vorbehaltlos zuzustimmen, daß in DANDY DUST ein solch paradoxaler, hybrider »cinematic apparatus« zum Körper wird, »literalizing the notion of ›trans‹, [...] traveling through the dimension of ›hindurch‹«.17

Zur Verdeutlichung sei diese Darstellungsform nicht mehr wie bisher als »medial« beschrieben, sondern abkürzend als »transmedial« bezeichnet, was – in der Begriffsbildung streng – selbst eine kurzschließende, tautologische Verdoppelung bei referentieller Ambivalenz vollzieht, so wie das Verfahren DANDY DUSTS auch formelhaft gefaßt werden kann. »Medial« bezeichnete ja bisher »etwas zwischen Ding und Zeichen Oszillierendes – wie gefilmtes ›Fernsehrahmen‹« und war bereits als Bewegung zwischen Medien und Durchquerung der identitätslogischen Begriffe von Medium als Medientechnik sowie von Subjekt als autonomem Bewußtsein entwickelt worden.

»Sometimes when we know too much we forget everything. Dust was bored from watching television«, hieß es insofern zu recht in einer der Eingangsszenen mit einem »Dust«, der in Embryonalhaltung in einem schwarzen Raum schwebt, um daraufhin mit ausgebreiteten Armen im Segelflug auf einen neu aufgetauchten Planeten zuzugleiten – und dies nunmehr vor dem flächigen Bild eines Fernsehrahmens, das in seiner Oberflächlichkeit und Technizität die unbekannte schwarze Tiefe abgelöst haben wird. Die Bauchlandung »Dusts« auf diesem Planeten namens »3075« erfolgt auf einer roten Kante am unteren Bildrand, was genauso gut als Oberfläche eines Himmelskörpers wie als der rote Monitor-Rahmen der Titelgestaltung wiedererkannt werden kann.



DANDY DUST, 1998

Libido-Netze

Wie die Auseinandersetzung um einem alteritären und hybriden – transmedialen – Körper und ebensolches Subjekt als dramatischer Konflikt in DANDY DUST filmisch erzählt wird, zeigt sich nun exemplarisch an einer Sequenz auf dem sonderbaren »Planet 3075«, der zugleich und gleichberechtigt ein Lebewesen und

eine Stadt sein soll.¹⁸ Übertragen gesprochen: der zugleich lebendiger Körper wie ein Ort sein könnte, zum Beispiel der Ort von dessen technischer Aufzeichnung in einem Medium. Mit »3075« wird im Science Fiction-Modus wiederum ein numerisch charakterisiertes Mediales konstruiert, das sich in bildlicher Herleitung aus einem der vielen Bildpunkte des Fernsehrauschens erweitert hat – körperlich wie planetarisch, belebt wie unbelebt.

Auf »3075«, einer Jahreszahl im noch ausstehenden Jahrtausend – ist ein grünes Fluoreszieren visuell thematisch, das die Frühzeit des digitalen Mediums anspielt, als auf dunklen Bildröhren noch grüne Ziffern leuchteten. Das hellgrün strahlende Labor »Cyber-space« hält für »Dust« in dieser neuen Welt sogleich nach der Landung eine drastische Zugangsmaßnahme, ein Übergangsritual ganz eigener Art parat. Nach Eröffnung der Schädelkapsel wird eine grüne, geleeartige durchscheinende »Memory Disk« aus dem Kopf entfernt, um gegen eine leere ausgetauscht zu werden. »It will do you quite good to have a holiday from yourself for a while«, lautet der lakonische Kommentar eines »Cyber-surgeon«¹⁹. Noch einmal gehen »Dust« auf diese Art die Erinnerungen verloren. Was vor dem zu lange betrachteten Fernseher beim Blick auf das weiße Rauschen und den daraus erwachsenen »3075« geschah – »... we forget everything« –, wird in wörtlicher Treue, diesmal als neurologischer Eingriff inszeniert. Wenn »Bewußterdung und Hinterlassung einer Gedächtnisspur für dasselbe System miteinander unverträglich sind«, ja »das Bewußtsein [...] anstelle der Erinnerungsspur [entsteht]«²⁰, so kann, ebenfalls wörtlich, eine künstliche Bewußterdung für »Dust« hier vorausgesehen werden. Der Ausfall des Systems, das die Erinnerungsspuren trägt, wird in solchem Freud'schen Setting die strikte Konsequenz haben, daß Erinnerungen zu Bewußtsein kommen, in diesem Fall als leibhaftige Gegenüber auf der Szene erscheinen. Die Systeme des Bewußten und Unbewußten finden sich also auf »3075« in Gestalt figürlicher Darstellungen vereinheitlicht und gemeinschaftlich wieder.

Da »3075« ebenso als Lebewesen zu gelten hat, wundert es nicht, daß dort vornehmlich ein orgiastischer Austausch von grünem, leuchtendem »Nectar« stattfindet, und zwar durch transparente, weitverzweigte Röhrensysteme, die nach außen verlagerte Gehirne, Genitalien, Körperöffnungen und jedwede erogenen Zonen der Population miteinander verbinden. »I want to suck your Cyber-nectar« heißt es hier etwa – in einer Kommunikationsstruktur auf »3075«, die wie eine Art *multi user*-Traum in virtuellen Welten funktioniert, mittels gemeinsamer Einnahme von Drogen. Sowohl bei Cybersex als auch bei bewußtseinsverändernden Substanzen wirken Einflüsse auf die Wahrnehmung, die nicht primär über das Auge zum Bewußtsein gelangen, sondern durch Stimulationen der Haut oder chemischer Eingriffe in das zentrale Nervensystem Erfahrungen auslösen. Auf »3075« ist kein Kinosaal mit gleichgerichteten Blicken und einer Projektionsfläche installiert, sondern die Gegebenheiten stellen sich in ihren räumlichen Anordnungen als unübersichtlich und dezentral vernetzt dar. In einer Aufzählung der Charaktere und Handlungsorte aus der Pressemappe zum Film ist über »3075« folgendes zu lesen: »Cybernetic planet/creature/city. Its humanoid inhabitants exchange bodily fluids with the city and each other inside



DANDY DUS

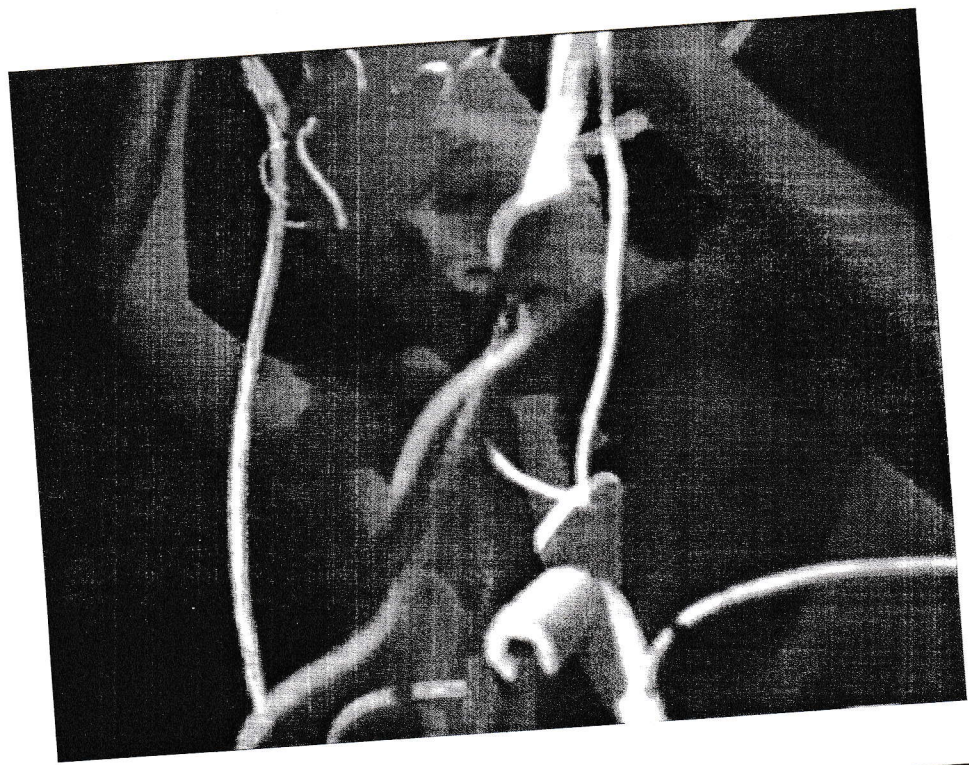


DANDY DU

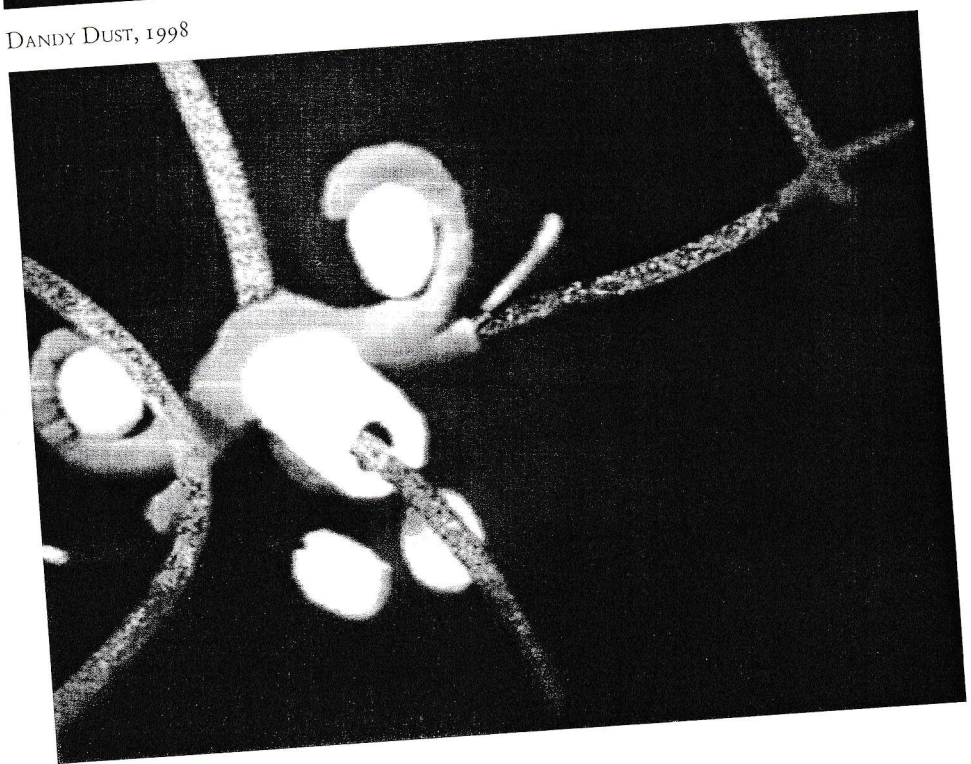
rper wie
ichnung
rum ein
Herlei-
at - kör-

- ist ein
Mediums
hellgrün
t sogleich
itual ganz
geleeartig
t eine lee-
iday from
urgeon«¹⁹.
1. Was vor
schen und
-, wird in
t »Bewußt-
em mitein-
erungsspur
erdung für
die Erinne-
Konsequenz
s leibhaftige
l Unbewußt-
1 vereinheit-

s nicht, daß
ndem »Nec-
rensysteme,
und jedwede
to suck your
ir auf »3075«,
niert, mittels
n bei bewußt-
ung, die nicht
Stimulationen
1 Erfahrungen
ken und einer
sich in ihren
rnetzt dar. In
ssemappe zum
eature/city. Its
ch other inside



DANDY DUST, 1998



DANDY DUST, 1998

die Mumie stolpert – »Fucking cables!« – , läßt sich vom herbeieilenden »Dust« betreuen, nur um listig die Chance zu ergreifen ihren Helfer niederzuringen. Ihr Vorwurf lautet: »You stole my body!« Dabei klingt ihre erregte Stimme recht ähnlich wie »Dusts« Organ. Einerseits wird so die Begründung »Mummys« glaubhafter: »You and I belong together«, andererseits erscheint ihre beklagte Körperlosigkeit in Anbetracht ihrer Kräfte und ihrer Stimme von zweifelhafter Gültigkeit. Ungewiß wird bei der »Mummy« bleiben, und dies selbst nach einem Blick in die Leere unter ihren Bandagierungen, ob es allererst diese Umwicklung ist, die ihren Körper erzeugt, oder ob dieser unsichtbar auch ohne Bandagierung existiert. Was ihr fehlt, wäre genaugenommen nicht der Körper, sondern dessen unmittelbare – un-mediale – Sichtbarkeit.

»Dust« jedenfalls will keinen Körper, oder was die Mumie dafür hält, im Tausch für das hergeben, was die Mumie ihm nun anbietet. »I don't care about memory data! My pattern is 3075.« »Dusts« Ablehnung von »Memory data«, die ja beim Eintreffen auf dem Planeten entfernt wurden, geht noch weiter: »Your language is limited. You bore me.« »Mummys« nächster Überredungsversuch will geschickter vorgehen. Beide würden beim Austausch von Körper und Erinnerungsdaten etwas dazugewinnen »Couple with me and we'll be whole again, mature and dignified.« Damit erntet sie allerdings nur größeren Widerstand von Dust: »You are a dry, stiff, inhibited, arrogant, twodimensional object of the past and I don't feel in any way related to you.«

Diese Antwort hat einige erstaunliche Eigenschaften der Mumie aufgezählt, die nicht durch ihre bisherige Darstellung als gerechtfertigt erscheinen können. »Dry« ist die weinende Mumie nicht einmal gewesen, als sie staubig und durstig auf dem Planeten landete, zudem hatte sie bereits kräftig vom »CyberNectar« trinken können. »Stiff« ist »Mummy« vielleicht hinsichtlich der bandagierten Oberflächen, hat sich jedoch im Ringkampf als recht gelenkig und geschickt erwiesen. »Inhibited« kann man ihr Verhalten, das hinsichtlich Körper und Existenzform ihres Gegenübers aggressiv aufs Ganze geht, kaum nennen. »Arrogant« könnte die Berufung auf »Reife« und »Würde« wirken, allerdings nicht ihr energisches Verlangen nach körperlichem Austausch. Wohl am auffälligsten ist noch die schließende Attribuierung als »twodimensional object of the past«. Zweidimensional begegnet die Mumie »Dust« nicht, es sei denn, daß »Dust« sie als Umwicklung einer Form ungewisser Existenz analysiert, von der womöglich wie bei einem Filmtrick nichts Greifbares übrigbliebe, sobald einmal die Bandage wie ein langer Streifen absput.

Hier kann nun – zumal unter Berücksichtigung der Worte »object of the past« – das Verstehen nicht mehr zurückgehalten werden, daß solcherart über das Medium Film gesprochen wird, die Film-Mumie von »Dust« auf dem Cyber-Planet also als eine »eigene« vergangene Existenzform, als eine Erinnerung abgewehrt wird. »Zweidimensional« wäre der Film in zweifacher Hinsicht: als Filmstreifen (in bildlicher Analogie zur Bandagierung der Mumie) und im Unterschied zu den dreidimensionalen Welten der Virtuellen Realität, insbesondere der Computerspiele. Wenn ein Kameraobjektiv noch die gleiche zentralperspektivische Geometralprojektion erzeugt, wie sie für das Renaissance-Tafelbild bereits



DANDY DUST, 1998

Anwendung gefunden hat, so erlaubt beispielsweise ein Head Mounted Display zusätzlich dreidimensionale und dynamische Sicht, die sich entsprechend der Körperbewegungen und Blickrichtungen stets neu berechnet.

Die Figur »Dust«, zugleich Teil und Verkörperung von »3075«, grenzt sich also von ihrer medienhistorischen Abstammung ab, ihrer »Mummy«. So entspräche es ganz dem aggressiven Diskurs von sogenannten Zukunfts-Technologien, um so mehr, wenn sie ungedeckte Versprechen anzubieten haben, wie bei der Verkoppelung mit der inzwischen verblaßten Millenniums-Hoffnung. Was ein neues Medium leisten könnte, verspricht sich zunächst nach dem Modell des bisher dominierenden: allerdings als Opposition. Die buchstäblich im Ringkampf sich sowohl stürzende als stützende Opposition gipfelt in der Replik Dusts: »I don't feel in any way related to you«, was schon angesichts der Vehemenz der Äußerung Skepsis hervorrufen muß.

Tatsächlich fallen während des Kampfes drei ungestaltete dreidimensionale Objekte aus dem Inneren der Mumie heraus, die »Dust« erstaunt als »Tears? Blood? Sweat?« identifiziert, als Spezialeffekte in Form echter Körperflüssigkeiten in Plastikbeuteln. Auch die nächste Entdeckung Dusts am Körper der Mumie bringt das bisherige, ausbalancierte oppositionelle Weltbild noch weiter ins Wanken: »Dust« zieht einen weiteren mit Flüssigkeit gefüllten Beutel, ähnlich einem Katheter, aus der Mumie hervor. »What's this? Is this the object called thirst?« Wenn die Flüssigkeit der getrunkene »Cyber-nectar« wäre, dann entspräche der Katheter funktional der Harnblase und seine Existenz ließe auf einen komple-

zen, funktion
Anatomie de
des Planeten
dukte als »C
Anatomie ve
weitere orgi
könnten – o
nen abspiele
Urinbeutel
unterstellte
und zeicher

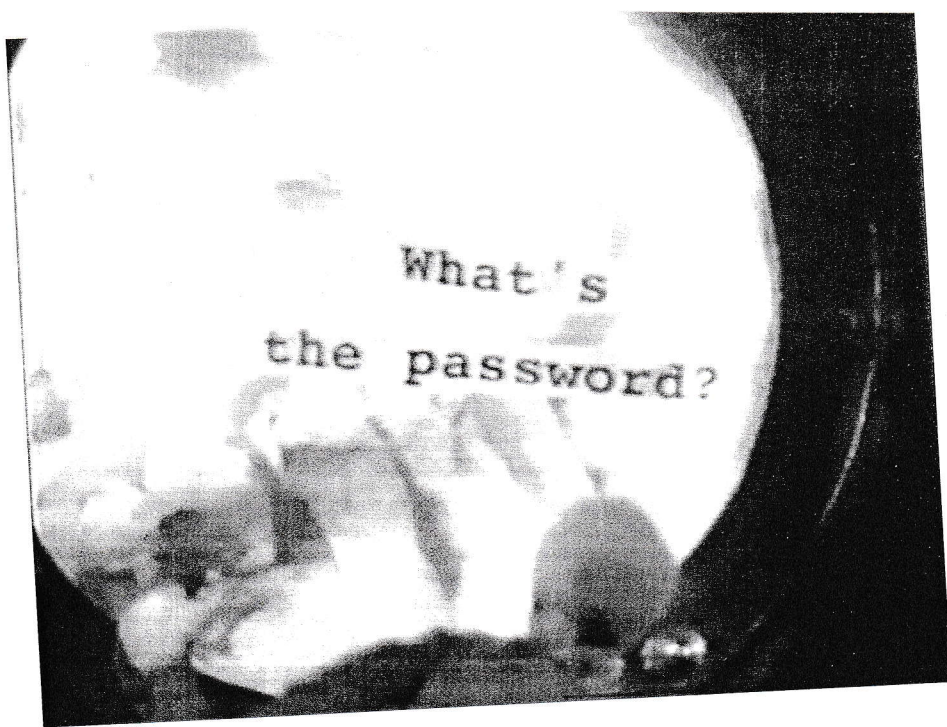
Gera
System: Die
backschleif
ziehung zu
gewaltsame
Kind heru
ungestalter
rungswuns
noch stöhr
ihre textile
sie durch
»Flame«²².

Es
Standbild
lichkeit r
haben. Ei
wird erre
nen ersch
flitzender
den Mon
glauben,
die staub
Bildröhr
tor!« doc
»Dust«
griffen, c
der Mur
denn wi
Zeichen
wir mit
den nac
Garn ge
Abgesc
quenz s

nen, funktionstüchtigen Organismus schließen, der getrunken haben muß. In der Anatomie des Planeten »3075« ist es nun ausgerechnet die Harnblase im Innern des Planeten, in der die Bewohner sich aufhalten und ihre sexuellen Körperprodukte als »Cyber-nectar« austauschen. Möglich wäre also durchaus eine gleiche Anatomie von »Mummy« und »3075«, so daß in dem Katheterbeutel der Mumie weitere orgiastische, kybernetische, miniaturisierte Netzwerke vermutet werden könnten – oder aber die gleichen Ereignisse sich simultan im Großen und Kleinen abspielen würden, so daß »Dust« zugleich sich selbst und die Mumie im Urinbeutel betrachten könnte. Insofern müssen »Dust« Zweifel an der bisher unterstellten Opposition zwischen lebendiger Körperhaftigkeit des Cyberspace und zeichenhafter Körperlosigkeit der Film-Mumie gekommen sein.

Gerade Durst dient oft als Lehrbuch-Beispiel für ein kybernetisches System: Die periodische Stillung des Flüssigkeitsbedarfs regelt sich in einer Feedbackschleife als Differenzausgleich zwischen Ist- und Soll-Wert. Die Grenzziehung zu »Dusts« Cyber-Identität ist offenbar kaum zu halten. So wirkt die gewaltsame Zerstörung der »Mummy«, auf der »Dust« schließlich wie ein wildes Kind herumspringt, bis sich ihre menschliche Gestalt verliert und nur noch ein ungestalter Haufen von zerrissenen Bandagen zu sehen ist, zugleich als Zerstörungswunsch und Vereinigungsversuch. Die letzten Worte der Mumie klingen noch stöhnend nach: »Don't kill me! Remember the cufflinks!«, dann werden ihre textilen, zerfetzten Bestandteile in die Platinenlandschaft geschleudert, wo sie durch Kurzschluß Funken und eine Flamme erzeugen: aus »Mummy« wird »Flame«²².

Es sind an dieser entscheidenden Stelle der Transformation der Mumie Standbilder vom »Fernsehrauschen« eingesetzt, die in dieser Form große Ähnlichkeit mit astronomischen Aufnahmen des nächtlichen Sternenhimmels haben. Eine Desorientierung über Dimension und Zeitlichkeit des Gesehenen wird erreicht: Was zunächst als bestirnter weiter Himmel ewiger Konstellationen erscheint, wird im nächsten Moment zur Momentaufnahme der winzigen flitzenden Bildpunkte, wie sie in zufälliger Verteilung im Subsekundenbereich den Monitor ausfüllen. Die Figur »Dust« scheint zu diesem Zeitpunkt noch zu glauben, den Kampf gegen die Mumie endgültig gewonnen zu haben, klopft sich die staubigen Hände ab und beginnt auf einer Art hoch rankenden Pflanze zur Bildröhre hinaufzuklettern, wie um die einstige Absicht: »I'll hide in the monitor!« doch noch verspätet in die Tat umzusetzen. Auf dem Weg nach oben wird »Dust« allerdings von fliegenden, schrill schreienden Familienwappen angegriffen, die sich wie Fledermäuse oder Vögel auf ihn stürzen. Der letzte Befehl der Mumie »die Manschettenknöpfe zu erinnern«, zeigt somit bereits Wirkung, denn wie kämen sonst diese Relikte aus »Dusts« Familiengeschichte unter dem Zeichen des Wappens auf den Planeten »3075«? Oben angekommen, erblicken wir mit »Dust« im runden Monitor in überbelichteter, undeutlicher Bildlichkeit den nackten Unterleib einer Puppe, an dem mit großen Stichen und schwarzem Garn genäht wird, ohne daß klar wäre, ob etwas zugenäht, angenäht, oder etwas Abgeschnittenes vernäht würde. Bedrängt von den aggressiven, mit hoher Frequenz schreienden Familienwappen fragt Dust: »Hey movie, can I come in?«



DANDY DUST, 1998

Diese Frage ist zum einen erstaunlich, als die vermeintliche Zuflucht, nun als unzugänglicher Ort genitaler Verstümmelung oder zumindest genitaler Eingriffe zu gelten hat. Zum anderen wirkt die Bezeichnung »movie« unmotiviert: keine Filmleinwand und kein Kinosaal sind zu sehen. Diese Diskrepanz wird noch deutlicher, wenn nun auf dem Glas des Monitors in aufgeklebten Buchstaben die Frage erscheint: »What is the password?«, eine Frage, die üblicherweise die Zugangsberechtigung in Computersystemen abfragt. Der runde Monitor vereinigt also visuelle und verbale Anspielungen auf die Medien Film, Fernsehen und Computer. Die eben noch gültige Opposition zwischen dem zweidimensionalen Objekt der Vergangenheit, dem Film und den computerbasierten Cyberwelten ist an diesem unheimlichen Zufluchtsort anscheinend aufgehoben.

Als Antwort auf die Frage nach dem Paßwort bläst »Dust« auf das Glas des Monitors und schwebt ohne auf materiellen Widerstand zu stoßen per Stop-trick-Animation in das runde Monitorfenster hinein. Die Szenerie hinter der Mattscheibe ist sogleich eine andere als die, die es gerade eben noch von außen zu sehen gab. Sie ist mit stillgestellten Elementen der erotischen Welt des Planeten »3075« ausgestattet. Wie die Verkörperung eines Screenshots, mitten in der Bewegung angehalten, steht eine fast nackte Gestalt prominent im Vordergrund. »The cufflinks – where did I see them last« fragt sich »Dust« und findet die Manschettenknöpfe prompt am Techno-Körper dieser verharrenden Figur. Eine Erinnerung trifft also erstaunlicherweise zu – hier auf die mit dem Familienwappen versehenen »Links«, flexible Verbindungen zwischen zwei Systemen im weitesten

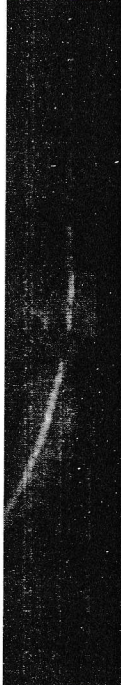
und Gegenwart
heit an Orten v
Dies bestätigt
am stärksten u
mals zum Bew
chendes analyt
schettenknöpf
Lichtbündelur
sich die Hand
die Trennung:
durchbrochen
und analoger
aus den gebür
konstitutiven

Der Ge
tor, dem Bew
en-Apparatur
ausgespielt. S
operativ entfe
ter wieder au
tot, vor und i
die, statt opp
negiert zu w
erkundet wer
satz geht als
»neuen« digit
»materiellem

Transmedi

Daß der Pr
schen« ist, ko
vielfältig bes
viewtext ka
bezogen auf
Medienappe
Hans Schei
einer materi
»3075« rüch

»On
b/w
with
scen



Sinne. Eine eigentümliche Schnittstelle ist hier gebildet: zwischen Vergangenheit und Gegenwart, und zwar eine, die es ermöglicht, Elemente einer Vergangenheit an Orten wiederzufinden, an denen sie nicht vergessen worden sein können. Dies bestätigt wiederum die Ausgangsthese Freuds, daß Erinnerungsreste »oft am stärksten und haltbarsten [sind], wenn der sie zurücklassende Vorgang niemals zum Bewußtsein gekommen ist.«²³ »Dust« entwickelt sogleich ein entsprechendes analytisches Interesse an den Objekten. Mit einer Lupe werden die Manschettenknöpfe betrachtet und das eingeprägte Familienwappen geprüft. Durch Lichtbündelung unter der Lupe entsteht ein Brennpunkt und »Dust« verbrennt sich die Hand, visualisiert durch das Auftreten von »Flame«. Nun ist spätestens die Trennung zwischen der Welt innerhalb und außerhalb des Monitors eindeutig durchbrochen und mit ihr eine überdeterminierte Opposition zwischen digitaler und analoger Medien-Welt. Eine Flamme kann ebenso wie aus Elektrizität auch aus den gebündelten Strahlen der konvexen Linse entstehen, also aus je medial konstitutiven Elementen des Computers und des Films.

Der Gegensatz zwischen bildlicher Oberflächenerscheinung – dem Monitor, dem Bewußtsein – und nichtbildlicher Bilderzeugung im »Inneren« der Medien-Apparaturen und des psychischen Apparats wird in diesen Szenen transmedial ausgespielt. Selbst wenn unter den Bedingungen von »3075« Erinnerungsspuren operativ entfernt werden, tauchen sie auf der Darstellungsebene umso vehementer wieder auf und es prägen sich eine Fülle neuer Differenzen aus (lebend und tot, vor und nach der Zerstörung der Mumie, vor und hinter dem Monitorglas), die, statt oppositionell fixiert oder durch Löschung eines oppositionellen Terms negiert zu werden, immer wieder in konstitutiver Dynamik durchbrochen und erkundet werden, entsprechend zum Umgang mit Erinnerungen. Dieser Gegensatz geht also transmedial quer zur Unterscheidung von »alten« analogen und »neuen« digitalen bilderzeugenden Medien und ebenso zu der Opposition von »materiellem« Körper und »immaterieller« Information.

Transmediale Körper

Daß der Protagonist in DANDY DUST tatsächlich Filmkorn und »Fernsehrauschen« ist, konnte in der strukturellen Entsprechung zur filmischen Darstellung vielfältig bestätigt werden. Durch eine Kontextualisierung des Satzes im Interviewtext kann diese transmediale Geste auch in formaler Hinsicht, konkret bezogen auf den künstlerischen Umgang mit den verschiedenen bilderzeugenden Medienapparaturen weiter ausgeführt werden. Im Zitatzusammenhang eröffnet Hans Scheirl die ästhetische und medientheoretische Taktik des Films anhand einer materialen Beschreibung, was insbesondere für die behandelten Szenen auf »3075« rückschauend von technischem Interesse ist:

»One of our methods was »super-projection«: We filmed the action with b/w Super-8 in front of the black background and projected the figures with a moving Super-8 projector onto a projected slide depicting a model scenery. [...] We also filmed video sequences off a monitor which was inte-

grated into various TV-proscenium-rooms. The whole richness of imagery in the film is a product of the overlapping of Lo-Res Media, the constant down- and up-gradings of the complex interrelations of ›big‹ and ›small‹. [...] These Low Tech cameras have an inherent aesthetics, the abstraction is always already there and I like that very much. Even if I had a lot of money, I would continue working with Low Tech, cut the material on a computer and blow it up onto 16mm. I want these strong colours, I get a lot out of the grain and I find the mixture of film and video very exciting. If you record on video, then film from the monitor surrounded by a model and transfer it back to video, this particular ›glow‹ of video comes out really nicely. The film grain gains a completely different aesthetics if you mix that. The protagonist in Dandy »Dust« IS the film grain and the ›Fernsehrauschen‹.«²⁴

Hier werden Transfers – Übersetzungen – zwischen Medien und die ästhetischen Folgen ihrer Differenzen besprochen. Graphentheoretisch gesprochen hieße das, Video und Film in verschiedenen Formaten, Photographie, Computerschnitt und Modell-/Tricktechniken bilden Knoten eines vermaschten Netzwerkes, bei dem jeder Knoten mit mindestens zwei weiteren Knoten verbunden ist. Dieses nicht-hierarchische Netz (entsprechend der Konzeption des Internets) kann nicht nur auf einem, sondern auf verschiedenen Pfaden durchlaufen werden – mit verschiedenen Anfangspunkten, Richtungen, Wiederholungen und gegenläufigen Richtungen – hin zum materialtechnischen Endpunkt des 16mm-Films. Die durchlaufenen Transfers auf den jeweiligen Pfaden zwischen den Knoten in diesem Netz zählen nicht historisch als Verluste an Substanz des Kamera-Originals oder ›Masters‹, sondern als Weg, der sich im Zuge der jeweils gewählten medialen Transfers als sichtbare Transformation, nämlich zwischen den Knoten realisiert. Nicht etwa ein abbildrealistischer Schwund, die zunehmende Entfernung vom Abbildungsgegenstand bei vielfachem Kopieren und Umkopieren zwischen den Medien wird hier inszeniert, sondern Verluste beim Kopieren, die mit jedem Transfer zunehmenden Bildstörungen in abbildrealistischer Konvention werden als differentieller Produktionsmodus begriffen und ermöglichen ästhetisch wie medientheoretisch einen anderen als den entwicklungsgeschichtlichen und geschichtsphilosophischen Fokus, der den Konzepten epochaler und medialer Zäsuren zugrundeliegt. »Abstraction«, »this particular ›glow‹ of video«, »these strong colours« – all diese Qualitäten, die durch die Transfers in dem medial verschalteten Netz von DANDY DUST zur Erscheinung kommen sollen, sind Differenzphänomene, die aus Kopierverlusten, Interferenzen und Potenzierung von Kameramängeln sichtbar werden. Daß sie selbst in den Blick geraten, heißt, sich dafür zu entscheiden, die verwendeten Medien mit ihren technischen Spezifika der Bildgenerierung unübersehbar mit in das Bild zu nehmen. Im ›Glow‹ der Hi8-Kamera, diesem wabernden, feuerscheinartigen ›Glühen‹, das auch schon bei Aufnahmen in schlechter Beleuchtung mit Automatik-Einstellung entsteht, bilden sich sogenannte Artefakte, ausreißende Bildpunkte, die nicht den gleichmäßigen Verläufen bei ausreichender Beleuch-

tung en
Bildsign
Anders
Bildes z
rausche
dieser »
noch w
ein feh
Grenzw
Dies ge
ratione
ursprü
als Bilc
spätest
stand v
untersc
interpr
einem

denen
Kamer
jeder M
auch k
sehene
nahme
Gesetz
das O
weiter
durch:
Kamer
sonder
ziert v
und tl
lich, w
nun zu
anschl
net, di
ob die
Versch
mecha
unide
verwe
schen
DUST
Unbe

ess of imagery
, the constant
> and >small.
ne abstraction
I had a lot of
material on a
colours, I get
eo very exci-
rounded by a
video comes
t aesthetics if
grain and the

l die ästheti-
1 gesprochen
he, Compu-
aschten Net-
n verbunden
on des Inter-
en durchlau-
derholungen
ndpunkt des
len zwischen
Substanz des
ge der jeweils
ich zwischen
l, die zuneh-
kopieren und
erluste beim
bbildrealisti-
egriffen und
len entwick-
1 Konzepten
is particular
ie durch die
Erscheinung
ten, Interfe-
aß sie selbst
eten Medien
r mit in das
feuerschein-
uchtung mit
ausreißende
ler Beleuch-

tung entsprechen. Dies geschieht, wenn die Kamera durch Umrechnung des Bildsignals auf Durchschnittswerte Licht rechnerisch zu simulieren versucht. Anders ausgedrückt, die eingespeicherte Norm eines ›richtig‹ ausgeleuchteten Bildes zeigt sich in mißlungener Normanpassung: in grobkörnigen, bewegten, rauschenden Bildanteilen, typischerweise im dunkleren Bildhintergrund. Wenn dieser »Glow« dann durch Transfer auf Film (und weitere folgende Umkopien) noch weiter herausgearbeitet wird, verliert sich spätestens die Perspektive auf ein fehlerhaftes Bild. Stattdessen kommen die technischen und ästhetischen Grenzwerte der verwendeten Medien potenziert zum glühenden Vorschein. Dies geschieht allerdings, im Falle multipler Medientransfers und Kopiergenerationen, ohne daß schließlich verschiedene Artefakte einer bestimmten Technik ursprünglich sicher zuzuordnen wären. Was bei der initialen Aufnahme noch als Bildfehler und Abbildungsgegenstand unterscheidbar gewesen sein mag, ist spätestens beim Medientransfer zu einem einheitlichen neuen Aufnahmegegenstand verschmolzen: zu Aufzeichnungsspuren in einer Medien-Oberfläche, die unterschiedslos entsprechend den neuen medientechnischen Gesetzmäßigkeiten interpretiert und umgeschrieben wird. Dies beschreibt den Transferprozeß von einem Knoten des Netzes zu einem anderen.

Die Abstraktion, von der Hans Scheirl spricht, findet somit auf verschiedenen Ebenen statt: Nicht nur abstrahiert die niedrig auflösende Low Tech Kamera das Abgebildete zu vagen Konturen und Unschärfen im Bild, sondern jeder Medientransfer abstrahiert im gewissen Sinne den Abbildungsgegenstand auch konzeptionell. Denn automatisch wird beim Medientransfer das sonst Übersehene sichtbar gemacht. Vor Augen geführt wird nämlich, wie das erste Aufnahme-medium das ›Original‹ medienspezifisch generiert hat, welches unter dem Gesetz des neuen medialen Formats dann zum ›Material‹ wird, das ebenso sehr das Originalmedienformat wie den Abbildungsgegenstand repräsentiert. Eine weitere medienästhetische und -konzeptionelle Umsetzung führt DANDY DUST durch: Indem nicht etwa nur die Fähigkeiten und Mängel eines ganz bestimmten Kameratyps oder Editiersystems ausgeforscht und ästhetisch eingesetzt würden, sondern vielfältige Hin und Hers zwischen Film- und Videoformaten praktiziert werden, wird ein transmediales Rauschen zwischen den Medien erzeugt und thematisiert. Am Endprodukt für das prüfende Auge nicht mehr ersichtlich, welches das Medium der ersten ›originalen‹ Aufzeichnung gewesen ist: ob nun zuerst auf Hi8-Video aufgezeichnet wird, dann auf Super8-Film transferiert, anschließend auf ein Modell projiziert und mit einer 16mm-Kamera aufgezeichnet, digital geschnitten, auf Beta-Video und dann auf 16mm-Film gebracht, oder ob die Reihenfolge bis hin zum endgültigen 16mm-Film eine andere war. Solche Verschaltung der Medien abstrahiert deren bekannte und identifizierbare Spuren mechanischer, elektronischer und digitaler Einschreibung in die Bilder, hin zu unidentifizierbaren Vermischungen und Kreuzungen in dem Netz verschiedener verwendeter Aufzeichnungs- und Bearbeitungsformate. Das transmediale Rauschen, das mit einer Fülle neuer Artefakte und Effekte in den Bildern in DANDY DUST opulent in Erscheinung tritt, hat also konzeptionell und ästhetisch nichts Unbestimmtes an sich, es rauscht vielmehr in den puristischen Materialästheti-

ken und geschichtsphilosophischen Konzepten, da die Bilder ihren eindeutigen Ursprung dem Auge des Betrachters gekonnt schuldig bleiben. Die Spuren der medientechnischen Herkunft der einzelnen Einstellungen werden hinsichtlich der durchlaufenen Stationen ihrer transferierenden Bearbeitungen verwischt. Der jeweilige Pfad zwischen den Knoten realisiert sich als transmediales Netz, nicht als rekonstruierbare Chronologie durchlaufener Generationen.

Oszillierendes Geschlecht

Solche Handhabung der verschiedenen bilderzeugenden Medien entspricht recht genau den nacherzählten und inhaltlich gedeuteten Ausschnitten von den Ereignissen auf dem kybernetischen Planeten, der genauso ein lebender Körper sei. Wenn Standbilder des Fernsehrahmens dieserorts wie Konstellationen unbekannter Sternbilder wirken – oder umgekehrt – so könnten die netzartig angelegten Medientransfers in den Bildern DANDY DUST in der mathematischen Imagination je verschiedene graphische Züge ergeben, aufblitzend in verschiedenen Gestalten, die durch die Grenzbereiche bilderzeugender Apparateanordnungen hindurchscheinen. In DANDY DUSTS Verfahren geht es darum, den Switch in der Wahrnehmung, der beim abwechselnden Fokussieren auf Bildinhalt und Bildmedium nötig ist, so weit wie möglich ins Bild zu holen, ihn zu bebildern und in Handlungselemente umzusetzen. Der Gestus ist schillernd, denn die ›körperliche‹ Seite der Medien, die bekanntlich ihre technische und widerspenstige ist, wird zwar betont herausgestellt, aber dadurch gerade als eine sich überlagernde Vielzahl medial spezifischer Spuren und Materialeigenschaften zu einer Maskerade der Zitate, Protagonisten und Handlungselemente verdichtet.

Diese transmediale Geste, die auch konzeptionell stets die Oszillation des Zweifels, ja der Desorientierung und der Interpretationsunsicherheit auslöst, wird in DANDY DUST ebenso bei der Frage nach der Identität der Figuren – insbesondere der geschlechtlichen – als Technik der Illusion angewendet, der übertrieben ausgestellten und so zugleich verwischten Spuren. Die transmediale ist eine transgender-Geste, – insofern ›transgender‹ hier als hybride, in sich gespaltene, ursprungslose Ausstellung der wahren Struktur von gender aufgefaßt wird.

Welches Geschlecht nun ›Dandy‹, ›Dust‹ oder ›DANDY DUST‹ haben und verkörpern, beziehungsweise, ob es sich im ganzen Film nur um eine einzige Figur in verschiedenen Identifizierungen und Masken handelt, kann nicht mit dem bekannten Hinweis auf eine körperliche, identitäre oder geschlechtliche Norm beantwortet werden, die der Film einmal mehr überschreitet. Dieser Film geht weiter – hin und her, vor und zurück, hindurch und darüber hinweg: er stellt nämlich ›Norm‹ und das Wissen um sie als sicheren Referenzpunkt in Frage, ebenso wie ›Ursprung‹, was den Ausgangspunkt des ›Überschreitenden‹ miteinschließt. Der Boden wird heiß, es flimmert und brennt wie unter einer Lupe oder bei elektrischem Funkenflug oder so, wie es übertragenweise bei Zuständen körperlicher und geistiger Erregung heißt. Wie Geschlecht entworfen werden kann, stellt sich als Oszillation verschiedener Möglichkeiten des Zuges durch ein Netz dar, der intimen Bewegung durch die Gatter der medialen Repräsentation

und des Begehrten werden. Es w
tausend, sondern
sowohl als wilde
– oder aus noch w
leuchtenden Netz
Superman-Kostür

2004

DANDY DUST (A/UK
Scheirl, Darsteller: H
perilli, Svar Simpson,
Super 8-Kamera, Com
ra, F/X Video-Kamera
tungsdesign: Mark H
Barker, Modellbau: Sv
Doubell, Jewels Barker

- 1 DANDY DUST (A/UK 1991)
Produktion, Regie, Drehbuch
Scheirl.
- 2 Armstrong, Rachel: Cyborg
Great Britain. In: Andrea F
Nets/z, Katalog zu Dandy
30. Eine Steigerung dieser A
strong in einer früheren V
indem sie fortsetzt: »[...] we
mutate to become one of the
Armstrong, Rachel: Cyborg
Sztuki, Gdansk, Polen, Nr. 2
- 3 Braidt, Andrea (Hg.): Cyborg
S. 17.
- 4 Ebd., S. 73.
- 5 Golding, Sue: To Tremble the
S. 72-73.
- 6 ... obwohl die offensichtliche
diesem Arrangement insofer
ist, als sie in halluzinatorische
und als Crash zu erreichen is
finden sich demgegenüber in d
Experimentalfilm etc.) und
schaft.
- 7 Braidt, Andrea: Interview w
›I'm opposed to the practice o
horrible things‹. In: Dies. (Hg
A.a.O., S. 19.
- 8 Freud, Sigmund: Jenseits des
Studienausgabe, Bd. III. Frank
235.

