

Inhalt

Reiseberichte aus der Hölle 7

Industrie und Sehnsucht (7) Eine Kino-Revolte (9) Ein Besuch in Lynchville (10)

Die Geburt des einsamen jungen Mannes 16

THE ALPHABET (16) Sketches From a Life (1) (16) Die weibliche Sprache und die männliche Natur (17) THE GRANDMOTHER (18) Porträt des einsamen jungen Mannes als Monster (22) Sketches From a Life (2) (23)

Henry Spencer verliert den Kopf: ERASERHEAD 25

Die Geburt (25) Grand Guignol (26) Der revoltierende Familienroman (28) Zeit/Raum (30) Sketches from a Life (3) (33) Die Angst des nicht zu Ende geborenen Mannes vor der Sexualität (34) Zwei Spuren in der Filmgeschichte (36)

Der Ausgestoßene und seine Sehnsucht: THE ELEPHANT MAN 40

Ein weiteres Abenteuer des einsamen jungen Mannes (40) John Merrick wird geboren (40) Die Industrie und das Monster (44) John Merrick wird ein Fall (45) Referenz-Mythen (47) John Merrick wird ein Mensch (49) Die Bewegungsstruktur von THE ELEPHANT MAN (53) John Merrick, die Liebe und der Tod (54) Das Kranke und die Gesellschaft (59)

Der Messias und sein Scheitern: DUNE 62

Der Wüstenplanet (62) Ein Beginn (63) Vater/Sohn/Faschismus (65) DUNE als politische Metapher (67) Eine Schöpfungsgeschichte (69) Der Auftritt der Bösen (71) A Fake Renaissance (74) Fünf Minuten Filmkritik (76)

Die Liebe, in der Hölle gesucht: BLUE VELVET 80

Die Farbe Blau (80) Das schwarze Märchen (82) Good Girl Meets Bad Girl (85) Who is Who in Lumberton (89) A Joyride (92) Die schrecklichen Eltern (94) Mann und Frau in Lynchville (96) Der schwache Vater und die Todesgöttin (98) Ein Liebesbrief für den Vater (99) BLUE VELVET Unseen (100)

Diesseits des Regenbogens: WILD AT HEART 102

David Lynch und Jean-Luc Godard drehen Filme für die Nach-Zeit des Kapitalismus (102) Rebellion der Zeichen (102) Elvis Meets Marilyn (107) Europäischer Exkurs (109) Stille auf Stille, Blut auf Marmor (110)

Point of (No) Return: TWIN PEAKS 112

Der einsame junge Mann blickt in den Spiegel (112) Ein neues Format (112) Crime Time (113) Death of a Homecoming Queen (114) Ein seltsamer Ort (117) Lynch, der Sadologe (119) Die Menschen von Twin Peaks (121)

Ein postmodernes Welt-Bild aus den USA 122

David Lynch und das amerikanische Mittelalter (122) Americana (124) Kunst und Moderne (125) Dekonstruktionen (126) Hyperreality (127) Doppelte Codierung (127) Der doppelte Familienroman: Lynch und Spielberg (129)

Die Passion der Laura Palmer: TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME 134

Von Twin Peaks zu Deer Meadow (134) Das revoltierende Sühneopfer (139) Schwarze Pädagogik (141) Against Interpretation (143)

Der einsame junge Mann verschwindet 145

Western-Exkurs: THE COWBOY AND THE FRENCHMAN (145) Was bisher geschah (146) INDUSTRIAL SYMPHONY NO. 1 (147) Abschied vom Lynch-Helden (149) ON THE AIR (149) HOTEL ROOM (150)

Ein endlos geflochtenes Band: LOST HIGHWAY 152

Das Grauen der Bilder (152) Wie starb Dick Laurent? (155) On second sought (166)

Geradenwegs zum Mount Zion: THE STRAIGHT STORY 175

Der nicht zu Ende geborene Mann wird erwachsen (175) Endgültige Geburt – oder endgültige Verdammnis (179) Von Laurens zum Mount Zion, oder von Hier nach Dort (181) Das zweite Ende des Erzählens (197) Alvins Amerika: Ein Land, das keines ist (200) Das Reale und die Realität (202)

Vom tiefen Fluss zur Stadt der Träume: MULHOLLAND DRIVE 206

Die Methode Lynch: Zeichen und Wunder 225

Kontraste (225) Die nichtlineare Erzählweise (226) Fotografie, Poesie, Malerei (226) Innen/Außen (227) Destruktion des Mythos (227) Bild/Ton-Montage (228) Die Musik (229) Verbildlichung, Architektur, Landschaft (230) Licht und Schatten (233) Rhapsodische Wiederholungen (233) Cinéma pur/impur (234) Pier Paolo Pasolini ›sieht‹ David Lynch (234) McGuffins, magische Objekte (235) Der Körper des Kinos (237) Die Gewalt der Tonspur (237) Das kosmische Rauschen (238) Das doppelte Fading (240) Das Schöne (240)

Abschied und Neubeginn: INLAND EMPIRE 242

Anhang 261

Filmografie (261) Bibliografie (268) Zitierte Literatur (278)

Reiseberichte aus der Hölle

Industrie und Sehnsucht

Ein Vogel sitzt auf dem Zweig eines Nadelholzbaumes, den Kopf nach oben gereckt; eine kleine, absurde Verbindung von Niedlichkeit und Heroismus. In seiner Pose ähnelt dieser Vogel sehr den Menschen, wie sie sich ins Zeug werfen und aufplustern und doch immer klein bleiben.

Ein Traumvogel ist das; mit einem Vogel beginnen die Träume; Vögel kommen geflogen, haben Botschaften im Schnabel, nicht bloß von der Mutter einen Gruß. Im Hintergrund ahnen wir einen See, tiefe Wasser.

Ein harter, tiefer Gitarrenton setzt mit dem so einfachen Thema ein, während eine Überblendung auf die rauchenden Schornsteine erklärt, wo wir sind: dort, wo sich Industrie und Traum begegnen.

Das Orchester hebt nun triumphierend an, während wir ein Detail dieser Industrielwelt in der Natur sehen: nicht die Säge, die wir vielleicht erwartet hätten (weil hunderte Filme mit dieser Schnittfolge begonnen haben: Wald, Tier, Fabrik, Säge – als wäre damit die Zivilisationsgeschichte des Menschen hinreichend beschrieben), sondern eine funkensprühende Maschine zum Schleifen der Sägezähne. Die Industrie ist auf die Natur gefolgt.

Nach einer weiteren Überblendung auf die Schleifmaschine erscheint, worauf wir gewartet haben, der erklärende Titel: Wir sind in Twin Peaks. Wir sind in einem Film von David Lynch.

»Jedesmal, wenn wir in die Höhle des Kinos hinabsteigen«, sagt Italo Calvino, »begegnen wir der Geschichte unseres Lebens.« Die vier Einstellungen, mit denen Lynch sein monumentales Fernsehwerk beginnen lässt, ergeben gewiss eine Orts-

beschreibung, jeder Western begann so, aber zugleich sind sie, in ihrer Spannung zwischen dem Gewohnten und dem Abweichenden, auch eine Einladung, diesen Abstieg und diese Begegnung mit der eigenen Geschichte zu vollziehen.

Schon mit dem ersten Bild, dem Vogel (wir kennen es schon aus BLUE VELVET und wissen, dass nur das Abgründigste damit verbunden sein kann), ist alle Gewissheit verloren. Die größte Künstlichkeit und der größte Vorrat an »Natürlichkeit« sind miteinander verbunden. Die Natur ist nicht natürlich und die Kunst ist nicht künstlich.

Und auch die gewohnte Dramaturgie der Annäherung hat durch dieses simple, kleine Bild eines Vogels vorweg ihren Knacks bekommen. Es wird uns nicht mehr möglich sein, uns naiv einer Sache anzunähern, vom Fernen zum Intimen, Totale, Nah-, Detailaufnahme und dann: von außen nach innen, wie es unserer Wahrnehmung angemessen ist. Mit diesem Blick auf den Vogel sind wir stattdessen in eine Intimität gefallen, die uns keine vollständige Distanz mehr erlauben wird.

Unwiderruflich sind wir mit diesen Bildern und der suggestiven Musik von Angelo Badalamenti, die auch wiederum nur Spannungen aufbaut, wo wir Kommentare zu erhalten gewohnt sind, in etwas hineingezogen worden: ein Rätsel, schön und bedrohlich zugleich.

Wir sehen ein Stück eines mächtigen Baumes auf einem Wagen, gestützt von einer trickreichen Konstruktion; dahinter drei Tannenbäume, im Gegenlicht; eine Nummernkombination ist auf dem Holz angebracht.

Sanft, aber doch schnell wird überblendet auf ein anderes statisches Bild, in

dem noch einmal die Gegensätze miteinander verbunden sind. Eine leere Straße vollführt im unteren linken Bilddrittel eine Kurve, die zugleich zurück und, möglicherweise, nach unten führt. Drei entnadelte Bäume bilden eine Diagonale, die diese Bewegung noch verstärkt; dazwischen errichtet ein Strommast eine eigene Ordnung. Dominierend, rechts im Vordergrund, ein Schild, das beinahe die Landschaft wiederholt, die wir sehen. Darauf steht: *Welcome to Twin Peaks*. All das in sehr herbstlichen, fahlen Farben. In der Ferne sehen wir die Berge, die dem kleinen Ort nahe der Grenze der Vereinigten Staaten zu Kanada den Namen gaben.

Dies ist zunächst das perfekte Bild für *Heimat*, genauer gesagt: für die Ankunft eines Fremden dort. Diese Landschaft ist auch ein Körper, der Körper einer Frau (dazu müssen wir nicht einmal wissen, dass *Twin Peaks* auch ein amerikanischer Ausdruck für Brüste ist), ein wärmerer und verbergender Leib, der den Fremden magisch anzieht, so wie er Alan Ladd in *SHANE (MEIN GROSSER FREUND SHANE; George Stevens, 1953)* angezogen hat, der hinunter ins Tal reiten musste, um die Leiden, aber auch das Wesen einer Familie und einer Gemeinschaft zu erfahren.

David Lynch macht Filme für eine Welt, die an Shane nicht mehr glauben kann, die von Angst, von Erlösungsbedürfnis, von harter Arbeit aber immer noch genauso geplagt wird wie jene Bewohner des Tals, in das Shane einst als kleiner Messias mit dem Revolver geritten kam.

Die Architektur der Welt, das Innen und Außen, ist nicht mehr so eindeutig bestimmbar, das Paradox erklärt sehr viel mehr als die Regel. So beginnt *TWIN PEAKS* mit einer Bildfolge, die die Konstruktion eines Mythos (der sinnvolle Zugriff des Menschen auf die Natur) entkonstruiert. Denn was in diesen miteinander verbundenen Bildern fehlt, ist der Mensch; der Widerspruch, der im Mythos (sagen wir im Bild

des schwitzenden Mannes, der den Baum fällt, während seine Frau das Vieh tränkt und einen liebevollen Seitenblick auf das Kind im Gras wirft) durch den Menschen selbst überwunden wurde, tritt in dieser Montage wieder hervor. Der Ort *Twin Peaks* ist ein Zustand, der eigentlich menschenleer und vor allem ohne Geschichte ist.

Die Abwesenheit des Menschen in diesen Bildern bezeichnet eine verzauberte, eine in den Schlaf gefallene Welt, in deren Zentrum Dornröschen liegen und auf den erlösenden Kuss warten könnten, aber wir wissen es besser. Dieses Dornröschen wird nicht wachgeküsst, sondern ermordet, es wird nicht vom Schlaf erlöst, sondern erst in ihm; alles ist verkehrt herum in Lynchville.

Aus dem statischen Bild von *Twin Peaks* und einem Zugang zu diesem durchaus verwunschenen Ort wird auf einen gewaltigen Wasserfall überblendet, den wir von oben herab sehen. Damit ist ein anderer Diskurs eröffnet: der zwischen dem Feuer (das funkensprühende Gerät) und dem Wasser; lange sehen wir das Wasser hinabstürzen in einen tiefen Grund.

Dann wird überblendet auf einen Fluss, in dem sich Baumstämme spiegeln. Das Wasser ist nicht blau, sondern von einem leicht ins Violette schimmernden, hellen Rot. Als habe sich schon ein wenig Blut darin aufgelöst, und als müsste gerade Abend werden. Dann folgt die Kamera dem ruhigen, aber durchaus mächtigen Strömen dieses Flusses, er führt von links nach rechts (also in unserer Bildvorstellung in die Zukunft hinein); kaum merklich nun der Übergang zwischen dem Vorspann der Serie und dem eigentlichen Beginn des ersten Teiles. Am Ufer des Flusses gibt es Menschen; bald wird Laura Palmers Leiche gefunden.

Wenn in der Bildfolge des Beginns die verwunschene Landschaft von *Twin Peaks* tatsächlich einen weiblichen Körper beschreibt, so wird der Vorgang, den wir in gerade acht Einstellungen erlebt haben,

nichts anderes sein können als die Geschichte von einer Zeugung und Geburt. Aber am Ende des Geburtsvorgangs steht nichts anderes als der Tod.

Ohne dass es einen Satz Dialog, einen Fetzen Handlung oder auch nur einen darstellenden Menschen gegeben hätte, haben wir in der Titelsequenz die faszinierende Spannung und eigentlich die Konstruktion der ganzen Serie erfasst.

Eine Kino-Revolte

»Filmemachen«, sagt David Lynch, »muss unter die Oberfläche gehen, sonst macht es keinen Spaß.« Und seine Filme gehen sehr direkt, ganz physisch unter die Oberfläche. Aber was mag darunter liegen; ist ›Oberfläche‹ nicht auch das Gegenwärtige des Kinos? Und müssten wir ›dahinter‹ nicht vor allem eine bizarre Spiegelung erkennen?

Lynch erneuert das Kino (aus dem Geist der Malerei) in einer Geste der Befreiung. »Was Lynch zu einem erneuernden Filmer macht, ist die Tatsache, dass es ihm gelingt, eine Reihenfolge von Bildern in Gang zu setzen, die sowohl vollkommen unzusammenhängend und übertrieben wirken als auch vollkommen verständlich sind«, schreibt der holländische Kritiker Arjan Mulder. Hinzuzufügen wäre vielleicht, dass zur Faszination der Filme auch gehört, wie scheinbar einfach sie oft sind; dass ihre Konstruktion stets sichtbar ist und wir ihnen dennoch verfallen; dass das einzelne Motiv sich nie in einer ›ganzen‹ Handlung verbirgt, ja, im Gegenteil, mit Gewalt aus dem Korsett der Dramaturgie ausbricht und wir dennoch in einer durch und durch glaubhaften Welt sind.

In dieser Welt werden all die Fragen gestellt, die sich in jeder anderen Welt auch stellen. Wer bin ich? Woher komme ich? Wo ist die Grenze zwischen Ich und Welt? Was ist ›Frau‹ und was ist ›Mann‹? Warum heißt *leben* schuldig werden, und wem oder was gegenüber zum Teufel entwickle ich dieses Gefühl von Schuld? Warum ist

die Lust nicht ohne die Angst zu haben, und warum wird die Angst immer wieder mit Lust gezeugt? Warum gibt es Macht und warum Ohnmacht?

Nur eine Frage, die Grundfrage der bürgerlichen Gesellschaft im Zeitalter der Moderne vielleicht, gibt es in Lynchville nicht mehr (wenngleich es noch Protagonisten gibt, ironisch geliebt vom Autor, die sie stellen), nämlich die Frage nach der Beziehung zwischen dem ›Normalen‹ und dem ›Kranken‹ als voneinander geschiedene Zustände der menschlichen Existenz. Das System aus Angst, Schuld und Lust selbst gibt der Neurose Gestalt; in *Twin Peaks* oder in *Lumberton*, wo *BLUE VELVET* spielt, ist jeder auf seine Weise verrückt, und ebenso gut könnte man sagen, es sei hier vollkommen normal, verrückt zu sein. Die Fassade verhüllt nicht mehr, wie in der klassischen Enttarnungsgeschichte, den Wahn, sie ist bereits ›Sprache‹ des neurotischen Systems.

Freilich ist dieses System der Neurose in sich dynamisch, es produziert Gewalt und Schmerzen. In David Lynchs Filmen sehen wir unentwegt Menschen zu, die sich nach Liebe verzehren und die doch nur andere quälen können.

Was er abbildet, ist nicht nur die Hölle, sondern ein System des Bösen. Und die Konstruktion seiner Filme ist eine Suche nach den Ursachen des Bösen, die konsequent verfehlt wird, die aber gleichzeitig das Wirken dieses Bösen immer genauer entwickelt und präzise darstellt.

Lynch gibt sich unter die Oberfläche der Märchen und der Wahrnehmungssysteme der *Popular Culture*, nicht nur, um hinter der glänzenden Oberfläche stets das Böse zu entdecken, sondern auch, ein weiteres Paradox seiner Methode, um etwas durchaus Materielles aus den Träumen und Alpträumen zu gewinnen, eine Einsicht in die Struktur der menschlichen Beziehungen. So ist dieses Buch eine Art Reise in das Innere des Bösen im Industriezeitalter, und wie bei jeder Reise gibt es gesi-

chertes Terrain, Oasen der Rationalität und gefährvollere Gebiete, Elemente der Interpretation, der Spekulation und gar auch wilder Phantasie.

Dieses Buch wurde nicht geschrieben, um die Filme von David Lynch besser zu verstehen (was immer das sein mag: verstehen); vielmehr werden sie selbst ein wenig als Mittel nutzbar gemacht, unsere Mythen- (und also Wirklichkeits-)Produktion in einem bestimmten Stadium von Zerfall und Konstruktion zu durchmessen. Was als Assoziationsmaterial geboten wird, sollte nicht als ›Interpretation‹ missverstanden werden; es geht vielmehr darum, Anschlüsse für die Diskurse zu finden, was ein Bewusstsein der Bilder sein könnte.

Und weil David Lynch, seinen gelegentlichen Koketterien zum Trotz, alles andere als ein ›naiver‹ Künstler ist, werden wir ihn, anders als es bei den kollektiven Träumen der *Popular Culture* angebracht wäre, aus denen er immer wieder Material gewinnt, als ›Autor‹ respektvoll zu Rate ziehen, während wir uns gleichzeitig lustvoll und frivol über die Institution des Autors als Autorität hinwegsetzen (und im Übrigen werden wir davon ausgehen, dass Lynch, wenn er über sich selbst und seine Arbeit spricht, höchstens indirekt die Wahrheit sagt).

Ein Besuch in Lynchville

Seinem Gegenstand gleicht dieses Buch insofern, als es eher komponiert als ›erzählt‹ ist. Es stellt verschiedene, miteinander verflochtene Fragen an eine mehr oder minder geschlossene Bilder- und Zeichenwelt, und weil sich in jeder Methode der Beantwortung (der Beschreibung, der Analyse, der Kritik) erst recht die jeweils gerade anderen Fragen stellen, so ist die Trennung der Diskurse nur im Bewusstsein ihrer Untrennbarkeit praktikabel; man wird eine Frage nie als erledigt ansehen, sondern einigermäßen beharrlich immer wieder, unter immer neuen Aspek-

ten und in immer neuen Verbindungen, auf sie zurückkommen.

Wie ist eine Bildwelt, als Aussage oder Struktur, als Sprache oder ›Religion‹, zu beschreiben? Anders gefragt: Wie schreibt man überhaupt über Film?

1. Zunächst ist der Film, wie jedes ästhetische Projekt, als *magische Autobiografie* zu verstehen. Eine magische Autobiografie entsteht stets dort, wo nicht nur das ›Gesprochene‹ (*parole*), sondern auch die ›Sprache‹ (*langue*), die ein Kunstwerk verwendet, in einen autobiografischen Kontext gestellt ist; deshalb ist sie geradezu das Gegenteil einer *psychologischen Autobiografie*: Die magische Autobiografie will uns nichts über das Leben des Autors mitteilen, auch dann nicht, wenn selbst Details nebenbei aus einer mehr oder minder nachprüfbaren, konkreten Lebenswirklichkeit stammen. Sie spricht im Gegenteil über die Welterfahrung; und sie beteiligt uns an der Komposition der Elemente einer Biografie, die aus erfahrenen und erfundenen, aus geträumten und erlebten Dingen zugleich besteht. Am Ende ist die magische Autobiografie vielleicht so etwas wie eine mythische Käseglocke über einem ästhetischen Ich, die uns in ihrer Transparenz teilhaben lässt an dem schwierigen und schönen Prozess, Innen- und Außenwelt miteinander zu synchronisieren.

Und aus dieser magischen Autobiografie heraus spricht ein Film von Fellini, von Bergman, von Pier Paolo Pasolini, von Herbert Achternbusch auf so beglückende Weise von der Welt, wie die psychologische Autobiografie, die in einer Allerweltssprache von nichts anderem als vom Ich reden kann, auf so glücklose Weise die Sprache verzehrt. Die magische Autobiografie ist also keineswegs eine ästhetisch angereicherte und verborgene psychologische Autobiografie, sondern ihr methodisches Gegenteil; ihr Zauber besteht in einer Mischung aus Transparenz und Geheimnis.

Im Zentrum der magischen Autobiografie steht für gewöhnlich etwas Unaus-

sprechliches, eine tiefe Verletzung oder ein Wissen, das sich nicht mitteilen lässt. So erhält sie ihren ästhetischen Reiz durch eine oft sehr prekäre Arbeit von Verdecken und Enthüllen, von der Notwendigkeit, etwas zu sagen, das nicht gesagt werden darf. Sie ist eine kreative, kritische und selbstreferenzielle Arbeit am Tabu.

Spätestens nach dem Erfolg von TWIN PEAKS hat sich die mehr oder minder professionelle Psychologie zumindest in den USA auf die magische Autobiografie des David Lynch gestürzt, um ihr verborgenes Zentrum zu enthüllen. Man förderte eine Traumatisierung durch einen frühkindlichen, inzestuösen Missbrauch zutage. Aber dieses Zentrum ist nicht das Ende, sondern der Beginn der Erkenntnis; wenn David Lynchs Filme die eines traumatisierten Menschen sind, so machen noch längst nicht alle traumatisierten Menschen Filme wie die von David Lynch.

In der Umkehrung der psychologischen Biografie, die ihren Gegenstand entlarven will, auf mehr oder weniger freundliche Art, führt die Akzeptanz der magischen Autobiografie zu einer Veränderung des Blicks: In David Lynchs Filmen sehen wir die Welt, ein wenig zumindest, aus den Augen eines verstörten, von Angst geplagten, missbrauchten Kindes, das so sehr unter dem Trauma leidet wie unter der Tatsache, dass die Welt ihre trügerische Ruhe, ihre glänzende Fassade nicht verliert; ein Kind, das gleichsam den Verrat an seiner Geburt durch eine Art Wiedergeburt aus eigener Kraft und durch die endlose Sehnsucht nach der Rückkehr ins Jenseits der Geburt kompensieren will.

Wichtig bei der Exploration der magischen Autobiografie ist es daher wohl, sich nicht allzusehr auf die materiellen Deckerinnerungen einzulassen (wollen wir wirklich die Feuersymbolik in Lynchs Filmen auf die Vorlieben des Knaben David für mordsgefährliche Sprengkörper reduzieren, bei denen auch einmal einem Freund ein Körper-

teil abgerissen – und glücklicherweise wieder angenäht – wurde; wissen wir mehr über die Szene mit dem Unfall in WILD AT HEART durch die Kenntnis von einem tatsächlichen Autounfall eines Freundes, der, gewiss, nicht ohne traumatische Erinnerungen blieb?). Eine magische Autobiografie ist viel mehr als die Wiedergabe und Verarbeitung eigener Erlebnisse, viel mehr auch als einfach nur ein ›autobiografischer Traum‹; sie ist Traum und Traumdeutung in einem, Sprache und Gesprochenes. Die magische Autobiografie ist, wenn man so will, bereits ein zweites Leben.

Das Ziel der magischen Autobiografie geht über die Rekonstruktion des eigenen Lebens hinaus; sie ist magische Rekonstruktion des Körpers, und wenn wir Anordnungen von Räumen, Farben und Bewegungen im Werk eines Regisseurs betrachten, lässt sich daraus immer auch ein Anagramm des Körpers gewinnen (des idealen, mystischen Körpers, um genau zu sein). Aber auch dieser Körper ist insofern magisch, als er die Trennung von ›Fleisch‹ und ›Seele‹ vollständig überwunden hat. Der in der magischen Autobiografie beschriebene Körper ist auch eine dynamische Seelenlandschaft.

Die magische Autobiografie erfindet in ihren Bildern den Körper. »Jeder Mensch«, sagt David Lynch, »ist eine kleine Fabrik.« Und tausend Bilder sind da, nicht nur aus den Filmen dieses Regisseurs, sondern auch aus einer Zeit, wo man in der Schule und in der Werbung immer wieder den menschlichen Körper als Fabrik sah, in der fleißige kleine Blutkörperchen, Fettzellen und Nervenstränge durch die richtige Organisation dazu gebracht wurden, irgendeinem jenseitigen, ›ganzen‹ Menschen Wohlbefinden zu verschaffen. »Jeder Mensch ist eine kleine Fabrik« – wir können diesem Satz nachspüren in den Bildern der Filme von David Lynch.

2. Das ästhetische Projekt ist als Exemplifikation und Erneuerung, Erweiterung

und Wiedergewinnung einer ästhetischen (und, wenn man so will, ›politischen‹) *Methode* zu beschreiben. »Lynchs Methode«, schreibt Thomas Petz zu ERASERHEAD, »ist eigentlich gar keine. Er reiht, gemein in seiner Seele und verwundend, einen abstoßenden Einfall an den nächsten, und dennoch kann man ihm keine Spekulation, keine Koketterie mit dem Kino vorwerfen, denn er präsentiert seine ekelhafte Fantasie rigoros, konsequent und dicht.« Vielleicht gelingt es, in der Betrachtung des Gesamtwerkes hinter der scheinbaren Nicht-Methode ein recht präzises ästhetisches Vorgehen auszumachen.

Der Film besteht stets aus zwei Codes: aus dem linearen Code der Erzählung, der in der Zeit und in der Geschichte steht, und aus dem Oberflächen-Code der Bilder, der nicht durch das ›Lesen‹, sondern nur durch die Imagination aufzunehmen ist. Die Methode der Inszenierung lässt sich so auch als eine Bestimmung des Verhältnisses von linearem und Oberflächen-Code, von Erzählung und Bildwelt beschreiben. Schon beim ersten Hinsehen erkennen wir in den Filmen von David Lynch, dass etwas mit der Erzählzeit nicht stimmt, dass die Erzählung nicht wie gewohnt und daher ›lesbar‹ in der Zeit steht (wie eine Sprache oder eine Folge von Zahlen) als eine fortschreitende Entwicklung von Story und Information, sondern dass es so etwas wie ein ›Rückwärtserzählen‹ gibt. Und es wird schnell deutlich, dass auch die gewohnte Hierarchie von Narration und Bildwelt nicht etabliert ist.

3. Der Film beinhaltet bestimmte Motive, wiederkehrende Themen; und unabhängig davon, ob die Elemente innerhalb oder außerhalb der magischen Autobiografie stehen, entwickeln sie in der Selbstreferenz eines Kunstwerkes ihr Eigenleben; ja, noch das einmal aus Zufall vielleicht Entstandene, das bloß Gefundene oder Geborgte, erhält in seinem Zusammenhang eine neue, irreversible Bedeutung, und jedes Element, das umgekehrt auf Bedeutung ausgerichtet

ist, wartet gleichsam auf seine Wiederkehr. Wir kennen diese Elemente bei David Lynch, wir nennen sie gerne die ›Obsessionen‹ im Werk eines Regisseurs, ein Tanz der Kineme, der ›Lynchismen‹, die zugleich auf eine gewisse Regelmäßigkeit (Wiederkehr) und Freiheit (Variation) deuten. Der Tanz der Kineme ist der Kunst der Komposition verwandter als der der Narration, aber auch hier geht es im Film vor allem um die Beziehung der verschiedenen Elemente. Die bekannten Lynchismen, die deformierten Menschen, die tote Industrielandschaft, die feenhaften Sängerin, das Geburtsbild, Feuer und Wasser etc. bilden sich zu einer Metasprache aus, in der vom unsprechbaren Zentrum, vom individuellen und gesellschaftlichen Tabu, gesprochen werden kann.

In fast allen Filmen Lynchs stehen nicht zu Ende geborene junge Männer im Zentrum, die auf der Suche nach Erklärungen für ihren Schmerz, für ihre Fremdheit, für ihre sonderbare Starrheit sind. Ihre Suche führt sie an den möglichen (sozialen) Ursachen vorbei, noch tiefer hinab in etwas, das noch unter dem Privaten liegt, genauso schrecklich und grenzenlos wie die Wirklichkeit. Dorthin, wo keine Beziehung und keine Erscheinung stabil ist. Die Hölle möglicherweise.

Adolf Portman hat das Modell vom ›extra-uterinen Frühjahr‹ des Menschenkinde entworfen: Der Mensch, so meint er, käme sozusagen zu früh zur Welt und müsse in seinem ersten Lebensjahr Entwicklungen durchmachen, die er sehr viel besser im Mutterleib erleben würde. Das setze ihn in einer Situation den Außenreizen aus, in der ein mit sich selbst einiges Wesen noch alle Reize über die Symbiose mit der Mutter erfahre. Es mögen nun aus dieser Verlängerung der Geburt in das Außen sehr unterschiedliche Eigenschaften folgen, die Angst vor der Einsamkeit ebenso wie die Weltoffenheit.

Die größte Gefahr in dieser Phase, in der der Mensch noch nicht zu Ende geboren, aber schon in der Welt ist, besteht in der

Zurückweisung durch die Mutter (oder allgemeiner: des Mütterlichen der Welt), die es im Lynch-Universum immer wieder gibt. In ERASERHEAD verlässt die Mutter das Kind, das sie mit seinem Geschrei peinigt; die Mutter des Elefantenmenschen konnte ihr Kind nie lieben; Paul Atreides in DUNE und Jeffrey Beaumont in BLUE VELVET scheinen kaum personale Beziehungen zu ihren Müttern zu haben, sie berühren einander nicht. Und die Mutter in WILD AT HEART will den Freund ihrer Tochter ermorden lassen.

In Lynchs Filmen geschieht die Geburt auf seltsame Weise außerhalb, eher durch die Vorstellungen der Welt als durch den Leib der Mutter. Seine Filme rekonstruieren die Suche nach dem, was bei der Geburt schiefgegangen ist, worin der ›Fehler‹ bestand. In ERASERHEAD ist das Monsterbaby auf bizarre Weise in einer Institution zur Welt gekommen und abgeholt worden, und wir wissen so wenig wie der Held, ob seine Freundin eigentlich jemals schwanger war; die Geburt wurde durch eine Panik gestört in THE ELEPHANT MAN; dass Paul Atreides in DUNE auf der Welt ist, verdankt er einem Vergehen gegen das Gebot, nur weibliche Kinder zu gebären; in BLUE VELVET hat der ›böse Mann‹ der Mutter das Kind weggenommen; in TWIN PEAKS ermordet der Vater seine Tochter.

Die ›falschen‹ Geburten und ihre Folgen mögen in der magischen Autobiografie des David Lynch ihre besondere Bedeutung haben, und sie erklären im jeweiligen Kontext die Einsamkeit und die Auserwähltheit seiner Helden. Und doch geht dieses Fragen nach den Missgeschicken der Geburt über die mehr oder minder psychoanalytisch deutbare Aufhebung der Traumalogie in einem ästhetisch reizvollen Privatmythos hinaus. Lynchs Filme heben die traditionelle Dramaturgie der (männlichen) Erzählung auf, in der das Drama auf manifeste Schritte der Initiation, auf vollendete Formen der Geburt (Trennung von der Mutter), Reife (die Konfliktlösung als

Prozess des Erwachsenwerdens) und Sozialisierung (der Schritt aus der Innenwelt in die Geschichte) ausgerichtet ist.

Lynch dagegen konfrontiert uns mit der Situation des Dazwischen; wir nehmen insbesondere die Geräusche in seinen Filmen (über eine Reihe von Vermittlungen aber auch die Bilder) aus einer gleichsam pränatalen Situation auf; das Hinauswollen aus dieser Situation des Nicht-geboren-Seins führt auf die unterschiedlichste Weise und auf verschiedenen Ebenen in beide Richtungen, in die Welt und zurück in den geschlossenen, symbiotischen Raum der Mütterlichkeit.

Die Mikrostruktur dieser Geburtsmythologie entspricht einer Makrostruktur im Prozess von Story, History und Zivilisierung: Die Entwicklung führt in beide Richtungen gleichzeitig, in die Entfernung von den Instinkten und in ihre Restauration, in die Kultur und in die Barbarei.

4. Der Film lebt durch die Verarbeitung früherer künstlerischer und medialer Erfahrungen, als Fortsetzung bestimmter ästhetischer Traditionen oder als Revolte dagegen. Lynch und Hitchcock, Lynch und Buñuel (von dem er behauptet, außer UN CHIEN ANDALOU (EIN ANDALUSISCHER HUND; 1928) keinen Film gesehen zu haben – wir können, müssen ihm aber nicht alles glauben), Federico Fellini und die Soap Operas. Der einzelne Film steht auf den Schultern der Riesen; er sieht immer ein wenig mehr als alle vordem (oder er versteht es, auf immer raffiniertere Weise, nicht zu sehen).

Damit verbunden mag eine interaktive Verbindung zwischen der populären Mythologie und der ›Privatmythologie‹ der Arbeit sein, die ein Künstler leistet (er ist, vielleicht mehr noch als ein Schöpfer, ein Transporteur von Ideen und Fantasien). Lynch benutzt vorhandene narrative Modelle, Märchen, Kriminalfilm, Science fiction, Horror, sogar den Western, um sie konsequent gegen den Strich zu führen,

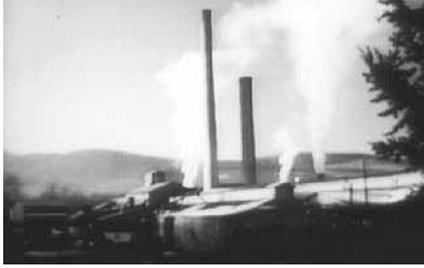


Abb. 2a–d Lynchismen I: Industrielandschaften in TWIN PEAKS (2a), THE ELEPHANT MAN (2b) und ERASERHEAD (2c,d)

aber auch, um verborgene Aussagen zu aktualisieren und nicht zuletzt für eine ästhetische Geste des Ignorierens; so wie Lynch sich gelegentlich durch die Mythologie von Genres und amerikanischen Kultursystemen hindurcherzählt, so erzählt er auch manchmal an den Genre-Mythologien konsequent vorbei, und eine Reihe der Autoren und Regisseure, die er nicht zu kennen vorgibt, ergeben das Modell bewusster Negation.

Ebenso verhängnisvoll für den Kritiker wie auch unabdingbar und beglückend für den ästhetischen Prozess ist, dass die Trennung dieser Elemente einer anderen Rationalität gehorcht als die des Kunstwerkes selbst. Das Wesen des Kunstwerkes ist, dass das, was hier getrennt behandelt werden muss, damit es überhaupt Sprache, Begriff und Bewusstsein werden kann, im Werk selbst gerade dadurch wirkt, dass es voneinander nicht zu trennen ist, dass das eine sich über das andere deckt wie in einer endlosen Schleife; ja, dass seine eigentliche Schönheit eben genau in dem Moment

entsteht, wo das Geflecht all dieser Elemente so dicht wird, dass der Versuch des Auftrennens undenkbar und, vor allem, unsprechbar geworden ist. Der Oberflächencode lässt sich nicht mehr so einfach dem linearen Code der Sprache unterwerfen.

5. Der Film ist Reaktion auf den ›Zeitgeist‹, ein Kommentar zur politischen und kulturellen ›Stimmung‹ seiner Entstehungszeit. Bei Lynch wird uns dies immer wieder begegnen als ästhetische Reaktion auf die Entfremdungsprozesse in der amerikanischen Politik und Kultur von der Ermordung Kennedys bis hin zur bleiernen Zeit der Reagan- und Bush-Administration. Wir können den Lynch-Helden beschreiben als den nicht zu Ende geborenen, einsamen jungen Mann, der seine politischen Referenz-Mythen verloren hat und daher die gesellschaftliche Fassade durchstößt, weil er sie ernst nimmt, und weil er seine Identität sucht, die auf der Oberfläche nicht zu erhalten ist.

›Postmodern‹ sind Lynchs Filme insofern, als sich die einzelnen Elemente nicht



Abb. 3a–d Lynchismen II: Deformationen in ERASERHEAD (3a), THE ELEPHANT MAN (3b) und DUNE (3c,d)

mehr hintereinander und ineinander zu verbergen suchen, um am Ende als großes Ganzes und Verpflichtendes zu erscheinen; das Auseinanderfallen der einzelnen Elemente wird vielmehr erst wirklich zelebriert. So können wir Lynchs Filme als Einheiten linearer Codes (die Geschichte des nicht zu Ende geborenen Mannes und seines Kampfes um Identität als *work in progress*) und Oberflächencodes im Zustand des Zerfalls, als dekonstruktive Arbeit auffassen und in diesem Prozess unsere eigenen Codes kritisch überprüfen.

Zu einem besonderen Problem in der Rezeption der Filme David Lynchs ist die Darstellung der Gewalt und die ›Kultur des Verbotenen‹ geworden; seine Filme überschreiten immer wieder wohlgesetzte Konventionen, ohne freilich wirklich ›Skandal‹ zu machen und ohne neue Konventionen zu etablieren. Kaum ein Filmemacher vermittelt so sehr wie Lynch, dass die Darstellung von exzessiver Gewalt ›richtig‹ und ›notwendig‹ sei. Wir würden, darin

besteht Einigkeit, seine Weltsicht ohne diese Bilder nicht verstehen. Noch bei Peter Greenaway lässt sich trefflich darüber spekulieren, wie ›kontrapunktisch‹ Gewalt erscheint, bei Lynch dagegen steht sie im Zentrum. Und wenn Kunstwerke neben der Suche nach Identität auch Versuche darstellen, fundamentale Fragen der Gesellschaft zu beantworten, so wird die Frage nach der Gewalt in Lynchs Filmen in einen philosophischen Rang erhoben. Es ist die Frage, wie authentisch und notwendig die Gewalt für die postmoderne Gesellschaft sein wird. Die Gewalt in Lynchs Filmen ist indes nicht das soziale Problem, das vom einzelnen gelöst werden könnte oder das ihn zumindest zur moralischen Reaktion herausforderte; ebensowenig ist sie der Weg in *Story* und *History* zum Wandel der Verhältnisse. Sie ist vielmehr der Übergang vom Äußeren zum Inneren, das Eindringen in den Körper der Welt, die fundamentale Welterfahrung; Leben und Gewalt sind eins.

Die Geburt des einsamen jungen Mannes

THE ALPHABET

Lynchs erster ›richtiger‹ Film (nach der animierten Skulptur *SIX MEN GETTING SICK*, die im Rahmen seines Kunststudiums entstand) ist *THE ALPHABET* (1968), ein Kurzfilm, der animierte und Realaufnahmen kombiniert.

Wir sehen zu Beginn eine weißgekleidete junge Frau (Peggy Lynch, Davids damalige Ehefrau) auf einem Bett gegen einen schwarzen Hintergrund. Ein Kinderchor skandiert ›ABC‹, ›ABC‹ ...

Durch den kräftigen Gesang eines Mannes wird der nackte Boden so befruchtet, dass Buchstaben aus ihm sprießen. Langsam bildet sich so etwas wie eine Ordnung im Reich der wild wachsenden und fallenden Buchstaben. Ein großes ›A‹ mit Wurzeln gebiert kleine ›a's‹, der Wind heult dazu.

Eine gezeichnete Frau sitzt in einem hellen Raum. Rot frisst sich ins Bild, ein Herz kommt daraus hervor; es schickt Samenkörner aus, dann kleine Buchstaben, die in ihren offenen Schädel fallen. Dann fließt Blut aus ihren Augen, und der Kopf zerfällt in eine rote Masse.

»Please, remember, you are dealing with the human form!« erinnert uns eine Stimme (sie macht uns, ganz nebenbei, mitverantwortlich für die Fantasien des Autors). Rote Flecken regnen über das Bett der Frau. Sie streckt die Hand nach den umherschwebenden Buchstaben aus, vielleicht will sie sie fangen, vielleicht auch abwehren.

Zur selben Zeit rezitiert eine eher demütige weibliche Stimme das Alphabet und kommt schließlich zu dem Schluss: »Jetzt, wo ich mein ABC gelernt habe, sag mir, was ich tun soll.« Sie windet sich vor Schmerzen in ihrem Bett und spuckt Blut

auf das weiße Laken. Ende des vierminütigen Films *THE ALPHABET* von David Lynch.

Mit der mehr oder minder bedeutsamen, mehr oder minder kultivierten Metaphorik des Animationsfilms bricht Lynch schon hier mit einem Film, der nicht nur wegen seines furchterregenden Soundtracks als einigermaßen gewalttätig erscheint.

Gewiss ist eine zentrale Aussage leicht zu isolieren: Da ist der Mann, der ein Loblied auf das ABC singt und den Buchstaben eine Ordnung gibt, und da ist die Frau, die das System der Sprache als peinvolle Arbeit und Passion erlebt, an der und durch die dieses System in Unordnung gerät (unter anderem, weil es sich fortpflanzt). Zwei Weltordnungen scheinen miteinander zu konkurrieren: eine Kraft der Ordnung und eine Kraft des Lebens, ein Prinzip der Gesellschaft und eines der Natur.

Sketches From a Life (1)

Früher, zur Zeit von *ERASERHEAD*, wurde David Lynch in den Kult-Magazinen, die als erste seine Arbeiten entdeckten, oft als Europäer oder wenigstens als New Yorker ausgewiesen. Das mag an seinem Habitus gelegen haben, an seiner unamerikanischen Arroganz, seiner stilisierten Neurose, seinem synthetischen Dandytum; das gründete freilich auch auf der Heftigkeit seiner Filme, die sich radikaler als dies selbst im Underground üblich war, einer ästhetischen Entäußerung hingaben, einer nackteren Darstellung der Paranoia als je zuvor denkbar. Konnte oder wollte dieser Mann nicht sehen, wie unbarmherzig und schamlos er in *ERASERHEAD* das Innere nach außen stülpte? War er ein naiver Paranoiker, ein Surrealist oder ein Realist der urbanen Albträume?

David Lynch stammt aus einer kleinen Stadt in Montana, am Fuß der Rocky Mountains, nahe der kanadischen Grenze. »Das ist«, so sagt der Regisseur, »das fundamentale Amerika.« Missoula ist eines der 30.000-Einwohner-Städte dieser Gegend, die vom Holz leben. Sie liegt in einem Tal, umgeben von Wäldern, es gibt einen See und ein Indianerreservat (unschwer erkennen wir Twin Peaks und Lumberton). Hier wird David Keith Lynch am 20. Januar 1946 als ältestes von drei Kindern geboren.

Die Familie hatte ihre Wurzeln tief in diesem Land (der Vater war auf einer einsamen Farm inmitten eines gewaltigen Weizenfeldes groß geworden), und doch waren auch Prozesse der Entfremdung unvermeidlich, aus inneren und äußeren Gründen. Die Ausbeutung des Landes veränderte es zunehmend, aber ohne seine Ausbeutung war in ihm nicht zu leben. Die Schuld gegenüber dem Land reicht sehr tief und vererbt sich von Generation zu Generation, wenngleich sie in immer neuer Gestalt aufbricht.

Wenn man die Familiengeschichten in Lynchs Filmen ansieht, muss man an grauenvolle Erfahrungen in der Jugend des Regisseurs denken, an eine Psychopathologie aus Gewalt, Inzest, Unterdrückung und Verletzung. Die perfekte autobiografische Legende des David Lynch bietet allerdings ein ganz anderes Modell an: das einer geradezu mustergültigen Familie, in der die Eltern nicht rauchen, nicht trinken, sich nie streiten und in der harmonischer Einklang zwischen allen Mitgliedern besteht. Vielleicht ein bisschen langweilig war dieses Idyll, daher will der junge David sich hier und dort in die dunkle Seite dieser Welt geträumt haben. »Ich bin in einer Art Ei aufgewachsen«, sagt Lynch, und das ist eine Art der Wahrnehmung, die sich durch seine Arbeit zieht: In eine dunkle, warme, labyrinthisch unverstandene Welt, behütet und bebrütet, dringen unheilvolle Bot-schaften ein und drängen auf das Zerbrechen der Schale.

Die weibliche Sprache und die männliche Natur

Des Vaters Arbeit war die wissenschaftliche Untersuchung der Bäume, der Insekten, der Wechselwirkungen zwischen Ökologie und Ökonomie. Er liebte die Arbeit in den Wäldern und nahm seinen Sohn oft mit. Die Mutter kam aus Brooklyn und war Sprachenlehrerin. Die Sprache der Natur und die Sprache des Alphabets; beides fordert zum Forschen und Fragen heraus; beides steht in ebenso faszinierendem wie heillosem Widerspruch zueinander.

Lynch erzählt gerne, wie sich seine Eltern kennengelernt haben: Das war bei einer wissenschaftlichen Exkursion in die Natur, als beide noch Studenten an der *Duke University* waren. Wissenschaft und freie Natur; das ABC und der Wald, dies ist die Welt hinter Lynchville, die uns in ein Dickicht von Erotik und Gewalt führt.

In Lynchs Filmen gibt es immer wieder Zeugungsbilder, und sie lassen keinen Zweifel daran, dass dieser Akt zugleich schön und gewalttätig, schmerzhaft und »verboten« ist. Seine Helden, die immer wieder in inzestuöse Vernetzungen verstrickt sind, verzweifeln an der Sexualität, weil sie die Geburt nicht rückgängig machen können; so bleibt ihnen nur der Traum.

Mann, Sprache und Frau bilden ein Dreieck, in dem sich immer zwei Elemente gegen das dritte verbinden. Damit ist nicht nur eine Bestätigung, sondern auch ein Infragestellen der Vorstellung verbunden, der Mensch sei durch die Sprache geschaffen, so wie bei Lacan »der Mensch spricht, nur weil er zuvor von der Sprache gesprochen worden ist.« Bemerkenswerterweise ist dieser Gedanke gekoppelt an die Darstellung des Inzestverbotes. Das Grundgesetz des Inzestverbotes sei, so Lacan, »mit einer sprachlichen Ordnung identisch. Denn keine Macht außer der sprachlichen Benennung von Verwandtschaftsgraden ist imstande, das System von Präferenzen und Tabus zu institutio-

nalisieren, das durch Generationen hindurch die Fäden der Abstammung miteinander verpflichtet und verknotet.«

In den Filmen von David Lynch wird dieser Zusammenhang von Inzestverbot, Genealogie und Sprache immer wieder neu untersucht; der Held in Lynchs zweitem Film, *THE GRANDMOTHER* (was man ja nicht nur als *Großmutter*, sondern auch als *große Mutter* lesen könnte), ist damit beschäftigt, den Mutterleib außerhalb der Mutter noch einmal zu errichten, um ihn dort gegen den Angriff der Sprache zu verteidigen. (Und selbst Agent Coopers Tonbandaufzeichnungen für ›Diane‹ in *TWIN PEAKS* sind rituelle Kommunikationsweisen des Kindes mit der zugleich fernen und allgegenwärtigen Mutter.)

Das Erlernen und Gebrauchen der Sprache ist zunächst ein ›väterliches‹ Gebot; im Märchen von den *Drei Sprachen* zum Beispiel schickt ein Vater seinen Sohn dreimal aus, um das wahre Sprechen (und ›richtige‹ Denken) zu lernen, zu drei Meistern unbekannter Art, aber jedesmal, wenn der Sohn heimkehrt, hat er ›nur‹ eine Sprache der Natur gelernt: die Sprache der Hunde zuerst, dann die Sprache der Vögel, schließlich die Sprache der Frösche; anders gesagt, die Sprachen der Erde, der Luft und des Wassers. Darüber, dass dieser ungeratene Sohn nicht die ›richtige‹ Sprache erlernt hat, ist der Vater so erbost, dass er seine Knechte mit dem Sohn in den Wald schickt; dort sollen sie ihn ermorden.

David Lynchs Helden, bis hin zum Agent Cooper in *TWIN PEAKS*, haben einen sehr ähnlichen Weg von der Sprache der Menschen zu der Sprache der Natur zurückzulegen; weil ihre Sprache nicht väterlich ist, neigen diese Helden freilich alle dazu, am ehesten für sich, mit sich selbst, in sich hinein zu sprechen: als Selbstgespräche in die Dunkelheit in *ERASERHEAD*, als inneres Sprechen in *DUNE*, als ein medial aufgehobenes Zwiesgespräch mit einer fernen ›Diane‹ in *TWIN PEAKS*. In den Ar-

beiten von David Lynch beginnt der Film, heftig, verstört und erzürnt, auf die Sprache zurückzublicken.

THE GRANDMOTHER

Lynchs zweites Werk, 34 Minuten lang, entstand 1970 dank eines Stipendiums des *American Film Institute*. Für rund 7000 Dollar drehte Lynch einen durch flamboyante surrealistische Bilder fesselnden Film über einen Bettnässer, der sich vor seinen lieblosen Eltern auf den Dachboden flüchtet, dort aus merkwürdigen Samen eine Großmutter züchtet, diese dann jedoch wieder verliert. *THE GRANDMOTHER* kombiniert erneut animierte mit realen Sequenzen.

Der animierte Anfang zeigt eine wie von einem Tuch bedeckte Welt (und daher wieder auch ein Bett), darin befinden sich zwei Nischen. Ein phallisches Gebilde nimmt Gestalt an, findet zunächst nicht den richtigen Weg, wirft dann ein Samenkorn in die rechte Nische, schließlich eine weiße Substanz, die sie ganz ausfüllt. Daraus erscheint eine menschliche Gestalt: Der Vater dieser Schöpfungsgeschichte erhebt sich – nun in Realszenen – auf einem mit Blättern übersäten Boden. Aus der linken Höhle der Welt wird eine Frau geboren, Mann und Frau wollen miteinander verschmelzen. Eine Art Behausung ist unterm Sternenhimmel um sie entstanden: Familie.

Aus einem weiteren Samenkorn kommt eine dunkle Flüssigkeit, die auf recht brutale Weise einen Jungen (Richard White) auf die Welt schleudert. Der Vater (Robert Chadwick) zeigt sich erregt; die Mutter (Virginia Maitland) versucht vergeblich, ihn von dem Kind fernzuhalten, aber wie ein Tier kriecht er auf den Sohn zu; die Mutter bleibt in einsamer Verzweiflung zurück. Das animierte Väterliche breitet sich ins Unendliche aus, stößt wie eine wachsende Pflanze auf die Mutter zu, vereinigt sich wieder mit dem Sohn, während die Mutter heftig mit den Armen schlägt, als wolle sie davonfliegen.

Das alles ist so rasend schnell an uns vorübergezogen, dass wir nicht die geringste Chance hatten, bewusst wahrzunehmen, was da geschehen ist. Uns bleibt dennoch schon beim ersten Ansehen des Films ein Gefühl von Unbehagen, Faszination und Schuld.

Es hat in dieser ganzen Schöpfungsgeschichte keinen körperlichen Kontakt zwischen Mutter und Sohn gegeben, nicht bei der Zeugung und nicht bei der Geburt. Was in diesen sekundenlangen Einstellungen geschehen ist, lässt sich als eine schwere Geburt beschreiben, bei der offensichtlich schon bei der Zeugung des Vaters eine Art Irrtum stattgefunden hat (der Penis verfehlte zunächst den richtigen Eingang).

So wie dieser Junge auf die Welt gekommen ist, erklärt er die bizarre Einsamkeit aller jugendlichen männlichen Protagonisten in David Lynchs Filmen. Diese Schöpfungsgeschichte atmet einen furchtbaren Zorn, nicht wirklich von einer Mutter geboren zu sein, keine symbiotische Einheit mit ihr gefühlt zu haben, während der Vater eine nur unzureichende, auch ambivalente Ersatzrolle als »Geburtshelfer« einnimmt. Von hier aus revoltiert die Ordnung der Geschlechter und der Familien; die Hölle und der Aufruhr haben hier ihren Ursprung.

Der Sohn ist fixfertig gekleidet in Smoking und Fliege. Sein Gesicht ist weiß geschminkt, seine Lippen sind rot bemalt (eine Transgression, die uns in BLUE VELVET wieder begegnen wird; Abb. 4a). Wir sehen ihn in einer Kammer, dann sitzt er, wie Lynchs junge Männer immer einmal sitzen, einsam am Rand eines Bettes. Vom Nachttisch nimmt er eine Pflanze und betrachtet sie nachdenklich.

Draußen kriechen die Eltern auf allen vieren, als wären sie noch in einem barbarischen Zustand, während das Kind schon zivilisiert ist: ein Zwerg, ein trauriger, kleiner Clown, aber auch einer, der seine Maskierung schon kennt. Vielleicht suchen sie

das verlorene Kind; die Mutter schreit, der Vater nähert sich ihr erstaunt; am allerwenigsten weiß er, was es mit dieser gebärenden/nicht-gebärenden Mutter auf sich hat.

In einer Animationssequenz treibt die weiße Substanz die Eltern nach außen, und dann verlieren sie zum ersten Mal den Kontakt mit ihr. Sind wenigstens sie nun zu Ende geboren oder haben sie die organische Einheit, die Gleichung von Welt und Körper, unterbrochen?

Der kleine Junge im Pyjama schaut unter die Bettdecke, auf dem Laken ist ein gelber Kreis zu sehen. Er hat ins Bett gemacht. Der Vater schimpft, als er das Vergehen entdeckt, führt das Kind wie ein sich sträubendes Opfertier zur Schlachtbank, um ihm die Nase in den Urin zu drücken. Ein Schrei unterbricht diese Opferhandlung.

Er führt zur ganz anderen Reaktion der Mutter. Da sitzt sie, im offenen Nachthemd, und bedeutet dem Sohn, näher zu kommen. Sie will ihn küssen, offenbar anders, als eine Mutter ihren Sohn küssen sollte. Er weicht zurück, und sie reibt sich mit der ausgestreckten Hand über das Gesicht, in jener auf sich selbst zurückweisenden erotischen Geste, welche die Frauen in Lynchs Filmen immer wieder vollführen.

Der bizarre Familienroman ist nun in sich verkehrt; aus dem Vater, der zu Beginn der eigentliche Geburtshelfer war, ist die strafende Instanz geworden; aus der Mutter, die anfänglich so abweisend zu ihrem Kind erschien, wird eine aggressive Verführerin. Mit dieser Umkehrung verliert THE GRANDMOTHER aber auch wieder jenen eindeutigen Zorn gegen das Geburtstrauma und entwickelt sich zu einem wirklichen Modellversuch: Auf das biologische folgt nun das soziale Fehlverhalten, und es scheint, als würden bei dem Versuch, die Fehler des vorherigen Stadiums zu korrigieren, erst die neuen Fehler entstehen.

Der Junge kommt in sein Zimmer zurück und setzt sich wieder auf das Bett. Er

denkt vielleicht an das, was offenbar so endgültig verloren ist, an die weiße Substanz, mit der diese Schöpfungs-, Zeugungs- und Geburtsgeschichte begann und zu der wohl nun alle keinen Kontakt mehr haben. Aber nein; sie ist nun ›Gedanke‹ geworden, Traum, und nun unternimmt auch der Junge einen weiteren Schritt in der Geburtsgeschichte des Menschen; er wird sich, was ihm fehlt, erträumen. Er wird in einem Traum leben.

Diese höllische und himmlische weiße Substanz ist eines der obsessiv in den Filmen von David Lynch wiederkehrenden Elemente, aus denen sich immer neue Fantasien und Kompositionen gewinnen lassen. Sie ist offenbar vor der Trennung der Geschlechter vorhanden, zugleich zeugende männliche Samenflüssigkeit und nährenden weibliche Milch: ein Urzustand des Lebens. Es ist das Spice der Sandwürmer in *DUNE*, das alles zugleich ist, Droge, Treibstoff und Nahrungsmittel des bewohnten Universums; es ist aber auch das ›Gift‹ in *BLUE VELVET*, das Jeffrey in Dorothy ›hineingetan‹ hat; es ist die Masse, die in *ERASERHEAD* aus Henrys Baby quillt.

Drei Pfeiftöne locken den Jungen auf den Dachboden (und dieser Dachboden ist in der Architektur des Traumes der Kopf, wie auch Lynch mehrfach betont hat); er steigt eine Treppe hinauf in eine Dachkammer, in der sich ein zweites Bett befindet (es ist überhaupt eine beinahe vollständige Verdoppelung: eine Rekreation der Welt im Kopf.)

Immer wieder wird dieser andere Raum, der neben der Wirklichkeit existiert, in Lynchs Filmen beschworen; es ist, zum Beispiel, das Zimmer, aus dem der ›Mann vom anderen Planeten‹ hinausieht in *ERASERHEAD*, oder das rote Zimmer in *TWIN PEAKS*.

Auf dem Dachboden findet der Junge einen Sack mit Samenkörnern. Dann holt er Erde herbei, formt einen Hügel auf dem Bett und legt ein Korn hinein. Eine ganze

Welt der Natur wird von den Geräuschen dieser Szene evoziert. Ein neuerlicher Akt der Schöpfung findet statt, nicht ohne das Donnernrollen, das wir uns in der Kindheit dazu vorstellten. Und aus diesem Hügel auf dem Bett wächst ein Baum, den das Kind gespannt betrachtet. Ganz deutlich nun wieder das Motiv dieser *Verschiebung*: Die ›unzüchtige‹ Liebe der Mutter, die das Kind zurückgewiesen hat, projiziert es selbst nun auf ein Lebewesen, das es geschaffen hat (Abb. 4b–d); eine komprimierte Theorie der Kunst ist nebenbei entstanden. Wie in sexueller Erregung wirft er, der sich zu seinem Baum ins Bett gelegt hat, den Kopf hin und her.

Und wieder führt der strafende Vater den Jungen an den Ort seiner Missetat. Wieder wird das Opfer von einem Schrei unterbrochen. Vielleicht geschieht dies alles wieder und wieder, jeden Tag aufs neue.

Der Junge hört ein plätscherndes Geräusch von oben, geht hinauf und hilft dabei, aus dem Baum einen neuen Menschen zur Welt zu bringen, zuerst den Kopf, dann den Körper: die Großmutter (Dorothy McGinnis).

Eine neue Familienszene. Vater und Mutter stopfen sich mit Speisen voll, der Junge aber hat, scheint es, keinen Appetit. Er streckt die Hand nach einer Flasche aus, und da bekommt der Vater wieder einen Anfall von Zorn; die Mutter zeigt mit dem Finger auf ihn und zetert. Der Junge flüchtet in seine Dachkammer; dort ist die Großmutter auf dem Bett eingeschlafen. Hier findet er Nahrung, die er mit gutem Appetit verzehrt.

Später berühren sie sich mit den Händen, zeigen einander ihre Körperteile, ganz ähnlich und doch ganz anders, als es die Mutter zuvor so aggressiv versucht hat; eine Frauenstimme singt; schließlich küssen sie sich. Es ist das vollendete Bild einer Kommunikation ohne Sprache, der Augenblick des größten Glücks in diesem Film.

Das Ende. Die Hände scheinen der Großmutter nicht mehr zu gehorchen; sie

versucht, jenes Pfeifen, das zu ihrem geheimen Signal geworden war, zu wiederholen, aber stattdessen schließen sich ihre Hände um den Hals, wie bei einem Erststüchungsanfall. Sie gerät in einen Zustand der Zersetzung, wirbelt in der Einrichtung herum, und unter großem Getöse entfernen sich die Lebensgeister.

Der Junge versucht, seinen Vater dazu zu bringen, ihm zu helfen, aber seine Eltern machen sich nur über ihn lustig.

Voller Trauer geht der Junge zu einem Friedhof; die Großmutter sitzt da, die Hände auf den Knien. Sie macht eine verneinende Geste und erstarrt. Auch der Junge erstarrt in Verzweiflung. Dann liegt er allein in seinem Bett; unruhig windet er sich hin und her. Dann erstarrt auch der Film.

THE GRANDMOTHER ist ein Film, der auch in seiner Schnelligkeit seine Kompositionsprinzipien nicht verbirgt. Es geht zunächst um Wiederholung und Variation. Alles wiederholt sich, ist aber doch nicht das gleiche; wir haben immer wieder eine Geburt gesehen, eine nach der anderen, in immer neuen Versuchen und Versionen. Aber während es immer neue Geburten gibt, geht der Weg in einer bizarren Inversion auch zurück; nicht nur wird der Junge zum Geburtshelfer seiner Großmutter, sondern seine Lebensbewegung ist auch der Versuch, vor den Augenblick der Geburt selbst zurückzukehren. Und das ist es auch, was alle Helden in Lynchs Filmen unternehmen: eine Reise, die unter anderem auch zurück vor die eigene Geburt, durch den Uterus hindurch in einen Vorzustand, in dem noch alles möglich ist, führen soll.

Der merkwürdige Schwebeszustand der Lynch-Filme entsteht durch die Gleichzeitigkeit einer mythischen Geburt und einer umgekehrten Bewegung zurück. Damit sind auch die Zustände von Tod und Geburt so miteinander in Beziehung gesetzt, dass sie endlos umeinander geflochten sind. Die schamanische Weltvorstellung, die Agent Cooper in TWIN PEAKS auf so iro-

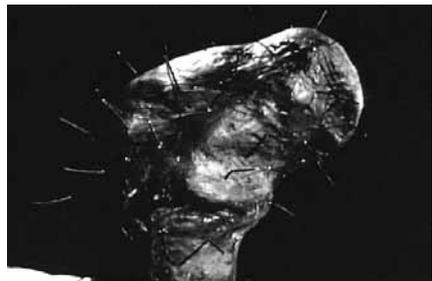


Abb. 4a–d THE GRANDMOTHER: Der Sohn züchtet sich eine Großmutter in seinem Bett.

nische und menschenfreundliche Weise mitteilen wird, ist in Lynchs Filmen von Beginn an angelegt. Cooper ist nichts anderes als der größer gewordene Junge aus



THE GRANDMOTHER, der sein Wissen aus dem Zustand des Nicht-zu-Ende-geborene-Seins, des gleichzeitigen Lebens in einer ›Wirklichkeit‹ und in einem imaginären Mutterbauch (in einem ständigen Hin und Her zwischen beiden Bereichen), als eine Art mönchischer Polizist anwendet, der am Ende auch seinem eigenen Bösen begegnen muss.

Porträt des einsamen jungen Mannes als Monster

Während Lynch über seine ›Absichten‹ schweigt, versteht er hervorragend die Charakterisierung seiner Figuren, die sich in all dem überwirklichen, oft auch sehr komischen Bildgetürme in sonderbarer Weise ähneln: Es sind junge Menschen, die durch äußere oder innere Umstände von ihrer gesellschaftlichen Umwelt entfernt sind. Sie leben in Masken, Höhlen und Verstecken und müssen doch hinaus, um die Abgründigkeit, die Geheimnisse der Welt zu erfahren. Sie sind *lost*, wie Lynch es nennt, und zugleich sind sie doch entschlossen, den Ursachen ihres Elends auf den Grund zu gehen. Dabei bezeichnet Lynch sie (ich verallgemeinere ein wenig) als *vorsichtig*, und mir scheint, diese Vorsicht, dieser Widerspruch zwischen der Besorgnis um sich selbst und dem Willen, irgendwie zu erfahren, was die Welt in einem anrichtet, macht den sonderbaren, den faszinierenden Rhythmus von Lynchs Filmen aus, in denen die Zeit auf eine eigentümliche Weise zugleich schneller und langsamer zu vergehen scheint als gewohnt.

Lynchs Helden entsprechen einem Narziss, der aus dem Gefängnis der Selbst-

bezogenheit auszubrechen versucht und dabei die Schönheit (und Fremdheit) der Welt erfährt. Und in der Tat gibt es in Lynchs Filmen nicht *das Hässliche*; ich glaube ihm, wenn er sagt, dass er all das Groteske, Eklige, Deformierte, Kranke in seinen Filmen wirklich als schön empfindet (in DUNE lässt er jemanden die Eiterbeulen eines korpulenten Mannes bewundern, wie man andernorts allenfalls die Schönheit jugendlicher Makellosigkeit bewundert). Der Narziss lebt, nur durch eine vergleichsweise dünne Haut getrennt, inmitten einer Welt des Polymorphen, der freien oder Nicht-Gestalt, die ihm umso ekelerregender und Furcht einflößender erscheinen muss, je mehr er sich weigert, sein Gefängnis zu verlassen, und die ihm schön wird, wenn er hinaustritt.

Doch diese Schönheit darf keine Namen bekommen; sie muss gegen die Sprache verteidigt werden. Lynch selbst formuliert das in einem Interview sehr deutlich: »Sobald man die Dinge nicht bei ihrem Namen nennt, sondern sie als ein Bild sieht, können sie unglaublich schön sein.« (Ein wenig erreicht dieses Sprachverbot auch den kritischen Diskurs: Während man sie durchforscht, verführen die Filme einen immer wieder dazu, sie einfach zu *sehen*, statt über sie und durch sie zu *verstehen*.)

In Lynchs Endzeit-Barock bemühen sich unfertige, das heißt noch nicht vollständig korrumpierte und nicht zu Ende geborene Menschen, sich durch ›Wissen‹ und Einsicht einer Umwelt zu nähern, in der es keine Autorität, keine Leitbilder gibt, weder verbindliche Ideen noch die Sicherheit einer glatten Oberfläche. Es gibt



Abb. 5a–c Americana I: picket fences aus BLUE VELVET, TWIN PEAKS und LOST HIGHWAY

nur den formlosen Willen zur Macht und die grenzenlose Selbstverliebtheit aller auch nur für den Augenblick stabilen Formen. Zudem versuchen sie, unter dem Eindruck der unzulänglich strukturierten Polymorphie, so etwas wie Verantwortung zu übernehmen. Auch das bleibt rudimentär. David Lynch dreht für das Zeitalter des Narzissmus Filme über die Einsamkeit, die kein Ritual mehr ist, sondern, um es pathetisch zu formulieren: echt.

Doch wann wissen wir, ob wir etwas richtig machen? In einem Gleichnis vom Sämman sagt Christus zu einem, den er am Sabbat arbeiten sieht: »Mann, wenn du wahrhaftig weißt, was du tust, bist du gesegnet, aber wenn du es nicht weißt, bist du verflucht und ein Übertreter des Gesetzes.« Die wissende Übertretung ist die Sünde, das Bewusstsein aber zugleich die Erlösung. Die nichtwissende Übertretung ist Verdammnis und Zurückweisung. Lynchs Figuren ringen um ein solches Bewusstsein der Übertretung.

Sketches From a Life (2)

Die Familie Lynch zog in unterschiedliche Städte in Idaho, Washington, South Carolina und Virginia; immer waren es, durch den Beruf des Vaters bedingt, Gegenden mit Landwirtschaft und Wäldern. Spokane, Washington, war für Lynch das Vorbild zur Stadt in BLUE VELVET, und TWIN PEAKS ist aus allen diesen Orten zusammengesetzt. Es ist ein Paradies der Langsamkeit, in dem man ewig Siesta halten, ewig am Essentisch verweilen kann. Dieses Moment der Trägheit durchzieht alle Arbeiten von Lynch; in ihnen scheinen zwei völlig unterschiedliche Formen der Zeit aufeinander-

derzuprallen, die Langsamkeit der Oberfläche und die Schnelligkeit der nächtlichen Kehrseite. Seine jugendlichen Helden sind von beidem gleichermaßen beeinflusst; sie kommen gewissermaßen mit den Vorzügen der Langsamkeit in die Welt der Geschwindigkeit (Jeffrey Beaumont besiegt Frank Booth in BLUE VELVET vielleicht einzig und allein durch seine Langsamkeit).

Der blaue Himmel, an dem Flugzeuge ihre Bahn ziehen, das Wasser, in dem neben Holzstücken alte Spielbälle schwimmen, das Bett und der Tisch, die beiden Elemente, um die ›Familie‹ als eherner Zustand sich gruppiert; die schöne Oberfläche in den Lynch-Filmen zusammen mit den Blumen und den kleinen Tieren, die grünen Wiesen; die weißen Zäune und die bunten Vögel (als wäre hier schon nicht mehr zu unterscheiden, was ›natürlich‹ und was ›bemalt‹ ist) – davon spricht Lynch immer wieder, wenn er seinen imaginären Ort des fundamentalen Amerika erklären will. Aber darunter tut sich ein schmutziges Labyrinth von Grauen und Verwesung auf.

Zur Erinnerung des Regisseurs an diese Orte gehören Einsamkeit (der junge David will, statt mit den Freunden zu spielen, lieber allein die Insekten beobachtet haben), Verweigerung (er hatte offenbar stets Schwierigkeiten mit allen Formen von Erziehung: »Für mich war die Schule ein Verbrechen an der Jugend«), Sprache (David hatte Probleme mit der Sprache, las wenig, sah aber noch weniger fern – nur Kafka gefiel ihm).

So wurde er immer mehr von der Malerei angezogen und nahm schließlich auch des Sonntags Unterricht. Die Sprache eignete er sich gewissermaßen noch einmal an; auch heute noch spricht Lynch so, als

habe er darin gerade erst Unterricht erhalten, so, als sei er ein Fremder, der sich ebenso präzise wie abstrakt in einer Sprache bewegt, die alles, nur nicht Muttersprache ist. Agent Cooper in TWIN PEAKS ist mit seiner ebenso korrekten wie unnatürlichen Ausdrucksweise jemand, der sich nicht in Sprache ausdrückt, sondern der sich, voller Begeisterung, von der Sprache bestimmen lässt. Und John Merrick, der Elefantenmensch, der sich aus Furcht erst spät zu seiner Sprache bekennt, spricht in so wohlgesetzten Worten, als habe jedes davon auf diesen einen Augenblick seiner feierlichen Geburt gewartet.

Als gespenstisches Idyll erschien Lynch auch die Familie: »Es war wie in den fünfziger Jahren; es gab eine Menge Anzeigen, in denen man eine gut gekleidete Frau einen *apple pie* aus dem Herd holen sah und so ein bestimmtes Lächeln in ihrem Gesicht; oder ein Paar, das genauso lächelte, zusammen vor ihrem Haus mit dem *picket fence*. Dieses Lächeln war so ziemlich alles, was ich sah. Es war ein seltsames Lächeln. Ein Lächeln, das zu besagen schien: so sollte die Welt sein, oder so konnte sie sein. Damit machten sie mir wirklich verrückte Träume. Ich sehnte mich nun nicht gerade nach einer Katastrophe, aber nach etwas Ungewöhnlichem. Irgend etwas, dass jeder Mitleid mit dir hätte, etwas wie ein Opfer. Wenn etwa ein furchtbarer Unfall geschieht, und man ganz allein zurückgeblieben wäre. Es ist wie ein schöner Traum. Aber alles ging immer seinen ganz normalen Gang.«

Hier erhält die magische Autobiografie ihre erste politische Weiterung. David Lynch rekonstruiert eine Welt, in der der Betrug vorherrscht. Es ist der Geist des *eversmiling* Post-Eisenhower-Amerika. Die Panik unter dem ewigen Lächeln und der schön gestrichenen Fassade verriet nicht nur die Möglichkeit des Betruges, sondern auch eine ungeheure Angst: Wenn wirk-

lich Gefahr bestünde, wenn wirklich Probleme auftreten würden, wer von diesen Fassaden-Menschen würde helfen können? Don Siegel hatte in seinem Science-fiction-Film *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (DIE DÄMONISCHEN; 1956) die *pod society*, die fürchterliche Gesellschaft der Menschenhüllen, geschildert, und seine Zeitgenossen waren clever genug, ihr Selbstporträt als Warnung vor dem Kommunismus misszuverstehen (wie überhaupt der Antikommunismus dieser Zeit nicht nur von der tiefen, neurotischen Sehnsucht nach einer Neukonstruktion eines Bildes vom Feind und vom Bösen ausgeht, sondern vor allem von eben jener Angst, hinter der Fassade des Lächelns, des *apple pie* und des frischgestrichenen Zaunes könnte das Grauen auftauchen).

Lynchville beschreibt nicht nur eine familiäre, sondern auch die politische Lähmung einer Gesellschaft, die »spielt«, ihre eigene Utopie bereits erreicht zu haben. Das perfekte Bild dieses Zwiespalts war die atomare Energie; die verborgenen Experimente, die unsichtbare Strahlung, all das musste »gut« sein, weil es in das Bild der Welt passte – und war doch zugleich schon Ausdruck der Paranoia, die diese Dornröschen-Gesellschaft befallen hatte. Lynch: »Sie haben Experimente durchgeführt; sie wissen, dass es Dinge wie Atome gibt und eine Menge Sachen, die man nicht sehen kann. Und deine Fantasie beginnt viele Sachen zu entwickeln, vor denen man sich fürchten kann. Und wenn man einmal offen für die Furcht einflößender Dinge ist, dann sieht man, dass wirklich und wahrhaftig viele, viele Dinge schief laufen, und dass so viele Menschen an seltsamen und schrecklichen Dingen mitmachen, dass du anfängst, dich zu ängstigen, dieses friedliche und schöne Leben könnte verschwinden.«

Henry Spencer verliert den Kopf: ERASERHEAD

Die Geburt

ERASERHEAD (1977) beginnt mit einem eigenartigen, beunruhigenden Bild: Am unteren Rand sehen wir einen halb angeschnittenen Männerkopf, während ein dräuendes, sonores Geräusch ertönt, Maschinenlärm vielleicht. Der Kopf sinkt ein wenig herab, und im Hintergrund erahnen wir eine Kugel, von der nur Teile sichtbar sind, ein ferner Planet möglicherweise. Dann bewegt sich der Kopf wieder nach oben, schiebt sich wieder zum Teil vor diesen Planeten, die beiden Formen sind überblendet (Abb. 6a.b), und nun steigt der Mann auf, erreicht die obere Bildhälfte, taucht wieder herunter, schwebend, dann zieht er sich nach links, verblässend, aus dem Bild zurück.

Sehr lange sehen wir noch diesen seltsamen Planeten; er kommt näher (oder wir kommen näher), wir erkennen eine Kraterlandschaft. Strukturen nun in der Nähe, über die wir schweben, dunkle Täler, bis wir nichts mehr sehen. Unsere Fahrt geht an eine Art Fenster. Von der anderen Seite sitzt ein Mann vor dem Fenster und schaut hinauf. Seine Haut ist von Kratern übersät (Abb. 6c.d). (Vielleicht sind unsere Fahrten gar keine Annäherung, sondern eine Entfernung gewesen.)

Wieder sehen wir den ersten Mann, liegend, starr schaut er hinauf. Bekommt er eine Botschaft von dem anderen? Er öffnet den Mund (Abb. 6e.f); der andere Mann am Fenster zuckt mit dem Arm; aus dem Mund kommt eine zunächst runde, dann über verschiedene embryonale Formen sich herausbildende schlangenhafte Gestalt (Abb. 6g.h). Dann zieht der Mann auf dem Planeten an einem Hebel.

Auch hier sind wir sehr schnell in der Lynch-Kosmologie, aber es ist eine zweite

Dimension zu erkennen, der Rekurs auf cineastische Konventionen. Die Szene mag sehr eigenartig sein, sie übernimmt aber zugleich Elemente des Erzählkinos, indem sie die Entfernung und Annäherung an den anderen Ort über den klassischen Dreischritt erklärt: das entfernte Ziel, die Reise dorthin, das dortige Geschehen. Dass wir uns in der Parallelwelt auf einem anderen Planeten befinden, erkennen wir eigentlich nur aus unseren Erinnerungen an Science-fiction-Filme.

Bedeutender aber ist vermutlich eine doppelte Analogie, die in dieser Szene entwickelt wird: die zwischen dem fernen Planeten und dem Kopf und die zwischen der Erde und der Haut. Und in dem pockenarbigem Mann, der die Hebel bedient (Jack Fisk), während Henry Spencer (John Nance) sein seltsames Geschöpf zur Welt bringt, offenbart sich jene Spannung zwischen dem Organischen und dem Mechanischen, die in Lynchs Filmen immer wieder die Katastrophe einleitet.

Wieder steht also am Anfang eine ›Geburt‹; der ›Mann auf dem Planeten‹ zieht erneut einen seiner Hebel, eine gewaltige Öffnung ins Freie zeigt sich: Licht am Ende des Geburtskanals. Der nächste Hebel wird gezogen; nun fällt der seltsame Wurm aus Henrys Mund in diese Helligkeit, und beim Aufprall erst merken wir, dass es sich um eine Art Lache handelt. Mit Henrys Wesen sinken wir nun in diese Flüssigkeit hinab, die Blasen schlägt und die seltsamsten Muster formt. Immer tiefer, es ist dunkel, bis wieder ein rundes Licht erscheint, auf das wir uns zubewegen (Abb. 6i-k). Nun sind wir im Hellen und sehen Henry vor einer Architektur, in die offensichtlich ein quadratischer Eingang führt. Die Haare stehen ihm schon zu Berge, mißtrauisch



Abb. 6a.b Eröffnungssequenz

und nicht ohne Furcht schaut er zurück auf das, was vielleicht gerade mit ihm geschehen ist. Er sieht zornig und verzweifelt aus: wie ein Kind, das sich ganz und gar verraten fühlt (Abb. 6l). Wie in *THE GRANDMOTHER* ist auch hier die Geburt ein qualvoller Vorgang, bei der das Mütterliche auf so schmerzhaft Weise abwesend ist: eine Todesgeburt.

Grand Guignol

Die ersten Reaktionen auf *ERASERHEAD*, der im März 1977 auf der *Filmex* in Los Angeles seine Uraufführung erlebte, waren nicht allzu begeistert. In *Variety* hieß es gar, der Regisseur wandle auf den Pfaden des Herrschel Gordon Lewis, der in den sechziger Jahren mit Filmen wie *BLOOD FEAST*, *2000 MANIACS* oder *A TASTE OF BLOOD*, den amerikanischen Gore-Film initiierte. Natürlich ist das ein Missverständnis, aber vielleicht ein verständliches und eines, das Verständnis schafft. Tatsächlich sind auch diese frühen Splatterfilme von Lewis, der ganz bewusst mit seinem Partner David Friedman die Nische für den Billigfilm ausgemacht hatte, zuerst für den Nudistenfilm, dann für den »neuen« Horrorfilm, der von einem besonders makabren Humor und von einem Verstoß gegen traditionelle Erzähltechniken geprägt war. *BLOOD FEAST* entstand 1963 mit einem Budget von 70 000 Dollar und innerhalb von neun Tagen; es ist die

Geschichte eines ägyptischen Lebensmittelhändlers, der Frauen zerstückelt, um aus ihren Leichenteilen eine Statue der Göttin Isis zu schaffen. Am Ende wird sehr detailliert gezeigt, wie er in einem Müllwagen zerquetscht wird. Lewis konstruierte sein Grauen ganz bewusst über einer hysterischen Frauenfeindlichkeit: Seine Opfer sind die schönen jungen Frauen, die von dem Mörder für ihre erotische Aura »bestraft« werden. Vielleicht ist dies einer der grundlegenden Unterschiede zwischen dem gothischen und dem »neuen« Horror: Aus der latenten Furcht und der unterdrückten Schuld wird eine manifeste Aggression.

Lewis richtete seine extrem gewalttätigen, sadistischen Gore-Filme an ein Redneck-Publikum in den Autokinos des Südens, das man in den sechziger Jahren als das ideale Publikum des Exploitation-Films ausgemacht hatte. Wie später Lynch in *Lumberton* und *Twin Peaks*, so hatte Lewis in *Pleasant Ville* seinen idealen Ort der Idylle und des Grauens gefunden, eine Kleinstadt im Staat Georgia, mit Einwohnern, die ganz und gar in der glorreichen Vergangenheit leben. Wie bei Lynch beginnt auch bei Lewis der Schrecken damit, dass die Zeit stehen zu bleiben scheint. In *2000 MANIACS* bereitet man sich auf eine Feier zum hundertjährigen Gedenken an ein blutiges Ereignis aus dem Bürgerkrieg vor: Die Stadt war von Nordstaatlern über-

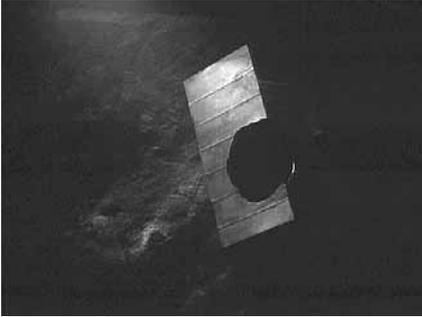


Abb. 6c.d Eröffnungssequenz



fallen, die Bewohner getötet worden. Und nun kommen die alten ‚Rebellen‘ aus ihren Gräbern und nehmen grausame Rache an einer Gruppe Yankee-Touristen, die sich in die Stadt verirrt haben. Einer nach dem anderen kommt auf bestialische Weise um.

Die Filme von Herrschel Gordon Lewis konnten nicht nur wegen ihrer äußeren Grausamkeit (und einer Vorliebe für enthäutete Wesen) mit ERASERHEAD verglichen werden. Was bei Lewis aus rein ökonomischen Gründen und mit eher merkwürdigen Ergebnissen zur Anwendung kam, war bei Lynch Stilprinzip: Lewis hatte aus Kostengründen seine Filme ohne Ton aufgenommen und legte erst später einen oft extrem martialischen Soundtrack über die Bilder, der nie vollständig synchron erscheint. Seine Filme sind, wenn auch auf ganz andere Weise als die von Lynch, ›laut‹. Und weil er sich keine komplizierten Kamerafahrten leisten konnte, seinen Leinwandterror in eher statischen Bildern entwickelte, wirken auch seine Filme eher langsam; auch hier scheint gerade im Schrecken die Zeit stillzustehen.

Auch Lynch fand mit seinem Film eine Nische in der amerikanischen Filmkultur: Der Verleiher Ben Barenholtz hatte sich mit *Midnight Specials* hervorgetan, in denen eigenwillige, künstlerisch-fantastische Filme wie Alexandro Jodorowskys EL TOPO (EL TOPO; 1969) zu Kultfilmen wer-

den sollten. Hier konnten Filme ohne großen Werbeaufwand über längere Zeit ihr Geld einspielen und ein treues Publikum finden, das sich seinen Lieblingsfilm mehrere Male ansah. Im Herbst 1977 startete ERASERHEAD im *Cinema Village*; 25 Zuschauer zählte das Kino bei der ersten Vorstellung, 24 bei der zweiten, aber nach und nach wurde der Film zur Legende. John Waters erklärte ihn in einer seiner eigenen Vorstellungen zu seinem Lieblingsfilm. Dann kam der Film im *Waverly* in Greenwich Village heraus und lief dort bis zum September 1981. Und 1982 hatte Barenholtz 32 Kopien auf dem Markt.

1980 wurde ERASERHEAD beim Festival von Avoriaz mit einer *Golden Antenne* ausgezeichnet, und die europäische Kritik feierte das Werk als Beispiel einer neuen ›New Yorker‹ Avantgarde. Eine eigenartige Liebe entwickelte sich zu dem Film; Kritiker wie Regis Jauffret träumten in ihren Artikeln davon, in diesem Film zu leben (und zu sterben), und zur gleichen Zeit verboten sich die Adepten der Lynch-Welt jede psychoanalytische Deutung. Die ästhetische Geschlossenheit dieser Welt steht in offenkundigem Zusammenhang damit, dass er einen Mythos für ein Problem geschaffen hatte, welches das Einmalige mit dem Universalen verknüpfte. ERASERHEAD war ein schlüssiges und hinreichend verschlüsseltes Bild über die Leiden junger Eltern, die selbst noch halbe Kinder sind,



Abb. 6e.f Eröffnungssequenz

über das Leben in trostlosen Verhältnissen und über Trennungsneurosen. Aber zugleich revoltierte das Bild von Liebe, Sexualität, Körper, Zeugung und Geburt; noch genauer als in *THE GRANDMOTHER* öffnete Lynch in *ERASERHEAD* Wege in Bereiche, die bis dahin der filmischen Darstellung verschlossen waren. Sein Film ist eine Reise in eine bizarre Körper-Seele-Einheit, in der man sich nicht linear nach vorn, sondern zugleich in mehreren Richtungen bewegt. Es ist ein Eintauchen in eine Welt, in der die traditionellen Ordnungen im Fluß der Körpersäfte aufgehoben sind; es ist eine Reise in den Mutter-schoß, an die Brust, in den Bauch der Welt; *ERASERHEAD* scheint aus der Perspektive eines sehnsuchtsvollen Embryos gefilmt.

Der revoltierende Familienroman

Nach der bizarren Geburtsmetapher des Beginns sehen wir Henry in einer verkommenen Industriegegend, wo er Halden von Kohlen und Gestein übersteigen muss. Als er nach Hause kommt, erzählt ihm seine schöne Nachbarin (Judith Anna Roberts), dass seine Freundin Mary X (Charlotte Stewart) hier war und ihn zum Essen bei den Eltern gebeten hat. Mary hatte lange nichts von sich hören lassen, er hatte schon ihr Bild zerrissen.

Sehr sonderbar verläuft Henrys Besuch bei Mary und ihrer Familie. Mary er-

scheint wie eine der sanften und unterwürfigen Jungfrauen des stummen Film-Melodrams, an einen bizarren Ort verwunschen. Die Mutter (Jeanne Bates) ist typisch hartnäckig und neugierig; mit harter Stimme begrüßt sie Henry. Mary reibt die Hände am eigenen Körper; etwas juckt sie, scheint es, furchtbar, und während die Mutter Henry ausfragt, bekommt Mary einen Weinkampf. Sie kratzt sich weiter, und die Mutter zupft etwas Weißes aus ihr heraus, während Henry erzählt, dass er in einer Druckerei arbeitet.

Der Vater, Bill (Allen Joseph), kommt herein und beklagt sich über seine kaputten Knie, sein Metier ist die Klempnerei. Die Mutter bugsirt ihn aus dem Zimmer. Der Hund bellt. Für einen Augenblick hört man von irgendwoher ein paar Saxophontöne. In der Küche sitzt apathisch die Großmutter. Die Mutter setzt ihr eine Schüssel auf den Schoß und rührt dann doch selbst darin; zur ›Belohnung‹ bekommt die Großmutter eine Zigarette in den Mund gesteckt.

Der Vater holt den Braten aus dem Herd. Aus der Uhr kommt ein Kuckuck und benimmt sich merkwürdig; er dreht sich aufgeregt um sich selbst. Hier kann die Zeit nicht in der gewohnten Weise vergehen und gemessen werden. Auch die Uhr selbst sieht nicht so aus, wie man sich Kuckucksuhren vorstellt; sie ähnelt eher einem Kasten, den ein schlechter Heim-



Abb. 6g.h Eröffnungssequenz

werker gefertigt hat. Es ist eine selbstgemachte Zeit.

Alles ist hier schäbig und defekt, und doch wird vollständig die Fassade einer bürgerlichen Familie aufrecht erhalten. An der Tafel klagt der Vater wieder über seine Beschwerden; er hat kein Gefühl mehr in seinem Arm. Er ist in gewisser Weise, diese Rhetorik kennen wir, kastriert, aber er nimmt auch schon den Einarmigen aus TWIN PEAKS weg, der sich seines Arms entledigte, weil er mit dem Zeichen des Bösen behaftet war. Der Vater hat Angst, das Geflügel zu schneiden, Henry soll es tun. Als er mit der Gabel hinein stößt, fließt Blut aus dem kleinen gebratenen Vogel, und die Beine bewegen sich. Ziemlich eindeutig fließt dieses Blut freilich zwischen den Beinen einer Frau, so wie dieser Hähnchen-Körper gezeigt ist. Peinlich berührt sieht Henry in die Runde dieses seltsamen Abendmals. Die Mutter beginnt zu zittern und zu beben (als wäre sie dieses Tier); dann bricht es aus dem Vogelbauch hervor, eine brodelnde Masse, wie explodierende Fruchtblasen.

Ein wenig später ertönt ein Dröhnen, das Licht flackert. Die Mutter drückt Henry an die Wand und fragt ihn inquisitorisch, ob er und Mary miteinander geschlafen hätten. Sie bedroht ihn, und dann macht sie sich über ihn her, küsst ihn verschlingend, und da ruft er verzweifelt nach Mary. Dass ein Baby im Hospital sei, meint die

Mutter nun. Aber die heulende Mary gibt zu bedenken, dass man gar nicht sicher sein könne, dass es ein Baby ist. Das sei unmöglich, meint auch Henry (und es ist eher unwahrscheinlich, dass er wirklich ein Vater ist). Was diese Maria ihrem törichten Mann geboren hat, ähnelt tatsächlich eher einem greisen Lammfötus ohne Haut, das unentwegt wimmert, aber auch schon alle Beziehungen zu durchschauen versteht: Das egoistische kleine Monster treibt bald die Mutter aus dem Haus, und Henry ist allein mit ihm.

Zwei Frauen ziehen Henrys Aufmerksamkeit auf sich. Die Nachbarin verführt ihn, obwohl ihr mitten in der Umarmung ungut zumute wird, als sie das monströse Baby entdeckt. Und da ist der pausbäckige blonde Engel (Laurel Near), der auf der Bühne hinter dem Heizungs radiator *In Heaven Everything is Fine* singt, während sie vergnügt wurmartige Wesen zertritt, die von oben herabfallen.

Aber während Henry diesem seltsamen Engel zusieht, am Bühnenrand hinter einem Paravent, fällt ihm der Kopf vom Rumpf, und das Baby streckt den hautlosen Kopf aus seinem Kragen. Henrys Kopf aber fällt durch eine Blutlache hinaus auf die Straße. Dort findet ihn ein Junge und bringt ihn in eine kleine Werkstatt, wo man aus dem Kopf Radiergummis herstellt; der Radierstaub wird davongeblassen, wird Sternenstaub – das war ein



Abb. 6i.j Eröffnungssequenz

Traum, oder? Henry wälzt sich im Bett, hört Stimmen, sieht schließlich die schöne Nachbarin mit einem anderen Mann. Als die ihn anschaut, wird sie nur des Babys gewahr, das sich an seiner Babys aus dem Kragen erhebt. Die Tür schließt sich; Henry ist ausgeschlossen.

Er schneidet die Bandagen des nun erkrankten Babys auf; es schreit, wissend um seinen Tod. Fleisch und Gedärm treibt es hervor; Henry sticht darauf ein, eine weiße Masse aus dem Bauch des Babys füllt den Raum. Die pausbäckige Blondine tritt aus der gleißenden Helle von elektrischen Entladungen, während der ferne Planet zerbricht, sie umarmt Henry, und der schließt, in resigniertem Frieden, die Augen. Dunkelheit.

In ERASERHEAD revoltiert der Familienroman. Alles entsteht aus seiner Negation. Henry glaubt schon, dass seine Freundin ihn verlassen hat, da wird ihm eröffnet, dass er Vater wird. Mary, die Mutter, zieht sich zurück und Henry, der Vater, wird zur Mutter, aber auch er kann diese Rolle nicht erfüllen. Die Liebe (und der Ehebruch) machen das Kind böse. Als es stirbt, verschwindet auch Henry und sogar seine Welt. Die Umkehrung der Schöpfung ist perfekt.

Zeit/Raum

Die befremdliche Wirkung, die von ERASERHEAD ausgeht, entstammt keinem

Bruch mit den herkömmlichen Erzählformen des Kinos. Lynch entwickelt sich im Gegenteil konsequent auf das klassische Hollywood-Kino zu, dem er hier auch in den Einstellungslängen verbunden bleibt (obwohl eine Reihe von Kritikern aus der bizarren Langsamkeit der Bewegungen den falschen Schluss gezogen haben, der Film sei in langen und statischen Aufnahmen gedreht). Und auch die Montage arbeitet mit traditionellen Mitteln wie der Schuss-Gegenschuss-Verbindung. Die eigentümliche Wirkung des Films entsteht eigentlich aus der Klarheit seiner Erzählung; Ort und Zeit sind vollständig klar definiert. Lynch kehrt zu einer scheinbar archaischen Erzählweise zurück, indem er das konventionalisierende Beiwerk fortlässt. Er nähert sich dem Stummfilm, insofern er die Parallelmontage sozusagen naiv einsetzt: als direkte Verknüpfung von Realität und zweiter Realität (Traum, Gedanken, Ahnung). In dieser archaischen Erzählweise wird der Traum nicht wirklich von der Realität abgesetzt, er ist durch die Montage mit ihr verbunden.

David Lynch hat, so will uns scheinen, das Kino noch einmal aus dem Geist des Stummfilms erfunden und ist, mit einem gewandelten Bewusstsein gewiss, an dessen primitive Wurzeln zurückgekehrt. Zu seiner besonderen Montagetechnik gehören auch Sequenzen, in der beispielsweise eine Figur, von der in einem Dialog die



Abb. 6k.I Eröffnungssequenz



Rede ist, in ihrer physischen Präsenz eingescnitten wird, wenn daraus eine besondere Bedeutung gewonnen werden kann. In *THE ELEPHANT MAN* wird in einer Versammlung über das Schicksal des John Merrick beraten, und Lynch schneidet für kurze Zeit auf den missgestalteten Helden, der vor seinem Kirchenmodell zu sehen ist und zu sich selbst sagt: »Be careful!« Dabei entsteht eine Form der magischen Kommunikation; weder eine logische noch eine zeitliche Einheit ist in diesem Schnitt gegeben, es geht vielmehr darum, dass eine innere Verbindung zwischen voneinander entfernten Menschen hergestellt ist.

ERASERHEAD ist voll von jenen Schnitten, die nicht bloße Parallelität meinen (etwas geschieht hier, während dort, mehr oder weniger zur gleichen Zeit, etwas anderes geschieht, das irgendwann, vorher oder nachher, einen ›historischen‹ Zusammenhang offenbart), sondern, ähnlich dem expressionistischen Film, einen magischen Zusammenhalt. Im pointiertesten Fall, wie in der geschilderten Szene aus *THE ELEPHANT MAN* oder wie in den Schnitten auf den ›Mann auf dem Planeten‹ in *ERASERHEAD*, scheinen die Szenen sich gegenseitig zu ›beobachten‹ und das Gleichzeitige förmlich zu wissen. Am ehesten entspricht diese Montageart einer Erzählung, in der Traum und ›Wirklichkeit‹ gleichberechtigt sind; sie macht aber auch eine andere, intensivere Verbindun-

gen der Elemente möglich. So wie Lynch den Traum nicht im psychoanalytischen Sinn verwendet – als verkleidetes Komplementär zur Wirklichkeit –, sondern im Sinne einer expandierten Wahrnehmung, so sind auch seine Schnitte, im Aufbau und Rhythmus scheinbar eher konventionell, nicht von einer äußeren Logik der Zeit und des Raumes bestimmt, sondern von einer gegenseitigen Expandierung der Wahrnehmung. Dabei bewirkt dieses Montageprinzip noch etwas anderes, nämlich die Retardierung des dynamischen Geschehens in der zeitlichen Abfolge.

Die klassische Parallelmontage ist eine rhythmisierte Form einer dialektischen Erzählung: These (der böse Reiter nähert sich von der einen Seite dem ahnungslosen Opfer) und Antithese (der gute Reiter nähert sich von der anderen Seite) folgen in immer schnelleren Abständen bis zur Synthese, bis zur Lösung (die beiden Reiter treffen sich am Ort des Opfers zum Kampf). Die Abfolge von These und Antithese führt zu einer Dynamisierung des Geschehens (wobei die Verkürzung der Einstellungslängen nur das einfachste von vielen Mitteln ist).

Bei Lynch dagegen kommunizieren These und Antithese direkt miteinander; sie suchen und verlangen kein Drittes als einzig mögliche Lösung, sie erzeugen keine dynamisierte Bewegung, sondern entwickeln ihr Kommunikationspotenzial. Es

liegt auf der Hand, dass in dieser Montagefolge zum einen ein anderes als das gewohnte Zeitmaß herrschen muss; statt der Dynamisierung von Einstellung zu Einstellung, die auf eine Klimax und anschließende Entspannung aus ist, findet eine ›Bereicherung‹ von Szene zu Szene statt. Zwei möglicherweise nur im Unendlichen sich treffende Linien ›wissen‹ immer mehr voneinander. Mit fortschreitender Entwicklung der Handlung sind die Beziehungen so vielfältig, ist so viel Abwesendes in den Bildern anwesend, dass sie fast nicht mehr auszuhalten sind; sie explodieren semiologisch: Gegen Ende eines Lynch-Films ist das Filmbild so voller Bedeutungen, dass es nur noch umkippen kann.

Was den Raum anbetrifft, wird der Ortswechsel entweder überflüssig oder imaginär; Lynchs Helden vermögen viel eher die Ebenen zu wechseln als sie zu einer topografischen Auflösung zu bringen. Eigentlich bewegt sich eher der Raum um sie, als dass sie sich im Raum bewegen. Möglicherweise ist der Lynchsche Held niemand anderes als einer, der – anders als seine Mit- und Gegenspieler – zwischen den beiden Parallelen springen kann. Er wechselt ›die Welt‹. Was als Mikrostruktur die Montage bestimmt, wird in der Makrostruktur zum Prinzip der Narration. Bemerkenswerterweise hat ja die Aufhebung der klassischen Montagepraxis dazu geführt, dass man bei Lynch gerne davon spricht, dass es weniger um Erzählungen als um Stimmungen gehe, was umso seltsamer erscheint, als doch die Filme an ›Geschehen‹ randvoll sind. Offenbar verbinden wir auch im Kino mit Narration ein sehr enggefasstes Vorgehen, die Personen und das Material in Raum und Zeit zu organisieren.

Das herkömmliche Film-Drama folgt, freilich in hunderterlei Variationsformen, dem dramaturgischen Muster von Dynamisierung – Klimax – Ruhe – erneute Dynamisierung etc. Der Western und alles,

was sich aus ihm entwickelt hat, ist charakterisiert durch die Abfolge von Szenen der Ruhe und dramatischen Szenen. Lynchs Filme dagegen bestimmt ein gleichbleibendes Grundmuster, ein pulsierender Rhythmus, der freilich immer wieder und oft ohne dramaturgische Vorbereitung schockhaft unterbrochen wird. WILD AT HEART etwa beginnt sogar, in einer nochmaligen Umkehr dramaturgischer Regeln, mit einer solchen heftigen, gewaltsamen Rhythmusstörung, und den ganzen Film können wir auf einer kompositorischen Ebene erleben als den (vergeblichen) Versuch, den ›natürlichen‹ Rhythmus wiederzugewinnen. Die Gewalt in Lynchs Filmen ist gelegentlich deshalb so skandalös, weil sie den Rhythmus der Erzählung nicht wirklich stört, weil sie die Zeit nicht dynamisiert und den Raum nicht überwindet, sondern, im Gegenteil, einen quälenden Stillstand produziert. Die schrecklichsten Gewalttaten werden bei Lynch nicht bei Verfolgungsjagden oder in Showdowns begangen, sondern stationär, am Ort gefügt.

Lynch verwendet also die Konventionen des Kinos zum einen, um zu fundamentalen Erzählformen zurückzukehren, und zum anderen – indem er sie deutlich hervortreten lässt – als Mittel der Verfremdung. Im Grunde verwendet Lynch die Sprache des Films wie eine Fremdsprache. Er nimmt sie als *langue* (als grammatikalisches Regelwerk) so ernst, weil seine *parole* (das, was er zu sagen hat) nicht organisch und historisch miteinander verbunden ist. Während ein klassischer Genre-Film diese Einheit anstrebt, die Gleichzeitigkeit von *langue* und *parole*, die vollständige poetische Erfüllung der Konvention, setzt Lynch die Konventionen der filmischen Narration gewissermaßen ›sonor‹ ein, in ironischer Distanz und kindlicher Neugier zugleich. Jeder Schnitt bei Lynch funktioniert vollständig konventionell, aber er ist dem Erzählten nicht mehr untergeordnet.

Lynch kürzt gewissermaßen zwischen der Erzählung und dem Bild etwas heraus, was man als Stimmung bezeichnen könnte, jene Ansammlung von gewohnten und bedeutenden Zeichen, durch die das Erzählen und Abbilden in einem Film miteinander verbunden sind. Wenn die ›Lesbarkeit‹ eines Filmes von der Konstruktion eines wahrhaften Ortes und einer wahrhaften Zeit abhängig ist, so sind Lynchs Filme ›unlesbar‹, weil ihre Orte und ihre Zeiten sozusagen nur aus reiner filmischer Sprache entstehen; sie sind uns vertraut, weil sie korrekt bezeichnet sind (korrekt, aber deswegen nicht ohne Widersprüchlichkeit); jeder Schnitt ebenso wie jedes Detail der Dekoration machen diesen Ort und diese Zeit klarer. Aber zugleich bleiben sie uns fremd. So wie seine Helden als Grunderfahrung die Isolation vermitteln, so isoliert Lynch auch die Elemente der Narration. Etwas sehr Vertrautes, wie beispielsweise das Hammondorgel-Thema in ERASERHEAD, erscheint bei Lynch ohne all die Begleitumstände (gute Laune in einer überfüllten Bar etwa), die eine vollständige, ›lesbare‹ Impression ergeben würden.

Sketches From a Life (3)

In seiner Stimmung und in seiner ›Logik‹ ist ERASERHEAD der Film eines Malers. Die Malerei freilich hielt Lynch eigentlich für eine überholte Kunst. Durch einen College-Mitschüler lernte er dessen Vater, den Maler Bushnell Keeler, kennen, und unter dessen Einfluss begann er sich auf eine malerische Arbeit einzulassen. Den größten Einfluss auf Lynchs frühe Arbeiten hat wohl Edward Hopper.

Auf dem College hatte Lynch zwei gute Freunde. Der eine starb bei einem Autounfall – die Szene in WILD AT HEART, in der Sailor und Lula an den Ort eines furchtbaren Unfalls gelangen, ist von Lynch als autobiografische Reminiszenz ausgewiesen worden. Der andere war Jack Fisk (der ›Mann auf dem Planeten‹ in ERA-

SERHEAD), der später ein begehrter Ausstatter wurde und eine Reihe von eigenen Filmen inszenierte, darunter RAGGEDY MAN (RAGGEDY MAN; 1981) mit seiner Frau Sissy Spacek, die im Übrigen auch an der Produktion von ERASERHEAD beteiligt war. Fisk und Lynch besuchten gemeinsam die *Corcoran School of Art* in Washington, wo sich die beiden ein Atelier teilten. Um nicht in allzu große künstlerische Konkurrenz zu treten, entschloss sich Fisk zum abstrakten Arbeiten, während Lynch der ›realistische‹ Künstler blieb.

Gemeinsam unternahmen die beiden eine Reise nach Europa, um die Kunst in den großen Museen zu studieren. In Salzburg dachte Lynch indes vor allem daran, dass er »7000 Meilen vom nächsten McDonald's-Restaurant entfernt« war – ein treffender Ausdruck für die europäischen Missgeschicke und den tiefen Amerikanismus des Künstlers. Nach zwei Wochen beendeten Fisk und Lynch ihren so hoffnungsfroh begonnenen Trip ins Herz der Kunst und kehrten in die geliebten Staaten zurück.

Um sein Studium zu finanzieren, arbeitete Lynch eine Zeitlang in einer Kunsthandlung, später auch als Hausmeister. Zusammen mit Fisk ging er 1965 an die *Pennsylvania Academy of Fine Arts*, wo Lynch Bekanntschaft mit dem *Action Painting* von Jackson Pollock, Frank Kline und anderen machte. Er und seine erste Frau Peggy lebten in einer heruntergekommenen Gegend von Philadelphia. »Es ist«, sagt Lynch später, »die kränkste Stadt, in der ich je war.« Es ist die tote Industrielandschaft von ERASERHEAD mit ihren trostlosen Mietshäusern und gefährlichen Straßen. Nach seinen ersten Filmarbeiten ging Lynch ans *American Film Institute*, wo THE GRANDMOTHER und schließlich ERASERHEAD entstanden. Aber neben der Filmarbeit hat Lynch immer auch als Maler und Fotograf gearbeitet.

Die Angst des nicht zu Ende geborenen Mannes vor der Sexualität

Eine Reihe von Deutungsversuchen von ERASERHEAD bezieht sich auf ein Kastrationstrauma, das im Zentrum des Geschehens stünde. So interpretiert etwa K. George Goodwin das Baby als einen gleichsam vom Körper gelösten Penis, mit dessen Zerstörung sich Henry Spencer von seiner Furcht vor der eigenen Sexualität befreit, zugleich aber damit auch das Ende der Welt, den Bruch in der Kette von Zeugung, Geburt und Leben bewirkt. Tatsächlich – und als offene Metaphorik – durchzieht den Film ja der Gegensatz von ›Organ‹ und Kopf; das Baby ist letztlich stärker als der Kopf (es setzt sich, für einen Augenblick, sogar an dessen Stelle), und zugleich ist es ein Hindernis auf dem Weg des Helden zur Frau. (Damit stünde denn doch wieder ERASERHEAD in der Tradition des gothischen Horrors, der den Weg des Helden zur Frau über einen Akt der symbolischen Selbstkastration zeigt.)

Drei junge Frauen gibt es in ERASERHEAD, und sie alle erhalten ihre Funktion aus der ›Befleckung‹ der Welt durch den Helden: Mary X, die (angeblich) dem seltsamen Wesen das Leben gibt, die schöne Nachbarin und die ›Lady in the radiator‹, die auf ähnliche Weise zum Leben kommt wie die Großmutter in Lynchs vorherigem Film: als eine Kopfgeburt des Protagonisten. Mehr oder weniger stark ausgeprägt erscheint diese Dreiteilung in allen späteren Filmen Lynchs; die Frauen definieren eine bestimmte Geometrie der Gefühle. Sie sind, unter anderem, Figuren in einem inzestuösen Drama, sie stehen aber auch für bestimmte Stadien von Symbiose und Distanz. Die ›Trennung‹ postuliert die ›erfundene‹ Frau (die als Fee wiederkehren wird, etwa in WILD AT HEART) schon in ihrem Lied, in dem sie davon singt, dass er haben wird, was ihm gefällt und sie, was ihr gefällt. In diesem Paradies aber befindet sich der nicht zu Ende geborene Mann

nicht. Ihre Geste, die sie dabei vollführt, erinnert an die jungfräuliche Maria, die ihre Hände über der Brust kreuzt, um sie, segnend und verabschiedend, dem Betrachter zu öffnen. Die Frau bietet sich zugleich dar, fordert und zieht sich zurück.

Wenn es um die Auslöschung eines Makels, einer ›Befleckung‹ geht, so mag es nicht mehr allein ein skurriler Effekt sein, dass zugleich das Baby (das ›Wesen‹, der Penis) durch seine Vernichtung nicht stirbt, sondern sich ins Kosmische ausweitet (wie aus manifester Sexualität etwa das kosmische Begehren werden mag), während der Kopf zerkleinert wird zu Instrumenten, zu Radiergummis, die Makel, Befleckung, ›Fehler‹ ausmerzen könnten. Nun ist freilich die Befleckung des einst ›Reinen‹ wiederum direkt auch auf die Sprache bezogen. Die Analogie zwischen dem unbefleckten Laken und dem unbeschriebenen Blatt Papier ist geläufig. All die Explosionen und Zerstörungen, das Auflösen und Zerfließen in ERASERHEAD setzt also den Prozess der Auseinandersetzung zwischen Kopf und Geschlecht nur fort.

Noch einmal sehen wir die beiden so widersprüchlichen Formen der ›Schöpfung‹: als Akt der körperlichen Zeugung in eben jener ›Fabrik‹, die der Mensch nach David Lynch ist, und als Akt der ›Sprache‹, der Erfindung. Nur die Fee scheint eine Möglichkeit zu verheißen, beides miteinander zu verbinden. Auch Laura Palmer in TWIN PEAKS wird zunächst als Sprache und Bild für den Helden erscheinen; und seine Arbeit besteht nicht zuletzt darin, die ›beschriebene‹ Laura, die von ihrer Umgebung ›erfundene‹ Frau, noch einmal als Menschen zu erschaffen. So macht es Sinn, dass er am Ende als ihr seltsamer Geburtshelfer erscheinen muss, der ihr zugleich den Weg ins Leben und in den Tod weist.

Mann und Frau können einander nicht wirklich berühren; dass der Penis

(die Waffe) daran schuld sein mag, muss der nicht zu Ende geborene Mann argwöhnen, und er versucht in einem verzweifelten Akt, sich von ihm zu befreien, nur um zu erkennen, dass dies keine Lösung ist. So erfindet er die dritte Frau (nachdem die Symbiose mit dem Mütterlichen verloren und die gemeinsame Schöpfung gescheitert ist), die ihm Symbiose und Opfer zugleich mit der Distanzierung offeriert. Aber anders herum ist auch dieser nicht zu Ende geborene Mann eine ›Erfindung‹, das Geschriebene der ihn schöpfenden Frauen. Wie wir schon in der Beziehung der ›mütterlichen Sprache‹ und der ›väterlichen Natur‹ gesehen haben, vollzieht sich, anders als in der Mythologie der populären Kultur, der körperliche Akt der Schöpfung nicht in der weiblichen und der deskriptive, der sprachliche Akt der Schöpfung nicht in der männlichen Hemisphäre. Auch der bizarre Liebesakt zwischen Jeffrey und Dorothy in *BLUE VELVET* gehorcht ganz und gar diesem Spiel von Eindringen und Distanzieren, von Sich-Sehen und Sich-Berühren, von Nicht-Sehen und Nicht-Berühren; der Mann wird, wie in der freilich zarteren Geste der ›Lady in the radiator‹, eingeladen, in den Körper der Frau zu dringen und zugleich (mit dem Messer) auf Distanz gehalten.

Die Angst des nicht zu Ende geborenen Mannes vor der Sexualität geht also viel tiefer als die in der puritanischen Mythologie vorgesehene Angst des Mannes, der an ihr seine Kraft, seine Schöpfungsfähigkeit zu verlieren fürchtet. Sie geht auch über die Empfindung verdrängter Schuld hinaus. Der einsame junge Mann muss erkennen, dass ›Ich‹ nicht existiert, da es die Frau gibt. Der Weg vom Frau-Sein (in der Symbiose mit der Mutter) zum Frau-Haben (als Liebhaber oder als Ehemann) ist eine Illusion, die es in Lynchville ebensowenig gibt wie in den Höllenbildern von Hieronymus Bosch, in denen immer nur neue schmerzhaft Vermischungen entstehen,

neues, unendliches Einander-Anblicken und Einander-nicht-Sehen. Die Hölle ist nichts anderes als das Bewusstsein, als ›Mann‹ und ›Frau‹ geboren zu sein und zu einer Einheit nur im Tod zurückkehren zu können.

Dass einer der Fluchtpunkte dieses nicht zu Ende geborenen Menschen der Inzest sein muss, mag als eine der Konstanten in einer magischen Autobiografie gelten, die immer wieder auf das Rückwärtsgelangen, auf eine verfehlte Wiedervereinigung von Kind und Mutter oder Vater ausgerichtet ist. Aber auch dies reicht sehr viel tiefer. Der Inzest ist zugleich eine Konkretion des ›Verbotenen‹ und ein Bild für ein Stehenbleiben in der Genealogie, ein Vergehen gegen die sexuelle Ökonomie der Zeit. Und er ist der Herstellung des Bildes selbst verwandt; das Bild verhält sich gegenüber der Sprache ebenso wie der Inzest gegenüber der sexuellen Ökonomie (alle Filme über Inzest sind Filme, in denen, bis zu einem apokalyptischen Ende, die Zeit stillzustehen scheint); der Inzest steht am Anfang (als Auslöser der Katastrophe) und am Ende der Erzählung. Und schließlich ist das Kino selbst, wie Nagisa Oshima sagt, der Inzest.

Der Inzest ist also mehr als nur das Liebesverbot gegenüber gerade den Menschen, die einem die Liebe vermitteln können; er ist jene Liebe zu einem Objekt, das nicht vollständig ›Ich‹ ist, aber auch nicht vollständig ›der Andere‹ (man ist ›vom gleichen Fleisch und Blut‹). Im materiellen Inzest richtet sich die Gewalt gegen das Eigene, weil sich das Begehren gegen das Andere richtet, im mythischen Inzest dagegen verhält es sich gerade umgekehrt. Hinter seiner moralischen oder rationalen Tarnung ist also der Inzest vor allem ein Verstoß gegen die Konstruktion der Gesellschaft in ihrer Geschichte und aus ihrer Geschichte heraus; der Inzest steht, nicht umsonst, in unserer populären Mythologie am Ende von Herrschaftshäusern: Er

hat, gleichsam vorsichtig und politisch angewandt, das Herrschaftshaus zu seiner Macht über die Welt gebracht, und er zerstört, sexuell und ästhetisch ›missbraucht‹, die Macht auch wieder. Das ist der Atem der Herrschaft, während das Volk sich vergnügt und nichts ahnt und das Bürgertum in seiner familialen Imitation des Herrschaftshauses panisch darauf bedacht ist, diesen ›Fehler‹ nicht zu machen. Im Inzest muss also auch das Bürgertum sein Ende sehen; es muss sich als Klasse davon so bedroht fühlen wie das argwöhnisch, neidisch und hämisch beobachtete Herrschaftshaus.

Aber Lynch geht über die Konstruktion des geläufigen Bildes von Inzest und Endzeit hinaus. Er wagt es, durch den Inzest hindurchzugehen, anstatt mit ihm die Welt zu beschließen. Und durch ihn gelangen wir tiefer in die paradoxe Konstruktion der Welt aus Ich und Außen, Mann und Frau; wir sind auch hier sozusagen inmitten des Inzestes und sehen, dass die gewohnten Regelungen nur Illusionen sind, Illusionen wie die schönen Fassaden von Lynchville und die zarten Gesichter.

Der Inzest ist also weniger ein moralisches Vergehen als ein radikales Infragestellen der ›Person‹ als Material und als Gegenüber der Gesellschaft. Er ist, weiter gefasst, die Entdeckung des anderen in mir und die Verweigerung jenes Märchengebots, das auch ein politisches Gebot ist: Gehe in die Welt, gründe eine eigene Familie. Der nicht zu Ende geborene Mann in David Lynchs Filmen weigert sich nicht nur, den Mutterleib so radikal zu verlassen, dass er ihn im Kampf mit der Welt ›vergessen‹ darf, sondern er dringt, im Gegenteil, immer tiefer in ihn ein, bis zum Punkt, an dem er gezeugt wurde, bis zu einer neuerlichen Vereinigung, zwischen Mutter und Vater diesmal; und die absurdeste aller Geburten vollzieht sich, wenn er gewissermaßen über den Punkt seiner Zeugung hinausgelangt, noch zurück hin-

ter Vater und Mutter. Wenn im Zentrum Lynchvilles psychologisch die Traumatalogie eines gewalttätigen Eltern-Kind-Inzestes steht, so ist es chronografisch der Versuch, das Trauma zu umgehen, indem man sich immer wieder neue Geburtsbilder schafft und immer wieder neue Eltern außerhalb der wirklichen findet oder erfindet.

Was aber ist gemeint, wenn Oshima (und ich vermute, Lynch würde ihm zustimmen) sagt: Das Kino ist Inzest? Auch hier geht es um Beziehungen zwischen Menschen, die sich zueinander weder als ›Ich‹ noch als Draußen begreifen können; die ›Protagonisten‹ sind nicht identisch mit den ›Personen‹ (so wie im Inzest die Liebenden sich nicht als Personen definieren, begrenzen können), und sie verletzen die Gesetze der Geschichte, der Story und der History, den linearen Code.

Zwei Spuren in der Filmgeschichte

David Lynch verweigert sich im Allgemeinen, wie viele Filmemacher, der Berufung auf Traditionen seiner Kunst. Seine Kenntnisse der Filmgeschichte gibt er als sehr viel geringer aus, als sie wohl wirklich sind; Desinteresse gegenüber der Filmgeschichte und ihrem theoretischen Bewusstsein ist eine legitime Geste des Künstlers zur Erhaltung der eigenen Autonomie. Bei Lynch geht diese Geste gelegentlich so weit, dass er auch seinem Team solche Ignoranz verordnet, um sich nicht beeinflussen zu lassen. Immerhin hat Lynch einige Filme genannt, die er während der Dreharbeiten zu ERASERHEAD gesehen hat, darunter Hitchcocks REAR WINDOW (DAS FENSTER ZUM HOF; 1953) und die Filme von Tati.

Zwei Elemente sind es vorrangig, die das Kino von Jacques Tati und das von David Lynch miteinander verbinden: die extremen Erfahrungen von Geschwindigkeit und Langsamkeit sowie die Bedeutung der Tonspur. Auch Tati setzt seine Zuschauer

unter Druck, indem er den Ton nicht direkt an das bildhafte Geschehen und an den zentralen Dialog bindet, sondern ihn vielmehr als eine ins Extrem gesteigerte Form von ›Randwahrnehmung‹ benutzt. James Monaco behauptet gar, Tati montiere seine Tonspur »wie einen eigenen Film«; bedeutender mag sein, dass die Aufmerksamkeit des Zuschauers über den Ton auf das Bild gelenkt wird und nicht umgekehrt. Aber in Tatis Welt gibt es ebenso sehr wie in der Welt von Lynch die Möglichkeit, den Ton auszublenden, nur das hörbar zu machen, was Signifikanz über das Bild erreicht; wenn also der Ton ›sein eigener Film‹ ist, so macht er umgekehrt wieder aus den Bildern eine Art ›Stummfilm‹.

Der Ton ist durch Bedeutung codiert, nicht durch ›Entfernung‹; er ist, bei Lynch wie bei Tati, oft als Geräusch ein ›Leitmotiv‹. Er verbindet damit zudem die episodischen Sequenzen des Films, die nicht so sehr durch die Handlung miteinander verbunden sind als vielmehr durch eine innere Ordnung; nicht nur der Ton mag so etwas wie ein eigener Film sein in den Filmen Tatis und Lynchs, sondern auch die einzelne Episode, die einzelne Sequenz. Bei Tati führt der Weg dabei oft hinaus, in die völlige Freiheit: Alles kann passieren – und nichts. Bei Lynch dagegen führt der Weg ins Innere, nicht hinaus, sondern tiefer.

Schließlich sind auch bei Tati die Personen nicht ›real‹, sondern allenfalls Fragmente von Persönlichkeiten, die sich in soziale Rollen kleiden. Es dominiert eine Form der Beobachtung, die sich die Dinge entwickeln lässt, während der Blick immer konzentrierter wird. »Tatis Humor«, so François Truffaut, »ist außerordentlich restriktiv, und sei es auch nur, weil er sich absichtlich auf Beobachtungshumor beschränkt und alle Einfälle ausscheidet, die der reinen Burleske verpflichtet sind. Innerhalb der Beobachtungskomik nimmt Tati noch eine zweite Zensur vor, er elimi-

niert das Unwahrscheinliche. Außerdem verbietet er sich alle Beobachtungen, die auf dem Charakter der Gestalten basieren, das heißt, die menschliche Beobachtung; er versagt sich die klassische Szenenfolge, den dramatischen Aufbau der Szenen und die psychologische Zeichnung der Figuren. Seine Komik richtet sich nur auf die Gegebenheiten des Alltagslebens, die leicht verschoben werden, aber innerhalb glaubwürdiger Situationen bleiben.« Nicht im Ziel, wohl aber in der Struktur ähneln sich die Methoden in ERASERHEAD und in den Filmen Tatis, die sich, wie Truffaut sagt, durch solche Schritte der Ausschließung zum »unangreifbaren schönen Block« formen. Und Truffauts Schlusssatz seiner Besprechung von MON ONCLE (MEIN ONKEL; 1958) kann beinahe direkt auf Lynchs frühe Filme übertragen werden: »Wie Bresson erfindet Tati das Kino beim Drehen; er lehnt die Strukturen aller anderen ab.«

Das Komische bleibt bei Tati, wie Gertrud Koch angemerkt hat, »in der Schwebelage; es entzündet sich nicht«. Auch in ERASERHEAD scheint ein Humor am Werk, der sich nicht wirklich entzünden will, denn während man bei Tati nie wirklich weiß, ob man den festen Stand in den Unterscheidungen des Lächerlichen und des Nicht-Lächerlichen hat, so weiß man bei Lynch nicht, ob die Verletzungen der Zivilisation nicht immer schon um einen Moment stärker sind, als dass sie das Lachen noch gestatteten. So entsteht ein Lachen in Latenz, dessen Echo tief in uns zum Klingen kommt. »Dieses wüste, primäre Lachen gibt es bei Tati nur selten: Er legt nicht die Bananenschale aus, damit jemand darüber stolpert, dem sich die Lacher dann überlegen fühlen können; Tati inszeniert den Blick der Lacher auf die Welt mit, die sadistische Vorfreude ›gleich wird das Eis auf den Boden platschen‹, ›gleich wird der ahnungslose M. Hulot von einem Hündchen überrannt werden‹ –

aber all das wird nicht passieren, und wir werden als Zuschauer mit einem Verzögerungseffekt in das leise aus den Bildern quillende Lachen Jacques Tatis einstimmen, ein Lachen über unwürdige Lacher.« (Gertrud Koch)

Bei Tati – und noch mehr bei seinen amerikanischen Adepten, man denke an Blake Edwards' *THE PARTY* (*DER PARTYSCHRECK*; 1967) – gibt es dann doch immer eine ›Erlösung‹ in diesem Lachen über das Nicht-Eingetretene, das Lachen über den eigenen Blick. Tati bevorzugt die Totale und die starre Kamera, um dem Zuschauer eine freie Entscheidung (oder eine Parodie einer freien Entscheidung) zu übertragen. Bei Lynch ist ein ähnlicher Vorgang in die Narration eingebaut; wir haben eine relative Freiheit zu wählen, welchen Motivsträngen wir im besonderen zu folgen gedenken, denn wie bei Tati ist auch bei Lynch, wenn auch von der Topografie in die Zeitachse gekippt, die Unterscheidung zwischen ›Hauptsachen‹ und ›Nebensachen‹ verschwunden. Wie die Filme Tatis, so kann man auch David Lynchs Filme, obwohl sie den Zuschauer zunächst scheinbar ›überwältigen‹, immer wieder neu sehen: Es ist nicht vorgegeben, ob *ERASERHEAD* eine Komödie, ein Horrorfilm, ein Familiendrama, eine surrealistische Studie oder eine pränatale Wahrnehmungsfantasie ist. Und Lynch stellt auch kein verbindliches Amalgam und keine verbindliche Regel für die Mischung der Genres her; die Entscheidung bleibt letztlich beim Zuschauer, was ihn in einen Zustand unruhiger Freiheit, in ein Gefühl existentieller Angst und in Hochgenuss versetzen mag. Bei Tati kann ich als Zuschauer im Bild wandern, bei Lynch in den Narrationspartikeln.

REAR WINDOW ist wohl derjenige Hitchcock-Film, der uns am deutlichsten vorführt, wie sehr Schuld und Sehen miteinander verknüpft sind. Da geht es um den Fotografen L. B. Jeffries (James Ste-

wart), der sich ein Bein gebrochen hat und nun tatenlos und gelangweilt in seiner Wohnung sitzt, kaum aufgeheitert durch die Besuche seiner Freundin Lisa (Grace Kelly), die wenig Interesse für seinen Beruf zeigt. Es bleibt ihm nur, seine Nachbarn aus dem Fenster zu beobachten, und einige seiner Beobachtungen lassen ihn schließlich auf den Gedanken kommen, dass der Nachbar Thorwald (Raymond Burr) seine Frau ermordet hat. Der unbewegliche Jeffries überredet Lisa und die Krankenschwester dazu, für ihn die entscheidenden Spuren zu sichern. Der Mörder dringt schließlich in Jeffries' Wohnung ein, in allerletzter Minute rettet ihn die Polizei. Am Schluss ist auch sein zweites Bein gebrochen.

Wie *ERASERHEAD* ist auch *REAR WINDOW* ein Film über die Ehe als Falle und über die Sehnsucht, ein Gefängnis zu verlassen, das zugleich ein soziales und ein sexuelles ist. Jeffries sieht mit seinem Teleobjektiv in den Wohnungen der Nachbarn verschiedene Möglichkeiten des Allein- und Zusammenlebens, Versionen seiner eigenen, noch bevorstehenden Ehe mit Lisa auch, vor der er im Grunde Angst hat. Da gibt es die erotische Ausschließung ebenso wie das trostlose Leben eines Paares, das in der Gewöhnung erstickt, und da ist schließlich jenes Paar, das nur noch den Mord hervorbringen kann.

Auch das Haus, in das Jeffries sein (Kamera-)Auge richtet, ähnelt ein wenig dem aus *ERASERHEAD*: Es ist aus lauter kleinen Wohnwaben zusammengesetzt, die einerseits ganz und gar voneinander isoliert sind, die andererseits aber, schon durch die Wiederholung der Form, das Serielle des Verhaltens nahelegen. Das Grauen liegt an den Rändern und darin, dass der Blick weiter reicht als die Tat. Daher mag Jeffries in Hitchcocks Film ebenso der ›wirkliche‹ Mörder sein (und das von ihm beobachtete Haus das Anagramm seines Kopfes), wie auch Henry Spencer gleichsam im eigenen

Kopf zu Hause ist. Und Jeffries Fantasien ähneln sehr denen der jungen Männer in den Lynch-Filmen, in *BLUE VELVET* vor allem, die vor dem Kuss der nahen Frau zurückschrecken, weil sie von den verborgenen Schrecken viel faszinierter sind. Denn sie alle, Jeffries als letzte Konkretion des Hitchcock-Helden und die jungen Männer der Lynch-Filme, müssen zunächst einmal mit einer Erfahrung fertig werden, die sie von der Welt abschließt. Bezeichnenderweise konstruiert Hitchcock für diese Situation ein körperliches Gebrechen; Lynch dagegen isoliert seine Helden durch die Sprache.

Lynchs junge Männer ähneln Jeffries darin, dass ihr Aufbruch aus einer Situation von Lähmung und Langeweile heraus geschieht; sie fordern das Unheil heraus, weil sie ihren Fantasien freien Lauf lassen. In *BLUE VELVET* schließlich wird Jeffrey (eine kleine Hommage, offenbar) für seine

Freundin Sandy gerade durch seine Besessenheit interessant – ganz ähnlich entzündet sich auch die kühle Lisa an der durchaus als ›pervers‹ empfundenen Neugier ihres Freundes und zukünftigen Ehemannes. Die Investigationen der menschlichen Abgründe nebenan sind immer auch ein Spiel zwischen Liebenden, in deren Beziehung etwas zu fehlen scheint; sie führen sich gegenseitig in diesen Abgrund des Bösen, vielleicht auch, um sich ihre geheimen Wünsche zu offenbaren.

So wie man also *ERASERHEAD* auch als Parodie von *REAR WINDOW* deuten könnte, so ließe sich *BLUE VELVET* als eine ›Fortsetzung‹ sehen: Jeffrey hat sich gegenüber Jeffries sowohl nach vorwärts entwickelt – er dringt nun selbst in die Wohnsiedlungen ein, in denen Morde in der Familie geschehen – als auch zurück in seine Jugend, in der er seine Neugier noch nicht professionell tarnen kann.

Der Ausgestoßene und seine Sehnsucht: THE ELEPHANT MAN

Ein weiteres Abenteuer des einsamen jungen Mannes

In ERASERHEAD hat sich das System von Zeugung, Geburt und Tod erfüllt; der nicht zu Ende geborene Sohn und der Vater ohne Autonomie waren ein und dieselbe Gestalt geworden, der nun nichts anderes übrig blieb, als in der Welt, wie sie ist, umherzuwandern. Diese Gestalt musste nun leben. Wie konnte sie das tun? Entweder als eine Ungestalt, die nach Erlösung in der Welt sucht, oder als Erlöserfigur, die die chaotische Ungestalt der heillosen Welt heilt. David Lynch spielte diese beiden Variationen in zwei Filmen durch, die in der Kinomaschine entstanden sind und bei denen er nicht ganz und gar als ›Autor‹ hervortrat. Der erste Film – THE ELEPHANT MAN (1980) – zeigte eine Art humanistischer Revision, der zweite – DUNE (1984) – eine utopische Rekonstruktion seiner Arbeit.

Nach dem Kulterfolg von ERASERHEAD hatte Lynch zunächst vergeblich versucht, sein neues Projekt, Ronnie Rocket, die Geschichte eines elektrischen Zwerges in einer Welt der ›schlechten Elektrizität‹, zu realisieren, und nach zwei Jahren war er schließlich bereit, auch einen Film nach einem Drehbuch zu inszenieren, das er nicht selbst geschrieben hatte.

Dieser Entschluss erst brachte den Filmemacher Lynch auf den Weg; sein Wunsch, Kino zu machen, war größer geworden als die persönliche Vision. Dabei kam es zu einer recht bemerkenswerten künstlerischen Allianz zwischen David Lynch und Mel Brooks, der für seine einigemaßen derben, publikumswirksamen Komödien bekannt wurde.

Brooks merkte sehr schnell, dass er einem talentierten jungen Regisseur begeg-

net war; und er willigte in einen Deal ein, bei dem er, um Finanzmittel für die Produktion von THE ELEPHANT MAN aufzutreiben, als Gegenleistung eine TV-Sendung machen musste, obwohl er sich gerade geschworen hatte, nicht mehr fürs Fernsehen zu arbeiten. Eine hübsche Geschichte über Freundschaft in der ästhetischen Produktion; und dass THE ELEPHANT MAN Lynchs freundlichster Film wurde, hat vermutlich mit den persönlichen Erfahrungen vor und während der Dreharbeiten zu tun.

Die Produktion wurde also ganz offensichtlich von einer Menge Enthusiasmus getragen. Dazu gehörte auch, dass Brooks Lynch gegen den Einfluss von außen abschirmte, dass zwischen ihnen von Anfang an Einigkeit darüber bestand, dass der Film in schwarz/weiß und CinemaScope gedreht würde und dass es eine neue Drehbuchfassung geben müsse: »Wir haben es also gemeinsam überarbeitet, wobei wir alles neu strukturiert haben, so dass die erste Fassung so gut wie komplett im Papierkorb landete. Wir haben eine Menge neuer Szenen hinzugefügt, aber auch einige behalten. Wir sind die Sache unter einem neuen Blickwinkel angegangen, und es wurde zu einer richtigen Teamarbeit. Wir haben uns gegenseitig beeinflusst, und es ist heute schwer zu sagen, was eigentlich von wem stammt. Der Anfang und der Schluss beispielsweise kamen im Originaldrehbuch so gar nicht vor. Ich habe aus dieser mir neuen Art der Drehbucharbeit sehr viel gelernt.« (Lynch)

John Merrick wird geboren

Das erste Bild nach dem Vorspann ist ein sehr naher Blick in ein weibliches Augenpaar (Abb. 7a; die beinahe gleiche Einstel-



Abb. 7a–f Die Eingangssequenz

lung gibt es mehrfach dann auch in DUNE). Die Kamera fährt langsam hinab auf ihren Mund. Er ist geschlossen, ein wenig streng scheint diese Frau zu blicken. Nun sehen wir, entfernter, ihr Bild an der Wand. Das Bild der Frau ist nun aus dem Rahmen gelöst, und die Kamera fährt darauf zu. Dann blendet der Film ab.

Zunächst machen diese ersten Bilder deutlich (wie auch in anderen Filmen Lynchs), dass ein Mensch schon existiert, bevor er da ist; er existiert als Bild (was in einem cinematographischen Universum vergleichbar der Lacanschen Idee der Sprache ist). Und weil dieses Bild eines Gesichtes am Anfang steht, können wir annehmen, dass der Film im Folgenden versuchen wird, dieses Bild zu »rekonstruieren« (die Rekonstruktion der Mutter war ja nicht zuletzt die Arbeit des Helden in THE GRANDMOTHER, und die Rekonstruktion von Laura Palmer gibt die Struktur von TWIN PEAKS vor).

Während der ersten Bilder beginnt sich aus einer zögernden Kindermelodie das Stampfen der Industrie herauszubilden; jeder Mensch ist eine kleine Fabrik, und wir können durch den Sog von Bild und Ton kaum etwas anderes fühlen, als dass wir nun hinein müssten in den Fabrik-Körper dieser Frau oder in den Frauenkörper dieser beginnenden Industrie unter dem Rock der großen Königin Viktoria.

Es ist dunkel, länger als das für eine Überblendung notwendig wäre; das Stampfen, Hämmern und Rauschen wird lauter. Erst undeutlich, dann immer genauer sehen wir eine Herde Elefanten, die gemächlich durch das Bild von links nach rechts marschiert (Abb. 7b). Wieder überblendet der Film auf das Bild der Mutter; das Bild der wandernden Elefanten bleibt stehen (Abb. 7c); ein finaler Orchesterklang ertönt und kommt zum abrupten Ende. Dunkelheit; wieder nur das Hämmern und Rauschen.



Abb. 8 Dr. Treves auf dem Weg zum Jahrmarkt

Dann sehen wir, wie sich die Elefanten nach vorne, gegen den Betrachter wenden. Zwei bemerkenswerte Dinge sind da geschehen. Die Elefanten haben ihre Wendung aus einer Bewegung nach links vollzogen, irgend etwas muss sie aufgehalten und zur Rückkehr veranlasst haben. Und nun wenden sie sich, in einer traumhaften Choreografie des Gleichklanges ihrer Bewegungen, bedrohlich gegen uns und gegen die Mutter. Da sie uns aber gerade noch angeblickt hat, müssten wir schon einen recht radikalen Perspektivwechsel annehmen, um uns mit der Gefahr zu identifizieren, wäre indes diese Gefahr nicht ebenso vielschichtig wie unsere Möglichkeiten der Identifikation selbst.

Ganz langsam, aber doch von unaufhaltsamer Kraft bestimmt, sind die Elefanten näher gekommen, bis einer von ihnen das Bild so ausfüllt, dass es finster wird. Dann hören wir sein Brüllen, sehen seinen nach oben gereckten und herniederfahrenden Rüssel – und für einen furchtbaren Moment eines seiner Augen. Wir sehen hinunter auf die Mutter, die gepackt wird, stürzt und schreit (schon auf dem Pflaster hat sie die Geste der Gebärenden, wie wir sie aus unserer Ikonographie kennen; Schmerz, Se-

xualität und Geburt sind, wieder, in einer Geste vereint); der Elefant ist über ihr, sein Brüllen will nicht verstummen, wie triumphierend erhebt er seinen Rüssel; Angst und Schmerz verzerren das Gesicht der Mutter, die verzweifelt ihren Kopf hin und her wirft (Abb. 7d.e). Wir sehen dies alles in einer verwischten Zeitlupe, so als habe da jemand eine altertümliche Kamera in der Aufregung des Geschehens

auf die Gepeinigte gehalten. Das Authentische eines Unglücksfalls und das Symbolische eines Vergewaltigungstraums (dessen Autorenschaft am ehesten auf den Zuschauer zurückverwiesen ist) sind untrennbar miteinander verbunden. Noch einmal, sich aber langsam schon entfernend, sehen wir den Elefanten, noch einmal die heftigen Kopfbewegungen der Mutter. Dann ist Dunkelheit und Schweigen.

Die Schnittfolge hat gezeigt, dass da mehr geschah als ein kleiner Unfall mit fatalen medizinischen Folgen; dieser Elefant ist voller sexueller Gewalt über die Frau gekommen. Er hat ihre Schwangerschaft nicht beeinträchtigt, sondern verursacht. Dieser Elefant ist ein seltsamer Vater; ein wenig Tier und ein wenig Gott, ein wenig aber auch selbst schon Freak: gefangene, ausgebeutete, angestarrte Natur.

Es rauscht heftig während weißer Rauch das Bild füllt (Abb. 7f); ein Baby schreit. Der Held ist geboren. Abblende. Zwei künstliche Feuer werden zischend entzündet; wenn sich der Blick weitert, sehen wir, dass wir auf einem Jahrmarktsrummel sind. Der Arzt Dr. Treves (Anthony Hopkins) hat fasziniert dem Feuerwerk zugesehen, nun wendet er sich in unsere Richtung, durch-

streift das Gemenge, um an eine Bude mit der Freak-Show zu gelangen.

Dann folgt ein kleines Kabinettstückchen der Inszenierungskunst: Von dem fasziniert auf die Bude sehenden Treves schneidet der Film auf eine Puppenbühne, auf der Polizisten agieren. Dahinter marschiert zielstrebig ein ›echter‹ Polizist in genau derselben Uniform vorbei, und die Kamera folgt ihm auf seinem Weg, er schiebt einen Vorhang beiseite; *No Entry* steht darüber, und wir sehen das Schild länger, als es zu unserer Information nötig wär. Treves gelangt durch diesen verbotenen Hintereingang in eine der Buden, gerät in eine seltsam chaotische Vorstellung, in der lebensgroße mechanische Puppen zu sehen sind, und bahnt sich gleich wieder auf der anderen Seite den Weg ins Freie. Das ist es offensichtlich nicht, was er sucht. Er kommt an einem Schild vorbei, auf dem steht *The Fruit of the Original Sin* (Abb. 9); erst später werden wir die Bedeutung dieses Spruches erkennen.

Auf diesem Jahrmarkt gibt es keine Fröhlichkeit. Er erinnert ein wenig an jenen Jahrmarkt, den wir am Beginn des *FAUST* (1926) von Friedrich Wilhelm Murnau sehen, gespenstisch und aus der Zeit gefallen, der nur auf das kommende Unheil hinweisen kann, und der in seinem nebelhaften Helldunkel dem Tod mehr als dem Leben zugehörig scheint. Treves' so merkwürdig entschlossene Suche scheint ein Abstieg in die Hölle zu sein, in der sich, wie in den Bildern Hieronymus Boschs, der Körper ausstellen will in seiner grenzenlosen Verletztheit. Doch es ist eine synthetische, eine geschaffene Hölle; eine Hölle, die sich direkt aus dem unlöslichen Widerspruch zwischen dem Fortschritt der Technik und der mehrfach zurückgebliebenen Natur der Menschen entwickelt. Der Körper wird in seiner letzten, deformierten Gestalt gezeigt; nichts sehen wir von dem, was sonst den Jahrmarkt ausmacht, nichts vom Tanz, von der Musik,



Abb. 9 Anthony Hopkins als Dr. Treves auf dem Jahrmarkt

vom Genuss. Von der Balance zwischen dem Genuss und der Angst ist hier nur die geiler Augenlust besetzte Angst geblieben.

Unter dem Schild ist ausgestellt, was mit dem Spruch von der ›Brsünde‹ gemeint ist: In einer riesigen Flasche ist ein Embryo konserviert. Während Treves immer näher zu uns kommt, auf der Suche nach etwas, vielleicht, eilt der Polizist immer tiefer hinein ins Bild, und die beiden gegenläufigen Bewegungen öffnen uns zugleich den Raum des Jahrmarktes. Schließlich gelangt Treves zu der Szene, in der die Darbietung des Elephant Man polizeilich geschlossen wird.

Tatsächlich ist es verbürgt, dass die Zurschaustellung von John Merrick als Verletzung der Anstandsgrenzen verboten wurde, obwohl es zu den anerkannten Vergnügungen der Zeit gehörte, sich ›Missgeburten‹ und Freaks aller Art gegen Eintrittsgeld anzusehen. Dass man die Vorstellung des Elefantenmenschen als »brutal, unanständig und unmoralisch« verbot, weist darauf hin, dass Merricks Äußeres an einen tieferen Tabu-Bereich rührte als die anderen Freaks, deren Bilder in der Kultur des Verbotenen klaren Genres der Grenzüberschreitung zu gehorchen schienen: Zwerge und Riesen, zu dicke und zu dünne Menschen, Frauen mit einem Bart, Menschen ohne Unterleib; der Freak hat *eine* Aussage als körperlichen Defekt; John Merrick aber ist in seiner Polyphonie der

Defekte darüber hinaus ein wahres Skandalon. In ihm mag der Defekt nicht mehr als Negation den Mythos der Ganzheit unterstützen; er stellt vielmehr das System des Körpers als Ganzes in Frage.

Nun beginnt die Intrige; Treves hat gefunden, was er suchte, wenn auch vielleicht, ohne es gewahr zu sein: Wir haben ihm bei seiner Suche zugesehen; er schien getrieben von einer heftigen Neugier, die sich beinahe bewusst zu sein scheint, dass es um etwas Verbotenes geht. Wenn wir seinen Weg über den Jahrmart verfolgen, so hat er sich offenbar von einer eher zweifelhaften Neugier auf Abnormitäten und Imitationen des menschlichen Lebens leiten lassen, doch er hat das Mechanische (die bewegten Puppen) ebenso wie das nicht geborene Leben (dem Embryo in der Flasche schenkt er keinen Blick) verworfen; er will wahrer Geburtshelfer werden. Und seine Bewegungen über diesen Rummelplatz erweisen sich nun als alles andere als zufällig (Anthony Hopkins macht zudem nicht das Gesicht eines Mannes, der sich vielleicht amüsiert und ein wenig beklommen über ein fremdes Terrain bewegt, sondern eines todernsten Menschen, der etwas sucht, was er dringend benötigt).

Dass seine Bewegung so deutlich mit der des Polizisten konterkariert ist, macht ihn, gewiss, als humanen Antipoden einer bewusstlosen Macht kenntlich; es zeigt freilich auch, dass in dem sich anbahnenden Konflikt auch ein Potenzial des Verbotenen steckt. Welches ist *the original sin*?

Die Industrie und das Monster

Der ›Elefantenmensch‹ John Merrick wurde in den Jahren um 1980 zu einem kleinen Mythos der populären Kultur. Sir Frederick Treves' Aufzeichnungen *The Elephant Man and Other Reminiscences*, gefolgt von *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* von Ashley Montagu, wurden neu verlegt, Artikel erschienen über das seltsame Leben dieses bedauernswerten Men-

schen, der in so bizarrer Weise den Nerv der Endzeit des Industriezeitalters an ihrem Anfang zu treffen schien, ein Theaterstück (das indes nicht als Grundlage für das Drehbuch des Films diente) war in London sehr erfolgreich, und schließlich kreierte David Lynchs Film einen eigenen Mythos der Entfremdung im Industriezeitalter.

Der Elefantenmensch ist eine Missgestalt, vielleicht so etwas wie das halbwegs erwachsen gewordene Baby aus ERASERHEAD (das ja auch in all seiner Scheußlichkeit als ein durchaus denkendes und fühlendes Wesen zu erkennen war). Sein Name mag sich nicht nur aus der oberflächlichen Ähnlichkeit seiner Verwachsungen mit einer Elefantengestalt ergeben, sondern auch aus dem Umstand seiner zum Sterben verurteilten Gigantie: Der Elefanten-gott in der indischen Mythologie scheint ebenso in ihm durch wie die Sucht der industriellen Welt nach Bildern des überwältigend Organischen, des ›Kranken‹, das die Perfektion der Maschinen bestätigen mag. Es ist der Gott des Glücks im größten Unglück; der Elefantenmensch ist gleichsam eine christliche Vision des indischen Gottes, ein nicht zu Ende geborener Gott ebenso wie ein nicht zu Ende geborener Mensch, der sich nur im Opfer vollenden kann. Er trägt das Glück in sich, aber es vermag nicht aus ihm herauszutreten.

THE ELEPHANT MAN führt an den Beginn jener Industriegesellschaft, deren Ende in ERASERHEAD beschrieben war. Es ist »das London in den achtziger Jahren des 19. Jahrhunderts: es ist das Viktorianische Zeitalter in seiner ganzen Mischung der nicht miteinander zu vereinbarenden Bestandteile, von kolonialem Feudalismus und Industrie, immensem Reichtum und subproletarischer Armut, Tradition und Fortschritt, strengen Moralvorschriften und Auflösung der gesellschaftlich verbindlichen Strukturen. Eine solche Zeit begegnet dem Monster, dem Freak mit er-

höher Aufmerksamkeit und durchaus ambivalent. Das Monströse repräsentiert zugleich die Angst vor der Veränderung wie die Sehnsucht danach, einen Hunger, den man sich selbst nicht zugeben mag.« (Peter W. Jansen)

Und es ist die Industriegesellschaft der Gegenwart, das Ende dessen, was in THE ELEPHANT MAN schon so falsch beginnt. Der Ausgestoßene erhält hier eine besondere Funktion; es ist nicht allein das Mitleid, das uns bestimmt, sondern vor allem die Ahnung der Repräsentanz: Am Ende dieses Jahrhunderts werden alle Ausgestoßene sein, der Held dieses Films, der nicht wahrhaft geboren werden konnte, nimmt nur das Schicksal der Menschen in der toten Industrie vorweg. Dass er ungestalt, monströs erscheint (wenn man so will: die Urform der Monster und Freaks, die in DUNE dann in den unterschiedlichen Formen in ihrer polymorphen Welt auftreten werden), erleichtert die Identifikation eher, als dass es sie stört; man mag in diesen Jahren förmlich eine Sehnsucht danach spüren, dass sich diese innere Befindlichkeit des Ausgestoßenseins auf eine körperliche Weise manifestieren soll. Glauben wir wirklich, dass sich in THE ELEPHANT MAN John Merricks Ausgeschlossensein aus seiner Missgestalt ergibt, oder ahnen wir bereits, dass dieser Körper nur Vorwand, nur Zeichen der viel tieferen ›Fehlgeburt‹ ist?

Die Kinder können von ihren Eltern nicht angenommen werden; das Monsterbaby in ERASERHEAD nicht, der Elefantenmensch nicht, aber auch das so überaus begabte Mädchen in DUNE nicht, das mit seiner Geburt schon alles Wissen hegt (und auf seine Weise genauso furchtbar ist wie der körperlich deformierte Merrick). So bleibt dem Weg zurück nur jener befremdliche Animismus, der den Kindern in der bürgerlichen Erziehung so vehement ausgetrieben wird, und der doch als ›Geheimwissen‹ auch den Weg zum Er-



Abb. 10 Freddie Jones als Bytes, der »Besitzer« des Elefantenmenschen

wachsenen begleitet; nicht nur mögen da alle Dinge wahrhaft belebt sein (der Stein und das Zeichen ebenso wie Tier und Mensch), nicht nur geht es um ein stetes Lebendig-Werden der Bilder, (wie der Vogelscheuche in THE WIZARD OF OZ [DAS ZAUBERHAFTERE LAND; 1939, Victor Fleming]), sondern auch um die selbstverständliche Mischung der Elemente. In der animistischen Weltansicht ist es wahrscheinlich, dass der Mensch mehrere Väter und mehrere Mütter hat, und es muss sich dabei nicht immer um Menschen handeln. So wird, wenn wir von den Eingangssequenzen fortschreiten, THE ELEPHANT MAN nicht nur als humanistisches Plädoyer für das Umgehen miteinander lesbar, sondern auch als die Geschichte eines Menschen, der das Erbe und die Anlage des Elefanten in sich trägt (des Gottes wie des Tieres). Dass diese animistische Vorstellung keineswegs absurd ist, zeigt die wunderbare Schlusszene, in der John Merrick sich im Tod erlöst, wo er, um einmal wie ein Mensch zu schlafen, sich wie ein Elefant zum Sterben legt.

John Merrick wird ein Fall

»Wir müssen mal wieder weiterziehen, mein kostbarer Schatz«, flüstert Bytes (Freddie Jones, Abb. 10), der ›Besitzer‹ des Elefantenmenschen. Dann sehen wir Treves bei einer Operation an einem stöhnenden, blutenden Mann. Ein eher sau-



Abb. 11 Dexter Fletcher und Freddie Jones

gendes Rauschen ist zu hören, medizinisches Gerät vielleicht. Der Patient hatte einen Maschinenunfall, und Treves ist sicher: »Diese Maschinen sind etwas Furchtbares, und wir können sie nicht zur Vernunft bringen.« Wir könnten eine tiefe Skepsis gegenüber dem technischen Fortschritt erahnen, die Angst vor der neuen Zeit, aber Treves spricht mit ein wenig zu großer Besessenheit, als dass wir ihn wohlfeil in unsere alltägliche Fortschrittsangst einbauen könnten. Er ist seinem Patienten auf eine so lüsterne Art nahe wie der Arzt dem Baron Harkonnen in DUNE, eine indirekte Art sich dem Körper zu nähern, der sonst tabu ist. Die Angst vor der Maschine – das wird in einem Traum von Merrick später noch einmal deutlich – verdeckt eine Angst vor der Sexualität; die Maschine ist das Abbild des Körpers, der »unmoralisch« und zerstörerisch wirkt. »Jeder Mensch ist eine kleine Fabrik«; die Auseinandersetzung zwischen »Natur« und »Technik« des Menschen kann nur eine

Auseinandersetzung zwischen zwei Bildern ein und derselben Sache sein. Daher muss »Mensch-Werden« etwas ganz anderes sein, von beidem entfernt. Ein Junge kommt mit der Nachricht, er habe »es« gefunden.

Treves macht sich auf den Weg, gelangt durch die Viertel der Armen zu Bytes und bittet um eine Privatvorführung. Die beiden gehen mit Bytes' Jungen (Dexter Fletcher, Abb. 11) in die Tiefe, hinunter in ein Gewölbe, wo Bytes ein Gaslicht entzündet. »Das Leben«, verkündet er, nun wieder ganz in der Pose des Jahrmarktschreiers, »ist voller Überraschungen.« Und leiser: »Denken Sie nur an das Schicksal der Mutter dieses armen Geschöpfes.« Und er erzählt die Geschichte vom wilden Elefanten, der sie im vierten Monat ihrer Schwangerschaft zu Boden geschleudert habe, auf einer unbekanntem afrikanischen Insel. Er zieht einen Vorhang beiseite, und dahinter sitzt, von einem Tuch verhüllt, John Merrick (John Hurt), schwer atmend. »Steh auf!« herrscht ihn der kleine Junge an, als habe er da eine Kreatur gefunden, die noch unter ihm steht und der er seine Macht beweisen kann.

Im fahlen Licht erkennt Treves das Ausmaß der Verwachsungen von John Merricks Kopf; immer näher kommt die Kamera seinem faszinierten Blick. Nach einer raschen Überblendung sehen wir ihn draußen, während Wasser plätschert, tief durchatmend, die Hand vor dem Gesicht wie nach einem schrecklichen, aufwühlenden Erlebnis. Bytes schließt die Tür und willigt ein, den Elefantenmenschen am nächsten Morgen zu dem Arzt zu bringen. Er zieht Treves an sich: »Wir machen nicht nur ein Geschäft miteinander, wir verstehen uns vollkommen.« Nur mit Mühe kann Treves sich dieser Zudringlichkeit entziehen. Welcher Art ist dieses vollkommene Verstehen?

Später, als Dr. Treves seinen »Fall« den versammelten Kollegen und Studenten

vorführt, sehen wir John Merrick nur von hinten, durch einen durchscheinenden Paravent (Abb. 12). Treves erklärt seine Krankheit (ohne deren Ursache zu kennen) und weist als »interessanten Nebenaspekt« darauf hin, dass die Genitalien des Mannes von seiner Krankheit bis heute nicht betroffen seien, ebenso wie einer seiner Arme. Lange bevor er die intakte Seele dieses Menschen ent-



Abb. 12 Dr. Treves führt den Elefantenmenschen den Kollegen und Studenten vor.

deckt, erkennt der Arzt den intakten Rest seines Körpers. Und wieder wird der Vorhang vor Merrick zugezogen, wieder wird applaudiert; viel hat sich nicht verändert auf dem Weg von der Jahrmarktsbude in den Hörsaal; die »Besitzer« haben nur andere Legitimationssysteme.

Aber diese partielle Intaktheit des John Merrick macht gerade seine Tragödie aus. Er ist nicht der vollständig Verwandelte (der durch den Kuss zurückverwandelt werden könnte, wie hundertundein Monster vor ihm), sondern der nicht einmal zu Ende Verwandelte, der am eigenen Körper die Verwandlung der Schöpfung sehen, in sich aber noch den ursprünglichen Entwurf fühlen muss.

Referenz-Mythen

In *THE ELEPHANT MAN* geht es darum, das Menschliche hinter der monströsen Oberfläche zu zeigen; es ist, vielleicht, ein Film gegen die Angst und Lynchs sanftmütigster Film. Dazu gibt es zwei Referenzfilme, auf die sich Lynch bezieht und in denen es um ein ganz ähnliches Thema geht: *THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME* (*DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME*), in seiner expressivsten Form 1939 unter der Regie

von William Dieterle entstanden, und Tod Brownings *FREAKS* (*FREAKS*; 1932).

Charles Laughton spielt in Dieterles Verfilmung des Romans von Victor Hugo den verunstalteten Quasimodo, der auf dem Turmboden haust (wie Merrick in Lynchs Film), taub von den Glocken, fern von den Menschen und doch von unbändiger Lebensfreude, und der schließlich die schöne Zigeunerin Esmeralda rettet. Dieser Glöckner ähnelt dem Elefantenmenschen insofern, als er in seiner Missgestalt eine Art Volksmythos wird. Der Bau der Kathedrale in Dieterles Film (der in *THE ELEPHANT MAN* von John Merrick symbolisch wiederholt wird) ist ein ebensolches »industrielles« Unterfangen, um das sich die Menschen gruppieren wie in *THE ELEPHANT MAN* um die moderne Industriestadt. Wie der König in *THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME* in der Buchdruckerpresse die Zukunft gegenüber diesen steinernen Momenten der Vergangenheit sieht – von einer »Handschrift der Vergangenheit« spricht er –, so geht es auch in Lynchs Film um ein Heraufkommen einer neuen Zeit, in die sich die alte um so heftiger einzuschreiben versucht. Aus dieser Vermischung des Alten und des Neuen

entsteht in beiden Filmen ein apokalyptisches Bild der taumelnden Existenz. Aufklärung und Barbarei entzünden sich aneinander; der Aufklärer wiederholt die Formen der Barbarei (wie die Medizin die Fehler der Freak-Show wiederholt), und die Barbarei vermag mit diabolischer Systematik vorzugehen.

Für Dieterle war dieser Krüppel eine symbolische Gestalt: »Als er auf dem Rad die fruchtbare Tortur erlitt, war er nicht mehr die arme verkrüppelte Kreatur, vom Mob Mitleid erwartend, sondern die unterdrückte, verklavte Menschheit selbst, Ungerechtigkeit erleidend.« Und so wird auch das Läuten der Glocken, mit dem Quasimodo seine Gefühle für Esmeralda auszudrücken versucht, eine endlos lange Feier des kleinen Glücks, aber auch eines gewaltigen Rufes: Freiheitsglocken. THE ELEPHANT MAN ist eine Art skeptisches Remake von Dieterles Film; nicht umsonst arbeitet Merrick an einer Miniaturausgabe einer Kathedrale, schreckt er bei dem Klang der Glocken auf, feiern die Elenden von London ein böses Fest um ihn.

Wenn THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME den metaphorischen Gehalt in der Darstellung des ›guten‹ Monsters beinhaltet, so ist es in Freaks der gothisch-psychologische. Auch in diesem Film werden die Krüppel in einer Freak-Show von einem Mann dem Publikum dargeboten, der sie als sein Eigentum betrachtet; Zwerge, ›Nadelköpfe‹, verwachsene Menschen, Hermaphroditen und siamesische Zwillinge. Hans, der Zwerg, verliebt sich in die schöne Cleopatra, die Zirkusartistin, und macht ihr Geschenke. Aus Vergnügen und Habgier geht sie auf seine Werbungen ein, ist aber doch in Wahrheit schon Herkules, dem Kraftkünstler der Schau, zugetan. Und um an eine große Erbschaft zu kommen, will Cleopatra den Zwerg Hans heiraten, um ihn dann zu vergiften. Doch die Freaks wissen sich zu wehren; sie machen gewaltsam Cleopatra zu einer der ihren.

Browning nimmt sich in seinem Film viel Zeit, um die wahre Menschlichkeit und die Solidarität seiner (echten) Freaks zu zeigen; auch hier ist das wahre Monster der Mensch unter glatter, schöner Oberfläche. Zwischen der Realität der behinderten Menschen und der Film-Fiktion eines düsteren Rache-Märchens liegt das Hochzeitsfest, bei dem sich die sonst so zurückhaltenden Freaks in einem Bacchanal der Aufnahme der schönen Frau widmen: »Sie ist eine von uns, von uns.« Freude und Bosheit sind da kaum noch auseinanderzuhalten; noch eine kleine Höllenvision, und Cleopatra zeigt zum ersten Mal, wie sich in ihren Ekel schon Furcht mischt.

Die Einsamkeit des Krüppels aus THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME wird in THE ELEPHANT MAN ebenso beschworen wie die Fähigkeit der Freaks zur Gemeinschaft (in der Szene, in der John Merrick befreit wird). Der Krüppel, in dem die menschliche Seele verborgen ist, stellt das Neue wie das Alte in Frage, und in allen drei Filmen ist nicht unbedingt ausgemacht, welches die Herausforderung besser besteht. Ist Quasimodo in der barbarischen Welt des Karnevals nicht glücklicher als in den tröstenden Worten der Neuzeit? Sind die Freaks in ihrer Zirkuswelt nicht geborgener, als sie es in einer medizinischen Anstalt wären? Haben sie nicht, während sie entsetzt und belustigt angesehen werden, auch jenen Rest der ›Heiligkeit‹, den die Medizin John Merrick nehmen wird, um ihn zu einem Menschen zu machen?

Aber Lynchs Film geht von allen dreien am weitesten. Er stellt den Respekt, den sich der von der Natur geschundene und von der Gesellschaft geschmähte Mensch erwirbt, nicht nur dar, er produziert ihn förmlich in einer eigenen, sehr ernsthaften Geste des Respekts (ein wenig ist es, als wolle sich Lynch mit THE ELEPHANT MAN von der obszönen Lust am Grotesken befreien, die er bei sich oder in den Filmen Federico Fellinis findet).



Abb. 13a–d Dr. Treves bringt John Merrick (John Hurt) in seine Dachkammer im Krankenhaus.

Vielleicht kommen wir so zu einer Grundfrage der Filme von Lynch: Wie können wir die Ungestalt des menschlichen Lebens, die vollständige Trennung des Innen und Außen annehmen? (Und dabei ist beinahe gleichgültig, ob die ›schreckliche‹ Außenseite eine gütige Innenseite birgt, oder ob es sich, wie in den späteren Filmen, umgekehrt verhält.) *THE ELEPHANT MAN* ist gleichsam eine Wiedergeburt des Menschen aus dem Geist des Respektes; und es scheint, anders als in allen anderen Filmen des Regisseurs, keine retardierenden Elemente, keine sarkastische Infragestellung dieser zweiten, rationalen und humanistischen Geburt zu geben, wenn man einmal davon absieht, wie nahe diese Geburt bereits wieder am Tod ist.

Die Ernsthaftigkeit des Films scheint auch von den Lebensumständen David Lynchs bestimmt; Lynch selbst tritt in die Welt hinaus – er kommt nach Europa, wo er diese Ernsthaftigkeit überdies mehr vermutet als in den Vereinigten Staaten –, er ist, ein wenig, selbst dieser John Merrick, ein Wesen, das sich seine Öffnung zur Welt erarbeitet. Insofern ist John Merrick der einzige eigentliche Held in Lynchs Filmen; er bringt sich selbst vollständig zur

Welt, er schafft also, was seine Mutter nicht zustande brachte, und »Die Heroen«, sagt Pier Paolo Pasolini, »haben niemals Sinn für Humor, im Gegensatz zu den Autoritätspersonen.«

Mit der humanistischen Vision von *THE ELEPHANT MAN* hätte also die Traumalogie in Lynchville überwunden worden sein können, aber das genaue Gegenteil ist der Fall; von hier aus wird Lynch noch einmal, tiefer vielleicht, in die Höllen der Nicht-Geborenheit eintauchen.

John Merrick wird ein Mensch

John Merrick kehrt ›heim‹ zu Bytes, der ihn anfährt: »Wo bist du gewesen?« Er schlägt ihn und jagt ihn hinaus, weil er bei seinen Atemgeräuschen nicht essen will; wir verstehen John Merricks Furcht vor den Menschen. Bytes schlägt auf den Elefantenmenschen ein; er spürt schon, dass er etwas verlieren wird, ein wenig Verzweiflung liegt in seiner Wut: »Wo bist du gewesen? Was hast du getan?« Diese Fragen geben gar keinen Sinn, denn Bytes selbst war es ja, der ihn zu Treves schickte; sein unbeherrschter Zorn also geht tiefer; er fordert seine verlorene Macht wieder ein. Es ist der Hass des Sklavenhalters auf



Abb. 14a–f Typische Lynch-Montagen aus THE ELEPHANT MAN (oben), TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME (Mitte) und THE STRAIGHT STORY (unten)

den Sklaven, der Hass des Menschen auf das, was er unterdrückt und ausbeutet.

Der Junge, der uns am Anfang als ein weiterer Peiniger des Elefantenmenschen erschien, wird nun zum Mittler für seine Rettung. Er passt Treves ab; »Unser Mensch ist krank«, sagt er, »unser Mensch«, als wäre Merrick nicht nur Eigentum, sondern auch Schöpfung des Budenbesitzers. Der Arzt will ihn ins Krankenhaus bringen, und Bytes drängt sich ihm dabei auf. Er ist immer ein wenig wie ein Zuhälter, der um einen geheimen und verbotenen erotischen Reiz weiß.

Treves bringt Merrick zu einem Zimmer im obersten Stockwerk des Krankenhauses (Abb. 13a–d; eine gleichsam rationalisierte Form des Lynchschen Dachbodens aus den Filmen zuvor), von dort aus sehen wir auf einen Kirchturm (die Asso-

ziation zu THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME ist unübersehbar). Eine typische Lynch-Montage hat uns indes, vor dem Kirchturm, für einen Augenblick den Glockenstuhl gezeigt, so dass wir nicht vollständig harmonisch von einem Ort zum anderen gelangen, sondern zuerst im anderen »drin« sind (Abb. 14a.b).

Als Treves Merrick einen Teller Haferbrei bringen will, wird er von seinem Vorgesetzten, Direktor Carr Gomm (John Gielgud), abgefangen, der einer vorbeikommenden Schwester (Lesley Dunlop) den Auftrag gibt, das Essen zu dem Kranken oben in der Isolierstation zu bringen. Sie wirkt sehr verängstigt. Während der Direktor den Arzt wegen seines Vorgehens in diesem Fall tadelt, geht die Schwester, langsam und zögernd, die Treppe hinauf, es rauscht wieder, sie öffnet die Tür, und mit ihren



Abb. 15a.b Dr. Treves bringt John Merrick dazu, seine ersten Worte zu sprechen.

Augen sehen wir zum ersten Mal das ›Monster‹ für einige Sekunden, nackt auf einer Bettstatt hockend. Das entsetzte Schreien der Schwester ruft Treves auf den Plan.

Die Architektur des Krankenhauses ist in unseren Vorstellungen nicht vollständig zu rekonstruieren. Sie hat kein Zentrum, keine eigentliche Konstruktion. Wir wissen nur, dass wir uns in der meisten Zeit in einem Trakt auf der linken Seite befinden, zu dem lange Gänge führen, die den Treppenaufgang viel zu eng erscheinen lassen. Man hätte wohl Mühe, hier auch nur einen Patienten hinaufzutragen. Es ist wie ein verborgener Seitentrakt, ein wenig verwunschen, wie um der Kultur des Verbotenen (zu der alles Kranke gehört) Heimstatt zu gewähren und sich der vollständigen Rationalität zu erwehren.

Wir sehen eine kreischende Frau, die von Männern und anderen Frauen bedrängt wird. Sie blutet. Sie fleht um Hilfe, aber Bytes, der Merrick zurückholen will, geht weiter in das Krankenhaus hinein. Da unten ist ein Bauch, ein blutendes, chaotisches Geschlecht auch. In dieser Architektur des Hospitals scheint das Unten den Frauen und das Oben den Männern zugeordnet. So erhält das angstvolle Vordringen der Krankenschwester, die übrigens vermutlich nicht zufällig der Mutter auf dem Bild ähnelt, eine zweite Bedeutung. Sie ist die erste Frau, die in das Leben John Merricks eindringt, in den Kopf des Mannes, und nach ihr werden andere Frauen kommen, die eine Ordnung darin entwickeln werden. Es ist der Beginn der zweiten Geburt und des Todes.

Treves bringt Merrick das Frühstück. Eine Krankenschwester meint, der Mann verstehe nur Schläge und er gehöre nicht hierher. Noch einmal wird Merrick von der Frau abgelehnt, noch scheint es, als wäre die Herrschaft der Frauen nichts anderes als die Fortsetzung der Herrschaft der Männer: Gewalt.

Treves unternimmt einen Versuch, mit seinem Patienten zu sprechen, und unter Mühen bringt der Elefantenmensch die ersten Worte heraus. Der Doktor spricht ihm einige Worte vor, und er soll sie wiederholen. Nachdem er den Satz »Guten Tag, mein Name ist John Merrick« nachgesprochen hat, ist Treves fasziniert: »Sie können sprechen.« (Abb. 15a.b) Schnitt auf den Kirchturm. Die Glocken bleiben stumm.

Als er die Treppen hinuntersteigt, begegnet Treves Bytes, der ihm vorwirft, er wolle sich nur einen Namen machen. Der Direktor kommt hinzu und setzt sich für Treves ein. Er will den Patienten kennenlernen, »sagen wir morgen nachmittag um zwei Uhr«. Das Unten und Oben dieses Gefüges von Treppen weist zugleich auf die Hierarchien in dieser Krankenhauswelt und auf ihre Instabilität; oben herrscht der Direktor, nach unten muss Bytes, aber ganz oben, dort wo es nicht höher hinausgeht, ist John Merrick.

Treves übt mit ihm Bibelstellen ein, wobei er betont, dass Merrick nur physische Probleme habe; aber die Inszenierung scheitert dann doch, als der Direktor nähere Fragen stellt; Merrick wiederholt nur die einstudierten Sätze. »Der Herr ist mein

Hirte, mir wird nichts mangeln, er weidet mich auf einer grünen Aue«, rezitiert er noch, als die beiden das Zimmer verlassen haben. Aber dann hören sie, dass er mehr von dieser Bibelstelle kennt, als er von Treves gelernt hat. So erfahren sie, dass Merrick auch lesen kann. »Der 23. Psalm ist sehr schön«, sagt er. Und: »Ich habe Angst gehabt, zu sprechen.« Auch er weiß also um die ›Gefahr‹ der Sprache, die sich neuerlich in Treves' Versuch zeigte, ihn zu ›dressieren‹, um ihn unter seiner Obhut behalten zu können.

Die Sprache ist das prekäre Mittel für den Elefantenmenschen, wieder in den Kreis der Menschen aufgenommen zu werden; wer sprechen kann, der kann nicht ausschließlich Monster sein oder, wie es die Krankenschwester ausgedrückt hat: ein Stein. So müssen wir in dieser Szenenfolge die soziale Konstruktion der Gleichsetzung von menschlichem Leben und Sprache akzeptieren und erkennen doch ihre wahrhaftige Verfehlung. Einmal davon abgesehen, dass dieses »Ich habe Angst gehabt, zu sprechen« auch Teil der magischen Autobiografie des David Lynch ist, lässt es auch deutlich den Grad der Unterwerfung spüren. Die Krankenschwester ist nicht minder davon überzeugt, dass der Elefantenmensch keine andere Sprache verstehe als die Schläge, genau wie Bytes, der selbst offensichtlich Probleme mit der Sprache hat. Und noch einmal zeigt sich darin der Übergang vom individuellen zum systematischen Sadismus; die immer wieder angesprochene Analogie zwischen der Freak-Show und dem Krankenhaus. Wer sprechen kann, ist ein Mensch, aber John Merrick verfügt nicht wirklich über die Sprache. In Augenblicken der Gefährdung und der Erniedrigung verliert er die Fähigkeit zu sprechen; er benötigt für seine Menschwerdung nicht nur die Sprache, sondern auch den Frieden. Seine Sprache ist daher ein humanistischer Luxus, eine Kunst, die mehr für sich

selbst steht als für die soziale Mechanik. Sie ist absurd (und kann ihn daher letztendlich nicht retten), weil er sich ihrer Ambivalenz nicht bewusst ist; ja, er schafft sie eigentlich erst als Ausdruck seiner Gefühle. Wie er das Wort ›Freunde‹ spricht, zeigt, dass es durch das Außen nicht gedeckt ist, und wie der Film an einem bestimmten Punkt an einer Spiegelachse gebrochen ist, so wird an diesem Punkt das Wort, das John Merrick spricht, für Treves zur verpflichtenden Belastung. Man könnte sagen, der Arzt stehe ab diesem Zeitpunkt in Gefahr, an den Worten John Merricks zu zerbrechen.

Es ist gewiss kein Zufall, dass der Ausweis der Sprachlichkeit und also Menschlichkeit des Elefantenmenschen sich in einem Bibelzitat äußert, in jenem Psalm, der ein vollendetes poetisches Bild bedingungslosen Vertrauens ist. Auf paradoxe Weise erklärt John Merrick also hier seine Autonomie, seine persönliche und freie Existenz, an einem Text, der den Menschen als vollständig geleiteten und bewahrten ausweist. Er ist in einem Text aufgehoben, durch ihn geschaffen. Es ist keineswegs nur bittere Ironie, dass dieser geschundene Mensch die Vollkommenheit der Beziehung von Schöpfergott und erschaffenem Menschen preist, er hat ja den Entwurf der Schöpfung in sich. Sprachlosigkeit und Sprache rotieren; der Elefantenmensch spricht in einem Text, der die Sprache aufhebt, er schweigt in jenem anderen Text, der die Sprache unendlich fortsetzen müsste. Er kann nur über Gott sprechen, nicht über die Menschen, weil das Sprechen über die Menschen den Text über Gott aufheben müsste.

Aber einmal in der Welt der Sprache angekommen, soll John Merrick sprechen, »wie andere auch«. Daran muss er zerbrechen. So beschreibt THE ELEPHANT MAN die Verfehlung der Sprache. »Die Sprache schafft aber eine Kombination dessen, was verschiedene Menschen, verschiedenen

Charaktere, zu geben haben und führt darum zu Lösungen, die der Einzelmensch nicht finden kann. Die Sprache verbindet die Menschen im gemeinsamen Erfolgserlebnis, ist Motor gemeinsamer Anstrengung, die nach außen gerichtet ist. In der Sprache steckt also ihre eigene Antriebsenergie, aber auch die Aggression, die aus einer Blockierung sinnvollen und angepassten Handelns resultiert. Der Mensch ist nicht nur das sprechende Tier, er ist auch das aggressive Tier, da an seinem Anfang eben diese Blockierung stand. Der Mensch ist darum immer sich selbst Gefahr, nicht nur, weil er der Versuchung ausgesetzt ist, in überwundene Stadien seiner Entwicklung zurückzufallen, sondern weil in ihm ständig der Drang vorhanden ist, dem Dualismus ein Ende zu machen, den Urkonflikt gewaltsam zu lösen, bildhaft ausgedrückt: das Glied vom Körper zu trennen und so wieder eins zu werden. Nicht eins mit der Mutter-Frau, der eigenen Tat, den Geistern oder dem Besitz, sondern einfach nur eins, ein Zustand, der nur im Tod möglich ist. Wir finden mit dieser Erkenntnis die Erklärung für den ›Todestrieb‹, den Freud im Menschen entdeckte, und für seine Fähigkeit zum Selbstmord.« (Gerhard Peter Moosleitner)

Wir finden in dieser Angst und in dieser Bewegung die Grundbestimmungen für das Wesen der Helden in David Lynchs Filmen: Das Versagen der Sprache treibt seine Figuren in die ›überwundenen‹ Stadien der eigenen Zivilisierung zurück, lässt sie nicht zu Ende Mensch werden, lässt sie versuchen, das Glied vom Körper zu trennen, um eins zu werden, im Tod und darüber hinaus. Die Betonung des intakten Gliedes bei John Merrick, die uns zunächst eher etwas über den Arzt Treves als über John Merrick auszusagen schien, erhält nun eine weitere Bedeutung: Der ›Urkonflikt‹ des Mannes zwischen der Selbsterhaltung und der Arterhaltung, zwischen der Angst um seinen Kopf und der Angst

um seinen Penis (der Konflikt, den ERASER-HEAD schildert) lebt auch in ihm fort und steht am Beginn seiner Vermenschlichung durch die Sprache. John Merrick liebt nicht die Menschen, liebt nicht die ›Freunde‹, sondern er liebt die Sprache über sie; sie ist für ihn die Lösung aus der Unerfüllbarkeit der Beziehung zwischen Kind-Mann und Mutter-Frau.

Die Bewegungsstruktur von THE ELEPHANT MAN

Verfolgt man die Bewegungen der Protagonisten in Lynchs Film, so fällt auf, dass sie gerne um die Ecke kommen (und häufig an tote Enden langer Gänge geraten). Das zeugt nicht so sehr von einem permanenten Sinneswandel als vielmehr davon, dass ihr Weg sozusagen vorgeschrieben ist, nicht indes auf einer linearen Richtung der Bewegungen, sondern auf einer Struktur. Die Bewegungen sind zugleich vorbestimmt und chaotisch. Sie konstituieren indes *nicht*, wie in einem traditionellen Film, einen Fortschritt in Raum und Zeit. Und es ist auch diese strukturelle statt ›historische‹ Bewegung der Figuren in David Lynchs Filmen, die das Gefühl vermittelt, sich eher in einem Zustand als in einer Geschichte zu befinden. Tatsächlich haben wir kaum je in einem seiner Filme das Gefühl, eine Figur könne sich frei entscheiden, welchen Weg sie gehen mag. Die einzige Option in diesem Labyrinth bezieht sich auf den toten Gang und die Rückkehr daraus. Ansonsten sind die ›Vorschriften‹ für den Weg geradezu übermäßig; als wäre es noch nicht genug damit, dass seine Wege ihm sowieso nie Alternativen zu weisen scheinen, wird Treves immer noch beständig ›der Weg gewiesen‹. Und doch führt ihn dieser Weg nicht an ein Ziel, sondern eher in die Tiefe.

Der Weg, der in der traditionellen Bildaufteilung in die Zukunft und zur Erlösung führen mag, führt bei Lynch in die Tiefe, in ein Jenseits des gesellschaftli-



Abb. 16 Michael Elphick und Carole Harrison

chen Raumes, und der Weg, der in die Vergangenheit und in die Verdammnis führt, führt zugleich hinaus in die Reinheit des Individuums. Die signifikanten Richtungsänderungen (etwa bei Treves in der Eingangsszene auf dem Jahrmarkt) scheinen stets zu bestätigen, dass die Lösung nicht ›vorne‹ gefunden werden kann, sondern in einer Bewegung nach ›unten‹.

Hinzu kommt, dass die Bewegungsrasier der einzelnen Figuren nicht miteinander kongruent sind. Gerade die Bewegungen der beiden Hauptfiguren, Treves und Merrick, dementieren die an der narrativen Oberfläche vielleicht anzunehmende Annäherung. In Wahrheit legen die beiden nie Wegstrecken miteinander zurück; stattdessen gelangen sie wechselseitig in ihre mehr oder minder magischen Räume, in ihre Köpfe; stattdessen imitieren sie wechselseitig ihre Bewegungen, dritte Figuren sehen den einen wie den anderen auf verwandten Wegen. Die Erlösung im Gleichklang der Bewegungen wird uns mit Bedacht verwehrt. Lynchs Film spricht nicht von der Harmonisierung, sondern nur von der Kommunikation der Bewegungen (und von ihrer Grenze).

Die Struktur der Bewegungen in THE ELEPHANT MAN gestattet also keine Ver-

knüpfung der einzelnen Szenen durch die ›Logik‹ zurückgelegter Wege. Verbunden sind sie daher eher durch die Anwesenheit bestimmter Figuren (der Junge, der bei Bytes lebt, wird zu einem bedeutenden Mittler zwischen den Geschehnissen; er ›öffnet‹ durch seine Anwesenheit an verschiedenen Orten die Szenen zueinander) und durch eine Ah-

nung der Menschen vom Geschehen an anderen Orten.

John Merrick, die Liebe und der Tod

Wir sehen den schwer atmenden John Merrick auf seinem Bett. Die Kamera fährt auf ihn zu. Die Tür öffnet sich, und Jim, der Nachtportier (Michael Elphick), schleppt eine Prostituierte herein und zwingt sie, sich den Elefantenmenschen anzusehen (Abb. 16). Diese qualvolle Vereinigung der Blicke, des weiblichen Eindringens in den männlichen Kopf, ist die Negation des langwierigen Versöhnungsprozesses, den der Film beschreibt. Schreiend läuft sie davon, und auch John Merrick schreit gepeinigt auf. Diese Szene unterscheidet sich fundamental von der Szene am Anfang, als wir John Merrick mit den Augen der jungen Krankenschwester sahen und selbst erschrecken mussten. Jetzt sehen wir vor allem die beiden Eindringlinge mit den Augen Merricks und erschrecken auf ganz andere Weise.

Die Schornsteine rauchen; düsterer Qualm verdunkelt den Himmel. Kohlenhalden, Fabrikanlagen in der Dunkelheit, deren fahle Beleuchtungen den Schmutz nur noch hervorheben: eine trostlose Industrielwelt, die Weltmaschine, in der John Merricks Schicksal sich nur erfüllen kann.

Die grünen Auen des 23. Psalmes gibt es nicht; John Merricks innere Zuversicht steht in krassem Gegensatz zu der äußeren Welt.

Im Hospital der Mrs. Mothershead (Wendy Miller) bereitet man sich auf die Ankunft des Elefantenmenschen vor; es sei vor allem darauf zu achten, dass unter gar keinen Umständen Spiegel im Zimmer sind. Nur *mother's head*, ihr Kopf, nicht ihr Leib, mag ihm diese neue Zuflucht gewähren. John Merrick betritt den Raum; er trägt nun einen feinen Anzug, wodurch sein deformierter Kopf natürlich noch mehr in Erscheinung tritt. Aber wir sehen in ihm schon die Eleganz, die sich vom Körper nicht beirren lässt.

Treves lädt Merrick zum Tee ein; ein großbürgerliches Interieur, große, helle Fenster (gleichwohl von schweren Vorhängen halb verhangen), Bilder und Fayencen, ein Labyrinth der ästhetischen Objekte; »Machen Sie es sich bequem.« John Merrick staunt wahrhaftig. Treves' Frau, weißgekleidet, kommt eine Treppe herab, und gefasst begrüßt sie ihn. John Merrick ist überwältigt; er weint. Treves will ihm das Haus zeigen, während seine Frau den Tee zubereiten soll (er gibt ihr ein kleines Zeichen, eine Inszenierung ist das noch allemal); Merrick beginnt nun selbst, gleichsam als Forscher in eigener Sache, den bürgerlichen Wohnraum zu untersuchen. Seine Aufmerksamkeit gilt vor allem den Bildern auf dem Kamin. »Und wo sind die Kinder?« fragt er. Dass sie mit Freunden unterwegs sind, sagt Treves ein wenig unsicher, es ist schwer zu verbergen, dass er ihnen den Anblick des Elefantenmenschen ersparen wollte. Aber das magische Wort »Freunde« fasziniert Merrick ebenso wie das Bild von Treves' Mutter und das der Eltern seiner Frau: »Sie haben alle so – vornehme Gesichter.« Und Merrick zeigt nun das Bild seiner Mutter; »Sie hatte das Gesicht eines Engels.« Und: »Ich muss eine große Enttäuschung für sie gewesen

sein«, sagt er, und Mary antwortet, »Nein, Mr. Merrick, ein so liebenswerter Sohn kann nie eine Enttäuschung gewesen sein.« Er hofft, wenn sie ihn mit so wundervollen Freunden sehen könnte, dass sie »mich dann so lieben könnte, wie ich bin.« Nun muß auch Mary weinen, und wir verlassen die Szene in einer Abblende.

Treves bringt Mrs. Madge Kendal (Anne Bancroft), die gefeierte Schauspielerin, zu Merrick. Sie überreicht ihm ihr Bild, und er stellt es auf einen »Ehrenplatz« – »gleich neben meine Mutter«. Sie überreicht ihm noch ein Buch, *Romeo und Julia*. Und sie gibt ihm in dieser Szene einen Kuss.

Die Schwestern lesen in der Zeitung den »Skandalbericht« von Mrs. Kendals Besuch im Hospital. Und wie es in dem Bericht angedeutet ist, wird es nun Mode in der Londoner Gesellschaft, dem Elefantenmenschen einen Besuch abzustatten. Und während er einem älteren Paar noch einmal erklärt, wie sich die Menschen vor ihm fürchten, und während er wieder an seine Mutter denkt, fährt die Kamera erneut nah auf das Gesicht der Mutter und bewegt sich nun, gerade anders herum als in der Eingangssequenz, vom Mund auf die Augen.

Dieser Rekurs ist insofern bemerkenswert, als er die ästhetische und dramaturgische Struktur der Lynch-Filme besonders anschaulich belegt. Denn diese Umkehrung einer Aufnahme wäre ein perfektes Ende einer Geschichte, die uns als glückliche Lösung, als ein in aller Beschränktheit Zu-Ende-geboren-Sein erscheinen müsste. In nahezu allen Filmen von David Lynch gibt es diesen Moment: Ein Konstrukt von Szenen und Zeichen schließt sich, und es scheint, als müsste der Film nun zu Ende sein. Aber dann geht der Film einen zu meist unerwarteten, heftigen Schritt weiter, dringt eine ganze Ebene tiefer und verlässt noch einmal den Rahmen der Konvention.

Diese Szene wirkt wie ein Spiegel, und bis in die Konstruktion einzelner Szenen, bis in die Auftritte der Personen (das Auftreten ihrer Negationen) ist der zweite Teil des Films Spiegelbild des ersten. Aber während wir in diesen Spiegel blicken, durchschreiten wir ihn auch. Er ist dreifach bestimmt: durch das neuerliche, anders herum abgefahrene Bild der Mutter, durch John Merricks Blick in den Spiegel, durch den Beginn der Zweifel von Treves an seiner eigenen Rolle.

Es kommt zu einer Auseinandersetzung zwischen Treves und Mrs. Motherhead, die sich gegen die Besuche verwahrt, da die Besucher nichts anderes im Sinne hätten, als Merrick als Sensation anzustarren. Von der Ablehnung zur Protektion ist die Entwicklung dieser ›Mutter‹ gegangen, die dabei doch kaum etwas wirklich verstanden hat. Auch sie spricht über Merrick, aber nicht mit ihm. Treves dagegen hält die Besuche für wichtig, aber er ist in Eile; ein wenig droht er schon das Interesse an diesem ›Fall‹ zu verlieren: die kleine Harmonie, mit der wir uns angefreundet hatten, ist schon wieder in Frage gestellt.

Jim überrascht Merrick und zwingt ihn, sich in einem Spiegel anzusehen. Auch dieser Schock stellt die Dinge auf den Kopf, von nun an kann der Weg nur noch in den Tod gehen. In seinem schweren Schlaf träumt Merrick diese Nacht: Über lange Röhren oder Adern (man könnte derb meinen, man befinde sich in einem männlichen Geschlecht) geht der Blick auf das Bild der sich vor Panik und Schmerz windenden Mutter, das wir bereits kennen. Männer betätigen ein rhythmisch hin und her fahrendes Werkzeug, so etwas wie eine Säge, während im Hintergrund Feuer und Rauch zu sehen ist; man hört Stampfen, Zischen und die Geräusche der Sägen selbst. Der schwarze Rauch hüllt sich bewegende Kolben beinahe vollständig ein. In der Dunkelheit hören wir Merricks schweres Atmen; die Kamera bewegt

sich auf eine Art fotografische Maschine zu, in der das Bild des jungen, deformierten John zu sehen ist; pulsierendes Gewebe, Haut, der Rüssel eines Elefanten, der gegen die Kamera ausgestreckt ist. Das Gesicht des Elefantenmenschen, ein tretender Fuß, wallende Nebel.

Wir sind in diesen Traum nicht durch eine Montage von Merricks realem Sein und seinen Visionen gelangt, sondern durch eine Kamerafahrt durch den Augenschlitz seiner Maske, die leer an der Wand hängt. Der Traum gehört der Maske an, von der Merrick sich schon getrennt hat, sie steht für eine Form der Erklärung seiner Existenz, die John Merrick sich als seine eigene ›magische Autobiographie‹ gegeben und die sein ›Besitzer‹ als öffentlichen Mythos verbreitet hat. Wenn nun aber dieser Traum in Merricks Maske und nicht in ihm stattfindet, so erkennen wir auch, dass er sich von diesem Mythos löst, und er trennt sich darüber hinaus wohl auch von der ewigen Suche nach der Mutter.

Eine Sitzung des ärztlichen Komitees findet statt, auf der hitzige Debatten um John Merrick geführt werden. Von einem »abscheulichen Schandfleck der Natur« ist da die Rede; in einem kurzen Zwischenschnitt sehen wir Merrick bei der Arbeit an seiner Kathedrale; er hat etwas verschüttet und sagt zu sich: »Du musst besser aufpassen«, aber das meint sicher mehr als eine kleine Unachtsamkeit bei der Arbeit. Die Abstimmung wird unterbrochen durch die Ankunft der Prinzessin Alexandra. Sie verliest einen Brief der Königin Viktoria, die die »wohlthätige Haltung« des Hospitals rühmt und den Umstand, dass eine unglückliche Kreatur ein sicheres Zuhause gefunden habe. So wird, durch den Einfluss einer anderen Mutter, das lebenslange Bleiberecht für Merrick beschlossen. Überglücklich erfährt John Merrick, dass er nun ein wirkliches Zuhause hat. Und wie zum Hohn und zugleich als durchaus zarte Geste der Anerkennung erhält er

noch ein Geschenk, es ist, gewiss, »sehr schön«: ein Reiseneccessaire.

John Merrick breitet die Utensilien vor sich aus, betupft sich mit Eau de Toilette. In der Kneipe stellt der Nachtportier eine Gruppe von Schaulustigen zusammen, die für Geld den Elefantenmenschen sehen wollen. Bytes schließt sich der Gruppe an. Merrick probiert immer noch sein Reiseneccessaire aus, während sich die lärmende Menge nähert. Er spielt den »großen Herrn«, bewegt sich als vollkommener Dandy, nur für sich selbst, als Jim mit den anderen hereinbricht: »Die Vorstellung beginnt!« Merrick wird Alkohol eingeflößt, eine Frau wird gezwungen, ihm einen Kuss zu geben, die Leute heben ihn hoch und tanzen mit ihm; ein grausames *beggar's banquet*, dann verschwinden sie wieder. Jim richtet Merrick wieder auf und gibt ihm gar etwas von seinen Einnahmen. Dann erscheint Bytes in der Tür: »Mein kostbarer Schatz«, sagt er und schlägt ihn mit dem Stock. Die Geschichte von John Merricks Menschwerdung ist in rascher Folge wieder rückgängig gemacht.

Das Bild von John Merricks halbfertigem Modell der Kathedrale: Er war auf dem Weg, nach der Sprache auch die zweite Stufe des (männlichen) Zivilisationsprozesses zu durchlaufen, die Phase der schöpferischen Konstruktion. Es klopft. Zerstörung am Boden und im Zimmer, als Treves eintritt. Ein junger Mann klärt ihn über die Geschehnisse der letzten Nacht auf. Er stürmt auf den Nachtportier zu, der im Keller den Ofen schürt, das innere Feuer dieser Hölle, die falschen Leidenschaf-



Abb. 17 Befreit von den Leuten der Freak-Show kann John Merrick ein weiteres Mal Bytes entkommen und fährt mit dem Schiff nach England zurück.

ten; Jim will sich mit einem Schürhaken wehren und wird von Mrs. Mothershead, der protektiven, nicht-symbiotischen Mutter für John Merrick, von hinten niedergeschlagen.

Merrick ist in Bytes' Behausung, in der nach wie vor das Wasser plätschert. Wir sind wieder auf dem Jahrmarkt, auf dem Festland nun. Bytes stellt seine Attraktion im Zelt vor, gibt ihm auf französisch Befehle. Ein Gewitter tobt; John Merrick stürzt, und auch durch die Stockstöße von Bytes kommt er nicht wieder hoch. Zusammen mit den wilden Tieren wird er in einen Käfig gesteckt. Bytes' Hass ist längst größer als sein Besitzerstolz; er ist der böseste aller Väter, der den Sohn immer wieder in die Barbarei, in die Vormenschlichkeit zurückstoßen, der ihn nicht zum Leben kommen lassen will. Die Leute von der Freak-Show befreien Merrick. Sie führen ihn, nun wieder unter seiner Maske und dem langen Mantel verborgen, durch den Wald – es ist das erste Mal in Lynchs Film, daß wir einen Blick auf die Natur erhalten. Er gelangt zu einem Schiff, das ihn nach England zurückbringt (Abb. 17).



Abb. 18 In der Oper: Standing Ovationen für John Merrick

Dampf steigt auf, Dampf begleitet die Eisenbahnfahrt nach London. Victoria Station; die Station des möglichen Sieges und der gläserne und stählerne Bauch einer ›großen Mutter‹, unter deren Schutz die Industrie und die Grausamkeit zusammen wachsen können. »Warum haben Sie einen so großen Kopf?« bedrängt ihn ein Junge; John Merrick flüchtet; er stürzt ein Mädchen zu Boden, das sich ganz ähnlich schreiend am Boden windet wie einst seine Mutter (ist er nun selbst zum Elefanten geworden, der neue Mißgeburten bewirken wird?). Man schreit nach der Polizei; Männer umringen ihn und reißen ihm die Kapuze vom Kopf. So flüchtet er vor den entsetzten und böartigen Menschen, nur bis zu einem geschlossenen Gittertor gelangt er. Dann hat man ihn eingeholt, im Pissoir wird er gestellt, am Ort der höchsten Erniedrigung, der entblößten Glieder, der anderen Vagina. John Merrick schreit: »Nein. Ich bin kein Tier. Ich bin ein menschliches Wesen! Ein – Mensch!«

Die Polizisten bringen ihn zurück ins Hospital; Treves umarmt den Zurückgekehrten; ihm bleibt nur das Wort »Entschuldigung«. Nun wird sein Wunsch erfüllt, ins Theater zu kommen; John Merrick betrachtet durchs Opernglas die Tänze

des Balletts, zuckt kurz bei einem künstlichen Feuer zusammen, sieht Vögel über die Bühne schweben, Katzen, Pferde, Schwäne; eine magische Vorstellung mit sich im Feuer wandelnden Figuren, eine über den Theaterboden schwebende Fee, wie sie in WILD AT HEART und INDUSTRIAL SYMPHONY NO.1 wieder erscheinen wird. Menschen haben sich da so sehr verwandelt, sind

ihre eigenen Engel geworden, dass Merrick die Überwindung seines Körpers greifbar hat. Der Vorhang senkt sich, Madge Kendal richtet sich an die ›königliche Hoheit‹ und das Publikum; und sie widmet, wie das ganze Ensemble, die Vorstellung John Merrick, der Standing ovations erhält (Abb. 18). Sie spricht von ihm als einem Menschen, der das Theater besser kenne als alle anderen, obwohl er noch nie eine Vorstellung gesehen hat, und sie meint damit gewiss nicht nur seine literarischen Kenntnisse: John Merrick lebte, indem er zweimal sein Leben in reines Theater verwandelte. Wie in ERASERHEAD steuert alles auf den Tod, die Erlösung zu, und so stehen gerade jene Bilder, die eine Spur des Glücks vermitteln, in besonderem Zusammenhang mit der Todessehnsucht. Und am Ende ist der Augenblick des Todes zugleich der Augenblick des größten Glücks.

Treves verabschiedet sich am Abend von Merrick. Mit den Worten, dass auch er sein Leben bereichert habe, gibt er den Dank des Elefantenmenschen zurück, und das ist gewiss nicht geheuchelt. Noch einmal betrachtet Merrick seine Kathedrale, sie scheint fertig. Er hat seinen Namen unter ihr angebracht. Wie ein Künstler, aber auch wie ein Mörder in späteren Lynch-

Filmen, hat er sein Lebensziel erreicht: seinen Namen zu schreiben, um damit eine Vollständigkeit zu erlangen, die Rekonstruktion des ABC auf der Ebene der Person. »Ich habe es geschafft«, sagt er. Dann legt er sich zum Schlafen nieder. Er nimmt die Kissen fort, die ihn früher zwangen, im Sitzen zu schlafen, um nicht durch das Gewicht des eigenen Körpers erstickt zu werden. Er wird schlafen wie ein richtiger Mensch. So stirbt John Merrick, neben dem Bild der Mutter und dem der Schauspielerin (Abb. 19a–e). Die Kamera fährt in den Sternenhimmel. Eine Frauenstimme sagt: »Niemals. Niemals. Nichts wird vergehen. Der Strom fließt dahin. Der Wind weht, die Wolke schwebt, das Herz schlägt.« Und wie eine Sonne leuchtet das Gesicht der Mutter; »Nichts wird vergehen«, sagt sie, während wir wieder ihre Augen sehen.

Das Kranke und die Gesellschaft

David Lynchs Filme, als *work in progress* verstanden, sind auch eine fortlaufende cineastische Untersuchung über das Wesen der Beziehung zwischen dem Kranken und der Gesellschaft. Und der Film ist sicher ein geeignetes Medium für die schwerwiegende Unternehmung, die Perspektive des ›Kranken‹ einzunehmen. Das Wesen des Kranken bei Lynch ist nicht der Mangel, den die Gesellschaft, ihrem ökonomischen und kulturellen Reichtum entsprechend, zumindest partiell ergänzen könnte, das Wesen des Kranken bei ihm ist das Zuviel. John Merrick fehlt nichts; seine Erscheinung scheint eher darauf hinzudeuten, dass etwas anderes, noch Unbekanntes aus ihm herauszuwachsen versucht. Seine Bewegungen scheinen nur dann ungelenkt und defizitär, wenn er von den anderen beobachtet wird; in vielen anderen Szenen zeigt uns der Film seine geradezu atemberaubende Eleganz und Formvollendung; kurz bevor ihn der Nachtportier und seine wüste Horde überfallen, zeigt er sich im Umgang mit den



Abb. 19a–e John Merrick stirbt, wie ein richtiger Mensch schläft...

Toilettenartikeln, mit seinem Stock und der Zigarre als vollendeter Ästhet, er ist vielleicht jener Gentleman, den sich die Gesellschaft zugleich erträumt und verwirft, und selbst noch als er durch die

Bahnhofsarchitektur flieht, ist er eher ein flüchtender Engel als eine gehetzte Kreatur (was sein Leiden freilich nur noch furchtbarer macht). Aber auch die äußerlich so glatten, innerlich so kranken Menschen von TWIN PEAKS leiden an der Überfülle mehr als am Defizit; den Kranken fehlt nur die reine Erfahrung des Nächsten.

So wirkt THE ELEPHANT MAN nur auf den ersten Blick als Chronik eines Kapitels in der Humanisierung des gesellschaftlichen Umgangs mit der Krankheit, die immer wieder an den Abwehrstrategien der Gesellschaft gescheitert ist, welche den verborgenen Reichtum ebenso wie ›das Böse‹ abwehrt, ohne es zu sehen. Wenn Lynch also die Industrialisierung als die andere Seite des Schicksals von Arzt und Patient darstellt, dann weist er nicht nur darauf hin, wie eng ökonomische und medizinische Arbeit miteinander verbunden sind, sondern auch darauf, wie sehr die Fabrik, die große in der Gesellschaft und die kleine des menschlichen Körpers, die Wahrnehmung bestimmt. Seinerseits ohne Pathos erklärt er die Beziehung zwischen der Kunst und der ›Krankheit‹ in der Beziehung zwischen der Schauspielerin und dem Elefantenmenschen, in der es keinen Grund für Mitleid gibt. Madge Kendall sieht in Merrick nur den klugen und aufnahmefähigen Geist; der Körper ist ja auch für sie nur ein Medium der Erfindung, so wie John Merrick den seinen gegen die Widerstände der Umwelt zu seiner eigenen Schönheit bringt. Der Blick in den Spiegel entsetzt John nicht wegen seiner Hässlichkeit, sondern wegen seiner Einmaligkeit; freilich ist die Mutter jene Instanz, vor der er eine Enttäuschung zu sein glaubt, und erst als andere Frauen an die Stelle oder wenigstens an die Seite der imaginären Mutter treten, kann er sich von dieser Angst befreien.

Im Zentrum der so malerischen Filme Lynchs sind wir auf das Problem der Sprache gestoßen; im Elefantenmenschen hat

er einen Helden gefunden, der sie nicht selbstverständlich benutzt, sondern sie für sich erst erfinden muss. Für Merrick, wie indirekter vielleicht für andere Lynch-Helden, ist die Sprache kein Problem des Geistes, sondern eins des Körpers. »Nicht wie man etwas formulieren kann, wird zum Problem, sondern wie man es artikuliert, nicht das Denken, sondern das Aussprechen. Die halbverstümmelten Sätze, die pfeifenden Geräusche beim Schlucken des Speichels, die Stammeleien in den Augenblicken des unvermuteten Glücks, das ist eine Sprechpraxis, die das Augenmerk wieder auf die Materialität von Sprache richtet, sie nicht nur zum Träger von Bedeutung macht«, schreibt Fritz Göttler.

So wird der Elefantenmensch in seiner Umgebung zum eigentlichen Menschen; nur er ›spricht‹ wirklich, nur er hat eine entfernte Ahnung von dem, was Glück bedeutet, nicht weil er es aus einer Situation des Mangels erkennt, sondern weil in ihm ganz direkt Sprache und Empfindung deckungsgleich sind. John Merrick scheint, was in den nächsten Filmen Lynchs verworfen wird, Anteil an einem Projekt der Selbstverbesserung des Menschen zu haben; er ›verbessert‹ nicht nur den Dr. Treves, sondern auch jenes Monument der Selbstverständlichkeit, den Direktor Carr Gomm, den John Gielgud mit der ungeheuren Präzision einer sozialen Maschine spielt, die ihre wahre Bestimmung findet.

»Wir sind, aber wir haben uns nicht«, sagt Bloch, »darum werden wir erst.« Wir werden aber, das ist das Höchste, eben das, was wir sind. So ist der scheinbar Ausgestoßene der wahre Messias, während der kommende Messias in DUNE zum wahrhaft Ausgestoßenen wird. Zwar kann auch er nur werden was er ist, indem er das Schlafende erwachen lässt, aber er kann es nur noch im Akt der Vernichtung.

Die Institution Jahrmarkt macht den ›Kranken‹ zu einer Sensation, welche den Rest von Überlegenheit im Betrachter mo-

bilisiert (eines Proletariats und eines Kleinbürgertums, das offensichtlich alle Gründe für die Selbstachtung verloren hat) – und ganz ähnlich funktioniert das Kino, weshalb THE ELEPHANT MAN nicht zuletzt ein Versuch über den Kino-Blick ist. Die Institution Krankenhaus setzt alles daran, den Kranken in den Zustand des ›Normalen‹ zu versetzen, weshalb unser Blick zunächst so leicht mit dem von Treves und Carr Gomm sich zu vereinigen bereit ist. John Merrick lernt die Form, die ihm als personales Medium versagt bleibt, sozial zu imitieren und wird daher Teil einer Strategie des Die-Form-Wahrens, aber er passt sich den Umgangsformen eben nicht nur an, er nimmt sie ernst. Er erfüllt sie wie jener Kaspar Hauser, der die Konvention nur erlernen kann, indem er sie als Bedeutung schafft. Für John Merrick ist die Kunst, eine Tasse Tee zu kredenzen, eine wirkliche Kunst.

Durch seine Augen sehen wir einige der Grundbedingungen des Klassenkampfes. Wenn Mr. Bytes in ihm seinen ›Schatz‹ sieht und sein zuckendes Gesicht nicht nur Gier, sondern auch eine seltsame Form der Identifikation verrät, wenn er die Verwandtschaft zwischen ihm und Treves betont, zeigt sich die Mechanik der Übertragung von Herrschaftsstrukturen ebenso wie in dem Bemühen Treves', den Elefantenmenschen in seine Welt zu integrieren,

ohne seine Fremdheit zu verstehen. Die ungeheuren Maschinen deuten an, dass dem Menschen die Kontrolle über die Dinge verloren geht, die man durch die Kontrolle des Menschen wettzumachen versucht. Die gesellschaftliche Arbeit am Ausgestoßenen ersetzt die Auseinandersetzung mit den eigenen Lebensbedingungen; aber John Merrick ist nicht eine exemplarische Gestalt, an dem etwa die Mechanik der Übertragung, die Lust, stets jemanden zu finden, der noch weiter unten in der sozialen Skala steht als man selbst, zu zeigen wäre, es ist eine Gestalt der Spiritualität. »Keine medizinischen Erklärungen, auch keine Schuldzuweisungen erleichtern den Umgang mit Merrick. Wenn man über ihn, wenn man über diesen Film reden will, bekommt man es mit sehr unzeitgemäßen, schwierigen, auch nicht unbelasteten Begriffen zu tun. Die heißen: Unschuld, Reinheit, Gnade, Erlösung. Sie kommen auch vor, wenn von Robert Bresson die Rede ist, von Mouchette oder von zum Beispiel Balthasar. Mit Mouchette und dem Esel Balthasar teilt der Elefantenmensch eine Art von Unschuld und Reinheit. Der Gedanke an Rebellion gegen sein Schicksal ist ihm fremd. Selbst wenn er gequält wird, bleibt er fast reaktionslos. Seine Schwäche ist seine Stärke. An seiner Schutzlosigkeit bricht sich die Welt.« (Hans C. Blumenberg)

Der Messias und sein Scheitern: DUNE



Abb. 20

Der Wüstenplanet

Mit seiner sechsteiligen Romanserie um den Wüstenplaneten schuf Frank Herbert den umfanglichsten Essay über Macht, Religion und Natur im Science-Fiction-Genre. Der erste Teil, *Dune*, der ab 1963 in dem Magazin *Analog* erschien, stieß zunächst nicht gerade auf sensationelle Aufnahme im Fandom. Doch dann entwickelte sich die kosmische Intrigengeschichte, die Herbert 1969 mit *Dune Messiah* fortsetzte, nach und nach zu einem Kultbuch in der Szene. Kommerzieller Erfolg stellte sich schließlich mit der Veröffentlichung des dritten Teils des großangelegten Zyklus ein. Weltweit brachten es die sechs Romane schließlich auf eine Auflage von rund 60 Millionen.

Frank Herbert hatte das Genre von einer Ideenliteratur in ein Stimmungsbild übertragen. Nicht das Bedeutende ist in seinen Beschreibungen vorrangig, sondern das ›Konventionalisierende‹, die detailfrohe Beschreibung eines geschlossenen Systems. SF hat bei Herbert keinen experimentellen Charakter mehr, sondern bezieht ihre Wirkung aus der vollständigen Simulation; sie ähnelt darin eher der Fantasy, die ihre Erzählungen aus wenigen Prämissen ausufern lässt. Vieles an *Dune* und seinen Nachfolgern ist gleichsam ›leer‹; ein System, das nicht an einem Sinn arbeitet, sondern nur an seiner eigenen Glaubwürdigkeit. *Dune* bildet so vieles ab,

dass es keine Abbildung mehr sein kann. Es will eigene Welt werden.

David Lynch bemühte sich in seiner Filmversion von *Dune* zugleich darum, der Stofffülle Herr zu werden und seiner eigenen Symbolwelt eine neue, durch die Konventionen der Science-fiction domestizierte Gestalt zu geben. Nachdem an dem komplizierten Erzählwerk bereits Alexandro Jodorowsky und Ridley Scott gescheitert waren, gelang es auch ihm nicht, mit *DUNE* (1984) die Fan-Gemeinde zufrieden zu stellen. Genau genommen, war er vielleicht der ungeeignetste aller möglichen Regisseure für das Projekt (sein ursprünglicher Vertrag sah vor, dass er noch zwei Fortsetzungen inszenieren sollte), denn was die *Dune*-Leser am meisten ansprach, war vermutlich nicht das Bizarre, sondern, im Gegenteil, das Schematische und Enzyklopädische des Werkes, das sich wie eine verrückte und im Grunde unheimlich dürrtige Parodie auf eine historische Chronik liest. Herbert liefert seinem Publikum einen Mythos des Umfassenden; er destilliert ein künstliche Historizität und offeriert ein System, das sich zwar beständig als hochkompliziert ausgibt, vom Leser aber doch durchschaut wird – etwas, das man von der wirklichen Geschichte beileibe nicht sagen kann.

Lynch hingegen ist ein Künstler des intensiven Details, der Komposition eher als der Konstruktion, und so konnte die Begegnung zwischen Lynch und Herbert nur in einer Art wechselseitiger Dekonstruktion münden, auch wenn Herbert auf dem Set verkündete, der Film habe »die Essenz dessen, was ich mit *Dune* sagen wollte, perfekt eingefangen.«

Die Handlung folgt im Grunde einfachen Mustern: Herbert und Lynch haben

nur ganz verschiedene Arten, sie zu verkomplizieren. Robert Fischer fasst sie so zusammen: »Es war einmal ein Kaiser, dem war daran gelegen, dass niemand den Abbau eines lebenswichtigen Stoffes gefährde, den es nur in einem ganz bestimmten Teil seines Reiches gab. Auf Zuraten eines bösen Barons schickt er einen guten Herzog und dessen Familie in jene Region, scheinbar, um ihn die Ernte dort überwachen zu lassen, in Wahrheit aber, um ihn in eine Falle zu locken und zu ermorden. Dem Sohn des Herzogs jedoch gelingt zusammen mit seiner Mutter die Flucht vor den Schächern, und indem er sich an die Spitze des Bauernvolkes setzt, das ihn als seinen Befreier erkennt, erringt der Held den Sieg über den bösen Baron und dessen Gefolgsleute. Er schickt den verblendeten Kaiser ins Exil und erklärt nun sich selbst zum neuen Herrscher des Reiches.«

So einfach ist die Geschichte eigentlich; dass die Verfilmung an dem komplexen Stoff gescheitert sei, lässt sich leicht ins Reich der Legenden verweisen. Die Verrätselungen, Verdeckungen und Widersprüche in Lynchs Film sind keine Übertragungsfehler, sondern einmal mehr die Verdeckungen in der eigenen magischen Autobiografie ihres Autors.

Die verstörenden Bilder von kulturellem Verfall und eine Ästhetik der Hässlichkeit tauchen in diesem Lynch-Film nur am Rande auf; die Film-Version scheint »ein Konglomerat aus nahezu allen bekannten Kinogeneren, wie ein barocker Science-Fiction-Film, ein futuristisches Kostüme-epos, ein melodramatisches Leinwandabenteuer, ein farbenprächtiger Sagen- und Monsterfilm, der STAR WARS-Trilogie und deren christlich-religiösem Überbau ebenso verwandt wie dem Heldenpathos einer *Nibelungen*-Verfilmung« (Robert Fischer) und von Lynchs eigenen Bildwelten ebenso beeinflusst wie von den Fantasycomics. Aber sie ist auch eine Öffnung der eigenen Bildwelt gegenüber der populären Kultur,

und in der Spannung zwischen beidem entstehen einige der deutlichsten und härtesten Lynch-Ikonen von Gewalt und Schmerz, von Oberfläche und Innenleben. Ob DUNE wirklich der künstlerische Misserfolg ist, als der der Film sich heute darstellt, ließe sich wohl nur anhand eines durchaus noch möglichen *director's cut* sagen.

Ein Beginn

Der Weltraum wird von einem Imperator (José Ferrer) beherrscht, während auf den einzelnen Planeten Herzöge und Barone das Sagen haben. Die Konflikte sind eindeutig materiell bestimmt. Es geht um Rohstoffe, um Einflusssphären, um das Rauschgift und den Rohstoff Spice, und über allem liegt eine dicke Schicht von Aberglauben und apokalyptischen Prophetien. Die Rituale, Zeremonien und fixen Ideen haben sich im 11. Jahrtausend so grotesk verfestigt, dass sich alle Wesen in einer gewaltigen, mythischen Maschine zu befinden scheinen. Zur gleichen Zeit gibt es nur Verrat und Gegenverrat als gängige Machtmittel; Macht hat, wer, wie in einem modernen Industrieunternehmen, die Ranküne der jeweils anderen durchschaut und zugleich eine eigene Aura zu stützen weiß.

Der junge Adelige Paul Atreides (Kyle MacLachlan) wird zu einer Figur in einem intergalaktischen Intrigenspiel. Berater und Vertreter obskurer Heilslehren reden ihm ein, der erhoffte Messias und Befreier des Wüstenplaneten zu sein. Paul versucht sich zunächst gegen diese Rolle zu wehren, aber es bleibt ihm kein Ausweg, weil eine sinnstiftende Kraft außerhalb der pompösen Mythen nicht existiert. Mehr und mehr hält er sich selbst für den Erlöser, lässt sich schließlich sogar durch die Macht korrumpieren.

Auch in DUNE ist der Held völlig allein gelassen, zugleich gezwungen und unfähig, eine freie Entscheidung zu treffen. Dass er seine Rolle schließlich annimmt,



Abb. 21 Die erzählende Prinzessin (Virginia Madsen)

macht ihn zu einem ›rechten‹ Helden, seine Lage aber nicht weniger absurd. Die narzisstischen Schreckgeburten und Freaks haben die Prinzipien der neuen (amerikanischen) Gesellschaft übernommen. Sie versuchen, ihre persönlichen Deformationen und Defekte als semiotische Kriegserklärung in einem scheinbar gewaltigem, in Wahrheit jedoch nur grotesken Weltdrama zu verwenden. In Lynchs Zukunft hat sich *König Ubu* aufgespalten und liegt mit seinesgleichen in ewiger Auseinandersetzung um das Spice, die Wundermilch der riesigen Sandwürmer.

Das (scheinbar) hochkomplizierte, synthetische Geschichtswerk muss in einer Filmbilderwelt sehr vereinfacht werden. Lynch ironisiert das Chronikhafte, indem er zu Beginn nichts anderes als den Kopf einer Frau zeigt, die uns mit den notwendigen Fakten vertraut zu machen hat (Abb. 21). Ihre ersten Worte sind: »Sie müssen wissen....« Was müssen wir wissen?

»Sie müssen wissen, dass wir uns im Jahr 10191 befinden. Das bekannte Universum wird regiert von Padishah Imperator Shaddam IV., meinem Vater. Die allerwichtigste Substanz im Universum ist die Spice-Melange. Das Spice verlängert das Leben. Das Spice erweitert das Bewusstsein. Das Spice ist lebenswichtig für die Raumfahrt. Die Raumfahrtgilde und ihre Navigatoren, die das Spice über 4000 Jahre physisch verändert hat, benutzen das orange Spice-Gas, das ihnen die Fähigkeit verleiht, den Raum zu krümmen. Das heißt, in jeden Teil des

Universums zu reisen – nur durch Gedankenkraft. Ach ja, ich vergaß Ihnen eins zu sagen: Das Spice existiert nur auf einem einzigen Planeten des ganzen Universums. Einem einsamen, trockenen Planeten mit weiten Wüsten. Versteckt in den Felsen dieser Öde lebt ein Volk, bekannt als ›Fremen‹. Von alters her hat es eine Prophezeiung überliefert, dass ein Mann kommen werde, ein Messias, der sie in wirkliche Freiheit führen wird. Der Planet ist Arrakis, auch bekannt als ›Dune‹, der Wüstenplanet.«

Der Text führt den Zuschauer keineswegs in die Welt von DUNE ein; man versteht ihn allenfalls, wenn man die Bücher kennt (und ist dann umso empörter über die Vereinfachung). Stattdessen entsteht über die ›Authentizitätsfallen‹, über »Sie müssen wissen« und »Ich vergaß Ihnen zu sagen«, Befremden gegenüber der Erzählung selbst. Einmal mehr scheint in dieser Eingangssequenz Lynchs tiefe Skepsis gegenüber der Sprache auf, und wieder ist es die Frau, die zugleich ihr Opfer und ihr Medium ist. In narrativer Verkleidung erscheint hier das Problem von THE ALPHABET noch einmal. Und wie THE ELEPHANT MAN und, in gewisser Weise, TWIN PEAKS beginnt auch DUNE mit dem Bild einer Frau, die eher Fragen stellt als Antworten gibt. In DUNE ist alles, wenn auch trügerisch, stets schon in Sprache vorhanden, bevor es sich als Wirklichkeit zeigt, und in der letzten Szene seiner Inthronisation als neuer Imperator wird Paul die vollkommene Autorität des Wortes definieren. Damit vollendet er freilich die Absurdität in der Spirale von Sprache und Geschehen.

Die erzählende Prinzessin (Virginia Madsen) mit dem kunstreich verknöteten Haar vor dem Sternenhimmel – sie erinnert auch an den ›Mann auf dem Planeten‹ aus ERASERHEAD – verschwindet als sie vom Spice spricht: so als bräche da für den Augenblick die Kommunikation ab, aber auch so, als sei das Spice ein Medium des Verschwindens.

Durch die Eingangsszene, die scheinbar keinen anderen Sinn hat, als in möglichst geraffter Form die Ausgangsposition für die Erzählung darzustellen, sind wir bereits im Lynch-Kosmos, in Spiralen von Geburt und Tod, vom Verschwinden und Träumen. Bei der Reise »durch Gedankenkraft« ist das Bild der Prinzessin wieder verschwunden. Und noch einmal erscheint sie, weil sie vergessen hat, uns zu sagen, wo das Spice zu bekommen ist. Der Kopf verschwindet, wenn die Frau von Immateriellem spricht, und er erscheint wieder, wenn es um materielle Dinge geht. Wie in den anderen Filmen vordem entsteht auf diese Weise eine Art doppeltes ›Atmen‹.

Auch im weiteren Fortgang des Films scheint es oft um nichts anderes als den Austausch von Informationen zu gehen; in immer wieder neuen Ansätzen erfahren wir etwas über die Welt, in der wir uns bewegen: Eine Off-Stimme erklärt, dass vier Planeten im Verdacht stehen, die Gewinnung des Spice durch Sabotage zu behindern. Wir erfahren, dass sich das Haus Atreides und das Haus Harkonnen bekämpfen und dass Paul Atreides sterben soll. Aber die Handlung scheint nicht wirklich zu beginnen. Entwickelt werden immer wieder nur Vorgesichten zu der eigentlichen Story: der Geschichte von Paul Atreides, der von seinem Schicksal als Messias noch nichts ahnt und von dessen Existenz auch der Imperator nichts wusste.

Was konventionellerweise zur Verpackung einer überkompliziert geratenen Exposition geworden wäre, entwickelt Lynch nun zu einem Erzählprinzip in einer endlosen Spirale des Sehens und des Beschreibens. In keinem anderen Lynch-Film wird so viel geredet, aber dieses Sprechen erklärt nie etwas direkt: Es bleibt Deklamation, die ihren Sinn erst durch die Beobachtung erhält.

Vater/Sohn/Faschismus

Die Geschichte vom jungen, naiven Herrscher Paul Atreides, der in einem golde-

nen Käfig gefangen ist, der sich mühsam und heimlich ein Bild der Außenwelt machen muss und beständig in seinem noch so kleinen Lebensglück unterdrückt wird, um ihn auf eine Aufgabe vorzubereiten, die ihm zugleich nur als Pflicht, nicht aber als freie Verantwortung übertragen wird – diese Geschichte kennen wir. Unsere populäre Kultur ist voll davon, nicht zuletzt kreisen die Fantasien um Königs- und Herrscherhäuser um diese Vorstellung. In Wahrheit handelt es sich dabei um ein Bild bürgerlicher Jugend, ein Bild für die Ersetzung von Lust durch Pflicht; es ist das prekäre Konstrukt für das Kind, sich darauf vorzubereiten, die Aufgaben des Vaters zu übernehmen und zugleich dessen ›Geheimnis‹ zu wahren. In der Fantasie vom Thronfolger und seiner schweren Jugend findet ein Aspekt der bürgerlichen Erziehung ein perfektes Abbild: Das imaginäre Ziel ist ein Höchstmaß an Identifikation bei einem Minimum von Intimität. Der Vater ist in DUNE zugleich allmächtig und entschunden, ja, seine Macht scheint mit seiner Entfernung zu wachsen. Die drei grotesken ›Godfathers‹, die als seine Abordnung in Pauls Räume kommen, verkörpern die unterschiedlichen Facetten seiner Erscheinung: Sitte, Kampf und Wissen.

Man wisse nicht viel über die Fremden, die auf dem Wüstenplaneten leben, wird Paul aufgeklärt. Warum man, wenn man wisse, dass es sich um eine Falle handele, überhaupt nach Arrakis gehe, fragt Paul, und man macht ihn mit einer neuen Waffe vertraut; ihm wird das ›Scheinmodul‹ angelegt. Damit muss er sich gegen eine Kampfmaschine wehren, und man bemerkt: »Er hat es gut unter Kontrolle.« Soldaten marschieren im Stehschritt vorbei; Paul Atreides fühlt sich sichtlich wohl in dieser Männerwelt. Er begrüßt einen alten Freund, Duncan (Richard Jordan), der sich von ihm verabschiedet (auch das eine bekannte Geschichte: die Trennung der