



**Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger**  
**Die bizarre Schönheit**  
**der Verdammten**  
**Die Filme von Abel Ferrara**

**SCHÜREN**

Die bizarre Schönheit der Verdammten – die Filme von Abel Ferrara



Christopher Walken als King Of New York

Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger (Hrsg.)

**Die bizarre Schönheit  
der Verdammten –  
die Filme von Abel Ferrara**

**SCHÜREN**

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme  
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei der Deutschen Bibliothek erhältlich

Schüren Verlag  
Deutschhausstr. 31 · 35037 Marburg  
[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)  
© Schüren 2000

Coverfoto: Gabrielle Anwar in BODY SNATCHERS  
Umschlaggestaltung Rolf Zöllig  
Druck: WB-Druck, Rieden  
Printed in Germany  
ISBN 3-89472-316-5

# Inhalt

Vorwort	7
<i>Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger</i> Die bizarre Schönheit der Verdammten Abel Ferrara und die Suche nach Erlösung	9
<i>Norbert Grob</i> Where the Sidewalk Ends ... Abel Ferraras Neo-Noirs	42
<i>Bernd Kiefer</i> Von den Mean Streets nach Fear City Abel Ferraras filmische Topographie New Yorks	57
<i>Marcus Stiglegger</i> Sexualität und Rausch – im Krieg der Körper	79
<i>Jürgen Felix</i> Die Krankheit zum Tode Ferraras verzweifelte Helden	95
<i>Josef Rauscher</i> Gefährliche Liebschaften – Philosophische Leidenschaften Abel Ferraras DANGEROUS GAME und THE BLACKOUT	108
<i>Andreas Rauscher</i> Signifying Rapper und Independent Visions Hip Hop zwischen Soundtrack und Statement	134
<i>Michael Gruteser</i> Die Vergangenheit der Zukunft – Abel Ferraras NEW ROSE HOTEL	148
<i>Sandra Schuppach</i> Der Kopf und der Körper Christopher Walken und Harvey Keitel als „acteurs fétiche“	159

<b>Anhang</b>	170
Filmografie	170
Bibliografie	182
Bildnachweis	186
Die Autoren	187

## Vorwort

Der Italoamerikaner Abel Ferrara gilt seit einigen Jahren als Kultregisseur. Dies will in einer Zeit, in der jeder zweite Regisseur zum Kultstar erhoben wird, zwar nicht mehr viel besagen, aber es lenkt und prägt wohl auch die Rezeption von Ferraras Filmen. Einmal abgesehen davon, dass sie in Deutschland so gut wie nie im Kino zu sehen waren, Ferrara also als veritabler Undergroundregisseur gelten kann, hat sich sein Werk über die Jahre primär auf Video verbreitet und ein Publikum geschaffen, das sich längst über Websites selbst über einen Film wie *NEW ROSE HOTEL* verständigt, den bislang kaum jemand gesehen hat. Außer in zahlreichen Kritiken, kurzen Texten in Büchern und einigen Interviews sind Ferraras Filme bisher jedoch nur in zwei Monografien analysiert worden, auf die wir im ersten Kapitel näher eingehen werden. Das vorliegende Buch ist die erste deutsche Publikation zu Ferrara und stellt das Werk dieses Regisseurs in den filmhistorischen Kontext, interpretiert dominante Themen, Genrevorlieben und Stilelemente und geht auf seine Arbeit mit Schauspielern und Musikern ein. Die Intention des Bandes ist nicht die, den Kult zu befördern, vielmehr soll es darum gehen, den *auteur* Ferrara aus unterschiedlichen Perspektiven zu beleuchten.

Nach einem ersten Kapitel, in dem Ferraras *Ceuvre* in seiner Gesamtheit umrissen wird, folgen Texte über das Phänomen des Neo-Noir, die filmische Topografie New Yorks, über Sexualität und Rausch, religionsphilosophische Spuren im Werk des Filmemachers, seine filmische Philosophie, seine Zusammenarbeit mit dem Rapper Schooly D und schließlich über die Adaption einer Cyberspacegeschichte von William Gibson, *NEW ROSE HOTEL*, sowie über seine *acteurs fétiches* Christopher Wal-

ken und Harvey Keitel. Die Texte betonen unterschiedliche Aspekte der Filme von Ferrara und ergeben hoffentlich doch *ein* Bild. Abgerundet wird der Band mit einer ausführlichen Filmografie und einer umfassenden Bibliografie. Ursprünglich hatten wir die Hoffnung, Abel Ferrara für ein Interview gewinnen zu können, das zer- schlug sich jedoch, da es sich trotz mehrfa- cher Kontaktversuche als unmöglich er- wies, ihn zu erreichen. Ein Interview wäre wohl auch die einzige Möglichkeit gewe- sen, vorliegende biografische Angaben zu verifizieren, denn sowohl er selbst als auch einige seiner Kritiker neigen offenbar gelegentlich zur Mystifizierung der Per- son. In diesem Band bleibt das Leben Ferraras weiterhin die ‚große Unbekannte‘. Wir haben auch darauf verzichtet, aus vorlie- genden Interviews ein fiktives Interview zusammenzustellen. Wesentliche Selbst- aussagen gingen statt dessen in die jeweili- gen Texte ein. Der Band ist also weder eine Biografie noch eine Werkmonografie im strengen Sinne, die chronologisch Film für Film wie auf einer Schnur aufreht und al- lein schon dadurch die Illusion erzeugt, Entwicklung, also Fortschritt, sei der Maßstab der Bewertung. Ein solches Ver- fahren würde bei einem *auteur* wie Ferrara schnell an seine Grenzen stoßen. So fin- den sich zwar in seinem Debütfilm *THE DRILLER KILLER* wesentliche Themen all sei- ner folgenden Filme, doch später konnte Ferrara in Auftragsarbeiten für Kino und Fernsehen seine Themen nicht immer au- tonom weiterentwickeln. Filme wie *BODY SNATCHERS* und *CAT CHASER* hat er verwor- fen, von seinen Arbeiten für das Fernsehen lässt sich sagen, dass sie primär Stilübun- gen waren, zumindest dann, wenn er mit Michael Mann als Produzent arbeiten konnte.

Ein Filmbuch wäre ohne Bilder, um mit Kant zu sprechen, wie Begriffe ohne Anschauung: leer. Alle Texte sind illustriert mit Videostills, die zum Text laufen wie ein ‚Film‘. Ergänzend dazu haben wir uns bemüht, internationale Filmplakate zusammenzutragen, die auch die höchst unterschiedlichen Werbestrategien aufzeigen.

Die filmografischen Daten entstammen den Angaben in Vor- und Abspann des jeweiligen Films, wobei wir die Datenmenge auf die kreativen Schlüsselpositionen reduzieren. Zu jedem Film findet sich dort eine Inhaltsgabe, nicht zuletzt deshalb, um die einzelnen Texte von einer Wiedergabe des Inhalts zu entlasten. Wer mit den Filmen Ferraras nicht vertraut ist, möge also mit der Lektüre dieser Inhaltsangaben beginnen. Die Bibliografie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, erfasst jedoch alle Texte, die für die Entste-

hung dieses Buches wichtig waren. Beiträge aus dem Internet wurden nicht berücksichtigt.

Unser Dank gilt allen unseren Autoren, Jürgen Felix, Norbert Grob, Michael Gruteser, Andreas Rauscher, Josef Rauscher und Sandra Schuppach und unserer Verlegerin Annette Schüren für ihr Engagement und ihre Leidenschaft, Christian Keßler für NINE LIVES, Daniel Schössler für weitere Videoaufzeichnungen, Thomas Wacker für Material zu Mylène Farmer und Swetlana Sikora vom Deutschen Institut für Filmkunde, Frankfurt, für den Zugang zu wertvollen bibliografischen Informationen, sowie Stefanie Weinsheimer und Cindy Ratka für konstruktive Kritik und Arbeit an den Korrekturfahnen.

*Bernd Kiefer und Marcus Stiglegger  
Mainz, den 18.1.2000*

Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger

## Die bizarre Schönheit der Verdammten

### Abel Ferrara und die Suche nach Erlösung

I just don't wanna walk out of here having fucked somebody around.

*Abel Ferrara*

The lieutenant has a deep need. He's a family man; he has children. He knows he is bad. He has a deep need for redemption.

*Harvey Keitel*

... dieses ewige Paar des Verbrechers und des Heiligen.

*Jean Genet*

Der offenbar betrunkene oder unter Drogeneinfluss stehende Mann, etwa Ende vierzig, mit zerfurchtem Gesicht, das kurze Haar verklebt, die Kleidung verschmutzt und derangiert, steht in einer Kirche. Die Kirche ist geschändet worden, sie ist ein Tatort: Eine Nonne wurde von zwei Jugendlichen auf dem Altar mit einem Kruzifix defloriert und vergewaltigt. Als Zeichen ihrer höhnischen Verachtung ließen die Täter das Wort „Fuck“ als Graffito am Altar zurück. Dunstige Lichtkegel, wie sie nur in Kathedralen entstehen, geben dem entweihten Ort dennoch die Aura des sakralen Raumes. – Der Mann ist Polizist. Gerade hat ihm die Nonne anvertraut, dass sie ihren Peinigern vergeben hat. Sie drückte ihm ihren Rosenkranz in die Hand und riet ihm zu beten, bevor sie ging. Jetzt ist der Mann allein vor dem Altar. Er beginnt zu knurren, zu winseln und zu fluchen; er klagt sich aller Sünden an, die er begangen hat. Es sind viele. Er schreit nach Christus. Dann bricht er in die Knie, kriecht über den Kreuzgang – auf den Gekreuzigten zu,

der jetzt in einer Aureole in der Mitte der Kirche steht, fast zu schweben scheint. Das Kriechen und das Stöhnen sind eine unsägliche Mühe für den um Vergebung, um Erlösung flehenden Sünder. Als er den Fuß des Gekreuzigten berühren will und aufblickt, steht eine alte schwarze Frau vor ihm, in der Hand hält sie den gestohlenen Abendmahlskelch. Die Frau führt den Polizisten zu den Vergewaltigern. In ihrem rüden Unterschlupf verhaftet er die beiden, sieht mit ihnen im Fernsehen den Schluss eines Baseballspiels, raucht Crack mit ihnen und setzt sie dann mit 30000 Dollar, dem Ertrag seiner Drogengeschäfte, in einen Bus, der New York verlässt. Sein Gesicht verzerrt sich im Schmerz, wird – jenseits jeder deutbaren Mimik – kreativ. Ein Winseln entringt sich seinem Körper, wächst nicht an zum Schrei. Und doch ist dieser Mann, der einmal in seinem Leben Gnade gewährte, gerade gestorben. Sein gewaltsamer Tod kurz danach wird denkbar unpersönlich inszeniert.

Das sind die Sequenzen zum Ende in Abel Ferraras *BAD LIEUTENANT* (Bad Lieutenant, 1992), Sequenzen, bestimmt von Peripetien, von Situationen und Stimmungen, in denen plötzlich Umschläge, Wandlungen ins schiere Gegenteil erfolgen. In ihnen steht das Wesentliche der ästhetisch-ethischen Weltsicht Ferraras vor Augen: Jedes Leben ist in Schuld verstrickt in einer Welt, die durch Gewalt zum Chaos wurde. Ob Opfer, ob Täter, Gerechtigkeit gibt es für niemanden. Vielleicht ist Vergebung möglich; aber Vergeben kann falsch sein. Vielleicht gibt es Entsühnung von Schuld, vielleicht Erlösung, aber die nur



## &lt; BAD LIEUTENANT

um den Preis des Lebens. Damit ist die Grenze zwischen Gut und Böse, vor allem die zwischen dem kulturell-sozial Wünschenswerten und dem Abzulehnenden, dem Verwerflichen und Verdammenswerten, aufgehoben. In all seinen Filmen zeigt Ferrara Verworfenne, Verwerfliche, Menschen, die vom Opfer zum Täter werden, Täter, die zum Opfer werden, Menschen, die Opfer und Täter zugleich sind. Er zeigt Rituale der Gewalt, exzessive Gewalt, und er inszeniert sie exzessiv: als Vergewaltigungen des Körpers und der Seele. Es geht Ferrara immer um Momente der Verzweiflung, in denen entschieden werden muss, wie zu handeln ist – ob gut oder böse –, in denen aber nicht wirklich entschieden werden kann, weil da ein Zwang ist, ein schwarzer Schatten, der all seine Figuren umgibt. Man darf diesen Schatten wohl den des *Verhängnisses* nennen. In keinem Film Ferraras steht im Zentrum eine mit sich identische Figur; alle sind traumatisiert, innerlich zerrissen oder werden zerrissen, aber eine soziale Identität, die es ihnen wenigstens ermöglichen würde, als Individuum zu leben, hat ihnen die Gesellschaft, in der sie leben, nie geboten. Ferraras Filme, die keine Geschichten erzählen, weil sie nicht von sozialen Individuen handeln, sondern von Verworfenen, die einzig das Verworfensein noch wollen können, um endlich unterzugehen. Sie kreisen um das, was die französische Literaturwissenschaftlerin und Psychoanalytikerin Julia Kristeva das *Abjekt* nennt<sup>1</sup>: das radikal von der Kultur und der Gesellschaft verworfene Andere, das Vernarbte, Süchtige, das Nächtliche, das Gewimmel verlassener Körper, die von dem einzigen Verlangen beses-

sen sind, gegen alles und nichts zu revoltieren, zu überdauern und doch zu vergehen – kurzum: das Apokalyptische, in dem sich die ‚Wahrheit‘ des Menschen zeigt. Sieht man Ferraras Filme in dieser Perspektive, so könnte man sie als ein „Kino der Grausamkeit“ bezeichnen, analog zum Begriff des „Theaters der Grausamkeit“, den der französische Theoretiker Antonin Artaud in den dreißiger Jahren geprägt hat. Grausamkeit bezeichnet hier nicht allein körperliche Gewalt und Schmerz, sondern alles, was „den gesellschaftlichen Körper zur Auflösung bringt“<sup>2</sup>: Revolte, Exzess, Sexualität, Drogen, Krieg und letztlich die unerbittliche Konfrontation mit der Wahrheit. „Ich schlage“, heißt es bei Artaud, „daher ein Theater vor, in dem körperliche, gewaltsame Bilder die Sensibilität des Zuschauers, der im Theater wie in einem Wirbelsturm höherer Kräfte gefangen ist, zermalmen und hypnotisieren.“<sup>3</sup>

BAD LIEUTENANT ist der Film, mit dem der New Yorker Filmemacher Abel Ferrara 1992 international Aufsehen erregte. Es war nicht allein die beeindruckende darstellerische Leistung von Harvey Keitel in der Rolle des namenlosen Lieutenants; es war ein vor allem im Kontext des postmodern-ironischen Kinos der neunziger Jahre singulärer existenzieller Ernst, der den Film für zahlreiche Kritiker und für das Publikum zu einem Meilenstein des amerikanischen Gegenwartskinos machte. Für Roger Ebert ist BAD LIEUTENANT „einer der seltenen Filme, die Moralität und Spiritualität ernsthaft behandeln.“ Mit seinem siebten Film hat Ferrara, so Ebert, den „Rang eines der bedeutenden Regisseure“ eingenommen.<sup>4</sup> Vor allem in Europa gilt

1 Vgl. Kristeva 1983

2 Artaud [1964] 1996, S. 34

3 a.a.O., S. 88

Ferrara seither als der innovativste unabhängige produzierende Filmemacher der USA. Für einen kleinen, aber beständig wachsenden Kreis von Kritikern und Kinobesuchern wurde er zu einem ‚Kultregisseur‘, ein Status, dem er allerdings selbst misstraut: „Ich bin keiner, der ‚Kultfilme‘ dreht, was immer das sein soll.“<sup>45</sup> Ferrara sieht selbst, dass die Rezeption seiner frühen Filme sich oft allein an deren vermeintlicher Genrezugehörigkeit und an den Gewaltdarstellungen orientierte. So wurde sein Debüt *THE DRILLER KILLER* (1979) weitgehend als Splatterfilm beworben und gesehen – und zumindest in England auch verboten, was im Video-Underground dem Film ein zusätzliches Interesse von entsprechenden Fans und Sammlern sicherte. *MS. 45* (1981), der für die spätere Videoauswertung den prägnanten Titel *ANGEL OF VENGEANCE* erhielt, erlangte zunächst als Selbstjustiz-Reißer falschen Ruhm, setzte sich jedoch in den folgenden Jahren als der seltene Fall eines von feministischen Kritikerinnen geschätzten Actionfilms durch. *KING OF NEW YORK* (1990), mit dem charismatischen Christopher Walken in der Titelrolle ikonenhaft besetzt, mag von einem größeren Publikum als hochgradig stilisierter und ritualisierter Gangsterfilm mit exzessiver Gewaltdarstellung genossen worden sein, doch wie sich der Film beim genaueren Blick unter die visuell bestechende Oberfläche in die thematische Kontinuität von Ferraras bisherigem Werk einfügt, stellte in Deutschland Frank Arnold im ersten größeren Porträt des Regisseurs heraus. „Entfremdung in der Großstadt, die sich ein Ventil sucht“<sup>46</sup>, das ist für Arnold *das* Sujet Abel Ferraras, das ihn zudem mit Martin Scorsese verbindet, dessen Filme *MEAN STREETS* (Hexenkessel, 1974)

und *TAXI DRIVER* (Taxi Driver, 1976) mit ihren infernalischen New York-Szenarien von Ferrara als Einflüsse auch genannt werden. Wie Scorsese ist Ferrara Italoamerikaner; beide sind nicht nur in New York geboren, sondern die Megametropole ist für sie oft das wahre Zentrum ihrer Filme. Für beide ist der Katholizismus steter symbolischer Bezugspunkt der Ästhetik, und es dürfte im neueren Kino kaum weitere Regisseure geben, für deren Filme die Kritik so oft das Motiv der Suche nach Erlösung herausstellte. Vier Jahre nach Arnold unternahm Peter Hasenberg im katholischen „film-dienst“, in dessen „Lexikon des Internationalen Films“ *MS. 45* noch als „kalt-schnäuzig-monotoner Amoklauf“ abgetan wurde, eine Revision von Ferraras bisherigem Œuvre: „Mit *BAD LIEUTENANT* hat Ferrara nachdrücklich unterstrichen, dass es ihm in seinen Gewaltphantasien nicht allein um den vordergründigen Effekt geht, er sucht nach einer zeitgemäßen Form, um existentielle – auch gerade theologisch relevante – Fragen zu stellen: Nach der Existenz des Bösen und der menschlichen Veranlagung zum Guten wie zum Bösen, nach der Verstrickung in Schuld und die Hoffnung auf Erlösung. Vieles in seinen Filmen wird man heute noch als krass, überzogen, bizarr beurteilen, aber im Lichte der Entwicklung seines Werkes werden die roten Fäden deutlicher, lässt sich das enge thematische Netz klarer überblicken.“<sup>47</sup> Als zentrale Themen nennt Hasenberg dann: Großstadt und Gewalt – wobei er bei Ferrara eine spezifische Ästhetik der Gewalt erkennt – und die Suche nach Erlösung. Doch Ferraras Religiosität lässt sich kaum für theologische Fragestellungen einspannen, schon gar nicht als filmische Theodizee auffassen: nicht als mögliche

4 Ebert 1994, S. 793

5 Gaschler / Vollmar 1992, S. 72

6 Arnold 1990, S. 19

7 Hasenberg 1994, S. 5



## BAD LIEUTENANT

Rechtfertigung der Existenz Gottes trotz der von ihm mit der Schöpfung kreierte[n] und zu verantwortenden Übel. Ferraras ‚Glaube‘ ist eher ein unorthodoxer, ein ketzerischer Katholizismus, vielleicht verwandt mit dem des italienischen ‚Ketzers‘ Pier Paolo Pasolini, der im Katholizismus immer auch das Moment der Anarchie und der Revolte sehen wollte und dabei auf das Abjekte, das Verworfenen, als subversives Potential setzte. Es ist also gewiss nicht zufällig, dass die erste Monografie über Ferrara, das Buch von Silvio Danese, den Titel trägt „Abel Ferrara – L’anarchico e il cattolico“, der Anarchist und der Katholik. Einen „misticismo critico“, einen kritischen Mystizismus, sieht Danese als Kennzeichen der Ästhetik Ferraras, die in den Glaubens- und Bildbestand des Katholizismus die vom Dogma der Kirche verdrängten subversiven Elemente reintegriert. Doch angesichts einer daraus abzuleitenden politischen Perspektive Ferraras ist Vorsicht geboten. Ferraras subversive Äs-

thetik der Umschreibung und Umkodierung von höchst symbolischen Fabeln über Schuld und Sühne, über Gewalt und die Suche nach Erlösung, verpflichtet sich keinem politischen Programm. Wenn überhaupt, dann ist Ferrara kein ‚Anarchist‘, sondern ein ‚Anarch‘: Der radikale Zweifel, dass im Chaos der gegenwärtigen Gesellschaft – und Ferrara lässt daran nie einen Zweifel, dass es sich um die kapitalistische Gesellschaft handelt – überhaupt eine personale und soziale Identität sich ausbilden könnte, die nicht rein funktional wäre, macht Ferraras Werk selbst zum Abjekt, zum nicht genau zu bestimmenden Werk einer radikalen *Subjektivität des Grauens*, denn, so Julia Kristeva, das Abjekte ist die Kehrseite der religiösen, moralischen und ideologischen Codes, die stets verlangen: Sei Eines, sei identisch, sei funktional.

Die kritische Rezeption der Filme Ferraras in den USA ist hingegen eine weitgehend abgeklärte. In „Independent Vi-

sions“ widmet Donald Lyons dem Regisseur ein kurzes Kapitel, in dem er ihn als „einen Künstler der Extravaganz, der Grenzüberschreitung und der Wut“ beschreibt.<sup>8</sup> Eine religiöse Dimension jedoch bestreitet er: „Es gibt keinen erlösenden oder auch läuternden Prozess in diesen Filmen, nur einen infernalischen Abort.“<sup>9</sup> Während Lyons wenigstens Ferraras Position als eigenständiger Filmemacher mit ausgeprägtem ästhetischem Gespür würdigt, geht Geoff Andrew in „Stranger Than Paradise“ mit Ferrara hart ins Gericht: „Ich finde nur wenig eigenständiges künstlerisches Verdienst in seinen Filmen: Für mich sind sie meistens unzusammenhängend, nachlässig gemacht, sogar ausbeuterische Variationen der traditionellen Genres mit einem falschen, nichts erhellenden katholischen Subtext ...“<sup>10</sup> Andrew steht damit nicht allein. Sieht man von Roger Ebert ab, so stößt Ferrara in den USA bei der Tageskritik häufig – aus den von Andrew genannten Gründen – auf eine manchmal fast eifernd missionarische Ablehnung. Deren Basis ist, bei genauerem Hinsehen, eine Verabsolutierung der klassischen Dramaturgie, der Dramaturgie des ‚Classical Hollywood‘ – so, als hätte Godard, eines der Vorbilder Ferraras, niemals Filme gemacht. Es ist sogar ein offen artikulierter Widerwille gegen das spürbar, was Andrew die Faszination des Regisseurs am „low-life sleaze“ nennt, an der „Unmoral des Gossenlebens“. Diese ästhetischen Einsprüche gegen Ferrara erweisen sich unversehens als moralische Einwände, wobei dann auch die Denunziation, Ferrara benutze den Katholizismus nur, auf ein ganz bestimmtes Verständnis von Religion im Amerika der Gegenwart verweist: Mit dem „low-life“ soll Religion gar nicht erst assoziiert werden; allein schon die ‚Suche nach

Erlösung‘ bleibt so offenbar dem intellektuellen Mittelstand vorbehalten, der sie wohl eher in der Psychoanalyse sucht als dort, wo Martin Scorsese sie zu Beginn von MEAN STREETS ansiedelt: „Es sind die Straßen, wo du zurechtkommen musst mit deinen Sünden.“

Überblickt man vorläufig die signifikanten Positionen der Kritik zu Ferrara und erweitert sie, so schält sich ein Kernbestand heraus: Geschätzt wird er als ein Regisseur, der Genres durch seine eigene Thematik und den eigenen Stil umarbeitet, Versatzstücke neu codiert, Genregrenzen erweitert, sogar sprengt. Kritisiert wird er wegen eines angeblich unmotivierten ‚Mystizismus‘ und der vermeintlich nachlässigen Dramaturgie. – Grundthemen Ferraras sind das Leben, Leiden, Sterben und Sterbenlassen in der Großstadt New York, die Suche nach einem Leben jenseits der alltäglichen Gewalt und die Suche nach Erlösung aus dem urbanen Inferno. – Nick Johnstones Buch „Abel Ferrara – The King of New York“ (1999), die erste Werkmonografie in englischer Sprache, ist, wie der Titel schon andeutet, das Porträt eines Künstlercharakters, den der Autor ganz aus der ‚New Yorkness‘ erläutert. Die stark biografische Ausrichtung, die die wenigen und oft mystifizierenden Aussagen Ferraras durch Stellungnahmen aus seinem künstlerischen Umfeld von Mitarbeitern und Freunden ergänzt, tendiert so zu einer Art „Königs-Saga“, die – angesichts der offenen Feindschaft von großen Teilen der amerikanischen Kritik nur zu verständlich – auch dort Einheit zu schaffen versucht, wo es produktiver wäre, auch Brüche und Diskontinuität zu diskutieren. Ferraras Werk ist nicht ein ganzheitliches. Es ist ein Objekt in sich – ein vernarbtes Werk auf der verzweifelten Suche nach Expression und

8 Lyons 1994, S. 22

9 a.a.O., S. 30

10 Andrew 1998, S. 6



Abel Ferrara bei den Dreharbeiten zu *BAD LIEUTENANT*

nach der Offenbarung des Göttlichen; seine Filme sind Kunstwerke der Invokation, also der Anrufung eines abwesenden Gottes. Daran scheiden sich die Geister. Und täten sie es nicht, wäre dieses Werk harmlos.

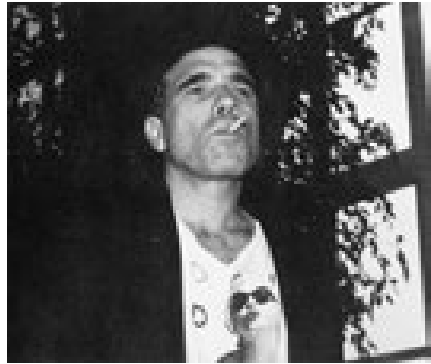
### Ein Leben in den Straßen

Abel Ferrara wurde am 19. Juli 1951 in der New Yorker Bronx geboren. New York ist und bleibt seine Stadt: „Diese Stadt strahlt eine ungeheure Energie aus. Ich nehme New York immer wieder als Hintergrund, weil ich dort lebe.“<sup>11</sup> Sein Vater, der von Ferrara manchmal als ‚Buchmacher für die Mafia‘ beschrieben wird, war italienischer, seine Mutter irischer Abstammung. Die italienischen Wurzeln der Familie gehen zurück nach Salerno, nahe Neapel, und wer will, der kann aus dieser Herkunft, aus dem Erbe, die Genesis des Œuvres bereits imagi-

nieren: In *THE FUNERAL* (Das Begräbnis, 1996) führt eine Rückblende in die Vorgeschichte der drei Brüder Temple von New York nach Italien oder – es ist nicht eindeutig – in die klassische Zeit der italienischen Gangster in New York. Der junge Ray wird von seinem Vater gezwungen, einen Feind der mafiosen Familie zu erschießen, gleichsam als Initiationsritual, das zum Trauma wird. Die Familie, die sich nur durch Gewalt erhalten kann und doch von ihr zerstört wird, die Ritualisierung der Gewalt und die zugleich aus ihr hervorgehende Traumatisierung: Man kann dies das ‚italienische Erbe‘ nennen, welches Ferraras Filme so bestimmt wie die Filme von Martin Scorsese und Francis Ford Coppola. – Abel Ferrara war der einzige Sohn der Familie und wuchs zusammen mit vier Schwestern auf. Nach Art vieler italienischer Einwanderer in Amerika wurden die Kinder beson-

ders streng katholisch erzogen, damit sie den Verlockungen des *american dream* nicht zu früh erliegen. Das sollte sich in Abels Schulbesuch der Sacred Heart School in der Bronx fortsetzen. Die eminent sinnliche Bildwelt des Katholizismus, die Leiden und Euphorie im Leiden visualisiert, wurde eine starke Inspiration: „In meinen Filmen ist die Religion mehr als eine reine Metapher. Man könnte meinen, es sei völlig altmodisch zu sagen, Jesus starb für unsere Sünden. Man kann daran glauben oder nicht. [...] Ich will sein Leben leben, bis aufs Kreuz, die Etappe spar' ich mir.“<sup>12</sup> – Doch neben den Katholizismus tritt das Kino: Als frühe Filmerfahrung nennt Ferrara die Melodramen von Douglas Sirk, die für ihn wie für sein späteres Vorbild Rainer Werner Fassbinder einflussreich wurden: Geschichten des Leidens am und des Aufgehens gegen den ‚american dream‘.

In seinem fünfzehnten Lebensjahr, 1966, verlegten die Ferraras ihren Wohnsitz von der Bronx in die kleine Gemeinde Peekskill in Westchester County im Staat New York. In der dortigen Lakeland High School entstand um den jungen Ferrara ein Freundeskreis: Nicholas St. John, ein gläubiger Katholik, der später viele Drehbücher zu Ferraras Filmen verfassen sollte, John Paul McIntyre, später Tonmann, sowie Richard Shaw zählten dazu. Nick Johnstone weist darauf hin, dass Nicholas St. John vermutlich ein Pseudonym ist, da es sich bei St. John um den Schutzheiligen der Schreibenden handele.<sup>13</sup> Ihr Interesse war, typisch für die sechziger Jahre, die Musik, die „Sympathy for the devil“ bekundete und die „Masters of war“ anklagte. Für kurze Zeit taten sich die vier zusammen und gründeten eine Rockband, mit der sie von den Rolling Stones und Bob Dylan inspirierte Songs spielten. Während Ferraras



Abel oder Keith?

Aussehen dem von Keith Richards inzwischen immer ähnlicher wird, lässt sich die Nähe eines Songs wie „The Bad Lieutenant“ aus dem Abspann der neuen Fassung des gleichnamigen Films zu den Liedern Bob Dylans nicht bestreiten. Bis heute arbeitet Ferrara mit Joe Delia immer wieder an Songs für seine Filme, vor allem an den Rockstücken, wobei etwa in CHINA GIRL (Krieg in Chinatown, 1986) ein Einfluss von Bruce Springsteens Noir-Rock des Albums „Darkness on the edge of town“ (1978) zu verzeichnen ist, doch die Hippie-Ära der „Flower power“ und des „Make love, not war“ scheint an Ferrara spurlos vorüber gegangen zu sein

Seine ersten praktischen Filmerfahrungen machte Ferrara 1967, als er sich eine Super-8-Filmkamera besorgte. Da die Rockband keine nennenswerten Erfolge zu verzeichnen hatte, widmeten sich Ferrara, St. John und McIntyre verstärkt der visuellen Vermittlung ihrer Ideen, wobei sie sich bereits damals auf unterschiedliche Bereiche des filmischen Produktionsprozesses spezialisierten. Eines dieser Filmexperimente hieß THE HOLD-UP und zeigt einen Tankstellenüberfall. Mit dem Ende der Highschool

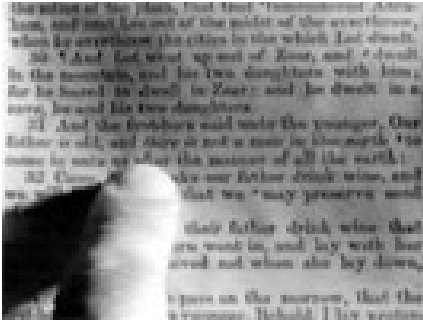
12 a.a.O.

13 Johnstone 1999, S. 5; zudem ist der Heilige Johannes Evangelista der Autor der Apokalypse, der die „letzten Dinge schriftlich offenbart“.

drohte allerdings bald der Wehrdienst, und das bedeutete Ende der sechziger Jahre: Vietnam. Aus der Angst, dort als „Kanonenfutter“ verheizt zu werden, konzentrierte sich das filmische Schaffen der Freundesgruppe auf Anti-Vietnam-Statements, kurze, experimentelle Filme von wenigen Minuten Länge. 1967 drehte auch Martin Scorsese den Kurzfilm *THE BIG SHAVE*, der einen sich beim Rasieren zerfleischenden jungen Mann zeigt und mit dem Insert „Nam '67“ endet. Ferraras Freunde folgten Bob Dylans Protest-Botschaften und begaben sich auf den Weg nach Woodstock, wiederum eine generationstypische Parallele zum Werdegang Scorseses, der als Cutter an Michael Wadleighs Festivalfilm arbeitete. Das Woodstock-Festival 1969, das Jimi Hendrix mit seiner ekstatischen Voodoo-Version der amerikanischen Nationalhymne beendete, die kakophonisch Bomben explodieren ließ, war das entscheidende Ereignis der amerikanischen Gegenkultur. Die endsechziger Jahre waren nicht nur durch die Popmusik und deren Politisierung geprägt, sondern natürlich auch durch allerlei Experimente mit Drogen, zu denen sich Ferrara auch heute noch offen bekennt: „Ich bin in den Sechzigern groß geworden und habe alles ausprobiert. [...] Mein Freund und Drehbuchautor Nick St. John nimmt nicht mal Aspirin. Für ihn als Katholiken sind Drogen Sünde.“<sup>14</sup> Wie Hendrix – ganz eindeutig von Drogen getrieben – das „Star spangled banner“, und damit Amerika, in einem Crescendo von Gewalt und Schmerz auflöst – das muss großen Eindruck gemacht haben auf Ferrara: Da war die Expression der Wut, der Angst, des Schmerzes und der Gewalt, nach der er suchte.

Um dem Wehrdienst zu entkommen, schrieb sich Ferrara im Rockland Community College ein, wo er Kunst studierte.

Eine Filmhochschule hat er auch später nicht besucht, da sich am College die Möglichkeit ergab, einige Kurzfilmkurse zu absolvieren. Wie der filmende Schriftsteller Pier Paolo Pasolini oder andere Autodidakten wie Jean-Luc Godard und Rainer Werner Fassbinder eignete sich Ferrara die Fähigkeit zum Filmmachen aus der praktischen Erfahrung an. Um 1970 verließ er das College jedoch. Nicholas St. John und McIntyre blieben bei ihm, nur Richard Shaw verließ die Gruppe. In den folgenden Jahren versuchten die drei Freunde, in der Filmindustrie Fuß zu fassen und bewegten sich in der nicht zuletzt durch den Boom der Pop Art von Andy Warhol äußerst anregenden Kunst- und Medienszene New Yorks. Doch man hatte ‚unten‘ zu beginnen. Buddy Giovinazzo, ein Abel Ferrara in vielen Aspekten verwandter Schriftsteller und Filmregisseur (*NO WAY HOME/Unter Brüdern*, 1996), dessen Buch „Life is Hot in Cracktown“ („Cracktown“, 1993), eine an Hubert Selby erinnernde Kurzgeschichtensammlung über das Lowlife von New York, Ferrara optioniert hat, betont, dass die meisten unabhängigen Filmmacher in Amerika früher oder später in ihrer Karriere mit dem Pornofilmgeschäft in Verbindung kommen. Francis Ford Coppola etwa drehte Anfang der sechziger Jahre für Roger Corman *nudies*, Softpornografie; Jonathan Demme arbeitete Anfang der siebziger Jahre ebenfalls für Corman und inszenierte Sexploitationfilme wie den Frauengefängnisfilm *CAGED HEAT* (Das Zuchthaus der verlorenen Mädchen, 1974). Viele angehende Filmemacher jobbten zumindest als Cutter gelegentlich in diesem Bereich. Wie William Lustig, der später mit seinem klostrophobischen New York-Film *MANIAC* (Maniac, 1980) einen ähnlichen Film wie Ferraras Debüt *THE DRILLER KILLER* drehte, widmete



NINE LIVES

sich die Freundesgruppe also der Produktion eines pornografischen Films. *NINE LIVES OF A WET PUSSY* (1975) ist eher als Legende bekannt, und Ferrara und St. John schweigen sich über die Produktion(en) dieser Zeit in Interviews beharrlich aus. Der tatsächlich uninspiriert und holprig inszenierte Film erzählt im für Pornofilme noch heute typischen Nummern-Stil vom Briefwechsel zweier lesbischer Xfreundinnen, die sich in ihre Erlebnisse hineinträumen. Bemerkt man Ferraras deutliches Interesse an lesbischem Sex in *THE DRILLER KILLER*, *FEAR CITY* (*Fear City – Manhattan zwei Uhr nachts*, 1984), *THE BLACKOUT* (*Blackout*, 1997) und *NEW ROSE HOTEL* (*New Rose Hotel*, 1998), erscheint ein solches Thema tatsächlich nicht allzu abwegig. Zwei Aspekte an dieser dubiosen Produktion sind zudem interessant: Abel Ferrara benutzte hier zum ersten Mal nicht nur als Regisseur, sondern auch als Darsteller einer Nebenrolle als „al-

ter Mann“ das Pseudonym Jimmy Laine, unter dem er auch die Hauptrolle in *THE DRILLER KILLER* spielen wird. Dieser kurze Auftritt, in der er als „Großvater“ mit weiß gefärbten Haaren von seinen Enkeltöchtern alkoholisiert und verführt wird, ist insofern bemerkenswert, da er das folgende Geschehen durch das Verlesen einer Bibelstelle vorwegnimmt. Außerdem wurde die Produktionsfirma Navaron Films für *NINE LIVES* gegründet, die auch bei *THE DRILLER KILLER* und *MS. 45* angegeben wird.

Mit dem 1979 gedrehten Horrorfilm *THE DRILLER KILLER* nahm Abel Ferraras offizielle Filmkarriere ihren Anfang. Von da an deckt sich die Geschichte von Ferraras Leben weitgehend mit der seines filmischen Werkes, wobei zahlreiche Personen seines Privatlebens auch Schlüsselpositionen in seinen Filmen einnehmen. Nicholas St. John blieb der Autor bis zu *THE FUNERAL*, danach kam es offenbar zu einem künstlerischen

Split. John Paul McIntyre arbeitete sporadisch an den Produktionen als Tontechniker mit. Es kamen noch weitere wichtige Mitarbeiter hinzu, die man über die Jahre als ‚Abel’s Stable‘, als Ferraras Ensemble, bezeichnen könnte: Mary Kane als Produzentin seit MS. 45, der ehemalige Marine Ken Kelsch, der bislang acht Filme Ferraras als Kameramann mit dem New York-Approach filmte, der Cutter Anthony Redman, der Ferraras Karriere von FEAR CITY bis NEW ROSE HOTEL begleitet, und Joe Delia, der Hauskomponist, der bereits bei NINE LIVES dabei war. Der Rapper Schooly D stieß für KING OF NEW YORK zum Ensemble und komponierte für NEW ROSE HOTEL schließlich einen ersten Originalsoundtrack. Das Model Zoe Tamerlis Lund<sup>15</sup> spielte ihre erste Rolle in MS. 45 und schrieb später mit Ferrara das Drehbuch zu BAD LIEUTENANT, in dem sie als Heroinsüchtige Keitel seinen ersten Fix setzt, vielleicht ein schmerzliches Selbstporträt. Zoe Lund starb im Mai 1999 in Paris an Herzversagen, was wohl mit ihrer Heroinabhängigkeit zusammenhing. Abel Ferraras ehemalige Ehefrau Nancy, die er als Theaterschauspielerin kennengelernt hatte, spielt eine Hauptrolle in DANGEROUS GAME (1993) und eine Nebenrolle in THE BLACKOUT. Mit ihr hat Ferrara zwei indische Kinder in Kalkutta adoptiert: „Dort wurden sie einfach in den Rinnstein geworfen und liegen gelassen.“<sup>16</sup> Ferrara und seine Frau brachten sie nach New York, aber die Familie hatte keinen Bestand. Marla Hanson, wegen der er sich von seiner Frau Nancy trennte, schrieb für ihn die Episode von SUBWAY STORIES (Subway Stories, 1997) und arbeitete am Drehbuch von THE BLACKOUT. Auf der Basis der Arbeit schafft Ferrara sich offenbar die ideale, die für ihn vielleicht ideale Familie. Auffällig ist, dass er auch für Nebenrollen immer wieder die gleichen



Zoe Lund in BAD LIEUTENANT

Schauspieler wählt, und zwar stets für ähnliche Charaktere. David Caruso spielt in CHINA GIRL und in KING OF NEW YORK Figuren, die ihre Aggressivität nur mühsam bändigen können und die zerbersten, wenn sie ausbricht. Der New Yorker Victor Argo, der in Martin Scorseses MEAN STREETS und TAXI DRIVER in Kurzrollen auftritt, gibt seinem Cop Bishop in KING OF NEW YORK als Gegenpart zu Christopher Walken eine bemerkenswerte stoische Statur mit moralischer Autorität. Später taucht er in Nebenrollen immer wieder auf, zuletzt als kurioser Araber in NEW ROSE HOTEL. Von den prägnanten Schauspielern, den Stars, mit denen Ferrara immer wieder arbeitet, fallen vor allem Christopher Walken und Harvey Keitel auf, die ihre Rollen wohl recht frei gestalten konnten. Mit Walken wollte Ferrara zudem lange einen Film über den an AIDS gestorbenen Pornostar John Holmes drehen, nach einem Drehbuch von Walken selbst. Walken und vor allem Keitel haben für Ferrara trotz ihres Status‘ als Stars entblößende Szenen gespielt/improvisiert, die darauf schließen lassen, dass sie auf einer Basis sehr großen Vertrauens mit ihrem Regisseur arbeiten. Dieses Vertrauen vereint wohl letztlich die Film-Fa-

15 Im Laufe ihrer Karriere hat Zoe Tamerlis Lund ihren Namen mehrfach verändert: Zoe Tamerlis, Zoe Tamerlaine, Zoe Mann und zuletzt Zoe Lund. Ihre Namensnennung im Text entspricht der Nennung im Vor- oder Abspann im jeweiligen Film.

16 Gaschler / Vollmar 1992, S. 64



THE DRILLER KILLER

milie Ferraras, zu der sich dann auch Superstars wie Madonna für *DANGEROUS GAME* einfinden oder das Supermodel Claudia Schiffer für *THE BLACKOUT*.

So sehr Ferrara immer wieder betont, dass die Wurzeln seines Werks in der Musik, im Rock, Punk und Rap lägen, so unübersehbar ist doch der Einfluss der Filmgeschichte. Von John Boorman und Walter Donohue 1997 nach seinen Vorbildern befragt, antwortete Ferrara: „Marti [Martin Scorsese] ist meine Inspiration. Ehrlich, was soll ich sagen: Jean Vigo und nicht Joseph Losey? Ingmar Bergman und nicht Michael Snow? Kino ist wie die Luft, es ist überall. Ich fühle mich allen Filmemachern verbunden, gut, schlecht und hässlich, weil wir alle da draußen versuchen, einen Dreh unter schlechtesten Bedingungen zu bewerkstelligen.“ Thematisch und visuell sind es jedoch neben Scorsese vor allem der formstrenge Katholik Robert Bres-

son *und* der Dekonstrukteur des Films Jean-Luc Godard, es sind John Cassavetes mit seiner Suche nach der persönlichen Wahrheit im Drehen eines Filmes *und* Roman Polanski, der Regisseur des Augenscheins der Obsessionen, es ist Wim Wenders, der nach den essentiellen Gesten des Kinos, nicht nach der großen Erzählung sucht, und vor allem ist es Fassbinder: „Ich selbst fühle mich z.B. Fassbinder sehr nah, Leuten, die ihr Leben über ihre Arbeit definieren,“ äußerte Ferrara gegenüber Gerald Koll. Dies scheint für Ferrara wesentlich zu sein: Die von ihm bewunderten Regisseure widmen ihr Leben nicht nur der Realisation ihrer Visionen, sie opfern sich buchstäblich dafür auf, wie John Cassavetes, der als Schauspieler jede Rolle annahm, um mit den Gagen seine Arbeit als Regisseur zu finanzieren. Es ist vor allem das Exzessive und Obsessive, das Ferrara am Kino fesselt und ihn ans Kino fesselt: das Leben



durch und in Bildern, die wiederum die Obsessionen authentisch vermitteln und erfahrbar machen wollen. Und wie Fassbinder stilisiert Ferrara sein Leben selbst zu einer Art Ferrara-Film. Sein Drogen- und Alkoholkonsum ist demonstrativ; kaum ein Interviewer erhält von einem nüchternen Ferrara verwertbare Aussagen. Die Geschichten über sein Verhalten bei Presseterminen sind legendär: Er versteckt sich angeblich in einem Schrank, beschimpft die Journalisten oder die mit ihm anwesenden Stars seiner Filme, wankt im Morgengrauen volltrunken über die Strandpromenade in Cannes, um anschließend eine Pressekonferenz zu geben. Sein Image beruht offenbar ganz auf Selbststilisierung, und insofern gibt Ferrara der Öffentlichkeit seit dem Erfolg mit *BAD LIEUTENANT* immer genau das, was Susan Sontag in den sechziger Jahren einmal als das Bild und Selbstbild

des Künstlers als „exemplarisch Leidender“<sup>17</sup> bezeichnete: „Die Selbsterstörung hält mich am Leben. Ich muss dieses Spiel immer wieder spielen. Für mich ist das Leben, dieser Fluss, eine Art Droge, Abhängigkeit und Laster. [...] Ich bin mit dem Existenzialismus einverstanden: Jeder ist für die Verbrechen auf dieser Welt mitverantwortlich. Wir sind Opfer und Henker zugleich. Wem die Stunde schlägt. Das ist der Reiz meiner Filme. Ich bin oft rasend vor Wut.[...] Diese Gewalt in mir muss ich ständig bekämpfen und will sie nicht mehr mit der Brutalität meiner Umgebung rechtfertigen.“<sup>18</sup> – 1999, im neuen *Fin de siècle*, dem Jahr von *NEW ROSE HOTEL*, in dem der Untergang als Kammerstück dennoch zum Sinnenrausch wird, hat sich Abel Ferrara in der New Yorker Filmszene eine Position erarbeitet, die vielleicht der nahe kommt, die Rainer Werner Fassbinder mit seinen Mitarbeitern in den siebziger Jahren in München hatte: Er ist der ebenso charismatische wie berüchtigte Kopf eines kreativen Ensembles, in dessen Händen das Weiterleben der abgebrochenen Tradition des New Hollywood der siebziger Jahre liegt.

### Die Suche

Bereits Abel Ferraras Debütfilm *THE DRILLER KILLER* enthält die zentralen Elemente seiner Arbeit. Ein von Ferrara selbst unter dem Pseudonym Jimmy Laine gespielter Maler verliert in einem infernalisch dröhnenden New York, das ihm jede Möglichkeit zur kreativen Verwirklichung nimmt, zusehends den Verstand. Angestaute künstlerische Energie entlädt sich in exzessiven Akten sinnloser Gewalt. Dabei potenzieren eine nervöse Kameraarbeit und ein bewusst überladener Soundtrack die Atmosphäre permanenter Unruhe und

17 Sontag [1966] 1994, S. 39ff

18 Rothe 1997

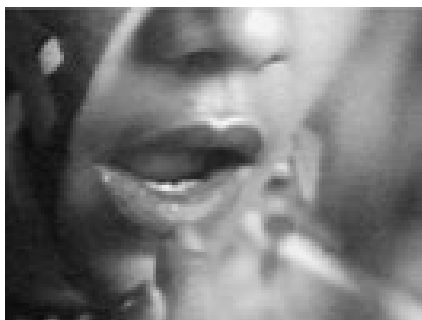
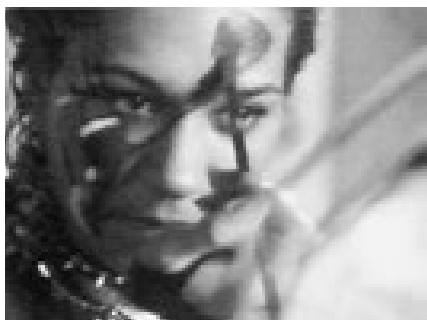


MS 45

Ziellosigkeit. In seinem nächsten Film MS. 45 hingegen wählt Ferrara einen eher nüchternen, ruhig beobachtenden Stil, um modellhaft die Ursachen der Gewalt in den ‚Mean Streets‘ von New York aufzudecken. Ein stummes Mädchen (Zoe Tamerlis) reagiert auf eine zweifache Vergewaltigung, indem sie zum rächenden Engel wird. In einer Männerwelt, in der Blicke und Worte bereits schiere Aggression sind, kann nur die Gegengewalt der Frau ihr für kurze Zeit Handlungsspielräume schaffen, die allerdings letztlich in den Tod führen. Das irritierende Identifikationspotential der Protagonistin erregte das Interesse einer feministischen Kritik und garantierte dem Film einen bis heute wirksamen Kultstatus, zumal Ferrara die destruktiven Akte

ritualisiert und mit religiöser Symbolik auflädt. Gegen eine feministische Rezeption dieses Films sträubt er sich nicht, doch leugnet er eine Inspiration durch den Feminismus: „Wir waren nicht primär vom Feminismus, sondern von Frauen beeinflusst.“<sup>19</sup>

Mit dem Gangsterfilm FEAR CITY, einem Neo-Noir, suchten der junge Regisseur und sein Autor St. John den Anschluss an das Mainstream-Kino. Ein sich selbst zum Übermenschen stilisierender Serialkiller, der an Thomas Harris‘ Romanfigur „Red Dragon“ (1981) erinnert, verunsichert die Unterwelt durch Prostituiertenmorde, auf die die Polizei nur hilflos reagiert. Ihm stellt sich der dubiose Geschäftsmann und Exboxer Matt (Tom Berenger)



Miami Vice: THE DUTCH OVEN

entgegen und kann noch einmal im Konflikt mit einem übermächtigen Gegner den Kampf als Ritual der Entsöhnung und Selbstfindung erleben. Trotz des Drehbuches von St. John und der Kameraarbeit von Ken Kelsch bleibt Ferraras Inszenierung zu sehr den Genrevorgaben und den Oberflächenreizen des Halbweltmilieus verhaftet. Auch die Besetzung mit Berenger, Melanie Griffith, Rae Dawn Chong und Billy Dee Williams konnte den Film nicht vor dem kommerziellen Desaster bewahren.

Der amerikanische Film- und Fernsehproduzent Michael Mann hatte sich 1981 bereits selbst als Autorenfilmer profiliert, als er mit James Caan den Neo-Noir-Gangsterfilm *THIEF* (Der Einzelgänger) inszenierte. Er muss Ferrara wie ein Geistesverwandter erschienen sein, als er ihm die Regie für zwei Episoden der Krimiserie *MIAMI VICE* anbot. Das Serienformat gewährte Ferrara

nicht allzu viel kreativen Freiraum, doch er erlaubte es sich immerhin, in einer der Folgen – *THE DUTCH OVEN* (Shock, 1985) – das Interesse von den beiden Ermittlern der Serie, Crockett (Don Johnson) und Tubbs (Philip Michael Vincent), auf eine traumatisierte Polizistin zu verlagern, wobei er wieder nahe bei seinen bevorzugten Themen war. Crocketts Kollegin Trudy tötet einen Hauptverdächtigen mit vier Schüssen und kann diese Schuld nicht überwinden. Diese Episode lebt von melancholischen retardierenden Momenten und den Liveauftritten einer Musikgruppe, deren Keyboarderin Trudy einst war. Doch immer wieder kehrt Ferrara zur Härte der nächtlichen Großstadt zurück, zur Welt der Prostituierten, Zuhälter, Dealer und Undercover-Agenten, einer glitzernden Neonwelt, illustriert mit Graffiti, gefiltert durch die dunstgeschwängerte Luft. Wieder und wieder inszeniert er den Akt,

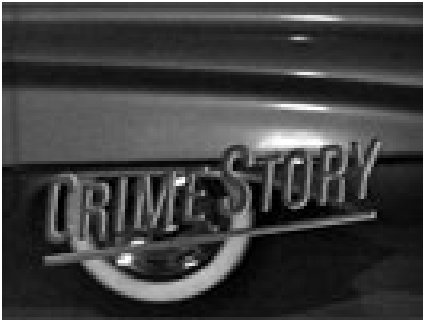


THE GLADIATOR

in dem der Körper zur Ware degradiert wird. Ferrara zeigt sich hier wie später in CHINA GIRL und KING OF NEW YORK fasziniert vom doppelbödigen Reiz der Neon-Stadt, lässt die Kamera hier, aber vor allem auch in der anderen Episode THE HOME INVADERS (1985), ungewöhnlich lange durch die Straßen streifen, seinen Protagonisten auf einer unbestimmten Suche folgend. In THE HOME INVADERS muss sich Crockett mit seinem ehemaligen Mentor anlegen, der nun brutale Überfälle auf reiche Familien anführt. Auch dieser übersteigerte Vater-Sohn-Konflikt ist grundiert von Noir-Melancholie. THE HOME INVADERS erregte zudem Aufsehen in Großbritannien. Dort war gerade THE DRILLER KILLER verboten worden, als die BBC THE HOME INVADERS mit der Begründung kürzte, es sei ein Produkt des selben Regisseurs. Die massiven Kürzungen betrafen vor allem Darstellungen und Beschreibungen der Folterakte,

die die Gang an den Familien begeht. Seine Beiträge zu MIAMI VICE etablierten zugleich Ferraras anhaltendes Interesse an diesem „Hexenkessel“ Miami, der noch in CAT CHASER und THE BLACKOUT eine wesentliche Rolle spielen wird. Wird Ferrara später sagen, er hätte in THE BLACKOUT Miami wie einen weiteren Protagonisten behandeln wollen, machte er in THE HOME INVADERS erste Versuche in dieser Richtung, wenn er den Rahmen der Serie nutzt, um den für ihn typischen Noir-Mood zumindest in einzelnen Sequenzen zu beschwören.

THE GLADIATOR (Der Gladiator) entstand 1986 als Auftragsarbeit für „New World Television“. Das Drehbuch von William Bleich bedient sich bei Steven Spielbergs Debütfilm DUEL (Duell, 1971) und konterkariert die Situation des Automobilkrieges auf den Straßen Amerikas durch verkehrspädagogische Statements wie „Hab' immer deine Fahrerlaubnis bei dir“,



## CRIME STORY

„Trink nicht, wenn du fährst“, „Lass' dich beim Fahren nicht von Mädchen ablenken“ oder „Niemand steht über dem Gesetz“. Die simplen Botschaften werden vermittelt von einer Riege von Stars, die wie Ken Wahl, Nancy Allen und Robert Culp ihre beste Zeit längst hinter sich hatten und denen Ferrara kaummehr abforderte als ihre Anwesenheit am Set. Was ihn an der Lektion in Verkehrssicherheit im Gewand eines Actiondramas interessiert haben könnte, lässt sich nur spekulativ erschließen, zumal Ferrara einmal angab, Hauptdarsteller Ken Wahl selbst habe überhaupt erst aus dem Drehbuch etwas gemacht, was sich zu verfilmen lohnte. Ob Ferrara dabei eingreifen konnte, ist nicht bekannt. Sieht man den Film im Kontext von Ferraras Werk, kann man vielleicht von Akzentuierungen, von ‚Schmuggel-

gut‘ des Regisseurs sprechen. Zum Trauma des Verlustes der Familie kommt bei Rick Benton (Ken Wahl) das angedeutete Trauma des Vietnamkrieges, der ihm die Jugend und alle Illusionen nahm. Als sein Bruder, in den er seine einzige Hoffnung projizierte, von einem Amokfahrer getötet wird, greift Benton zur Selbstjustiz und wird zum „Gladiator“, der nachts auf den Straßen von Los Angeles patrouilliert. Durch flash-backs, in denen der schwarze Killer-Wagen wie das absolut Böse auftaucht, und durch die nächtliche Szenerie, in der jedes Auto dem anderen ein Feind sein kann, gibt Ferrara dem Film die Atmosphäre einer allgegenwärtigen Bedrohung, angesichts derer nicht nur die Polizei machtlos ist, sondern die auch die wohlgemeinten Ratschläge, sich an Ordnung und Gesetz zu halten, absurd erscheinen lässt.



In Momenten ist sogar ungewiss, ob nicht Benton mit seiner uramerikanischen Mentalität, eine Bürgerwehr sei in Notzeiten die einzige Rettung, so gefährlich ist wie der Amokfahrer selbst.

Mit der historischen Polizeiserie CRIME STORY (1987) versuchte der Produzent Michael Mann, an seinen Erfolg mit MIAMI VICE anzuknüpfen. Tatsächlich schien das aufwendig produzierte Fernseheseignis diese Erwartungen noch zu übertreffen. Bereits der von Ferrara routiniert und atmosphärisch sicher inszenierte Pilotfilm wurde als künstlerischer Höhepunkt amerikanischer Fernseharbeit gewertet. Dabei ver-

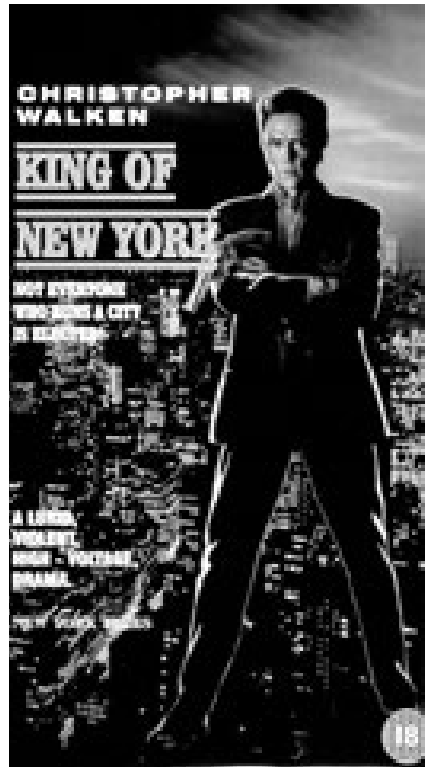
folgten Mann und Ferrara hier schlicht ein Kriminalfilmkonzept, das bereits Brian de Palmas THE UNTOUCHABLES (The Untouchables – Die Unbestechlichen, 1987) zum Erfolg verholfen hatte: Mit Hilfe von Ausstattung und Bauten schufen sie einen Retro-Noir-Polizeifilm, der sorgfältig die sechziger Jahre in Chicago widerspiegelt. Mit Del Shannons „Runaway“ als Titelthema und einer Menge schnittiger Autos und Designeranzügen beschwor die Serie den Geist der von den Amerikanern kultisch verehrten Diner- und Drive-In-Epoche. Ferrara selbst kehrte zum Period Picture zurück, als er THE FUNERAL drehte. Mit Dennis Farina und – in einer ersten größeren Rolle – David Caruso als Protagonisten schildert die Miniserie den Kampf zwischen einer Polizeispezialeinheit und einem egomanischen Gangsterboss.

Ferraras Versuch, ein junges Publikum zu erreichen, CHINA GIRL, kombiniert die Handlung von „Romeo und Julia“ mit Elementen der WEST SIDE STORY, sofern man diese mit dem Theaterregisseur Peter Brook als „ein Ritual großstädtischer Gewaltat“<sup>20</sup> betrachtet. Ethnische Konflikte zwischen Italo-Amerikanern und Chinesen führen zu Turbulenzen im organisierten Verbrechen und letztlich zum Tod des jungen Paares. Anders als in den zeitgleich produzierten nostalgisch abgemilderten Jugenddramen bleibt trotz der glatten Oberfläche die Härte des Straßenlebens in der Inszenierung präsent, allerdings zunächst in pittoresken Schattenspielen, die aus den Streetgang-Schlachten ein ästhetisches Ereignis machen. Erst als die organisierte Kriminalität auf ihren Plan tritt und mit blutrünstigen Exekutionen beginnt, wird auch die Darstellung dieser Gewaltakte expliziter.

Mit CAT CHASER wandte sich Ferrara einem Roman des Thrillerspezialisten Elmore Leonard zu und drehte mit Starbesetzung –

Kelly McGillis, Peter Weller, Charles Durning, Frederic Forest und Tomas Milian – einen sonnendurchfluteten Neo-Noir in Miami. Die Handlung dieses Polit-Thrillers, der sich um einen traumatisierten Kriegsveteranen (Peter Weller) entspinnt, verwirrt sich jedoch zusehends und wird nur durch einen vom Regisseur nicht vorgesehenen Off-Kommentar notdürftig erläutert. Es ist offensichtlich, dass diese nach CHINA GIRL zweite Vestron-Produktion unter einem Vertragszwang entstanden war und nachträglich durch Eingriffe der Produktion einschneidend verändert wurde. CAT CHASER ging mit dem Untergang der Produktionsfirma zunächst in der Konkursmasse verloren und wurde später als Videopremiere vermarktet. Gerade diese Erfahrung schreckte Ferrara zusätzlich von einer Arbeit im Mainstream ab: „Ich habe schon in Hollywood gearbeitet. Das ist ein Desaster. In Hollywood zu arbeiten ist wie in einer Fabrik zu arbeiten.“<sup>21</sup> „Wenn viel Geld in einem Film steckt, stinkt es immer nach einem Desaster, denn auch wenn es niemand offen sagt, will jeder natürlich seine Investition zurückhaben. [...] Je mehr Millionen Dollar in einem Film stecken, desto nervöser werden die Leute.“<sup>22</sup>

Der aufwendig stilisierte Gangsterfilm KING OF NEW YORK – mit Christopher Walken hochkarätig besetzt – wurde von Ferrara zusammen mit einem italienischen Geldgeber, Augusto Caminito, nach mehrjährigem Kampf 1989 finanziert und gedreht. Kurioserweise steht in den Vorspanncredits zunächst „An Augusto Caminito Film“, bis ganz am Ende auftaucht: „Director Abel Ferrara“. Obwohl man das dem Film sonst nicht anmerkt, zeigt sich hier eine weitere Abhängigkeit vom Finanzier, der den Film letztlich sich selbst zuschreiben möchte. Mit diesem mythischen Endpunkt eines Genres, der inhalt-



lich den Einfluss von Rainer Werner Fassbinders GÖTTER DER PEST (1969) aufweist – dort kommt ebenfalls ein Gangster aus dem Gefängnis zurück und baut ein neues Imperium auf, das ihm schließlich zum Verhängnis wird –, beginnt auch die kritische Rezeption von Ferraras Arbeit in Deutschland. Umstritten war Ferraras Darstellung von Gewalt und Verbrechen, die er selbst mit einer moralischen Vision rechtfertigte: „Die Anti-Drogen-Kampagne der Regierung verherrlicht Armut, Bildungsungleichheit und Rassismus. Denn wenn die Ghettos Geld in die Hände kriegen, ist das natürlich eine Bedrohung des

21 Vollmar 1992, S. 71

22 Rothe 1997

Systems. So naiv sich die Hilfe von Walken [...] auch ausnehmen mag – hier ist ein Mensch, der sich kümmert.“<sup>23</sup> – Nur scheinbar wandte sich Ferrara mit *BAD LIEUTENANT* schließlich der anderen Seite des Gesetzes zu. Statt von Ermittlung und Jagd zu erzählen, wie es die Muster des Polizeifilms vorgeben, wird hier das Martyrium eines korrupten, charakterlich völlig zerstörten Polizisten inszeniert. Mit einem sehr niedrigen Budget und der Unterstützung des Produzenten Ed Pressman drehte Ferrara diesen Film on location in New York, wo er über zehn Jahre zuvor mit *THE DRILLER KILLER* begonnen hatte. Nie war die spirituelle Dimension seines Werkes deutlicher zu spüren, und das, obwohl St. John zum ersten Mal nicht am Drehbuch beteiligt war: Statt dessen verfasste es Zoe Lund, die Darstellerin der *MS. 45*, die Ferraras Ideen in eine kompakte Fabel verwandelte: „I’d tell her a bunch of shit and she’d make sense out of it,“ sagte Ferrara im Interview später.<sup>24</sup>

*BODY SNATCHERS* entstand nach der erfolgreichen Auswertung von *BAD LIEUTENANT* als Warner-Produktion, ist somit also als der erste ‚echte‘ Mainstreamfilm des Regisseurs zu werten. Jack Finneys *Paranoia*-Roman aus den fünfziger Jahren diente bereits Don Siegel und Phil Kaufman als Vorlage, und wurde für diese neue Version von den Genrespezialisten Larry Cohen und Stuart Gordon bearbeitet; das endgültige Drehbuch stammte jedoch aus der Feder von Nicholas St. John. Die neue Fabel pointiert den Antitotalitarismus der Vorlage, indem das Ende der Humanität in einer amerikanischen Militärbasis beginnt. – Ferraras zugleich explizit politischster und eindeutigster Genrefilm beginnt mit einem bombastischen Vorspann: ein rasender Flug durchs Weltall, vorbei an Plane-

ten und Galaxien. In blutroter Schrift erscheint gleich zu Beginn der Titel, doch allmählich legen sich dunkle Schatten über jeden einzelnen der Buchstaben und ersetzen sie schließlich ganz, bis nur noch ein finsterner Schatten des Titels übrig geblieben ist. Um den inneren Tod der Protagonisten, die Entmenschlichung durch den absoluten Verlust an Gefühlen wird schließlich auch die Handlung kreisen. Aus Sicht des halbwüchsigen Mädchens Marti Malone (Gabriele Anwar), das sich ohnehin als Verstoßene bereits in der eigenen Familie empfindet – ihr Vater ist mit einer neuen Frau zusammen, mit der er einen kleinen Sohn hat – wird hier vom Kampf eines mutigen, „unschuldigen“ Individuums gegen die „Anderen“, eine Gesellschaft der totalen Gleichheit und des absoluten Gehorsams, erzählt. Bezeichnenderweise ist Marti auch die erste, die von der schleichenden Invasion erfährt. „Sie holen Dich, wenn Du schläfst,“ droht der schwarze Soldat in einer einsamen Raststätte, bevor er spurlos verschwindet. Die Gefahr droht im Schlaf, nicht nur dem physischen Schlaf, sondern gerade dem Schlaf von Vernunft, Instinkt und Menschlichkeit. Menschen, die sich selbst bereits aufgegeben haben – wie die Mutter von Martis rebellischer Freundin – sind die ersten Opfer und fügen sich nahtlos ein in die neue Gesellschaft außerirdischer Gleichförmigkeit. *BODY SNATCHERS* beschwört den Tod der Individualität als Horrorszenario und kommt ohne Umschweife zum Thema. Martis kleiner Bruder erlebt den Druck der Konformität im Kindergarten: Während die anderen Kinder alle die gleiche expressionistische Rotkomposition malen, weist sein Bild als einziges kindliche farbenfrohe Züge auf. Erscheinen die Soldaten der Militärbasis ohnehin nur als

23 Banaski 1990

24 Morgan 1993





BODY SNATCHERS



schwarze Schatten – indirekt abgebildet oder im Gegenlicht, oft symmetrisch positioniert –, werden sich bald auch die Stiefmutter und die Freundin der Protagonistin in skrupellose, denunziatorische Wesen verwandeln. Doch der Verrat jedes zwischenmenschlichen Vertrauens vollzieht sich nicht heimlich und schleichend wie im faschistischen Denunziationsystem; der Prozess der Entmenschlichung entwickelt sich kurz nach dem Golfkrieg mit zügiger Präzision, als hätte die Gesellschaft nur darauf gewartet. Ist die Übermacht der „Körperfresser“ erst einmal erreicht, wird mit einem gellenden Schrei jede Andersartigkeit stigmatisiert – hier zitiert Ferrara Phil Kaufmans Vorläufer *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (Die Körperfresser kommen, 1977). *BODY SNATCHERS* ist auch Ferraras Film mit der geradlinigsten Spannungskurve, ein Genrefilm mit Spezialeffekten (schmelzende Körper) und einem pompösen Actionfinale, in dem Marti mit ihrem neuen Freund per Militärhubschrauber ganze Kasernenkomplexe bombardiert. Doch auch in diesem sicheren, eigentlich zutiefst amerikanischen Genrekontext leistet sich Ferrara kleine Brüche: Eingeleitet wird die finale Zerstörungssorgie mit einem entschuldigenden Monolog Martis, die diese Racheaktion mit dem Verlust aller geliebten Menschen erklärt. Mitten in die Flammen und Explosionen schneidet Ferrara Bilder der verbrennenden Opfer, die in ihrem menschlichen Antlitz fast Mitleid erregen. Er versagt dem Zuschauer somit auf zweierlei Weise ein kathartisches Fina-

le. Schließlich müssen die beiden Racheengel dennoch landen: Die Kamera sinkt immer tiefer auf einen Fluglotsen hinab, bis sie letztlich aus der Bodenperspektiven zu ihm aufblickt. Aus dem Off sind die Worte zu vernehmen: „Wohin wollt Ihr fliehen? Wo wollt Ihr euch verstecken? Es ist niemand übrig von eurer Art!“ „The End“ bildet sich in weißen Lettern auf Schwarz ab ... Erstmals bedient Ferrara sich dabei des extremen Breitwandformates, was ihm die Möglichkeit gibt, durch ständig wechselnde Kameraperspektiven auch die Wirklichkeitswahrnehmung seiner Protagonistin radikal aus den Fugen geraten zu lassen.

*DANGEROUS GAME*, auch als *SNAKE EYES* bekannt, das Psychodrama eines Regisseurs, ist ein zutiefst persönlicher Film, der – wie ein Reptil, darauf spielt der zweite Titel an – beide Richtungen zugleich fixiert: das filmische Werk im Entstehen sowie dessen Produktionsprozess. Madonnas Maverick-Production produzierte diese deutliche Hommage an François Truffaut, Jean-Luc Godard und Rainer Werner Fassbinder, die alle ihrerseits die Qual des Filmmachens thematisiert hatten. Doch statt *DANGEROUS GAME* als ihren bislang anspruchsvollsten Filmauftritt zu würdigen, bemühte sich Madonna nachträglich, dem Film durch negative Aussagen zu schaden. In der Tat ist dieser Film, der im Zusammenhang mit dem einige Jahre später gedrehten metareflexiven Film *THE BLACK-OUT* gesehen werden kann, Ferraras bis dahin komplexeste und sperrigste Arbeit, in der Filmmaterial und Videoaufnahmen zu

einem vielschichtigen Gewebe montiert werden. Dieses radikale Psychogramm eines Filmemachers in der Krise wurde trotz der hochkarätigen Besetzung ein katastrophaler kommerzieller Misserfolg.

Das zu Beginn latent religiöse Element im Werk des Regisseurs wird wiederum manifest in der Vampirfilm-Variation *THE ADDICTION*. Die Einsicht in die nicht tilgbare Schuld und die unabwendbare Präsenz des Bösen gipfelt im Crescendo eines unerträgliches Schmerzes: Eine junge Philosophiestudentin wird mit dem vampirischen Blutdurst infiziert, der ihre Realitätswahrnehmung grundlegend verändert. In seiner Schwarzweiß-Ästhetik an die Schattenspiele Jacques Tourneurs erinnernd, kontaminiert der Film bewusst Ansätze eines sozialen Realismus' mit Momenten des Irrationalen, Irrealen, so, wie die Infizierung der Körper symbolisch steht für eine von Anbeginn vom Bösen infizierte Welt. Endet *BAD LIEUTENANT* noch auf bedrückend unversöhnliche Weise, schließt *THE ADDICTION* mit dem Moment christlicher Erlösung: mit Tod und Wiederauferstehung. – *THE ADDICTION* entstand als unabhängige Low-Budget-Produktion und ergänzt das in der Mitte der neunziger Jahre erneut boomende Subgenre des Horrorfilms: den Vampir-Film, der mit Michael Almereydas Undergroundfilm *NADJA* (1996) eine ähnlich experimentelle Blüte trieb. Auch Nicholas St. Johns Vorliebe für Philosophie und christliche Erlösungskonzepte kommt hier in langen Dialogen zur Geltung, während Ferrara schlicht behauptet, dieser Film sei „about my personal holocaust.“<sup>25</sup>

Mit *THE FUNERAL* begab sich Ferrara samt seines angestammten Ensembles erneut ins Reich des Gangsterfilms, diesmal jedoch in Form eines *Period Pictures*, das das New York der dreißiger Jahre atmosphärisch überzeugend rekonstruiert. Eine prominente Be-

setzung mit Christopher Walken, Chris Penn, Vincent Gallo und Isabella Rossellini garantierte gerade diesem Film mehr publizistische Aufmerksamkeit als den Filmen zuvor. Mit gewohnt drastischen Mitteln erzählt er vom Zerbrechen einer italoamerikanischen Gangsterfamilie, wobei er das bereits in *THE GODFATHER* (Der Pate, 1972) von Francis Ford Coppola angedeutete problematische Verhältnis zwischen Männern und Frauen in diesem Milieu herausarbeitet. Wieder ist das Trauma der Söhne, die einst von ihrem Vater zum Töten gezwungen wurden, Angelpunkt des Dramas, in dem sich die konventionelle Rache für den Tod des jüngsten Bruders letztlich zum Akt der Selbstzerstörung auswächst. Dabei werden Genrelemente und Zitate als Spiegel der dargestellten Zeit genutzt, jedoch nie zum umfassenden Simulakrum aufgebauscht, das in Form des *Retro-Noir*-Phänomens im postklassischen Kino verbreitet ist. In *KING OF NEW YORK* einerseits und in *THE FUNERAL* andererseits bietet Ferrara auf den ersten Blick zwei höchst unterschiedliche Visionen des Gangsterfilms: In *KING OF NEW YORK* eine in leuchtenden Komplementärfarben stilisierte Fabel von Wiedergeburt und Untergang eines moralischen Gangsters im New York der Gegenwart, in *THE FUNERAL* die Geschichte des Verfalls einer Gangsterfamilie im New York der vierziger Jahre, die zum Kammerspiel verdichtet wird. Beide Filme beschreiben einen Kreislauf fast schicksalhafter Gewalt, die Dominanz ritualisierter Männlichkeit in *KING OF NEW YORK* wird jedoch in *THE FUNERAL* durch die Perspektive der Ehefrauen der Gangster unterminiert. Wo jener Film noch den einsamen Gangster mit der Aura des Heiligen umgibt, verweigert der spätere Film jede Romantisierung und Mythisierung. *THE FUNERAL* scheint tatsächlich Ferraras Abschied vom Mythos des Gangsters zu sein.

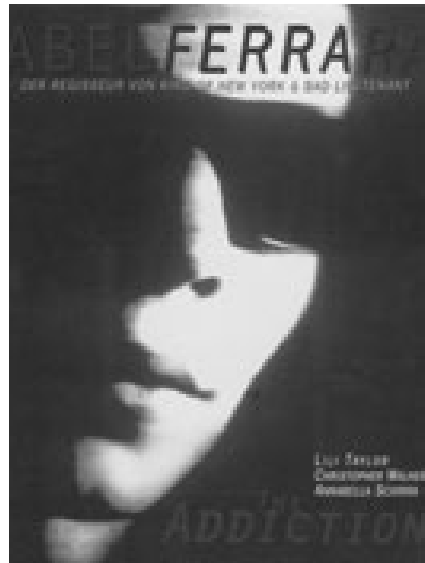
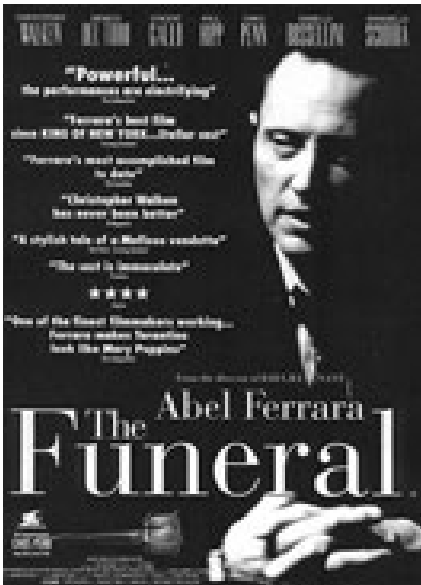


Abel Ferrara

Gleich im Anschluss widmete sich Ferrara der Inszenierung einer Episode der Kabel-TV-Produktion *SUBWAY STORIES*. Aus über tausend Erlebnisberichten aus dem Alltag in der New Yorker U-Bahn wählten die Filmemacher, darunter Ferrara, ihren Stoff, der zu einem amüsanten und erschreckenden episodenhaften Kaleidoskop aus dem amerikanischen Großstadtleben zusammengestellt wurde. Wiederum bewies er mit großer Souveränität, wie er auch aus eher konventionellen Stoffen ein persönliches Statement formen konnte, wobei er es sich nicht nehmen ließ, zusammen mit Joe Delia zwei Musikstücke zu komponieren. Er porträtiert den beruflichen Alltag eines New Yorker Paares ebenso wie dessen Zerstörung durch die Kraft sexueller Begierde. Die anonyme sexuelle Annäherung des Ehemannes an ein fremdes Mädchen birgt zwar auf längere Sicht die zerstörerische Energie der unerfüllten Leidenschaft, doch versucht Ferrara, die sexuelle Stimulation hier merklich auf den Zuschauer zu übertragen, ihn selbst in einen

Zwiespalt zu bringen. Die durch Nahaufnahmen fragmentierten Körper spiegeln die Aufgewühltheit der nur noch selektiv wahrnehmenden Sinne. Wenn sich der Mann schließlich seiner Ehefrau wieder emotional zuwendet, bleibt deutlich: Das Begehren des fremden Körpers wurde entzogen, nicht ausgelöscht. Die Leidenschaft hat eine Lücke gerissen und wird unerfüllt bleiben.

Für den metareflexiven Psychothriller *THE BLACKOUT*, der erneut von Ed Pressman sowie französischen Geldgebern finanziert wurde, schrieb Ferrara erstmals zusammen mit seiner Lebensgefährtin Marla Hanson und Christ Zois das Drehbuch. Nachdem er schon in *DANGEROUS GAME* mit einer aufwendigen Montage gearbeitet hatte, betonte er im Zusammenhang mit *THE BLACKOUT*, wie viel ihm das AVID-Schnittsystem geholfen habe, den Film ganz bewusst erst in der Nachbearbeitung ‚entstehen‘ zu lassen. Wie zuvor mit Madonna setzt er auch hier Stars und Star-Images ein, spielt also mit der Medienkompetenz des Publikums, dem diese irritierende Reflexion auf das Filmgeschäft und das Verhältnis zwischen Video und Film allerdings ungenießbar erschien. Ferraras eigenwillige Variation von Alfred Hitchcocks *VERTIGO* (*Vertigo* – Aus dem Reich der Toten, 1956), im gleichen Jahr entstanden wie David Lynchs thematisch ähnlich gelagerter Psychothriller *LOST HIGHWAY* (1996), weist zudem interessante Parallelen zu Larry Cohens Thriller *SPECIAL EFFECTS* (*Hollywood Kills*, 1984) auf, in dem ein Regisseur seinen Mord an einer Schauspielerin (Zoe Tamerlis Lund) dadurch tarnt, dass er um die Tat mit einem Bodydouble eine Filmhandlung konstruiert. – Das seit *KING OF NEW YORK* immer souveränere Verfügen über Genremerkmale und filmische Ausdrucksmittel kulminiert in *THE BLACKOUT* und *DANGEROUS GAME*: Sucht der Regisseur Eddie Israel nach der Konvergenz von Leben und Film, um letztlich zu greifen, dass er sich da-



rin selbst betrügt, ist das demdrogenabhängigen Schauspieler Matty unmöglich. Ihm zerfallen im permanenten Rausch Leben und Wirklichkeit vollends. Stets macht Ferrara deutlich, dass gerade die Momente intensivsten Lebens der Protagonisten in diesen Filmen eben nur das eine sind: nämlich Film; wobei er in *THE BLACKOUT* so weit geht, das technische Aufnahmeverfahren des Mediums, etwa durch die Präsenz des Mikrophons oder Kameraschatten in die Inszenierung einzubeziehen. *DANGEROUS GAME* ist zweifelsohne ein schonungslos autobiografischer Film, ein Film der Selbstentblößung Ferraras als ein am Leben scheiternder Künstler, der gerade daraus die Kraft seiner Visionen bezieht. Darin ist Ferrara nach wie vor ein Außenseiter in der immer unpersönlicher werdenden amerikanischen Filmindustrie, deren Korruption und Dekadenz er dann weit deutlicher in *THE BLACKOUT* ausstellt. Ähnlich experimentell angelegt ist *NEW ROSE HOTEL*, nach *CAT CHASER* die zweite Literaturverfilmung Ferraras, inspiriert von William Gibsons

1982 publizierter gleichnamiger Kurzgeschichte. Die Ich-Perspektive des namenlosen Erzählers von Gibsons Text spaltet Ferrara in zwei Teile auf: einen eher narrativen Teil, in dem ein Komplott im High-Tech-Milieu multinationaler Konzerne etabliert wird, und in einen groß angelegten reflektierenden Rückblick, in dem das Scheitern des Komplottes aus Sicht des Erzählers sich auf das Scheitern einer Liebe reduziert. Die Science Fiction-Elemente der Vorlage interessieren Ferrara dabei gar nicht. Stattdessen konzentriert sich die Inszenierung ganz auf die Charaktere, ihre Wünsche, ihr Begehren; darauf, dass sie sich täuschen – oder belogen und betrogen werden –, darauf, dass sie daran zerbrechen, nie die Wahrheit, sogar die intimste, je zu kennen, wenn sie nicht bereits gebrochen sind. Das Versprechen der Erlösung findet Ferrara – und mit ihm X (Willem Dafoe) – in Asia Argento, die als Prostituierte Sandii deutlich sichtbar ein Engelstattoo über dem Schamhügel trägt. Ihr kommt die zentrale Position zu: Sandii, die Frau, der Engel, ist flüchtig wie das Geld, wie die



Promofoto zu THE BLACKOUT

Macht, in deren Besitz sich die beiden Männer Fox (Christopher Walken) und X kurzfristig glauben können. Diese beiden Männer sind Alter egos: Der verkrüppelte und impotente Fox konzentriert sich ganz auf das Machtspiel, indem er Sex als Ritual der Verführung und Ich-Auflösung einsetzt; X spielt das Spiel, um die sexuellen Erfahrungen, die ihm, dem Namenlosen, vielleicht zu einer Identität verhelfen könnten, zu erlangen. Was beide Männer zu spät begreifen, ist: „Ein jeder Engel ist schrecklich.“ (Rainer Maria Rilke) Während Fox im Moment des Scheitern sich so beiläufig selbst auslöscht, wie sein Gewinn in Computertansaktionen ausgelöscht wird, muss X mit der Erinnerung an den Engel Sandii, der seine „Redemption“, seine Erlösung vielleicht hätte sein können, in Isolation dahinvegetieren. – Angesichts seiner fragmentierten, streng subjektiven Erzählerperspektive sowie seiner Film- und Videomate-

rial irritierend kombinierenden Montage erwies sich NEW ROSE HOTEL auch als der bei weitem unkommerziellste Film Ferraras. – Basierend auf William Gibsons Idee, die Welt werde in Zukunft von Multikonzernen statt politischen Systemen beherrscht, hegt Ferrara seit Jahren ein Projekt namens „Birds of Prey“, das in der Formulierung einer zermürenden Anti-Utopie noch einen Schritt weiter gehen will. „Nicky hat das Drehbuch damals gleich nach MS. 45 geschrieben [...]. Der Film spielt in einer Welt, in der die Vereinigten Staaten vollkommen im Besitz von Firmen und Großkonzernen sind. Amerika wird von den Japanern und den Westdeutschen gesteuert. Wer nicht für diese Konzerne arbeitet, ist der Staatsfeind. Man wird auf der Straße angehalten und gefragt, ‘Haben Sie eine American Express Card? Nein? Dann kommen Sie doch eben bitte mit auf die Seite!’ – und Bang! Knal-

len sie dich ab. Die Haltung dieser Konzerne ist: Wenn du arbeitslos bist, wofür zum Teufel bist du dann gut? Der Film beginnt damit, dass die Chefs dieser Unternehmen aus ihren verselbständigten Firmen fliehen und gemeinsam mit den Outlaws, den Arbeitslosen, zu den Waffen greifen. Es geht also nicht darum, die Chefs in ihren Büros umzubringen, sondern das Konzern-System als Ganzes anzugreifen. Da beginnt die amerikanische Revolution.“<sup>26</sup>

Ferraras Politik ist Körperpolitik, sein Kino ein Kino der Körper. „Jeder [...] Film ist politisch. Nur ist sich der eine Regisseur seiner politischen Funktion bewusst, und der andere nicht. Jeder Mensch ist ein politisches Wesen, ganz egal was oder woran er glaubt. Ich denke, man kann mit Filmen gar kein politisches Statement abgeben, weil die ganze Welt eine so komplexe Sache ist. John Wayne war auch ein sehr politischer Mensch, aber er hat mit seinen Filmen nie eindeutige Aussagen gemacht. Der Zuschauer kriegt sowas eher unbewusst mit. [...] Die Politik im Kino ist tatsächlich eine Sache der Kameraeinstellung. Die Art, wie du etwas zeigst, wie du die Kamera bewegst, das ist dein Statement.“<sup>27</sup>

### Für ein Kino der Grausamkeit

Abel Ferrara hat in zwanzig Jahren dreizehn Spielfilme für das Kino gedreht, einen Fernsehfilm, vier Folgen für Fernsehserien und einen Beitrag für einen Kompilationsfilm, sowie zwei Musik-Videoclips. Trotz unterschiedlicher Erfolge – in Europa laufen seine Filme weit besser als in den USA – kann er als unabhängiger Regisseur kontinuierlich arbeiten. Dabei weist sein Werk in der Tat eine beachtliche thematische und stilistische Kohärenz auf, aber, und das ist entscheidend, nicht in der Kontinuität der Entwicklung. Ferrara ist bekennen-

der *workaholic*: Er muss Filme machen, um zu überleben. Dabei konnte er vor allem in den achtziger Jahren nicht immer Projekte seiner ersten Wahl realisieren. Sieht man einen Film wie die Fernsehproduktion *THE GLADIATOR* heute, fragt man sich, ob die wenigen interessanten Elemente der Story auf Ferraras Eingriffe zurückgehen, oder ob er ein so undankbares Projekt nur akzeptierte, weil er wenigstens ein paar ‚Ferrara-Momente‘ erkannte oder einbringen konnte. Es gibt also Brüche in Ferraras Karriere und in seinem Werk. Er ist sich aber bewusst, dass sich Film- und Fernsehproduktionen an ein unterschiedliches Publikum richten und deshalb unterschiedlichen Mechanismen unterliegen. Über *THE GLADIATOR* hüllte Ferrara den Mantel des Schweigens; über seine Zusammenarbeit mit Michael Mann hingegen hat er sich stets positiv geäußert: „Michael war ein großer Fan von uns, und wir waren große Fans von ihm. [...] *MIAMI VICE* war leichtes Geld, leichte Arbeit. Ich arbeite gerne fürs Fernsehen.“<sup>28</sup> Die Fernseharbeit ermöglicht es Ferrara, ein Publikum zu erreichen, das seine Filme wohl kaum kennt, dem er aber in diesem Medium zumindest eine, wenn auch noch so abgeschwächte, Vorstellung seiner Vision geben kann. Ferrara ist in der Tat ein Regisseur, der ein Publikum erreichen will, dem es nicht genügt, für *the happy few* zu arbeiten. Das zeigt sich nicht zuletzt in seinem Umgang mit den Genre-Konventionen des amerikanischen Kinos. *FEAR CITY*, *KING OF NEW YORK* und *THE FUNERAL* sind Gangsterfilme, deren spezifische Dramaturgie bis zur Auflösung des klassischen Spannungsbogens getrieben wird. Die Spannung ist nicht die der äußeren Aktion, sondern die der charakterlichen Verflechtungen, bis hin zum Umschlag ins Melodramatische in *THE FUNERAL*, *THE DRILLER KILLER* und *THE*

26 Gaschler / Vollmar 1992, S. 73

27 Vollmar 1991

28 Gaschler / Vollmar 1992, S. 71

ADDICTION legen die Neurosen des klassischen Horrorfilms offen dar, ja in der filmischen Übernahme der subjektiven Perspektive der Protagonisten gewinnen die Filme selbst einen neurotischen Charakter. Das ‚Unheimliche‘ bezieht Ferrara nicht aus der Atmosphäre der Genres oder aus Suspense-Momenten, sondern aus der jede Distanz aufhebenden ästhetischen Konfrontation mit dem ‚entfremdeten‘, dem abjekten, verworfenen Bewusstsein seiner Protagonisten. Im Gegensatz zu den postmodernen Dekonstruktivisten des Genrekinos wie Ethan und Joel Coen und Quentin Tarantino sind Genres für Ferrara nicht der Rahmen eines ironischen Vexierspiels mit Zitaten, klischierten Charakteren und Zuschauererwartungen. Genreelemente sind in seinen Filmen die vertrauten Handlungsrahmen, innerhalb derer Ferrara nun nicht auch vertraute Stories variiert, sondern Situationen schafft, in denen sich existentielle Konflikte oft eruptiv entwickeln können. So wandelt sich die Exekution von Johnnys Mörder durch Ray, den Bruder des Ermordeten, in *THE FUNERAL* von der Standardsituation der Blutrache in ein religiöses Szenario von Schuld und Sühne, in dem die Erschießung des Mörders keine kathartische Funktion mehr besitzt, nichts mehr löst, nur Schuld verdoppelt und tiefer ins Verhängnis treibt.

New York ist für Ferrara die Stadt, in der Schönheit und Gewalt eine poetische und zugleich grausame Verbindung eingehen. „Anscheinend wächst die Faszination für New York, je weiter man von der Stadt entfernt lebt,“ sagt Ferrara, doch: „Diese Städte sind Kriegsschauplätze.“<sup>29</sup> Mit seinem technisch-kreativen Ensemble hat er diese Situation zu einer eigenen Ästhetik ausgearbeitet: „Wir haben diesen New York-approach. Die großen Kameramän-

ner New Yorks – Leute wie Michael Chapman – würden nie eine Einstellung mit Teleskopobjektiv drehen. Denn damit nimmt man die Realität heraus. Wir haben diesen ‚Mitten-ins-Gesicht-approach‘, die Kamera bleibt direkt beim Schauspieler.“<sup>30</sup> Ferrara zielt direkt auf die Körper seiner Protagonisten hin. Das New York, das Ferrara seit der Mitte der siebziger Jahre erfahren hat, ist eine Metropole, in der der Mythos vom „melting pot“, dem Schmelztiegel der Ethnien und Kulturen, gerade in einer immensen ökonomischen und politischen Krise zerstört wurde. Ethnische Konflikte waren an der Tagesordnung, ganze Stadtviertel wurden von Spekulanten bewusst verwüstet, und die Kriminalitätsrate wuchs mit dem Müll ins Unermessliche. Das ist der Schauplatz von *THE DRILLER KILLER* und *MS. 45*, von Filmen, in denen die Protagonisten die Stadt und ihre Atmosphäre als feindlich und destruktiv wahrnehmen und nur in der Akzeptanz der Gewalt, im Zurückschlagen, sich selbst für Momente noch als funktionierende Organismen erleben können – jedoch nie mehr als Individuen. Ferraras urbane Welt kennt keine mit sich identischen Individuen. Wenn die Protagonisten im ersten Bild erscheinen, sind sie immer schon traumatisiert: Reno Miller, der Maler in *THE DRILLER KILLER*, lebt als Künstler und Mensch buchstäblich im Underground der Stadt am Rande der Verwahrlosung; Thana, die *MS. 45*, ist völlig isoliert und vermutlich durch ein Kindheitstrauma (wie ein Audio-flashback auf rätselhafte Weise andeutet) stumm geworden; Frank White, der King of New York, hat die Hälfte seines Lebens im Gefängnis verbracht. Was immer ihre Sozialisation gewesen sein mag, sie war zerstörerisch. In Ferraras Filmen ist die Krise der Individuen in einer feindlichen Um-

29 Vollmar 1992, S. 67

30 Vollmar 1992

welt *en miniature* immer die Krise der Stadt selbst und die der amerikanischen Gesellschaft. Wie dort alle Werte des amerikanischen Traums buchstäblich verrotten – vor allem das ideologische Versprechen, dass ein mit sich identisches Individuum es stets bis an die Spitze der Gesellschaft schaffen kann, wenn es sich dabei ‚Home and Family‘ bewahrt –, so ist in den Charakteren der Filme offenbar alles Innenleben längst implodiert. Familien sind unvollständig, meist fehlt der Vater, oder die Familie ist schlicht nicht existent. Ehen sind zerbrochen und andere Lebensverhältnisse entweder rein sexuell oder ausschließlich ökonomisch definiert. Jeder Charakter Ferraras hat sein eigenes Trauma: In *THE GLADIATOR* und in *CAT CHASER* sind es die Kriegserlebnisse; in *FEAR CITY* wird Matt schon als Kind Zeuge von gewalttätigen Auseinandersetzungen im organisierten Verbrechen – so wie die Temple-Brüder in *THE FUNERAL* –, später ist es wieder die Mafia, die ihn in einen Boxkampf zwingt, in dem er einen weit unterlegenen Gegner zu Tode prügelt; in *CHINA GIRL* gerät durch Veränderungen in der Ökonomie der Stadt und im organisierten Verbrechen die ethnische Identität der Italoamerikaner wie der Chinesen in eine Krise und setzt schieren Rassismus frei. Letztlich führt der Zerstörungsprozess im Gewebe der Stadt in den Charakteren zur Unfähigkeit zwischenmenschlicher Kommunikation. So, ganz auf sich reduziert, suchen Ferraras Verdammte nach letzten Möglichkeiten, ihre in der Auflösung begriffene Identität zusammenzuhalten: durch Gewalt, die als Gegengewalt fungiert, durch Sexualität – als Versuch, sich wortlos im Anderen zu vergessen – oder durch Drogen, die als Flucht oder als Aufputzmittel dienen, letztlich aber nur destruktive Tendenzen bestärken. In drei Filmen zeigt Ferrara, wie zentrale Figuren all diese Aspekte vereinen möchten: im Ritual künstlerischer Arbeit: Der Maler Reno Mil-

ler in *THE DRILLER KILLER* macht seine Gemälde zu Zeugnissen seiner immer obsessiver werdenden Aggressivität, bis schließlich die brutalen Morde, die er begeht, seine einzigen ‚Kunstwerke‘ sind. Der Filmregisseur Eddie Israel in *DANGEROUS GAME* inszeniert seine eigene Lebenskrise als Krise für die Kamera und treibt dabei seine Schauspieler in ein gefährliches Spiel mit deren eigenen Identitäten. Matty (Matthew Modine) in *THE BLACKOUT* kann sein Schauspiel vor der Kamera und für die Kamera von seinem Agieren als Lebens- und Liebespartner überhaupt nicht mehr unterscheiden, während der Pornoregisseur Mickey (Dennis Hopper) im umfassendem Zynismus das ganze Leben, sei es Sex oder ein Mord, nur als Film sieht. Gerade die Ich-Bezogenheit als Versuch, sich zu bewahren, lässt Ferraras Protagonisten am Unglück anderer schuldig werden. Von *THE DRILLER KILLER* bis *NEW ROSE HOTEL* zeigt er, wie die Überlebens- und Liebesversuche seine Charaktere in nichts weiter verstricken als in immer neue Schuld, obwohl sie verzweifelt versuchen, von Schuld frei zu kommen. Sie bewegen sich in einem System von gegenseitigen Abhängigkeiten, in dem für Individuen schon kein Platz mehr vorgesehen ist. Verdammte sind Ferraras Protagonisten durch Traumata und Schuldgefühle. Was ihnen die Umwelt nicht mehr anbieten kann, Werte, sinnvolle soziale Bezüge und eine gewisse Ich-Stabilität in einem halbwegs sicheren sozialen Umfeld, das lässt sie zu Figuren werden, für die Humanität nicht einmal mehr im Verhältnis zu sich selbst gilt: Sie suchen und wollen den Tod. Was ihnen die Gesellschaft antut und was sie anderen antun, *das* tun sie bis zum Exzess auch mit sich selbst. Selbsterstörung ist nicht nur der Motor von Ferraras Leben, es ist der Motor seiner Figuren, denen es unmöglich geworden ist, ‚Gutes zu tun‘.

Überblickt man Ferraras Œuvre, lässt sich vielleicht folgende Differenzierung

anbringen: Die Filme, die er in künstlerischer Freiheit gestalten konnte – THE DRILLER KILLER, MS. 45, KING OF NEW YORK, BAD LIEUTENANT, DANGEROUS GAME, THE ADDICTION, THE FUNERAL, THE BLACKOUT und NEW ROSE HOTEL –, präsentieren Charaktere, denen im Verlauf des Geschehens die eigene Schuld zumindest partiell bewusst wird, denen klar ist, dass sie ‚Böses‘ tun und die daran zugrunde gehen werden. Früher oder später leben sie im Bewusstsein ihres Todes. In den Filmen, über die Ferrara keine umfassende künstlerische Kontrolle hatte, sind seine Charaktere weniger radikal angelegt. Sie sind jung und unschuldig in CHINA GIRL und gehen so in Erfüllung ihrer Liebe in den Tod. FEAR CITY deutet am Ende zumindest eine Entsühnung von Schuld an, und der Science-Fiction-Film BODY SNATCHERS entwickelt mit Marti Malone wenigstens einmal einen schuldlosen Charakter, allerdings auch hier im Kampf gegen den Alptraum der Konformität. Immer wieder beschwört Ferrara apokalyptische Visionen unterschiedlichen Ausmaßes am Schicksal von Charakteren, in deren Untergang sich die Unmöglichkeit von Individualität offenbart. Dass seine Figuren auf diesem Weg in den unausweichlichen Untergang Schmerz und Schuld überhaupt noch empfinden, dürfte ein Zeichen dafür sein, dass sie noch nicht völlig implodiert sind, dass sie noch daran leiden, keine Individuen mehr sein zu können. Darin kann man Ferraras politische Haltung erblicken: Sie entwirft keine Gegenbilder zur infernalischen Gesellschaft der Gegenwart, keinen Traum von einer besseren Gesellschaft und einem besseren Leben. Ferraras Filme sind absolut anti-utopisch. Folglich kann er sich als Künstler keinem politischen Programm verpflichten. Seine Haltung ist die des Anarchen, nicht die des Anarchisten. Der Anarchist will die Macht abschaffen, denn durch sie ist er nur Opfer; er bekämpft die Macht des Bösen mit reinem Gewissen, sieht er doch schon in seinem

Kampf das ‚kommende Gute am Werk‘. Der Anarch dagegen bekämpft die Macht nicht so sehr, sondern er will sich ihr entziehen, denn er sieht sich immer als Opfer und Täter zugleich. Was der Anarch will, ist ein Freiraum, in dem er die beiden Tendenzen in sich so leben kann, dass ihn das Gesellschaftssystem weder als Täter in Dienst nehmen, noch zum Opfer seines Bedauerns machen kann. Den Figuren in Ferraras Filmen ist diese Position nie möglich, aber sie fordern sie. Frank White in KING OF NEW YORK will nicht Opfer des Gefängnisses sein, das sein Leben prägte. Er fordert die Gesellschaft heraus, die Gefängnisse braucht. Er will als Gangster das Spiel der „großen Männer“ spielen, die längst Gangster sind, das Spiel der Politiker. Frank White stirbt. Johnny Temple (Vincent Gallo) in THE FUNERAL kokettiert mit dem Kommunismus und dem Anarchismus und will faktisch nur wissen, wer er selbst ist. Allein schon dieser Wunsch lässt ihn zum ersten Opfer werden, gegen das er aufbegehrt, denn Geschäft ist Geschäft, auch Kriminalität ist big business. Körperlicher Schmerz und gesellschaftliche Macht verweisen bei Ferrara immer aufeinander. Je amorpher die Gesellschaft wird, je umfassender ihre Heillosigkeit spürbar ist, umso ‚verwerflicher‘ erscheint der Wunsch, sich darin behaupten zu wollen. Wie in den Filmen Robert Bressons (z.B. PICKPOCKET/Pickpocket, 1959, und L'ARGENT/Das Geld, 1983) sind die Protagonisten bei Ferrara umso ‚verwerflicher‘, je mehr sie gegen die Gesellschaft aufbegehren, doch umso näher kommen sie auf diesem Weg dem, was immer aussteht: der Erlösung. Zweimal gewährt er sogar visuell das, wofür nur der Katholizismus Bilder hat: Die Vampirin Kathleen (Lily Taylor) in THE ADDICTION erfährt von einem Priester auf dem Totenbett die Absolution und wird als Mensch wiedergeboren; Matty in THE BLACKOUT versinkt im Meer und erfährt offenbar Vergebung in einer neuen –

jenseitigen – Begegnung mit seinem Opfer (Sarah Lassez).

Der Vorwurf, Ferrara beute die katholische Symbolik nur aus, greift zu kurz. Sein Umgang mit der katholischen Ikonologie offenbart eher die innere Zerrissenheit eines spätmodernen Künstlers, der ‚glauben‘ möchte, aber es nicht mehr kann, der eine Veränderung der Gesellschaft will, aber an ihre Revolution nie geglaubt hat – die Zerrissenheit eines Künstlers, der Momente der Verzweiflung auf die Leinwand bringt, aber die Verzweiflung nicht triumphieren lassen möchte. Ferraras ästhetischer Umgang mit der Ikonologie deutet deshalb vage eine Hoffnung an, die ein wesentlicher Motor seiner Arbeit sein muss: die Hoffnung, dass es ‚Hoffnung‘ gibt. Zwischen ihr und der Verzweiflung sind alle seine Filme ausgespannt. Dazwischen liegt das Ereignis des Bösen, der Gewalt, liegt das Hässliche. Gerade darin zeigt sich Ferraras Dramaturgie immens verdichteter Situationen. Als Alby Monte (James Russo) im gleichen Film niedergestochen wird, kriecht er verblutend langsam die Treppe in die Arme seiner Mutter hinauf, eine breite Spur von Blut auf den Stufen hinterlassend. In *KING OF NEW YORK* kommt es in strömendem Regen und in tiefblauem Licht unter einer Brücke zum gegenseitigen Abschlagen von Polizisten und Gangstern. Ferrara lässt kein Detail des Gewaltexzesses aus: keinen Wut- und Schmerzensschrei, nicht den Dreck, der sich mit Blut mischt. In ihrer Qual ähneln die Spasmen und Schreie der Sterbenden im expressiven Spiel der Darsteller dem Artaudschen Theater der Grausamkeit: Aus dem Körper wird im Gewaltakt reines zuckendes Fleisch, dem sich Schreie entringen wie pervertierte Geburtslaute. Das infernalische Sterben überwindet so den Tod und

wird zur Möglichkeit einer neuen symbolischen Geburt. Nicht zufällig ist es seine Mutter, zu der Albys letzter Weg, der „Weg allen Fleisches“, führt: im Sterben zurück zu der, die Leben hervorbrachte. Im grausamen Todeskampf wird der Mensch bei Ferrara ganz kreatürlich. Alle Gesten, die er dann noch aussendet, sind von der Reinheit eines letzten Ausdrucks geprägt. Für Ferrara gilt, was Jacques Derrida über Artauds Theater der Grausamkeit schrieb: „In der Grausamkeit muss sich eine neue Epiphanie des Übernatürlichen und des Göttlichen ereignen.“<sup>31</sup> Die Epiphanie, das Erscheinen des Übernatürlichen, ist in Ferraras Filmen immer gebunden an das Licht und an die Farben, in denen seine vergehenden Figuren erscheinen. Auch hier könnte er sich direkt auf Artaud berufen: „Da jetzt die besondere Wirkung des Lichtes auf den Geist ins Spiel kommt, muss nach Schwingungseffekten des Lichtes gesucht werden, nach neuen Arten und Weisen, wie die Beleuchtung wellenförmig oder flächig oder wie ein Gewehrfeuer von Lichtpfeilen zur Anwendung gelangen kann. [...] Um besondere Farbtonqualitäten zu erzeugen, muss in das Licht wieder ein Element von ätherischer Zartheit, von Dichte, von Undurchdringlichkeit eingeführt werden, damit man Hitze, Kälte, Zorn, Furcht, usw. hervorrufen kann.“<sup>32</sup> Ferraras Farbe ist das Blau. Dieses dunkle Blau ist niemals nur Hintergrund, es ist die Aura der Szenerie, die Aura des Vergehens und der Hoffnung, dass der Tod nicht das Letzte ist. Blau signalisiert vielleicht wie das Kreuz am Ende von *THE ADDICTION* die abwesende Gegenwart des ganz Anderen; Blau ist dessen Vor-Schein. Ferraras Filme, die immer Leben, Gewalt und Sterben eng aneinander binden, stilisieren diesen Vor-Schein bis zum Ritual: ein Opfer des

31 Derrida 1976, S. 368

32 Artaud [1964] 1996, S. 102



CHINA GIRL

Bandenkriege in *CHINA GIRL*, das fast pittoresk gegen den nachtblauen Himmel von einer Straßenlaterne hängt; oder Charaktere wie Frank White, der zu Beginn von *KING OF NEW YORK* in eine blaue Nacht fährt, in der er herrschen will, und Matty, der in *THE BLACKOUT* ins nachtblaue Meer eingeht – sie alle sind einsam, und – anders als im ursprünglichen Ritual – ist es ihnen nicht mehr möglich, eine Kommunion mit anderen Menschen zu beschwören, es sei denn eine mit dem Zuschauer oder eine mit einer göttlichen Instanz, die sich nicht zeigt.

Ferraras Filme sind Rituale der Beschwörung eines abwesenden Gottes. Er ‚entkleidet‘ seine Protagonisten in ihrem Untergang. Er lässt sie wie ein Tier agieren in *THE DRILLER KILLER*, buchstäblich zu Kreuze kriechen in *BAD LIEUTENANT*; zwischen Scherben sich verwundet krümmen in *THE BLACKOUT* oder in einen sargähnlichen

Schlafschacht kriechen wie in *NEW ROSE HOTEL*. In ihrer existenziellen Nacktheit verlieren diese Charaktere ihre soziale Kontur völlig: Sie regredieren – wie Reno Miller in *DRILLER KILLER* –, sie artikulieren sich lediglich mit diffusen Lauten, sie kriechen hinauf – wie James Russo in *CHINA GIRL* – oder voran wie der *BAD LIEUTENANT*. Erst im Sarg, im Zustand des nahen Todes – wie in *NEW ROSE HOTEL* – kommt die Erinnerung an eine für immer verlorene Liebe zurück, als letzter und einziger Besitz in einer Welt, in der sogar Geld durch einen Knopfdruck ausgelöscht werden kann. Dann steht die Zeit still, verliert jeden Bezug zur Zukunft, ist nicht mehr Gegenwart, sondern wendet sich ganz auf sich zurück: Zeit wird Erinnerung und Film hier zum existenziellen Akt, zur absoluten Entblößung der ‚Wahrheit‘ des nackten Menschen angesichts des Unbegreiflichen, das Leben, Liebe und Tod bleiben. – Bereits in

seinem Theaterkonzept wollte Artaud die Mittel der Bühne auf diesen einen Akt ausrichten: „Die Idee des Theaters, die nur in einer magischen, furchtbaren Verbindung mit der Wirklichkeit und mit der Gefahr Gültigkeit besitzt, kann nicht fortwährend prostituiert werden,“<sup>33</sup> schreibt er einleitend. Das Theater der Grausamkeit soll ein totales Theater sein, ein ins Leben eingreifendes Theater, das sich aller traditionellen Bildungsansprüche und Kunstansprüche entledigt hat. Artaud will zur Essenz des Lebens vordringen: „Wenn das Theater seine Notwendigkeit wiederfinden will, muss es uns all das zurückgeben, was in der Liebe, im Verbrechen, im Krieg oder in der Ausgelassenheit zu finden ist. [...] Und deshalb werden wir den Versuch machen, um sagenhafte Figuren, um grässliche Verbrechen und übermenschliche Aufopferungen ein Schauspiel zu gruppieren, das sich fähig erweist, die in den alten Mythen wirkenden Kräfte auszudestillieren, ohne doch deren verblichene Bilder zu bemühen.“<sup>34</sup> Hinter diesem Konzept, das erstaunliche Parallelen zu Ferraras filmischem Werk aufweist, steht jedoch primär nicht die Anklage der Gesellschaft, sondern die Befreiung zu einem Ausdruck gegen alle Konventionen: „Man kann jetzt sagen, dass alle wahre Freiheit schwarz ist.“<sup>35</sup> Artauds Theateridee und Ferraras Filme sind ein wütender Aufschrei, die Artikulati-



KING OF NEW YORK

on eines zutiefst empfundenen existenziellen Schmerzes. – Formal bedienen sich Ferraras Filme der Ritualisierung der Gewalt und des Bösen als einer ästhetischen Klammer. In ihrer bizarren Schönheit werden die Filme zur Verlockung, aber auch zur Falle für die Zuschauer. Schwelgt die Kamera zu Beginn von KING OF NEW YORK gerade noch in einer elegischen Neo-Noir-Ästhetik, wird bereits wenige Augenblicke später die allgegenwärtige Gewalt manifest – in Slowmotion-Aufnahmen aufplatzender Körper und Blutfontänen. Allen Filmen Ferraras sind stilistisch die Eleganz und das Luxuriöse von Bildkomposition und Kamerabewegungen eigen, und der abrupte Bruch damit, buchstäblich als Schlag ins Gesicht.

33 Artaud [1964] 1996, S. 95

34 Artaud [1964] 1996, S. 90

35 Artaud [1964] 1996, S. 33

Norbert Grob

## Where the Sidewalk Ends ...

Abel Ferraras Neo-Noirs

In den Klauen der Besessenheit  
ist die Vernunft außer Kraft gesetzt.

*Fjodor M. Dostojewski*

### I.

Die Geschichte eines schüchternen Mädchens, das zum Racheengel wird (MS. 45); der Kampf gegen einen anonymen Serial Killer, der die Bewährung ermöglicht jenseits von Gesetz und Moral (FEAR CITY); und das Abenteuer einer verbotenen Liebe, die zu Streit und Krieg führt (CHINA GIRL); der Werdegang eines skrupellosen Gangsters, der mit allen Mitteln oben bleiben will (KING OF NEW YORK); und der Niedergang eines korrupten Polizisten, der dem Rausch des Streunens verfällt, intensiviert durch Alkohol und Drogen (BAD LIEUTENANT); die Racheaktionen einer Mafia-Familie nach dem Mord am Außenseiter ihres Clans (THE FUNERAL); und die Irritation eines drogen-süchtigen Schauspielers, der die Geheimnisse einer wilden Nacht erkundet (THE BLACKOUT) – sieben moderne Noir-Filme: schwarze Phantasien über eine aus den Fugen geratene Welt.

Immer wieder erzählt Abel Ferrara von unangepassten, innerlich zerrissenen Menschen in einer unwirtlichen, gottverlassenen Umgebung, von Außenseitern, die durch eine zufällige Begegnung, ein überraschendes Erlebnis, eine fremde Erfahrung weiter entwurzelt werden. Sie haben ihre eigenen, ganz besonderen Vorstellungen und suchen sie zu verwirklichen: von der Liebe in CHINA GIRL, von Geld und Macht in KING OF NEW YORK, von der Erlösung in BAD LIEUTENANT, vom Filmemachen in DANGEROUS GAME. Aber dann kommen sie unweigerlich an einen *point of no return*,

wo sie die Kontrolle verlieren über ihre Absichten, ihre Erwartungen, ihr Leben. So stehen sie am Ende vor dem Nichts und finden keinerlei Ausweg mehr, nur Resignation, Wahnsinn, Tod.

Ferraras Filme gehören zum Kino der Nacht, die schwärzer ist als der neunte Kreis der Hölle. Von der Schattenseite dieser Welt erzählen sie, von Angst und Verzweiflung, Gewalt und Zerstörung, von melancholischen Rebellen (wie Thana in MS. 45 oder Tony und Tye in CHINA GIRL), monomani-sche Gangster, die untergehen (wie Frank White in KING OF NEW YORK oder Ray Temple in THE FUNERAL), ewigen Verlierern (wie Matt in FEAR CITY oder der Cop in BAD LIEUTENANT). Ferraras Helden sind Kinder des Chaos, die nie eine Chance erhalten, erwachsen zu werden. Sie lieben es, immer einen Schritt zu weit zu gehen, selbst wenn sie dadurch ihren eigenen Untergang heraufbeschwören.

In CHINA GIRL verlieben sich Tony und Tye, ein junger Italiener und ein chinesisches Mädchen, ineinander – und provozieren darüber einen Krieg zwischen den Street-fightern ihrer Clans, der Mafia und den Triaden. Die beiden werden unentwegt genötigt und unentwegt verletzt. Dennoch halten sie zueinander, wohl wissend, dass ihre Zukunft nicht länger dauern wird als der Augenaufschlag nach ihrem ersten Kuss. Eine Noir-Romanze zwischen Little Italy und Chinatown in New York City.

In BAD LIEUTENANT steht ein Polizist vor dem Scherbenhaufen seines Lebens. Er ist hoch verschuldet; mit seiner Familie ist er am Ende; er stiehlt und dealt, säuft und schnüffelt, fixt und kokst; einmal zwingt er zwei minderjährige Mädchen zu obszö-



MS. 45



nen Gesten, um offen vor ihnen zu masturbieren. Sein einziges Interesse aber gilt dem Baseball-Finale zwischen den New York Mets und den L.A. Dodgers. Dafür nimmt er die Wetten seiner Kollegen entgegen, denen er zu den Mets rät, um ihr Geld dann für sich selbst einzusetzen, allerdings gegen deren Einsatz, gegen die Mets; was ihn, da die Dodgers doch noch verlieren, trotz der hohen Führung, tiefer und tiefer verschuldet. Nichts geht mehr, also versucht er alles nur noch waghalsiger anzugehen. *BAD LIEUTENANT* ist eine Noir-Phantasie über den Abgrund zwischen Schein und Anschein, zwischen Unrecht und Recht, auch über Unschuld mit allem Anschein von Schuld, die klassischen Themen von Fritz Lang: „Jeder einzelne hat die Verantwortung, seine für ihn gültige Wahrheit zu finden, gleichgültig, wie zweifelhaft sie sein mag. Und wenn er sich selber schuldig oder unschuldig findet, was kann es dann für ihn bedeuten, ob er recht oder unrecht hat?“<sup>1</sup>

In *THE BLACKOUT* kann ein Schauspieler nicht verwinden, dass er sich an die Ereignisse einer langen Nacht voller Alkohol und Drogen nicht erinnern kann. Deshalb kehrt er an den Ort des Geschehens zurück – und muss am Ende (auf einem Videofilm) erken-

nen, dass alles, was er vermutete, getan zu haben, ein Wiederhall war einer tatsächlichen, wenn auch verdrängten Schuld.

Die Atmosphäre der Ereignisse in MS 45, *CHINA GIRL* und *FEAR CITY* ist dämmerig und düster. In *KING OF NEW YORK*, *BAD LIEUTENANT* und *THE FUNERAL* ist sie rabenschwarz.

Wie kein anderer amerikanischer Filmmacher der achtziger und neunziger Jahre hat Ferrara sich konsequent thematischer und stilistischer Komponenten des klassischen Film Noir (der vierziger und fünfziger Jahre) bedient. Er zählt – neben Martin Scorsese, Michael Mann, David Fincher – zu den innovativen Kino-Regisseuren der USA, die den epochalen Stil des Film Noir zu einem Subgenre des Kriminalfilms erweitert haben.

Thematisch variiert er wieder und wieder die neurotische, zerrissene Situation des Menschen in einer kaputten, entfremdeten Gesellschaft: die obsessive Bindung gegen den Rest der Welt von Farley Granger und Cathy O'Donnell (aus Nicholas Rays *THEY LIVE BY NIGHT* / Sie leben bei Nacht, 1948) in Panebiancos und Changs unbedingter Zuneigung (in *CHINA GIRL*); das verzweifelte Ringen um die eigene Identität von Dana Andrews (aus Otto Premingers *WHERE THE SI-*

1 Vgl. Fritz Lang in: Gero Gandert: Interview mit Fritz Lang, in: M. Protokoll, Hamburg 1963

DEWALK ENDS/Faustrecht der Großstadt, 1950) in Tom Berengers Kampf gegen die Schatten seiner Vergangenheit (in FEAR CITY); die ausweglose Verlierermentalität von Tom Neal (aus Edgar G. Ulmers DETOUR/Umleitung, 1946) in Wellers schuldbeladenem Trotz (in CAT CHASER); die obsessive Monströsität von James Cagney (aus Raoul Walshs WHITE HEAT/Sprung in den Tod, 1949) in Walkens Willen zur Macht (in KING OF NEW YORK); die wahnsinnige Selbsterstörungswut von Glenn Ford (aus Fritz Langs THE BIG HEAT/Heißes Eisen, 1953) in Keitels Sehnsucht zum Tode (in BAD LIEUTENANT); die hoffnungslose Verstrickung in frühere Schuld von Burt Lancaster (aus Robert Siodmaks CRISS CROSS/Gewagtes Alibi, 1948) in Modines stürmischer Erkundung einer verdrängten Nacht in Miami (in THE BLACKOUT).

Atmosphärisch sucht Ferrara seine Geschichten auf nachhaltige Verstörung hin zu inszenieren, auf irritierende Ereignisse und mysteriöse Hintergründe. Es gibt nie die Sicherheit, dass das, was zu sehen ist, gültig bleibt und nicht durch ein beiläufiges Detail ins Gegenteil verkehrt wird. Sein Bruder sei tot, das sei Fakt, sagt Ray Temple in THE FUNERAL, aber seine Stimme klingt so, als müsse er sich mit Nachdruck ins Bewusstsein rücken, dass da etwas tatsächlich einmal so ist, wie es zu sein scheint.

Deshalb sind die Filme auch voller Widerhaken, die den Fluss der Ereignisse hemmen oder gar anhalten, voller Sprünge, voller Seitenblicke, voller überraschender Wendungen. Die Perspektive bleibt, wie in den Classical Noirs, strikt subjektiv: auf die Innensicht gerichtet, auf den mehr oder weniger falschen Standpunkt der Helden, der gebrochenen (MS 45, FEAR CITY), der verlorenen (CHINA GIRL), der obsessiven (KING OF NEW YORK), der kaputten (BAD LIEUTENANT), der ausweglosen (THE BLACKOUT), der todessehnsüchtigen (THE FUNERAL).

Stilistisch knüpft er an die verwickelten Konflikte bei Lang oder Jacques Tourneur

an, an deren Vorliebe für mysteriöse Schauplätze in THE BIG HEAT oder OUT OF THE PAST (Goldenes Gift, 1947), die geprägt waren von schrägen Linien, expressiven Mustern, harten Kontrasten. Auch an die irritierenden, kontrapunktischen Dramaturgien von Siodmak und Preminger, an die desorientierenden Zeit-Choreographien von THE KILLERS (Rächer der Unterwelt, 1947) oder LAURA (1944), wenn er in FEAR CITY und THE FUNERAL ganz beiläufig Bilder des Präsens mit Bildern des Präteritums verbindet. Oder wenn er in seinen Noir-Psychodramen BAD LIEUTENANT, DANGEROUS GAME und THE BLACKOUT die Gegenwart der besessenen Protagonisten immer wieder erweitert durch potentielle Tag- oder irrealen Wunschträume. Sogar eine leibhaftige Christuserscheinung lässt er seinen Polizisten halluzinieren (in BAD LIEUTENANT); so treibt er den inneren Wahn auf die Spitze, der seine Helden reizt und drängt und peinigt.

Die expressionistischen Licht- und Schattenspiele, wie sie Siodmak und sein bevorzugter Kameramann Woody Bredell in den Vierzigern so kunstvoll arrangierten, sind bei Ferrara in den achtziger und neunziger Jahren zu modernistischen Neonreflexen radikalisiert. Wobei er, wie früher Siodmak, die überdeutlichen Effekte nicht scheut. Etwa, wenn er in den ersten Bildern von KING OF NEW YORK Franks Autofahrt durch blinkende Lichter ornamentalisiert und das grelle Neon sein Gesicht noch fahler aussehen lässt, so, als käme er direkt aus einem Totenreich. Auf die Frage eines Freundes, wie es ihm denn gehe, antwortet er kurz danach, knapp und bündig: „I'm back from the Dead!“

Oder wenn er, auch in KING OF NEW YORK, eine Disco-Szenerie überlang in monochromes Blau taucht, so, als suche er den dekadenten Charme einer Zombie-Party vorzuführen: die verzweifelten Ausschweifungen lebender Toter.

Diese Licht- und Farbspiele unterstreichen, wie sehr Ferraras Protagonisten in

ein Leben verstrickt sind, das sie weder beherrschen noch durchschauen. Sie betonen das Konfuse, Verlorene, Deformierte und akzentuieren zugleich die Ambiguität der Geschichten.

Bei Fritz Lang und Otto Preminger, Robert Siodmak und Jacques Tourneur, Edgar G. Ulmer und Billy Wilder ist die Noir-Welt immer Konfusion und Alptraum, Chaos aus verlorenen Hoffnungen und falschen Gefühlen. Die Welt ist in ihren Filmen zur Kolonie der Hölle geworden, und die Stadt ist nicht länger Wohnraum, sondern nur noch Wirrwarr aus überfüllten Straßen und nassem Asphalt, aus heruntergekommenen Häusern, schmutzigen Hinterhöfen, übermöblierten Wohnungen.

Abel Ferrara – Donald Lyons nennt ihn „an artist of extravagance, of transgression, of outrage“<sup>2</sup> – beweist mit seinen Filmen, dass der schwarze Blick auf die Welt nicht an die Epoche kurz nach dem Zweiten Weltkrieg gebunden ist. Dieser Blick ist, so sehr er heute auch von Stilisierung und Zitat lebt, ein generelles, genrespezifisches Faktum – eines der Stimmung, der Klangfarbe, der Atmosphäre. Auch Ferrara zeigt labyrinthische Welten, für die der Faden der Ariadne nicht mehr hilft, hinter jeder Biegung: ein neuer Umweg, hinter jeder Öffnung: ein neues Wirrsal. Auch Ferraras Universum ist voller Ohnmacht vor Gewalt und Verrat, voller Beklemmung, Grauen, Panik und Schrecken, voller entsetzlicher Taten und tödlicher Intrigen. Auch seine Helden gehen hinaus in die Nacht – und sind geblendet, wenn sie mehr sehen als Schatten und Schemen.

## II.

Die Neigung zu komplizierten, höchst verwickelten Zeitkompositionen, die oft zur Zersplitterung der Chronologie führt, wie

sie in so vielen Classical Noirs zu finden ist, ist bei Ferrara eher durch modale Verschiebungen ersetzt. Oder anders, mit Gilles Deleuze: Die „Schichten oder Regionen der Vergangenheit gibt es nach wie vor, sie unterscheiden sich immer noch, und trotzdem ist es nicht mehr möglich, sie wachzurufen, und sie sind auch nicht mehr mit einem Erinnerungsbild verbunden. [...] Man könnte sagen, die Vergangenheit entstehe aus sich heraus, jedoch in Form unabhängiger, entfremdeter, seelisch gestörter und in gewisser Weise larvenartiger Persönlichkeiten, befremdend aktiver, [...] Fossilien, die in der Gegenwart, in der sie entstehen, unerklärbar bleiben und deshalb um so gefährlicher und eigenständiger sind. Nicht mehr um Erinnerungen, sondern um Halluzinationen handelt es sich. Der Wahnsinn und die gespaltene Persönlichkeit zeugen nun für die Vergangenheit.“<sup>3</sup>

## III.

Es ist ein einseitiger, parteiischer Blick, den Ferrara in seinen Neo-Noirs auf das Universum seiner Freaks wirft: auf die Dämonischen und Verdammten dieser Welt. Ferrara ist fasziniert von der dunklen, der neurotischen Seite des Menschen und von der Art und Weise, wie der eine oder andere damit umgeht, wie sie (mal zwangsläufig, mal eher zufällig) in Schuld geraten und danach den Wegen für eine Umkehr nachsinnen.

Schon in seinem Debütfilm *THE DRILLER KILLER* erzählt er von einem Mann, der seinen Alltag nicht aushält: den Krach und den Dreck, das ganze New Yorker Chaos, und der von einem Tag zum nächsten mit einem Akkubohrer die Penner in seiner Umgebung zu attackieren beginnt. Es ist das Schicksal eines Einsamen, der sich verirrt und verliert, die Geschichte eines Malers,

2 Lyons 1994, S. 22

3 Deleuze 1991, S. 150-151

der im Rot des Blutes plötzlich neue Formen seines künstlerischen Ausdrucks entdeckt.

In MS. 45 steht im Zentrum eine junge, stumme Näherin, die nach einer doppelten Vergewaltigung zum nächtlichen Racheengel sich wandelt, mit grell roten Lippen, schwarzer Lederkleidung und einer automatischen Pistole in den Händen, zu einer stolzen Botin der Hölle, ohne zu verkümmern zu einer platten Propagandistin der Selbstjustiz. Ferrara zeigt sie mehrfach in somnambuler Trance, so, als geschähe alles, was sie tut, nach vorgegebenen, schicksalshaften Zielen.

In FEAR CITY werden Tänzerinnen mehrerer Sexclubs von einem Unbekannten mit rituellen Attacken bedroht: der ersten schneidet er Finger ab, einer anderen schlitzt er die Stirn auf, so dass ihr das Blut in die Augen tropft und sie nichts mehr sehen kann, die nächste tötet er mit einer Sichel, eine andere enthauptet er mit einem Samurai-schwert. Einer der Inhaber der Agentur, die die Tänzerinnen an die Clubs vermittelt, der ehemalige Boxer Matt Rossi, der darunter leidet, vor Jahren einen Gegner im Ring erschlagen zu haben, organisiert daraufhin eine systematische Jagd, die jedoch zu nichts führt. Dieser Boxer ist ein typischer Noir-Held: ein einzelgängerischer Pessimist, ein zwielichtiger Charakter, von alter Schuld gepeinigt, von seiner Umgebung misstrauisch beäugt, von der Polizei bedrängt und verfolgt. Auch ein mürrischer Trotzkopf, der jede Niederlage hinnimmt, in der Hoffnung, am Ende dennoch ein bisschen besser zu liegen. Deshalb stellt er sich zum Schluss dem Zweikampf mit bloßen Händen – er vernichtet, um nicht selbst vernichtet zu werden, und tötet, um dem eigenen Tod zu entgehen. Womit er zugleich sich selbst besiegt und sein altes Trauma (seine Furcht vor der tödlichen Gewalt seiner Fäuste) überwindet.

In CAT CHASER beschwört Ferrara die Dominanz des Vergangenen für die Bewältigung der Gegenwart. Er zeichnet das Bild eines Mannes, der zurück muss an die Stätten einer ambivalenten Begegnung, um sich Klarheit zu verschaffen – und trifft dort eine alte Liebe wieder, die ihn hineinzieht in eine blutige Zukunft.

In KING OF NEW YORK, „Ferrara's bring-it-all-together work, a dense, energized, sexy, funny, deconstructive ode to big-city metabolisms“<sup>4</sup>, charakterisiert Ferrara seinen Gangsterboss als obsessiven Manager, der über Leichen gehen zu müssen glaubt, um sich durchzusetzen – als Hinweis auf die Moral der Mächtigen wie auf den Zustand der Gesellschaft. Ein Krankenhaus will er erhalten, ein Haus für die Rettung menschlichen Lebens – und tötet dafür, mordet und lässt morden.

Wie Luzifers Sohn durchstreift Frank White die Stadt elegant und selbstbewusst, aber nur selten wie die alten Roadrunner zu Fuß; er ist eher ein Mann des ausgelasseneren Stils, der mit riesigen Cadillacs seinen Status präsentiert, im „Plaza“ Hof hält, mit automatischen Waffen sein Terrain sichert, in der U-Bahn seine Geliebte liebkost, mit Menschen spielt, wie andere nur mit Karten. Ihm anfangs stets zur Seite: links eine weiße, rechts eine schwarze Leibwächterin, die seine Sicherheit garantieren, bis alle in eine völlig unerwartete Falle tappen.

Abel Ferrara ist ein Cinéast der Mitternacht, der im Dunklen noch das Schwärzere entdeckt, im Sumpf der Sünde noch das Unmoralischere, in der Hölle noch das Teuflischere.

Eine Ausnahme in seinem Noir-Universum ist der alternde Polizist in KING OF NEW YORK, der sich noch an die alten Gesetzesregeln hält, eine Hommage an Sam Levenes Darstellung des aufrechten Lieute-



nant Lubinsky aus Siodmaks *THE KILLERS*. Er akzeptiert, dass seine Mittel begrenzt sind. Er lehnt es ab, dass seine Detectives zu illegalen Mitteln greifen, nur weil sie es für ihre Aufgabe halten, mit allen Mitteln die Menschen ihrer Stadt zu beschützen. Er weiß, dass nur der lange Atem hilft, die kurzen Karrieren der kriminellen Stars zu beenden. Seine Regeln taugen zwar kaum noch, um das Chaos zu bändigen, geben für ihn aber Richtlinien vor für solidarisches Denken, für fürsorgendes und moralisches Tun – jenseits jeder Vorliebe für dicke Limousinen oder TV-Glamour. Dieser Polizist, Ferrara nennt ihn Bishop, bleibt ohne jede Chance, daran lässt Ferrara keinerlei Zweifel. Vielleicht umgibt er ihn deshalb mit einer idealisierten Aura und charakterisiert ihn als utopische Alternative für eine andere, bessere Welt. Ein Aufrechter in Noir-Visionen: überleben kann er selbstverständlich nicht, aber ein letztes Zeichen setzen, um einzustehen für eine Haltung, die längst vergessen, längst überholt zu sein scheint. Im Showdown bittet er darum, unschuldige Opfer nicht länger zu bedrohen: „Frank, put the gun down. No more stories. Put the gun down. Come on, it's me and you!“ Die Bitte offenbart zugleich das Einverständnis zum Zweikampf, also auch zum Tod. Ferrara betont dadurch, wie sehr das Schicksal stets über das Individuelle triumphiert, die Bestimmung über den freien Willen – auch ein Noir-Charakteristikum.

Immer wieder, es ist geradezu eines seiner Markenzeichen, verkehrt Ferrara die üblichen Positionen: Der Polizist in *FEAR CITY* ist kaum daran interessiert, den Frauenmörder zu fassen. Er verfolgt mehr den für ihn undurchsichtigen Boxer, den er – so boshaft wie hasserfüllt – drangsaliert und zusammenschlägt und noch, als der endlich den Killer überwunden hat, verletzt und verdächtigt. Er ist ein später Nachfahre von Hank Quinlan in Orson Welles' *TOUCH OF EVIL* (Im Zeichen des Bö-

sen, 1957), der erste in Ferraras Noir-Universum, der deutlich macht, dass die alten Ordnungswächter durch andere ersetzt werden müssen.

Ein Gegenentwurf dazu ist MS 45, wo die reine, unschuldige Thana erst erniedrigt werden, mitten zwischen dem Abfall eines Hinterhofs liegen muss, um die Kraft zu finden für einen neuen Anfang. Ihre Alltagswelt gerät durcheinander, ihr Handlungswille findet eine neue Stärke. Ferrara zeichnet sie nicht als bloße Gewalttäterin, er zeigt eher, wie sie erwacht vor den Tatsachen des Lebens.

In *CHINA GIRL* bekennt der junge Chinese, der die Macht der alten Männer nicht länger akzeptieren will, weil sie falsche Regeln aufstellen, um die Geschäfte nicht zu gefährden, am Ende, er habe sich doch nicht mit der halben Welt anlegen, sondern nur ein Stück vom Kuchen haben wollen. Aber gerade dadurch verbreitet er nur Terror und Gewalt, die wiederum münden in neuen Terror, neue Gewalt.

Andererseits ist sein Widerstand gegen die alte Herrschaftsclique, die nur an ihre Profite denkt, auch Zeichen eines rebellischen Selbstbewusstseins („Wir essen Reis, die aber Pekingente“). Sein Hang zur Gewalt ist stets Ausdruck einer persönlichen Empörung, also einer menschlichen Regung, die gewaltsamen Eingriffe der Bandenbosse sind Konsequenzen eines sozio-ökonomischen Arrangements, also eines kühl kalkulierten Geschäftssinns. Im Grunde sind Ferraras Neo-Noirs stilisierte Variationen über das Scheitern, Visionen über das qualvolle Leben zum Tode. Wo bei Ferrara am Ende der Filme aber wenig regelt, wenig nur klärt. Stets bleiben Hinweise und Fragen, mit denen er seine Zuschauer alleine lässt – die Noir-Strategie par excellence.

#### IV.

Der Begriff des Neo-Noir als eigenständiges Subgenre des Kriminalfilms ist umstritten.



CHINA GIRL

Doch auch der Begriff des Film Noir (1946 von Nino Frank eingeführt) war umstritten, weil bloß eine deskriptive, zusammenfassende Umschreibung einer neuen, ungewöhnlichen Stil-Eigenart in den US-Filmen zwischen 1941 und 1946 – einer anderen Klangfarbe, eines anderen Timbres.

Das Verständnis des Film Noir als eines epochalen Stils – ich selbst habe dies mehrfach so definiert, zuletzt in Irmbert Schenks Buch „Dschungel Großstadt“<sup>5</sup> – ist ohne Zweifel definitiv.

Nur ist heute, im Grunde parallel zu Nino Franks Vorgehen kurz nach dem



THE FUNERAL

Zweiten Weltkrieg, eine neue Tendenz festzustellen und zu definieren: eine Neigung zu den alten Geschichten, Formen und Stilisierungen des Film Noir und eine Lust darauf, sie im moderneren Outfit weiterzuspinnen – eine Vorliebe für immerwährende Gefährdung, chancenlose Pläne, alltäglichen Schrecken, für verborgene Laster und tödliche Spiele, für die ganze Konfusion aus Gewalt und Leidenschaft, Schicksal und Tod, für den Wirrwarr aus kreuzenden Linien, kargem Licht und dominanten Schatten. Diese Neubelebung ist als filmhistorisches Faktum festzuhalten.

Immer wieder wurde in den letzten Jahren die künstlerische Lust am Spiel mit schwarzen Geschichten und schwarzen Formen geschürt – anfangs, in den sechziger und siebziger Jahren, als Hommage an den Classical Noir (bei Sam Fuller und John Boorman, Robert Altman, Roman Polanski und Dick Richards), später, in den achtziger Jahren, als Variation und Zitat (bei Don Siegel und Clint Eastwood, Michael Mann und Martin Scorsese, James Foley und Taylor Hackford), schließlich, in den neunziger Jahren, als Neubelebung und Erneuerung: in Peter Medaks *ROMEO IS BLEEDING* (1993) und John Dahls *THE LAST SEDUCTION* (Die letzte Verführung, 1994), Jon Amiels *COPYCAT* (Copykill, 1995) und William Friedkins *JADE*

(1995), in Kathryn Bigelows *BLUE STEEL* (1989) und Quentin Tarantinos *PULP FICTION* (1994), David Finchers *SEVEN* (Sieben, 1995) und David Lynchs *LOST HIGHWAY* (1996) – und immer wieder bei Ferrara. „Die Übernahme der Film Noir-Konventionen ist in gleichem Maße eine Anklage der Gesellschaft wie ein Akt der Nostalgie für eine ruhmreiche filmische Vergangenheit. Es ist eine Art auszudrücken, dass das zeitgenössische Leben für die dem kommerziellen Film zugänglichen Konventionen zu vieldeutig ist, und dass die einzige Lösungsmöglichkeit des Problems in der Betonung dieser Konventionen liegt, mit dem Ziel, ihren zwangsläufigen Verfall zu demonstrieren.“<sup>6</sup>

Genres sind ja keine Reservoirs immer schon vorgegebener, festgelegter Normen, sondern eher konventionelle Themen- oder Formensysteme, „Systeme kultureller Konventionen“, wie Andrew Tudor<sup>7</sup> definierte. Sie bildeten sich im Laufe der industriellen Filmproduktion – und veränderten sich auch stetig. Genres sind Regulative der kinematografischen Arbeit, zu denen die üblichen Regeln ebenso gehören wie die Variationen und die Verstöße gegen sie. Sie sind im Grunde distinktive Vereinbarungen, die nach äußeren Merkmalen unterschiedliche Filme unterschiedlich bündeln – nach geografischen, zeitlichen, thematischen oder motivischen Merkmalen.

Der Kriminalfilm z.B. erzählt – ganz allgemein – von Verbrechen und vom Kampf dagegen, von rätselhaften Vorfällen, die Schritt für Schritt gelöst werden, ohne dass am Ende wirklich alles klar und eindeutig wird, er ist also als Genre zunächst einmal thematisch und motivisch definiert. Die unterschiedlichen Perspektiven, von denen aus erzählt wird, die unterschiedlichen Point of Views definieren

6 Vgl. Larry Gross: *Film après noir*. In *Film Comment* Nr.12. / 1976

7 Tudor 1977



FEAR CITY

dann die jeweiligen Subgenres: den Detektiv-/Polizei- und Gangsterfilm, den Thriller, den Gerichtsfilm, den Neo-Noir. Wobei als Stoff im Grunde alles möglich ist – von der einzelnen Extremtat bis zum typischen Allerweltsverbrechen.

Die Neo-Noirs (als Subgenre des Kriminalfilms) stehen thematisch (Qual durch vergangene Schuld, Unfähigkeit zu lieben, Vorherrschaft der Gewalt), motivisch (Vorliebe fürs Großstadtleben, das voller Verlockung und Gefahr ist, für zwielichtige Charaktere, für alles Geschehen bei Nacht) und atmosphärisch (dominierende Ambiguität, räumliche und zeitliche Diskontinuität, desorientierende Erzählperspektive, dunklere Lichtsetzung) in der Erzähltradition des klassischen Film Noir. Sie sind deutliche Beispiele für ein selbst-reflexives Filmschaffen. Sie als eigenes Subgenre zu

verstehen, impliziert, sie in eine serielle Tradition dramaturgischer und narrativer Formen zu stellen, sie in ihrer eigenen Entwicklung wie in ihren Bezügen zu den Classical Noirs zu sehen. Die Films Noirs waren verwurzelt „in einem Gefühl des unumkehrbaren moralischen Verfalls“, die Neo-Noirs sind verwurzelt „in dem Gefühl, dass moralische Fragen keine relevanten Kategorien mehr sind.“<sup>8</sup>

Die schwarzen Filme von Abel Ferrara (und ihre fragmentarischen Blicke, ihre synkopischen Dramaturgien, ihre musikalischen Rhythmen, ihre harten, oft sogar grellen Lichteffekte) sind geradezu als paradigmatische Neo-Noirs zu begreifen und zu würdigen.

Auch Ferraras Filme handeln vom „Verlust öffentlicher Ehre, heroischer Konventionen, persönlicher Integrität und

schließlich psychischer Stabilität“. Auch seine Filme vermitteln die Gewissheit, „dass sie am Ende einer langen Tradition“ stehen, „die auf Verzweiflung und Verfall basiert“<sup>9</sup>, auf Verwirrung, Elend und Agonie.

#### V.

Für die *Classical Noirs* galt, dass sie einem Hang zu ambivalentem Geschehen frönten, zu Ereignissen an den Grenzlinien von falsch/richtig und schuldig/unschuldig, von krank/gesund und illegal/legal. Dazu kam oft noch eine Neigung zu masochistischen Situationen, in denen, wie Raymond Borde und Etienne Chaumeton nachwiesen, der Noir-Held „seine eigenen Drangsale“ schafft, „sich in gefährliche Situationen“ verbohrt, „nicht so sehr aus Sorge um die Gerechtigkeit oder aus Habgier, sondern aus einer Art von morbider Neugier.“<sup>10</sup>

Für die Neo-Noirs dagegen gilt, dass Gut und Böse nicht länger ambivalente, sondern völlig austauschbare Kategorien sind. Immer wieder verweisen Ferraras Filme auf den grundlegenden Wandel moralischer Positionen, die nicht (wie noch in den vierziger Jahren) erschüttert, sondern fundamental verkehrt sind: Wobei dem Bösen die Aura des Mythischen und Mysteriösen anhaftet. Erfolg gibt es nur, wenn die Bereitschaft zum Äußersten selbstverständlich ist, wenn die heiligen Gebote bloß noch das Reservoir sind, das es zu brechen gilt.

Der Gangsterboss Frank White ist der eine Prototyp in Ferraras Noir-Welt, er ist der Arrangeur des Bösen, der das Gemeine tut, um von der Allmacht des freien, geschäftigen Handelns zu künden. Er stellt seine Haltung gegenüber dem alten Polizisten klar, der ihn dingfest machen will, indem er auf den Zustand der Gesellschaft verweist, die ihm doch erst die Chance er-

öffne, sein Geld zu verdienen: Ob er wirklich glaube, fragt er den Cop, es halte die Leute davon ab, Drogen zu nehmen, wenn der ihm in irgendeinem Nachtclub einen Hinterhalt lege? „This country spends a billion Dollar a year to get high. I’m not your problem. I’m just a business man.“

Der andere Prototyp: der namenlose Detective in *BAD LIEUTENANT*. Er ist der spätmoderne Niemand, der hofft, ein Jemand zu werden, der kleine Macker, der sich größer aufspielt, als er ist, der sündige Sisyphos, der alle Qualen geduldig auf sich nimmt, um sich immer noch eine Winding tiefer in die Ausweglosigkeit zu treiben. Sein Standpunkt, mit dem er der Welt entgegentritt, ist verzweifelter Aufschrei und verzagte Hoffnung zugleich: „I’m not a little asshole, I’m just a cop.“

#### VI.

Abel Ferrara ist ein elegischer Cinéast. Er trauert darum, dass die Welt nicht so ist, wie sie sein könnte. Also entwirft er düstere Tragödien voller Aggression und Schicksalsergebenheit (wie in *MS. 45* oder *CHINA GIRL*) und dionysische Schattenwelten voller Verruchtheit, Wollust und Todessehnsucht (wie in *BAD LIEUTENANT* oder *KING OF NEW YORK*) – Gegenwelten zum *american way of life* allesamt. In seinen Filmen explodiert – in der Tradition des Film Noir – die Gewalt wie ein Naturereignis.

In *THE DRILLER KILLER* blickt der Maler einmal vom Dach seines Hauses mit dem Fernglas auf die Straße, auf Paare und Passanten. Plötzlich zückt einer sein Messer und sticht zu. Die Leute drumherum aber bleiben ruhig und gelassen, sie gehen einfach ihres Weges. Eine zynische Vision von der Apathie des modernen Großstadtmenschen, die kontrapunktisch Spannung aufbaut zur Hysterie des mordlüster-

9 Vgl. Schrader 1976

10 Vgl. Borde / Chaumeton in: Fritz Göttler / Claus M. Reimer (Red.): *Film Noir*. KinoKonTexte 2, München 1981

nen Helden, der mit seinem Schlagbohrer jeden attackiert, der ihm im Wege ist.

In MS. 45 tötet die stumme Thana ihren zweiten Vergewaltiger in dem Moment, wo er vor Lustgefühl seine Waffe fallen lässt. Danach zerlegt sie seinen Körper in einzelne Teile, verpackt sie in Plastiktüten



und verstaut sie in ihrem Kühlschrank. Eine grausame Noir-Phantasie, die zeugen soll vom Widerstandswillen trotz tiefster Erniedrigung.

In CHINA GIRL wirkt die Romanze zwischen Tony und Tye gelegentlich wie ein willkommenes Anlass für die Krieger ihrer Ghettos, endlich losschlagen zu dürfen. „Verreckt doch, Ihr Schweine,“ schreit einer der jungen Italo-Amerikaner, voller Wut und Lust zugleich, bevor er mit seiner MP wild nach Chinatown hineinschießt.

Kurz zuvor wird Tonys großer Bruder von seinem Mafia-Paten gefragt, ob er etwa den Helden spielen wolle. Seine Antwort: „Manchmal bleibt einem ja nichts anderes übrig.“ Als er dann erschossen wird, kriecht er blutverschmiert die Treppen hoch, um zu Hause zu sein, bevor er stirbt: Ferraras frühestes Hinweis darauf, wie wichtig in seiner Welt der Weg zurück in die Familie ist, auch wenn nichts mehr intakt ist, nichts mehr wahrhaftig, nichts mehr echt.

In THE FUNERAL kommt Chez Temple an den Punkt, wo er nicht länger leben will, weil die Bindung zu seinen Brüdern zerstört ist durch den Mord am Jüngsten. Er kann nicht ertragen, dass nichts bleibt,



wie es einmal war. Sein letzter Ausweg, wie so oft bei Ferrara: der Griff zur Waffe. Wie von Sinnen schießt er um sich, um auszulöschen, was nicht zu bewahren ist, den Bund der Brüder, den Kern der Familie. „To live? Without my brothers?“ Vielleicht ist dies der Höhepunkt von Ferraras



THE FUNERAL

Noir-Phantasien, dieser ungezügelter Lust am Ungewöhnlichen, Entlegenen und Ungewohnten: ein Hinweis auf den Abgrund aus Verwirrung und Verzweiflung, der in all seinen Figuren brodelte.

Was am Ende häufig sich einstellt, ist ein letztes Einverständnis vor dem Tod. Noch einmal wird beschworen, was am innigsten gefiel, oft auf einem Fest, einer Feier, einer Zeremonie. Die anderen nutzen die Chance für neue Arrangements. Ferraras Helden aber ist klar, dass dafür Opfer zu bringen sind. In MS. 45 durchleidet Thana eher die Halloween-Party, im Kostüm einer Nonne, sie weiß, dass ihre Zeit zu Ende geht. Und in FEAR CITY nimmt Matt ein letztes Mal Kontakt zu seiner Freundin auf, telefo-

nisch, ohne sich dann von ihr zu verabschieden. In CHINA GIRL eskaliert der Streit um das junge Liebespaar, der chinesische Bruder sagt sich los, die italienischen Kumpane winden sich vor Ekel; die Kugel eines Fanatikers setzt dann den Schlusstrich, damit nicht wahr werde, was als unmöglich gilt. Und in KING OF NEW YORK stehen sich Frank und der aufrechte Polizist im Showdown gegenüber, wobei ein Lächeln auf dem Gesicht des Gangsters liegt, als sei ihm in diesem Augenblick klar, dass nur einer, der all seine Regeln mit existentieller Entschiedenheit ablehnt, in der Lage ist, seine Pläne zu hintertreiben, einer, der noch im Angesicht des Todes an Ehrenkodex und Fairness appelliert.

Sein Scheitern steht nicht allein für die Nutzlosigkeit des Gesetzes, die Nutzlosigkeit der Moral, sondern auch und vor allem für den surrealen Freiraum, den einer für kurze Zeit erreichen kann, wenn Gesetz und Moral für ihn keinerlei Rolle spielen. Auch eine Noir-Phantasie – und vielleicht sogar die abgründigste Kino-Phantasie überhaupt.

Er werde sich das Leben nicht vorschreiben lassen, sagt der italienische Junge einmal zu seiner chinesischen Freundin in CHINA GIRL und ermahnt sie danach, sie solle dies genauso wenig tun. Womit er aber zugleich den Weg wählt, von dem er weiß, dass er ihn nie und nimmer zu Ende gehen kann. Diese Haltung ist wie der verzweifelte Schrei eines von hohen Mauern Eingeschlossenen, der seine Situation nicht akzeptiert und das wahre Anderswo einklagt, auch wenn dies ohne Folgen bleibt.

In seinem Meisterwerk BAD LIEUTENANT zeichnet Ferrara das düsterste Bild eines Verlorenen in einer für immer verlorenen Welt – und stellt den Film damit in eine Reihe zu den anderen grandiosen Visionen über gewalttätige Narren inmitten einer unbegreiflichen Gesellschaft: zu Jean-Luc Godards PIERROT LE FOU (Elf Uhr nachts, 1965), Martin Scorseses TAXI DRIVER (1976), Michael Ciminos Stanley Whi-

te (in YEAR OF THE DRAGON/Im Jahr des Dra-chen, 1985). Ferraras namenloser Polizist ist ein Wahnsinniger, der glaubt, dass sein Leben zu nichts mehr taugt und deshalb nur zwei Dinge noch zählen: Drogen und Sportwetten. Also betrügt und dealt er, bedroht, erpresst und raubt, schwindelt und täuscht. Als er dann einer Nonne begegnet, die auf dem Altar ihrer Kirche vergewaltigt wurde und ihren Peinigern dennoch selbstlos verzeiht, begreift er die Welt nicht mehr – und fällt in einen Rausch aus Relikten des längst verdrängt gehofften Glaubens, aus Erinnerungen an die eigene Kindheit, aus Gefühlen von Schande und Schuld.

Am Ende findet er die beiden Jungs, die die Nonne vergewaltigt haben, er bedroht und beschimpft sie, kettet sie an Handschellen und hält ihnen seinen Revolver unter die Nase, schließlich bringt er sie zum Bus, der sie wegbringt aus der Stadt, und gibt ihnen noch die Schachtel mit all seinem Geld – wohl wissend, dass er damit sein Todesurteil unterschreibt.

Im Grunde weiß er nicht mehr zu unterscheiden zwischen Realität und Irrealität, zwischen Vorstellung und Wahn. So schreit er den von ihm halluzinierten Christus an, ob er ihm sagen könne, was er tun solle; er stehe doch nur herum und erwarte, dass er für ihn alles tue. „Wo warst Du, Du Arsch, wo zur Hölle warst Du nur?“ Er wisse, er habe so viel Böses getan, aber er habe doch nur versucht, das Richtige zu tun. Und dann, nach einer Weile des Wimmerns: „Vergib mir, bitte vergib mir!“ Wie eine Erlösung inszeniert Ferrara dann, wie sein neurotischer Detective im Auto erschossen wird, vor dem Trump Plaza, ohne zu erfahren, von wem und mit welchen Konsequenzen. Der Hinweis auf die philosophische Haltung dahinter findet sich im Monolog einer Fixerin (Zoe Lund): „Vampire haben es gut, die können anderen das Blut aussaugen; wir Menschen müssen von uns selbst zehren. Wir müs-

sen unsere Beine essen, um unsere Energie am Laufen zu halten. Wir müssen kommen, damit wir gehen können. Wir müssen uns selbst aussaugen. Wir müssen uns selbst verzehren, bis nichts mehr übrig ist.“

Ferraras Blick sucht stets die Haltung des besessenen Visionärs einzunehmen. Jedes Bild soll so wahrhaftig wie möglich sein – und Bekenntnis geben von verlorenen Perspektiven, verlorenen Gesten, verlorenem Tun. „Die Politik im Kino“, so bekennt er (in Godards Nachfolge), „ist eine Frage der Kameraeinstellung. Die Art, wie ich etwas zeige, das ist mein Statement.“<sup>11</sup>

In seinem Schlüsselfilm *DANGEROUS GAME*, einem Noir-Reflex auf Vincente Minnellis *TWO WEEKS IN ANOTHER TOWN* (Zwei Wochen in einer anderen Stadt, 1961), Godards *LE MÉPRIS* (Die Verachtung, 1963) und Rainer Werner Fassbinders *WARUNG VOR EINER HEILIGEN NUTTE* (1970), stellt er einen Filmregisseur ins Zentrum, der, je weiter er geht, selbst seiner Geschichte verfällt, dem Sog von Gewalt und Leidenschaft, den er eigentlich filmisch zu reflektieren gedachte, und dem am Ende alles aus den Händen gleitet, der Film und das Leben. *DANGEROUS GAME* ist Ferraras Kommentar zur Ambivalenz der eigenen Arbeit, zur Hoffnung einerseits, die eigene Blindheit zu überwinden, indem man das Gespür fürs Wahrhaftige schärft, und zur Resignation andererseits, wenn wenig davon nur gelingt und alles endet in Hoffnungslosigkeit und Chaos, in Lüge und Wahn, Intrige und Tod.

### VII.

Auf die Frage, warum in seinen Filmen Gott so oft so prominent vertreten sei, antwortete Ferrara (nach der Premiere von *THE FUNERAL*): „Mein Drehbuchautor Nicholas St. John ist praktizierender Christ, er glaubt

an die Existenz von Jesus Christus. Er kennt keine Zweifel, ich bin da weniger glücklich.“

### VIII.

In *THE FUNERAL* wird anfangs ein Mitglied der einflussreichen Temple-Familie auf offener Straße erschossen. Seine Brüder holen ihn nach Hause und bahren ihn auf im heimischen Salon. Alle versammeln sich. Die Frauen weinen, die Kinder spielen Räuber und Gendarm, die Männer suchen ihr Territorium neu zu ordnen. Ray Temple, der Pate, sucht unterdessen nach dem Mörder. Chez, der Executioner der Familie, wartet auf den Auftrag zur Rache.

Die ersten Bilder wirken, als wolle Ferrara bloß ein allseits bekanntes Genreklischee variieren. Aber dann geraten die üblichen Regeln doch nachhaltiger durcheinander. Die Frauen akzeptieren immer weniger ihre defensive Rolle. Die Kinder hören nicht hin, wenn ihr Pate sie ermahnt: „You have to be quiet!“ Und die Männer selbst verrennen sich – zwischen vorurteilender Verdächtigung und vor-schneller Aktion.

Ferraras Mafia-Familie steht nach außen glänzend da. Aber die Räder, die alles in Gang halten, sind rostig und abgenutzt und funktionieren nicht länger. Der Stratege kommt ins Grübeln, den Tatmenschen plagt das Gewissen. Und die Frauen schauen verzweifelt zu, wie ihre Männer immer weiter ins Abseits driften – und reden doch erstmals darüber, ihrer eigenen Wege zu gehen.

Das große Familienfest, in Francis Ford Coppolas *THE GODFATHER* (Der Pate, 1971), auf den sich Ferrara oft ironisch bezieht, noch eine glamouröse Hochzeit, ist in *THE FUNERAL* zur düsteren Trauerfeier reduziert. Und am Ende, beim großen Massaker (das bei Coppola die Machtfrage neu entscheidet), deutet Ferrara auf die klaffenden Wunden, die das Leben

an der gewalttätigen Grenze von Kriminalität und Geschäft aufreißt. Chez, der Mann fürs Grobe, gerät immer häufiger ins Schluchzen. Wie ein kleines Kind legt er sich einmal in die Arme seiner Frau, die ihn und sein sexuelles Begehren zuvor eher ängstlich erwartet hatte, und hofft darin auf Vergebung und Errettung. Sie tröstet und beruhigt ihn, ohne ihn jedoch von seinen inneren Qualen erlösen zu können.

Ferrara zeigt, wie alles in Unordnung gerät, als niemand mehr den gewohnten Lauf der Dinge akzeptiert. Der Tod des Bruders reißt urplötzlich einen Zwang zu Konsequenzen auf, die im Grunde niemand auf sich nehmen kann. Etwas Falsches ist passiert, und danach denken zu viele daran, dass dies nur auszugleichen ist, indem noch etwas Falscheres geschieht. Ray war in der Kindheit vom eigenen Vater angestiftet worden zu seinem ersten Mord, seitdem kann er sich die Lösung der Konflikte nur noch durch Gewalt vorstellen und beschwört so mit seiner rigiden Sturheit die Katastrophe erst herauf. Als Marionetten ihres eigenen, ziemlich beschränkten Verhaltenskodex charakterisiert Ferrara seine Mafiosi – und bedient sich dafür des Arsenal seiner früheren Neo-Noirs: der Lust an der Gewalt aus *KING OF NEW YORK*, der Frage von Schuld und Sühne und dem Genuss an der inneren Zerfleischung aus *BAD LIEUTENANT*, der Hoffnung auf ein möglichst wahres Leben inmitten einer falschen Umgebung aus *DANGEROUS GAME*.

Als Ray schließlich dem Mörder seines Bruders gegenübersteht und der ihn anfleht, er möge ihn doch verschonen („Sie haben die Chance, etwas Gutes zu tun und etwas Böses zu lassen, das ist besser als Gerechtigkeit“), kontert er diese Bitte mit indigniertem Timbre: „Und was ist dann mit meinem Sinn für Gerechtigkeit? Was ist mit mir?“

Die gängige Dramaturgie des Gangsterfilms von Schlag und Gegenschlag, von striktem Tun, das den Willen zum Erfolg

zum alleinigen Maßstab erhebt – jenseits von Gut und Böse, wird ersetzt durch zögerliches, irritierendes Zickzack, das im Vergangenen bloß wirre Verfehlung und in der Gegenwart nur immer ratloseres Verhalten findet. Wenn Chez am Ende loszieht und alles auszulöschen sucht, was sein bisheriges Leben ausfüllte, den jungen toten Bruder mit Kugeln traktiert und den großen Bruder ganz beiläufig erschießt, wirkt dies wie ein Gang durchs Feuer der Hölle, von dem Verfluchten selbst immer aufs Neue entfacht.

Irritation durch Verschiebung – vielleicht ist dies Ferraras grundlegendste Intention. Ihn interessiert in erster Linie, was die Menschen dazu treibt, bis an äußerste, eigentlich unerlaubte Grenzen zu gehen und jede Wunde dabei in Kauf zu nehmen.

Alle seine Helden leiden darunter, dass Gott, von dem sie doch so viel erwarten und erhoffen, nicht existiert. Aber nur in *THE FUNERAL* lässt er einen Mann darüber sinnieren, dass er selbst, da er die Welt nicht erschaffen habe, doch nicht verantwortlich sei dafür, wie er sei und was er tue. Am bisherigen Endpunkt von Ferraras Neo-Noirs steht die Lästerung, die sich menschlicher Gottesvorstellung bedient, um die eigenen Schwächen und Sünden zu rechtfertigen.

## IX.

Für Ferraras Noir-Helden gibt es nur die Gegenwart, auch wenn sie noch so sehr geprägt sind durch die Wunden ihrer Vergangenheit. Für sie gilt, was Leon de Winter einmal seinem russischen Noir-Helden (in „Sokolows Universum“) unterstellte: „Es (gab) keine Vergangenheit, alles war ein einziges großes Heute, in dem er herumtrieb, und das Gefühl, dass es auch ein Jetzt gab, wurde nur von Wellen verursacht, die ihn mitnahmen und einen Moment lang emporhoben. Zeit war nicht einmal relativ, Zeit war nichtexistent.“

Bernd Kiefer

## Von den Mean Streets nach Fear City

### Abel Ferraras filmische Topografie New Yorks

Die Welt ist graue Nachgeburt. Attrappe. Ganz New York City ist Attrappe wird bald alle meine Freunde werden bald verrückt alle meine Freunde wissen, dass sie verrückt werden Unglück ist das einzige, das sich ereignet. [...] Ich wünsche mir immer mehr schreckliche Katastrophen in New York, weil ich verzweifelt das neue Etwas herbeisehne, das in diesem Jahr geschehen wird.

*Kathy Acker, New York City 1979*

#### Die Stadt der Moderne als Kriegsschauplatz

Das Bewusstsein der Moderne ist ein Bewusstsein von Orten. Was wir Modernität nennen, ist zunächst topologisch das Bewusstsein des zeitlichen Orts der Moderne in der Geschichte, des Orts einer *Epoche*, deren Beginn, Verlauf und mögliches Ende zu bestimmen sind. Die Philosophie etwa fragt seit Kant und Hegel und bis zu Foucault und Lyotard nach diesem Ort in der Zeit, und in diesem Diskurs rumort immer lauter die Frage, ob er sich genau bestimmen lässt, rumort gar die Angst, die Moderne könne ortlos sein, ohne Verankerung und Haltepunkte: unbestimmbar in der Zeit driftend und immer nur im Jetzt ganz da. – Topografisch ist das Bewusstsein der Moderne, weil es seit der Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert konkret von einem Ort bestimmt wird, der dieses Bewusstsein prägt und den Philosophie und Soziologie dann zum Ausgangspunkt nehmen, wenn es darum geht, zu bestimmen, was die Modernität denn nun sei. Dieser Ort ist die Großstadt; es sind die Metropolen der Mo-

derne, in deren Darstellung und Beschreibung die Epoche selbst Gestalt erlangt. In den Theorien, vor allem aber in der Literatur und Malerei, dann in Fotografie und Film wird die Stadt zum Topos der Moderne überhaupt. An der Stadt zeichnet sich in diesen Entwürfen gleichsam das Schicksal der Moderne ab – und mit ihm die *conditio humana*, also die Bedingungen, unter denen der Mensch *jetzt* lebt und die Arten und Weisen, wie er lebt. Dabei haben sich seit dem frühen 19. Jahrhundert einige Topoi als feststehende Bilder und Begriffe entwickelt, die das Leben in den Großstädten als Daseinsform in der Moderne interpretieren: als Daseinsform der Naturferne, der Anonymität und Einsamkeit in der Masse, der Überreizung durch Eindrücke, der Entfremdung und letztlich des Ich-Verlustes. Man könnte ein umfangreiches Vokabular dieser Topoi zusammenstellen und erhielte ein Begriffsregister der Kulturkritik der Moderne, in der die Stadt vor allem der Ort der Negativität ist. Als solcher ist die Großstadt aber schon im 19. Jahrhundert der Nährboden einer neuen ästhetischen Mythologie. Das literarische Paris von Balzac und Victor Hugo und das London von Charles Dickens kennen den Olymp und den Hades so, wie Homers Epen sie kennen; nur walten bei ihnen keine göttlichen Mächte mehr, sondern die sozialen Zwänge und die Macht des Geldes. Edgar Allan Poe beschwört in seiner Kurzgeschichte „The Man of the Crowd“ (Der Massenmensch, 1840) zu Beginn kurz Homer, um dann seinen namenlosen Ich-Erzähler mit einer immens geschärften Aufmerksamkeit und Wahrnehmungsfähigkeit in ein nächt-

liches London eintauchen zu lassen, in dessen Nebel er noch einmal die Zusammenhänge des Lebens erkennen will, aber erfahren muss, dass es sie im kraus verschachtelten In- und Durcheinander der Metropole nicht mehr gibt und geben kann. Die Stadt, so schließt Poe, lässt sich nicht mehr „lesen“ – in ihr, dem Ort der Moderne, ist die Welt nicht mehr das große Buch der Natur, sondern allenfalls ein fragmentarischer, ein zerrissener Text der menschlichen Seele, deren Bewegungen und Beweggründe an den Körpern der Stadtmenschen nicht mehr ablesbar sind. Was der Poe-Bewunderer Charles Baudelaire in seinem für die moderne Lyrik paradigmatischen Gedichtband „Les Fleurs du Mal“ (Die Blumen des Bösen, 1857/1861) nostalgisch noch einmal in der Natur sehen will, „Wälder von Symbolen“, die den Menschen mit „vertrauten Blicken“ betrachten, das löst sich auch ihm in der wimmelnden, heulenden Stadt auf. Im „Chaos der belebten Städte“, so Baudelaire, bilden sich gänzlich neue Verhaltensweisen und „passions novices“, neue Leidenschaften, gerade im Chaos und durch das Chaos. „Die große Stadt der Moderne ist ein Ort absoluter, faszinierender Fremdheit. In ihrer zeichenhaften Unendlichkeit [...] leben oft Menschen nebeneinander, die absolut voneinander getrennt sind, als lebten sie auf zwei Kontinenten, ja auf verschiedenen Sternen.“<sup>1</sup> Das ist, wenn man so will, der Orts-Kern der Mythologie der Stadt wie der Moderne: ein Universum von Zeichen der Fremdheit, schrecklich und faszinierend und neue Leidenschaften hervortreibend. Von diesem Kern nährt sich die moderne Kunst, wie sich Tragödie und Epos der Antike vom Mythos nähren. Immer wieder greifen moderne Künstler in ihren Schilderungen der Großstädte auf mythische Muster zurück,

auf die alttestamentarischen Mythen von Babel (den Turmbau aus gotteslästerlicher Überheblichkeit, die Sprachverwirrung und die Gefangenschaft in der Fremde), auf Sodom und Gomorrha (das Laster und seine Vernichtung). So visualisiert Fritz Lang in seinem Film METROPOLIS (1927) die Stadt der Zukunft und ihren drohenden Untergang, und so beschreibt der amerikanische Poet Allen Ginsberg gequält und quälend in dem Gedicht „Howl“/„Das Geheul“ (1956) seine Stadt New York, aber vermutlich jede Großstadt, jede Metropolis, ja vermutlich die Moderne insgesamt: als Moloch aus „Zement und Aluminium“, aus „Einsamkeit! Dreck! Hässlichkeit!“, als „Moloch, dessen Hirn eine Maschine ist! Moloch, in dessen Adern Geld fließt!“, als „Moloch, der mir früh in die Seele drang!“<sup>2</sup> – Die verhasste Großstadt ist längst in das Bewusstsein, in den Körper dessen eingedrungen, der sie hasst und der doch nur in ihr leben kann, weil nur hier die „breakthroughs“, die Durchbrüche und Sensationen sich einstellen, schrecklich und faszinierend, aus denen sich die moderne Imagination nährt.

Abel Ferrara sagt 1990 über New York, es sei ein Kriegsschauplatz: „Wir leben in einer brutalen Welt! Da muss man seine Entscheidung treffen: Entweder man wünscht sich die alltägliche Gewalt weg und tut so, als existiere sie nicht, oder man akzeptiert sie und beschäftigt sich damit. Und in New York – da können wir sie einfach nicht vermeiden. Wir sehen sie, wir fühlen sie. Wenn du die Gewalt auf der Straße siehst und fühlst – dann fühlst du sie auch im Herzen. Ich fühle sie im Herzen. Natürlich nicht in jeder Sekunde. Aber ich glaube, da liegt der menschliche Konflikt.“<sup>3</sup> – Der Topos der Moderne, die Großstadt, prägt in der Tat das Bewusstsein der modernen Menschen; der

1 Stierle 1993, S. 25/26

2 Ginsberg 1979, S. 31

3 Gaschler/Vollmar 1992, S. 67

Konflikt von Schrecken und Faszination ist der menschliche Konflikt. In KING OF NEW YORK hat Ferrara ihn zum definitiven Bild seines Werkes gemacht: Der gerade aus dem Gefängnis entlassene Gangster Frank White blickt durch die Glasscheibe seiner hochgelegenen luxuriösen Suite im Plaza Hotel auf das nächtliche New York, auf die verlockend-verschwenderisch illuminierte Skyline der Mega-Metropole, die er erneut beherrschen will. Die Stadt liegt als Reflexion in der Glasscheibe auf Whites Körper, sein Körper liegt aber auch über der Stadt. Die Stadt ist da draußen, und doch ist sie in ihm, ist er in ihr. Das macht den menschlichen, vor allem den ästhetisch entscheidenden Konflikt aus, die Tragödie dessen, der in der Moderne über die Stadt herrschen, der König sein will. Die Stadt ist er; er ist wie die Stadt, also sind sie Gegner, die sich mit gleichen Mitteln bekämpfen werden. Noch im unbewegten Gesicht von White, noch in der sich durchdringenden Reflexion von Mensch und Metropole kann man eine Ur-Szene dieses Kampfes, des Krieges mit der Großstadt erkennen. Es ist das Panorama am Ende von Balzacs Roman „Le père Goriot“ (Vater Goriot, 1835), in dem der diabolisch-intrigante Rastignac auf das abendliche Paris blickt, „das sich an beiden Ufern der Seine ausbreitete und schon in einigen Lichtern flammte. Fast gierig blickten seine Augen nach der Gegend zwischen der Säule des Vendôme-Platzes und dem Dôme des Invalides, dorthin, wo jene schöne Welt sich ausbreitete, in die er hatte eindringen wollen. Seine Blicke schienen den Honig dieses summenden Bienenstockes sehnsüchtig aufzusaugen, und er sprach die großen Worte: ‚Jetzt zu uns beiden!‘“<sup>4</sup>

New York als Kampf- und Kriegsschauplatz, das ist der zentrale Topos der Filme Ferraras, und von THE DRILLER KILLER (1979) bis

zu BAD LIEUTENANT (1992) ist New York der wahre Antagonist seiner Protagonisten. Für die Stadt markiert dieser Zeitraum die Phase eines rapiden Verfalls.<sup>5</sup> Infolge der Finanzkrise von 1975 und der rasch steigenden Arbeitslosigkeit verelenden ganze Teile der Metropole, werden zu von den Behörden und der Polizei *abandoned cities*, zu ‚aufgegeben Städten‘ innerhalb der Stadt, zu Slums, zu Ruinenlandschaften, bewohnt von *abandoned people*, Obdachlosen, die sich vom Müll nähren, und von Streetgangs, die wie atavistische Tribes ihr Territorium kontrollieren. In der New Yorker Presse tauchen zur Beschreibung der Stadt in diesen Jahren immer häufiger die Metaphern von ‚Wildnis‘ und ‚Dschungel‘ auf; ja die *frontier*, die uramerikanische Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation, sieht man nun genau durch die Stadt verlaufen, und entlang dieser Grenze tobt ein Krieg. Schließlich fühlt sich sogar die Polizei – kaum noch Herr der Lage – zu Demonstrationen in Flughäfen und Bus- und Bahnstationen veranlasst, bei denen die in New York Ankommenden mit Plakaten empfangen werden, auf denen zu lesen ist: „Welcome to Fear City“. Verelendung und immense Kriminalität, aber auch das Nebeneinander von *glamour and slum*, von *glitz and gloom* lassen in Literatur und Film eine spezifisch New Yorker Ästhetik des Infernalischen, der Gewalt und des Schreckens entstehen. 1979 schreibt Kathy Acker in einer Sprache, die keine Ordnung mehr ins Chaos bringen will und kann: „Die Lebensqualität in dieser Stadt ist wertlos. Ist fast null. Die meisten Menschen heutzutage sind Taubstumme nur tief drinnen schreien sie. Blut. Im Inneren wird viel Blut fließen. Mehr und Mehr weil innen außen ist.“ (New York City 1979)<sup>6</sup> Bret Easton Ellis' Serial Killer Bateman wähnt gar am Ende der achtziger Jahre in New York das Ende al-

4 Balzac 1996, S. 307/308

5 Vgl. die Beiträge in: Häußermann/Siebel 1993

6 Acker 1990, S. 148, Hervorhebungen im Text.



MEAN STREETS von Martin Scorsese

ler Tage nahe: „Wenn man um fünf Uhr nachmittags rum die Fifth Avenue entlanggeht, sieht jeder auf der Straße traurig aus, Verfall liegt in der Luft, Körper liegen auf kaltem Pflaster, meilenweit, manche regen

sich, die meisten nicht. Geschichte verblasst, und nur sehr wenigen scheint vage bewusst, dass die Zeiten schlechter werden.“ (American Psycho)<sup>7</sup> – New York ist zum *urban waste land* geworden, zur Stadtwüste, aus der kein Weg mehr herausführt, auch nicht der gewaltsame Ausbruchversuch. KEIN AUSGANG, das sind die letzten beiden Worte in „American Psycho“: Sie stehen in roten Lettern über einer Tür ins Nichts.

### Fleisch und Stein

„Marty ist meine Inspiration“<sup>8</sup>, so Abel Ferrara Ende der neunziger Jahre über Martin Scorsese. Es sind zwei Filme des New Yorker Italoamerikaners Scorsese, die Ferrara den Weg wiesen: Über die MEAN STREETS (1974) New Yorks rollt der Wagen des TAXI DRIVER (1976) in ein Inferno der ritualisierten Gewalt. In jedem New York-Film Ferraras ist diese Inspiration spürbar, oft als direktes Zitat. Scorsese hat mit den beiden Filmen der siebziger Jahre ein spätes, ein äußerst düsteres Film Noir-Universum von Zeichen der *New Yorkness* geschaffen, das im denkbar schärfsten Kontrast zum filmischen Universum von Woody Allens New York steht, zum lichten New York der Mittelklasse-Intellektuellen und ihrer psychotherapeutisch betreuten Stadt- und Liebesneurosen. – Ganz anders beginnt schon Scorsese: „Für deine Sünden büßt du nicht in der Kirche. Du büßt in den Straßen.“ So werden im Off (und im Original spricht Scorsese die Sätze selbst) in MEAN STREETS Aufbruch und Untergang des kleinen Gangsters Charlie (Harvey Keitel) eingeleitet, der zerstört wird, weil er der Familien-Tradition der Mafia nicht mehr gehorchen kann, aber auch nicht stark genug ist, mit ihr zu brechen. Die Straßen New Yorks, auf denen Charlie sich immer hektischer und zielloser hin- und her bewegt,

7 Ellis 1991, S. 530

8 Ferrara: (Antwort auf eine Umfrage), in: Boorman/Donohue 1997, S. 106



TAXI DRIVER von Martin Scorsese



lassen ihn die „Schmerzen der Hölle“ spüren, zuerst die spirituellen Schmerzen des Versagens und der Ohnmacht, dann die körperlichen Schmerzen der Wunden, wenn er am Ende des Films, zwischen Leben und Tod, aus einem Auto kriecht. MEAN STREETS stellt filmisch eine Verbindung her, die der amerikanische Soziologe Richard Sennett in seinem gleichnamigen Buch auf die Formel „Flesh and Stone“, Fleisch und Stein bringt.<sup>9</sup> In den großen Städten kollidieren das Fleisch der menschlichen Leiber und die steinernen Strukturen der Macht. Doch das Fleisch ist meist zu schwach, um zu rebellieren, denn der Feind, die Macht, das ist die ganze Stadt, die zum Labyrinth, zum Gefängnis wurde. In TAXI DRIVER nimmt Travis Bickle (Robert De Niro) die Herausforderung der Stadt New York an. Der Titel des Films signalisiert ein Leben in permanenter Bewegung, ein Leben *on the streets*, damit ein Leben in permanenter Aufmerksamkeit, ein geschärftes Augen- und Wahrnehmungsleben. Von Travis Bickle zeigt Scorsese zunächst nur die Augen und das, was *er* sieht: New York als Inferno, als Dantesche Hölle aus Verkommenheit, Müll, Prostitution und Gewalt. Bickle, der traumatisierte Vietnam-Veteran, der den Dschungelkrieg überstand, aber nachts nicht schlafen kann, nimmt – Vorbild des KING OF NEW YORK – als „Gottes einsamster Mann“ den Kampf gegen die in-

fernalische Stadt auf, indem er sein Fleisch zu Stein härtet, um dem Moloch wenigstens ein Opfer zu entreißen: die minderjährige Prostituierte Iris. Nach einem fast selbstmörderischen Blutbad lässt Scorsese Bickle dennoch davonkommen. Er ist, getreu dem zynischen Ausspruch von Andy Warhol, in New York für „fünfzehn Minuten berühmt“ – der Held des Tages. Dann setzt er sich wieder in sein Taxi, und nichts auf den Straßen hat sich verändert. Die Härte des Steins macht das Fleisch nur bössartiger.

*Fleisch und Stein.* Nur einmal in seinem gesamten Werk zeigt Ferrara eine Natur-Landschaft, einen Wald: und zwar in seinem ersten Film, dem Porno NINE LIVES OF A WET PUSSY (1976). Danach ist Natur in seinen Filmen getilgt, bis auf das Meer in THE BLACKOUT, in dem er Matthew Modine untergehen lässt. Das erste Großstadt-Szenario Ferraras ist in NINE LIVES ein Tatort in New York: Eine Frau wird auf den Straßen verfolgt und in einem Treppenhaus vergewaltigt. Man ist versucht, die im Pornofilm standardisierte und durch Kameraperspektiven und Montage erzeugte genitale Mechanik in dieser Sequenz kritisch zu retten, indem man in ihr schon sieht, was Ferraras Filme später immer klarer visualisieren: eine Mechanik der Gewalt, in der sich die Mechanismen des städtischen Lebens als Mechanismen einer überindividuellen



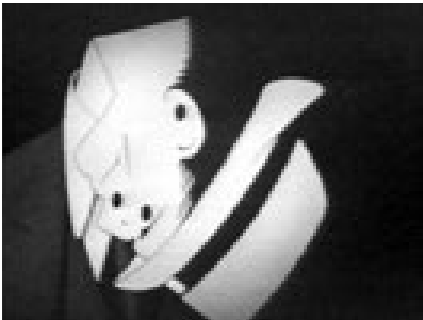
TAXI DRIVER



Macht ausprägen, gegen die Ferraras Protagonisten ihrerseits anarchisch und rituell mit Gewalt reagieren, mit Zerstörung und Selbstzerstörung.

In *THE DRILLER KILLER* (1979) ist die Verbindung von Fleisch und Stein erstmals in allen Konsequenzen in Ferraras Werk präsent. New York befindet sich im Zustand völliger Verwahrlosung, Gebäude erodieren außen und innen, auf den Straßen häuft sich der Abfall, und im Müll vegetieren die Obdachlosen. Jeder Blick in eine Zeitung trifft auf eine Schreckensmeldung, jeder Blick in den Fernseher stößt fast gleichgültig auf Schreckensbilder. Die Stadt ist bankrott und öffnet sogar die Irrenanstalten: An einer Bushaltestelle wird ein Mann, völlig außer sich, offenbar ein Irker, schreien, toben, ohne den Umstehenden eine Reaktion abzutrotzen. In diesem Inferno aus Dreck, Lärm und Gleichgültigkeit der Menschen gegenüber anderen versucht der Maler Reno Miller (Abel Ferrara) vergebens, in der Religion den „peace of mind“ zu finden, um das Bild zu vollenden, das er für sein bestes hält: das großformatige Gemälde eines Bisons, dessen Körper von Wunden zerfetzt ist. Das Motiv des Tieres steht symbolisch und symptomatisch für die Verwüstungen in der Zeit des *wild west*, als sich im 19. Jahrhundert die *frontier* mit Gewalt in die Wildnis vorschob und Mensch und Tier vernichtete.

Jetzt, in Millers Gegenwart, verläuft die Grenze mitten durch die Stadt, aber nicht die Zivilisation rückt vor, sondern die Wildnis kehrt zurück. Als Miller wie ein Scout von einem Häuserdach mit einem Fernglas die Menschen in den Straßen beobachtet, ereignet sich vor seinen Augen fast beiläufig ein Mord. Die Gewalt ist so allgegenwärtig wie der Lärm der Rockband, der Millers Wohnung und Atelier Tag und Nacht erbeben lässt. Nicht nur der Seelenfrieden stellt sich nicht ein, sondern Millers Bewusstsein verfällt allmählich so dem Wahnsinn, wie die Welt, in der er lebt. Die Kamera und die Montage gestalten diesen Verfall zugleich als den der New Yorker Subkultur, zu der der Maler Miller gehört. Sie löst sich auf inmitten der selbstgeschaffenen Zeichen, der Graffiti, die einmal Spuren derer waren, die nicht spurlos verschwinden wollten in der Stadt: ein „Aufstand der Zeichen“.<sup>10</sup> Jetzt sind es Zeichen, die nichts mehr bedeuten, für nichts mehr stehen, außer für die völlige Konfusion. In einer Montagesequenz verbindet Ferrara Einstellungen auf den mit einer Frau auf einem Bett liegenden Miller mit einem Christus-Kopf und mit dem Kopf der Comic-Figur Dick Tracy. Die Pop- und Subkultur hat alles komparabel gemacht, alles nebeneinander gestellt, sie hat alles gleichermaßen gültig, letztlich gleichgültig erscheinen lassen.



THE DRILLER KILLER

Jetzt aber, in diesem Moment, bewirkt der Verfall der Stadt das Gleiche: Alles ist möglich, das Höchste stürzt, das Tiefste steigt, und die Kunst der Subkultur hat diesem Verfall nichts mehr entgegenzusetzen – außer dem Wahnsinn, in dem das Bewusstsein deliriert und das Fleisch tobt. Mit einer Bohrmaschine zieht Miller nachts durch die Straßen, tötet unbemerkt und wie rasend Obdachlose und schafft als die einzigen ‚Kunstwerke‘, zu denen er noch fähig ist, zerfetzte Körper, deren Tod niemanden kümmert. Wenn Ferraras Kamera vom illuminiert in den nächtlichen Himmel ragenden Empire-State-Building in die Straßen New Yorks gleitet, wütet vor dem wie in einem Gemälde Edward Hoppers beleuchteten Fenster eines Beerdigungs-Institutes auf dem Bordstein Reno Miller mit seinem Bohrer im Fleisch eines Körpers – wie ein Tier neben seinem Opfer kauern

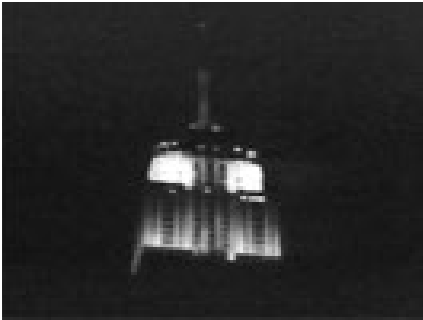
und um sich blickend, ob ihm nicht etwa ein anderes Tier die Beute streitig machen will. Diese völlige Regression vollzieht sich inmitten der Stadt, im Schatten des Gebäudes, das zu einem steinernen Symbol der Stadt und des kulturellen Fortschritts wurde. Reno Miller lebt wie ein Tier in der Höhle, er frisst wie ein Tier, und er jagt wie ein Tier. Die Großstadt ist sein Dschungel, und in der Atmosphäre der Einsamkeit, der Anonymität und der Kommunikationslosigkeit, die den Film bestimmt, sind die Zeichen, die die Stadt dennoch beherrschen wollen, nichts als der Ausdruck des ‚Zynismus‘ derer, die noch im und am Verfall verdienen. Demonstrativ rückt Ferrara einen Zeppelin mit dem Werbeslogan „GoodYear“ ins Bild, und ein Mord Millers wird skandiert vom Schriftzug, mit dem die Stadt bitter für sich selbst wirbt: „New York Wins“. – Ferrara macht seinen nur



THE DRILLER KILLER

höchst oberflächlich als Splatter-Movie rezipierbaren Film zu einem politischen Statement, indem er die zeitgenössischen Beschreibungen New Yorks als einer katastrophischen Stadt direkt visualisiert im Prozess des verfallenden, irre werdenden Bewusstseins Millers. Zudem dementiert und demontiert der Film die von der Stadtverwaltung immer wieder propagierte Hoffnung, New York könne wie der Phönix aus der Asche neu erstehen. Die stärksten Bilder des Films sind nicht die Gewaltakte Millers; die stärksten Bilder sind die, in denen Ferrara dokumentarisch die auf den Straßen dösenden und trinkenden *homeless people* zeigt, die Menschen, die die Stadt für immer aufgegeben hat. Wenn Miller sie zu Anfang des Films mit einem Stift auf einem Block zeichnet, dann hält er noch in der Skizze die Konturen des (zerstörten) Menschlichen fest, die in der

Stadt verschwinden, so, wie Millers Menschlichkeit sich langsam auflöst. Einmal zeigt Ferrara sich selbst als Reno Miller allein in einem dunklen Zimmer. Mit einer Spielzeug-Reproduktion des Laserschwertes aus George Lucas' Science Fiction-Märchen *STAR WARS* (Krieg der Sterne, 1977) beleuchtet er die Nacht, in der er für immer verschwinden wird, schwenkt mit dem leuchtenden Schwert vor seinem Kopf hin und her, sein Gesicht in Licht und dann wieder in Dunkel tauchend. Das Bewusstsein verdämmert, ein Mensch löscht sich aus, erlischt – und wird doch noch einmal, ein letztes Mal, als Mensch sichtbar, als Mensch aus Fleisch und Blut, bevor mit dem Verfall des Steines auch sein Fleisch verfällt.



THE DRILLER KILLER

**Der Blick, der vernichtet**

Die Großstadt, so Richard Sennett in „Fleisch und Stein“, schafft nicht nur einen neuen Körper, einen Körper im Schmerz, sie schafft vor allem Räume, in denen Menschen dazu gebracht, dazu gezwungen werden, einander sinnlich wahrzunehmen. Jeder ist ein beobachteter Beobachter, immer den Augen anderer ausgesetzt, und die Blicke werden immer böser. „Birds of Prey“, Raubvögel, der Titel eines Filmes über New York in der Zukunft, den Ferrara lange realisieren wollte, aber nie finanzieren konnte, bringt es auf den Punkt: Die Blicke gehen auf Beute aus. MS. 45 (1981) spielt nicht zufällig in der Welt des Modedesigns und beginnt noch weniger zufällig mit einer kleinen Modenschau. Die Welt des schönen Scheins ist die Welt der Blicke, des sich stolz den Blicken anderer Präsentierens. Auf den Straßen rund um den Times Square warten aber auch schon

die Eckensteher wie Raubvögel auf ihre Beute, auf die Passantinnen, deren Körper sie mit bösen Blicken taxieren und verbal schon attackieren. Die stumme Schneiderin Thana (Zoe Tamerlis) ist erst den Blicken ausgeliefert, dann der Vergewaltigung durch einen Maskierten, der ihr am hellen Tag in einer kleinen Nebenstraße auflauert, sie über eine Mülltonne wirft, ihren Körper benutzt und wie Müll wegwirft. Bei der Rückkehr in ihre Wohnung wartet dort ein Einbrecher auf die traumatisierte Thana, der ebenfalls über sie herfällt. – Schon in der Exposition des Films macht Ferrara klar, dass die Geschichte einer Frau, die vom Opfer zur Täterin wird, exemplarischen Charakter besitzt. In der Großstadt ist der Bewegungsspielraum der Frau potentiell zwar unendlich, faktisch jedoch schon immens beschränkt durch die Netze, die männliche Blicke und die Sprache der Männer um sie legen. Die Blicke und die Worte



MS. 45

sind schon Gewalt, und der Übergang zum direkten Angriff auf den Körper ist rein situativ bedingt: Der Angreifer muss sich nur unbeobachtet wähnen. Von *NINE LIVES* bis zu *THE ADDICTION* ist das Aufblauen ein zentrales Element in Ferraras katastrophischen New York-Filmen – zentral für die Dramaturgie der Blicke und die Dramaturgie der Körperinszenierung. Der Zusammenhang von Blick, Gewalt und Entwertung oder Vernichtung von Körpern, das Zu-Abfall-Machen von Körpern, der Zusammenhang ist für Ferrara offenbar in der Großstadt New York strukturell. 1979 hat der britische Soziologe Michael Thompson seine „Rubbish Theory. The creation and destruction of value“<sup>11</sup> als eine Theorie des katastrophischen Kapitalismus' angelegt, in dem letztlich alles, auch autonome Indivi-

dualität zum Müll wird. Das einzige, was New York in Ferraras Filmen offenbar produziert, das ist Abfall, und das sind *homeless people*, die im Abfall leben. In MS.45 wird Thana vom Opfer, das männliche Gewalt in den Müll geschleudert hat, zur Täterin, indem sie diesen Zusammenhang von Blick, Gewalt und Müll für sich neu strukturiert. Sie macht sich vom Objekt der Blicke zum Subjekt des Blicks. Sie lauert nun auf Männer, wird vom Objekt der Gewalt zur Gewaltausübenden – und sie produziert Müll. Den Einbrecher, der sie in ihrer Wohnung vergewaltigt, tötet sie, zerschneidet ihn in Einzelteile, spült die Eingeweide in die Kanalisation, die sie wieder auswirft, und verteilt die festen Teile des Körpers im Müll, der überall herumliegt in der Stadt, wo sie dann bei den Obdachlosen anköm-



MS. 45

men. Die Gewalt besitzt in der Stadt ihre eigene Ökonomie, die sich kaum von der offiziellen unterscheidet. Was in KING OF NEW YORK und in BAD LIEUTENANT der Strom des Geldes und der Drogen ist, das ist in THE DRILLER KILLER und in MS. 45 der Strom des Blutes und der Körper, deren Teile zirkulieren: Körper werden noch als tote Körper homeless, weil sie es schon als lebendige in der Stadt sind: Müll. – Das Erzählprinzip in MS. 45 ist die Zirkulation als auswegloses Kreisen, aus dem auch Thana nicht mit aller Gewalt ausbrechen kann. Sie versucht es, indem sie ihren Körper durch Kleidung und Make-up deutlich zum Blickfang für die *birds of prey* stilisiert, die sie dann ritualisiert tötet. Indem Thana das Töten ästhetisiert, erhebt sie ihren Rachefeldzug zu einer Kunstform. Wenn sie sich bewaffnet und gestylt aufmacht in den nächtlichen Central Park, um männliche Raubvögel,

Raubtiere anzulocken, die sie ohnehin schon anvisieren, dann visualisiert Ferrara Thana und ihre Angreifer, eine Streetgang, in der Aufsicht in einem ornamentalen Zirkel wie in einer Arena, in der sie umkreist wird, und den sie sprengt, indem sie die Männer zielsicher erschießt. Die sowohl dramatische Übersteigerung der Szene (wieso kann Thana so gut schießen?) als auch die strenge Stilisierung der Sequenz, die durch eine demonstrativ ins Bild gesetzte und mit Thana assoziierte Engel-Statue und durch das Ornamentale der Figuren im Kreis erzeugt wird, sollen den Eindruck exemplarischer Überhöhung der Realität erzeugen: das Modell eines Kreislaufes, in dem die Gewalt des ehemaligen Opfers nun fast allmächtig auf die zurückschlägt, die Opfer produzieren. Die drastische Sprache der Gang, die Thana ankündigt, was man mit ihr zu tun vorhat, lässt keinen



MS 45

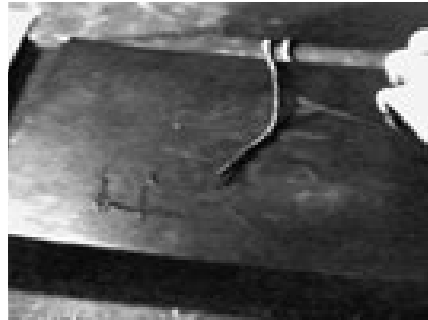


Zweifel: Für die Männer ist ihr Körper jetzt schon Abfall. Ferrara übersteigert das Szenario bewusst zum Stadtbild weiblicher Erfahrung: Der Eintritt ins symbolische Zentrum der Stadt, den Central Park, ist der Eintritt in den Kreislauf der männlichen Gewalt. Aber der Eintritt der Frau in den Zirkel besiegelt auch ihren Tod. Anarchische Rebellion ist möglich – als ein Akt des rituellen, ja sakralen Aufbegehrens. Unmöglich ist die Revolution, der Umsturz der Verhältnisse. Und doch führt MS. 45 dicht heran an diesen Moment: an den Moment, in dem männliche Herrschaft aus Schwäche sich selbst aufgibt und gestürzt werden könnte. In einer Bar trifft Thana, bewaffnet und auf der Lauer, einen Mann, der ihr dann draußen auf einer Parkbank und vor der nächtlichen Silhouette der Brooklyn Bridge – ein bitterböses Zitat aus Woody Allens *MANHATTAN* (1979) – sein Trauma erzählt. Er wurde von seiner Frau wegen einer anderen Frau verlassen und tötete ihre Katze. Der Mann ist *homeless* in dem Sinn, dass er nichts mehr versteht: Seine Männlichkeit ist dahin, weil er nicht mehr im Zentrum steht. Als Thana die Waffe an seinen Kopf setzt und abdrückt, versagt die Pistole. Der Mann nimmt sie ihr aus der Hand, setzt sie an den Kopf, drückt ab und tötet sich. – Aber auch das ist nur ein Akt eines Verzweifeln. Die Dominanz der Männlichkeit bleibt; sie ist längst in der Architektur der

Stadt Stein geworden – gegen das Fleisch der Frau. Deshalb dreht Thana das Fleisch ihres zweiten Peinigers tatsächlich durch einen Fleischwolf und verfüttert es an den Hund ihrer Nachbarin, und der will mehr und mehr Fleisch. Überall sind Raubtiere, und Thana wird selbst ein schöner *bird of prey*. Nur eins bringt sie nicht über sich: den Hund, der sie verrät, zu töten. Raubtiere hinterlassen Abfall, bis sie selbst sterben und zu Abfall werden. Thana stirbt im Nonnen-Kostüm, aber wie eine Spinne, die sich in einem zu großen Netz verfangen hat.

### Der Fleisch-Markt

Die Ökonomie der Stadt ist die der Zirkulationen von Objekten und Körpern, die, je länger sie kreisen, um so wertloser werden. Der Wert ist am höchsten beim ersten Blick. Schon der zweite Blick entdeckt die kleinen Risse, Unebenheiten, die Mängel, den beginnenden Verfall. In der Stadt hat alles und jedes sein Verfallsdatum. Es gilt auch für Menschen: ‚Wann bin ich ohne Wert?‘, das ist die entscheidende Frage. – Der Blick, die Gewalt und der Müll – aus dieser Verbindung entsteht *FEAR CITY* (1984), entsteht die Stadt der Angst. In ihr wird das Fleisch von Frauen ausgestellt, den männlichen Blicken wie Beute vorgeworfen, dann zerstört und liegengelassen. *FEAR CITY*, der Titel des Films, erscheint zweimal. Im Vorspann liegen die Buchsta-



FEAR CITY

ben rot über einer Einstellung auf das nächtliche New York, auf das Vergnügungsviertel, dem *red light district*. Man muss das Rot gleich in seiner Blut-Symbolik ernstnehmen, denn es geht darum, wie aus dem Anschauen von Frauenkörpern die Lust entsteht, sie zu töten. „Fear City“ ist dann die Aufschrift, die ein Frauenmörder in Blut-Buchstaben seinem Tagebuch voranstellt, in dem er getreulich registriert, wie

er aus Körpern Abfall macht. Frauen, das sind die ‚New York Dolls‘, die Puppen, die vom Mechanismus des Profitstrebens im Sex-Business gelenkt werden – als *table dancers*, die in Greifnähe zwischen den Biergläsern auf den Tischen ihr Fleisch anbieten müssen, sind sie schon der Nahrung, die aufgenommen, verdaut und ausgeschieden wird, gleichgestellt. Der Stein, die Stadt, konsumiert das Fleisch. Als gäbe es

in New York, dem Moloch, nur zwei Arten zu leben, – für Frauen die Zurschaustellung oder Prostitution, für Männer das Boxen oder die Kriminalität, macht Ferrara klar, dass sich Körper immer im Kampf, immer im Krieg befinden. Die Polizei kann ihn weder verhindern noch beenden; sie stachelt ihn eher noch an, als hegte sie die Hoffnung, der Krieg würde sich wie ein Feuer selbst verzehren. New York ist, wie es einer der Polizisten ausdrückt, voll von Verdächtigen. Niemand ist mehr unschuldig. Aber die Unterwelt muss selbst sehen, wie sie Ordnung schafft. Ferrara erzählt FEAR CITY als ein Konstrukt von Blicken, die nur einem Impuls folgen, dem des Besitzens und Zerstörens. Die Frauen sind Ware, die gehandelt wird je nach dem momentanen Ausstellungswert, in dem ihr natürlicher Körper zu verschwinden hat zugunsten eines artifiziellen Körpers. Schon die Menstruation macht den Auftritt im Club unmöglich. Der Austausch der Frauen von Nachtclub zu Nachtclub in der Stadt wird in Geld gemessen, weshalb die Morde an den Frauen auch als Störung im Geschäft mit Körpern zu Buche schlagen. Was die Männer in den Clubs also anstarren, anfeuern, begehren, ist *monnaie vivante*, lebendiges Geld<sup>12</sup>, für das sie mit toter Münze zahlen, da jeder Blick auf die Körper zugleich abschätzt, Maß nimmt am Fleisch, ob die Körper es wert sind. In FEAR CITY herrscht eine Ökonomie des Prüfens der Werte von Körpern durch Blicke, die auch den männlichen Körper nicht ausnimmt. Matt (Tom Berenger), einer der beiden Manager der Striptease-Girls, ist ein ehemaliger Boxer, traumatisiert durch die Tatsache, dass er in einem von der Mafia abgesprochenen Kampf den ihm weit unterlegenen Gegner tötete. Auch Matts Körper war lebendiges Geld, angestarrt und abgeschätzt im Ring.

– Was ist der Geldwert menschlichen Fleisches? Der einzige, der diese Frage nicht stellt, ist der Killer, der Frauenmörder Pazzo. Für ihn ist alles Fleisch in der Stadt gleich wertlos, hinfällig, denn die Stadt ist für ihn dem Untergang längst geweiht. Ihn will er befördern, und so lässt er die Körper der Frauen ausbluten, als könne er damit dem gewaltigen Stein das Leben nehmen und seines davon nähren. Ferrara und Nicholas St. John haben in FEAR CITY die Figur des Travis Bickle aus Scorseses TAXI DRIVER in zwei Charaktere aufgesplittet: in den einsamen Psycho-Killer Pazzo, dem alles, was er sieht, Abschaum und Müll ist, und in den ebenso einsamen Matt, dem sein Leben zu Müll wurde, damit er es noch einmal neu beginnen kann. Dass Matt Pazzo finden und töten muss, in einer nächtlichen Straße voller Müll, um sich selbst als Mann zu bestätigen, mutet dramaturgisch höchst konventionell an, und wird im Showdown und im anschließenden Happy End auch so inszeniert. Doch durch Ferraras Parallelmontage von Matts und Pazzos Vorbereitungen auf den Kampf erweisen sich die beiden Charaktere als komplementär. Trauma und Wahnsinn liegen ganz dicht beieinander, wie *glitz and gloom* in der Stadt, und was nach dem vorläufigen Ende des Wahnsinns für Matt bleibt, ist wohl ein neues Trauma.

### Die Liebe in den Zeiten des Krieges

New York gilt als *melting pot* der Ethnien und Kulturen und ist dennoch eine fragmentierte Stadt, eine Stadt der Grenzen zwischen Bezirken unterschiedlichster Lebensformen. Gerade in den siebziger Jahren, als die Stadt in die Krise geriet und keine ethnische Lebensform davon unberührt blieb, gab es, wie Marshall Berman schreibt<sup>13</sup>, in der Stadt starke Bestrebun-

12 Klossowski 1998

13 Vgl. Berman 1982, S. 333f.

gen, die ethnisch-kulturelle Erinnerung und Geschichte zur Stabilisierung der individuellen Identität heranzuziehen. Das galt für die Afroamerikaner und die jüdischen Bürger wie für die Italoamerikaner und die in immer größerer Zahl nach New York einwandernden Asiaten. CHINA GIRL, aus dem Jahr 1986, beschreibt hingegen einen Zustand der Stadt, in dem ethnische Identitäten nicht nur miteinander in gewaltsame Konflikte treten, sondern auch in sich konfliktreich geworden sind. Entlang der Canal Street verläuft die historische Grenze zwischen Little Italy und Chinatown, doch Chinatown boomt und rückt langsam nach Little Italy vor. Die Anfangssequenz zeigt, wie aus einem ehemals italienischen Geschäft ein chinesisches Restaurant wird, wie mit neuen Namen und Schriftzeichen ein Teil der Italianita New Yorks verschwindet. Über diesen Prozess herrscht sogar Einigkeit zwischen der Mafia und den chinesischen Triaden. Das organisierte Verbrechen will seine Geschäfte in aller Ruhe abwickeln, will „Frieden“ und „Disziplin“ und ist nicht daran interessiert, dass sich die Dinge zuspitzen, schließlich wird für alles bezahlt. Im Interesse des Profits sind beide Seiten auch bereit, die Menschen preiszugeben, die aus der neuen Ökonomie herausfallen, denen es um nichts anderes mehr geht, als ums Sichern der nackten Existenz. Wie in FEAR CITY ist auch in CHINA GIRL die einzig sozial regulative Macht die Unterwelt, die aber ganz offen als solche Macht auftritt. Polizisten haben nur noch symbolische Bedeutung; zwei Cops zu Pferde, die in den Straßen auftauchen, wirken tatsächlich, als kämen sie aus einer längst vergangenen Welt. Je durchlässiger im Namen des Geldes die Grenze entlang der Canal Street wird, um so verbissener kämpfen eine italienische und eine chinesische Gang um die letzten Reste ihrer vermeintlichen Souveränität: entlang der Grenze und über sie hinaus – mit fatalen Konsequenzen. In dieses Kriegsszenario

stellen Ferrara und St. John die beiden jungen Liebenden, den Italoamerikaner Tony (Richard Panebianco) und die Chinesin Tye (Sari Chang), wie Romeo und Julia in New York. Deren ältere Brüder beschwören das alte Familienethos nur noch, weil ihnen zwischen dem Druck zur Anpassung an die neuen Verhältnisse und der Angst vor dem Verlust der sozialen Existenz nichts mehr bleibt, außer der Illusion familiärer Solidarität. Tony und Tye wollen nichts anderes sein als junge New Yorker; sie wollen sein „wie alle anderen“. Aber wie das ist, wissen sie nicht. Im Krieg der Gangs ist allein schon dieser Wunsch, Grenzen nicht mehr zu akzeptieren, tödlich. – So einfach die Story von CHINA GIRL auch konstruiert ist, so komplex behandelt Ferrara dennoch das Thema der Identität in einer Welt, in der nun auch das organisierte Verbrechen als neoliberale Wirtschaftsmacht gleichsam die Flexibilisierung von ethnischen Lebensformen und Identitäten fordert. Zwischen dem Zusammenbruch der Tradition – symbolisch dafür sind Tony und Tye vaterlos und ihre Brüder immer verzeifelter bemüht, die Autorität eines Vaters zu vertreten – und dem Eintritt in eine neue Lebensform, in der das Individuum frei sein wird von traditionellen Zwängen, aber auch reduziert auf seinen *cash value*, gewährt Ferrara zum ersten und zum letzten Mal in seinem Werk einem Paar den Augenblick, in dem die Liebe eine Utopie ist: „... leg deinen Namen ab ... Nenn' Liebster mich, so bin ich neu getauft ...“ (Romeo und Julia) Tony und Tye lieben sich an einem extraterritorialen Ort, auf einer Matratze in einem ansonsten leeren Raum, in einem leeren, heruntergekommenen Haus. „Am liebsten würd' ich für immer hierbleiben“, sagt Tye: hier, an diesem aufgegebenen Ort, für den sich niemand interessiert. Doch der Augenblick der Liebe hat in Zeiten des Krieges keinen Bestand. Die Gangs bekämpfen sich in den nachtblauen Backstreets mit Messern, Base-



ballschlägern und Ketten, auf den neonerleuchteten Straßen mit automatischen Waffen. Ferrara choreografiert die Gewaltszenen in den Labyrinthen aus Hinterhöfen und engen Gängen, aus Feuertreppen und Drahtzäunen, und lässt dabei die Kämpfenden immer wieder zu schwarzen Schatten, zu Schemen an den rissigen Wänden werden. Fleisch wird zu einem flüchtigen Zeichen am Stein. Aus den Labyrinthen formt Ferrara ein großes Gefängnis, aus dem keiner auszubrechen vermag und in dem es für keinen etwas zu gewinnen gibt. Am Ende eines Kampfes in der Nacht dreht der hitzige Mercury (David Caruso) durch und



feuert mit dem MG von einem Dach blindwütig und blindlings auf die umliegenden Häuser, bis sich das Mündungsfeuer direkt auf die in der Ferne erleuchtete Skyline der Stadt richtet. – Der Krieg in CHINA GIRL wird so, in einem Moment ausbrechenden

Wahns, zum Krieg gegen die Stadt aus Instinkt. Mercury fühlt sich, so wie der aggressive Tsu auf der Gegenseite, von allen und damit von der Stadt verlassen, die zum Inbegriff dafür wurde, dass sich der amerikanische Traum für alle erfüllen könne. Der Zusammenhalt der Gangs, die wie Soldaten im Krieg in Ruinen Lazarette für Verwundete unterhalten, ist der letzte Halt für Menschen wie Mercury und Tsu. Ihre



CHINA GIRL

sinnlose Gewalt entspringt der instinktiven Ahnung, dass sie *abandoned people* sind, Menschen, die von der Stadt aufgegeben wurden, wie die Ruinen. Tsu ist es, der am Ende Tony und Tye tötet, vielleicht, weil er es nicht einmal mehr ertragen kann, dass es irgendwo noch den Funken Hoffnung gibt, man sei nicht verloren.

### Die letzten Könige in New York

Ein König in New York, das ist ein Anachronismus, denn Könige gründen ihre Macht und Überlegenheit auf die unbezweifelbaren Vorrechte ihrer Geburt und Abkunft. Amerika hingegen basiert auf der Gewissheit, dass alle Menschen gleich geboren wurden. Diese Gewissheit und den amerikanischen Traum symbolisiert die *Statue of Liberty* New Yorks, und gerade in der Megametropole New York wird beides doch immer wieder nichtig, lösen sich Gewisshei-

ten beständig auf. Durch Richard Sennetts im Jahr 1990 erschienenen Buch „The Conscience of the Eye. The Design and Social Life of Cities“<sup>14</sup> zieht sich die Frage, ob in den Großstädten der Moderne überhaupt noch etwas gewiss sei, worauf sich das Miteinander der Menschen gründen lasse, ob ein „urbanes Gewissen“ existiere, das wenigstens Reste der Humanität bewahren will. Sennett beschreibt das urbane Gewissen als ein situatives, als eines, das nicht mehr für das Große und Ganze die Sorge trägt, nicht mehr auf ewigen Grundsätzen beruht, sondern schlicht auf der sinnlichen Wahrnehmung situativer Missstände und dem daraus sich ergebenden Schluss, sie zu ändern: Das ist „das urbane Gewissen des Auges.“<sup>15</sup>

Man kann Ferraras KING OF NEW YORK (1990) als eine Antwort auf Sennetts Frage sehen, allerdings als eine provozierend ketzerische, ja perverse Antwort, denn es ist der Gangster, der Drogen-König Frank White (Christopher Walken), der dieses urbane Gewissen zeigt und dabei über Leichen geht, als letzter Gerechter in einer Welt, die nicht zuletzt auch durch sein Handeln immer mehr zur Hölle wird. Wenn White bei einer Party zur Feier seiner Entlassung aus dem Gefängnis seinen Freunden aus der High Society New Yorks verkündet, er sei „back from the dead“ und „reformed“, wird erst klar, welche Bedeutung Ferrara der Eröffnungssequenz des Films gibt: die White noch im Gefängnis zeigt: durch die Gitter, in einer spartanisch-kargen, weiß erleuchteten Zelle mit dem Rücken zur Kamera sitzend, wie in ein Buch oder in ein Gebet vertieft: ein Asket, der sich meditativ der Welt abgekehrt hat. So hat White den Tod überlebt. Die Indifferenz der Welt und dem eigenen Körper gegenüber, die das asketische Ideal kenn-

zeichnet, ist ein wesentlicher Zug im Charakter Whites. Sein Reichtum ist ihm gleichgültig; nur einmal gönnt er sich den Luxus einer Dusche aus goldenem Duschkopf, das reichlich vorhandene Kokain interessiert ihn so wenig wie der teure Champagner oder die immer anwesenden schönen Frauen seines Hofstaates. Er tötet gleichgültig und scheint am Ende, tödlich verwundet, nicht einmal Schmerz zu empfinden. White hat im Gefängnis mit der Welt abgeschlossen, um seinen letzten Kampf mit dem größten aller Gegner auszufechten – mit der Stadt, mit New York selbst. Wenn er nachts über die Brücke in die Stadt einfährt, dann ist sein Fleisch so geworden wie der Stein: hart und kalt. White ist der König, der seinen ganzen Körper zum Panzer machte, und seine schmalen Augen blicken manchmal auf die Welt wie durch die Sehschlitze eines Helmes. Vom Plaza Hotel aus übermittelt er der Stadt seine Kriegserklärung: „Jetzt zu uns beiden!“ Nach wenigen Gewaltaktionen ist White wieder im Besitz der Macht, und die wird geschützt von Anwälten und Politikern, die er hält wie Vasallen. Was White sieht, dass nämlich alles und alle käuflich sind, das könnte er nur verachten, wäre es ihm nicht längst gleichgültig. Was er brechen will, ist die Macht des Steins, die Macht der Stadt. „I wanna be mayor“, sagt er einmal, und nichts legt den Schluss nahe, dies sei ihm nicht ernst. Er will der ‚Höchste‘ werden, und wenn er König ist und herrscht, kann Bürgermeister sein, wer will. – KING OF NEW YORK zieht, in der Beschreibung der Stadt, die Summe aus den Filmen seit THE DRILLER KILLER. Im Großstadtfierno ist die Unterwelt die einzig effiziente Institution. Da für die Verwaltung die Stadt unregierbar wurde, da ganze Teile der Stadt *abandoned cities* sind, auf-

14 Sennett 1994

15 a. a. O., S. 299



KING OF NEW YORK

gegeben wurden, kommt einem Frank White die Funktion der *schöpferischen Zerstörung* zu. Der Gangster folgt dabei einem Prinzip des Kapitalismus, das die Reagan-Ära bestimmte und sie überdauerte: Zerstören, was nicht profitabel ist, aufbauen, was Gewinn bringt. Das hat New York zu dem gemacht, was White sieht, eine Stadt, die in großen Teilen in Ruinen liegt, während andere – die, in denen er lebt – im Luxus schwelgen, genährt von einem kriminellen Kapitalismus und von kapitalistischen Kriminellen, die längst eine Geschäftsverbindung eingegangen sind. Zwischen *gloom*, der Düsternis des Verfalls, und *glitz*, dem schönen Schein des Wohlstands, oszilliert auch Ferraras Ästhetik in KING OF NEW YORK. Sie visualisiert, was Frank White sieht, und aus dem, was White sieht, entwickelt sich sein urbanes Gewissen. Er kehrt das Prinzip der schöpferi-

schen Zerstörung gewaltsam gegen die Allianz von Kapital und Gangstertum und damit, selbstzerstörerisch, auch gegen sich. In einem brutalen Kriegszug liquidiert Whites Gang einen chinesischen Drogenkönig, um mit dem Verkauf von ganzen Fässern voller Kokain, die er erbeutet, den Bau eines Krankenhauses in einem aufgegebenen Viertel der Stadt zu finanzieren. White will noch zwei Jahre, nur noch ein Jahr, und: „I make something good.“ Je mehr er zum König von New York wird, um so aggressiver jagt ihn die Polizeitruppe um Roy Bishop (Victor Argo), ohnehin frustriert von den Erfahrungen, dem Gesetz gegen die Verbindung von Kapitalismus, High Society und Kriminalität keine Geltung mehr verschaffen zu können. Roy Bishop, schon der überaus sprechende Name sagt es, ist der Antagonist Whites, der Gegen-König in New York. Beide sind

einsam, vor allem im Zusammensein mit anderen, und beide befinden sich, jeder auf seine Art, im Krieg mit der Stadt. Beide sind, jeder auf seine Weise, Asketen. Doch wo White Indifferenz und Gewaltbereitschaft paart, da ist Bishop melancholisch aus Einsicht in das Stückwerkhafte seines Tuns und immer auf Zügelung der Aggressivität seiner Cops bedacht, was ihm nicht gelingt. Dennoch: Bishop besitzt den Teil des urbanen Gewissens, der White fehlt, doch können sie, als Gegner, es nicht zusammensetzen. Wenn sie sich am Ende des Films gegenseitig erschießen, verschwinden die beiden letzten Könige New Yorks. Bishop liegt in einem Wagen der Untergrundbahn, und White geht verblutend durch die Menge zu einem Taxi, in dem er stirbt. Am Ende sind beide nur noch tote Männer in der Masse, verschluckt vom Stein der Stadt, der keine Unterschiede kennt. *The Kings are dead.*

### **Die Stadt, der geschändete weibliche Körper und der sterbende Mann**

Zum Mythos der Stadt gehört nicht erst in der Moderne die Imagination, die Stadt sei weiblich, gehören all die literarischen und bildnerischen Darstellungen, „in denen die Stadt als weiblich allegorisiert, als quasi-organischer Körper sexualisiert wird“. <sup>16</sup> Die Verbindung von Fleisch und Stein ist nie geschlechtsneutral, sondern sexuell geradezu überdeterminiert. Nicht erst Kriege beweisen stets aufs Neue, was die militärische Eroberung einer Stadt, also das Einnehmen eines Territoriums durch den Sieger, für die Frauen in der Stadt bedeutet. – Am 20. April 1989 wurde im Central Park in New York eine blutüberströmte Frau gefunden, nackt, Opfer einer Gang, vergewaltigt, bestialisch zerschlagen. Als sie am 2. Mai aus dem Koma erwachte, waren sechs afroame-

rikanische und hispanische Teenager als Täter verhaftet worden. Sie hatten ihr, der Joggerin, im Park aufgelauert. Das Opfer war eine junge, weiße Frau der oberen Mittelklasse, die Täter kamen aus der Unterschicht. Joan Didion, die in ihrem Essay „*Sentimental Journeys*“ (1990) diesen Fall, der immenses Aufsehen erregte und die Stadt lange beschäftigte, zum Ausgangspunkt einer Analyse der Befindlichkeit New Yorks macht <sup>17</sup>, beschreibt, wie in der öffentlichen Auseinandersetzung der Stadt mit der Tat und vor allem mit sich selbst zwei unversöhnliche Interpretationen, zwei unversöhnliche, wie Didion sagt, ‚Erzählungen‘ aufeinanderprallen: Für die einen war das Opfer fast eine Heilige, und was ihrem Körper geschah, sah man als Symbol für einen von der Unterklasse ‚vergewaltigten‘ und zerstörten Körper der Stadt. Für die anderen, die in den Angeklagten unschuldige Sündenböcke sahen, waren sie die Opfer einer Stadt, in der die Machtlosen systematisch von den Mächtigen ‚vergewaltigt‘ und zerstört werden. Die Auseinandersetzung New Yorks mit sich selbst vollzieht sich in ‚Erzählungen‘, deren Metaphorik noch in der Abweisung des weiblichen Opfers das Bild der ‚Schändung‘ beibehält.

BAD LIEUTENANT (1992) ist Ferraras definitiver Film über Fleisch und Stein. Im geistigen, seelischen und körperlichen Zustand des namenlosen Police-Officers (Harvey Keitel), der alkohol-, drogen- und wett-süchtig ist, spiegelt sich der Zustand der Stadt: unaufhaltsamer Verfall. Jedes Stadt-Szenario ist ein Tatort; blickt der Lieutenant nur beim Telefonieren kurz auf die Straße, sieht er einen Autodieb am Werk, langt er selbst an einem Tatort an, versucht er rasch und unbemerkt, ein Päckchen mit Drogen an sich zu bringen. War

16 Weigel 1988, S. 177

17 Didion 1993, S. 253 - 319



BAD LIEUTENANT

in KING OF NEW YORK die Polizei wenigstens noch blindwütig am Kampf gegen das Verbrechen interessiert und versuchte Bishop, dem vergebens Einhalt zu gebieten, so ist die Polizei-Truppe in BAD LIEUTENANT an gar nichts mehr interessiert, außer an den Baseball-Wetten, die der Lieutenant annimmt. In New York, durch das sich der anonyme Polizist bewegt, ja eigentlich nur noch schleppt, ist der Zustand der Anomie, der totalen Gesetzlosigkeit und der totalen Auflösung aller integrativen Kräfte erreicht. Er gipfelt in der Vergewaltigung einer Nonne auf dem Altar ihrer Kirche. Es ist eine dreifache Schändung: die des sakrosankten jungfräulichen Körpers der Nonne, die parallelisiert wird mit dem Sturz der Marienstatue und – in einer assoziativen Montage – mit dem Bild des schreienden Christus am Kreuz; es ist die Schändung des sakralen Raumes der Kirche, einer Enklave im Inferno der Stadt; und es ist die Schändung und Sprengung aller Werte durch das am Altar hinterlassene Graffito

„Fuck“, das bekundet, dass die Täter sich weder vom Gesetz noch von einer höheren Gerechtigkeit belangbar fühlen: Sie kennen keine Schuld. – In einer solchen Welt wird fast verständlich, dass der Lieutenant am Verfolgen Krimineller nicht mehr interessiert ist, nur noch daran, ihnen das abzupressen, was durch die ganze Stadt zirkuliert, Drogen und Geld, die Stoffe, die offenbar die Stadt am Leben erhalten. Dann erfolgt der Bruch. Der Lieutenant sieht etwas, und das, was er sieht, lässt in ihm die Spuren eines vergessenen urbanen Gewissens auftauchen. Im Hospital beobachtet er durch den Türspalt, wie die Nonne untersucht wird, wie ihre Verletzungen registriert werden, und als ihr Körper nackt ist, seinen Blicken preisgegeben, da wendet sie ihr Gesicht zum heimlichen Beobachter und bricht den Blick des Voyeurs. Offenbar sieht der Lieutenant etwas, was er noch nie vorher sah: ein Opfer, dessen Unschuld ihm klar ist. Er nimmt wahr, dass es Unschuld geben kann, er,



BAD LIEUTENANT

der den Glauben an alles verloren hat. – Ferrara erzählt in *BAD LIEUTENANT* eine Stadtgeschichte als Geschichte zweier Körper, die sich mit tragischer Notwendigkeit begegnen müssen. Der Körper des Lieutenants ist erdschwer, korrupt, lasterhaft und vergiftet. Ihn zieht das Gift, das ihn müde und mürbe macht, nach unten. Der Körper der Nonne, der geschändete Leib, bewahrt trotz der Erniedrigung Schönheit

und Würde, die ihn unvergleichbar machen; die Frau lässt sich von der Gewalt nicht brechen. Beide Körper werden von Ferrara zu widersprüchlichen Sinnbildern der Stadt inszeniert, und wie sich in *KING OF NEW YORK* mit Frank White und Roy Bishop die zwei Seiten des urbanen Gewissens begegnen und wieder auseinanderfallen, so geschieht es auch hier. Die Nonne vergibt ihren Peinigern, umgeben von ei-

ner Aura der Heiligen, die ihren Körper als nicht mehr von dieser Welt erscheinen lässt, und diese Vergebung wird zum Erweckungserlebnis des Lieutenants. Der Lieutenant, der die beiden Täter durch Zufall in ihrem ruinösen Unterschlupf fassen kann, den nur zwei kreuzartige Verstrebungen vor dem Zusammenbruch bewahren, sieht mit ihnen im Fernsehen die Übertragung des Baseballspiels, dessen Ausgang seinen Ruin und Tod besiegelt, raucht Crack mit ihnen – und lässt sie dann mit seinem letzten Geld, das ihn nicht mehr rettet, davonziehen. Gerechtigkeit, was wäre das? – Sie zu töten, was er in einem Wutanfall fast tun möchte? – Sie ins Gefängnis zu bringen? – Der Lieutenant lässt sie gehen, entlässt sie aus seinem Gewahrsam wieder in die Welt, von der er weiß, dass sie die Hölle ist, schlimmer als das Gefängnis, vielleicht noch schlimmer als der Tod. Und deshalb zeigt sein Gesicht danach einen Schmerz,

den keine Droge mehr lindern kann: den Schmerz dessen, der erkannt hat, dass es kein Entkommen gibt – nicht aus dieser Welt. NO EXIT.

**Epilog: Das urbane Gewissen des Auges**

„So ist New York tatsächlich! (...) Das ist er, der amerikanische Traum. Du siehst das am deutlichsten in Städten wie New York. Ich rede hier nicht von christlicher Ethik, aber man sollte einfach human handeln. [...] Niemand sollte leiden.“<sup>18</sup>

„Das phantasievolle Spiel der Kamera mit Wandel und Beständigkeit machte die erschreckende Stadt als Ganzes in einem einzelnen Ding spürbar. Die Kraft des Films war nicht dekonstruktiv; gerade aus der Kraft, zu desorientieren und uns die Katharsis zu versagen, erzeugte er eine empathische Anteilnahme. So funktioniert das urbane Gewissen des Auges.“<sup>19</sup>

18 Ferrara, in: Gaschler/Vollmar: Dark Stars, S. 61

19 Sennett, S. 299

Marcus Stiglegger

## Sexualität und Rausch – im Krieg der Körper

Der lebende Organismus erhält, dank des Kräftespiels der Energie auf der Erdoberfläche, grundsätzlich mehr Energie, als zur Erhaltung des Lebens notwendig ist. Die überschüssige Energie (der Reichtum) kann zum Wachstum eines Systems (zum Beispiel eines Organismus) verwendet werden. Wenn das System jedoch nicht mehr wachsen und der Energieüberschuss nicht gänzlich vom Wachstum absorbiert werden kann, muss er notwendig ohne Gewinn verlorengehen und verschwendet werden, willentlich oder nicht, in glorioser oder katastrophischer Form.  
*Georges Bataille, Der verführte Teil (1947)*

Als Annie (Béatrice Dalle) Matty (Matthew Modine) in *THE BLACKOUT* daran erinnert, dass sie auf seinen Wunsch hin das gemeinsame Baby abgetrieben hatte, dessentwegen er sie nun eigentlich heiraten möchte, ist Abel Ferraras Werk am Punkt der absoluten zwischenmenschlichen Verzweigung angekommen. Bei jeder Geste Mattys zuckt Annie zurück, als habe sie unzählige Erfahrungen mit seinen unkontrollierten Schlägen; und während sie ihm erklärt, dass sie ihn verlassen wird, schlägt sie ihm monoton immer wieder ins Gesicht – fast, als wollte sie ihm zuvorkommen. Doch Mattys Reaktion bleibt aus. Er versteht nichts mehr, erinnert sich nicht an seine brutale Äußerung, ihr „das Kind selbst herauszuschneiden“, wenn sie dazu nicht fähig sei, es „wegmachen“ zu lassen. Als er später nach Untreue und Exzess zu ihr zurückkehrt, hat sich in ihm der diffuse Wunsch nach einer Familie gebildet, den er nun sei-

ner Geliebten in aller Verzweiflung nahebringen will. Diese Verzweiflung wird alles sein, was ihm von diesem Moment bleibt. Noch als Annie bereits den Raum verlassen hat und ein Tonband mit seinen Drohungen läuft, lügt er halbherzig: „Das bin ich mit einem Freund. Wir haben geprobt.“ Mattys langsame Spirale in den Tod ist vorgezeichnet, er hat sich die grausame, dekadente Welt, seine Welt, selbst ausgesucht. Die Beziehung zu Susan (Claudia Schiffer), dem ‚reinen‘ Gegenstück zu Annie, wird zum retardierenden Moment in seinem Martyrium. *THE BLACKOUT* ist ein Film über den Fluch des Nicht-Erinnerns, eben jenen Blackout, der auch die Liebe umfasst. In Mattys alkoholisierten Wahrnehmung entstehen und vergehen Sehnsüchte, die ins Nichts führen: Er erstrebt eine Todesnähe, die nach außen als verzweifelte Suche nach emotionaler Nähe und Liebe erscheint.

### Verwirrung, Irritation, Mord

In fünf Tagen drehte Roger Corman, der Urvater des amerikanischen Exploitationfilms, 1959 den ‚Beatnik-Horrorfilm‘ *BUCKET OF BLOOD*, der auf ironische Weise den Weg eines New Yorker Mochtgegnerkünstlers in Mord und Gewalt zeigt. Walter arbeitet als Kellner in einem Künstlercafé, wäre jedoch selbst gerne einer jener exzentrischen Gäste. Als er eines Tages versehentlich eine Katze ersticht, umhüllt er sie mit Ton und präsentiert sie als Skulptur, was ihn über Nacht berühmt macht. Um an seinen Erfolg anzuknüpfen, geht er bald dazu über, auch menschliche ‚Skulpturen‘ anzufertigen. Mangelnde Anerkennung, existentieller Stress, Unverständnis und



#### THE BLACKOUT

Frustration kennzeichnen die Unterseite einer stets auf den hippesten Reiz ausgerichteten Kunstszene, wie sie New York insbesondere im Zuge der Pop Art Andy Warhols wurde. Viele junge Künstler erliegen dem Reiz des frühen Ruhmes, der so selten eintritt und so vergänglich ist. Auch Abel Ferrara bewegte sich in dieser Welt der flüchtigen Ästhetik, gegen Ende der siebziger Jahre im Rausch der nihilistischen, betont dilettantischen Punk-Kultur. Doch der von ihm selbst in *THE DRILLER KILLER* unter dem Namen Jimmy Laine verkörperte Künstler Reno Miller entspricht dieser Welt erstaunlich wenig. Vielmehr leidet er unter seiner lauten, von oberflächlichen Reizen und Zeitvertreiben dominierten Welt, sehnt sich gar nach Religion, klarer bildnerischer Ästhetik und einer familiären Struktur.

*THE DRILLER KILLER* ist ein bewusst rau inszenierter, mit unruhiger Handkamera gedrehter Film, der Ferraras späteren Fil-

men wie *BAD LIEUTENANT* und *DANGEROUS GAME* näher steht als seiner ästhetischen Stilsuche der achtziger Jahre. Und natürlich beginnt sein Debütfilm in einer Kirche, die wir zusammen mit dem irritiert wirkenden jungen Künstler Reno betreten. Mit der Zielsicherheit des Träumers bewegt er sich auf eine sitzende Person zu, die ihn bei näherer Betrachtung zu erschrecken scheint. Der bärtige alte Mann (James O'Hara) reagiert empört über die Störung, doch für Reno erscheint diese Begegnung als ein Treffen mit Gott. So formuliert der Film eine Sehnsucht des Protagonisten, die seiner realen, in vielerlei Hinsicht als ‚gottlos‘ erfahrenen Welt entspringt.

Der etwa dreißigjährige Reno Miller wohnt zusammen mit seiner gleichaltrigen Freundin Carol (Carolyn Marz) und einem etwas desorientierten jungen Mädchen namens Pamela (Baybi Day) in einer

heruntergekommenen New Yorker Innenstadtwohnung. Die beiden Frauen leben in den Tag hinein. Carol versucht sich gerade von ihrem Ehemann (Richard Howorth) zu trennen, den sie wegen Reno offenbar verlassen hat. Nie wird geklärt, wie Pamela in diesem Haushalt gelandet ist. Ein sexuelles Interesse Renos an ihr scheint ausgeschlossen zu sein, während Renos Beziehung zu Carol durchaus sexuell konnotiert wird: Nachdem er die Kirche zu Beginn fluchtartig verlassen hat, besteigt er mit ihr ein Taxi, wo sich das Paar leidenschaftlich küsst. Der Film zeigt das Paar danach in einem friedvollen Tableau im Bett liegend. Der Morgen beginnt mit einem Geräusch, zu dem der Film in allen möglichen Variationen immer wieder zurückkehren wird: mit dem Lärm einer Bohrmaschine. Pamela versucht, ein Loch in die Zimmertür zu bohren, scheint aber weder zu wissen, wo genau, noch wie sie das Werkzeug halten soll. Entnervt kommt ihr Reno zu Hilfe, doch auch ihm kann sie nicht sagen, wo sie das Loch haben möchte. Ihre kindliche, linkische Art verärgert den Mann zusätzlich. Als er das Loch schließlich bohrt, zeigt das der Film in einer quälend langen Detailaufnahme, in der der abplatzende Lack von bedenklichem Schaden am Material zeugt.

Reno ist freischaffender Maler, doch er kann längst nicht mehr von seiner Kunst leben. Er scheint sein Talent verloren zu haben – das zumindest legt der Galerist nahe, für den er arbeitet. Ein neues riesenhaftes Gemälde soll helfen, den maroden, bankrotten Haushalt zu sanieren. Tatsächlich spiegelt der zunehmend verkommenen Zustand der Wohnung die wachsende Entfremdung des Künstlers von sich und seiner Umwelt. Seine Gesten im Laufe des Films werden immer lauernder, fast tierhaft, wie auch die Wohnung, nachdem der Strom ausgeschaltet wurde, immer mehr einer archaischen Höhle gleicht. Der Kuss im Taxi zu Beginn des Films wird der einzi-

ge intime Kontakt zu Carol bleiben. Reno beginnt, sich auf der Straße herumzutreiben, beobachtet die Obdachlosen, wird Zeuge eines Mordes ... Sein Einzelgänger-tum wächst sich bis zur Kommunikations-unfähigkeit aus. Es verwundert kaum, dass er den Verlust der künstlerischen Vision in der Religion zu kompensieren versucht.

Wie auch in späteren Ferrara-Filmen ist eigentliche Zärtlichkeit und Geborgenheit nur zwischen Frauen möglich, während der Mann vereinsamt: ausgeschlossen wie der hysterisch weinende BAD LIEUTENANT, als er zwei Frauen beim Bondagespiel beobachtet. Carol und Pamela begegnen sich nackt in der Dusche. Lange verharrt die Kamera auf den sich sanft bewegenden, vom Duschwasser umspülten Brüsten der beiden Frauen. Sie geben sich die Zärtlichkeit, die ihnen das alltägliche Leben verweigert, spenden sich Trost und – der Film deutet es nur an – Stimulation.

Reno entfernt sich mehr und mehr von seinen Mitmenschen und wird von blutigen Visionen getrieben. Nur zu seinem neuen Gemälde verbindet ihn eine sinnliche Beziehung. Es stellt einen infernalischen, riesenhaften Büffel dar, das Symbol des untergegangenen alten Amerikas, einer vergangenen Welt der Freiheit. Wie auf all seinen Gemälden künden auch hier stilisierte Risse oder Kratzspuren von einer Beschädigung der Werte. Nach seinem ersten Mord an einem Obdachlosen, kehrt Reno in seine dunkle, isolierte Wohnung zurück und wendet sich dem neuen Gemälde zu – mit den Worten: „I love you.“

Die Beziehung zu Carol wird zusehends distanzierter. Einen gemeinsamen Konzertbesuch bricht Reno mit der Begründung ab, die Musik sei zu laut. Wie die belästigenden Proben der Band „The Roosters“ in der Nachbarwohnung wird hier jeglicher Umwelteinfluss zur Störung und Irritation. Nichts ahnend von seinem mörderischen Doppelleben liest ihm Ca-



#### THE DRILLER KILLER

rol morgens aus der Zeitung über die Mord- vor. Reno reagiert verwirrt, stopft aber unbeirrt ein Stück Pizza in sich hinein. Verärgert durch die fortschreitende Regression ihres Lebensgefährten nimmt Carol wieder Kontakt mit ihrem Exmann auf.

Bevor er sein Gemälde vollenden kann, stimmt Reno zu, ein Porträt des Roosters-Sängers anzufertigen. Während er malt, wälzt sich der Musiker mit Pamela in den Laken. Der Künstler bleibt auch hier unbeirrt. Seine Sexualität scheint durch die aggressiven Attacken auf die Obdachlosen – sein zehntes Opfer kreuzigt er förmlich mit einer Nagelpistole – vollständig kompensiert zu sein.

Mit der Vollendung des Büffel-Bildes könnte eine Wende eintreten. Carol und Reno reinigen die Wohnung, ziehen gepflegte Kleidung an und erwarten den Ga-

leristen. Doch dessen negatives Urteil („You are simply a technician. There is no passion.“) wird zum Desaster: Carol dreht durch und verlässt die Wohnung. Reno bleibt einsam und melancholisch zurück. Auf verquere Art kehrt Reno Millers Sexualität schließlich zurück. Er verabredet sich mit dem homosexuellen Kunsthändler zu einem Rendezvous in seiner Wohnung. Wie später Thana in MS. 45 schminkt er sich rituell für diese Begegnung, hebt seine Geschlechtlichkeit in weiblichem Make-up auf und stilisiert sich zum androgynen Todesengel. Um sein Schicksal zu besiegeln, tötet er anschließend auch Carols Mann, in dessen Wohnung er eindringt. In der letzten Szene erwartet er blutüberströmt und mit undurchsichtigen Ambitionen die ahnungslose Exfreundin im Ehebett ...

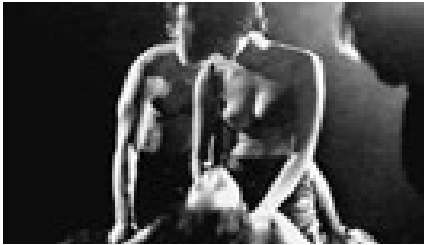
THE DRILLER KILLER porträtiert eine unberechenbare Welt des Stresses, der Gewalt und der sozialen Ungerechtigkeit. Aggression ist zum Motor des Handelns geworden – so auch bei Reno –, Sexualität ist Ware oder grobe Triebbefriedigung wie zwischen dem Roosters-Sänger und Pamela. Die heterosexuelle Paarbeziehung kann nur über kurze Zeit aufrecht erhalten werden, obwohl sie zweifellos einen diffusen Wert darzustellen scheint – immerhin kehrt Carol in die geregelte Zweisamkeit der Ehe zurück. Während der Film die rein weibliche Sexualität als Möglichkeit zärtlicher Kommunikation zeigt, steht er der Homosexualität feindlich gegenüber. Der schwule Galerist wird selbstherrlich und affektiert gezeichnet, sein Schicksal ereilt ihn in Form des sexuellen Todesengels, zu dem sich Reno schließlich stilisiert. Renos Ausweg ist nach halbherzigen Kommunikationsversuchen ausschließlich die Gewalt. Bewaffnet mit Batteriegürtel und Akkubohrmaschine hinterlässt er eine blutige Spur, die niemand zu verfolgen scheint, da die Toten niemand vermisst. Die Vernichtung des ‚überflüssigen‘ Lebens wird zu künstlerischem Ausdruck und Droge zugleich. Die zunehmende Ritualisierung dieser Morde steigert sich zur Ekstase. Doch schließlich überschreitet Reno die Grenze der persönlichen Beziehungen: Er dringt gewaltsam in Carols Leben ein, wird zum „Home Invader“ (so auch der Titel einer MIAMI VICE-Episode, die Ferrara drehte), der das Grauen an den intimsten aller Orte bringt: das gemeinsame Liebeslager.

### Mit dem Körper als Waffe

Eine konventionelle oder gar romantisch konnotierte Sexualität taucht in Ferraras Werk nur sehr selten auf, und wird immer mit einem leicht ironischen Unterton gebrochen. In FEAR CITY gibt es derartige Kontakte nur unter Frauen – wie in THE DRILLER KILLER –, in CAT CHASER ist sich der Regisseur bewusst, dass er die fatale Romanze

zwischen dem traumatisierten Kriegsveteranen und der skrupellosen Frau gemäß filmischen Standards hemmungslos stilisiert. CHINA GIRL verpflichtet sich bereits durch seine klassische Liebesthematik, das Romeo-und-Julia-Motiv, zu einer romantisierten Perspektive des Liebespaares – aber auch hier findet die Erfüllung erst im Tod statt. Die siebzehnjährige Marti Malone (Gabrielle Anwar) in BODY SNATCHERS ist eigentlich die am wenigsten neurotische und geschädigte Figur aus einem Film Abel Ferraras, sie hätte die Chance auf eine charakterliche Entfaltung, würde nicht die Welt um sie herum langsam zerfallen. Hier löst sich die romantische Liebe in ihrer extremsten Form ein, indem das Liebespaar vom Rest der scheinbaren Menschheit isoliert wird: „Es gibt niemanden mehr von eurer Art!“ Die private Domäne wird zur letzten möglichen Domäne überhaupt. Erst in der Erinnerung des Protagonisten X aus NEW ROSE HOTEL wird das ‚sich im dornen Vergessen‘, der leidenschaftliche sexuelle Akt als Liebesbeweis beschworen – eine schwer fassbare Täuschung jedoch, wenn man den Gesamtkontext dieses Films betrachtet.

Thana (Zoe Tamerlis), die MS. 45, ist eine stumme achtzehnjährige Schneiderin in New York. Ihre Behinderung macht es ihr unmöglich, auf die sexuellen Angriffe durch ihren Chef Albert (Albert Sinkys) und auf offener Straße zu reagieren. Zu Beginn des Films läuft sie zusammen mit ihren Kolleginnen nach Hause; die Handkamera nimmt ihre Perspektive ein, so dass der Zuschauer selbst in ihre Lage versetzt wird: Herumlungernde Männer belästigen sie mit obszönen Anspielungen und Gesten. Thanas Welt ist von der permanenten Angst bedroht, zum Opfer zu werden, begünstigt noch von der Tatsache, dass sie nicht einmal schreien könnte. Sexualität – wie Thana sie aus täglichen Straßenbegegnungen kennt – zeigt sich als permanente Bedrohung, und schlimmer noch – sie



NEW ROSE HOTEL



wird zur zerstörerischen Waffe: Fast bei ihrer Wohnung angekommen, wird sie von einem Maskierten (Abel Ferrara) in eine Seitenstraße gezerrt und auf der Mülltonne vergewaltigt. Ihr stummer Schrei bleibt ungehört. Der Vergewaltiger wird verbal gar mit den Männern auf der Straße gleichgesetzt, die sich ähnlich äußern: „Du bist spitze!“ sagt er zu ihr als er kommt. Ebenso werden die ‚Anmacher‘ zu potentiellen Vergewaltigern, die sich nicht einmal ihrer eigenen Destruktivität bewusst sind.

Parallel zu der ersten Attacke zeigt Ferrara den Einbruch in Thanas Wohnung, deren Einrichtung – ebenso wie ihre konservative Kleidung – eine diffuse Sehnsucht nach bürgerlichem ‚Frieden‘ vermittelt. Als Thana die Wohnung betritt, wird sie sofort von dem maskierten Einbrecher (Peter Yellen) bedroht. Wir sehen lediglich Teile seines Körpers, oft wird er nur von seiner Schusswaffe repräsentiert. Hier nimmt der Film visuell ausschließlich die Opferperspektive ein. Der Vergewaltiger betrachtet sich offenbar selbst als ‚guter Liebhaber‘: „Ist gut, was?“ Als Thana den Mann mit dem Bügeleisen erschlägt, beweist die Montage einen der seltenen Fälle ironischer Distanz in einem Film Abel Ferraras: Nach einem harten Schnitt sieht man die skurrile Nachbarin (Editta Sherman) zwei Eier in der Pfanne braten.

Bevor Thana die Leiche zerstückelt, betrachtet sie sich mit offener Bluse im Badezimmerspiegel. Unvermittelt fasst ihr von außerhalb des Bildkaders ein Männerarm

an die Brust. Sie zuckt angesichts dieser Schreckensvision zusammen und zieht ihre Bluse vor die Blöße. Offenbar kann sie sich nur noch unter dem Einfluss männlicher Aggression als sexuelles Wesen wahrnehmen. Ein sehr schwer zugänglicher Traum, vermutlich ein Flashback, zeigt ein kleines Mädchen, das entweder Zeuge eines sexuellen Aktes oder Opfer eines Kindesmissbrauchs wird. Der Film kehrt jedoch nie wieder zu diesem vage angedeuteten psychoanalytischen Ansatz zurück, sondern hält im weiteren Verlauf der Handlung deutlich Distanz zur Protagonistin.

Es ist mehr als offensichtlich, dass Thanas Name an das griechische Wort *thanatos* erinnern soll, der klassischen Bezeichnung für den Tod. Sie ist die stumme Todesbringerin. Angekommen am Ende der Sprache – analog zu ihrer Stummheit – steht die Auslöschung des Lebens. Doch auch die Sprache wird zur Attacke in diesem Film, etwa in Form männlicher Aggression, die auf Thana einwirkt. Ein zärtliche physische Annäherung zwischen Thana und einem anderen Menschen wird sich nie ergeben. Die junge Frau erlebt sich von ihrem eigenen Körper entfremdet. Diesen Selbstekel projiziert sie nach außen, indem sie ihren menschlichen Abfall über die Stadt verteilt. Lediglich den abgetrennten Kopf bewahrt sie in ihrem Kühlschrank auf. Diese Beziehung zum Abfall wird bereits in der ersten Vergewaltigungssequenz etabliert, wenn der Täter das Mäd-



MS. 45

chen nicht nur über eine Mülltonne zwingt, sondern ihr Gesicht förmlich in den Müll drängt.

Nach dem ersten Mord an einem Rockabilly, der sie bei der Leichenentsorgung bedrängt, beginnt Thanas äußerliche Wandlung. Ein leuchtend rotes Oberteil und eine passende Mütze senden nonverbale Provokationen an die Umwelt. In einem Bistro beobachtet sie ein sich leidenschaftlich küssendes Paar. Nach dem Kuss wischt sich der Mann den Mund ab, bevor er Thana später auf der Straße anspricht. Das Mädchen lernt langsam die eigene Wirkung auf Männer kennen, beginnt, damit zu spielen ... In einer schrägen, sehr nahen Einstellung zeigt Ferrara, wie Thana sich ihre sinnlichen, vollen Lippen blutrot schminkt. Bevor sie ihre Wohnung verlassen hat, wirft ihr die schrullige Vermieterin bereits mit hysterischer Stimme vor, sie sei „überschminkt“.

Bei den folgenden episodenhaft entwickelten Setpieces scheut Ferrara nicht vor der Verwendung filmischer Klischees zurück. Wahrscheinlich ist es gerade das bedrohliche Auftauchen brutaler schwarzer Zuhälter und einer hispanischen Straßengang, die einige Kritiker seinerzeit an Michael Winners drei *DEATH WISH*-Filme (z.B. „Ein Mann sieht rot“, 1974) erinnerte, doch im Unterschied zu dem englischen Action-Routinier nimmt Ferrara mit seinem Blickwinkel immer wieder die Opferperspektive ein. Diese ‚Untersichten‘ spiegeln weniger einen gewollt weiblichen Blick auf das Geschehen, sondern sind eher Ergebnis einer Suche nach einer Balance der Perspektiven, einem fast objektiven Blick, der in größere Distanz zum Geschehen tritt, als das in allen folgenden Filmen Ferraras der Fall ist. Die episodische Struktur des Films – und auch der folgen-



den – weist ein deutliches Misstrauen in die Mechanismen des klassischen Erzählkinos auf und betont umso mehr das ‚Wie‘ der Erzählung.

MS. 45 unterscheidet sich zudem von einer anderen Spielart des Selbstjustizfilms, mit denen er oft zu Unrecht gleichgesetzt wird: den Rape/Revenge-Filmen. Dort werden die mißhandelten Frauen durchaus als sexuell aktiv dargestellt, und ihr gewalttätig provoziertes Amoklauf nimmt nicht selten die Züge einer sexualisierten Geschlechter Schlacht an. Der erste Versuch in dieser Richtung war Lamont Johnsons *LIPSTICK* (Eine Frau sieht rot, 1975), in dem ein Modell (Margaux Hemingway) den Musiklehrer ihrer Schwester erschießt, nachdem er sie selbst vergewaltigt hat und nach dem gerichtlichen Freispruch auch ihre kleine Schwester bedroht. Die Ikone dieser Spielart ist der Thriller *I SPIT ON YOUR GRAVE* (Ich spuck' auf Dein Grab, 1980) von Meir Zar-

chi. Dort wird eine Schriftstellerin (Camille Keaton), die sich aufs Land zurückgezogen hat, von vier Rednecks gejagt und mehrfach vergewaltigt. Nachdem sie sich in der Kirche von ihrer Schuld befreit hat, kehrt sie zurück und nimmt blutrünstige Rache. In einer typischen Standardsituation scheint sie einen Vergewaltiger zunächst verführen zu wollen, um ihn schließlich in der Badewanne zu kastrieren. Auch hier werden sowohl Vergewaltigung als auch Rache als für den Zuschauer nachvollziehbare erotisierte Akte inszeniert. Ferrara hingegen bemüht sich in MS. 45 deutlich um eine schwer konsumierbare Härte, wenn Thana bei der Vergewaltigung in den Müll gedrängt wird. Eine Ambivalenz darf erst bei ihrem Rachefeldzug aufgenommen, etwa wenn sie in einigen Situationen tatsächlich in Notwehr handelt. Einen Schritt weiter ging wiederum Michael Winner, als er 1993 Helen Zahavis zynischen Roman „Dirty Weekend“ verfilmte. Lia Willi-

ams spielt hier Bella, eine Frau mit einem Faible für Machos. Auf der Flucht vor ihrem aggressiven Exfreund zieht sie nach Brighton, doch auch dort wird sie bald von ihrem Nachbarn mit Telefonanrufen terrorisiert. Ein indischer Psychiater rät ihr, vom Opfer zur Täterin zu werden und den Spieß umzudrehen. Nachdem sie ihren Nachbarn kaltblütig im Schlaf erschlagen hat, wandelt sich ihr Wesen: Wie Thana wird sie zum männlichen Wunschbild eines fatalen Vamps, und wie Thana erschießt sie die Männer gleich reihenweise in den Seitenstraßen. Doch Bella findet mehr und mehr Gefallen an ihrer Rolle, geht immer weiter und beginnt, mit ihren Opfern auch zu schlafen. Winners *DIRTY WEEKEND* wandelt sich von der feministischen Kampfschrift zur Etüde in Sachen ‚Angst vor starken Frauen‘. Ferrara dagegen läßt bis zur Schlußsequenz nie zu, dass Thanas Verhalten den Eindruck erweckt, ihre neue Rolle bereite ihr ein erotisches Vergnügen, zu gequält, zu ausgewoglos ist ihre Situation.

Als Thana von ihrem Chef zur Halloween-Party eingeladen wird, zeigt sich dieser von einer ungewohnten Seite. Fast schüchtern nähert er sich ihr, er zögert, ist sichtlich nervös. Doch der Film läßt die Möglichkeit offen, dass es sich hier um eine Verführungstaktik handelt. Unvermittelt verlagert sich das Interesse der Anwesenden auf den Sexakt eines Paares im gegenüberliegenden Haus. Die Kolleginnen sind sichtlich amüsiert. Der private Bereich des Sexuellen ist zur Sensation geworden, zum öffentlichen Amusement.

In einer letzten Episode begegnet Thana bezeichnenderweise ein Mann, der den Tod offenbar sucht. Zuvor trachtet sie danach, einen jungen Asiaten zu töten, der sich seiner Freundin alles andere als aggressiv nähert. Hier hat sich Thanas Rachefeldzug bereits verselbstständigt. Wahllos trachtet sie nach der kompletten Auslöschung der Maskulinität. Ein vereinsamter Schuhverkäufer, den sie in einer Kneipe

kennenlernt, erzählt ihr, wie er seine Frau dabei erwischt hatte, als sie ihn mit einer anderen Frau betrog. Aus Rache habe er ihre Katze stranguliert. Bevor Thana ihn erschießen kann, entreißt er ihr die Waffe und richtet sich selbst. Hatten bereits die ersten Exekutionen rituellen Charakter, wird Ferraras Absicht, diesen Film als mythisches Stationendrama zu konzipieren, hier mehr als deutlich. Thana steht kurz vor ihrer kompletten Transformation zu Thanatos. Sie verkleidet sich als Nonne, allerdings nicht, ohne durch Strapse und Lippenstift eindeutige Akzente zu setzen. Heilige und Hure – nach außen hin verspricht sie beides. Der einzige Phallus, dessen sie sich bedient, ist ihre Waffe, und sie ehrt ihn, indem sie jede der Patronen vor dem Laden einzeln küsst. Auch hier bedient sich Ferrara einer sinnlich in warmen Farben ausgeleuchteten Einstellung. Mit schussbereiter Waffe posiert sie schließlich fast raubvogelhaft zuckend vor dem Spiegel.

Das finale Massaker ist konsequent auf allen filmischen Ebenen stilisiert. Ferrara verfremdet den Originalton, läßt ihn zur unwirklichen Geräuschkulisse mutieren, Fetzen von Discobeat korrespondieren mit dem stroboskopartigen Licht, das in der Zeitlupe einen rhythmischen Puls vorzugeben scheint. Gnadenlos unterwirft Thana ihren Chef mit Gewalt und tötet ihn. Nicht einmal, als auch die Frauen angsterfüllt zu ihren männlichen Begleitern stürmen, wird Thana bewusst, wie fern sie ihren Geschlechtsgenossinnen ist. Als ihre vermeintliche Freundin sie schließlich von hinten mit einem riesenhaften Tortenheber ersticht, entgleitet ihr das erste Wort. „Schwester?“ fragt sie voll fassungsloser Verwunderung. In ihrer Stilisierung zur Personifikation der weiblichen Rache am Machismo ist ihr in diesem Film auch nicht mehr die schwesterliche Zärtlichkeit einer Freundin sicher ...



BAD LIEUTENANT

### Sexualität als verderbliche Ware

In *BAD LIEUTENANT* lässt sich der Protagonist von zwei Frauen ein lesbisches Dominanzspiel vorführen. Harvey Keitel treibt hier sein Method Acting zu einem exhibitionistischen Endpunkt: Nackt steht er dabei vor dem Spiegel, mit einer Wodkaflasche in der Hand, seine Körper krampft leicht, später lässt er die Arme linksch feldern. Er weint. Er weiß, dass ihn nichts mehr retten kann, kein Hauch von authentischer Zwischenmenschlichkeit kann noch zu seiner betäubten Seele durchdringen. Die beiden Frauen schmücken den Raum mit einem Simulakrum sexueller Inszenierung, einer verfügbaren, abrufbaren und daher kalten Show.

*FEAR CITY* widmet sich bereits thematisch der Käuflichkeit von Sex: Die männlichen Charaktere Matt Rossi (Tom Berenger) und Nicky Piacenza (Jack Scalia) betreiben eine Agentur für Stripperinnen und bewegen sich täglich zwischen Straßenstrich und rauchigen Sexclubs. Wie später in *CHINA GIRL* und *KING OF NEW YORK* entwirft Ferrara in *FEAR CITY* das Bild einer funktionierenden Halbwelt, die nach eigenen Gesetzen von Gangstern beherrscht wird. Die Polizei patrouilliert am Rande und scheint das System zu akzeptieren, wenn sie nicht selbst zu dessen Teil geworden ist. So stellt Ferrara auch nie die Rechtschaffenheit der beiden Frauenhändler in Frage, deren Geschichte er erzählt. Auch Matts große Liebe Loretta (Melanie Griffith) arbeitet in diesem Gewerbe; sie ist ein Star unter den Striptease-Tänzerinnen der Stadt.

Während Sexualität in diesem Umfeld zunächst als Geschäft existiert, scheint es dem Regisseur auch hier wenig zu behagen, der Korruption und Instrumentalisierung von Gefühlen eine funktionierende heterosexuelle Romanze entgegenzusetzen, wie es im amerikanischen Mainstreamkino üblich ist. Matt und Loretta haben ihre große Zeit bereits hinter sich, sie haben sich in Resignation getrennt. Loretta



FEAR CITY



ta hat sich statt dessen ihrer Freundin und Kollegin (Rae Dawn Chong) zugewandt, deren Liebesspiel Matt mit ansehen muss, als er Loretta in ihrer Garderobe besuchen will. Wieder ist es die Zärtlichkeit der Frauen untereinander, die Sicherheit und Geborgenheit verheißt.

Die Welt der Männer ist die Welt der Gewalt. Wie der psychopathische Killer muss Matt seine Initiation durch die Vernichtung des Gegners erlangen: Als Boxer tötete er seinen Partner im Ring. Es kostet ihn große Überwindung, seine letalen Kräfte nun erneut und zudem bewusst einzusetzen, doch „a man 's got to do what a man 's got to do“, wie es John Wayne formulieren würde. Matts Geschäft ist die Einsamkeit des Jägers im Dschungel der Großstadt, ein Standard des klassischen amerikanischen Film Noir, den Abel Ferrara als Stereotyp bloßstellt. Matt bleibt die Sehnsucht nach jener zwischenmenschlichen Geborgenheit, wenn er sich heimlich im Publikum Lorettas Show ansieht.

Ferrara zeigt sich in diesem Film immer wieder um eine Annäherung an die Konventionen des kommerziellen Großstadtt thrillers bemüht, obwohl die Lovestory nur allzu deutlich als spannungsförderndes Vehikel erhalten muss. Wenn es nach dem Überfall auf Lorettas Freundin schließlich doch zur Liebesnacht mit Matt kommt, bedient sich Ferrara fast irritie-

rend abgenutzter Bilder, die eine Wahrhaftigkeit der beschworenen Gefühle ähnlich herbei zwingen wollen wie der Off-Kommentar aus CAT CHASER: Loretta auf Matts Schoß, im legeren Rippshirt, hinter ihnen im Zwielicht die Stadtsilhouette. Die Rolladenlamellen fragmentieren den Raum, auf der Tonspur klagt ein Saxophon, von je her die gequälte innere Stimme des Noir-Helden. Ferrara findet kein genuines Bild für eine vermutlich hoffnungslose Romanze, also reproduziert er vergangene und verlorene Hoffnungen, Reflexe einer untergegangenen Filmära.

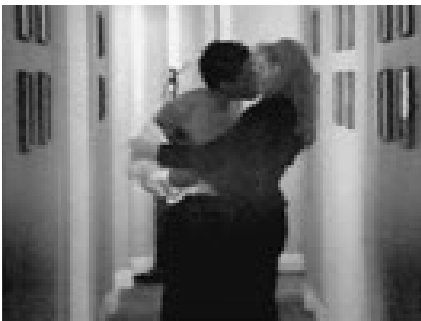
Als die Welt wieder zu zerbrechen droht, flüchtet sich Loretta, die Matt einst ‚gerettet‘ hatte, erneut in den Heroirausch. Doch FEAR CITY meint es ernst mit seiner Mainstream-Perspektive. Matt kann den Killer ebenso töten, wie er von der Polizei verschont wird und schließlich die schwer angeschlagene Loretta in die Arme nehmen darf. Sie hätten sich „zu sehr geliebt“, sie hätten „mehr miteinander reden müssen“. FEAR CITY, ein moderner Film Noir, endet als versöhnliche Phantasia von einer Welt, deren eigentliche Gesetze erst Ferraras nächster Film CHINA GIRL brutal und ungeschönt vorführen wird. Dort enden die Liebenden in ihrem Blut auf der Straße, die Hände einander entgegengestreckt, aber unrettbar verloren in einer Welt aus Rassenhass und Gier.

### Eine Welt aus Gier und Verschwendung

In dem Gangsterfilm KING OF NEW YORK sind die sexuellen Verhältnisse streng integriert in ein materialistisches System des Markttausches. Die schwarze und die weiße Leibwächterin, mit denen Frank White zusammenlebt – sie übernachten auch in seiner Hotelsuite – ‚leben‘ ihren Beruf auf allen Ebenen, wobei zwar nicht deutlich wird, ob White mit ihnen schläft, doch sie haben Affären mit seinen Geschäftspartnern. Wie in allen Filmen Ferraras sind dabei rassistische Ressentiments innerhalb des Systems außer Kraft gesetzt. KING OF NEW YORK ist ein durchweg multikultureller Film, in dem Frank White ebenso mit einer Asiatin (Ariane aus YEAR OF THE DRAGON /Im Jahr des Drachen, 1985, von Michael Cimino) flirtet, wie er später mit der weißen High-Society-Anwältin in der U-Bahn Petting hat. Whites Verhalten bleibt dabei immer distiguiert und respektvoll bis zu dem Eindruck, das Geschehen lasse ihn letztlich unbeeindruckt. Nie lässt er sich zu dem Machismo seiner Gangsterrivalen herab, der z.B. den vulgären King Tito in der Anfangssequenz im Bordell kurz vor seiner Exekution kennzeichnet, als er lässig den nackten Hintern einer Prostituierten tätschelt, bevor er sie gleichgültig von sich stößt.

Abel Ferraras ambivalente Position zum käuflichen Sex wird besonders in einem Musikvideoclip deutlich, der den programmatischen Titel CALIFORNIA trägt. Zu dem gleichnamigen Lied der französischen Popsängerin Mylène Farmer, die hier in einer Doppelrolle zu sehen ist, zeichnet er ein Porträt von Kaliforniens Metropole als einer zweigesichtigen, inhumanen Falle. Er zeigt weniger eine Koexistenz von High Society und Unterwelt; vielmehr sind Starhype und Prostitution nur zwei Seiten der gleichen Medaille. Die scheinbar grundverschiedenen Welten gehen in Gier und Verschwendung eine unheilige Allianz ein.

Die Protagonistin ist Abel Ferraras Allegorie für Kalifornien selbst. Sie ist der Star und die Hure in einer Person. Als ‚reiche Frau‘, wie sie in Besetzungslisten oft bezeichnet wird, streitet sie zu Beginn des Videos mit ihrem hispanischen Liebhaber (Giancarlo Esposito) über die richtige Kleidung des Abends. Und bereits hier führt Ferrara die zunächst grundverschiedenen Milieus und Welten durch eine Cross-Montage zusammen: Gleichzeitig streitet sich eine Prostituierte mit ihrem Zuhälter, wobei die Figuren von den selben Schauspielern dargestellt werden. In aufwühlenden Jump Cuts gipfelt die Handgreiflichkeit der letzteren in einem leidenschaftlichen Liebesakt. Sex erscheint hier als Fortsetzung des Geschlechterkrieges mit anderen Mitteln. Die Grenzen zwischen Aggression und Erotik sind fließend, das ‚professionelle‘ Verhältnis zwischen Huren und Zuhälter kann jederzeit zur privaten sexuellen Beziehung werden. Der angedeutete Sexakt im Stehen hat dennoch mehr physischen Appeal als viele frühere erotische Szenen aus Ferraras Filmen und bemüht sich durch kontrastreiche Ausleuchtung, kraftvolle Posen der Darsteller und einen rhythmischen Schnitt ein Maximum an physischer Wirkung auf den Zuschauer zu übertragen. Bruchteile dieser Sequenz erinnern an die zentrale Sexszene aus William Friedkins Film JADE (1995), in dem die Protagonistin (Linda Fiorentino) ihren mentalen Stress in einem wilden Sexakt mit einem Unbekannten abreagiert; mit rhythmischen Weißblenden und expressivem Schattenspiel erzeugt diese Sequenz einen nahezu ekstatischen Sog. Und ebenso wie in Friedkins Erotik-Thriller bleibt das Verhältnis der Figuren in CALIFORNIA kalt: Auf der Straße wird der Zuhälter die Frau später mit dem Messer zur Arbeit zwingen. Als die reiche Frau ihr *lowlife*-Double entdeckt und aus dem Auto aussteigen will, wird sie von ihrem Liebhaber daran gehindert. Er gibt statt dessen Gas und sie schlägt ihm



ins Gesicht. Sein resignierendes Augenschließen ohne Gegenwehr lässt auf die Alltäglichkeit dieser Art der Konfliktlösung schließen.

In einer folgenden Sequenz, in der sich das reiche Paar auf einer Party befindet, imaginiert die Frau den gewaltsamen Tod ihres Hooker-Doubles. Es folgt eine Rache-geschichte, die man fast als vorhersehbar bezeichnen möchte: In deutlich sexuali-

siertem Outfit begibt sie sich ihrerseits auf den Hollywood Strip und ködert den Pimp (Zuhälter); als er sie in seiner Wohnung verführen will, ersticht sie ihn mit ihrer Haarnadel. *En miniature* erzählt dieser bewegende Musikclip das mythische Drama vom Kampf der Geschlechter, dessen letzter Ausweg die gegenseitige Vernichtung ist. Realitäts- und Zeitebenen werden dabei in einer komplexen, elliptischen Mon-



## CALIFORNIA

tage irritierend verschachtelt, so dass eine klare Unterscheidung in Traum und Realität für den Zuschauer unmöglich wird. Die oft verzweifelte, in ihrer Heftigkeit animalisch anmutende Sexualität in Ferraras späten Filmen bietet den um Erlösung ringenden Charakteren keinen Ausweg. In *THE BLACKOUT* nimmt Mickey (Dennis Hopper) den deprimierten Matty mit zu zwei aufgeputschten ‚Modellen‘. Zunächst filmt er mit seiner Videokamera das (inszenierte) Liebesspiel der beiden Frauen, später zieht sich Matty mit einer von beiden auf den Balkon zurück. Sie versucht eindringlich, ihn zu verführen, doch er scheint sich der finalen Fellatio nur erschöpft zu ergeben. Vor der Skyline im morgendlichen Licht lässt er sich gegen das Geländer sinken. Ferraras Figuren ergeben sich einem emotionalen *potlatch*: der Verschwendung ihrer selbst. Selbsterstörung sei sein „Motor“,

sagte Ferrara einmal, und das Opfer und die Verschwendung ihrer selbst ist auch die Motivation seiner Charaktere – spätestens seit *BAD LIEUTENANT*. Neben den Lebenstrieb (also einer konstruktiven Form der Sexualität) stellt Sigmund Freud in „Jenseits des Lustprinzips“ (1920) den destruktiven Todestrieb als grundlegende Kategorie seiner psychoanalytischen Triebtheorie. Abel Ferraras Filme beginnen mit dem Punkt des ‚Umschlagens‘ – vom Lebenstrieb zum Todestrieb. Die Sexualität wird in ihrer Verselbständigung zur Feier zunächst des emotionalen und schließlich des physischen Todes. Auch Georges Batailles Modell einer „allgemeinen Ökonomie“ schimmert hier durch. In seiner Annahme, überschüssige Energie, die nicht mehr zu einem „Wachstum“ taugte, müsse notwendigerweise „verschwendet“ werden, „willentlich oder nicht, in glorioser



#### THE ADDICTION

oder in katastrophischer Form<sup>1</sup>, spiegelt sich Ferraras Selbsterstörungsmechanismus – mit einem deutlichen Akzent auf die „katastrophische Form“.

THE ADDICTION treibt diese Verschwendung und Selbsterstörung mit seiner Behandlung des Vampir-Motivs zu einem radikalen Endpunkt. Die Protagonistin Kathleen (Lily Taylor) ergibt sich allmählich ihrer Sucht nach Blut und sät den Virus des Bösen in nahezu kannibalischen Akten – in wenigen Genrefilmen wird der Vampirbiss deutlicher in diese Nähe gerückt – in ihre Mitmenschen. Die infizierte Party-Gesellschaft im Finale von THE ADDICTION

wird zum Spiegel einer vom Todestrieb dominierten Verschwendungsgesellschaft, in der „die Sucht“ keine andere als die Sucht nach dem Erleben des Untergangs sein kann. Der intellektuelle Vampir Peina (Christopher Walken), dem die junge Untote eines Nachts begegnet, weiß zweifellos von der „allgemeinen Ökonomie“ Batailles – auch wenn er gerade darauf nicht anspielt – und beobachtet ungerührt Kathleen's verzweifelte Versuche, sich in rasender Gier selbst das Blut aus den Adern zu saugen ...

1 Bataille 1985, S. 45

### Filme über die Unfähigkeit zu lieben ...

Abel Ferraras Filme erzählen auf zermürbende Weise immer wieder von der Unfähigkeit ihrer Protagonisten zu lieben. Regelmäßig verfallen sie dem Todestrieb und benutzen ihre Sexualität hemmungslos als Waffe, als Ware, als Mittel zum Betrug, als Köder und Täuschung. Geht es jedoch darum, ihrer Zuneigung physischen Ausdruck zu verleihen, scheitern sie wie Matty in *THE BLACKOUT*, der seine Verzweiflung in Annie hineinficken möchte, oder wie Eddie Israel in *DANGEROUS GAMES*, als er sich pflichtbewusst auf seiner Ehefrau abarbeitet, ohne dass er einen Orgasmus hat. Unterschwellig vermitteln die Filme ein fernes Ziel, nämlich den gewünschten Segen einer fruchtbaren Sexualität, doch Abel Ferraras Figuren haben keine näheren Interessen, als diese Fruchtbarkeit zu verhindern. Wiederum in *THE BLACKOUT* wird Annies erzwungene Abtreibung – sie will kein Kind von einem „Junkie“ – zum Auslöser des endgültigen Zusammenbruchs. Seiner späteren Freundin Susan, die er seinem Analytiker gegenüber etwas verächtlich als „Naturkostladen“ bezeichnet, scheint Matty zärtlich zugetan zu sein – der Film ironi-

siert ihre Zärtlichkeiten fast mit einem leichten Akustikgitarrenmotiv –, doch nachdem er erneut an Annie gescheitert ist, bleibt ihm nur noch der Ausruf „Ich lieb' Dich nicht!“, als Susan ihn schließlich am Strand gefunden hat. Auch sie ist schwanger, aber Matty sieht sich in eine untilgbare Schuld verstrickt. Erst im Tod scheint er Ruhe zu finden, so suggeriert der Film, denn dort wartet in nackter Anmut Annie II auf ihn...

Die Sucht nach Sex, Rausch und Untergang ist die quälende Last in ihrem Leben, die Abel Ferraras Protagonisten in einem unaufhaltsamen Strudel ins Reich des Todes befördert. Ihre kurzen Momente der Liebe werden enttäuscht, führen zu Frustration und Rachsucht. Der größte Liebesbeweis ist der Streit: In ihren eruptiven Ausbrüchen zeigen Figuren wie Matty und Annie oder Israel und seine Frau Madlyn, dass ‚Etwas‘ dasein könnte, dass die Energie zwischen ihnen strömt, doch sie sind unfähig, sich ihrer zu bedienen. So bleiben letztlich nur hilflose Schläge und Schreie und schließlich die Flucht in die Betäubung, eine ‚bessere Welt‘, näher am emotionalen Untergang.

Jürgen Felix

## Die Krankheit zum Tode

### Ferraras verzweifelte Helden

Falls der Mensch nicht im Besitz eines ewigen Bewusstseins wäre, falls allem nur eine wild gärende Macht zugrundeläge, was es an Großem gibt und was es an Unbedeutendem gibt, falls sich unter allem eine bodenlose Leere, niemals gesättigt, verbürge, was wäre das Leben dann anderes als Verzweiflung.  
*Sören Kierkegaard*

#### Kierkegaard was right ...

Seit *THE ADDICTION* ist es zumindest naheliegend, Kierkegaards Schriften für eine Lektüre von Ferraras Filmen heranzuziehen. Nicht nur wird in dem Vampirfilm explizit auf Kierkegaards Abhandlung *Die Krankheit zum Tode* (1848) verwiesen, nicht nur entwickelt die Protagonistin Kathleen Conklin ihre Promotionsschrift „Our impact on other egos“ in Auseinandersetzung mit der Existenztheologie des dänischen Philosophen, mehr noch: Das Psychodrama der Philosophiestudentin ist eben jenes existentielle Dilemma, das Kierkegaard die „Krankheit zum Tode“ im strengen Sinne nennt: „ewig zu sterben, zu sterben und doch nicht zu sterben, den Tod zu sterben“. Damit ist, bei Kierkegaard, keine leibliche Erkrankung gemeint, sondern eine Krankheit des Geistes: Verzweiflung, und dabei steht mehr auf dem Spiel als das Glück einer irdischen Existenz, christlich gesprochen: das Heil der unsterblichen Seele. In Ferraras Film hat diese endlose Qual bloß symbolisch mit Vampirismus und nur sekundär etwas mit Drogensucht zu tun, aber zentral mit philosophisch-theologischen Fragen, insbesondere der Willensfreiheit und Erbsünde. Wie Kierkegaard insis-

tiert Ferrara auf der Kategorie des Einzelnen, auf einer radikalen Vereinzelung des Selbst, die durch kein ethisch Allgemeines, keine verbindliche Moral aufgehoben wird, und für beide, den Philosophen und den Filmemacher, läuft alles Existieren auf eine einzige, alles entscheidende Alternative hinaus: entweder das eigene Selbst zu gewinnen oder es auf ewig zu verlieren.

#### I don't need no forever

Weil bereits im ‚träumenden Geist‘ die Angst schlummert, der Ästhetiker in haltloser Unentschiedenheit existiert und der Ethiker im Bewusstsein abgründiger Verzweiflung, gilt Kierkegaard die Verzweiflung als „das ganz Allgemeine“, aber er glaubt noch an den rettenden ‚Sprung‘ in den christlichen Glauben, an die erlösende Kraft der göttlichen Offenbarung. In *THE ADDICTION*, in Ferraras Filmen insgesamt, ist solches Gottvertrauen nicht mehr gegeben und die Verzweiflung absolut. Zwar ist es seinen Protagonisten nicht von Anfang an bewusst, aber die Verzweiflung bleibt das unüberwindliche Faktum ihrer gottlosen Existenz. Anfänglich rebellieren sie gegen ihr Schicksal, gegen Vereinsamung, Gewalt und Verbrechen, gegen die ganze verdammte Welt. Der verzweifelte Künstler in *THE DRILLER KILLER* und die geschändete Stumme in *MS. 45* wählen den Weg der Gewalt; das erscheint ihnen als einzige noch mögliche Wahl. Im *KING OF NEW YORK* erkennt sich der zurückgekehrte Gangsterboss zum Herrscher der Stadt, der alle Abtrünnigen liquidiert und seine Gewalttaten einer guten Sache verschreibt. Sein Wille zur Macht kennt keine Reue: „because





BAD LIEUTENANT (auch auf der gegenüberliegenden Seite)

my feelings are dead“, der König der Unterwelt negiert alle Schuld: „I don't need no forever“. Aber der Sturz aus solcher Hybris ist tief. Der übermächtige Mensch verfängt sich im ausgeweglosen Zirkel von Gewalt und Verbrechen, sein Schicksal erfüllt sich im Tod. Der Abfall vom Glauben vollzieht sich als Sturz in den Abgrund.

#### **Our addiction is evil**

In der erbaulichen Erkenntnis, „dass wir gegen Gott immer unrecht haben“, mündet Kierkegaards Existenzanalyse des „Entweder-Oder“ (1843), in der Überwindung des Zweifels, in der Liebe zu Gott. Ferraras verzweifelte Helden erlöst zunächst kein christlicher Glaube von der „Krankheit zum Tode“, statt ‚erbaulicher Gedanken‘ manifestiert sich in ihrem Bewusstsein allmählich der Glaube an eine niemals zu tilgende Schuld. Durch den Biss des Vampirs erfährt Kathleen Conklin am eigenen Leibe, was sie erst später erkennt: „Our Addic-

tion is evil“. Zu dieser Abhängigkeit vom Bösen gibt es anscheinend keine erlösende Alternative, nur die Anerkennung der eigenen Schuld und die Auslöschung des quälenden Bewusstseins als letzte Konsequenz. So wird die Selbstvernichtung zum finalen Akt der verzweifelten Existenz. Der drogensüchtige Cop in BAD LIEUTENANT erfährt als erster von Ferraras Protagonisten, was Verzweiflung im Sinne Kierkegaards wirklich bedeutet: vollkommene Hoffnungslosigkeit, ein allmähliches Zerfressen-werden durch „das Nagende, dessen Bewegung beständig nach innen geht, tiefer und tiefer in die ohnmächtige Selbstauszehrung“. Im Bewusstsein der eigenen Schuld erscheint ihm der gekreuzigte Erlöser: Gottes wieder aufgestandener Sohn als drogenvernebelte Vision eines ausgebrannten Bewusstseins. Das religiöse Erlebnis markiert den dramatischen Wendepunkt einer der Todsünde verfallenen Existenz. Sein Flehen um Vergebung manifestiert



BAD LIEUTENANT

sich im durchdringenden Schmerzenschrei. Der Sünder tut Buße, wählt den Weg selbstloser Nächstenliebe, und dieser führt zielstrebig zum eigenen Tod.

#### **Everything we are is eternally with us**

In „Furcht und Zittern“ (1848) hat Kierkegaard das Wagnis der religiösen Existenz beschrieben, als ‚Sprung‘ aus tiefster Verzweiflung ins absolute Paradox: am Beispiel von Abraham, der auf Gottes Geheiß seinen Sohn als Brandopfer darbietet, entgegen dem ethischen Gebot und wider alle Vernunft. Durch Gottes Gnade wird der Sohn gerettet, der Vater in seinem Glauben bestärkt. Als der ‚Bad Lieutenant‘ volltrunken, nackt und mit ausgebreiteten Armen durch den Raum taumelt, erhört kein gütiger Gott sein Klagegeheul. Erst am Tiefpunkt seiner Existenz erscheint ihm der Heiland, dessen Füße er küsst, vor dem er im wahrsten Sinne zu Kreuze kriecht. Die gesteigerte Form der Verzweiflung geht einher mit der Erfahrung von Ohnmacht und

mit Akten der Selbsterniedrigung. Schuld fordert Sühne, Vergebung setzt Opferbereitschaft voraus, ein verdammungswürdiges Leben vollendet sich im selbstgewählten Tod. „It All Happens Here“ verkündet die Reklameschrift, unter der sich die Exekution des ‚Bad Lieutenant‘ schließlich vollzieht. Der Tod ist die einzig noch mögliche Form der Erlösung für Ferraras verzweifelte Helden. Am Ende des selbstreflexiven Psychodramas DANGEROUS GAME wird die Frau durch den Mann exekutiert, ohne dass offenbar wird, ob dieser ‚Liebestod‘ ein Ehedrama vollendet oder lediglich eine (Film-im-)Filmszene darstellt. Am Ende von THE FUNERAL erschießt Chez erst seinen älteren Bruder Ray, anschließend sich selbst, und erfüllt so das Gesetz des Vaters noch über den Tod hinaus. In Ferraras Filmen führt die ‚Krankheit zum Tode‘ tatsächlich zum Tode: zur Auslöschung eines sich endlos quälenden Selbst. In THE BLACK-OUT beendet Matty sein schuldbeladenes Liebestrauma im Suizid, schwimmt ab aus



## THE FUNERAL

seiner Leidensgeschichte in die endlose Weite des Ozeans. In *NEW ROSE HOTEL* springt Fox, der gescheiterte Organisator des reinen Verbrechens, unerwartet in die tödliche Tiefe, erwartet seinen desillusionierten Mitspieler X nur noch der Tod. „Time is up“, das Spiel ist zu Ende. Gott ist

nun ferner denn je. An die christliche Ikonographie erinnert nur mehr ein blasphemisches Tattoo. Mit der vollkommenen Abwesenheit Gottes löst sich auch der Widerstand gegen die unvollkommene Schöpfung auf. Die Gegenwart gerinnt zum endlosen Zirkel einer fatalen Geschichte. Wie



THE DRILLER KILLER

Kathleen Conklin sagt: „Everything we are is eternally with us“. Wenn das Dasein zur ewigen Sünde verdammt ist, gibt es keine Erlösung, nur die ewige Wiederkehr des Bösen, das Bewusstsein fortwährender Schuld. Deshalb wird in *THE ADDICTION* der Vampir zum Existenzsymbol: zum Symbol der verzweifelten Existenz.

### **I'm a fuckin' catholic**

Dass christliche Motive in Ferraras Filmen beständig wiederkehren, von *THE DRILLER KILLER* bis *NEW ROSE HOTEL*, bedeutet zwar ein Glaubensbekenntnis des Filmemachers, aber ein ketzerisches, nicht das eines gläubigen Katholiken. „Mein Drehbuchautor Nicholas St. John ist praktizierender Christ, er glaubt an die Existenz von Jesus Christus. Er kennt keine Zweifel, ich bin da weniger glücklich.“ In Ferraras Fall wäre eher von einer Revolte zu sprechen, von einer verzweifelten Auflehnung gegen die

christliche Heilsgeschichte, gegen das Versprechen der Erlösung angesichts einer verdammungswürdigen Welt. Was Ferraras Protagonisten erleben, ist die Hölle auf Erden. *THE DRILLER KILLER* durchzieht eine Serie bestialischer Morde, ohne das ein moralisierendes Happy-End irgendeine Erlösung verspricht. In *MS. 45* wird die stumme Thana vergewaltigt, erst im öffentlichen Raum, anschließend in ihrem privaten Appartement. In *FEAR CITY* leben die Showgirls in beständiger Angst vor einem psychopathischen Killer. Im *KING OF NEW YORK* werden mörderische Gewaltakte zum lustvollen Exzess stilisiert. Diese Welt erscheint keineswegs als die beste aller möglichen und sicherlich ohne eine verbindliche Moral. Das Ethische ist immer schon suspendiert. Selbst noch im engsten Kreis der Familie wirkt eine zerstörerische Kraft. Schutzzonen gibt es keine. Die Erfahrung der Gewalt prägt die Biografien, von Ju-

gend an und bis ins Grab. In *THE FUNERAL* wird der Sohn zum Mörder erzogen, lehrt ihm der Vater die Notwendigkeit der Gewalt: Töte selbst oder Du wirst getötet werden. Das ist keine christliche Botschaft, und die Synthesis dieses Entweder-Oder bleibt die einzige Alternative: Töte die Anderen so wie Dich selbst. Der Werdegang zum ‚Selbst-Mörder‘ ist vorprogrammiert. Die Frage der Theodizee beantwortet Ray auf unerhört blasphemische Weise: „Wenn diese Welt Scheiße ist, so ist das seine Schuld. Ich benutze nur das, was mir gegeben ist“. Das Böse ist ein Bestandteil von Gottes Schöpfung und das bestimmende Faktum des menschlichen Lebens. Auch Rays Bruder folgt dem Vorbild des Vaters: Chez richtet die Waffe gegen sich selbst.

#### Where the hell were you?

Ferraras Protagonisten bleiben in einem Universum gefangen, das zwar mit religiösen Zeichen angefüllt ist, aber ihnen wird keine Gnade gewährt, jedenfalls nicht im christlichen Sinne. Ihnen wird nicht zuteil, was Kierkegaard „des Christen Seligkeit“ nennt: die Heilung von der „Krankheit zum Tode“. Gegeben ist ihnen die Erfahrung des Leidens, das Bewusstsein ihrer Verzweiflung und ein Wille zur Gewalt, dessen selbstzerstörerische Dimension sich ihnen erst allmählich offenbart. In *THE DRILLER KILLER* wird der – vom Filmemacher selbst dargestellte – Maler Reno Miller zum Serienmörder, und dessen Exekutionen der *homeless people* lassen sich nicht nur als Verzweiflungstaten eines blockierten Künstlers lesen, sondern auch als Akt äußerster Rebellion: gegen das, woran das Sinnbild jenes uralten Mannes mit weißem Bart erinnert, den Reno Miller in einer Kirche aufsucht, dem er sich zögernd, beinahe ängstlich nähert, dessen plötzliche, fast schlagartige Berührung ihn in Panik versetzt, den er dann aufgebracht verleugnet: „some fuckin’ degenerate bum wino“, der ihn in seinen Alpträumen heimsucht, dessen lebende ‚Abbil-

der‘ er schließlich erbarmungslos zerstört. Möglich, dass die Erscheinung „eine Art Vaterfigur“ verkörpert, wie Ferrara sagt, aber unzweifelhaft geht in seinen Filmen der Verfall der Institution Familie mit dem der ‚heiligen Familie‘ einher. Der ‚Bad Lieutenant‘ schleudert der Christus-Erscheinung einen Rosenkranz entgegen, versündigt sich gegen Gott: „Where the fuck are you?“ Der verzweifelte Maler versündigt sich am Leben, und als Reno Miller zur Bohrmaschine als Mordwerkzeug greift, versagende Kreativität in mörderische Destruktivität umschlägt, hat dieser Künstler die Grenze zwischen Wirklichkeit und Wahn längst überschritten. Wie die meisten seiner Nachfolger ist er eingeschlossen ins eigene Bewusstsein. Isoliert selbst noch in der *Ménage à trois* mit Carol und Pamela, verhöhnt von seinem Kunstagenten, sprechen nur noch die eigenen Bilder zu ihm. Als er den Telephonapparat aus dem Fenster schleudert, ist der *communication breakdown* längst schon passiert. Bezeichnenderweise findet die einzige zärtliche Liebeszene des Films ohne ihn statt: zwischen zwei Frauen und unter Ausschluss des Mannes. Der Liebesakt unter der Dusche ist mehr als eine bloße Standardsituation. Die sich liebkosenden, reinigenden Frauenkörper sprechen eine eigene Sprache der Nächstenliebe. Dem Mann bleibt nur der voyeuristische Blick, den die Sexshow-Einlagen von *THE BLACKOUT* und *NEW ROSE HOTEL* dann eindeutig den männlichen Protagonisten zuordnen. In *DANGEROUS GAME* offenbart sich die Sucht nach Sex als Verdrängerungsversuch einer nicht zu bewältigenden Realität, die in einer verblichenen Beichte kulminiert. Bereits Reno Miller flüchtet sich aus der Kirche in die Arme seiner Geliebten, die ihn später verlässt. Auch diese Erfahrung werden Ferraras Protagonisten wiederholen: nicht nur der Regisseur Eddie Israel in *DANGEROUS GAME*, auch Matty in *THE BLACKOUT*, X in *NEW ROSE HOTEL*. Wenn sich Reno Miller



## &lt; THE ADDICTION

schließlich unerkant ins Bett seiner ehemaligen Lebensgefährtin schleicht, nachdem er Passanten und Peiniger exekutiert hat: die Penner, den Kunstagenten, den Liebesrivalen, so gelten die zärtlich geflüsterten Worte nicht ihm: „Come here, Steven“, aber das entleerte Bild kennzeichnet seine Identität: Rot wie das Blut seiner Opfer, illuminiert wie der Heiland am Kreuz.

**No one can kill me, I'm blessed**

Was Ferraras Debütfilm noch ausblendet, setzt der finale Exzess in MS. 45 in Szene. Die mörderische Gewalt entspringt der Verzweiflung und führt in den Tod. In *BAD LIEUTENANT* kann die unerschütterlich gläubige Nonne ihren Vergewaltigern vergeben, aber der geschändeten Thana ist solche christliche Nächstenliebe fremd. Die Frau ist das prädestinierte Opfer, jeder Mann ein potentieller Täter. Diese simple Gleichsetzung kehrt Thana um. Die verstummte Frau erlebt sich als Opfer und ermächtigt sich selbst zum Täter. Ihr Rachezug wird zum Strafgericht. Das Urteil ist vorgeschrieben, fast wie bei der ‚heiligen Inquisition‘. Ungeachtet des jeweiligen Vergehens steht der Schuldspruch unabänderlich fest. Auf die Befragung folgt die Exekution. Mit jeder Gewalttat erfährt diese Frau ihre Macht über Männer, und fortwährend formt sie sich selbst nach dem Bild einer Männerphantasie: der Femme fatale, absolut tödlich und unwiderstehlich schön. Auf der abschließenden Halloween-Party wird die blasphemische Dimension solch ‚heiliger Gewalt‘ manifest. Im schwarz-weißen Nonnenkostüm, mit grell rot geschminkten Lippen und einer 45er Automatic in der Hand schreitet der ‚Racheengel‘ zum Massenmord. Die Bestrafung vollstreckt sich gemäß des Geschlechts; selbst der Mann im weißen Brautkleid wird exekutiert. „No one could kill me. I'm blessed. I'm a fuckin' catholic“,

erklärt der ‚Bad Lieutenant‘ einmal auf seinem Leidensweg. Auch die Geschändete handelt als Auserwählte, gesegnet mit der Waffe der Macht. Als Thana ein letztes Mal gewaltsam penetriert wird: mit einem Messer und von einer Frau, entringt sich der Verstummt ein Aufschrei, verrät ihr gequälter Blick maßloses Erstaunen, formen ihre Lippen ein kaum hörbares „Sister“. Der Augenblick des Todes ist ein Moment der Erkenntnis, von reinigender Kraft. Wie im Fall von Frank White, dem selbsternannten Gangsterkönig von New York, führt die Selbstermächtigung letztendlich zur Selbstdestruktion. Gewalt provoziert Gegengewalt, verfestigt einen Zirkel des Verbrechens, aus dem es nur ein Entkommen gibt. *THE ADDICTION* lässt keine feministischen Lesarten mehr zu. Die Opfer des weiblichen Vampirs sind Männer und Frauen, und statt einer eskalierenden Halloween-Party findet eine Blutorgie im akademischen Zirkel statt, die keinen und keine verschont. Nicht einmal der Tod gewährt hier Hoffnung auf Erlösung. Der Vampir, gleich welchen Geschlechts, bedeutet die Wiederkehr des Bösen par excellence. In *THE FUNERAL* spricht der zur Vergeltung entschlossene Ray, die Wundmale seines aufgebahrten Bruders Johnny zärtlich berührend, vom Ende der „morbiden Scheiße“. Der Leichnam des erschossenen Bruders erinnert ihn nicht nur an die Verschwendung eines jungen Lebens, erscheint ihm auch als ein Zeichen der Gnade: „Du wirst es nicht gern hören, aber glaub' mir, was Dir an dem Tag da passiert ist, das war ne gute Sache“.

**Debito ergo sum**

„there is always a cause to pray“ steht in *THE DRILLER KILLER* auf einer Kirchenwand geschrieben, aber das heißt nicht, dass Gebete erhört werden müssten oder Ferraras verzweifelte Helden überhaupt zu einer

Zwiesprache mit Gott fähig werden. Wenn der Priester in *THE FUNERAL* zum Gebet rät, weil er um die Todsünden der verbrecherischen Familie weiß, formuliert er einen unmöglichen Imperativ. Ferraras Protagonisten sind immer schon hoffnungslos verloren. Kein Aufbegehren hilft gegen dieses Schicksal, kein noch so unbedingter Wille zur Macht. In *THE ADDICTION* negiert Kathleen Conklin das grundlegende Axiom der neuzeitlichen Philosophie: *cogito ergo sum*, und stellt dem sich selbstermächtigenden Subjekt einen erschreckenden Grundsatz entgegen: *debito ergo sum* – ich bin schuldig, also bin ich. Schuld bedeutet Existenz, Existenz bedeutet Schuld, in alle Ewigkeit und ohne segnendes Amen. Wie die geschändete Thana existiert auch die infizierte Kathleen im Bewusstsein ihrer Stigmatisierung, wie diese erfährt sie sich zunächst als Opfer und wird notgedrungen zum Täter. Aber wenn sie der Versuchung des Bösen, verkörpert durch den weiblichen Vampir mit dem bezeichnenden Namen Casanova, nicht mehr entgegenzusetzen hat als ein flehendes „Please“, dann erscheint der Grad zwischen Täterschaft und Opferbereitschaft schmal. Deshalb nennt Casanova ihr Opfer „collaborator“: Kollaborateur, Überläufer, Verräter. Die Lebende und die Untote sind seelenverwandt, weil die Seelen der Toten niemals vergehen, die unheilvolle Geschichte beständig wiederkehrt. Durch den Biss des Vampirs ist Kathleens ‚träumender Geist‘ erwacht. Als sie das



Böse am eigenen Leib erfährt, wird ihr die abgründige Tragik der menschlichen Existenz bewusst. Aber bereits zuvor hatte sie die Schreckensvision menschlicher Geschichte gesehen: Gräueltaten US-amerikanischer Soldaten in Vietnam. Das Böse ist keine bloß individuelle Disposition, der Biss des Vampirs auch ein Initiationsritual. Wer das Böse als Bestandteil des eigenen Selbst erfährt, sieht die Welt aus einer anderen Perspektive. Dass sich nur einige Wenige für das My Lai-Massaker verantworten mussten, findet bereits die Philosophiestudentin Kathleen „ridiculous“, unverantwortlich lächerlich, aber erst als infizierte Adeptin begreift sie die Tragweite kollektiver Schuld. Das My Lai-Massaker hat eine unendliche Vorgeschichte, die niemals zu Ende ist. In einer Ausstellung über den Holocaust sieht Kathleen die angehäuften Leichenberge, die noch offenen Massengräber. Das ist der Blick auf die Geschichte aus der Perspektive des Jüngsten Gerichts. Die Gräber öffnen sich, die Toten kehren zurück. Die Menschheit schreibt ihre inhumane Geschichte immerwährend fort. Die *conditio humana* ist von einer unabänderlichen Abhängigkeit vom Bösen geprägt. Deshalb weist Kathleen das emanzipatorische Verdikt, nur diejenigen, die nicht aus der Geschichte lernten, seien zu ihrer Wiederholung verdammt, als wohlfeile Lüge zurück. Statt an den Fortschritt der Geschichte glaubt sie nun an die ewige Wiederkehr des Bösen: „There is no history“. Nicht nur Kierkegaards theologisches Theorem vom erlösenden Glauben erscheint Kathleen nun als verhängnisvolle Illusion, sondern jeglicher Glaube an praktisch wirksame Vernunft. Wie Kathleen bei der Verteidigung ihrer Promotionsschrift erklärt: „Philosophy is propaganda“. In der Philosophie geht es nicht um Wahrheit, sondern um Einflussnahme. Insofern ist Vam-

pirismus eine Form praktischer Philosophie: eine Kunst der ‚Geburtshilfe‘. Der Vampir bringt das Böse nicht in die Welt, sein Biss erweckt nur das Bewusstsein ewiger Verdammnis zu neuem Leben.

### **I'm not angry, I'm confused**

Es sei daran erinnert, dass Kierkegaard zwischen zwei Formen der eigentlichen Verzweiflung unterscheidet: dass der Mensch verzweifelt nicht er selbst sein will oder dass er verzweifelt er selbst sein will. Im Gegensatz zur uneigentlichen Verzweiflung, zur latenten Angst des ‚träumenden Geistes‘ und zur unbewussten Verzweiflung der ästhetischen Existenz, konstituieren sich die beiden Formen der eigentlichen Verzweiflung als Schwäche und Trotz. In Ferraras verzweifelten Helden manifestieren sich beide Antriebe: das Verlangen nach Selbstaufgabe und der Wille zur Selbstbehauptung. Kierkegaard sagt: „Die eine Form ist sozusagen die Verzweiflung der Weiblichkeit, die andere der Männlichkeit“, weil er die Hingabe als das „Wesen des Weibes“ einschätzt. Bei Ferrara ist diese Dualität nur insofern geschlechtsspezifisch bedingt, als die Frau in der Männergesellschaft als prädestiniertes Opfer, der Mann normalerweise als Täter erscheint. Für diesen Antagonismus sind Thana und Kathleen Conklin ebenso Beispiele wie Reno Miller und Frank White. Allerdings verkehren sich sukzessive die Vorzeichen, werden moralisierende Grenzbeziehungen aufgelöst, feministische Hoffnungen obsolet, durch einen fatalistischen Existentialismus ersetzt. Bereits Thana ist Opfer und Täter, und was bei ihr zunächst noch als Akt der Notwehr erscheint, später als Kreuzweg einer ‚gerechten Rache‘, verselbständigt sich zusehends zum mörderischen Exzess, von Thanas finalem Blutgericht bis hin zu der von Kathleen inszenierten Blutorgie in *THE ADDICTION*. Gewalt erscheint als Mittel der Selbstbehauptung und wird zum Instrument der Selbstausslöschung. Wer sich

selbst zum Richter ernannt, zum Vollstrecker eines ‚übermenschlichen Willens‘, um nicht zu sagen eines ‚göttlichen Zorns‘, bleibt ein ewiger Sünder, auch wenn er Reue und Buße verweigert, wie Frank White im *KING OF NEW YORK*. Bevor dieser Herrscher der Unterwelt tödlich getroffen die Waffe sinken lässt, trifft sein Blick auf das vor der Windschutzscheibe baumelnde Kreuz. In *BAD LIEUTENANT* wiederholt sich diese Einstellung gleich zu Beginn, allerdings weist der Blick nun von außen nach innen: nicht mehr auf die in Aufruhr befindliche Stadt, sondern auf den Kokain konsumierenden Cop. Wenn seine Geschichte beginnt, ist der Sündenfall längst schon geschehen.

### **Welcome to the circle**

Ferraras Filme sind Zustandsbeschreibungen der verzweifelten Existenz, nicht auf abschließende Erklärungen ausgerichtet, nicht auf die Rekonstruktion einer Lebensgeschichte. Was *THE DRILLER KILLER* retrospektiv über den Leidensweg des zum Killer werdenden Künstlers enthüllt, kennzeichnet eher einen sozialen Typus, gibt kaum Aufschluss über eine individuelle Biografie, und nur zu vermuten ist, was die Protagonistin von *MS. 45* verstummen ließ, die Ursprünge ihres Traumas bleiben verborgen. *KING OF NEW YORK* beginnt mit Frank Whites Entlassung aus dem Gefängnis; in der Isolation hat er seinen Willen gestärkt und beginnt sein altes Leben erneut. Am Beginn von *BAD LIEUTENANT* verlässt der namenlos bleibende Protagonist sein Haus und fährt seine beiden Jungen zur Schule; seiner Familie hat er längst schon den Rücken gekehrt. Seine Existenz zirkuliert um Drogensucht und Wettleidenschaft; seinem Wahn, die ‚Wette‘ seiner Existenz gewinnen zu können (auch das ein Thema Kierkegaards), korrespondiert ein zunehmender Realitätsverlust. Auch der Regisseur in *DANGEROUS GAME* inszeniert das eigene Leben als waghalsiges Spiel, wie der ‚Bad Lieu-



THE BLACKOUT

tenant' unter Missachtung seiner Familie und getrieben von der Sucht nach dem Exzess, und wie für die Darsteller seines Films „Mother of Mirrors“ verschieben sich in THE BLACKOUT für den Schauspieler Matty unaufhaltsam die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. Francis Burns spielt die Rolle des gewalttätigen Alkoholikers erschreckend realistisch, Matty kommt von dieser selbstzerstörerischen Sucht nicht los, und der ‚Bad Lieutenant‘ betäubt mit allen möglichen Drogen seine ausgebranntes Bewusstsein – wie seine Seelenverwandte Zoe erklärt: „‘til there’s nothing left but appetite“. Wenn in THE ADDICTION Kathleen dem sie in Existenzphilosophie unterrichtenden Professor die Vorzüge der Drogensucht anpreist: „Dependency is a wonderful thing. It does more for the soul than any formulation of docterate material“, und anschließend den von der Droge Betäubten durch den Biss

des Vampirs infiziert, so erscheint dieser Vampirismus nicht nur als Metapher für Drogensucht, auch als Sinnbild für eine grundlegendere Abhängigkeit: für die Versuchung des Bösen, der die gottlose Existenz notwendigerweise erliegt. Wem der rettende ‚Sprung‘ in den erlösenden Glauben nicht gelingt, weil sich ihm Gott nicht offenbart oder er die Offenbarung Gottes scheut, dem bleibt nur die Entscheidung gegen Gott. Die vermeintliche Willensfreiheit ist unabänderlich mit der Erbsünde verknüpft, erweist sich als *circulus vitiosus*, als wahrhafter Teufelskreis: Ohne die Nähe zu Gott erfährt das Dasein keine Heilung von der ‚Krankheit zum Tode‘, bleibt der verzweifelten Existenz nur ein fatales Entweder-Oder: der Wille zur Selbstermächtigung oder das Verlangen nach Selbsterstörung, das Aufbegehren gegen Gottes Schöpfung oder die Auslöschung des eigenen Lebens,



THE BLACKOUT

und weil die Verzweigung „das ganz Allgemeine“ ist, schreibt sich der Sündenfall unendlich fort, erfährt das Dasein keine Heilung von der ‚Krankheit zum Tode‘, ohne die Nähe zu Gott. So bleibt bloß die Hoffnung, die Kierkegaard 1848 in seinem Tagebuch formulierte: „O, erbärmlich, unter der Bedingung zu leben, dass das einzige, was mir helfen kann, der Tod ist“, und was Kierkegaard die Kleinstadt war, ist Ferraras Helden New York: ein unentrinnbares Gefängnis: Hölle und Fegefeuer, Ort der Verdammnis und einer Katharsis der Sünder.

### ... but he was wrong about the leap

Kierkegaard hat sich geirrt. Das behauptet Kathleen Conklin: weil es zwischen Sprin-

gen und Gestoßen-werden einen gravierenden Unterschied gibt: zwischen dem ‚Sprung‘ in die religiöse Existenz und dem Absturz ins Grab der Geschichte. In Ferraras Filmen, jedenfalls in den vom Filmemacher autorisierten Produktionen, ist dieser Absturz immer schon geschehen, auch wenn das Gestoßen-werden sich unerwartet vollzieht. In *THE ADDICTION* gewinnt das existentielle Drama eine universalhistorische Dimension, zu der es anscheinend keine Alternative mehr gibt. Der ‚Bad Lieutenant‘ erlangt einen Zustand der Gnade, indem er die eigene Existenz opfert, die Sünden der anderen auf sich nimmt, sich selbst als ‚verzweifelten Erlöser‘ inthronisiert. Kathleen Conklin steht am Ende vor ihrem eigenen Grab; der Vampir bleibt ein ‚ewiger Untoter‘ als Symbol der verzweifelten Existenz. Die Mahnung des Kreuzes überdauert das irdische Leben. Der Sündenfall scheint irreversibel. So führt die ‚Krankheit zum Tode‘ zu einem paradoxen Entweder-Oder: entweder des ‚Christen Seligkeit‘ im eigenen Tode zu gewinnen oder sie in einem ‚ewigen Leben‘ auf immer zu verlieren. Ferrara sagt: „Die Selbsterstörung hält mich am Leben“, und ich vermute, gemeint ist sein Leidensweg zum Tod.

Josef Rauscher

## Gefährliche Liebschaften – Philosophische Leidenschaften

### Abel Ferraras DANGEROUS GAME und THE BLACKOUT

#### Ferraras philosophischer Kampf um Bilder und Bedeutung

Die Peripetie, den „Umschlag dessen, was erreicht werden soll, in das Gegenteil“, fordert Aristoteles in seiner Poetik dramaturgisch, und Abel Ferrara arbeitet sich daran ab. Er arbeitet sich daran ab, indem er zuhauf Peripetien in seine Filmdramen einbaut. Doch dies ist nur aristotelischer Schein, Ferraras Dramen zielen nicht auf das Handlungsgefüge, eher auf Kristallbilder. Für Ferrara sind Aristoteles und die Gattungspoetik Material, nicht Norm. Außerdem gibt er den Peripetien eine besondere Note. Nicht nur fungieren sie als Dreh- und Angelpunkte der Handlung und als Affekterreger, Ferrara benutzt sie auch auf der Ebene der Reflexion des Dramas als solchem; jenseits der Einheit der Handlung löst er sie aus dem dramaturgischen Korsett und bringt sie auf der Metaebene der Erzählung zum Einsatz, indem er in einigen Meisterstücken filmischer Selbstreflexion das Scheitern der Intentionen der *dramatis personae* im Drama des Films auf das Drama des Films überträgt. Der Regisseur Eddie Israel in DANGEROUS GAME und der Star Matty in THE BLACKOUT sind Beispielfiguren, deren Abstürze in Peripetien des Handlungs geschicks unterfangen werden von Peripetien der Bilder im Umschlag zwischen projizierter Bedeutung, Wirklichkeit und wirklicher Bedeutung. Als Ergebnis und fundamentale Peripetie steht am Ende die theore-

tische Verwerfung der Bildbedeutung und damit die Unmöglichkeit (heutzutage noch) ein signifikantes Bild, geschweige denn, einen Film zu machen. Gerade dadurch, dass die Notwendigkeit des Scheiterns radikal ins Bewusstsein gehoben wird, gewinnt Ferrara allerdings doch den Raum für das grundsätzlich problembehaf tete, perspektivische Gelingen seiner Filme. Wenn Deleuze Antonin Artaud für ein Kino der Grausamkeit lobt, „das keine Geschichten erzähle, sondern eine Folge von Geisteszuständen entwickle“<sup>1</sup>, dann geht Ferrara über diese Form eines ‚theorematischen‘ Kinos<sup>2</sup> hinaus, indem er die Rückbindung in eine Geschichte, die jedoch nicht mehr ungebrochen den Gehalt transportiert, wagt.

Das Verfahren mutet wie eine Illustration des ästhetischen Paradoxons in Adornos „Ästhetischer Theorie“ an. Ferrara nimmt in den Gehalt des eigenen Films die spezifische Unmöglichkeit des Films qua Bedeutungsträger herein, setzt also seine eigenen Bedeutungsintentionen der Peripetie, nein, den Peripetien, aus. Dabei hofft er, den Bildern eine Falle zu stellen, um damit sich (und ihnen) die Bedeutung zu retten. Abel sucht so, jenseits der Unschuld, in Bildern die Bedeutungslosigkeit der Bilder zum Umschlag zu bringen, nicht einmal, zweimal oder dreimal, sondern sovielmals, bis in den Bildern, durch die Bilder hindurch, die Bedeutung jen-

1 Deleuze 1991, S.227

2 Deleuzes Kennzeichnung für ‚Denken im Bild‘ in Anlehnung an Pasolinis TEOREMA; a.a.O., S.26

seits der Film- und jenseits der Wahrnehmungsbilder gemutmaßt werden darf. Ich hege die starke Vermutung, dass der ganze Inszenierungsstil Ferraras von der Suche nach Seelenbildern und dem Wissen um die Unmöglichkeit dieser Bilder geprägt ist, dass aber darüber hinaus in den Filmen DANGEROUS GAME und THE BLACKOUT die philosophische Reflexion auf das doppelte Abbildverhältnis Seele – Körper/ Körper – Bild das unterschwellige Hauptthema der Filme darstellt. Die Filme handeln von diesen, das heißt über diese Themen als (plotgemäße) Verstrickungen der Charaktere im Kampf um ihre Seele, die Filme stehen aber als bedeutungsvolle Körperbilder zugleich unter dem Diktat dieser Struktur – und Ferrara thematisiert beides. Bild – Geschehen – Bedeutung entsprechen der Rolle als Selbst- und Projektionsbild, der Welt als Handlungsraum und der Seele als Eigentlichkeitsdimension. So wie die ethische Dimension in Fragen nach Schuld, Verantwortung, Vergebung jenseits des Körpergeschehens liegt, und doch nur an den weltlichen Handlungen greifbar wird, liegt die Bedeutung der Bilder im Unabbildbaren, im absoluten Off und wird doch nur an den Abbildern der Körper greifbar.

Ferrara entfaltet eine leidenschaftliche Philosophie – weil die Suche nach Authentizität Ferrara selbst betrifft – wie eine Philosophie der Leidenschaft – weil Sex und Tod die Beispielfälle par excellence der Zeichenbedeutung im realen Leben sind. Natürlich nur, wenn sie etwas bedeuten. Nirgendwo sonst als in der Frage nach dem Zusammenhang von Liebe und Sex lässt sich die Frage nach Geist und Körper so evident greifen, vornehmlich, wie wir wissen, wegen einiger Peripetien in der sinnenfälligen Begegnung von Selbst und Anderem beim Sex. Kann Sarah (gespielt von Madon-

na) in DANGEROUS GAME sich von ihrem Körper als Zeichenmaterial soweit distanzieren, um zu sagen: „Du hast nicht mich gefickt, sondern das Mädchen aus dem Drehbuch“? Geist und Körper sind die Konstituenten für jede Zeichenbedeutung, solange das Zeichen aus Bezeichnen-dem (Zeichen-Material) und Bezeichnetem (Zeichen-Bedeutung) zusammengesetzt gedacht wird. Und wie der Name schon sagt, liegt die Bedeutung doch wohl in der ‚Bedeutung‘ und nicht im Material. Zählt demnach nur der Geist? Um dieser Frage nachgehen zu können, ja, um sie überhaupt filmisch stellen zu können, braucht man verschiedene Bezugsebenen, die es ermöglichen, Bildräume in der Differenz von Wirklichkeit und Abbild ihrerseits wieder – als aufeinander bezogene illusionäre mögliche Welten – zum Verweisungsobjekt zu machen. DANGEROUS GAME spielt folgerichtig diese Konstellationen als Spiel mit Wirklichkeits- und Bedeutungsebenen durch. Bis zum tödlichen Ende<sup>3</sup>. Hatte Deleuze als wesentliches Merkmal der modernen Zeit ausgemacht, dass wir nicht einmal mehr „an die Ereignisse, die uns widerfahren: an Liebe und Tod [glauben]“<sup>4</sup>, so sucht Ferrara dem Körper wie dem Körperbild die Bedeutung zu retten.

Sex und Tod als Bedeutungsträger, die aus anderer Perspektive als bedeutungsloses, nichtiges Weltgeschehen erscheinen? Ein besonderes Verdienst erscheint da doch fraglich. Ferraras Leistung aber liegt gerade nicht in bildgewaltiger Inszenierung tragischer oder melodramatischer Bedeutung. Er reflektiert vielmehr die Bedingungen der Möglichkeit von Bedeutung als wahrer Bedeutung und bindet diese Reflexion doch wieder zurück in eine einfache Geschichte über Film – Liebe und Tod

3 Zeichentheoretisch ist freilich jedes Filmende tödlich, wenn man Pasolini folgt.

4 Deleuze 1991, S. 224



THE BLACKOUT

und zwar mittels Zelluloid, Sex und Schnitt. „Die Montage verfährt [...] ganz ähnlich wie die Wahl, die der Tod vornimmt“, bekundet Pasolini einmal emphatisch<sup>5</sup>, und Ferrara denkt darüber in Bildern bis zum Blackout und darüber hinaus nach. Die wirkliche Entscheidung als Entscheidung zur Wirklichkeit scheint ihm der Schlüssel. Doch die Frage, was das für das Filmbild und die Inszenierung bedeutet, ist nicht einfach zu beantworten.

Ferrara ist wirklichkeitssüchtig, Authentizität ist ihm Thema und Gebot. Doch gerade in der Sucht nach wirklicher Wirklichkeit entdeckt Ferrara, dass das Ziel nicht die Wirklichkeit als solche in bloßer Faktizität ist, sondern die bedeutungsvolle

Wirklichkeit. Dies teilt sich seinen Filmen mit, dies teilt er in seinen Filmen mit, ohne doch je Thesen zu illustrieren. Eine Facette davon ist das Rätsel des gelungenen Bildes, das Rätsel, dem Ferraras alter ego Eddie Israel nachgeht, wenn er sich die Aufnahmen, die er inszeniert hat, auf dem Bildschirm betrachtet.

Doch eben unter dieser Voraussetzung von Bedeutungssuche kann man auf die falsche Weise wirklichkeitssüchtig sein, sei es, dass man die Authentizität falsch ins Spiel bringt, dafür steht der Regisseur Eddie Israel in *DANGEROUS GAME*, sei es, und dafür steht der Star Matty in *THE BLACKOUT*, dass man über der Schimäre Bedeutung, verstanden und erlebt als soziale

5 Pasolini 1982, S. 243. Vgl. generell Pasolinis filmische Zeichentheorie, die zwar in systematischer Hinsicht scheitert, doch interessanterweise sowohl die Wirklichkeit, die mystische Bedeutungsdimension, wie den Tod als Signifikanten, darin Ferrara nicht unähnlich, emphatisch in Anspruch nimmt.



THE BLACKOUT



und/ oder filmische Projektion, jede Authentizität verliert<sup>6</sup>. Inwieweit der wirklichkeitssüchtige Ferrara selbst in den Bildfallen gefangen ist, kann dahingestellt bleiben. Zweifelhaft mag auch sein, ob Ferrara die Ethik als transzendente Bedingungsgröße von Wert und das Ethos der existentiellen Entscheidung – in den meisten seiner Filme der Schlüssel zum Plot<sup>7</sup> – infolge seiner Bilderkritik entdeckt, oder ob die bildkritische Haltung aus seiner Verortung ethischer Entscheidung erwächst.

Jedenfalls ist man auf der Suche nach Bedeutung fast immer auf die falsche Weise bildtrunken, versessen auf präventiöse Projektionen von Seltenheit, Sensation und Ästhetik. Der Pseudoregisseur ‚Mickey‘ (Dennis Hopper) in *THE BLACKOUT* erleidet diese Bilderversessenheit in seiner pathologischen Fixiertheit auf den Film *NANA* (1955) von Christian-Jacque und beutet sie andererseits aus: in der Form des Voyeurismus mittels der billigen Nacktbilder, die er erstellt, wie in der Form des Exhibitionismus, dem er die Filmproduktion – gegen gutes Geld natürlich – zur Verfügung stellt. Das theoretische Problem solcher Bedeutungssuche über das Bild stellt sich freilich für Ferrara wie für den Film ge-

nerell. Wird die Bedeutung in kostbaren Bildern als erfüllt imaginiert, kommt es zu affirmativer Bilderfeier und im schlimmsten Fall entsteht so etwas wie „Playboy“-Ästhetik. Dieser Gefahr lässt sich auf zwei entgegengesetzte Weisen begegnen, einmal in der partiellen Bildverweigerung – etwa Restriktionen über exploitative Körperbilder – zum anderen in der Negation der präventierten Bedeutung durch Einbettung in reine Zeichenwelten als Bezugsgrößen. Ferrara aber – und dies ist der eigentliche ‚Ferraradreh‘, wenn man so will, – exorziert im Durchexerzieren der Bildorgien die Bedeutungsprätention, indem er diese Prätention erkennbar werden lässt. Damit hält er sich dennoch zugleich die Option auf analog präventiös wirkende Bilder, die unreflektierten Filme(r)n zum Verhängnis werden, als ‚ehrliches Bild‘ offen und dringt – wenn es gelingt – zu einer Bedeutung jenseits der Prävention vor. Das ist riskanter als Umberto Ecos Sicherung einer bedeutungsvollen Weise des Redens, wenn alles gesagt ist. Eco sucht die Rettung über das Zitat, Ferrara jedoch spielt nur mit Zitaten und zitat-ähnlichen Konnotationen. Der dunkle Romantiker Ferrara kämpft darum, noch und wieder so spre-

6 Von anderen Formen der Gefährdung identitätssichernder Bedeutung oder projizierter Authentizität und dem paradoxalen Wechselspiel von Faktizität und Transzendenz in sonstigen Filmen Ferraras will ich hier absehen.

7 Vgl. in dieser Hinsicht Ferraras *CAT CHASER*, *BAD LIEUTENANT* und *THE ADDICTION*.



THE BLACKOUT



chen zu dürfen, als wäre noch nichts gesagt, – dies ist formaler Aspekt seiner Filme –, und er macht aufmerksam darauf, dass entsprechend im Handeln eine Entscheidungsdimension liegt, die offen ist für Bedeutung – dies ist inhaltlicher Hauptaspekt verschiedener seiner Filme. Vielleicht ist Ferrara – dank seiner reflexiven Gebrochenheit und dem Bemühen um die Schnittstelle der Bilder als Differenz von Eigentlichkeit und Verweis – der einzige Filmemacher, der heute ein Körperbild Madonnas als bedeutungsvolles Bild jenseits des Kultur- und Warenwerts in Szene setzen kann.

Ich fasse die allgemeinen Ausführungen zu dem Filmdenker Ferrara, dem Filmtheoriefilmer, der ein geschichtenerzählender Theoretiker ist, zusammen.

Ein erotomaner Bilderjunkie entdeckt, dass Film etwas Wirklichkeitsgesättigteres als die Fiktion ist und zugleich etwas Philosophischeres und Ernsthafteres als die Beschreibung der äußeren Wirklichkeit<sup>8</sup>, weil die Sucht nach der Wirklichkeit der Fiktion nur Spiegelbild der Sehnsucht nach Bedeutung in der Welt ist. Diese Bedeutung findet aber nur jenseits der Beschreibung

und jenseits der Fakten in einer Dimension von Bedeutung als Wert ihre mutmaßliche Lösung, wenngleich dieser ‚jenseitige‘ Wert wiederum nur wirklichkeitsimmanent erfasst und bildimmanent ausgedrückt werden kann. Mit diesen zwei Sätzen ließe sich Abel Ferrara, der philosophischste unter den Filmbildmachern, gut kennzeichnen. Im Grunde ist damit alles gesagt, doch da alles kaum je genug ist, schiebe ich ein paar auffällige Details aus den benannten Filmen zur Illustration und Schärfung des Problembewusstseins nach, nicht ohne zuvor die generelle Problematik für das Filmen im Zeitalter der Bilderfluten und Instantmythen, die Problematik, der wir uns und der sich Ferrara gegenüber sieht, ins Bewusstsein zu heben.

Geht es um Bedeutung, so ist die dramatische Höhung in die Modellhaftigkeit ja ohnehin das Wesen von Theater, Erzählung und Film gleichermaßen, wie es scheint. Solch allgemeine Bedeutung lässt sich unschwer in den Plot, den Mythos als Nachahmung einer Handlung, integrieren, wie Aristoteles darlegt<sup>9</sup>. Doch genau hier liegt die Crux. Das dramatische und erzählerische Bedeutungspotential der tragi-

8 Diese Phrase ist natürlich nahezu wörtlich Aristoteles entlehnt; cf. dessen Behauptung, dass Dichtung philosophischer ist als Geschichtsschreibung, weil sie das Allgemeine im Besonderen darstellt (Poetik 1451 b 5ff.).

9 Aristoteles versteht den Mythos als Zusammensetzung der Geschehnisse (Aristoteles, Poetik 1450 a 4f.) und wichtigste Wesensbestimmung der Tragödie; wir könnten beim Film darunter einfach den Plot verstehen.



THE BLACKOUT



schen Helden wie der Konflikte verträgt immer schlechter die Emphase. Es ist, als hätten die klassischen Werke alles Bedeutungsansinnen aufgebraucht, die großen Erzählungen Bedeutung okkupiert und diskreditiert zugleich. Die Bedeutungssteigerung wird nur mehr als Theatralität wahrgenommen. Nicht dass diese Bedeutung nur gespielt ist, ist das Problem, vielmehr, dass sie nur mehr auf Spiel verweist, gerade wenn sie darüber hinausgreift. Kurz, sie ist zu billig zu haben, und es ist recht fraglich, deutet Ferrara an, ob sich Authentizität über die Charaktere erzwingen lässt. In der Geschichte des Films zeigte es sich zudem, besonders deutlich am *Film d'Art*, dass die allgemeine Abnutzung der dramatischen Bedeutung für Film in besonderem Maße zutrifft. Dem Medium Film scheint inhärent, dass es die Bedeutung der Pose nicht zulässt, zumindest nicht ungebrochen. Deleuze schließt mit gutem Grund definitiv eine Bilderfolge von Posen als Film aus und verweist auf die inhärente Beliebbarkeit des fotografischen Filmbilds in seiner mechanischen Abbildbeziehung zur Wirklichkeit als Material<sup>10</sup>. Selbst die großen Kinomythen wie *CASABLANCA* (1942) von Michael Curtiz zollen daher der besonderen Verpflichtung des Filmbilds auf Körperlichkeit statt transzendenter Bedeu-

tung Beachtung und leisten die Heraushebung der Bedeutungsmomente aus der Vermittlung von narrativem Bedeutungsanspruch und mechanischer Abfolge der ‚Wirklichkeits‘- Bilder. Eine Zeitlang in der Geschichte des Films verfügte das Medium über eine gleichsam apparativ garantierte Authentizität der Filmdramen gegenüber dem Theater. Diese ‚apparative Dialektik‘ verbrauchte sich jedoch auch umso schneller. Das Problem der Authentizität stellte sich angesichts des Scheincharakters der Bilder trotz deren Wirklichkeitsfixiertheit umso entschiedener. Dies hängt jedoch nur auf der einen Seite mit dem Scheincharakter des Bilds zusammen, damit verbunden ist die Transzendenz der Bedeutung gegenüber der Sachverhaltswirklichkeit auf der anderen Seite, denn weder die fragmentierte Wirklichkeit, noch das Bild garantieren Bedeutung. Darüber hinaus aber wirkt sich die sekundäre – auf dieser Basis zwischen Schein und Sein jedoch gerade naheliegende – Bedeutungsetablierung mittels des kulturellen Warenwerts aus. Der Kulturbetrieb verkauft – vornehmlich – Schönheit und singuläre Bedeutung als vorgeblich unverrechenbare Werte, um am Surrogat den konkreten Gewinn abzuschöpfen. Doch als transzendent erweist sich die Bedeutung gerade auch gegenüber dem



THE BLACKOUT



Glanz der Schönheit. Die falsche Sicherung von Bedeutung – und Ausbeutung des Bedeutungshungers – durch die Kulturindustrie bietet jene zu billige Lösung des Projektions- und Wertproblems, gegen die Ferrara filmt. Doch solche Analyse kann im Film nicht einfach thetisch vertreten werden, sie muss an den Bildern und Geschichten kritisch abzunehmen sein. Das sucht Ferrara in seinen Filmen zu leisten, darüber macht er mit *DANGEROUS GAME* und *THE BLACKOUT* Filme.

Bei dieser Problemlage muss Ferrara die falsche Bedeutungshaftigkeit jeweils erst dekonstruieren. Der allzu billigen Bedeutungsgeste der großen Geschichten versagt er sich daher zunächst genauso wie den spektakulär gestylten Bildern, allerdings einzig zu dem Zweck, um zu bedeutungsvollen Geschichten und signifikanten Bildern neu zu gelangen. Dies führt zu einer Art von konstitutionellem, jedoch ungeheuer variablem Manierismus im Ringen um das bedeutende Bild. In verschiedenen Filmen unternimmt er dies auf verschiedene Weise, in *DANGEROUS GAME* und *THE BLACKOUT* wird dann die theoretische Reflexion auf dieses Bildproblem als kriti-

sche Selbstbetrachtung der Inszenierung im Film wie als kritische Untersuchung der, das Bewusstsein bestimmenden, internalisierten Projektion des Filmbilds thematisch<sup>11</sup>. Doch dabei wird die theoretische Betrachtung von Ferrara so in die Geschichten eingewoben, dass dennoch die alten, überlebensgroßen Bilder und Geschichten Gewähr leisten. Als negierte und problematisierte gewinnen sie die Kraft der Authentizität im Schein. Harvey Keitels Gesicht, das tiefe Spuren dessen zeigt, was es heißt, zu sein und gegenüberzusein, auf der vergeblichen Suche nach dem Nicht-ich, das erst das Ich sichern könnte<sup>12</sup>, und Madonnas ikonologische Wandlungen zwischen Mythos, Person (Schauspielerin) und Rolle stehen dafür genauso wie Dennis Hoppers dämonisch gewöhnliche Funktionalität als Videobildproduzent, Matthew Modines buchstäbliche Bildwerdung als kaleidoskopischer Star ‚Matty‘ ohne personales Zentrum und Claudia Schiffers Durchdringen des kollektiven Mythos Schönheit zur Person ‚Susan‘.

Die als Kulturwert konstruierte Bedeutung der Bilder steht also zwar paradoxer-

11 Das Filmbild projiziert Welt, das Bewusstsein projiziert mittels des Filmbilds – und des Offs – Bedeutung. In klassischem Fehlschluss könnte man glauben, die Bedeutung der Welt liege im Filmbild (Cf. *THE BLACKOUT*).

12 Vgl. Samuel Becketts Text „Für Avigdor Arikha“, den ich für eine nahezu perfekte Zustandsbeschreibung des (fiktiven) Regisseurs Eddie Israel beim Drehen von „Mother of Mirrors“ halte. In: Samuel Beckett, Stücke. Kleine Prosa. Auswahl in einem Band. Ffm., 1967, S. 381.



THE BLACKOUT

weise der von Ferrara gesuchten Bedeutung genauso im Wege, wie die bedeutungsschweren Geschichten von Liebe und Tod, doch er gelangt aus der Negation neu zu den alten Bedeutungsbildern. Dem Problem des Bedeutungsverlusts der Bilder und Geschichten stellt sich Ferrara, der Thesenfilme im Gewand von Dramen macht, statt umgekehrt Filmdramen zu Thesenstücken verkommen zu lassen, der in Bildern philosophiert und hartnäckig das Verfallensein an die Bilder und Projektionen kritisiert, dem Problem stellt er sich in Bildern, die keineswegs ihr Bildsein und auch nicht ihren Bildreiz verleugnen. Bildgewaltiger als der sprachgewaltige Hofmannsthal<sup>13</sup> gegen die Sprache kämpft Ferrara mit den Bildern und gegen sie um Bedeutung.

### Something 's at stake – Liebe und Selbst

Wenden wir uns nun Ferraras paradigmatischem, reflexivem Kampf um die Wahrheit in seinem gefährlichen Spiel (DANGEROUS GAME) zu. Es ist dies ein gefährliches Spiel um eine Wahrheit, die nicht einfach gedacht werden kann, sondern allenfalls gelebt. So jedenfalls stellt DANGEROUS GAME die Situation dar, in der sich der Regisseur und Wahrheitssucher Eddie Israel befindet. Er möchte seine eigene Wahrheit, ohne

selbst involviert zu sein, mittels des Spiels erhalten, weshalb er existenzielle Wahrhaftigkeit von den Protagonisten dieses von ihm inszenierten Spiels einfordert – einem Gott gleich. Doch das Gewahren dieser abgelösten Bild-Wahrheit sichert ihm nicht die gelebte Wahrheit. Das Gelingen seines Unternehmens: einen Film zu drehen, der die Frage nach der spirituellen Dimension des Körpergeschehens stellt, befördert im Umschlag (Peripetie) das Scheitern seiner ehelichen Liebesbeziehung. Doch endgültig scheint Eddie erst zu verlieren, wenn er nicht um seine Liebe in der Weise der Filmfigur Claire kämpft, sondern abstürzt in eine weitere bedeutungslose Sexbeziehung und so in das dem American way of life, der Erfolgsstory verpflichtete Leben der Optimierung und Ausnutzung des eigenen Warenwerts zurückfällt.

Gefährliche Liebschaften, die eine Hälfte meines Essay-Titels schreibe ich DANGEROUS GAME zu, weil Ferraras philosophische Leidenschaft auf der Suche nach Wahrheit, wahren Selbst und – möglicherweise – wahrer Liebe, zumindest aber wahrer Bedeutung, in diesem Film das Material am Prüfstein verschiedener sexueller Begegnungen und deren Implikationen für Liebe und Bedeutung gewinnt. Damit ist klar, dass die Wahrheitssuche Ferraras und Eddie Israels nicht auf Urteils-wahrheit geht, sondern auf die Frage nach dem richtigen Leben. Doch diese Frage wiederum ist verknüpft mit der nach der Gestaltung der Welt als bedeutungsvoll, und dies ist wiederum verbunden mit der zeichentheoretischen Differenz von Bild-Bedeutung und Bezug. Auf dieser Ebene werden dann allerdings auch theoretische Einsichten vermittelt, wobei die Verweisungszusammenhänge der Bilder und Rollen mit deren Substrat auf das Engste verknüpft werden mit den Verweisungszusammenhän-

13 Tatsächlich steht Ferraras Problem des bedeutungsvollen Bildes in einer strukturellen Analogie zur Sprachgefährdung, die Hofmannsthals Chandosbrief umreißt.



DANGEROUS GAME



gen der Handlungen mit Selbst und Wert. Vielleicht ist es daher richtiger zu sagen, dass Ferrara einige fundamentale Fragen bezüglich der Konstruktion des Selbst und der Zuschreibung von Identität sinnfällig vor Augen stellt, indem er unterschiedliche fiktionale Welten entwirft, an denen er die Differenz Wirklichkeit – Fiktion innerhalb der Fiktion thematisieren kann. So tritt die Filmfigur Sarah in klaren Gegensatz zur verkörperten Filmfigur Claire – und realisiert eine weitere Variante im schillernden Verweisungsspiel ‚Madonna‘. Es ist bezeichnend, dass gerade die Differenz im Verhalten Sarahs zu der angedeuteten, freilich problematischen Lösung der von ihr dargestellten ‚Claire‘ konkret letztlich zum Scheitern Eddies auf der Handlungsebene führt, da er den Widerspruch der Ebenen als gelebt in seiner Seele trägt. Der Film gelingt, das Leben scheitert – sagt Ferrara.

Die ontologischen Fragen nach Sein und Bedeutung werden dabei von Ferrara im Rahmen klassischer Problematik des Leib-Seeleverhältnisses und anhand der damit verbundenen Fragen nach dem Selbst als dem ethischen Handlungssubjekt entwickelt. Doch wird auch die Frage nach einem psychologischen Empfindungssubjekt und dessen Verhältnis zu objektiven äußeren Sachverhalten virulent. Wie weit kann jemand die Rolle distanzieren, also

die logisch-ontologisch absolute Trennung zwischen Person und Rolle in Anspruch nehmen, wenn umgekehrt die Identifikation mit der Rolle das eigentliche Ziel des Regisseurs ist? Und was ist mit der Faktizität der Bilder? Wie weit kann der Schauspieler sich von der fiktionalen Wirklichkeit distanzieren, selbst dort, wo die Bilder Fakten ausweisen? Die Differenz zwischen (vorgegebener) Bedeutung und (wahrem) Sein nehmen wir ja auch im normalen Leben in Anspruch, wenn wir bestimmte Fakten als gegeben anerkennen, doch ihren Bedeutungswert für unseren Charakter etwa in Frage stellen. Diese logisch-ontologischen Fallstricke, die anhand des Zusammenspiels von (fingierter) Seinswelt und bedeuteter Schein- oder Spiel-Welt verdeutlicht werden, liefern den Hintergrund für die Wahrheitssuche Eddie Israels. Er sucht den semiotischen Zusammenfall von Bedeutendem und Bedeutetem in der psychischen Identität von Rolle und Schauspieler zu erzwingen, um darin für sich selbst die Gewähr zu erlangen, dass jenseits seiner Projektionen – wie sie etwa das Drehbuch enthält – am Modell die Wahrheit über eine Lebensform zu erlangen ist: Es ist die des amerikanischen Traums, der noch das intimste Glück kaufen zu können vermeint und Gefühle, Sex und Bedeutung entsprechend als Waren- und Tauschwert ins Spiel bringt.<sup>14</sup> Die lo-



DANGEROUS GAME



gisch-ontologischen Fallstricke spannt Ferrara dabei über den in (Film)-Wirklichkeit und (Film)-Fiktion gespaltenen Binnenraum des Films hinaus in auffälliger Form weiter. Natürlich ist es fraglich, ob man die Tatsache, dass Nancy Ferrara, die Ehefrau von Abel Ferrara, die Ehefrau des Regisseurs Eddie Israel spielt, in irgendeiner Weise transitiv auf die Wirklichkeit hin verlängern darf, doch dass generell neben der Thematisierung des Verhältnisses von Wirklichkeit und Film im Film, die Wirklichkeit der das Bildmaterial liefernden Personen wie die des Rahmens bewusst als Referenzpunkte gesucht werden, steht außer Frage. Nicht nur die Filmklappe mit dem Namen Ferraras, die Eddie Israel in einer Szene einsetzt, legt davon Zeugnis ab. Generell dokumentiert natürlich jeder klassische, fiktionale Film die Körper der Schauspieler wie einen Ausschnitt unserer wirklichen Welt. Jedenfalls finden wir im Film als Konsequenz aus der Problematisierung des Spielstatus und der Schauspieler auch die indirekte Thematisierung des Problems des Filmstars. Problematisiert wird sowohl der augenfällige Aspekt des Stars als eines Produkts der Medienwelt wie auch der weniger bemerkte Aspekt seiner Funktion als Schein-Subjekt der Projektionen. Der Ein-

satz Madonnas ist daher eine besondere Finesse Ferraras. Indirekt wird daneben der Wert der fotografischen Bilder für das Selbstbild wie das Fremdbild von Personen thematisch, sei es beiläufig in der Problematisierung des Zeugniswerts der ‚dokumentarischen‘ Videoaufnahmen in „Mother of Mirrors“, sei es in den Studien des Regisseurs Eddie Israel hinsichtlich des Filmmaterials vom Set. Es stellt eine der feinen Volten Ferraras dar, dass Eddie Israel an den Bildern von Sarah als Claire das Besondere eines magischen Moments entdeckt, obwohl Sarah seiner Forderung nach Authentizität gar nicht entspricht. Das Authentische scheint demnach darin zu liegen, dass Madonna selbst der leibliche Widerspruch zwischen authentischem Sein und projiziertem Schein ist.

Ich mag in der Tatsache, dass einige dieser indirekten Themen dann in THE BLACKOUT in den direkten Focus thematischen Interesses gerückt werden, keinen Zufall sehen, sondern entdecke darin so etwas wie die konsequente, nahezu besessene Durchführung einer theoretischen und existentiellen Fragestellung im Zusammenhang mit der Wirklichkeitsverpflichtung des Films. Zwar lässt sich verstehen, weshalb einige Kritiker von Redundanz

14 Peter Buchka hat in einer Rezension „Im Fegefeuer der Leidenschaften“ (Süddeutsche Zeitung, 11.8.94) diese Aspekte beeindruckend herausgearbeitet.



DANGEROUS GAME



sprechen und gar in *THE BLACKOUT* ein Selbstplagiat entdecken, doch übersehen diese Kritiker, dass *DANGEROUS GAME* und *THE BLACKOUT* in einem echten Ergänzungsverhältnis stehen.

Doch bleiben wir zunächst bei den gefährlichen Liebschaften von *DANGEROUS GAME*, deren Bedeutungspotential und Zeichenwert erst aus dem Blick auf die unterschiedlichen Geschichten und deren Relation zueinander deutlich wird. Neben den ontologischen und psychologischen Fragen nach dem Selbst und den damit verknüpften metaphysischen und zeichentheoretischen Implikationen gewinnen für den Betrachter die narrativen Prinzipien und Bedeutungsstrukturen, in denen die theoretische Arbeit einer reflexiven Spiegelung geleistet wird, in besonderer Weise Gewicht. Nicht nur aus allgemeinen hermeneutischen Gründen der Konstruktion des Gehalts, sondern als Thema des Films selbst, im Binnenraum des Films, wird die Fügung der Bilder zu einem Handlungsgeschehen zur offenen Frage. Das ursprüngliche Verhältnis von Bild und Abbild in der Doppelung Bild-Körper/Körper-Seele verschafft uns in der Anwendung auf Strukturen von Kommentar und Erzählung neue Probleme. Zwar besteht zwischen dem Film *DANGEROUS GAME* und dem eingebetteten Film im Film „Mother of Mirrors“ zweifellos eine Abbildbezie-

hung, doch ist es keineswegs einfach, die Struktur zu erheben. Das hängt damit zusammen, dass die Seinsräume der beiden Filme logisch streng getrennt sind, andererseits aber buchstäblich zusammenhängen wie Körper und Seele oder Bild und Gegenstand. Sarah kann – aus logischen Gründen – in der Welt von „Mother of Mirrors“ nichts geschehen. Zu bedenken ist dabei, neben den Problemen der transitiven Übertragung von Eigenschaften der *dramatis personae* und deren realer Counterparts, auch, dass „Mother of Mirrors“ als intentionales Objekt der fiktiven Person Eddie Israel von diesem als Spiegel seiner Situation in Szene gesetzt wird. Für uns als Zuschauer muss jedoch gleichzeitig, wegen Eddies Inszenierungsstil und Ferraras Einbettung, *DANGEROUS GAME* als Spiegel der Problemkonstellation von „Mother of Mirrors“ herangezogen werden. Das Anliegen des Regisseurs Eddie Israel kann man erst aus dem in den Rahmen von *DANGEROUS GAME* eingebetteten Film „Mother of Mirrors“ verstehen, der in seinem Titel in bewusst polyvalenter Weise die Spiegelung zum Thema macht. Die Schauspieler sollen die Stellungnahme zur Wirklichkeit erarbeiten, ausagieren und erleiden, die Eddie Israel in seiner Wirklichkeit nicht zu leisten vermag. Man kann durchaus das Anliegen des Films so beschreiben, wie dies ein verbreitetes Stan-



DANGEROUS GAME

dardwerk tut: „In seiner Arbeit an einem Film über den Psychokrieg zweier Ehepartner zieht ein Regisseur die Bilanz seines eigenen Lebens und der Schuld, die er durch seine Untreue gegenüber seiner Frau auf sich geladen hat ...“<sup>15</sup>. Diese ausgezeichnete Zusammenfassung in einem Satz wird dem Plot durchaus gerecht, verliert aber dennoch den Gehalt des Films, der sich erst aus der theoretischen Würdigung der Abbildbeziehungen als solcher erschließt, aus dem Auge. Buchka in seiner bereits erwähnten, geradezu euphorischen Kritik, die den Film als Meisterwerk situiert und als bildlichen Kommentar zur Frage von Sinnlichkeit und Geistigkeit versteht, wird dem zugleich theoretischen und existentiellen Anliegen eher gerecht. Die Durchdringung der Ebenen von Abbild und Realität ist das eigentliche Thema, und solche Durchdringung von Ebenen steht auch in der Liebe in Rede. An der Liebe und der sexuellen Begegnung wird so die Frage nach Bedeutung und Wert im Zeichenverhältnis deutlich und deutlich gemacht. Das Thema von „Mother of Mirrors“, das Verhältnis der Personen des Dramas zu einem auf die Spitze getriebenen *american way of life*, mit Erfolgs-, Verkaufs- und Verwertungsstorys in Bezug auf die Körper, die

Körperbilder und die Körperfunktionen spiegelt die reale Situation von Eddie Israel auf einer abstrakten Ebene. Zugleich aber stellt der Film DANGEROUS GAME einen Kommentar zum Einbettungs-Film „Mother of Mirrors“ dar. Diese kommentierende Funktion wird manchmal explizit thematisch, am forciertesten natürlich in Sarahs Statement, dass ihre Affäre mit ihrem Kollegen Francis nicht nur keine Bedeutung hat, sondern eigentlich dem Seinsraum von „Mother of Mirrors“ zuzurechnen sei. Manchmal erfolgt eine Kommentierung implizit durch Analogie oder Konterkarierung der Szenen von „Mother of Mirrors“ im Geschehen von DANGEROUS GAME, und manchmal wird buchstäblich „Mother of Mirrors“ im Film DANGEROUS GAME unmittelbar durch Eddie Israel erläutert, sei es im Binnenraum der Regisseursarbeit, sei es in Kommentarstatements für die Presse. Letzteres ist natürlich eine andere Sprachebene, z.T. indirektes Reden bezogen auf Eddie als handelnde Person, z.T. Kommentar auf der Metaebene, z.T. Handlung auf der Spielebene. Die verschiedenen Handlungsebenen sind solcherart verknüpft, manchmal klar indiziert, manchmal bewusst ambivalent präsentiert. Sehen wir eine Aufzeichnung oder sind wir live, wer spielt wen und wer ist wer?

DANGEROUS GAME ist daher ein ausgezeichneter Film für die Diskussion der ontologischen und sprachlichen Ebenenproblematik. Doch er ist mehr als ein Beispiel für die filmische Bewältigung und Indizierung unterschiedlicher Wirklichkeits- und Projektionsebenen. Zwar können an ihm lehrbuchmäßig die formalen Mittel abgenommen werden, die es ermöglichen, den Wechsel der Wirklichkeitsebenen dem Zuschauer sinnlich zu vermitteln – Abbildung des Rahmens (Set); unterschiedliche Körnigkeit des Films, Schwarzweiß-Ein-

schub; Wiederholung von Szenen in anderem Medium (Video); innere ‚Dokumentation‘ durch Videoaufzeichnungen der Protagonisten etc. – Doch der Film ist kein Lehrbuch für Sprache des Films. Die Seelenräume, die Projektionen und traumatischen oder euphorisierenden Erinnerungen und deren Bezug zur Wirklichkeit, der Wert der Handlungen und Bilder sind das eigentliche Thema des Films. Die psychologischen Implikationen des Spiels, die den Zuschauer in jene aristotelische Ruhe versetzen, die uns Dinge, die wir in der Wirklichkeit nur ungerne erblicken, mit Freude möglichst detailgetreu<sup>16</sup> genießen lässt, werden in diesem gefährlichen Spiel mit der Wirklichkeit, das der Film darstellt, direkt problematisiert. Die distanzierte Welt- und Seelenvergewisserung des Regisseurs Eddie Israel zerstört oder gefährdet zumindest Welt und Seele seiner Protagonisten. Sowohl die Verschmelzung wie die Distanz zur Rolle bei den Schauspielern erscheinen problematisch, und die Bewirkung einer Katharsis des Zuschauers scheint – blickt man auf den paradigmatischen Zuschauer Eddie Israel – von der Obsession nach Bildwirklichkeit deutlich überlagert. Film beutet konstitutionell die körperliche Wirklichkeit für Bilder aus, um so problematischer ist das Streben Eddie Israels nach der psychischen Authentizität.

Daraus erwächst freilich auf der anderen Seite die Frage, ob man nicht grundsätzlich die Wirklichkeit als Wirklichkeit des Films, das faktische Geschehen als bloßes Bedeutungsmaterial also für Filmwirklichkeit, distanzieren kann. Sarah-Madonna steht spielerisch für diese Variante ein und konterkariert Eddies Forderung, indem sie die absolute Trennung von Rolle und Person buchstäblich für sich als Möglichkeit noch außerhalb des Sets in Anspruch nimmt: „Du hast nicht mich ge-

fickt ...“ sagt sie, sondern die Fiktion, der ich meinen Körper als Abbild zur Verfügung stelle, wäre in theoretischer Perspektive zu ergänzen. Im Binnenraum des Films scheint die Vergewaltigung Sarahs auf dem Set das ontologische Konzept der Rollendistanzierung zu widerlegen. Aber Ferrara stellt nicht nur die Bilder in Frage, sondern stellt mit den Bildern Fragen, statt Antworten zu geben. DANGEROUS GAME gibt auf die theoretische Frage nach dem ontologischen Primat von Person und Rolle keine direkte Antwort, doch scheint Ferrara in dieser Frage der ontologischen Selbstständigkeit der Rolle, die mit der partiellen Übertragung (Transitivität) des filmischen Seinsraums auf den abgefilmten Wirklichkeitsraum kollidiert, dem natürlichen Empfinden zu folgen. Der für das Theater geltende ontologische Primat der Rolle macht den Verzicht auf Wirklichkeitsnähe und Körperwirklichkeit zum normalen Standard, die ontologische Selbstständigkeit der Rolle bedarf nicht der Stützung durch ontische Verwirklichung. Jedem ist klar, dass die Tötung einer Person des Dramas nicht eine reale Tötung sein kann, für die man dann die Verantwortung unter Hinweis auf den fiktionalen Handlungsraum und die dort agierenden Handlungsträger zurückweist. Es ist allerdings mehr als bezeichnend, dass Ferrara seinen Film DANGEROUS GAME genau bezüglich dieses Moments einer realen Tötung von Sarah durch Francis im Vollzug der Spielrolle ‚Claire‘ aus „Mother of Mirrors“ in unklarer Schwebelage enden lässt. Im Plot ist dies wegen der vielfach thematisierten Aufhebung der Unterscheidung von Sein und Bedeutung, Wirklichkeit und Schein durch Francis in der Rolle von Russell und wegen seiner Vergewaltigung Sarahs auf dem Set als verwirklichtes Rollenspiel durchaus angelegt. Doch eben diese Mög-

lichkeit deutet auf die andere Dimension der Eigentlichkeit hin und verweist auf die generelle Problematik der Rollendifferenz zum Selbst.

Denn mit der Frage nach der Differenz von Rolle und Person verbunden ist die Bewertung der Rollen im normalen Leben und die ethische Frage, wieweit wir selbst über die Definitionsmacht bezüglich der Bedeutung unserer Handlungen verfügen. Der Vorspann des Films – musikalisch als Spiel-Raum gekennzeichnet – bringt neoklassisch und beiläufig Eddie Israel, grandios gespielt von Harvey Keitel, als Rollenspieler. Über die Bedeutung von Eddie Israels Handlungen für die Realisierung der Liebesbeziehung zu seiner Frau entscheidet jedoch nicht er allein, genausowenig wie Francis die Vergewaltigung Sarahs als bedeutungslose Spielrealisierung definieren kann. Auch kann allerdings Sarah ihre Affäre mit Francis nicht einfach auf die Spielerebene transferieren. Dies gilt unabhängig davon, dass Claire wiederum ihre per Video dokumentierte Sex- und Drogenvergangenheit – die am tiefsten eingebettete Referenzebene – mit Recht negiert. Doch diese Negation beinhaltet die Akzeptanz der Vergangenheit als Geschehenes, verknüpft mit der spirituellen Änderung, dem Entwurf einer anderen Zukunft. Solche Möglichkeit stünde auch Eddie Israel offen, der allerdings, wie die Szenen nach seinem Geständnis zeigen, letztlich dazu nicht fähig ist.

Doch letztere Fragen zu Rollen und Selbst betreffen die Frage der Abbildung der Ethik oder der Seele in den Handlungen und der Körperwelt, die sich im Binnenraum von DANGEROUS GAME stellen. Sie orchestrieren lediglich die erste, bildtheoretische Frage nach dem Verhältnis von Bild und Wirklichkeit.

Es geht um die für Ästhetik, Semantik und Ontologie des filmischen Bildes zentrale Bestimmung, wieweit das Bild nur bedeutet (Sinn/Rolle) und wieweit das Bild

auf Realität (Bezug/Person) verweist. Der ontologische Primat der Rolle wird im Film im Gegensatz zum Theater aus der fotografischen Verpflichtung des Bildes auf Körperwirklichkeit grundsätzlich ein Stück weit in Frage gestellt. Für Film ist eine gewisse Versessenheit auf das Material Wirklichkeit charakteristisch, auf die das Theater verzichten kann. Deshalb ist Film die Steigerung des gefährlichen Spiels mit der Wirklichkeit.

Dank des Mitwirkens von Madonna gewinnt die ontologische Konfusion erster Ordnung, die wesentliches Grundcharakteristikum von Film überhaupt ist, insofern die Bilder Bilder von der Welt *sind* und eine andere Welt bedeuten, eine besondere Dimension. Die hybride Konstruktion eines Stars aus a) den Eigenschaftsmengen einer wirklichen Person in Fleisch und Blut, b) den angebotenen Bild-Eigenschaften ebendieser Person, auf die abbildungstechnisch referiert wird und c) den Eigenschaften, die der dramatis persona, der Filmfigur als solcher zukommen, wird in einer Rekursionsschleife gefangen, die nur durch und mit Madonna geleistet werden kann. Madonna als der postmoderne Star schlechthin bringt als Mythos ‚Madonna‘ die bestmögliche Illustration für die generelle Thematisierung des sozialen Konstrukts des Stars und ermöglicht den Blick auf dessen psychische und bildmäßige Konstitution in einer Überwelt. Eine der Meisterleistungen des Films von Ferrara liegt in der Ausnützung des speziellen Mythos von Madonna in einer gegenläufigen Story, die gleichwohl auf verschiedenen Ebenen dieses Madonnenbild bestätigt *und* negiert und Madonna ein differenziertes Spiel ermöglicht. Sarah *ist* so etwas wie Madonna, ein Star, der nun die Rolle einer Ehefrau übernimmt, die als Ehefrau sich von einer Sexbesessenen – einer der Projektionsgrößen des Mythos Madonna – zu einer Art ‚Madonna‘ als Typus von Weiblichkeit wandelt. Dieser Bezug auf



Madonna in DANGEROUS GAME



eine weitere der Projektionsgrößen, die Madonna, der Popstar, in ihrer ‚catholic girl‘ Attitüde selbst als Projektionsdifferenz in ihr ‚reales‘ oder hyperreales Agieren einbringt, ist hochbedeutsam. Madonnas Video-Clip Performances wachsen der Bedeutung des Films DANGEROUS GAME nicht nur in der Weise zu, wie die mythischen Starqualitäten eines John Wayne in seinen jeweiligen Filmen hereinspielen. Sie sind nicht einfach Reizhintergrund auf der Ebene der Public Relations, sondern sie finden Eingang in das Thema des Films. Es ist nicht nur Eddie Israels ‚dangerous game‘ mit einem Spiegelspiel, es ist auch Madonnas gefährliches Spiel des Selbstverlustes in beliebigen Projektionen, von dem der Film DANGEROUS GAME handelt. Freilich verstehen wir das erst richtig, wenn wir auf die Rolle von ‚Matty‘ in Ferraras THE BLACKOUT blicken. Werden wir in DANGEROUS GAME in der Falle des Mythos gefangen, so wird dort analysiert, in welchen Projektionsgefängnissen der Star sich fängt.

Noch wichtiger als der Bezug auf den Mythos Madonna ist in dem verschachtelten Spiel der Referenzen allerdings, wie gesagt, dass die Rollenfigur der ‚Sarah‘, die eine zum Madonnentypus ge- und verklärte Ehefrau (Claire) spielt, an die reale ‚Madonna‘ erinnert und nicht nur deren Projektionswert *Madonna* realisiert. Vielleicht wird nicht klar genug akzentuiert, dass Madonna nicht in der Rolle einer beliebigen

Schauspielerin fungiert, sondern, dass sie in dieser Rolle der Sarah eben sich selbst, einen Star, der etwas ganz besonderes ist – dies sagt der Regisseur Eddie Israel einmal zu seiner Frau Madlyn – verkörpern soll. Auch in der im Film angesprochenen Problematik, ob Sarah die *richtige* Schauspielerin ist, wird die Diskussion um Madonna als filmweltliche Schauspielerin wieder lebendig. Ferraras Konstrukt nützt geschickt die komplexe Ebenenverzahnung aus und gewinnt dank der Mehrfachcodierung im Ebenentransfer die Möglichkeit, das Problem der Codierung – und Konditionierung – selbst thematisch zu machen.

Eine genauere Betrachtung der medialen Ebenen und der zuzuordnenden Wirklichkeitsräume in ihren relationalen Verknüpfungen wäre mit Sicherheit ein lohnendes Unterfangen. Das kann an dieser Stelle nicht unternommen werden. Ein Hinweis auf die zu betrachtenden ‚Welten‘ und Bedeutungspotentiale mag genügen. Die Ebene von Abel und Nancy Ferrara, Harvey Keitel, Madonna und James Russo ist als Überwelt im Grunde natürlich nicht im Film DANGEROUS GAME vorhanden – außer im Vor- bzw. Abspann –, sondern Bedingungsgröße der Filmwelt. Dass Ferrara neckisch den logischen Bruch des Konstrukts der geschlossenen Filmwelt durch das Bildvorkommnis zweier Filmklappen: einmal ‚Ferrara‘ einmal ‚Eddie Israel‘ erzwingt und damit die Relation zu den Bedingungsgrößen thematisch

macht, habe ich bereits erwähnt. Der Mythos der Stars konstituiert eine davon zu unterscheidende Referenzebene, die, kategorial betrachtet, eher der semantischen Funktion der Gattung des Films entspricht, wobei letzteres in diesem Film nicht so sehr von Belang ist<sup>17</sup>. Natürlich sind neben diesen zwei Ebenen vornehmlich die fingierte Wirklichkeitsebene von *DANGEROUS GAME* mit Sarah, Francis, Eddie und Madlyn Israel und die im gefährlichen Spiel konstituierte Wirklichkeitsebene von „Mother of Mirrors“ mit ‚Claire‘ und ‚Russell‘<sup>18</sup> präsent. Zu unterscheiden von beiden filmisch etablierten Bezugsebenen wäre aber der Bildraum, den sich Eddie auf dem Monitor vorführt – manchmal auch uns. Es ist ein grandioser Einfall von Ferrara, uns die Bildräume einmal via winzigem Monitor zu erschließen, die Verfügung über die Welt, Eddies Verfügung uns buchstäblich greifbar ‚auf’s Auge zu drücken‘, und ein andermal uns in die Welt von „Mother of Mirrors“ zu werfen, die, jede Einbettung leugnend, die ganze Leinwand, i.e. die ganze Welt füllt. Das ist ganz beiläufig zugleich ein grandioser Kommentar zum Kunstwerk Film.



DANGEROUS GAME

Mit dem Hinweis auf die Einbettung der Vergangenheit von Claire im Wirklichkeitsraum von „Mother of Mirrors“ als weitere medial durch Video vermittelte Dokumentationsebene, die zweifellos etwas dokumentiert, allerdings als Dokument im Film etwas anderes bedeutet, möchte ich meine Aufzählung von Ebenen schließen, ohne Vollständigkeit angestrebt zu haben. Ein besonders interessanter Fall hinsichtlich des Status wäre etwa das eingebaute Statement von Werner Herzog bezüglich des Filmemachens. Ein Kommentar? – sicher, aber wozu?

Die Ebenenthematik wird sofort mit dem Einstieg des Vorspanns angesprochen. Denn, wird zunächst der Regisseur Eddie Israel mit seiner Frau und seinem Kind gezeigt, so setzt der ‚eigentliche‘ Film dann, durch einen seltsamen Kommentar weniger vermittelt denn provoziert, auf der ‚falschen‘ Ebene des Films im Film „Mother of Mirrors“ ein, und einen noch forcierten Ebenencrash leistet sich Ferrara am Ende des Films.

Welche Filmwelt endet mit dem Schuss, der Claire, Sarah? – wenigstens nicht Madonna! – tötet? Normal betrachtet stellt das Ende des Films *DANGEROUS GAME* auf der Ebene des eingebetteten Films „Mother of Mirrors“ einen Verstoß gegen elementare Regeln der Filmgrammatik dar, doch sollten wir dieses Verbleiben der Auflösung des Endes des Films *DANGEROUS GAME* auf einer falschen Wirklichkeitsebene, weniger als geniale poetische Lizenz eines Kunstwerks werten, denn vielmehr als gelungenen Einfall Ferraras, das eigentliche Thema seines Films offen zu halten: Es ist eben nicht die Geschichte der, womöglich tragischen, Entwicklung irgendeiner Dramenfigur ‚Claire‘

17 Der etablierte Typus hat logisch-kategorial eine ähnliche Funktion. Der semantische Wert der Gattung – cf. dafür Ferraras *THE ADDICTION* – darf nicht mit der Genreklassifikation verwechselt werden. Charakteristischerweise wird der semantische Wert der Gattung in Parodien stärker ausgenutzt als in den Instantiierungsfällen der Gattung.

18 Ein Verweisungsscherz auf James Russo? – der Francis spielt, der Russell spielt.



Werner Herzog in Les Blanks BURDEN OF DREAMS



Harvey Keitel in DANGEROUS GAME

oder ‚Eddie Israel‘, sondern eine Reflexion über den gefährdeten und gefährdenden Zusammenhang von Film und Wirklichkeit. Zeigt nicht, während Eddie Israels Zusammenbruch auf der Ebene des Handlungsgechehens das Ende markiert, das Filmende das Ende des (scheiternden) theoretischen Experiments von Eddie Israel, das er sich auf Video vor Augen führt? Aber zeigt es nicht auch – und dies gibt der Einbindung des im Status unklaren filmtheoretischen Kommentars des Regisseurs Werner Herzog – als Metakommentar zu Eddie Israel, zu Ferrara und zu Film, in gerade dieser Szene ihren Sinn –, dass immer noch und immer wieder, im Scheitern der Inszenierung und trotz des Versagens der Bilder, der Film gelingen kann? Die grundsätzliche Spaltung des Filmraums zwischen Dokument und gedeutetem Bild, dem Bedeutung zukommt, braucht nicht vom Regisseur zur Einheit gebracht zu werden, sie ist in die Seele des Rezipienten verlagert. Der Kampf um solche Bedeutung für irgendein Bild wird jedoch von Mal zu Mal schwieriger. Und dem muss sich zunächst der Regisseur stellen. Eine Wellenbewegung ist dafür charakteristisch: vom Rohen zum

Gekochten, zum Echten<sup>19</sup>. Daraus gewinnt Ferrara sein eigentliches Thema, das ihn in praktisch jedem Film beschäftigt: Wie verhalten sich die Projektionen zu dem, was ist? Das aber ist zugleich die theoretische Frage des Films überhaupt<sup>20</sup>, die uns in DANGEROUS GAME als Frage entgegentritt: Was machen wir aus dem Rohmaterial der Wirklichkeit, und, eingekapselt darin, die Frage: Was machen wir aus uns selbst?

Dass DANGEROUS GAME ein Meisterwerk ist, liegt nicht an der theoretischen Komplexität und nicht an der Besessenheit des Filmmachers oder der Emphase der Schauspieler, es liegt – und das macht Kino aus – an der geheimnisvollen Verkettung der Bilder, einer Verkettung, die uns in einen ontologischen Taumel stürzt, wobei Ferrara die Struktur und den Grund dieses Taumels offenlegt, ohne auf die Evokation des Taumels zu verzichten. Dass dies gelingt, kann man überdeutlich am enthusiastisierten Buchka sehen, der in seiner Kritik die Einbettungen notiert und zugleich vergisst, der den Film als Film sieht und zugleich die Welt kritisch wahrnimmt, wie es die Bildstruktur suggeriert. Kino – kein Traum.

- 19 Man hört zu Filmbeginn, nach dem Vorspann, den Song ‚Blue Moon‘ ohne Begleitmusik zur Feier des Drehbeginns von „Mother of Mirrors“ gesungen, authentisch, roh. Dies zitiert die instrumentalisierte, perfekt abgemischte Fassung am Ende des Films, die zugleich ihre Bearbeitung ist.
- 20 Freilich in anderer Form die Grundfrage jeder Bedeutungstheorie, die sich nicht auf den extensionalen Bezug beschränkt und die Grundfrage der Ethik, die sich nicht utilitaristisch beschränkt.

### Philosophische Leidenschaften – Blackout – Verlust der Bilder und des Subjekts

Wenn ich diesen Teil unter den Titel „Philosophische Leidenschaften“ stelle, dann nicht, weil solche in *DANGEROUS GAME* fehlen würden, doch sind die ‚Philosophischen Leidenschaften‘ dort in den Binnenraum des Films eingebettet, und die ‚Gefährlichen Liebschaften‘ treten als erste Kennmarke zutage. *THE BLACKOUT* hingegen legt das Grundmotiv ganz auf den Welt- und Selbstverlust in den Bildern. Die im Plot herausgehobenen Begegnungen der Geschlechter erscheinen hingegen eher als mögliche Rettungsanker gefährdeter Identität. *THE BLACKOUT* führt *DANGEROUS GAME* weiter und ergänzt den Film in verschiedener Hinsicht. Am auffälligsten ist, wenn wir beide Filme als eine Art Philosophie des Films in Bildern ansehen wollen, die thematische Wendung vom Regisseur als Gott der Inszenierung zum Star als Objekt solcher Inszenierung, der uns, dem Publikum – und möglicherweise eben sich selbst – als überlebensgroßes Subjekt erscheint. Wir wenden uns damit von Eddie Israel ab, der seinen Wirklichkeits- und Bedeutungshunger im Film und durch den Film stillen wollte, der gegen das bloße Filmbild und für die Beseelung des vor Augen gestellten Bildes obsessiv die Wahrheit jenseits der Bilder in der Inszenierung zu erzwingen suchte, um für sich selbst eine Wahrheit zu gewinnen. Das Interesse wendet sich der Göttin der Projektion, der Diva, zu. ‚Madonna‘ durfte in *DANGEROUS GAME* das Starimage nur als Hintergrund der Ebenenproblematik von Bild, Abbildern und dem Verhältnis von Spiel, Schein und Sein einbringen. Das eigentliche Problem blieb die Inszenierung im Verhältnis zur Wirklichkeit und die Bedeutung der Körper, Körperbilder und Intentionen. In *THE BLACKOUT* nimmt der Film die zentrale Perspekti-

ve des Stars ein und macht zugleich das Phänomen ‚Star‘ zu seinem Thema. Orchestriert wird diese Perspektive mit dem Agieren eines Regisseurs, der nicht mehr Wirklichkeit inszenatorisch erzwingt oder erkämpfen will, sondern der jeder Wirklichkeit allein durch die Tatsache des Ins-Bildsetzens Bedeutung zu geben behauptet und dabei die schabloniertesten Reizbilder und Bedeutungsposen als signifikant im wahren Sinn zu verkaufen sucht. Man muss dieses doppelte Ergänzungsverhältnis: a) von Schauspieler und Regisseur im jeweiligen Binnenraum und b) der beiden Filme zueinander sehen, um zum vollen Genuss des theoretischen Gehalts zu gelangen. Das vormalige Objekt wird in *THE BLACKOUT* zum Subjekt, der Star tritt als Garant der Bedeutung auf, der Regisseur beutet dagegen nur billig Bilder aus. Denken wir nach über den Star, betrachten wir die Diva, die entgegen Baudrillard in diesem Fall männlich ist<sup>21</sup>. Für eine philosophische Betrachtung des Phänomens des Stars spielt es natürlich keine Rolle, wen Ferrara herausgreift, aber es ist wieder ein nahezu genialer Schachzug, dass er für die Projektionsproblematik der scheinhaften Vergöttlichung, die zum Verlust des personalen Selbst und zwangsläufig zum Blackout führt, auf Modine zurückgreift, Matthew Modine als Matty. Modine ist Star genug um mit Authentizität spielen zu können, andererseits genug Nicht-Star, um in Differenz den Star spielen zu können.

Das ontologische Problem des Stars ist, dass er keine Person ist, sondern eine inkonsistente Eigenschaftsmenge, eine Überperson. Da er als Referenzgröße für das Publikum sich in der Person dessen inkarniert findet, dessen Körperbilder die Eigenschaftsmenge des Stars wesentlich mitbestimmen, kann die Person selbst leicht auf ihre Projektion – in doppeltem Sinn – he-

21 „Der Star ist immer weiblich“, und Baudrillard 1992, S. 132, der ‚la star‘ schreibt, führt sogar aus: „ob es sich nun um einen Mann oder eine Frau handelt“.

reinfließen. Der Film vertritt, zum Glück unaufdringlich und gebrochen, ironisch und doch ernst zu nehmen, eine Haltung zum Problem des Selbst: „Noli foras ire – in te ipsum redi“ von Augustinus (\*354) könnte als Motto oder Kennzeichen für das ethische Programm des Films stehen, frei übersetzt: „Wende dich nicht den öffentlichen Projektionen zu, in dich selbst wende dich zurück.“ Die Innendimension kommt in *THE BLACKOUT* in den Szenen beim Psychiater am stärksten zum Tragen. Gleichzeitig drückt sich eine fundamentale Skepsis darin aus, dass dieser über die Videokamera die Seele sichern will. Es ist dies eine eigentümliche Facette des eigentlichen Themas des Films, das am ehesten als Reflexion auf das Verhältnis von internalisiertem und ausgedrücktem Bild und von Projektion und Rückprojektion zu verstehen ist. Zeigen lässt sich dies am besten an der paradigmatischen Konstellation eines Filmstars, im scheiternden Versuch einer Bestimmung des Selbst und den damit verbundenen Folgen. Wenn man diesen facettenreichen Bezug nicht herstellt, wird der Film zum Bildersalat. Ich verdeutliche dies an zwei Kritiken.

#### **Ungefährliche Fehlgriffe – die bezeichnende Verzeichnung in der Kritik**

Hasenberg bietet im film-dienst (Nr. 1, 1998) eine recht brauchbare Inhaltsbeschreibung von *THE BLACKOUT* und entdeckt als typische Ferrara-Themen „Fragen nach Schuld, nach den Möglichkeiten der Umkehr [und] eine Reflexion über Realität und Fiktion.“ In der Bewertung des Films als „Selbstplagiat“, „kopflastig“ mit „aufgesetzten Zitaten“, scheint er mir jedoch völlig daneben zu liegen. Wenn er glaubt, dass „die Reflexion über verschwimmende Grenzen von Wirklichkeit und (Selbst-) Inszenierung nicht besonders tief [geht]“, dann würdigt er nicht die grundsätzliche Problematik einer Reflexion im Medium Film, die gerade durch die „experimentalfilmhaft vi-

suelle Umsetzung“ erst jenseits platter Verkündigung möglich wird und von Ferrara in einer riskanten Gratwanderung eben ins Bild gesetzt wird. Dazu sind die verschiedenen realen Bildebenen und virtuellen Projektionsebenen nötig. Kommt Hasenberg andererseits hinsichtlich der Schauspielleistung Dennis Hoppers zum Schluss, dass nur eine Routinevorstellung geboten wird, und sieht er in Claudia Schiffer eine völlige Fehlbesetzung, dann verkennt er die strukturelle Bedeutung des Unterlaufens jeden Glamours. Gerade das Unterbieten jeder akzentuierten Bedeutungsperformance bei Claudia Schiffer thematisiert die Differenz, um die es in diesem Film wie in *DANGEROUS GAME* geht, nämlich die Differenz von Bild und Bedeutung, die als Differenz von öffentlicher Projektion und privatem Bild in einer neuen Facette ins Bewusstsein gehoben wird. Da dies dem Rezensenten entgeht, bemerkt er logischerweise auch nicht, dass Hopper gerade im Leerlauf seiner Dauerperformance von filmischer Routine in der Bilderverarbeitung dieses Themas des Films in seinem Spiel realisiert, indem er das hohe Pathos der Bild-Bedeutung sowohl in seinen Inszenierungen wie in seiner Person unterminiert. In der Banalität dieser Performance liegt die Dämonie Hoppers. Der Regisseur Mickey realisiert als plausible Strukturstelle kapitalistischer Warenverwertung und Seelenausbeutung erschreckender als der in seinem Ausnahmecharakter gerade wegen des Ausnahme-status harmlosere Unhold, den Dennis Hopper in David Lynchs *BLUE VELVET* (1985) mimt, die banale Wahrheit als wahren Schrecken.

Frank Arnold andererseits in epd Film (Nr. 1, 1998) liefert einige aufschlussreiche Informationen – etwa bezüglich Ferraras Vergleich der Hauptfigur Matty mit Dr. Jekyll and Mr. Hyde –, doch gelangt er aus richtigen Beobachtungen keineswegs zu treffenden Schlüssen. Ferrara sprengt die Gattungsregeln des Psychothrillers nicht

deshalb, weil er in privatistischem Chaos versinkt, sondern weil das eigentliche Drama die Tragödie des Ich-Verlusts im Bilder Müll ist, nicht Mattys tragisches Geschick. Und obwohl es zutrifft, dass die Kamera „gewissermaßen im Kopf des Protagonisten“ sitzt und Erinnerungsfetzen aus Überblendungen und Doppelbelichtungen bietet, liegt darin keineswegs eine obsessive Privatisierung des Films. Die eigentliche Dimension des Films wird so interpretatorisch verfehlt. Arnold schließt seine Kritik damit, dass Ferrara „alle Sicherheiten demontiert“ und nennt als Beispiele dafür, dass der Regisseur „das ‚Sex-Symbol‘ (Verleihankündigung) Béatrice Dalle als Annie nie beim Sex zeigt und Fotomodell Claudia Schiffer als Susan mit ihrem Gesundheitsticket etwas ganz und gar Unwirkliches hat“. In der Tendenz treffen beide Beobachtungen hinsichtlich der weiblichen Hauptfiguren zu. Aber dass dies nicht ein Manko des Films ist, sondern buchstäblich mit dem Film zu tun hat, mit dem eigentlichen Plot, dem Thema des ganzen Films, das bemerkt Arnold sowenig wie Hasenbergl. Wie aber steht es um das Thema dieses Films, das der eine Kritiker benennt und dabei doch die Realisierung und die Bedeutung der Einzelszenen nicht sieht und das der andere nicht entdeckt, obwohl er die Einzelheiten vermerkt.

Blackout – allerorten?

### **Der schwierige Widerstreit von Theorie und Schaulust**

Mir erscheint der Film zumindest in der theoretischen Erfassung des Problems von Schaulust und Projektion ein Meisterwerk, ein verkanntes zweifellos, von der Kritik halb abschätzig, halb verständnislos behängt. Dabei liegt der Film jedoch sogar im handwerklich-praktischen Bereich der Farbregie, der Bildgestaltung und des Schnitts, aber auch in der Durchgestaltung des Plots und der Charakterentwicklung so weit über dem Durchschnitt, dass selbst von

Theorie und Kenntnis des avantgardistischen Gestaltungspotentials unbeleckten Durchschnitts cineasten die außergewöhnliche Meisterschaft auffallen sollte. Das Hauptverdienst des Films bleibt allerdings die theoretische Leistung einer konkreten Reflexion der Wahrnehmung und Bildverarbeitung im psychischen Bereich und im medialen Feld, einschließlich der Schnittstellen: eine Theorie des Spiels, spielerisch entwickelt in einer Fiktion, die Wahrheit ansinnt. Dieser Film liefert einen weiteren Baustein zu Ferraras Theorie der inneren und äußeren Bildwelten, indem er die Rückprojektion aus den Bildwelten und die Verarbeitung der Wirklichkeit in der Seele illustriert und zugleich disputiert. Verknüpft bleibt dies mit der Frage nach der Bedeutung jenseits und diesseits der Bilder.

Ferrara filmt wie ein dekonstruierter Greenaway gespiegelt an Fellini, was Bildbesessenheit und Blickgebrochenheit betrifft, oder vielleicht eher noch, im Blick auf Form und Gehalt, wie Godard gekreuzt mit Bergman, da er die formale Experimentier- und Gestaltungslust eines Godard mit der metaphysischen und ethischen Spekulationstiefe eines Bergman verbindet. Und diese beiden Komponenten stehen nicht nebeneinander, sondern die Rätsel der Form erschließen sich aus der Reflexion auf Ontologie, Medium und Psyche. Diese Reflexion kommt bildergesättigt einher und verweist zugleich auf die Brüche, die Schnittstelle und den Overkill der Bilder im Blackout. Überflüssig anzumerken, dass der Blackout, die Bildstörung als Dreh- und Angelpunkt des Films in vielfacher Weise motiviert ist.

Die inhaltlichen Problempunkte des Welt- und Ichverlusts in den Bildern, sowohl den technisch generierten wie den durch Drogen evozierten, als auch die Fragen von Schuld, Erlösung und Verzweiflung finden ihren adäquaten Ausdruck in



Patricia Arquette in *LOST HIGHWAY* (David Lynch)

beispielhaft atmosphärischer Farbtregie, im (relativ) kühnen Schnitt und in der vielfach gebrochenen Vermittlung durch Bildebenen, die von den Personen nicht mehr auf ein Jenseits der Inszenierung und jenseits der Spiegelungen hin durchstoßen werden können.

Mit *THE BLACKOUT* liegt die filmische Parallele und Alternative zu David Lynchs *LOST HIGHWAY* (1996) vor, und man kann zumindest sagen, dass Ferrara die schwierigere Route gewählt hat, jene Route, die den Bildern nicht in die Opulenz folgt, sondern die inhärente Präntention der Bilder unterläuft. Der Störfall enthält nicht ein weiteres faszinierendes Bildprogramm, sondern zeigt die Bilder in ihrem Versagen. Das bedeutet zugleich auch, dass er die Bilder so aufbereitet und inszeniert, dass sie sich dem Publikum – einschließlich der Kritik – versagen. Beispielhaft dafür steht, wie Ferrara Claudia Schiffer präsentiert, die so den Claudia Schiffer-Fans möglicher- ja wahrscheinlicherweise zu wenig glamourös und den Filmkritikern zu wenig überzeugend erscheinen muss. Lynch bietet sowohl in dieser Hinsicht – mit der Glamourinszenierung von Patricia Arquette – wie auch generell hinsichtlich der Bild- und Schaulust in *LOST HIGHWAY* Bildexplosionen und -exploitationen. Ferrara hingegen lässt die Bilder implodieren. Reizbilder werden nicht überhöht, sondern als Videomüll präsentiert. Die explosive Wirkung wird in den Rezipienten verlagert, falls der

sich auf einen Film einlässt, der im Bildrauschen nicht nur den Filmriss des Protagonisten der Handlung bebildert, sondern generell die Bildräume in jeder Hinsicht verstörend ausreizt. Bei Ferrara werden die Bilder demonstrativ in ihrem Reizwert und zugleich in ihrer Bedeutungspräntention im Spiel gehalten; in der Erfüllung der kollektiven Projektion, der sie sich verdanken, wird auch ihr Scheitern gezeigt.

Dies ist eine Dekonstruktion, die der Star als Star für sich nicht zu leisten imstande ist. Wenigstens erzählt dies der Film und leistet so einen bedeutenden Beitrag zur Theorie des Stars, denn dies ist dem Star als solchem immanent.

Federico Fellinis *OTTO E MEZZO* (Achteinhalb, 1962), auf den ein Plakat im Film anspielt, ist diesmal weniger Bezugspunkt als vielleicht in *DANGEROUS GAME*. Doch die Problematik des Verhältnisses von Bild und Wirklichkeit in den vielfältigen Facetten von Erinnerung und Projektion, Dokument und Inszenierung, Vorstellung und Traum, Verinnerlichung und Veräußerung und damit die Problematik des Films und der visuellen Medien überhaupt, steht diesmal noch entschiedener im Mittelpunkt. Dies hängt damit zusammen, dass buchstäblich die Konstitution einer personalen Schein-Identität und die Destruktion des personalen Kerns durch die selbstgeprägte Rolle zum Plot-Thema wird. Geht es in *DANGEROUS GAME* um die Wirklichkeit und die Differenz zum Spiel und den mit der Inszenierung und äußeren Projektion verbundenen Verlust der Wirklichkeit, so geht es in *THE BLACKOUT* um das Selbst und die Differenz zu den Rollen und den mit der inneren (Rück-)Projektion verbundenen Verlust des Selbst und der Bedeutung.

Filmintern wird diese Problematik von einem als ‚Filmregisseur‘ – in Anführungszeichen – doch wieder, nachdem man glaubte, seine Varianten des Schrecken erzeugenden Griffs in die Seele nun zu ken-

nen, neu erschreckenden Dennis Hopper in den Mittelpunkt gestellt, nicht grandios, das wäre zu billig, sondern grandios die eigene Grandiosität unterlaufend. Hopper stellt den Leerlauf nicht souverän in gültiger Shakespearetheaterform dar, sondern er riskiert ihn, umtriebig, banal und darin dämonisch.

### **Binnenräume des Selbst und Bedeutung – The Player can't play**

Der Film im Kopf und die Selbstbilder, die der Psychiater mit seiner Videokamera einzufangen sucht, auf der einen, der inszenierte Film und die Starrollen als die scheinbar bedeutendere Wirklichkeit auf der anderen Seite liefern neben den beiläufig eingefangenen Videoaufnahmen der Wirklichkeit, die den Filmgeschichten so kläglich hinterherhinkt – ‚Video ist kein Film‘ und soll es doch sein – auf einer dritten Ebene die Grobstruktur. Video, das an den beiden anderen Ebenen Anteil sucht und davon lebt, ist Versprechen von Bedeutung und Drohung von Bedeutungsverlust zugleich. Diese drei Bildebenen überschneiden sich, kommentieren sich wechselseitig, durchbrechen den narrativen Raum und fordern unsere Konstruktion, nicht allein der Wahrnehmung und nicht allein der Geschichten, sondern auch die des theoretischen Gehalts der Bilder. Im Binnenraum des Films erscheinen sie den Protagonisten als die zellophane Materialisierung dessen, was ihre Bedeutung ausmacht. Das gilt direkt für Matty, macht aber auch die Verführbarkeit von Annie II (Sarah Lassez) aus.

Die Wirklichkeit und die Personen werden ausgebeutet, ausgesaugt für die Filme, besonders dort, wo die schlichte wirkliche Präsenz der Personen scheinbar zugelassen und gesucht wird, in Mickeys Videofilm. Eindringlich ist dies an dem Mädchen Annie II zu bemerken, das einfach, so Mickey/Hoppers ‚Regieanweisung‘, „die kleine Verkäuferin sein soll, die es wirklich ist“, bevor es von dem in Bilder verstrick-

ten Star unter der Anleitung des wirklichkeitsüchtigen ‚Vampirs‘ Mickey umgebracht wird. „Du siehst aus wie Annie“, sagt Dennis Hopper, und Annie II insistiert: „Ich bin Annie“, doch für ihre personale Wirklichkeit interessiert sich keiner. Als Reizbild für die Generierung neuer Bilder durch den Apparat wird sie von Mickey eingesetzt, in anderer Weise gebraucht wie die Körper der billigen Mädchen in der Szene zuvor und genauso wie – ohne dass er es weiß, und doch daran leidend – auf einer anderen Ebene der Star Matty/Modine in seinen Filmen. Die Wirklichkeit scheint unberührbar auf der einen und bedeutungslos auf der anderen Seite, solange sie nicht als Bild inszeniert und bewahrt wird. Doch werden die Bildkonstrukte erschreckend distanziert von der Wirklichkeit, und sie würden selbst dann noch distanziert, wenn nicht der (film-)wirkliche Mord Lebens- und Liebesfähigkeit des Stars zerstört und wenn nicht in den Traumbildern des ‚Schreckens vor sich selbst‘ jene verleugnete Wirklichkeit, jenseits der Inszenierung und der Vernebelung durchschlägt. Die Bilder können nur Scheinbedeutung geben, heißt dies. Der Weg vom projizierten Objekt zum Welt- und Handlungssubjekt schlägt zwangsläufig fehl. Ein Star ist keine Person.

Das ist These des Films, die, weil es ein Film ist, notwendigerweise einen paradoxalen Anstrich, einen widerständigen Touch hat. Doch scheitert Hopper als Regisseur Mickey beispielhaft. Er glaubt selbst nicht, dass die Bilder in jedem Fall bedeutend sind. Er lässt nur die Personen, die glauben, dass sie tatsächlich die gesuchte Bedeutung für sich und die Welt erlangen, wenn sie in einem Video-Film auftreten, wenn sie also als Figuren und Figurationen des Bilds Bedeutung erlangen, für den Ausverkauf ihrer Person auch noch zahlen. Der an dieser Bedeutung via Bildbedeutung tatsächlich überreiche Star sucht stattdessen nach einem winzigen Funken

von Wirklichkeitsbedeutung. Während Hopper lächerlich noch der billigsten Exhibition Bedeutung ansinnt, wohl wissend, dass nichts von dem, was er macht, zählt, vermag der bedeutende Star nicht aus den Projektionen auszusteigen, denen er sich verdankt, und verspielt die Chancen, jenseits von Drogen und Kamera – den inneren und äußeren Illusionserzeugungsmaschinen – das wirkliche Leben und wirkliche Personen bzw. einen anderen Menschen in seiner personalen Wirklichkeit zu berühren.

Zahlreiche direkte verbale, interne Anspielungen greifen die theoretische Problematik von Film als solchem, die wie ein Zufallsprodukt nebenbei in der Geschichte von *THE BLACKOUT* entwickelt wird, beiläufig auf und machen Film qua Film thematisch. So konstatiert Matty: „Ich komm' mir vor, als ob ich in einem Vampirfilm wäre“ und bemerkt ein anderes Mal: „Dies ist doch alles Video, kein Film.“ Für sich selbst stellt er – als wollte er die Starproblematik illustrieren – fest: „Ich kenn' den Unterschied zwischen Leben und Schauspielerei nicht“. In solcher Aufzählung klingt das plump und forciert, doch der Film ruht sich nicht auf den programmatischen Punkten aus, gibt sich nicht mit theoretischen Verlautbarungen zufrieden, er zieht in den Wirbel des Geschehens und fängt den Zuschauer hoffnungslos im Sog der Bilder. Hoffnungslos, das bedeutet auch, dass die Bilder den Zuschauer enttäuschen und verwirren. Keineswegs sind die oben gebotenen Beispiele forcierte Verweise auf Ferraras eigenes Werk mit *THE ADDICTION* und *DANGEROUS GAME*; sie sind dies auch, unauffällige Kerbzeichen für den Kenner, gerechtfertigt jedoch aus der Struktur dieses Films selbst.

Die Präsentation von Claudia Schiffer ist für sich ein kleines Meisterwerk des filmischen Kommentars zu den Bildern von Filmen und zu den Bildern des Mythos – hier etwa: ‚schönste Frau der Welt‘ –, und doch

lebt das Ganze und ist verwoben mit dem einfachen Plot. Wie Ferrara ihre Schönheit als entferntes Zitat einsetzt, die Schönheit als Dominante in einem Akkord, der ganz andere Akzente topikalisiert, weiterklingen lässt, während er die Bilder unforciert gerade in Opposition zu der die Warenwelt repräsentierenden und als Ware eingesetzten perfekten Schönheit ins Spiel bringt, das ist beeindruckend. Claudia Schiffer ist als Susan das genaue Gegenbild zu dem übermächtigen Bildmythos, der ihre Person in der Medienwirklichkeit außerhalb des Films kennzeichnet. Sie ist reale, von der Flüchtigkeit und Bedeutungspräntention der Bilder nicht angekrankte Partnerin; sie ist als wirkliche Person – auf der Filmebene – die Strohalm-Chance für den unwirklichen Star. Vielleicht lässt sich kaum etwas zur Schauspielkunst der Claudia Schiffer auf dieser Basis sagen, doch dass sie eine Verheißung jenseits der Abziehbilder trägt, das demonstrieren Ferrara und sie mit Leichtigkeit, indem er sie unforciert, das ist das Entscheidende, in Differenz zu ihrem eigenen Medienmythos spielen lässt und in Szene setzt. Ein beeindruckendes Spiel mit dem etablierten *Öffentlichkeitsbild*, dem durch den Film veröffentlichten *Rollenbild* einer dem Bildertaukel entzogenen Privatperson Susan – natürlich nur ein weiteres Bild – und dem projizierten und zu projizierenden Bild einer privaten Claudia Schiffer in Differenz dazu wird so inszeniert. Natürlich ist diese Situation ähnlich zu der in *DANGEROUS GAME*, wenn Madonna die Person, Madonna der Mythos und Madonna die Schauspielerin als Einsatz in einem Film eingebracht werden, der zu thematisieren sucht, wie eine Schauspielerin den Wandel vom Sexmaniac zur ‚Madonna als Typus‘ als Rolle in der Rolle spielt. Doch keineswegs ist die Struktur identisch: der Bezug auf den Mythos Madonna von *DANGEROUS GAME* entspricht dem Versuch einer Spiegelung des Spiegels, während Claudia Schiffer strukturell als Rückseite des Spiegels zu ihrem mythischen Bild in



DANGEROUS GAME



Ferrara am Set

Bezug gesetzt wird. Sie repräsentiert so die im Film als Möglichkeit entworfene und zugespaltene Chance einer Person jenseits der Bilder. Matty / Modine wird gemäß dem Bild aus seinen (fiktiven) Filmen und seiner Erscheinung qualifiziert – „Mann, du siehst gut aus!“ –, während Susan / Claudia Schiffer aus ihrem Handeln definiert wird. Eine neckische Pointe. Es geht im Filmplot, wie gesagt, um die Frage der Rettung von personaler Bedeutung aus dem durch Bilder und Medien generierten Bedeutungsraum. Daneben geht es auch, wobei nicht ganz klar wird, ob dies nicht unmittelbar zusammenhängt, um die Rettung aus den künstlichen, selbsterzeugten Wahnprojektionen, die jedoch mit den kollektiv erzeugten Scheinbildern zumindest akzidentell verknüpft sind.

### Etwas steht auf dem Spiel –

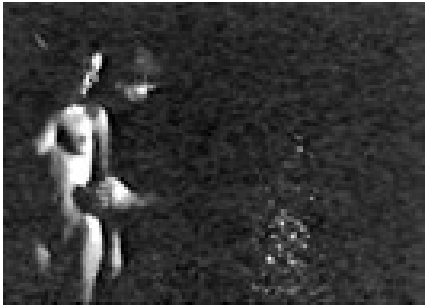
#### Can't play the Player

Dreimal, in drei Begegnungen mit Frauen, verspielt Matty die Rettung hin zur personalen Wirklichkeit. Annie (Béatrice Dalle) wäre noch nach der Abtreibung, die als Folge seiner Unfähigkeit, einmal Wirklichkeit und Bedeutung nicht zu präbendieren, sondern zu leben und sich real zu entscheiden, dargestellt wird, bereit, ihm als Person zu begegnen, doch er bezieht sich nur auf sich und die drogenevozierten, wirklichkeitneugierenden Selbstbilder und weigert sich, Annie anders denn als eine Projektionsfigur wahrzunehmen. Die Hotelzimmersze-

ne, in der er dokumentarisch nur mittels des Mediums Tonband, das Annie als Beweis abspielt, während sie das Zimmer – und fast den Film – verlässt, sich selbst wahrnimmt, sich aber sogleich in die drogen- und alkoholgenerierten Bilder von sich flüchtet, zeigt auch eine bemerkenswerte Farbgestaltung. Der Raum und die Welt werden ambivalent in Schatten von Weiß geboten: Unschuld und Leere zugleich.

Die zweite Möglichkeit zur Rettung liegt in der Begegnung mit Annie II, doch hier steigert sich die Unfähigkeit, aus den Inszenierungsrahmen und Drogenbildern auszusteigen, hin zum Blackout, zum unmittlerbaren und absoluten Selbst- und Weltverlust. Noch wenn Matty das Mädchen anfängt zu würgen, fragt dieses Mädchen (Annie II), das im Begriff steht zu sterben, „Spielst Du?“, doch das kann am allerwenigsten er selbst beantworten, der Gefangener seiner Bilder und Spielchen ist. Zuvor hatte er ihr einmal gesagt: „Ich spiele nie!“ und das ist genauso richtig wie: „Ich spiele immer!“ – ohne jede Widersprüchlichkeit.

Die dritte und eigentliche Chance auf Rettung bietet Claudia Schiffer qua Susan, ein blonder Engel jenseits eben jenes Bildes eines blonden Engels, das wir mit dem Mythos Claudia Schiffer bildsüchtig und schönheitstrunken verbinden. Die Liebe vermag alles. Doch Matty kann diesen Weg nicht ge-



THE BLACKOUT

hen. „Ich lieb' mich ja nicht einmal selbst“, schreit er, „wie kannst Du mich da lieben?“ Matty ist an die Bilder verloren. Der Songrefrain „Can't Play the Player“ hat eine doppelte Bedeutung: den Spieler nicht spielen können, das verweist zum Einen auf die Unfähigkeit, die Differenz zwischen Spiel/Schein und Präntention auf der einen und Wirklichkeit/Sein und Bedeutung auf der anderen Seite offenhalten zu können (analog zu Frank in DANGEROUS GAME); zum anderen verweist die Phrase jedoch genau entgegengesetzt auf die Unmöglichkeit, den Spieler nur spielen zu wollen und sich selbst herauszunehmen. Matty ist der Gespielte, er spielt sich ununterbrochen selbst, kommt nicht aus den Figurationen, findet nicht aus den Bildern des Spiels heraus.

Formal ist der Film eine Eröffnung und eine Fundgrube. Fast mehr noch als alle melodramatischen, fiktionalen und konstruktiven Fragen beeindruckt die Inszenierung der Farben und die suggestive Tonführung. Dies reicht von Kulissenmalerei und Farbwertfotografie – etwa des tonig abgestuften Weiß in der ersten Hotelszene mit Annie – bis zur Einfärbung in Blau, von der Topikalisierung karminroter Kopfkissen – in zwei Einstellungen auch semiotisch als mehrfach codierte Farbzeichen – bis zu Neonlight und Postkartenidylle als Zitat.

Daneben finden sich Überblendungen, Schwarzweiß-Film, Bildschirmparallelen (NANA); Videokameras beim Regisseur

und beim Psychiater, Bildrauschen, Weißblende, die raffiniert die Kommentierung der Bilder durch Bilder ermöglichen.

Der Film ist eine großartige und differenzierte Reflexion auf die Gefährdung durch Bilder, vielleicht die komplexeste, die im Erzählkino bisher geleistet wurde. Das Subjekt, das sich aus dem projizierten Objektstatus definiert, der Star, die inkarnierte Projektion, liefert keine Bedeutung, ja nicht einmal einen Bedeutungskern. ‚Bigger than life‘ ist nur Schein. Der Körper wiederum, jene als Bildmaterial ausgebeutete Grundlage für den Schein gewährt auch diesseits der Bilder keine Bedeutung, zumindest nicht aus sich heraus. Annie betont, dass der Körperkontakt für sich kein Auszeichnungsverhältnis ermöglicht. Dennis Hopper und Matthew Modine realisieren kongenial freigig die Positionen der Subjektseite des Bildproduzierens wie die der Objektseite des im Bild Gefangenseins, die erst dadurch ihre groteske Pointe erhält, dass das Objekt in seiner Fragmentation sich als Subjekt der Projektion erfährt. Ferrara überzeugt auch in diesem Film mit einer glücklichen Schauspielerewahl, die nicht nur bei Claudia Schiffer geschickt die öffentlichen und privaten Bilder als Konnotationsraum ausnützt und diese Relation ‚öffentlich-privat‘ in den Dimensionen von Außen und Innen, Bild und Person filmisch verwendet.

### Ein Bilderbogenschluss vom ‚Gefährlichen Spiel‘ zum ‚Blackout‘

Am Schluss des Films THE BLACKOUT steht, verstörend solitär, jede Syntax und Bildebene brechend, das Bild der nackten Annie II, kitschig und wahr/falsch wie Bilder der schönen Seele als schöner Körper. Matty, der an die falschen Bilder Verlorene, tritt – geläutert? – hinzu. Das Bild geht nicht auf in der Geschichte, doch es wird möglich entgegen der Theorie.

Der Schmerzensschrei der Seele ist nicht nur bei Ferrara zugleich der Ruf nach dem Fleisch. Film scheint beides zu verrate

ten und beides zu billig zu verkaufen, die Bilder des Fleisches – Dennis Hopper – und die Gesten der Seele – Harvey Keitel. Und wenn der Film gelingt, gefährdet er sich selbst, den Regisseur und die Schauspieler – möglicherweise rettet er allerdings dem Publikum die Lust an Bildern.

Deshalb stellt Ferrara den Bildern Fallen, lässt sie ein-, zwei-, dreimal und öfter umschlagen in Peripetien zwischen Material, Präntention und Bedeutung. So geläutert

kann er es riskieren, am Schluss selbst über die verbrauchtesten schönen Bilder zu verfügen als wären sie neugeboren. Der Blackout als Untergang in Scheinwelten ist nur eine Seite – die andere sagt, jenseits der Bilder, das wahre Bild. Das kann man nicht sagen, das kann man nicht filmen. Natürlich nicht. Eben dies sagt Ferrara in seinen Filmen DANGEROUS GAME und THE BLACKOUT.

Andreas Rauscher

## Signifying Rapper und Independent Visions

### Hip Hop zwischen Soundtrack und Statement

He's different from the world. Everyone sees him as a dark, evil character but I think he's pretty funny ... He knows songs by me that I don't even know the lyrics to. He remembers titles, songs, everything and I can't even remember that shit.

*Schooly D über seinen größten Fan Abel Ferrara*

This rap game ain't what it seems. Artists getting CREAM. Selling other people a dream.

*Sunz of Man, „Illusions“<sup>1</sup>*

Seit den Anfängen des Hip Hops in der Bronx vor über zwanzig Jahren ergänzen sich die filmische Landkarte von New York und die in Rap-Songs als *Work in Progress* entworfenen Stadtbilder gegenseitig. Die detailgenaue Beobachtung der düsteren *Mean Streets* aus den Filmen Martin Scorseses findet sich in den Texten zahlreicher New Yorker Hip Hop Acts von Grandmaster Flash and the Furious Five über Public Enemy bis hin zum Wu Tang Clan wieder. Die Kooperationen zwischen Regisseuren wie Spike Lee und John Singleton und Rap-Acts wie Public Enemy und Ice Cube zählen zu den bekanntesten Verbindungen zwischen Hip Hop und Film. In ambitionierten Produktionen des New Black Cinema folgt der Rap-Soundtrack nicht der willkürlichen Zusammenstellung gängiger Hit-Compilations, bei denen die Songs im ferti-

gen Film nur kurz aus einem vorbeifahrenden Auto zu hören sind. Die auf den Inhalt des Plots abgestimmten Tracks begleiten das filmische Geschehen und dienen nicht allein als atmosphärische Illustration.

Einer vergleichbaren Arbeitsweise bediente sich Abel Ferrara bereits in *CAT CHASER*, obwohl dort noch Chick Corea den Soundtrack prägte. Die Frage, ob die Beatles oder die Rolling Stones die favorisierte Rockgruppe sind, lässt in dieser Adaption eines Romans von Elmore Leonard direkte Schlüsse auf den Charakter des Protagonisten zu. Ähnlich wie in den Gangster-Epen Martin Scorseses *GOOD FELLAS* (1990) und *CASINO* (1996) Rocksongs die Dramaturgie der Geschichte widerspiegeln oder in den Filmen der Hughes Brothers (*MENACE II SOCIETY*, 1993 und *DEAD PRESIDENTS*, 1995) die Funk- und Rap-Songs direkte Bezüge zum filmischen Geschehen herstellen, entwickelt der Soundtrack bei Ferrara eine kommentierende Eigendynamik. Seit *KING OF NEW YORK* arbeiten seine Filme verstärkt mit Hip Hop-Tracks, die meistens aus der Feder des Old School-Rap-Veteranen Schooly D stammen.

In dem Drang nach künstlerischer Selbstbestimmung und Unabhängigkeit entdeckte ein Kultregisseur der New Yorker Independentszene im Underground-Hip Hop Parallelen zu seiner eigenen Arbeit. 1991 erklärte er in einem Interview: „Ich identifiziere mich mit Leuten wie Schooly D. Die haben kein MTV, keine Me-

1 Sunz of Man, „The Last Shall Be First“. Threat Records, 1998

dienunterstützung, stehen nicht im 'Billboard' und verkaufen trotzdem Millionen von Platten. Die interessieren sich einen Scheißdreck für Medien und Marketing ... Was die haben, ist etwas ganz Großartiges: Die haben ihr eigenes Ding. Und natürlich ist die Musik gewalttätig. Mir gefällt der Sound, er ist voller Energie."<sup>2</sup> Der dezidierte Rock'n'Roll-Fan Ferrara, der mit seiner eigenen Band Anfang der achtziger Jahre selbst diverse Songs einspielte und bis heute gelegentlich bei den Aufnahmen für seine Soundtracks mitwirkt, hatte ausgerechnet in Schooly D, dem artikuliertesten Rock'n'Roll-Gegner der späten achtziger Jahre, einen geistigen Verbündeten entdeckt.

Bevor mit der Gruppe NWA und dem Death Row-Label Gangsta-Rap zum kalifornischen Markenprodukt wurde, verfasste das ehemalige Gangmitglied Jesse Weaver aus Philadelphia bereits unter dem Namen Schooly D Songs wie „PSK – What Does It Mean?“ (die Lösung lautet „Park Side Killers“), „Gucci Time“, „No More Rock'n'Roll“ und „Saturday Night“. Schooly D, der sich als Realist definiert und mit seinen ersten beiden Alben „Schooly D“ (1986) und „Saturday Night“ (1987) zur Old School-Legende avancierte, vergleicht seine Lyrics über düstere Straßenszenarien, die jedoch nie ohne einen gewissen Humor vorgetragen werden, mit den Filmen Scorseses. Dieser verwendet allerdings bis heute lieber Songs der Rolling Stones für seine Soundtracks. Als ihn Abel Ferrara, ein Regisseur mit ähnlich gelagerten Interessen kontaktierte, hatte Schooly D zunächst kein Interesse an einer Zusammenarbeit. Da sich jedoch herausstellte, dass Ferrara die Texte zu Schooly D-Songs kannte, an die sich dieser selbst gar nicht mehr erinnern konnte, war die Grundlage für



Schooly D

eine bis heute andauernde Zusammenarbeit geschaffen. Während in KING OF NEW YORK und BAD LIEUTENANT noch auf Archivmaterial von Schoolys bisherigen Alben zurückgegriffen wurde, entwickelte sich bei späteren Filmen eine feste Kooperation zwischen ihm und Ferrara. Für DANGEROUS GAME und THE ADDICTION verfasste er eigenständige Songs und komponierte schließlich für THE BLACKOUT und NEW ROSE HOTEL gemeinsam mit Ferraras langjährigem Komponisten Joe Delia und dem Regisseur selbst die gesamte Filmmusik<sup>3</sup>. Bereits das Hip Hop-Verfahren der Herstellung neuer Tracks aus Samples erinnert an filmische Montagetechniken. Nicht selten dienen Sound- und Dialogfragmente aus Filmen als Material für Übergänge und Breaks. Dem Inszenierungscharakter eines Films entspricht im Hip Hop häufig das hörspielartige Arrangement eines Albums. Das Schauspiel der Darsteller ähnelt dem Wechsel eines Rappers zwischen verschiedenen alter egos. Durch das Ausagieren verschiedener Charaktere können auf einer Platte scheinbar widersprüchliche Positionen wie die des Gangsters und des Black Consciousness-Preachers in einer medial konstruierten Person vereinigt werden. Der ständige Wechsel zwischen poetischer

2 Vollmar 1991, S.10

3 Der Soundtrack zu NEW ROSE HOTEL enthält außerdem Songs von Cat Powers und Asia Argento

Überhöhung durch die Annahme performativer Parallelidentitäten, die teilweise dem Gangster- oder Kung Fu-Film entstammen<sup>4</sup>, und der dramatisierten Wiedergabe realer Szenarien verbindet die Praxis ambitionierter Hip Hop-Acts mit der filmischen Arbeit Abel Ferraras.

Ferrara bedient sich der klassischen Genreformen von Gangster- und Vampirfilm nur als Grundlage, um dadurch existentielle Fragen philosophischer Art zu behandeln und den Marginalisierten und Verstoßenen im Spätkapitalismus einen letzten Rest an Würde zurückzugeben, ohne in Überstilisierung zu verfallen. Archetypen des Genrekinos wie der Gangster (KING OF NEW YORK, THE FUNERAL) oder der Cop (BAD LIEUTENANT) dienen als Projektionsflächen, die im Verlauf der Filme Ferraras dekonstruiert und gegengelesen werden. Zwar versteht sich Ferrara, wie seine durchkomponierten Bildtableaus immer wieder zeigen, ausgezeichnet darauf, den Schein der glänzenden Fassaden einzufangen, doch bleibt er nie an diesem Punkt stehen, sondern versucht, hinter die oberflächlichen Kulissen zu blicken. Dabei begleiten ihn die Sounds von Schooly D. Leider zwangen die Led Zeppelin-Veteranen Jimmy Page und Robert Plant Ferrara, den Song „Signifying Rapper“ auf Grund der unautorisierten Verwendung eines Gitarrenriffs aus ihrem Stück „Kashmir“ aus der ursprünglichen Version von BAD LIEUTENANT zu entfernen. Damit raubten sie dem Film nicht nur einen entscheidenden musikalischen Akzent. Die Zusammenarbeit zwischen Ferrara und Schooly D verliert außerdem eine ihrer Schlüsselmetaphern, da die Figur des Signifying Rappers nicht nur die Rolle von Hip Hop-Songs in den Fil-

men treffend beschreibt, sondern sich darüber hinaus auf den generellen Umgang mit Genres und deren Ikonographien im Werk Ferraras beziehen lässt. „Signifying“ bezeichnet in der afro-amerikanischen Literatur eine Rhetorik des indirekten Benennens. Der Pop-Theoretiker Diederich Diederichsen erläutert deren Funktion als „schlagfertiges Beschimpfen, Parodieren im Straßentalk, [...] oft in Reimen. Dabei werden Buchstaben und Silben ausgetauscht, über Reimwörter argumentiert, Floskeln durch Wiederholung und Verschiebung ausgehöhlt, Sinn und Intention der Lächerlichkeit preisgegeben, Metaphern zu Metonymien, Zufälle und Buchstäblichkeit durch Insistieren und Wiederholungen bedeutsam.“<sup>5</sup>

Der ironische, stilistische Querverweis des Signifying deutet auf eine versteckte Absicht hin, die den Kunstcharakter der geschickten Argumentation transzendiert. Ferrara durchbricht die ästhetisch opulente Inszenierung der Oberfläche, indem er die Genrekonventionen zuerst in Perfektion ausstellt, nur um in einem zweiten Schritt zahlreiche Risse in der Narration zu markieren, die zu anderen, nicht vollständig ausformulierten Erzählungen führen, unter anderem zu den Geschichten des Signifying Rappers auf dem Soundtrack. Auf den ersten Blick beiläufige Gesten und Nebenfiguren erhalten durch die Strategie des Signifying sowohl auf der filmischen als auch der akustischen Ebene eine tiefere Bedeutung. Auf Grund dieses Verfahrens ergibt sich auch der moralische Inhalt der Filme nicht direkt aus den Bildern und Dialogen, sondern aus dem Subtext. Der assoziative Fluss der Narration gestaltet sich nicht beliebig, sondern folgt einer unaus-

4 Bereits die Bezeichnung Grandmaster (Flash, Melle Mel) in den frühen achtziger Jahren ging auf den Hong Kong-Film THE SEVEN GRANDMASTERS zurück. In der Metaphorik des seit den frühen neunziger Jahren aktiven Wu Tang Clans verwandelt sich schließlich der New Yorker Vorort Staten Island in Anlehnung an den Eastern-Klassiker THE 36 CHAMBERS OF THE SHAOLIN in Shaolin Island.

5 Diederichsen 1993, S. 65 / 66



THE ADDICTION

gesprochenen Absicht, die man auf Grund des Gezeigten und Benannten erahnen kann. Darauf weist auch Schooly D hin, wenn er den Signifying Rapper als Manipulator beschreibt<sup>6</sup>.

Die Ursprünge dieser Rhetorik liegen in der Figur des Signifying Monkeys, einer Trickster-Gestalt aus der afrikanischen Mythologie. Dieser setzt sich gegen den kör-

perlich überlegenen Löwen durch, indem er ihn durch Verdrehungen und Halbwahrheiten gegen den noch stärkeren Elefanten ausspielt. Schooly D überträgt in seinem Song „Signifying Rapper“ die afrikanische Legende in den Kontext der Inner Cities. Der Rapper triumphiert über den ihm körperlich überlegenen Pimp (Zuhälter), indem er ihn gegen einen mächtigen

6 Freisberg 1994, S. 43-47

Gangster ausspielt. Als der Pimp, angestiftet von den Berichten des *Signifying Rappers*, die Konfrontation mit dem Gangster sucht, zieht er selbst den kürzeren.

Diederichsen charakterisiert das Wissen des Signifiers im Rap: „Er weiß von der Notwendigkeit der Distanz zum aufgestülpten Universum der Sklavenhalter und seiner Regeln. Er hat weder für Integration noch für einsame Verzweigung etwas übrig.“<sup>7</sup> Der Trickster weiß immer etwas mehr als die anderen. Er verwendet das herrschende Diskurssystem und redefiniert dessen Bedeutungen auf spielerische Weise, nicht zum reinen Selbstzweck, sondern, wie es sowohl in der afrikanischen Legende des Signifying Monkey als auch in Schooly D's Song beschrieben wird, aus existentieller Notwendigkeit. Am Ende der Zeichenkette des Signifiers steht keine eindeutige Aussage, sondern vielmehr der distanzierte Hinweis auf mögliche Inhalte, die bei Ferrara deutlich moralische Tendenzen markieren. An diesem Punkt versagt die klassische Sprache des Genrefilms, während der Sound noch weitergehen und zumindest den Rahmen der Erzählung markieren kann. „It all happens here ...“ In *BAD LIEUTENANT* verband der Song „Signifying Rapper“ in der ursprünglichen Fassung drei verschiedene Handlungsebenen bis hin zum Abspann und kennzeichnete damit den filmischen Kosmos als eine Welt, in der der Act des *Signifying* omnipräsent erscheint. Wenn die Kamera bereits die Szenerie als Totale bietet und somit der Kamerablick auf Distanz zum in der letzten Sequenz erschossenen Lieutenant geht, stellt der Song noch einmal die Verbindung zu den filmischen Ereignissen her. Das *Signifying* bestimmt nicht nur Schooly D's Inner City-Parabel, sondern bietet sich auch als Charakterisierung der filmischen Vorgehensweise Ferraras selbst an. Es ist kennzeichnend, dass Ferrara ausgerechnet den Song

„Signifying Rapper“ als wiederkehrendes musikalisches Motiv für *BAD LIEUTENANT* auswählte, als sich Schooly D nicht bereit zeigte, für den Film neues Material zu komponieren.

Deutlicher zeigen sich die Verbindungen zwischen filmischer Erzählung und Soundtrack in der modernen Vampirvariation *THE ADDICTION*. Diese endet, zumindest dem allgemeinen Verständnis von Genrekonventionen folgend, mit dem Tod der Protagonistin Kathleen, die eine Hostie zu sich nimmt und somit ihr Vampir-dasein beenden müsste. Entgegen den etablierten Regeln des Horrorfilms steht sie in der letzten Sequenz des Films vor ihrem eigenen Grab, vielleicht ein Bild für eine nicht weiter definierte Erlösung. Die paradoxe Situation zwischen Leben und Tod löst sich im Bild nicht auf. Doch der Soundtrack geht in Schooly D's Song „Eternity“ über, dessen Text, „Forever is a long time“, noch einmal auf eine Dialogzeile im Film Bezug nimmt („Eternity is a long time. Get used to it.“) und damit auf eine mögliche Auslegung der verstörenden letzten Bilder verweist.

Das Scheitern der Genresemantik etabliert bei Ferrara die transzendente Dimension seiner Geschichten, ohne dass sich das Genrekino deswegen gleich in eine moralische Anstalt verwandelt. Die Rap-Songs dienen in seinen Arbeiten nicht allein als Sounds der Straße, sondern bilden einen integralen Bestandteil des angestrebten Erkenntnisprozesses ohne festen Ausgang. Sie enthalten keine Erlösungsverprechen und einfache Antworten. Vielmehr artikulieren sie als offene Texte Positionen und bilden einen akustischen Rahmen für die Erzählung, der verschiedene Sequenzen miteinander verbindet.

Die Strategie des *Signifying* verbindet die Songs Schooly D's mit den inszenatori-

schen Strategien seines Fans Abel Ferrara. Der Rapper sieht sich als „moody motherfucker“, der an die Themen seiner Alben so herangeht, wie er sich gerade fühlt. Der Filmemacher hingegen glaubt, dass ihn die Selbsterstörung am Leben halten würde. Für beide gilt: Das Leben ist eine Droge, ein Fluss, der zu Eindrücken und unerwarteten Reflexionen mitreißt. Beide haben ein positives, aber nicht allzu traditionelles Verhältnis zur Religion. Sie markiert für sie die Möglichkeit der Transzendenz hinter den beschriebenen Intensitäten, ohne dass Regisseur und Rapper sich auf dogmatische Festlegungen einlassen. Bereits William Blake wusste, dass der Weg zur Weisheit über den Exzess führt. Während Ferrara direkt in die Intensitäten eintaucht und seine Erkenntnisse auf Zelluloid bannt, lehnt sich Schooly D beobachtend zurück und kommentiert mit Street Knowledge lakonisch das Geschehen, ohne dabei ganz in der zynischen Rolle des Park Side Killer-Gangstas aufzugehen. Beide legen Wert auf ihre Unabhängigkeit. Abel Ferrara wertet den eigenen Film *BODY SNATCHERS* ab, da er im Auftrag eines Hollywood-Majors entstand. Schooly D hingegen veröffentlichte lediglich ein Album bei einem Major-Label und steht, obwohl er als Pionier des Gangsta Raps gilt, im aktuellen Hip Hop-Geschehen abseits des Rampenlichts. In den letzten Jahren konzentrierte er sich ganz auf seine Arbeit als Soundtrackkomponist.

Im Gegensatz zur allgemein gängigen Auffassung über die dominierende düstere Stimmung in den Filmen Ferraras kann Schooly D darin, ganz seinem Vortragsstil eines zwischen Consciousness und Gangsta-Posen changierenden Rappers entsprechend, immer noch ironische Ansätze entdecken. Doch die Ironie der Ausgangssituation, ein Cop, der alle Laster, gegen die er

antritt, in seiner Person vereint, oder ein weißer Gangster, der zu den Klängen des Rapsongs „Am I Black Enough For You?“ über eine schwarze Streetgang in Harlem herrscht, deutet die Abgründe und Tragödien hinter den Geschichten an, aus denen sich indirekt die Kritik an den bestehenden Verhältnissen ergibt. Darauf verweist Abel Ferrara, wenn er erklärt: „Jeder beschissene Film ist politisch. Nur ist sich der eine Regisseur seiner politischen Funktion bewusst, und der andere nicht. Jeder Mensch ist ein politisches Wesen, ganz egal, was oder woran er glaubt. Ich denke, man kann mit Filmen gar kein klares politisches Statement abgeben, weil die ganze Welt eine so komplexe Sache ist.“<sup>8</sup>

Die Songs *Schooly D's* nehmen an Abel Ferraras Beschreibung von Schicksalen, die noch einmal die Mythen der Moderne einzulösen versuchen und daran scheitern, einen entscheidenden Anteil. Ihre Funktion in den Filmen wechselt vom direkt präsenten On-Sound, über den die Handlung begleitenden Score bis hin zum abschließenden Kommentar während des Abspanns. Durch den variierten Einsatz der Tracks als offene Texte mit wechselnden Bedeutungen verhindern Ferrara und Schooly D eine plakative, eindeutige Zuschreibung, die den Gangsta-Rap lediglich auf die Funktion eines kulturindustriellen Authentizitätssignals reduzieren würde. Das umstrittene „Kashmir“-Riff aus *BAD LIEUTENANT* wurde 1998 hingegen von Jimmy Page wieder in den Kontext einfach verwertbarer Eindeutigkeiten überführt. Als offiziell genehmigte Variante bildet es die Grundlage für „Come with Me“, den Titelsong zu Roland Emmerichs *GODZILLA*. Im zugehörigen Video fand sich Page mit dem erfolgreichen Mainstream-Rapper Puff Daddy zu einen tête-à-tête mit der Hollywood-Reinkarnation der japanischen



#### THE ADDICTION

Monsterechse ein. Die Dinosaurier hatten beschlossen, unter sich zu bleiben.

#### Subway Stories

Der erste Einsatz von Schooly D-Songs in Ferraras Werk findet sich in KING OF NEW YORK. In der Anfangssequenz kehrt der Gangsterboss Frank White (Christopher Walken) nach einem langjährigen Gefängnisaufenthalt in sein früheres Revier zurück. Noch während er sich auf dem Rückweg in sein nobles Hauptquartier im Plaza Hotel befindet, exekutiert sein Syndikat einen der Gegner. Der Kontext des Geschehens ergibt sich erst später. Die Abrechnung mit den Konkurrenten, die gewöhnlich die Standardsituation im Finale eines Mafia-Epos bilden würde, steht in verkürz-

ter Form direkt am Anfang von KING OF NEW YORK. Diese Sequenz charakterisiert bereits die Narration des Films, die sich zugleich in den ähnlich strukturierten Rap-Songs wiederfindet. Der mehrfach eingesetzte Song „Saturday Night“ von Schooly D erzählt in loser Reihenfolge von verschiedenen Anekdoten, die der Rapper über skurrile und obszöne Ereignisse in jenen Saturday Nights aufgeschnappt hat. Während sich die dramatische Geschichte Frank Whites noch zur tragischen, großen Erzählung entwickelt, die in einer Limousine beginnt und nach dem Finale in einer U-Bahn vergleichsweise unspektakulär in einem Taxi endet, kennzeichnen die Rap-Songs die Welt von Whites Gang, angeführt von Laurence Fishburne als Jimmy

Jump, dessen Kleidungsstil (Goldkette und schwarzer Hut) sich vage am Outfit der Rap-Gruppe RUN DMC orientiert.

Auf Whites Fahrt ins Zentrum seiner Macht, während der die Kamera lange Zeit in Großaufnahmen auf Walkens stoisches Gesicht gerichtet bleibt, begleitet ihn anfangs der dramatische Score von Joe Delia. Als sich seine Limousine den Slums nähert, vermischt sich die elegische Komposition langsam mit „Saturday Night“, das sich mehrfach mit dem instrumentalen Soundtrack überlagert und wieder verlingt, um an anderen Stellen des Films wieder separat aufzutauchen. Die Quelle der Song-Fragmente lässt sich nicht lokalisieren. Sie könnten zwar aus einem nicht sichtbaren Ghetto-Blaster kommen, der das Geschehen auf den *Mean Streets* rhythmisiert. Doch gleichzeitig scheinen die Beats Bestandteil des Scores zu sein. Das widersprüchliche Verhältnis zwischen On- und Off-Sound bleibt bestehen. Es wird sich auch in den weiteren Arbeiten Ferraras nie ganz auflösen lassen.

Als eine seiner beiden Begleiterinnen White fragt, ob er im Rotlichtdistrikt anhalten will, lehnt er ab. Weiterhin bleibt sein Gesichtsausdruck regungslos. Sein Verhältnis zur in Zwischenschnitten gezeigten Welt der Inner Cities lässt sich noch nicht klar erkennen. Im Plaza Hotel empfängt White wenig später Jimmy Jump und seine Gang. Als Jump, der kurz zuvor einen Konkurrenten Whites brutal aus dem Weg geräumt hat, seinem zurückgekehrten Boss einen Schluck aus seinem Becher Root-Beer anbietet, verhält sich dieser zuerst zurückhaltend. Nach einem Moment drückender Stille bricht er das Eis und erklärt, dass er gewisse Sachen wie Root-Beer einfach nicht ausstehen kann. Plötzlich lockert sich Walkens Gestik und er vollführt ein ausgelassenes Begrüßungsritual mit der Gang. White selbst verfügt also über entsprechendes Street Knowledge. Er scheint es regelrecht zu genießen, in den eleganten Räumen des Plaza-Ho-





KING OF NEW YORK

tels die Vertreter der Straße zu empfangen. In einer späteren Sequenz wird man sehen, wie er in der U-Bahn neue Mitglieder für die Gang anheuert. Als ihn eine Gruppe Schläger ausrauben will, zeigt er ihnen nur kurz seine Waffe und bietet ihnen an, dass sie ihn im Plaza Hotel aufsuchen sollen, wenn sie für ihn arbeiten wollen. Bei einem Meeting des Syndikats in Whites Hotel-Suite rhythmisiert das aus einer Stereoanlage dröhnende „Saturday Night“ die Situation: Während in einer Ecke des Zimmers vor dem Liebespiel eifrig gekokst wird und im Hintergrund ein Buchhalter seiner Arbeit nachgeht, tanzen White und seine Freundin zu den Beats des Songs, nur um sich einen Augenblick später auf den Balkon zurückzuziehen, wo der moralische Gangster einen Monolog über die verlorene Zeit beginnt. Er wünschte sich nur noch ein Jahr, um etwas Gutes zu tun, bekundet White. Absurdität – der Gangsta Rap kennzeichnet nicht nur die *Mean Streets*, er gibt auch dem Buchhalter des Syndikats den Takt bei seiner Arbeit vor – und existentielle Tragik liegen bei Ferrara nicht einmal einen Schnitt voneinander entfernt.

Wenn bei einer Wohltätigkeitsveranstaltung für das von der Schließung bedrohte Krankenhaus in Harlem der Soul-Sänger Freddy Jackson den von Drehbuchautor Nicholas St. John und Joe Delia verfassten Song „Dream on for a better day“ intoniert und Frank White begeistert in den Groove des Songs einsteigt, handelt es sich um keine Inszenierung seines öffentli-

chen Images. Er ist von seiner Sache und der optimistischen Hoffnung, die der Soul-Song zum Ausdruck bringt, überzeugt. Ferrara verbindet diese Szene durch den im Off bereits früher einsetzenden Soundtrack jedoch mit einer anderen, in der man die Leiche eines Gegenspielers des Syndikats in einem dunklen Raum an der Decke hängen sieht. Franks missionarisches Anliegen bleibt untrennbar an die Gewalt seiner Aktionen gekoppelt.

Die Ziele des KING OF NEW YORK, dem die gegnerischen Cops diesen Titel verleihen, haben wenig mit der opernhafte Reue eines Michael Corleone in Coppolas GODFATHER-Trilogie gemeinsam. Christopher Walken porträtiert Frank White als einen Trickster, der sich auf der Suche nach der verlorenen Zeit geschickt zwischen den Mikrokosmen der Stadt bewegt. Im mitten in den Slums gelegenen Quartier der Gang, das sich sowohl durch die unterkühlte blaue Ausleuchtung als auch durch die erkennbaren Risse an den Wänden visuell deutlich von den Räumen im Plaza Hotel unterscheidet, bewegt sich White zu den Klängen von Schooly D’s „Am I Black Enough for You?“ mit der gleichen Selbstverständlichkeit wie in seiner Residenz. Die Rap-Songs verbinden beide Räume. Die Ironie der Situation, dass die Geschäfte eines weißen Gangsters ausgerechnet von einem expliziten Black-Consciousness-Rap begleitet werden, geht in der Dramatik des folgenden Verrats unter. Ferrara benutzt die afro-amerikanischen Protagonisten um Frank White jedoch nie als Stereotypen. Das Gegenbild zu Laurence Fishburnes exaltiertem Jimmy Jump bildet Wesley Snipes als von seinem Job besessener Cop Thomas Flannigan. Als beide in einer quälend langen Shoot-Out-Sequenz im strömenden Regen umkommen, inszeniert Ferrara diese letzte tödliche Konfrontation eindringlich und beklemmend. Frank White wird schließlich vom dienstältesten Cop, der den Fall ursprünglich mit

juristischen Mitteln klären wollte, in der U-Bahn angeschossen. Als er sich tödlich verwundet mit letzter Kraft in ein Taxi beigt, wird im Hintergrund noch einmal kurz der Beat von „Saturday Night“ angepielt, übertönt von Hupgeräuschen und Sirenen. Ein spektakuläres Finale findet nicht statt. Apathisch blickt White in den Spiegel des Taxis, unter dem ein kleines Kreuz an einer Kette baumelt, bevor eine Großaufnahme der sich senkenden Pistole in seiner Hand seinen Tod signalisiert.

Die Reprise des orchestralen Scores von Delia begleitet als dramaturgischer Akzent seine letzten Momente. Im Abspann hingegen ist wieder „Saturday Night“ zu hören. Die Erzählung über den KING OF NEW YORK könnte eine weitere Episode in Schooly D's Street Knowledge-Sammlung von „Saturday Night“-Geschichten bilden. Der Einsatz der Songs und des Soundtracks in KING OF NEW YORK erfolgt in drei Varianten:

1. als direkte Charakterisierung der Realität in den filmischen Räumen („Am I Black Enough For You?“ im Quartier der Gang und „Saturday Night“ in der Hotel-Suite)
2. als die Handlung begleitendes Motiv (die wiederkehrenden Soundfragmente aus „Saturday Night“)
3. als abschließender Kommentar zum Film als Ganzes (der gesamte Song während des Abspanns)

Der unterschiedliche Gebrauch der Songs zeigt sich auch in den anderen Filmen Ferraras, wobei die Grenzen fließend sind. In BAD LIEUTENANT taucht in der ursprünglichen Fassung der Song „Signifying Rapper“ an drei verschiedenen Stellen auf: Während der Vergewaltigungsszene trägt der Track zur verstörenden Wirkung der in grellen Farben gehaltenen Sequenz bei. Das sakrale Ambiente als Ort des Verbrechens und die Brachialität des Led Zepelin-Samples verstärken die Brutalität des Geschehens. In einer späteren Sequenz begleitet der Song Harvey Keitel als namenlosen Lieutenant durch die Straßen New



BAD LIEUTENANT

Yorks und unterstützt nicht mehr den einzelnen Effekt, sondern charakterisiert allgemein den dargestellten Kosmos der *Mean Streets*, die mit Keitel auf Grund seiner Rollengeschichte ebenso assoziiert werden, wie mit den Gangsta-Rap-Tracks Schooly D's. Wenn im Abspann von BAD LIEUTENANT sich der dramaturgische Bogen mit „Signifying Rapper“ wieder schließt, bleibt die illustrative Eindeutigkeit eines Scorsese-Films aus. Während in GOOD FELLAS die Sid Vicious-Punk-Adaption des Sinatra-Songs „My Way“ noch einmal deutlich die Haltung des von Ray Liotta dargestellten Protagonisten unterstreicht, bleibt bei Ferrara am Ende lediglich die Andeutung. Die Erzählung des Signifying Directors formuliert keine explizite Moral, obwohl diese als Subtext den ganzen Film durchzieht.

Klassische Kausalitäten des Genrefilms sind in BAD LIEUTENANT ausgeschaltet. Die vergewaltigte Nonne hat ihren Peinigern vergeben, und der nach Vergeltung strebende Cop hat die Täter nur durch einen Zufall gefunden, der ihm gottgegeben erscheint. Nur die tödliche Konsequenz seiner Spielschulden, die materialistische Abrechnung, ergibt sich am Ende zwangsläufig. Die gesuchten Verbrecher hat er, der Absolution der Nonne folgend, mit seinem letzten Geld aus der Stadt geschickt. Über ihr weiteres Schicksal gibt der Film

keine Auskunft. Die letzte Einstellung zeigt in einer distanzierten Totalen den erschossenen Lieutenant in seinem Wagen, umgeben von einer anonymen Masse, über dem Szenario ein Plakat mit der Aufschrift: „It all happens here.“ – Alles und gar nichts passiert hier, scheint dieses Motiv nahezulegen. Mit Nihilismus hat dieses Ende nichts zu tun. Ferrara und Schooly D sind Moralisten, allerdings nicht in einem traditionellen, dogmatischen Sinn. Ihre Moral ist nicht eindeutig und bleibt bewusst ambivalent. Sie ergibt sich ex negativo.

### From Here to Eternity?

Die Darstellung von Drogenkonsum in den Filmen Ferraras und die Stilisierung der Dealer-Persönlichkeit in Schooly D's Lyrics lässt sich weder auf ein affirmatives Verhältnis noch auf eine ablehnende Haltung festlegen. In einem Interview erklärte Ferrara: „Ich bin der Meinung, Drogen sollten nicht als Entschuldigung dafür herhalten, dass eine Regierung, die ihre Arbeitslosen und Randgruppen behandelt wie Scheiße, ein Feindbild aufbauen kann. Die Leute nehmen Dope nicht des Dopes wegen, sondern weil sie keine Möglichkeit haben, etwas Sinnvolles zu machen. Die Regierung verschwendet zu viel Geld und Energie auf ein Problem, das gar keines ist.“<sup>9</sup> Entsprechend gestaltet sich auch *THE ADDICTION* nicht als reine Metapher über Drogensucht im Kostüm eines Vampirfilms. Ferrara beschreibt den Film als „die bedingungslose Suche nach Wahrheit und Licht in einer Welt [...], von deren Düsternis wir oft paralysiert werden.“<sup>10</sup> Die Sucht in *THE ADDICTION* ist die Sucht nach der Erfahrung des Bösen, die nicht allein auf der intellektuellen Ebene bewältigt werden kann. Die New Yorker Philosophiestudentin Kathleen (Lily

Taylor) wird kurz vor dem Abschluss ihrer Dissertation von einem eleganten Vamp (Annabella Sciorra) gebissen. Durch ihren Durst nach Menschenblut infiziert sie weitere Opfer, die sich ebenfalls in Vampire verwandeln. Nach ihrer Promotionsfeier, die in eine Blutweihe ausartet, entscheidet sie sich, ihrer Vampirexistenz ein Ende zu setzen. Doch im Gegensatz zu den Konventionen des Genres bedeutet diese Handlung nicht ihren endgültigen Tod.

Dass Ferraras Suche nach Wahrheit nicht in den, unter Umständen reaktionären, Kategorien eines opulenten Neo-Gothic-Films verläuft, hinter dessen Mystizismus häufig ein fest definiertes Weltbild steht, verdeutlicht in *THE ADDICTION* die Milieuschilderung im Rahmen der Schwarz-Weiß-Ästhetik und die deutliche Anbindung des Soundtracks an den Hip Hop-Diskurs. Diese Verbundenheit mit Hip Hop drückt sich über den filmischen Rahmen hinaus darin aus, dass der Film, wie später auch *THE FUNERAL*, von Russell Simmons, Gründer des Def Jam-Labels, unter dem Acts wie Public Enemy, die Beastie Boys und LL Cool J ihre Karrieren begannen, produziert wurde. Die Kombination der modernen Vampirgeschichte mit Rap-Elementen verläuft systematisch und gezielt unspektakulär. Die Songs prägen in *THE ADDICTION* den inneren Rhythmus der Protagonistin und kommentieren zugleich die Situationen. Der Hip Hop-Soundtrack charakterisiert zwar wie zuvor auch den Raum der Straße, bezieht sich aber zugleich direkt auf die Handlung des Films. Der erwachende Durst nach Blut wird mit dem Cypress Hill-Song „I want to get high“ umschrieben. Die ursprünglich als amüsante ‚Kifferhymne‘ angelegten Lyrics werden als Metapher für den Drang nach Vergessen umgedeutet, verdeutlicht

9 Vollmar 1991, S. 10

10 Ferrara 1997

durch eine Schwarzblende zu Beginn des Tracks, in der die subjektive Sicht Kathleens markiert wird. Die folgende Einstellung auf zwei Crackrauchende liefert hingegen wieder im Rahmen des gleichen Songs den Bezug auf das Setting, in dem THE ADDICTION angesiedelt ist.

Der Einsatz des Onyx-Titels „Better Off Dead“ bietet einen ironischen Querverweis auf die Vampirthematik. Fredro Starr, einer der Rapper der Gruppe, tritt in THE ADDICTION selbst in einer Nebenrolle auf. Als von Kathleen gebissener Homeboy wird er zum Vampir, der sich neben den anderen Infizierten beiläufig auf ihrer Promotionsfeier einfindet, ohne als Hip Hop-Variante des berühmten Blaxploitation-Draculas BLACULA (1972) von William Crain inszeniert zu werden. Ferrara integriert die Rap-Elemente über die Soundtrack-Ebene hinaus als selbstverständlichen Bestandteil seines filmischen Kosmos. Schooly D gehört bei THE ADDICTION bereits zum festen Ensemble um Ferrara. Gemeinsam mit Joe Delia komponierte er den Song „Eternity“, in den der abschließende Instrumental-Score im Abspann fließend übergeht. Der Titel bezieht sich auf eine Dialogzeile Christopher Walkens, der in einer Gastrolle als graue Eminenz der Vampire seinen Drang nach Blut zu beherrschen gelernt hat und Kathleen erklärt: „Eternity is a long time. Get used to it.“ Die Erlösung liegt in THE ADDICTION nicht in der unreflektierten Akzeptanz religiöser Rituale, sondern in deren praktischer Auslegung im Handeln. So stellt der durch Walkens Charakter vertretene Existenzialismus neben Kathleens Religiosität ein weiteres Modell dar.

### Falling Star

Die Funktion des Soundtracks als Bindeglied zwischen der Emotionalität des Protagonisten und dem äußeren Ambiente der Handlung zeichnet sich bereits in THE ADDICTION ab. In THE BLACKOUT geht die Zu-

sammenarbeit Ferraras mit Schooly D noch einen Schritt weiter, indem der Rapper, wie auch bei Ferraras neuestem Film NEW ROSE HOTEL, bei der Gestaltung des gesamten Scores mitwirkte. Diese Konstellation bewirkt zugleich die Auflösung des Songformats hin zu ausgedehnten Breakbeat-Arrangements, die eine Symbiose mit den anderen Instrumenten eingehen. An der Produktion des Soundtracks war Ferrara diesmal unter seinem Pseudonym Jimmy Laine selbst beteiligt.

Den zentralen Song und die entsprechende Metapher für das Selbstverständnis des Protagonisten Matty (Matthew Modine) in THE BLACKOUT bildet der Track „The Player“. Während die Aufnahmen der Metropole Miami im Vorspann ganz auf den Song und die darin thematisierte Figur des gewandten, glamourösen Hustlers zugeschnitten sind, lässt die Anfangsequenz des Films keinen Zweifel daran, dass Matty das Spiel bereits verloren hat. Die ersten Bilder von THE BLACKOUT und die nicht-lineare, fragmentarisierte Voice Over-Narration, die einem Stream of Consciousness gleicht, greifen bereits auf das Ende vor. Matty steht am Strand und befindet sich auf dem Weg ins Meer, in dem er später untergehen wird. Der von Drogensucht und Alkoholismus gezeichnete Filmstar, der anfangs noch seine Fassade und somit sein Image aufrecht erhalten kann, reist zu Beginn der Geschichte nach Miami. Seine Freundin Annie (Béatrice Dalle) soll dort in einem Film ihres gemeinsamen Freundes Mickey (Dennis Hopper) vor der Kamera stehen. Die exzessive Selbstinszenierung der Film-Community auf Parties und die aus dem Konzept geratenen Dreharbeiten lassen sich im weiteren Verlauf des Films nicht mehr klar voneinander trennen. Zu dem luxuriösen Ambiente des Projekts steht der Plan, eine Direct to Video-Produktion zu realisieren, in eklatantem Widerspruch, und Micekeys Erklärung, dass jeder bei ihm für das entspre-

chende Geld vor der Kamera seine fünfzehn Minuten Ruhm erhalten kann, lässt automatisch auf seine wenig ausgeprägten Ambitionen als Regisseur schließen.

Bereits in Michael Manns Neo(n)-Noir-Serie MIAMI VICE (1984-1989) blickte Abel Ferrara in zwei Episoden hinter die Kulissen des Sunshine States. Der Schein der Oberfläche trägt auch in THE BLACKOUT. Den ausschweifenden Parties steht das elegante, aber zugleich triste und kalte Hotelzimmer Mattys gegenüber. An einer Stelle des Films erklärt er, dass er nicht mehr zwischen seiner Rolle als Schauspieler und seiner realen Persönlichkeit unterscheiden könne. Der Player hat das *Signifying* verlernt. Noch dazu gibt es im Rahmen von Mickeys Projekt gar keine Rolle für ihn. Sein Ausagieren des Star-Images im Leerlauf resultiert im halluzinogenen Rausch und der Verschmelzung zwischen imaginerter und realer Person. Der Kurzschluss führt zu fatalen Blackouts. Annie muss Matty mit einer Bandaufzeichnung daran erinnern, dass er drohte, ihr „das gemeinsame Baby aus dem Bauch zu schneiden“. Auf seine verzweifelte und dennoch apathische Entschuldigung, dass er nur eine Rolle gespielt habe, erklärt sie, dass sie das Kind abtreiben ließ und verlässt ihn. Matty gibt sich darauf ganz dem Exzess hin. Als er die Kellnerin Annie II ans Set von Mickeys Film mitnimmt und dem Drängen des Pseudo-Regisseurs, seine Emotionen auszuagieren, folgt, kommt es zur tödlichen Katastrophe. Schwarzblende. Ein Jahr später kehrt Matty, der mittlerweile nüchtern mit einer neuen Freundin (Claudia Schiffer) in New York lebt, geplagt von seinen Erinnerungen und Alpträumen nach Miami zurück, nur um endgültig unterzugehen.

Während in dem thematisch ähnlich angelegten DANGEROUS GAMES die Songs von Schooly D noch als On-Sound auf Hollywood-Parties rund um das Set des Regisseurs Eddie Israel (Harvey Keitel) präsent

waren, sind sie in THE BLACKOUT integraler Bestandteil des filmischen Scores. Die drei im Hinblick auf KING OF NEW YORK analysierten Funktionen gehen ineinander über. Die Arrangements von Schooly D und Joe Delia verbinden den verführerischen Schein der von Mickey initiierten Parties mit dem später eskalierenden Realitätsverlust Mattys. Bei seinem Rückfall in den Alkoholismus strukturiert der Soundtrack ganze Sequenzen, wobei die dadurch verbundenen Impressionen die Stream-of-Consciousness-Fragmente der Voice Over widerspiegeln. Die Instrumentalpassagen während Mattys erneutem Absturz im Hotelzimmer verstärken die Auflösung der gewöhnlichen Zeit-Raum-Wahrnehmung in der subjektiven Sicht des ausgebrannten Stars. Die im Titelsong von Schooly D ausgegebene Parole „Can't Play the Player“, die anfangs als Mattys Grundmaxime etabliert wird, erweist sich als illusorischer Trugschluss. Die Instrumentals während der Party-Szenen beschwören zwar noch einmal vage den mit diesem Ambiente und neueren Formen von Gangsta Rap assoziierten Mythos von Luxus, doch die Auflösung der Songs in elegische Breakbeat-Symphonien weisen in eine andere Richtung. Nichts wäre einfacher gewesen, als in THE BLACKOUT dem Schauplatz entsprechend typische Miami-Bass-Tracks zu verwenden, die sich ganz auf treibende, schnelle Beats und Party-Rhymes konzentrieren. Stattdessen kommuniziert der Soundtrack von Delia und Schooly D mit der Handlung, die im weiteren Verlauf des Films zunehmend von der Kommunikationsunfähigkeit Mattys erzählt.

Nach THE BLACKOUT übernahm Schooly D auch für die William Gibson-Verfilmung NEW ROSE HOTEL erneut die Gestaltung des Soundtracks, in dem sich die Auflösung der Hip Hop-Songformate in instrumentale Collagen noch verstärkt. Die Zusammenarbeit zwischen dem Gangsta-Pionier und dem Regisseur, der seine Karriere

mit Filmen wie *THE DRILLER KILLER* und *MS. 45* begann, erfolgt weiterhin jenseits gängiger kommerzieller Allianzen, wie sie sich zwischen Hip Hop und Filmbranche im Lauf der neunziger Jahre verstärkt herausgebildet haben.

Die Arbeit mit Rap-Songs als integrem Bestandteil des gesamten Soundtracks findet sich jedoch in letzter Zeit häufiger im Independent Kino. Public Enemy, die mit „Fight the Power“ die zentrale Metapher für Spike Lees *DO THE RIGHT THING*

(1989) lieferten, verfassten für seinen Film *HE GOT GAME* (1998) einen komplett die Handlung kommentierenden Songzyklus, und den Soundtrack zu Jim Jarmuschs *GHOST DOG – THE WAY OF THE SAMURAI* (1999) komponierte der Rapper und Produzent RZA, Mastermind des weitverzweigten Wu Tang Clans. Als Komponist und *Signifying Rapper* begleitet auch Schooly D Abel Ferrara weiter auf dessen Suche nach Independent Visions.

Michael Gruteser

## Die Vergangenheit der Zukunft – Abel Ferraras NEW ROSE HOTEL

### I.

Der Name William Gibson ist eng verbunden mit der kurzen Blüte des Cyberpunk-Subgenres zu Beginn der achtziger Jahre. Die wissenschaftlich-technischen Motive der Cyberpunk- (oder später auch Cyberspace-) Science Fiction sind die introvertierten virtuellen Technologien – Computer und Genforschung sowie die zunehmende Medialisierung und Technisierung des Menschen selbst –, die in den siebziger Jahren nach dem Scheitern des Raumfahrtprogrammes als auch der Space Opera verstärkt das Leben zu bestimmen begannen. Ausflüge in den nahen Weltraum dienen Gibson in seinem Debütroman „Neuromancer“ (1984) lediglich als satirischer Gegenentwurf zu seiner eigenen Dystopie. Die Rastafari-Satellitenstadt „Zion“ ist hier eine autonome Siedlung, die nur außerhalb der Erde funktionieren kann und deren Bewohner voller Verachtung auf „Babylon“ – Gibsons bevorzugtes Zukunftsbild der Erde – herabblicken.

Die Betonung auf „Punk“ ging in der Rezeption und Fortsetzung dieses Subgenres verloren. Die ursprüngliche Bezeichnung meint mit „Cyber“ die Komponente einer wissenschaftlichen Phantastik, die mit der Endung „Space“ versehen die Tradition der Space Opera (vor allem in Trash-Adaptionen wie William Shatners „Tek War“) fortsetzte. „Punk“ bezeichnet jedoch die Komponente einer sozialen Phantastik, die im destruktiven System der kapitalistischen Gesellschaft für das Individuum nur noch die Position des Outlaws, des Punks, vorsehen kann. Die positive Wertung, die die Rastafarigesellschaft in

„Neuromancer“ erhält, hängt offensichtlich mit ihrer eigenen und Gibsons Verwurzelung in der Punk-Kultur zusammen. In seiner weiteren literarischen Arbeit erhält „Punk“ jedoch weniger die Konnotation einer wählbaren Alternative zur Mainstreamkultur, als die des übergeordneten Rollenmodells für den Menschen in der Zukunft.

In dieser Zukunft haben sich die materialistischen Werte des Kapitalismus endgültig durchgesetzt, doch das Eigentum ist immateriell geworden. Es fluktuiert schneller und ist nicht mehr greifbar – Geldspeicher machen demnach keinen Sinn mehr. Immenser Reichtum kann sich von einer Sekunde auf die andere in nichts auflösen. Gibsons Welten nähren sich aus der japanischen Gegenwart, die er allerdings aus westlicher Perspektive visionär radikalisiert. – Die japanische Industriegesellschaft tendiert als extremer Vorantreiber des Kapitalismus dazu, das ganze Leben auf den Moment und den Exzess zu konzentrieren. Das zeigt sich in der verschwenderischen Vielfalt der Manga-Comics, in der scheinbar grenzenlosen Verfügbarkeit von Pornografie- und Gewaltdarstellungen sowie in der hohen Selbstmordrate. Das Verhältnis eines Angestellten zu seiner Firma ist das eines Objekts zu seinem Besitzer. Die menschlichen Qualitäten sind auf die Funktion im Job reduziert, über den sich das Individuum ausschließlich definiert. Diese Dehumanisierung, die Degradierung des Menschen vom Subjekt zum Objekt, ist die notwendige Voraussetzung zur Integration in diese Gesellschaft. Alles, was dem herkömmlichen Verständ-

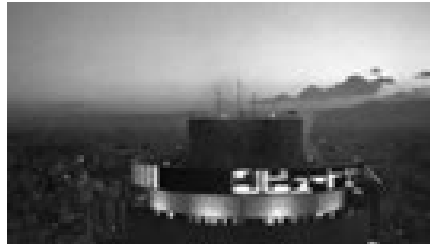
nis nach menschlich war, ist hier folglich *outside of society*. – In treffender Vorausahnung beschrieb Gibson in mehreren Romanen und Erzählungen eine apokalyptische Welt der wirtschaftlichen Instabilität und des kapitalistischen Größenwahns, deren düsteres Ambiente vor allem an die USA während und nach dem zweiten Weltkrieg in ihrem kraftvollsten künstlerischen Alptraum erinnert: an den Film Noir.

## II.

Abel Ferraras Adaption von Gibsons Kurzgeschichte „New Rose Hotel“ (1982) bezieht sich mehr auf diese Stimmung als auf wissenschaftliche Zukunftsvisionen, die auch Gibson nur am Rand einfließen lässt. Auch wenn der Plot sowohl der Geschichte als auch des Films sich anscheinend dem Topos Gentechnologie zuwendet, bewegt er sich dennoch im Rahmen des Cyberpunk-Subgenres, das die psychische Verelendung aufgrund der unsicheren physischen Existenz beschreibt. Auch ist die Gentechnologie eine Technologie, durch die sich die äußere Welt in Analogie zur illusionären Erzeugung von Welten im Computer formen lässt. Dieses Subgenre der Science Fiction, das sich als erstes beinahe parallel zur Realität entwickelte, fand bisher keine adäquate kinematografische Umsetzung. Die Dominanz des virtuellen Raums in anderen Filmen (z.B. THE MATRIX, 1999, von den Wachowski Brothers) lässt vergessen, dass durch die Existenz virtueller Technologien auch die sozialen und emotionalen Zustände in realen Räumen verändert werden. Ferrara hingegen vermeidet die Darstellung einer virtuellen Welt als Attraktion; er bemüht sich weder um eine bildliche Darstellung des Interieurs des Internets, noch um eine computergenerierte Gentechnologie-Phantastik. Ihn interessiert die Veränderung der Menschen, die in ihrem Lebensraum verharren, der sich trotz der Etablierung einer Jet-Age-Society zwischen Frankfurt – Tokyo – Wien

auf Hotelzimmer, Flughäfen und Bars verengt. Die wenigen lukrativen Jobs sind kriminell und zusätzlich von den Exekutivgehaltnissen der Konzerne bedroht.

NEW ROSE HOTEL ist ein politischer Film, der sich Scheindiskursen entzieht und mit der Methodik des Wahnsinns das Unbeschreibliche zu erfassen versucht. Ferraras beschreibt eine gesetzlose Welt, in der Industrie-Agenten um die Machtpositionen von Wirtschaftskonzernen kämpfen. Den Grundriss der literarischen Vorlage behält er bei. Fox (Christopher Walken) und der in der Geschichte namenlose X (Willem Dafoe) sollen im Auftrag der Firma Hosaka den mit „The Edge“ begabten Wissenschaftler Hiroshi (Yoshitaka Amano) von einem anderen Konzern, den Maas Biolabs, abwerben. „The Edge“ ist ein von Gibson erfundener Genie-Begriff, der wohl vom Prototyp der Computergeeks – Bill Gates – inspiriert ist und die konfliktbeladene Wissenschaftlerfigur des „Mad Scientist“ zum Ende des 20. Jahrhunderts ablöst. Statt sich mit spektakulären Erfindungen mit repräsentativem Wert nach außen zu wenden, tendiert Hiroshi jedoch eher dazu, in seiner wissenschaftlichen Welt zu verschwinden. Fox trainiert die Luxusprostituierte Sandii (Asia Argento) und setzt sie auf Hiroshi an, um ihn zu verführen. Im Taumel der Liebe soll er seine Frau und seine Firma verlassen und zu Hosaka überwandern. Dass das Verlassen der Ehefrau mit dem Verlassen der Firma gleichgesetzt wird, betont die Konsequenz der Vermischung von Privat- und Berufsleben. Das Unternehmen gelingt, doch als der verliebte Hiroshi mit anderen Top-Wissenschaftlern von Hosaka in einem neu eingerichteten Labor in Marrakesch zusammentrifft, vernichtet ein durch einen umprogrammierten Gen-Synthesizer ausgelöster Virus das gesamte hochqualifizierte menschliche Kapital von Hosaka. Offenbar war Sandii eine Agentin, die nicht nur Fox, sondern auch Hiroshi ans Messer lieferte.

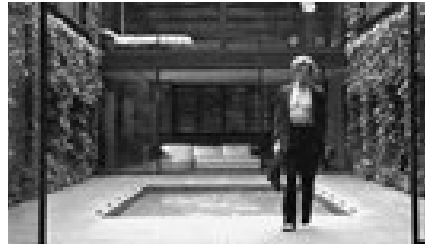


Der Vorspann zu *NEW ROSE HOTEL* zeigt die Credits in den drei internationalen Wirtschaftssprachen: in Englisch, Japanisch und Deutsch. In gewaltigen roten Lettern läuft dahinter der Titel des Films, wie das Werbedisplay eines Nachtclubs. Ferrara schafft mit dem Vorspann gleichsam eine Exposition, die beschreibt, wie sich der Lebensraum der Erde auf drei Nationen verdichtet. Zwei davon, Japan und Deutschland, sind verschwindend klein, alle drei befinden sich in permanenter Konkurrenz um den Weltmarkt. Die erwirtschafteten Profite, Reichtümer, die nur noch in der Vorstellung existieren, verteilen sich auf Minderheiten der Bürger dieser Nationen. Die Nationen selbst reduzieren sich auf Städte, die allerdings von ihrem spezifischen Nationalcharakter bereinigt sind, da sich das Leben wie die Handlung in Innenräume verlagert. Die Gestaltung der Räume ist repräsentativ für den seelischen Zustand der Menschen, die in ihnen eher verkehren als leben. Die rote Ausleuchtung und die räumliche Enge eines als Nachtclub gestalteten Bordells verdeutlichen die Fleischlichkeit des Geschäfts, das hier betrieben wird, aber auch die Verletzlichkeit, die das Fleisch in sich birgt. Auch

die wirtschaftskriminellen Underdogs Fox und X erscheinen hier entgegen ihrer eigentlichen Intention berührbar und verletzlich. Auf einer Bühne tragen Frauen zu den reduzierten Rhythmen einer verzerrten E-Gitarre melancholische Liebeslieder vor; der permanente Wechsel der Sängerinnen hat dabei gleichzeitig die Funktion einer Modelshow, in der sie sich als Partnerinnen für die Nacht anbieten. So sinnlich diese Inszenierung in ihrer Low-key-Ausleuchtung im Rot des Fleisches, in den Nahaufnahmen von Asia Argentos Gesicht und in der Melancholie der Songs auch sein mag, es ist klar, dass dieser Ritus ein mechanischer Ersatz für das eigentliche Ereignis der Liebe ist. Die Prostituierten in diesem Club können die emotionale Dimension der Liebe ebenso forcieren wie den physischen Akt. Die Freiheit in Wahl und Entwicklung geht dabei verloren. Die Liebe ist ihres ursprünglichen Wesens beraubt und existiert nur noch als Simulation.

Auf heimlich aufgezeichneten Videoaufnahmen sind ähnliche Prostitutionsriten zu sehen, die die Firma Maas für Hiroshi und andere privilegierte Angestellte inszeniert. In ihrer Kälte entsprechen diese Veranstaltungen jedoch eher Moden-





schaufen und symbolisieren somit die dem Fleisch entrückte Welt des Großkapitalismus. Die Sexualität dieser dehumanisierten Menschen ist selbst von der Simulation der Liebe befreit. Auch Hiroshis Frau, eine Deutsche, die auf Videoaufnahmen zu sehen ist, bezeichnet Fox als „kalt“. Die Menschen, die sich in dem Geschäft bewegen, von dem Fox und X profitieren wollen, negieren ihre menschlichen Züge, um für ihre Arbeit unantastbar zu sein.

Fox, dessen gesamtes Gebaren und Vokabular sexualisiert sind, unterhält weder erotische noch amouröse Beziehungen zu anderen Menschen. Als er jedoch Sandii bei ihrem Auftritt zum erstenmal sieht, ist er von ihrer Performance offensichtlich fasziniert. In diesem Raum, in dem die Sexualität tatsächlich eine Verbindung zur Liebe herzustellen scheint, keimt seine Idee, Hiroshi mit den Restbeständen von Menschlichkeit zu ködern und ihn durch Sandii nicht nur erotisch, sondern auch emotional anzusprechen.

Die Geschäftsräume und die zu Geschäftsräumen umfunktionierten Hotelzimmer zeichnen sich durch Farben aus, deren Ton das Pastell knapp vermeidet.

Sollte ein Kunstwerk, ein Gemälde oder ein Relief ,einen dieser Räume zieren, so sind sie dem Ton der Wand angepasst. Es sind buchstäblich Räume ohne eine Seele. So werden sogar durch die Architektur die Menschen dazu verleitet, ihre Persönlichkeit aufzugeben. Als leere Individuen funktionieren sie nur noch in ihrem Job. In Fox, der äußerlich agilsten Figur des Films, zeigt sich am deutlichsten, dass er, um in dieser Welt funktionieren zu können, seine ganze Passion für das Geschäft aufwenden muss. Der ‚Mensch‘ Fox bleibt dahinter zurück.

Die Gestaltung der Räume, auch die des filmischen Raums, die kaum Totalen, kaum erweiterte Perspektiven kennt, betont die konstruierte Realität des Kapitalismus. Die äußere Welt zeichnet sich durch Chaos, Verelendung und einfache, physische Kriminalität aus. Zwei Männer, mit denen sich X auf der Straße trifft, sollen die Maas Security für Sandiis Intervention durchbrechen. Sie zeigen ihm ein Video, auf dem zu sehen ist, wie die Maas Security einen ihrer eigenen Männer aufgrund eines Mißverständnisses auf der Straße tötet. In dem unreal anmutenden Establis-





hing-shot auf Marrakesch zeigt sich die äußere Welt jenseits der Konstruktionen des Hochkapitals. Es offenbart sich eine rauchende Industrielandschaft im diffusen Rot einer scheinbar ständig auf- oder untergehenden Sonne – hier beginnt der Rest der Welt, der noch im 20. Jahrhundert verweilt, während die konstruierte Welt einer privilegierten Minderheit vorbehalten ist.

Ferrara betont mit einer geradezu chaotischen Vielfalt filmischer Mittel die Konstruktion von Realität. Neben inhaltlich motivierten Videoaufnahmen von Hiroshi und der Maas Security benutzt Ferrara selbst immer wieder Video, um die Realität seines eigenen Filmmaterials zu brechen. So wird X' kurzer Aufenthalt in Marrakesch in verwackelten Videoaufnahmen gezeigt. Auch überträgt sich das Split-screen-Verfahren der Videoüberwachung auf die Gestaltung des Films selbst, sobald dieser sich seinem dramatischen Höhepunkt – Fox' Tod – nähert. Die Art, wie Ferrara die Sichtweisen dieser Welt, die an sich keine spektakulären Neuerungen sind, in die Gestaltung seines Films, also seiner und letzten Endes unserer Sichtweise, einfließen lässt, verdeutlicht seine Hal-

tung gegenüber der Science Fiction, vielleicht sogar gegenüber der Fiktion selbst. Wie in *BAD LIEUTENANT* zu lesen ist „It All Happens Here“, so gilt für *NEW ROSE HOTEL* „The future is right now“. Die gebrochene Inszenierung stellt auch in *NEW ROSE HOTEL* einen Bezug zur außerfilmischen Realität her, wie es schon in Ferraras früheren Filmen über Film- und Fernsehizitate, die bewusste Besetzung von Medien-Ikonen (Madonna, Claudia Schiffer) oder seine gleichgültige Einstellung gegenüber im Bild hängenden Mikros funktionierte.

Als Fox stirbt, übernimmt der Film die Rückblenden-Erzählweise der Kurzgeschichte. Während Gibson die Figur, die im Film X genannt wird, die Geschichte apathisch aus dem *NEW ROSE HOTEL* heraus reflektieren lässt, erzählt Ferrara sie zunächst in der Gegenwart, um sie anschließend in der Reflexion abermals aufzugreifen. Mit dem Wegfall des Triebmotors Fox wechselt auch die Perspektive.

Die Erzählweise, die durch Fox' Präsenz bestimmt ist, verdeutlicht das Wesen der spätkapitalistischen Geschäfts- und somit auch Verbrechenswelt. Die chronologische Erzählform der ersten Hälfte des Films ist ge-

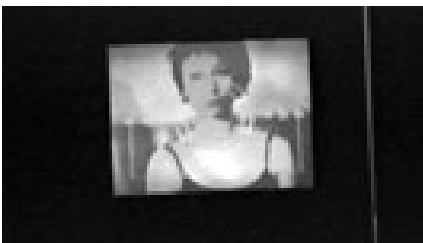


bunden an die Dominanz seiner Figur. Walcken spielt auch hier wieder, wie in KING OF NEW YORK, THE ADDICTION und THE FUNERAL, eine Figur, die ein Schauspieler, ein Performer im alltäglichen Leben ist. Fox motiviert die anderen Figuren zu dem Kapital-Verbrechen, das zunächst den Plot des Films zu bestimmen scheint. Er unterstreicht dabei seine Reden mit großem Körpereinsatz, ein stützender Stock wird ihm zur ständigen Requisite und zum Zeigestab. Fox ist eine Tricksterfigur, auf die schon sein Name verweist, die mit Redegewandtheit und einem aggressiven Auftreten ihre Position im System bestreitet. Er instruiert Sandii in ihrer Aufgabe als Verführerin von Hiroshi, er dominiert seinen Partner X und fungiert als Sprecher gegenüber den Wirtschaftsbossen. Als er auf einem Flughafen Agenten von Hosaka erspäht, die ihn und X aufgrund des mehr als mißlungenen Deals zur Rede stellen wollen, stürzt er sich mit einer lakonischen Bemerkung und einem eleganten Schwung über das Geländer in die Tiefe. Damit ist die Dynamik der Geschichte gebrochen.

X versteckt sich nach dem Scheitern des Unternehmens in einem sargähnlichen Zimmer im NEW ROSE HOTEL und erinnert nun die Geschichte, die bereits erzählt zu sein scheint. Die Erzählweise, die jetzt an X' Erinnerungen gebunden ist und den restlichen Verlauf des Films bestimmt, arrangiert die zuvor gezeigten Ereignisse auf der Bild- und Tonebene neu. Die zeitliche und räumliche Kontinuität wird dabei zerstört. X erinnert sich, wie Fox Sandii für das Unternehmen anheuert. In der Szene,

die zuvor im Gegenschuss auf Fox aufgelöst war, verharrt die Kamera nun ganz auf Sandii, während diese auf Fox' Stimme reagiert, die aus dem Off spricht. Ein Schnitt von der stehenden auf die sitzende Sandii wird auf der Tonebene durch Fox' fortlaufende Stimme und Sandiis synchrone Reaktion auf ihn nach dem Schnitt in eine Kontinuität gebracht, die so nicht existieren kann. Ferrara instrumentalisiert den Anschlussfehler als filmisches Paradoxon, um X' gedankliches Abdriften in einen Tagtraum zu demonstrieren. Der Blick der Kamera auf Sandii ist X' subjektiver Blick, in dem sich seine Liebe zu ihr ausdrückt. X ist ein Melancholiker in der Tradition Hamlets, der es immer versäumt zu handeln. Der nochmalige Blick auf die vorangegangenen Ereignisse wirkt traumwandlerisch verklärt. Die Handlung, von ihrer ursprünglichen Motivation – nämlich Fox – befreit, erforscht nun in der offenen Dramaturgie den Seelenzustand des Erinnernden. Ferrara beraubt X der Ich-Erzählerstimme, in der die Kurzgeschichte erzählt ist, und verändert somit die Figur in ihrer Totalität. Bei Gibson ist X der lakonische Kommentator seines eigenen Scheiterns, der die Tragik seiner Geschichte zynisch poetisiert. Im Film jedoch findet er zu keiner klaren Stimme: Die Unordnung seiner filmisch dargestellten Reflexionen steht im Kontrast zu der konstruierten Narration seines literarischen Vorbildes. Sein Name oder vielmehr seine Bezeichnung X ist auch der Platzhalter seiner Persönlichkeit, die er nicht zu erfassen vermag.

Dass sich die Figuren den größten Teil des Films über in geschlossenen Räumen aufhalten, ist bedingt durch die allgemeine Tendenz dieser Gesellschaft, sich selbst zu reduzieren. Die Technologien des Virtuellen manipulieren das Innere oder über das Innere das Äußere der Objekte. Die Firmen, die diese Technologien entwickeln und betreiben, sind auf eine begrenzte Mitarbeiterzahl reduziert, nach außen treten



sie nur durch ihr Produkt. X versteckt sich im Mutterleib des NEW ROSE HOTEL und vegetiert in embryonalem Nichtstun dahin. Sein Drama, der Verlust seiner Liebe, lässt ihn die Tendenz dieser Gesellschaft in letzter Konsequenz nachvollziehen: Er verschwindet in den virtuellen Raum seiner Erinnerung.

Schon bei der Präsentation des Films beim Festival in Venedig wurde die eigentliche Raffinesse von Ferraras Adaption von einigen Kritikern nur als Notlösung verstanden: Ferrara hätte, da ihm das Geld ausgegangen sei, den Rest des Films aus Versatzstücken des ersten Teils zusammengeschnitten. Ferrara gelingt es jedoch, den gleichen Stoff aus zwei unterschiedlichen Perspektiven zu erzählen und so der Geschichte eine Dimension hinzuzufügen, die sie in der Literaturvorlage nicht hat. Der objektive Blick der Gegenwartserzählung im ersten Teil von NEW ROSE HOTEL erweitert die ausschließlich subjektive Perspektive der Kurzgeschichte. Sobald auch der Film beginnt, subjektiv zu erzählen, offenbart er durch den offenen Fluss des Stream of Consciousness mehr über das Unterbewusstsein des „Erzählers“ als die gefilterten Informationen des literarischen Textes.

### III.

Schon in seiner Beziehung zu Fox ist X willenlos. Zwischen ihnen besteht eine Partnerschaft, die in ihrer homoerotischen Abhängigkeit entfernt an Filmpaare wie Laurel und Hardy, Dean Martin und Jerry Lewis sowie Jack Lemmon und Walter Matthau in THE ODD COUPLE (Ein seltsames Paar, 1967) von Gene Saks erinnert. Fox ist der Denker und Planer, X führt die Arbeit eines Handlangers aus, und gelegentlicher Widerspruch seinerseits verläuft sich ins Nichts. Trotzdem basiert diese Beziehung keinesfalls auf Unterdrückung – X ist ein Mitläufer. Fox spürt X' Liebe zu Sandii und redet sie ihm aus. X ist willens zu beweisen, dass

er sich nicht verlieben wird und übt mit Sandii für die Verführung von Hiroshi. Kurz bevor Sandii mit Hiroshi nach Marrakesch geht, arrangiert X ein geheimes Treffen mit ihr in einem Berliner Hotel. Dort macht er ihr Vorwürfe, dass sie ihn sexuell betrogen habe. Dabei ist er sich selbst nicht darüber im klaren, dass er diesen „Betrug“ veranlasst hat. Als sich der Streit in der Nichtigkeit seiner Argumente verliert, bittet Sandii ihn, mit ihr zu fliehen und sie zu heiraten. X ist der Ansicht, sie müssten zunächst den Job erledigen, er könne Fox nicht im Stich lassen. Als diese Sequenz später in der Rückblende aufgelöst wird, willigt X schließlich in Sandiis Vorschlag ein: Wenn sie es wirklich wolle, dann würde er mit ihr gehen. Auf Sandiis von X ab- und der Kamera zugewandtem Gesicht formt sich ein Lächeln. In seiner Einwilligung überlässt X Sandii die definitive Entscheidung. Diese Unentschlossenheit verdeutlicht einmal mehr die Leere seiner Persönlichkeit. Während Fox nach dem scheinbar gelungenen Unternehmen über weitere Aktionen spekuliert, besteht X darauf, sich mit dem Gewinn des Hiroshi-Transfers zufriedenzugeben. In Sandiis Reisepass findet X einen Computerchip, der, wie sich später herausstellt, das Virusprogramm für den Gen-Synthesizer enthält. Immer wieder taucht in den Rückblenden das Bild auf, wie er den Chip in seiner Hand hält, um ihn schließlich in den Reisepass zurückzulegen. Ferrara interessiert weniger die verhängnisvolle Ahnung, die der Chip impliziert, dass er nämlich dazu dienen könne, das Unternehmen zu sabotieren, als die Unsicherheit über Sandiis Identität, die er für X symbolisiert.

Sowohl Fox' Selbstmord als auch Sandiis Vorschlag zu heiraten sind Änderungen in der Filmadaption. In der Geschichte wird Fox von Hosakas Agenten hingerichtet, und Sandii ist eine schemenhafte Figur in der Erinnerung des Ich-Erzählers, die sich nur über äußere Attribute und Acces-



Willem Dafoe als X

soires definiert: „Fox hat einmal gesagt, du seist Ektoplasma, ein von den wirtschaftlichen Extremen heraufbeschworener Spuk. Der Geist des neuen Jahrhunderts, fleischgeworden in tausend Betten der Hyatts und Hiltons dieser Welt.“<sup>41</sup> Sie trägt die Bürde, als Geist gewordene Femme fatale die Radikalisierung des Kapitalismus zu symbolisieren. Als Weiterentwicklung von Frauenfiguren aus Filmen wie *DOUBLE INDEMNITY* (Frau ohne Gewissen, 1944) von Billy Wilder oder *BODY HEAT* (Eine heißkalte Frau, 1981) von Lawrence Kasdan ist sie jedoch völlig zum gesichtslosen Profitwillen reduziert. In der Filmadaption hingegen ist Sandii physisch überaus präsent. Ferrara inszeniert sie als warme und lebendige Frau, fernab von der berechnenden Geistererscheinung einer Femme fatale. Ihre Weiblichkeit hat eine Magie jenseits der kalkulierten Verführung. Das zeigt sich, als Sandii bei ihrem Auftritt offensichtlich mehr in Fox bewegt, als dieser zulassen darf, um in dieser Welt zu überleben. Ihre Identität ist aus einem, auch für sie, unübersichtlichem Netz von Lügen gebildet, in das sie sich naiv und gleichmütig verstrickt, wenn sie X von ihrer Vergangenheit erzählt. Dadurch, dass Sandii X vorschlägt, mit ihr zu fliehen, befreit Ferrara sie von einer etwaigen Schuld ihres Betrugs und projiziert die eigentliche Fatalität auf die Beschaffenheit des gesellschaftlichen Systems.

Fox ist bei Gibson eigentlich ein erfahrener und gezeichnete – er hat eine verkrüppelte Schulter – Industrieagent. Im Film ist er offensichtlich ein Größenwahnsinniger, der alles ausspielt, was er auf der Hand hat, und der, wenn es zur Katastrophe kommt, die Konsequenz des Selbstmords zieht. Seine Figur verbirgt ihre eigentliche Tragik hinter der Leidenschaft, mit der sie ihre Rolle als Outlaw ausgestal-

tet. Selbst in Kontakt mit den großen Funktionären der Firma Hosaka agiert Fox wie ein Kneipenphilosoph. Wo er in der Geschichte eine respektvolle Erinnerung ist, wird er in der ungefilterten Betrachtung des Films zum Anachronismus. Zwar verweigert er sich der Menschlichkeit jenseits seines Berufs, doch die Emotionalität, mit der er in diesem aufgeht, verurteilt ihn vorweg zum Scheitern.

Die Firma, in deren Namen Fox und X intrigieren, ist in japanischem Besitz. Wie im Großteil von Gibsons Geschichten sind die Amerikaner Punks – Außenseiter der Gesellschaft. Ihre paranoiden Vorstellungen von einem globalen Sieg der Japaner im Wirtschaftskrieg haben sich verwirklicht. Sie stehen am Rande des Existenzminimums und bewegen sich in einer Welt, in der ihre naive Vorstellung von der Bereicherung im Kapitalismus längst gescheitert ist.

#### IV.

Ferraras filmische Darstellung der Zukunft des Kapitalismus sucht mit dem Rückbezug auf den Film Noir die Vergangenheit dieser Zukunft auf. Wie in vielen seiner Filme ist die Ästhetik des Neo-Noir für Ferrara weniger ästhetische Konvention als vielmehr eine Neuinterpretation des Kapitalismuschocks, der im Film Noir bereits spürbar ist. In *THE FUNERAL* erforscht Ferrara die Mechanismen des Kapitalismus in der patriarchalen Tradition und im Sozialdarwinismus, der hier nicht als soziales Kalkül, sondern als psychologischer Vererbungsmechanismus dargestellt wird. Die Rückblendenkonzeption von *THE FUNERAL* erinnert an die Flashback-Struktur der klassischen Noirs, in der die Momente der Vergangenheit, die zurückkehren, die Situation in der Gegenwart zwar erklären, aber sie nicht mehr klären können. In *NEW ROSE HOTEL*

verfolgt Ferrara den Weg des Kapitalismus in die Abstraktion. Das Geld, das nur noch der Repräsentation durch einen elektronischen Impuls bedarf, hat sich vom konkreten Tauschmedium zum abstrakten Zweck entwickelt, auf den das ganze Leben ausgerichtet ist. Diese Tatsache hat ihr Schockpotential längst verloren. Ferrara setzt sie also nicht in einer expliziten Botschaft, sondern in der Stimmung seines Films um. Neo-Noir ist hier keine stilistische Referenz im Sinne einer Retrokultur, wie es in *THE FUNERAL* den Anschein haben mag und in *L.A. CONFIDENTIAL* (1997) von Curtis Hanson definitiv der Fall ist. Vielmehr bezieht sich Ferrara auf die inhaltliche Motivation filmischer Stilismen – so die Kargheit des Dekors und die Reduktion der Zahl der handelnden Figuren –, wodurch er eine Atmosphäre der Kälte schafft, die jener des mit den gleichen Mitteln arbeitenden *THE MALTESE FALCON* (Die Spur des Falken, 1941) von John Huston verwandt ist. Doch Ferrara beschränkt sich nicht allein auf diese Stilmittel. Er verwertet die Farbigkeit, die Multiplizität von Filmtechnik und Soundtrack – von minimalistischem Blues über Breakbeat bis hin zu einem klassischen Orchesterscore – als Mittel, die dem Film Noir nicht eigen waren, dennoch in dessen Sinne. Er schöpft aus dieser Ästhetik neue Momente der Subversion. Da der Film Noir Konventionen geschaffen hat, kann die Subversion nicht allein in der ästhetischen Referenz an den Film Noir vollzogen werden. Ferrara muss weitere Konventionen brechen. Er zerstört die filmische Realität, um eine Figur zu psychologisieren, etwa in der Erinnerung von X an Sandii. Diese Psychologisierung der Figuren ist eine Weiterentwicklung sowohl jener des Film Noir, als auch der von Gibson. Es gibt zwar noch die Grundskizzen – der rein physische antintellectuelle Held, der resignative Mann und die Femme fatale –, doch sie sprengen ihre Schemata. Ferrara scheint seine Figuren nicht genau kennen zu wollen. Es



Bei den Dreharbeiten zu *NEW ROSE HOTEL*

spielt in ihrer Gestaltung, wie in der Gestaltung seiner Filme, immer eine Komponente der Offenheit mit, die keine Unsicherheit im Ausdruck darstellt, sondern ein Wissen um die Multiplizität der Dinge. Das Subversive am Film Noir war nicht zuletzt die Negation des eindimensionalen Menschenbildes des Hollywood-Kinos und die Zuwendung zu einem komplexeren Menschenbild. Der Bruch in der Ästhetik war die Folge dieses Perspektivenwechsels. Vielleicht ist gerade das ‚Unfertige‘ von Ferraras Filmen das größte Mittel seiner Subversion. Seine Werke haben niemals den Charakter einer absoluten Behauptung, sondern scheinen in Inhalt und möglicherweise improvisierter Form einer Suche zu entsprechen.

Wenn sich auch inhaltliche und ästhetische Bezüge zum Film Noir beobachten lassen, so liegt Ferraras Hauptreferenzpunkt doch in der Attitüde, dem ästhetischen Aufbegehren, wo eine Argumentation sich nicht mehr formulieren lässt. In

NEW ROSE HOTEL wird der Kapitalismus an seinem Endpunkt als ultimativ herrschendes System über eine dehumanisierte Menschheit gezeigt. Für die Figuren gibt es, wie für die somnambulen Helden des Film Noir, kein Erwachen. Sie versuchen, sich dieser deformierten Welt anzugleichen, um schließlich doch an ihr zu scheitern. Sie werfen ihr Leben mit dem Gleichmut einer Comicfigur weg – wie Fox – oder ziehen sich melancholisch aus dem Leben zurück – wie X. Sie sind *outside of society*, und das ist sowohl Punk, als auch die Situation der Helden im Film Noir.

#### V.

NEW ROSE HOTEL wird zu einem Zeitpunkt veröffentlicht, da das Science Fiction-Kino nur mehr Teil einer standardisierten Filmproduktion ist. Genre-Definitionen orientieren sich an oberflächlichen Zeichen. Literaturbewegungen innerhalb der Science Fiction wie die amerikanische New Wave oder J. G. Ballards „inner space“ wurden abgelöst von einer Literatur, die den Selbstzitatcharakter des Films fortsetzt („Star Wars“- , „Star Trek“- und „X-Files“-Romane zum Film und zur Serie). Die Anforderungen des Standards sind klar umrissen: hohe Ansprüche in der tricktechnischen Umsetzung und freundliche Beliebigkeit im Inhalt, um eine Gewinnzäsur durch Filmbewertungsstellen zu umschiffen. In der Literatur forderten die Puristen der Hardcore-Science-Fiction eine naturwissenschaftliche Phantastik, so wie das auf Film- und Computertechnik fixierte Mainstreamkino auf visuelle Attraktionen setzt. Ferrara bietet eine soziologisch und philosophisch inspirierte Phantastik, die in Form und Inhalt eine konsequente Erweiterung der Literaturvorlage darstellt.

Während im Mainstreamkino die Motive der Science Fiction einer überbieteri-

schen Gigantomanie unterliegen, sucht Ferrara seine Motive im Vertrauten, das uns zwar nicht mehr als wissenschaftliche Entdeckung der Zukunft beeindrucken wird, jedoch die Gigantomanie der Weltwirtschaft – und das schließt die Filmindustrie mit ein – in einer Parabel darstellt. Als Fox und X von der Katastrophe um Hosakas Wissenschaftler erfahren, wollen sie ihren Kontostand per Palm Top überprüfen. Doch der Computer meldet ihr Konto als unbekannt. Die Hinfälligkeit materieller Werte musste in *THE MALTESE FALCON* noch durch eine Statue repräsentiert werden, die sich am Ende als wertlose Fälschung herausstellt. Das immaterielle Geld der Zukunft, das durch keinen Gegenwert mehr gedeckt ist, kehrt zurück in das Nichts, aus dem es gekommen ist. Dadurch, dass diese Gesellschaft einem nonexistenten Wert verfallen ist, erscheint sie nihilistisch, wie die Welt des Film Noir, von der der Held Abstand nimmt. Was Ferraras Vision gegenüber dem Film Noir und der Geschichte Gibsons noch weitaus furchteinflößender erscheinen lässt, ist die Tatsache, dass sich in ihr kein Widerspruch mehr regt. In der Kurzgeschichte ist wenigstens noch die vage Erkenntnis des Helden vorhanden, Sandii sei der Geist des radikalisierten Kapitalismus. Im Film hat der Mensch das Wesen dieser Welt so sehr verinnerlicht, dass er zur Erkenntnis nicht mehr fähig ist.

Nicht erst seit diesem Film ist klar, dass auch Ferrara sich *outside of society* befindet: nicht nur sozial, sondern auch als Filmemacher. Er verstößt gegen die Standardisierung des Genre- und Mainstreamfilms genauso wie gegen die Standardisierung des Independentfilms. Somit sind Ferraras Umsetzung eines Cyberpunk-Stoffes im Sinne seiner Biografie – Ferrara war mit der Punk-Szene assoziiert – und ‚Punk‘ selbst ein wiederkehrendes Motiv seines Schaffens als Autorenfilmer.

Sandra Schuppach

## Der Kopf und der Körper

### Christopher Walken und Harvey Keitel als „acteurs fétiches“

#### I.

Arbeitet ein Regisseur mehrmals mit denselben Schauspielern, so bezeichnet man sie im Französischen als „acteurs fétiche“, also „Fetisch-Schauspieler“. Der Fetisch definiert sich in der Psychologie als Objekt, das einer Person zur (sexuellen) Befriedigung verhilft, und er ersetzt oft sogar den Geschlechtspartner. Sieht man von der sexuellen Komponente dieser Definition ab, so ergibt sich, dass in diesem Zusammenhang der Schauspieler an die Stelle des Objekts tritt und der Person, also dem Regisseur, den abwesenden Partner (= fiktionale Figur) ersetzt. Ist der Regisseur von seinem Fetisch befriedigt, so greift er wieder auf ihn zurück. – Abel Ferrara setzt auffallend häufig Harvey Keitel und Christopher Walken in seinen Filmen ein. Diese beiden Schauspieler, ihre Rollen und deren schauspielerische Umsetzung sollen anhand der Filme *KING OF NEW YORK*, *BAD LIEUTENANT*, *DANGEROUS GAME*, *THE ADDICTION* und *THE FUNERAL* diskutiert werden.

#### II.

In *KING OF NEW YORK* verkörpert Christopher Walken den Nobelgangster Frank White, der, nachdem er mehrere Jahre im Gefängnis verbracht hat, in Robin-Hood-Manier ein von der Schließung bedrohtes Kinderkrankenhaus retten möchte. Um die hierfür benötigten sechzig Millionen Dollar zusammenzubekommen, verkauft er Drogen und tötet zahlreiche Menschen. Frank White wird schon in der Vorspannsequenz – der Autofahrt vom Gefängnis zu seiner Residenz im Plaza-Hotel – als äußerst stilvoll, jedoch kühl und fast unbe-

wegt eingeführt. Er lehnt es ab, bei Prostituierten anzuhalten. Schon hier wird klar, was sich an weiteren Stellen des Films verdeutlicht: Frank White lehnt Exzesse ab, er lässt sich nicht gehen. Als er im Hotel duscht, sieht man in Zwischenschnitten die zwei weiblichen Bodyguards, die ihn aus dem Gefängnis abgeholt haben, sich anziehen. Man ahnt, dass White mit ihnen Sex hatte; einen Sexualakt sieht man jedoch weder hier noch später im Film. Außerdem ist White nie betrunken, und er nimmt nie an den Drogenexzessen seiner Gang teil. Die Figur scheint eine permanente Distanz zu dem zu haben, was um sie herum geschieht. Zwischen der Figur und der Welt existiert eine Scheibe aus Glas. Alles, was von außen zu White durchdringen will, wird nur als Spiegelung zurückgeworfen. White ist durch diese reflektierende Scheibe nicht wirklich sichtbar, nicht faßbar. Er selbst jedoch blickt auf alles herab, was hinter dieser Scheibe ist. Die Figur Frank White ist also als ein Wesen zu begreifen, das von der Welt und den Menschen entrückt ist. White hat Abstand von den Menschen genommen, er ist vielleicht selbst nicht mehr wirklich ein Mensch: Permanent wird er mit einem gold-orangen Licht ausgeleuchtet, das ihn umgibt wie eine Aura und ihm einen göttlichen oder engelhaften Glanz verleiht. Die lange Haft hat seinen Charakter transformiert, „reformiert“, wie er selbst sagt. Diese Veränderung ist offenbar religiöser Art und hat ihn vom Menschlichen entfernt, und er erscheint gefährlicher als alle, die ihm begegnen, und so überlegen, dass er selbst am Ende des Films in der

Konfrontation mit Officer Bishop (Victor Argo) nie wirklich kämpfen muß.

Wie ein Rattenfänger oder ein urbanisierter Jesus auf der Suche nach seinen Jüngern lädt er alle seine Feinde dazu ein, bei seinem Plan – der Beschaffung des Geldes zur Rettung des Kinderkrankenhauses durch Verkauf von Drogen – mitzumachen. Diese 'gute Tat' steht in keiner Relation zu dem Bösen, das White anrichten muss, um sie zu realisieren. In seinem Handeln heben sich die Polaritäten von Gut und Böse auf. Die Krankenhausrettung ist als eine ‚fixe Idee‘ zu bewerten: Frank White will sich und der Welt seine Allmacht beweisen. Zudem verhält er sich wie ein Todgeweihter, der durch seine letzte ‚gute Tat‘ Absolution erhalten will. Er rechtfertigt seine Taten mit seiner eigenen Moral, die aus Versatzstücken der konventionellen Moral besteht und letztlich auf Selbstjustiz hinausläuft. White begreift sich selbst als den Richter der Ungerechten. Er befindet sich in einem Teufelskreis: Er lehnt sich gegen eine egoistische und bösertige Menschheit auf, die ihn verachtet, wie auch er sie verachtet, und er wird von dem getötet, dessen Aufgabe es ist, gegen das Böse zu kämpfen – dem Polizisten Bishop.

Man kann Frank White metaphorisch als einen gefallenen Engel bezeichnen, der aus dem Reich Gottes verstoßen wurde, da er den Menschen nicht als die Krone der Schöpfung betrachten will. Im Alten Testament findet man bei Jesaja (14.12 – 14.16) die Beschreibung dieses gefallenen Engels: „Ach, du bist vom Himmel gefallen,/du strahlender Sohn der Morgenröte. Zu Boden bist du geschmettert,/du Bezwingler der Völker. Du aber hattest in deinem Herzen gedacht:/Ich ersteige den Himmel; dort oben stelle ich meinen Thron auf, über den Sternen Gottes; auf den Berg der (Götter) Versammlung setze ich mich,/im äußersten Norden. Ich steige

weit über die Wolken hinauf,/um dem Höchsten zu gleichen. Doch in die Unterwelt wirst du hinabgeworfen,/in die äußerste Tiefe. Jeder, der dich sieht, starrt dich an,/er blickt genau auf dich hin und denkt: Ist das der Mann, der die Königreiche in Schrecken versetzte,/der die Erde erbeben ließ?“ In späteren Auslegungen wurde diese Figur zu Luzifer, was, übersetzt aus dem Lateinischen, „Lichtträger“, „Lichtbringer“ heißt. In der römischen Mythologie ist Luzifer der „Morgenstern“ und Sohn der Aurora, der Göttin der Morgenröte. Das Licht der Morgenröte drückt sich in dem orange-goldenen Licht aus, mit dem Walken fast während des gesamten Films ausgeleuchtet ist, und in seinem Namen „White“, der ein hell strahlendes Licht umschreibt. Seine kühle Distanziertheit deutet darauf hin, dass ihm wesentliche Bestandteile des Menschseins verlorengegangen sind. Im christlichen Synkretismus des Mittelalters verschmolzen Luzifer, Satan, Mephisto und der Höllenfürst zu einer vielgestaltigen Teufelsfigur. – Frank White ist der „König von New York“: Setzt man New York der Hölle gleich, so ist er deren Herrscher. Der Kampf zwischen Frank White und Officer Bishop ist dann als Rivalität zwischen dem Luziferischen und der traditionellen katholischen Kirche zu deuten. Nicht umsonst trägt der Polizist den Namen des hohen kirchlichen Würdenträgers, eines Bischofs. In Christopher Walkens schauspielerischer Interpretation der Figur zeigt sich auch eine gewisse diabolische Gestik und Mimik: Während der Autofahrt in der Vorspannsequenz zieht Walken an einer Zigarette; er öffnet hierbei kurz den Mund, inhaliert den Rauch schnell und zeigt dabei kurz seine Zähne wie ein knurrendes Tier. In der Szene unter der Dusche wenig später blickt er für einen kurzen Moment in die Kamera und lächelt leicht. Dieser einmalige Kamerab-

lick wirkt provozierend und selbstbewusst, er ist einladend. Es entsteht so eine erotische Spannung – Frank White scheint den Betrachter verführen zu wollen.

Neben diesen diabolischen Aspekten definiert sich White durch seine große Einsamkeit, die den Körper scheinbar von innen auszehrt und ihn als kalten Hohlkörper erscheinen lässt. Christopher Walken setzt dies um, indem er sein Spiel ganz nach innen richtet. Er spielt mit größter Zurückhaltung, und die Präsenz seines fast unbewegten Körpers kommt vorwiegend aus den Augen. Er ist tendenziell als intellektueller Held zu begreifen, da uns der wenig bewegte und fast versteinerte Körper immer wieder auf seinen Kopf verweist, der permanent zu denken scheint. Den Kopf oft leicht nach vorne gebeugt, betrachtet Walken mit seinen ebenfalls etwas hervortretenden Augen seine Umwelt. Er nimmt alles in sich auf, reflektiert es, um dann schließlich darüber zu richten. Am Anfang des Films, noch im Gefängnis, trägt Walken eine Brille – der Verweis darauf, dass seine Augen krank sind. Vielleicht ist er ein ‚blinder‘ Richter, der im Großstadtfierno nur noch um sich schlagen kann vor Einsamkeit. Es ist schwer, wahre Gefühlsäußerungen und soziale Masken auf seinem Gesicht zu differenzieren. Walkens Lächeln scheint schmerzhaft zu sein, als sei seine Haut zu eng, und es verschwindet bereits nach kurzer Zeit. Auch hier sind es nur die Augen, die verraten, um was es ihm wirklich geht. Diese Fokussierung auf Walkens Kopf wird unterstützt durch die Kameraeinstellungen: Es gibt einen bedeutenden Anteil von Groß- und Nahaufnahmen. Nur in wenigen Szenen setzt Walken seinen Körper wirklich ein. Als er seine alte Gang wiedersieht, tanzt er. Dieser Tanz wirkt wie ein Ritual der Wiedererkennung und Freude, doch die Bewegungen sind codiert, sie erinnern an Jazztanz und sind keinesfalls spontan.

Der Tanz wird eingesetzt wie eine Sprache mit klaren Zeichen und Regeln, dessen Bewegungen nicht individuell, sondern wie gezielte Posen wirken. Der Tanz drückt an dieser Stelle eher die Beherrschung des Körpers aus, nicht die Ekstase. Nach diesen kurzen und gezielten Einsätzen des Körpers scheint sich Walken jedoch zu beruhigen, und er verwandelt sich in den kühlen, völlig nach innen gekehrten Mann mit der Maske zurück.

### III.

In *THE ADDICTION* verkörpert Christopher Walken den stilvollen und beherrschten Vampir Peina. Er hat nur eine Nebenrolle mit sprechendem Namen – Peina erinnert an engl. „pain“ für „Schmerz“. Sein Auftritt dauert etwa zehn Minuten, aber er beeinflusst die Protagonistin Kathleen (Lily Taylor) nachhaltig. Ähnlich wie in *KING OF NEW YORK* tritt Walken auch hier als übermenschliches Wesen auf. Wie er in jenem Film nicht menschlich erschien, so ist er hier ein Vampir, der sein Vampirdasein mit totaler Selbstbeherrschung kontrolliert. Er blickt verächtlich auf Kathleen herab, sagt ihr, dass sie stinke und dass sie ein Nichts sei. Peina hält während seines kurzen Auftritts permanent Zeitungen oder Bücher in seinen Händen, und wenn er dies nicht tut, spricht er zumindest von Sartre, Baudelaire, Beckett, Burroughs oder Nietzsche. Die Figur wirkt wie ein Großstadttellektueller, der einem Mädchen vom Land die Benimmregeln der High Society näherbringt. Er sitzt in einem großen Sessel, der einem Thron ähnelt, als er zu Kathleen sagt: „Ich werde Dir zeigen, was Du bist, ich werde Dir zeigen, was Hunger ist.“ Walken verkörpert auch hier wieder eine erhabene Figur, er ist der „Hohepriester der Vampire“; er kontrolliert die Sucht nach Blut durch seinen Willen und ist sogar in der Lage, Tee zu trinken und Früchte zu essen. Peina verachtet Kathleen, da sie nichts tut, um ihr Wesen zu verstecken, da sie ihr



Christopher Walken in KING OF NEW YORK

Vampiresein und die damit verbundene Sucht nicht vertuscht. Als er sie beißt und völlig blutleer saugt, erscheint es, als tue er dies weniger, um seinen Hunger zu stillen, als um sie zu strafen: Er lässt sie danach alleine und hungrig zurück.

Auch mit Peina begegnen wir einer Figur, die das Exzessive ablehnt. Ihr Hauptaugenmerk ist die Kontrolle der Triebe

durch den Willen. Peina lehnt sein wahres Wesen, den Vampirismus, ab und benutzt den Intellektualismus als Maske. Er verweigert sich seiner Sucht und verlagert somit seine Lust nach Blut auf eine Lust nach Selbstbeherrschung. Diese Figur zeichnet sich, wie auch im KING OF NEW YORK, durch Distanziertheit und Einsamkeit aus. Peina ist alleine auf der Straße, als Kathleen ihm



Christopher Walken in *THE ADDICTION*

begegnet, er wohnt offenbar alleine in einem riesigen von der Welt abgeschotteten Loft. Er spricht nicht von sozialen Kontakten, die er durch seine Selbstbeherrschung haben kann, sondern von Literaten, mit deren Werk er sich beschäftigt. Seine Kontrolle über die Blutsucht resultiert also nicht aus sozialen Anpassungszwängen, sondern liegt in seinen eigenen Motiven. Die Figur ist in sich verschlossen und ganz auf sich selbst bezogen. Ähnlich wie in *KING OF NEW YORK* blickt die Figur Walkens auch hier wie durch eine Scheibe aus Glas auf das Hinab, was sie geringschätzt. Doch in *THE ADDICTION* ist das Verachtete nicht etwas, das der Figur fern ist, sondern ihr tiefstes Innere selbst.

#### IV.

Die Figuren in *THE FUNERAL* schließlich gehören alle der Mafia-Familie Temple an oder stehen in Beziehung zu ihr; ihr Profil definiert sich also über die Familie. Es geht in diesem Film weniger um Individuen, als um das Beziehungsgeflecht verschiedener Mitglieder einer Gruppe. Diese Beziehungen basieren auf der gemeinsamen Tradition und der ethnischen Zugehörigkeit. Sie sind nicht dynamisch, sondern nehmen Bezug auf eine gemeinsame Konstante: die Vergangenheit. Die drei Brüder Ray (Christopher Walken), Chez (Christopher Penn) und Johnny (Vincent Gallo) teilen gemeinsame traumatische Erlebnisse. Sowohl Rays als auch Chez' Verhalten nach der Ermordung von Johnny nimmt permanent Be-

zug darauf: Ihr Verhalten wird durch die Traumata determiniert, und die Figuren erscheinen wie Gefangene im Konstrukt der Familienmoral und Tradition. Der Vater spielt dabei die ausschlaggebende Rolle: Einst hatte er den jungen Ray dazu gebracht, als Initiation in die Mafia einen wehrlosen Gefangenen zu exekutieren. Später nimmt sich der Vater – offenbar wahn-sinnig geworden – selbst das Leben. Der in den späten dreißiger Jahren spielende Film schöpft seine Energie, d.h. den Antrieb für alle Handlungen, aus der nahen Vergangenheit (Ermordung Johnnys) und aus der fernen Biografie (Exekution/Selbstmord). Christopher Walkens Figur Ray Temple lässt sich ebenfalls über ihre Selbstbeherrschung definieren. Wenn z.B. die ganze Familie am Sarg Johnnys trauert und vor allem die Frauen laut weinen und klagen, steht er immer etwas abseits, und sein Gesicht erscheint so versteinert, als sei er selbst tot. Im Umschnitt von Johnnys auf Rays Gesicht unterscheidet sich Ray von dem Toten einzig durch seine nervösen Augen. Den ansonsten versteinerten und kalten Gesichtsausdruck hat Ray ebenfalls, als er sich alleine im Auto in einem Flashback an die Gefangenenexekution erinnert. Doch selbst bei verschiedenen Wutausbrüchen Rays stellt Walken die Figur in einer fast tragischen Beherrschtheit dar. Als er z.B. den Mörder seines Bruders findet, diskutiert er mit ihm, bevor er ihn erschießt. Christopher Walken bewegt sich langsam auf den Jungen zu, seine Oberarme 'kleben' fast am Körper, er bewegt einzig die Unterarme. Seine Gesten setzen sich aus wenigen wiederholten Bewegungen zusammen. Das einzig Unkontrollierte an diesem beherrschten Körper ist die permanent derangierte Krawatte. Die durch seine Selbstbeherrschung kaschierte Nervosität Rays kommt immer wieder in seinen Händen und Unterarmen zum Ausdruck. Während er mit den Unterarmen oft in der Luft herumfuchelt, sie aber nie weit vom Körper



Christopher Walken in *THE FUNERAL*

entfernt, hält er seine Hände in gebetsähnlicher Haltung – die Fingerspitzen aufeinander –, oder er legt eine Hand um die andere, die zur Faust geballt ist. Diese Gestik der Hände kehrt immer dann wieder, wenn Ray sich in emotional aufwühlenden Situationen befindet, etwa als er mit seiner Frau Jean (Annabella Sciorra) über seine kriminellen Aktivitäten diskutiert oder als er alleine an Johnnys Sarg sitzt. Solche Bewegungen wirken wie eine Konzentrationsübung, durch die ein Wutausbruch verhindert wird. Ähnlich erscheint das kurze Durchatmen Walkens an verschiedenen Stellen des Films. Er wirkt, als würde er die Beherrschung verlieren: Er atmet kurz durch und findet seine

Haltung wieder. Die Figur Ray ist in ihrem eigenen Körper gefangen.

Wie in *KING OF NEW YORK* verweigert Walken seiner Figur das ‚Menschsein‘. Er handelt in Bezug auf eine ‚fixe Idee‘ – hier ist es die Rache für seinen Bruder – und ist beherrscht von seinem prägenden Über-Vater. Obwohl Ray nicht an Gott glaubt und ihm die Kirche zuwider ist – er verlässt das Haus, als der Priester kommt –, argumentiert er in einer Diskussion mit seiner Frau Jean mit Gott: „Wenn die Welt Scheiße ist, ist das seine Schuld. Ich benutze nur das, was mir gegeben ist.“ An dieser Stelle wird klar, dass die Figur sich von aller Verantwortung befreien will, da sie sich selbst als Objekt begreift. Ray ist ein Kind geblieben, das sich das Erwachsenwerden verbietet – aus Angst vor dem Schicksal des Vaters. Die Figur des Vaters scheint sich gespalten zu haben und zu Teilen in Chez und Ray weiterzuleben: Chez setzt den wahnsinnigen und suizidalen Charakter des Vaters fort und Ray den des kaltblütigen Mafiabosses. Als Ray nachts alleine am Sarg seines Bruders sitzt, spricht er zu ihm und kann nicht glauben, dass dieser wirklich tot ist. Er öffnet sein Hemd, betrachtet die Einschußlöcher in dessen Brust und legt seine Hände darüber. Dann sagt er, dass er sich nicht vorstellen könne, dass Menschen wirklich sterben und dass er genug habe von dieser „morbiden Scheiße“. In der gleichen Nacht tötet er dann selbst zwei Männer. Ray ist ein Kind in dem versteinerten Körper eines alternden Mannes, das sich die Welt mit infantilen Paradoxien erklärt und sich keiner Schuld bewusst sein mag.

## V.

In *BAD LIEUTENANT* begegnen wir einem Protagonisten ohne Namen. Der von Harvey Keitel verkörperte Charakter verbringt seine Zeit vornehmlich mit der Einnahme aller auffindbaren Drogen und dem Abschließen von Baseball-Wetten mit schwindeler-



Harvey Keitel in BAD LIEUTENANT

regend hohen Beträgen. Seine Familie nimmt er durch seinen benebelten Blick nicht mehr wahr, und seinen Job bei der Polizei benutzt er vorwiegend, um an Drogen zu kommen. Diese Figur ohne Namen versucht ihre Identität als Familienvater und als Cop durch die Betäubung des Körpers und des Geistes zu vergessen. Im Mittelpunkt ihres Kosmos steht sie alleine. Der Lieutenant hat nur ein Ziel: Er will seinen Hunger stillen, seine Triebe befriedigen. Dieser vollkommen anti-intellektuelle Anti-Held definiert sich hauptsächlich durch seine Körperlichkeit. Es handelt sich hier um einen destruktiven Egozentrismus. Durch diesen isoliert sich die Figur total von der Außenwelt und begegnet dem Zuschauer als völlig vereinsamt. Es findet fast keine wahre Kommunikation mit anderen statt, der Lieutenant hat das Interesse für das, was ihn umgibt, verloren. Seine Isolation zeigt sich besonders deutlich in der Szene, in der er zwei minderjährige Mädchen in ihrem Auto anhält, sie demütigt und sich dann selbst befriedigt. Es wird klar, dass die Figur nicht die Kraft zu einer realen Vergewaltigung hätte: Die Autotür markiert bereits ein zu großes Hindernis. Außerdem zeigt sich, dass der Lieutenant kein Interesse an Berührungen hat, das blo-

ße 'Bild' des Mädchenmundes reicht ihm als Reiz aus. Es interessiert ihn kein physischer Kontakt zu Mitmenschen, weder ein brutaler, noch ein liebevoller. Das wird besonders in der Szene deutlich, als er dem Liebesspiel seiner Freundin mit einer weiteren Frau beiwohnt. Während sich die Frauen auf dem Bett vergnügen, sitzt er völlig betäubt in einem Sessel und schaut ihnen zu. Seine Kraft reicht schließlich einzig für einen langsamen, schwankenden Tanz mit ihnen, jedoch nicht zum sexuellen Akt. Thomas Koebner beschreibt diese Sequenz folgendermaßen: „Einmal steht er auf, nackt, mit seinem robusten Körper und trommelharten aufgetriebenen Bauch, die Arme weit ausgestreckt, er stöhnt, weniger verzückt als verzweifelt, mit halbgeschlossenen Augen, die vermutlich die Welt nur noch durch Schlieren sehen können: ein Gekreuzigter, ein Schmerzensmann.“<sup>1</sup>

Einen Wendepunkt in dieser negativen Selbstbezogenheit bringt die Vergewaltigung einer Nonne. Der Lieutenant interessiert sich anfangs gar nicht für diesen Fall, nähert sich aber der Nonne mehr und mehr als versteckter, lauschender Beobachter. Die Nonne steht hier für die unantastbare, aber geschändete Weiblichkeit. Durch die Begegnung mit ihr erkennt sich

1 Koebner 1997, S. 196

der Lieutenant als Sünder. Folgerichtig strebt er nach der erlösenden ‚guten Tat‘.

Harvey Keitels Mund zuckt, er beißt sich mit den Zähnen häufig auf die Lippen oder in die Wangen. Sein Gang ist schwankend und schwer, man hat das Gefühl, sein Körper trage ein enormes Gewicht, das er von einem Bein auf das andere verlagern müsste. Dieses Gewicht scheint im Verlauf des Films immer schwerer zu werden, bis es ihn in der Kirche zu Boden zieht und er auf allen Vieren wie ein wimmern- des Tier kriecht. „Ächzendes Wimmern und jammerndes Seufzen dringen aus ihm: Urlaute der geschundenen Kreatur, die tiefes Grauen hervorrufen. Diese dumpfen und hilflosesten aller Klagetöne wird Keitel in mehreren Filmen wiederholen, die entsprechende Grenzsituationen für ihn einrichten. Doch so erbarmungswürdig wie in diesen Szenen aus *BAD LIEUTENANT* klingt das fast tierische Aufheulen nicht mehr.“<sup>2</sup>

Keitel spielt diese von Selbsterstörung besessene Figur zur Erde hin. Der Körper ist hier nur Gewicht, das vergessen und betäubt werden will, aber die Erdanziehungskraft wirkt auf diese Figur stärker als auf andere und scheint ihn nicht loszulassen. Dieses ‚nach unten Spielen‘ deutet auch die Todessehnsucht der Figur an; ihr Körper sackt immer wieder in sich zusammen und krümmt sich wie der Körper eines alten, sterbenden Menschen. Einzig in Begegnungen mit der Nonne erwacht dieser betäubte Körper noch ein letztes Mal. Die Aufmerksamkeit liegt ganz auf Augen und Ohren. Der Zuschauer sieht diese Augen und Ohren in einer Großaufnahme, als der Lieutenant durch den Türspalt die in der Klinik entblößte Nonne beobachtet. In dieser Einstellung wird klar, dass die Figur sich hier nicht mehr über den schweren und lästigen Körper definiert, sondern die

sonst betäubten Sinne wieder einsetzt. Die Wahrnehmung wird erneut aktiviert und mit ihr der Kopf, also auch das Denken. An weiterer Stelle sieht man den Lieutenant, wie er die Vernehmung der Nonne be- lauscht. Er hält sich versteckt hinter einer Wand. Als einer der Polizisten nachsieht, ob hinter dieser Wand jemand mithört, ist der Lieutenant verschwunden. Der schwe- re, zur Erde ziehende Körper, der sonst oft das ganze Bild ausfüllt, scheint auf einmal schwerelos geworden zu sein, denn er ver- schwindet plötzlich und geräuschlos. Während Christopher Walken in *KING OF NEW YORK* luziferische Merkmale aufweist, kann die Figur Keitels als Christusfigur be- zeichnet werden, da sie alles Leid auf sich nimmt und den Sündern, den Vergewalti- gern vergibt. Keitel spielt diese Figur, in- dem er ihr Innenleben durch seinen Kör- per sichtbar macht. Sein Spiel muss als of- fen bezeichnet werden, denn Keitel hält sich in nichts zurück und bietet uns seinen gesamten Körper an. Diese Form des Agie- rens verweist ebenfalls auf die Christusfi- gur, da diese ein körperbetontes Verhalten symbolisiert.

Wir begegnen dem Lieutenant im urba- nen Kontext: Die Stadt New York wird per- manent von ihrer schmutzigsten und bru- talsten Seite gezeigt. Die Sucht und der Ver- fall des Protagonisten stehen in engem Zu- sammenhang mit diesem Stadtbild, denn es handelt sich um einen Polizisten, der nichts mehr gegen das scheinbar über- hand nehmende Unheil ausrichten kann. Er ist ein Gefangener des urbanen Trau- mas. Der ‚amerikanische Traum‘ wird hier als eine schon längst zerstörte Chimäre entlarvt, und das Individuum geht im Asphalt-Dschungel unter.



BAD LIEUTENANT

## VI.

DANGEROUS GAME ist Abel Ferraras persönlichster und wahrscheinlich auch autobiografischster Film. Zu dieser Annahme gibt der Film verschiedene Hinweise, denn der Protagonist Eddie Israel (Harvey Keitel) ist Regisseur und seine Frau Madlyn wird von Abel Ferraras Frau Nancy gespielt. Weiterhin sieht man eine Klappe für „Mother of Mirrors“, den Film-im-Film, auf der nicht etwa „Eddie Israel“ steht, sondern „Abel Ferrara“ und „Ken Kelsch“ (Kamera). Der Film zeigt einen Regisseur bei der Arbeit und in seinem Familienleben, doch Eddie Israel kann diese beiden Bereiche seines Lebens nicht vereinen und erscheint zwiegespalten, fast schizophran. Er spielt zwei verschiedene Rollen in permanentem Wechsel: die des liebenden Familienvaters und die des kreativen, besessenen und arbeits-süchtigen Regisseurs. Bei diesem Rollenspiel passt sich die Figur immer dem jeweiligen Milieu an und verhält sich erwartungs-

gemäß; zu Hause bringt er die Familie beim Essen zum Lachen, schläft liebevoll mit seiner Frau; und am Set treibt er seine Schauspieler zu Höchstleistungen an und verführt seinen Star. Die Figur lebt in dieser Spaltung in einem absoluten Gleichgewicht, da sie weiß, wie sie sich wo verhalten muss. Dieses Gleichgewicht wird jedoch gestört, als Eddies Frau und sein Sohn ihn überraschend am Drehort besuchen. Er kann mit dem Zusammenstoß seiner zwei Welten nicht umgehen und gerät in Konfusion. Die Störung wirkt sich auf den Körper der Figur aus, denn als Eddie mit seiner Frau im Auto schläft, bemerkt sie danach: „Du bist ja gar nicht gekommen.“ Eddie kann nicht spontan funktionieren, sondern er muss sich immer wieder neu auf ein Milieu einstellen.

Da die Figur sich nicht in der Lage sieht, ihre zwei Welten (Familie und Arbeit) zu vereinen, provoziert der Besuch seiner Frau bei Israel eine Entscheidung. Er

bezieht Position und bleibt bei seiner Arbeit. Er verweigert seiner Familie daraufhin jegliche körperliche Präsenz oder verbale Nähe. Dies wird deutlich, als Madlyn das Hotelzimmer zum ersten Mal betritt. Israel scheint die Umarmung seiner Frau unangenehm zu sein, und er löst sich von ihr. Später grillt die Familie am Swimmingpool. Israel liegt am anderen Ende des Schwimmbeckens – sehr weit von allen anderen entfernt. Um ihn zu erreichen, muss seine Frau entweder rufen oder um den Pool herumgehen. Offenbar hat er sich bewusst separiert, um es seiner Familie zu erschweren, ihn zu erreichen, will dabei aber trotzdem sichtbar und scheinbar präsent sein. In anderen Situationen benutzt er seine Frau regelrecht, vor allem dann, wenn sie nicht anwesend ist. Als Israel seinen Star Sarah Jennings (Madonna) zu einem Drink ausführt, erzählt er ihr eine sehr intime Anekdote aus seinem Eheleben, um sie zu beeindrucken und letztendlich zu verführen. Sein Doppelleben ist demnach einerseits von einer offenen Untreue geprägt – am Set weiß jeder, dass er verheiratet ist – und zugleich heuchlerisch, denn seine Frau erfährt erst am Ende des Films, wie oft sie betrogen wurde.

Harvey Keitel spielt diese Figur mit grüblerischem Gesichtsausdruck, sein Gesicht scheint von den Anstrengungen des Versteckspiels und des Mimens von zwei verschiedenen Rollen zerfurcht zu sein. Der Körper ist oft rastlos, als wisse er nicht, an welchem Ort er sich niederlassen kann. Ebenso wirr und in alle Richtungen stehen Keitels kinnlange ergraute Haare, die er gelegentlich zu einem Zopf bündigt, die sich aber oft schon in der folgenden Einstellung anscheinend wie von selbst aus dieser Bündigung befreit haben. Einzig beim Betrachten der Filmmuster scheint Harvey Keitels Körper zur Ruhe zu kommen, denn dann sinkt die Figur in die Sofakissen, als vergesse sie ihren Körper und ihr Sein in Anbetracht der selbst erschaffenen Fikti-

on. Dieser Kosmos aus erdachten Figuren und ihren Konflikten ist ein Ort der Flucht für den Filmemacher, da er in der Realität in Konfusion gerät. Aber durch diese Flucht verliert er mehr und mehr den Bezug zur Realität. Während seine Beziehung zu den Figuren in seinem Film immer sensibler wird, nimmt er seine Frau und ihre realen Probleme, vor allem den Tod ihres Vaters, nur noch durch einen Schleier wahr. Eddie Israel taucht so stark in sein selbst geschaffenes fiktionales Konstrukt ab, dass er sein Leben und seine Lebenspartner negiert. Er ist ein realitätsflüchtender Egomane. Das gefährliche Spiel – *DANGEROUS GAME* – ist hier also die Kunst bzw. die Kunstwelt, in der die Figur abtaucht und damit ihr eigenes Selbst ersetzt. Die Figur Harvey Keitels bietet nicht nur ein Identifikationsmuster für den Zuschauer, sondern wahrscheinlich auch für Ferrara selbst.

## VII.

Vergleicht man die Rollen der beiden Schauspieler und die schauspielerische Technik von Abel Ferraras „acteurs fétiche“, fällt auf, dass alle Filme, die der Regisseur mit Christopher Walken besetzt hat, stark dialoglastig sind. Sowohl Frank White, Ray als auch Peina haben lange Monologpassagen, in denen sie ihr Vorhaben oder ihr Denken anderen mitteilen. Anders ist es bei den Rollen-Figuren Harvey Keitels, denn diese verbildlichen ihr Inneres immer durch den Körper, und ihre Aktionen nehmen stets Bezug auf ihre Physis. Keitels Figuren bedienen sich wesentlich weniger der Sprache, sie scheinen nicht das Bedürfnis nach Kommunikation zu haben. Christopher Walkens Spiel richtet sich stark nach innen und ist von Zurückhaltung geprägt. Das einzige, was aus seinem starren Körper nach außen dringen kann, ist die Sprache. Harvey Keitel hingegen bietet seinen gesamten Körper an. Der Lieutenant und Eddie Israel entstehen also

durch Keitels Körper. Seine körperliche Präsenz hemmt oft die Sprache oder lähmt sie sogar.

Christopher Walkens Figuren sind in diesem Zusammenhang als Kopf-Figuren zu begreifen und die Harvey Keitels als Körper-Figuren. Die Kopf-Figuren lassen sich in die Kategorie der Überwesen einordnen, da sie eine Tendenz zum Nichtmenschlichen haben. Der Mensch wird von ihnen oft verachtet und im eigenen Ich negiert. Die Körper-Figuren haben im Gegensatz dazu eine starke Tendenz zum Irdischen und vor allem zu den damit verbundenen Schwächen. Es wird klar, dass die zwei Figu-

rentypen gegensätzlich sind und sich beide über den Aspekt der menschlichen Schwäche definieren lassen. Christopher Walkens Figuren verweigern sich dieser Schwäche, und Harvey Keitels Figuren zerbrechen an ihr. Abel Ferrara scheint besessen von diesen zwei unterschiedlichen Figurentypen, die in seinem Werk immer wieder auftauchen und die er immer wieder mit seinen „Fetisch-Schauspielern“ besetzt. Der unterkühlte Christopher Walken und der erdige Harvey Keitel verkörpern im Werk Abel Ferraras auf ihre gegensätzliche Weise „die bizarre Schönheit der Verdammten“.

# Anhang

## Filmografie

THE HOLD-UP (1975)

Produktion: USA. Format: 8 mm.

Regie: Abel Ferrara.

Inhalt: Kurzfilm über einen Tankstellenüberfall.

NINE LIVES a.k.a. NINE LIVES OF A WET PUSSY a.k.a. NINE LIVES OF A WET PUSSYCAT (1975)

Produktion: Navaron Films, USA. Format: 16 mm, Farbe. Laufzeit: 63 Minuten.

Regie: Jimmy Boy L. a.k.a. Abel Ferrara  
Drehbuch: Nicholas St. John, Nicholas George nach dem Roman „Les Femmes blanches“ von François Du Lea. Kamera: Francis X. Wolfe. Musik: Joe Delia. Schnitt: K. James Lovitt.

Darsteller: Pauline Lamonde (Pauline), Dominique Santos (Zigeuner), Joy Silver (Nacala), David Pirell (Ehemann), Shaker Lewis (Stallbursche), Nicholas George (Chauffeur), Tony Richard (Attendant), Peggy Johnson (jüngere Schwester), Jimmy Laine a.k.a. Abel Ferrara (alter Mann), Everett East (Angreifer), Ace Ming (Angreifer).

Inhalt: In der für Pornofilme der siebziger Jahre und bis heute typischen episodischen Inszenierung erzählt der Film von zwei lesbischen Freundinnen, die sich in ihre sexuellen Eskapaden hineinträumen. Die Rahmenhandlung kehrt immer wieder zu den Erzählerinnen zurück, während die Episoden in zeitlicher Einordnung, Atmosphäre und Inhalt keine Kohärenz aufweisen. So spielt eine Episode in der Pionier- und Siedler-Vergangenheit, wo zwei Töchter mangels Liebhaber ihren Vater betrunken machen und verführen. Eine New-York-Episode gipfelt in einer rüden Vergewaltigungsszene – wenn man so will, der einzige für Ferrara typische Moment, den er in MS. 45 wiederholen wird. Ungewöhnlich ist auch das natürliche Waldsetting an einigen Stel-

len, das in seinem Werk nie wieder auftauchen wird.

NOT GUILTY: FOR KEITH RICHARDS (1977)

Produktion: USA. Format: 8 mm.

Regie: Abel Ferrara.

Kurzfilm.

COULD THIS BE LOVE (1977)

Produktion: USA. Format: 8 mm, Farbe.

Regie: Abel Ferrara.

Kurzfilm.

THE DRILLER KILLER (1979)

Produktion: Rochelle Films Inc., Produzentin: Rochelle Weisberg. Format: 16 mm, Farbe, Mono. Laufzeit: 90 Minuten. Video: Magnum (USA, 75 Minuten, Unrated), Vico-Export (GB, 89 Minuten, Adults only), Video For Pleasure (Holland, 89 Minuten, ab 18).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Songs: Joe Delia, Jimmy Laine a.k.a. Abel Ferrara. Schnitt: Abel Ferrara. Ton: John Paul McIntyre.

Darsteller: Jimmy Laine a.k.a. Abel Ferrara (Reno), Carolyn Marz (Carol), Baybi Day (Pamela), Harry Schultz (Dalton Briggs), Alan Wynroth (Landlord), Maria Helhoski (Nonne), James O'Hara (Mann in der Kirche), Richard Howorth (Carols Ehemann), Louis Mascolo (Messeropfer), Tommy Santora (Angreifer) sowie Bobby de Frank und Peter Yellen.

Inhalt: Der Maler Reno Miller lebt zusammen mit zwei etwas desorientierten jungen Frauen in einer heruntergekommenen New Yorker Wohnung, direkt über dem Proberaum einer dilettantischen Punkband. Reno ist gezwungen, ein wandgroßes Gemälde zu verkaufen, das einen riesenhaften

Büffel in Prärielandschaft zeigt, doch seine Kunst wird nicht anerkannt. Aus Angst, seinen sozialen Status zu verlieren, attackiert er schließlich die Menschen, denen er um keinen Preis gleichgestellt werden möchte: Er ermordet Obdachlose mit einer Akku-Bohrmaschine. Wie es seinen Frontier-Phantasien entspricht, trägt er die Waffe in einem selbstgebastelten Hüftgurt und posiert mit der Bohrmaschine wie ein Revolverheld. Der Film begleitet Renos Mordzüge mit derselben dokumentarischen Unruhe wie seine ständigen Wege durch die Stadt. Während die Wohnung immer mehr verkommt und der Strom abgestellt wird, beginnt Renos Verhalten zu regredieren. Die letzte Hoffnung, das Gemälde, wird von dem Kunsthändler abgelehnt. Carol verlässt Reno und kehrt zu ihrem Ex-Mann zurück. Der verlassene Künstler rafft sich zu einem letzten Gefecht auf und tötet erst den Galeisten und dann Carols Ehemann. Als Carol ahnungslos ins Ehebett steigt, erwartet er sie bereits ...

MS. 45 a.k.a. ANGEL OF VENGEANCE (1981)  
dt. Die Frau mit der 45er Magnum  
Produktion: Rochelle Films Inc./Navaron Film/Warner Bros. Produzent: Rochelle Weisberg. Associate: Richard Howorth, Mary Kane. Format: 35 mm, Farbe. Laufzeit: 84 Minuten. Verleih: Warner-Columbia, FSK ab 18, nf. Deutsche Erstaufführung: 26.6.1981. Videovertrieb: IVE (USA, 84 Minuten, MPAA Restricted), Warner Home Video (BRD, 80 Minuten, FSK ab 18), Warner Home Video (GB, 78 Minuten, BBFC 18, stark gekürzt).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: James Momel. Musik: Joe DeLia. Schnitt: Christopher Andrews. Art Director: Ruben Masters. Ton: John Paul McIntyre. Maske: Lisa Monteleone. Spezialeffekte: Matt Vogel, Sue Dalton.  
Darsteller: Zoe Tamerlis (Thana), Albert Sinks (Thanas Chef Albert), Darlene Stuto (Arbeitskollegin Laurie), Helen McGara (Carol), Nike Zachmanoglou (Pamela), Editta Sherman (Nachbarin Mrs. Nasone), Jimmy Laine a.k.a. Abel Ferrara (Mann mit Plastik-

maske), Peter Yellen (bewaffneter Einbrecher), Steve Edward Singer (Modelfotograf), Jack Thibeau (Single in der Bar), Vincent Gruppi (Mann an der Ecke), Stanley Timms (Zuhälter), Faith Peters (Prostituierte), Lawrence Zavaglia (Araber), Alex Jachino (Chauffeur).

Inhalt: Die stumme Thana, eine junge New Yorker Schneiderin, die ohnehin den sexuellen Avancen der Passanten wehrlos ausgeliefert ist, wird auf dem Heimweg in eine Seitenstraße gezerrt und brutal vergewaltigt. Als sie ihre Wohnung betritt, erwartet sie auch dort bereits ein Einbrecher, der sie vergewaltigt, doch diesmal gelingt es ihr, sich zu wehren: Sie erschlägt den Mann mit einem Bügeleisen und schneidet seine Leiche im Badezimmer in Stücke, die sie – in Müllbeutel verpackt – nach und nach auf städtische Papierkörbe verteilt. Gleichzeitig beginnt sie, ihr Äußeres zu verändern. Als gestylter Todesengel lockt sie Männer in ihre Nähe und erschießt sie dann mit der Waffe des Einbrechers. Die Nachbarin Mrs. Nasone, eine skurrile alte Frau, wird angesichts dieser Wandlung neugierig und erkundet Thanas Wohnung, wo sie tatsächlich im Kühlschrank den verwesenen Kopf des zweiten Vergewaltigers findet. Doch es ist bereits zu spät: Thana ist der Einladung ihres Chefs auf eine Halloween-Party gefolgt, wo sie im Gewand einer Nonne wahllos alle anwesenden Männer hinrichtet. Ihre Arbeitskollegin sticht Thana schließlich mit einem Kuchenmesser nieder. „Sister?“ ist das verwunderte erste Wort aus ihrem Mund, das sie in den Tod begleitet.

FEAR CITY a.k.a. BORDER a.k.a. RIPPER (1984)  
dt. Fear City – Manhattan 2 Uhr nachts  
Produktion: Zupnik-Curtis Enterprises, USA. Produzent: Bruce Cohn Curtis. Ausführende Produzenten: Tom Curtis, Stanley R. Zupnik. Format: 35 mm, DeLuxe-Color. Laufzeit: 93 Minuten. Deutscher Videostart: Juni 1986, Video. Videovertrieb: Thorn-EMI/HBO (USA, 93 Minuten, MPAA Restricted), Thorn-EMI/Cannon (BRD, 90 Minuten, FSK ab 16, leicht gekürzt), Thorn-EMI (GB, 90 Minuten, BBFC

18, alternative Fassung).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: James Lemmo. Musik: Dick Halligan. Songs: Joe Delia. Schnitt: Jack W. Holmes, Anthony Redman. Ton: James M. Tanenbaum. Produktionsdesign: Vincent M. Cresciman. Kostümdesign: Linda M. Bass. Setdesign: Cricket Rowland. Stuntkoordinator: Justin DeRosa. Maske: Francesca Maxwell.

Darsteller: Tom Berenger (Matt Rossi), Billy Dee Williams (Wheeler), Jack Scalia (Nicky), Melanie Griffith (Loretta), Rossano Brazzi (Carmine), Rae Dawn Chong (Leila), Joe Santos (Frank), Michael V. Gazzo (Mike), Jan Murray (Goldstein), Janet Julian (Ruby), Daniel Faraldo (Sanchez), Maria Conchita Alonso (Silver), Ola Ray (Honey), John Foster (Pazzo), Emilia Lesniak a.k.a. Emilia Crow (Bibi), Nina Jones (Dixie), Frank Ronzio (Harry), Juan Fernández (Jorge).

Inhalt: Matt Rossi und Nicky Piacenza leiten eine New Yorker Modellagentur, die Stripperinnen an Oben-Ohne-Bars vermittelt. Als ein moralistischer Massenmörder beginnt, die Stadt von den „gefallenen Engeln“ zu reinigen, schließen sich Mafia, Halbwelt und Polizei zusammen, um wieder Ruhe im Geschäft einkehren zu lassen. Der Killer führt Tagebuch über seine blutige Mission und betitelt die Chronologie seiner Taten „Fear City“. Sein zweites Opfer ist Leila, die Freundin von Matts ehemaliger Geliebten Loretta. Der Killer attackiert sie in einer U-Bahn mit seiner asiatischen Kampftechnik. Die Mädchen von der Agentur haben Angst, weiter zu arbeiten, also stehen Matt und Nicky unter Zugzwang. Matt, der früher Profiboxer war und nie mehr boxen wollte, da er seinen letzten Gegner im Ring getötet hatte, bereitet sich auf die Konfrontation vor. Zudem beginnen sich die konkurrierenden Agenturen gegenseitig zu verdächtigen. Ein Bandenkrieg steht bevor. Als Leila im Krankenhaus stirbt und Loretta wieder beginnt, Drogen zu konsumieren, schreitet Matt zur Tat. Auch Nicky und Loretta fallen dem Killer fast zum Opfer, bis ihn Matt in einem Hinterhof stellen und in einem ritualisierten Kampf töten kann. Am

Ende findet er wieder zu Loretta.

MIAMI VICE: THE HOME INVADERS (1985) Serienfolge Nr. 19/Staffel 1

Produktion: Universal, USA. Produzent: Michael Mann, John Nicolella. Coproduzent: Richard Brams. Format: Farbe, Mono. Laufzeit: ca. 45 Minuten. Uraufführung: 15. März 1985.

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Chuck Adamson. K: James A. Contner. Musik: Jan Hammer. Schnitt: Joel Goodman.

Darsteller: Don Johnson (Crockett), Phillip Michael Thomas (Tubbs), Edward James Olmos (Castillo), Olivia Brown (Trudy Joplin), Gina Calabrese (Sandra Santiago).

Inhalt: Folge einer äußerst erfolgreiche Krimiserie, die die Arbeit der Drogenfahndung in Miami verfolgt. Während Tubbs in New York zu tun hat, verfolgt Crockett eine Bande von brutalen Gangstern, die sich darauf spezialisiert hat, Familien zu überfallen. In einen Gewissenskonflikt stürzt ihn die Tatsache, dass es sich bei dem Anführer um seinen ehemaligen Mentor handelt.

MIAMI VICE: THE DUTCH OVEN (1985) Serienfolge Nr. 26/Staffel 2

dt. Miami Vice: Schock

Produktion: Universal, USA. Produzent: Michael Mann, John Nicolella. Coproduzent: Richard Brams. Format: Farbe, Mono. Laufzeit: ca. 45 Minuten. Uraufführung: 25. Oktober 1985.

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Maurice Hurley. K: James A. Contner. Musik: Jan Hammer. Schnitt: Robert Daniels.

Darsteller: Don Johnson (Crockett), Phillip Michael Thomas (Tubbs), Edward James Olmos (Castillo), Olivia Brown (Trudy Joplin), Gina Calabrese (Sandra Santiago).

Inhalt: Eine Undercover-Polizistin kommt über das Trauma, einen Gangster erschossen zu haben, nicht hinweg.

CRIME STORY (1986) Serie  
dt. Crime Story

Produktion: New World Pictures/Michael Mann Productions/NBC, USA. Executive: Michael Mann. Format: Farbe, Stereo. Laufzeit: Pilotfilm 96 Minuten, später 45 Minuten pro Folge. Videovertrieb: Highlight (BRD, 6 Teile, FSK ab 16). Uraufführung: 18.9.1986, NBC-TV.

Regie: Abel Ferrara u.a. Drehbuch: David J. Burke, Chuck Adamson, Gustave Reininger. Konzept: Chuck Adamson, Gustave Reininger. Kamera: James A. Contner u.a. Musik: Todd Rundgren. Songs: „Runaway“ von Del Shannon u.a. Schnitt: Jack Hofstra. Produktionsdesign: Gregory Bolton, Stephen Dane. Ton: Dean Okrand. Art Director: Hilda Stark.

Darsteller: Dennis Farina (Lt. Michael Torello), Anthony John Denison (Ray Luca), Darlanne Fluegel (Julie Torello), Stephen Lang (David Abrams), Julia Roberts (Tracy), Bill Smitrovich (Danny Krichek), David Caruso (Johnny O'Donnell) und Rusty Meyers, John Santucci, Steve Ryan und Lisa Jane Persky.

Inhalt: Im neongleißenden Chicago des Jahres 1963 diktiert der Gangster Ray Luca rücksichtslos die Gesetze der Unterwelt. Um das organisierte Verbrechen wirkungsvoller zu bekämpfen, wird um den hartgesottenen Polizeilieutenant Torello eine Spezialeinheit gegründet, das MCU, das der Mafia den Kampf ansagt. Nach sechs Serienfolgen ist der Kampf gewonnen. – Ferrara inszenierte den Pilotfilm, in dem Luca Johnny O'Donnell, den Sohn eines Freundes von Torello, dazu bringt, eine Überfallserie durchzuführen. Ausserdem wird Torellos Kollege Conley ermordet, was den zunächst hartgesottenen Cop sichtlich aus dem Gleichgewicht bringt. Nachts imaginiert er eine Unterhaltung mit dem Toten. Als Johnny sein eigenes Spiel anfängt, werden erst seine Eltern überfallen und zusammengeschlagen und schließlich wird er selbst von Luca getötet. Torello beginnt allmählich, sich über die Grenzen des Gesetzes hinwegzusetzen, schickt seinerseits Schläger zu den Mobstern und beginnt

auch vor Gericht seine illegalen Methoden zu verteidigen. Jede Nacht wird er von Alpträumen geplagt, die das Geschehen des Tages verarbeiten, aber auch mit der scheinbaren Untreue seiner Frau zusammenhängen.

THE GLADIATOR (1986)

dt. Der Gladiator (Videotitel)/Gladiator der Straße (Fernsehtitel)

Produktion: New World, USA. Produzent: Robert Lovenheim. Koproduzent: William Bleich. Executive: Tom Schulman, Jeffrey Walker, Michael Chase Walker. Format: Farbe, Mono. Laufzeit: 96 Minuten. Videostart: 22.12.1986. Videovertrieb: Highlight (BRD, 95 Minuten, FSK ab 16).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: William Bleich. Kamera: James Lemmo. Musik: David Michael Frank. Schnitt: Herbert H. Dow. Produktionsdesign: Richard La Motte.

Darsteller: Ken Wahl (Rick Benton), Nancy Allen (Susan Neville), Robert Culp (Frank Mason), Stan Shaw (Joe Barker), Rosemary Forsyth (Loretta Simpson), Brian Robbins (Jeff Benton), Rick Dees (Garth Masters), Bart Braverman (Dan), Michael Younge (Reporter), Harry Beer (Franklin), Garry Goodrow (Betrunkenener im Cadillac), Robert Phalen (Dr. Maxwell), Linda Thorson (Frau in der Klasse), Jan Merlin (Mann in der Klasse).

Inhalt: Los Angeles. Ein Mann in einem präparierten schwarzen Wagen macht ohne erkennbares Motiv nachts mörderische Jagd auf andere Autos. Als der Automechaniker Rick Benton seinem Bruder eine Fahrstunde gibt, werden die beiden von ihm angegriffen. Im Crash kommt der Bruder um. Benton überlebt knapp, bleibt aber traumatisiert. Er rüstet seinen Lieferwagen zur Kampfmaschine auf und jagt nun als der „Gladiator“ seinerseits Verkehrs-Roadies, immer in der Hoffnung, noch einmal auf den geheimnisvollen schwarzen Wagen zu treffen. Während der „Gladiator“ das Interesse der Medien auf sich zieht, treibt der Mann im schwarzen Wagen weiter sein Unwesen. Die Polizei ist machtlos. Benton, die selbsternannte Ein-Mann-Bürgerwehr,

wird allerdings in seinem Wunsch nach Rache auch zur Gefahr. Nachdem er beinahe einen zu schnellfahrenden Wagen, in dem ein Mann seine schwangere Frau ins Krankenhaus bringen will, in einen Crash getrieben hätte, gibt er sich der Polizei zu erkennen. Auf dem Weg, sich zu stellen, kommt es zum Duell mit dem schwarzen Wagen. Ein Autofriedhof ist der Ort des Showdowns, in dem Benton zum Sieger wird. Er rettet den Mörder seines Bruders aus den Flammen, übergibt ihn der Polizei und erklärt: „Den Gladiator gibt es nicht mehr.“

#### CHINA GIRL (1987)

dt. China Girl (Kinotitel)/Krieg in Chinatown (Fernseh- und Videotitel)

Produktion: Vestron Pictures/Great American Films Limited Partnership/Street Lite. Produzent: Michael Nozik. Executive: Mitchell Cannold, Steven Reuther. Associate: Mary Kane. Format: Farbe, 35 mm, Stereo. Laufzeit: 90 Minuten. Verleih: FSK ab 16, f. Deutsche Erstaufführung: 15.6.1989. Videovertrieb: Vestron (USA), Vestron (BRD), 88 Minuten, FSK ab 16, leicht gekürzt.

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Bojan Bazelli. Musik: Joe DeLia. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Dan Leigh. Kostümdesign: Richard Hornung. Ton: Petur Hliddal. Maske: Katherine James-Cosburn. Spezialeffekte: Matt Vogel.

Darsteller: James Russo (Alby), Richard Panebianco (Tony), Sari Chang (Tye), David Caruso (Mercury), Russell Wong (Young Gan), Joey Chin (Tsu Shin), Judith Malina (Mrs. Monte), James Hong (Gung Tu), Robert Miano (Enrico Perito), Paul Hipp (Nino), Doreen Chan (Gau Shing), Randy Sabusawa (Ma Fan), Sammy Lee (Mohawk), Johnny Shia (Jimmy Bing), Stephan Chen (Mr. Tang), Raymond Moy (Tommy Chyan), Josephina Gallego-Diaz (Rosetta), Caprice (Theresa), Anthony Dante (Costare), Robert LaSardo (Carlo Forza), Chi Moy (Yang).

Inhalt: Auf der New Yorker East Side machen sich die Gangs aus Little Italy Sorgen um den Bestand ihres Viertels: Die Chinesen

betreten ihr Territorium durch die Eröffnung des Restaurants „Canton Garden“. In den beginnenden Bandenkrieg fällt die keimende Liebe zwischen dem Italiener Tony und der Chinesin Tye. Tonys älterer Bruder Alby ist der Anführer einer Gang aus Little Italy, die gegen den Widerstand der älteren Mafiamitglieder einen Kleinkrieg mit den chinesischen Gangs beginnt, die von Tyes Bruder Yung Gan angeführt werden. Trotz einer friedlichen Einigung auf höchster Ebene kommt es zu wechselseitigen Übergriffen, denen sich Tony und Tye auf ihre Weise entgegenstellen. Als Alby brutal niedergestochen wird, eskaliert der Bandenkrieg und am Ende muss auch das junge Paar sein Leben lassen. Tot auf der regenassen Straße liegend scheint es endlich vereint ...

#### CAT CHASER (1989)

dt. Short Run (Videotitel)/Hexenkessel Miami (Fernsehtitel)

Produktion: Vestron Pictures, USA. Produzenten: Peter S. Davis, William N. Panzer. Executive: Guy Collins, Josi W. Konski. Associate: Mari Provenzano. Format: Technicolor, 35 mm, 98 Minuten. Deutscher Videostart: 24.10.1990. Videovertrieb: Vestron (USA, MPAA Restricted), VCL (BRD), 87 Minuten, FSK ab 18), Vestron (GB, 94 Minuten, BBFC 18).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: James Borelli, Elmore Leonard. Literarische Vorlage: Elmore Leonard. Kamera: Anthony B. Richmond. Musik: Chick Corea. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Dan Leigh. Kostümdesign: Michael Kaplan. Maske: Julie Hill-Parker, Timothy Huizing.

Darsteller: Peter Weller (George Moran), Kelly McGillis (Mary DeBoya), Charles Durning (Jiggs Scully), Frederic Forrest (Nolen Tyner), Tomas Milian (Andres DeBoya), Juan Fernández (Rafi), Kelly Jo Minter (Loret), Phil Leeds (Jerry Shea), Tony Bolano (Corky), Adrienne Sachs (Anita DeBoya), Robert Escobar (Mario Prado), Maria M. Rupert (Luci Palma), Maid Lula (Vivian Addison), Philly (Brooke Becker), Fara Schiller (Manlyn), Guido Inguanzo (Taxifahrer), Pedro

Telémaco (Beamter), Carlos Ruiz (Kellner), Rosita Sustache (alte Frau), Teresa Rojas (Altgracia), Victor Rivers (Emilio Mendoza), Alexis Arguello (Pepe Mendoza), Michael Weller (Polizist), Bilal H. El-Amin (Türsteher), Pedro J. Pelaz (Junge), Joseph Parisi (Barkeeper), Mary-Robin Redd (Felicia).

Inhalt: Miami zu Beginn der achtziger Jahre: George Moran leidet unter einem Kriegstrauma. Während der amerikanischen Intervention der Dominikanischen Republik 1965 war er mit den Marines mitten im Gemetzel stationiert, jetzt betreut er ein kleines Strandhotel. Seine große Liebe Mary ist nun mit dem dubiosen Geschäftsmann Andres DeBoya liiert. Durch die intrigante Verflechtung, die einige Kriminelle in seinem Hotel entfachen, kreuzt er wieder Marys Wege. – In Santo Domingo sucht Moran nach einem Mädchen, das ihn einst vor Rebellen beschützt hatte, doch statt dessen lernt er durch Mary den „Kriegshelden“ Rafi kennen, der ihn wenig später in seinem eigenen Hotel aufsucht. Zusammen mit dem undurchschaubaren Nolen scheint er es auf den reichen, ehemaligen Folterer DeBoya abzusehen. Der gewalttätige Jiggs Skully, der für DeBoya arbeitet, macht die beiden unschädlich, indem er sie tötet, hat jedoch seine eigenen Pläne. Die erneute Liaison zwischen Moran und Mary kommt ihm gelegen: Brutal erschießt er DeBoya und dessen Leibwächter unter der Dusche, doch das Liebespaar hat sich schon mit DeBoyas Geld auf den Weg zum Hotel gemacht. In Notwehr kann Moran Skully schließlich erschießen.

KING OF NEW YORK (1989)

dt. King of New York – König zwischen Tag und Nacht

Produktion: Reteitalia SPA/Scena International SRL/Augusto Caminito, Italien. Produzentin: Mary Kane. Ausführende Produzenten: Jay Julien, Vittorio Squillante. Associate: Randy Sabusawa. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 106 Minuten. Verleih: Kinowelt, FSK ab 18, nf. Deutsche Erstausführung: 11.10.1990. Video: (USA, 106 Mi-

nuten, MPAA Restricted), VPS (BRD, 99 Minuten, FSK ab 18; 96 Minuten, FSK ab 16), VCI (GB, 99 Minuten, BBFC 18).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Bojan Bazelli. Musik: Joe Delia. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Alex Tavoularis. Kostümdesign: Carol Ramsey. Kreative Beratung: John P. McInyre, Chris Andrews. Tonmischung: Drew Kunn. Stuntkoordinator: Phil Neilson. Regieassistentz: David Sardi, Drew Rosenberg.

Darsteller: Christopher Walken (Frank White), David Caruso (Dennis Gilley), Larry Fishburne (Jimmy Jump), Victor Argo (Bishop), Wesley Snipes (Thomas Flanagan), Janet Julian (Jennifer Poe), Joey Chin (Larry Wong), Giancarlo Esposito (Lance), Paul Calderon (Joey Dalesio), Steve Buscemi (Test Tubo), Theresa Randel (Rayo), Leonard Lee Thomas (Blood), Roger Guenver Smith (Tanner), Carrie Nygren (Melanie), Ernest Abuda (King Tito), Frank Adonis (Paul Calgari), Butchie Aquilino (Kartenspieler), Ariane Koizumi (Asiatin beim Abendessen).

Inhalt: Direkt nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis schließt sich der Gentlemen-Gangster Frank White erneut mit Jimmy Jumps schwarzer Gang zusammen, um wieder die Macht über New York zu übernehmen. Doch nachdem er sein halbes Leben im Gefängnis verbracht hat, will sich White diesmal einem edlen Ziel widmen: Er möchte um jeden Preis ein Kinderkrankenhaus für Arme finanzieren. Nachdem er die herrschenden Bosse brutal beseitigt hat, will er sich mit dem Chinatown-Dealer Larry Wong einigen, um die nötigen sechzig Millionen Dollar aufzutreiben. Als sich Wong weigert, nimmt er ihm den Stoff mit Gewalt ab. Seine großzügige Spende wird mit einer Gala gewürdigt. Der junge irische Polizist Dennis Gilley ist von dieser Entwicklung empört. Er stellt sich gegen das System, das die Schuldigen schützt, und organisiert gegen den Willen seines älteren Vorgesetzten Officer Roy Bishop ein Sondereinsatzteam innerhalb der Polizei. Unter Mithilfe von Whites Mitarbeiter Joey

Dalesio überfallen sie dessen Gang während einer Orgie und tarnen den Angriff als Aktion einer feindlichen Gang. Nur White und Jimmy Jump überleben. Nach der Verfolgungsjagd erschießt Jump den Polizisten Thomas Flanigan und wird selbst von Gilley getötet. Auf Flanigans Beerdigung kann White schließlich auch Gilley zur Strecke bringen und lässt den Verräter Dalesio exekutieren. Danach erwartet er den alten Bishop in dessen Wohnung. Nach einem kurzen Gespräch verlässt White die Wohnung, doch Bishop kann ihn bald in der U-Bahn stellen, wo sie aufeinander schießen. Bishop bleibt schwer verletzt in der Bahn zurück, und White stirbt still und ruhig in einem Taxi auf dem Times Square an einem Bauchschuss.

#### BAD LIEUTENANT (1992)

dt. Bad Lieutenant

Produktion: Odyssey Distribution Ltd., Edward R. Pressmann, USA. Produzenten: Mary E. Kane, Diana Phillips, Patrick Wachsberger. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 96 Minuten. Verleih: Kinowelt, FSK ab 16, f. Deutsche Erstaufführung: 13.5.1993. Video: (USA, 96 Minuten, MPAA NC 17), Guild (GB, 92 Minuten, BBFC 18, gekürzt), Warner Home Video (BRD, 94 Minuten, FSK ab 16).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Zoe Lund, Abel Ferrara. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Songs: Schoolly D. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Charles Lagola. Kostümdesign: David Sawaryn. Setdesign: Stephanie Carroll.

Darsteller: Harvey Keitel (Lt.), Victor Argo (Buchmacher), Paul Calderone, Robin Borrows, Frankie Thorn (Nonne), Victoria Bastel, Paul Hipp (Jesus), Zoe Lund a.k.a. Zoe Tamerlis a.k.a. Zoe Tamarlaine Lund a.k.a. Zoe Mann (Zoe), Peggy Gormley (Ehefrau), Anthony Ruggiero (Lite).

Inhalt: Lt. ist Lieutenant der New Yorker Polizei, und er ist hochgradig korrupt. Am Tatort beschlagnahmt er Drogen, um sie später weiter zu verkaufen, damit er endlich seine maßlosen Spielschulden einlösen kann. Um seine Familie kümmert er sich nicht

einmal halbherzig, viel mehr Zeit verbringt er auf der Straße, immer auf der Suche nach einem weiteren Kick: So raucht er zusammen mit einem Dealer Crack, statt ihn zu verhaften und lässt sich von einer Junkiefrau selbst einen Schuss setzen. Zwei junge Mädchen demütigt er auf offener Straße, wobei er an die Autotür masturbiert. Erst als er mit der Aufklärung der brutalen Vergewaltigung einer Nonne durch zwei Kirchenräuber betraut wird, findet er seine Mission: Die Nonne vergibt den Tätern; dieser Akt der selbstlosen Gnade stürzt ihn in eine Krise. Auf der Suche nach einem neuen Sinn erscheint ihm Christus am Tatort. Durch eine unverhoffte Zeugin findet der Lt. die beiden Täter, die direkt in der Nachbarschaft wohnen und der Nonne bekannt sind. Statt sie zu richten, schenkt er ihnen das Geld, mit dem er sich freikaufen wollte und setzt sie in den Bus, damit sie die Stadt verlassen können. In seinem Auto mitten in der Stadt erwartet er den sicheren Tod. – Nominierung: Independent Spirit Award 1993, beste Regie.

#### BODY SNATCHERS – THE INVASION CONTINUES (1993)

dt. Body Snatchers – Die Körperfresser

Produktion: Warner Brothers, USA. Produzenten: Robert H. Solo. Koproduzent: Michael Jaffe. Format: 70 mm, Technicolor, Dolby SR. Laufzeit: 87 Minuten. Deutsche Erstaufführung: 2.9.1993. Verleih: Warner, FSK ab 16 Jahren, f. Videoanbieter: Asso Video (USA, 87 Minuten, MPAA Restricted), Warner Home Video (BRD, 84 Minuten, Widescreen, FSK ab 16), Warner Home Video (GB, 83 Minuten, BBFC 15).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Stuart Gordon, Dennis Paoli, Nicholas St. John. Story: Raymond Cisthery, Larry Cohen. Literarische Vorlage: Jack Finney. Kamera: Bojan Bazelli. Musik: Joe Delia. Schnitt: Anthony Redman. Tonmischung: Michael Barosky. Produktionsdesign: Peter Jamison. Kostümdesign: Margaret Mohr. Setdekoration: Linda Spheeris. Maske: Joe Cuervo. Art Direktor: John Huke. Stuntkoordinator: Phil Neilson.

Darsteller: Terry Kinney (Steve Malone), Meg Tilly (Carol Malone), Gabrielle Anwar (Marti Malone), Reilly Murphy (Andy Malone), Billy Wirth (Tim Young), Christine Elise (Jenn Platt), R. Lee Erney (General Platt), Kathleen Doyle (Mrs. Platt), Forest Whitaker (Dr. Collins), G. Elvis Phillips (Pete), Stanley Small (Platt's Aide), Tonia Stewart (Lehrerin).

Inhalt: Zusammen mit ihren Eltern kommt die junge Marti Malone auf ein abgelegenes Camp der US-Armee. Ihr Vater Steve soll dort biochemische Gewässeruntersuchungen durchführen. Bereits auf dem Weg wird Marti an einer Raststätte von einem Soldaten erschreckt, der nach wüsten Prophezeiungen wieder verschwindet. Mit ihrer Stiefmutter Carol versteht sie sich nicht, während sie ihren kleinen Stiefbruder Andy sehr mag. In ihrem neuen Zuhause findet sie in der punkigen Generalstochter Jenn und in dem Hubschrauberpiloten Tim Young neue Freunde. – Allmählich wird klar, dass ungewöhnliche Dinge auf dem Armeegelände vor sich gehen: Die Nachbarn sind merkwürdig emotionslos, nachts werden Leute abgeholt, jeden Morgen kommt die Müllabfuhr. Jede der Personen hat ihre eigenen erschreckenden Erlebnisse: So muss der kleine Andy feststellen, dass alle Kinder in der Schule außer ihm das selbe „Rorschach“-Bild gemalt haben. Marti findet heraus, dass die Menschen während ihres Schlafes durch äußerlich identische, in ihrem Verhalten jedoch inhumane Doubles ersetzt werden. Die notwendigen Kokons liegen bereits in den Häusern bereit. Außerirdische Parasiten bereiten langsam ihre Machtübernahme vor ... Knapp kann Marti ihrer eigenen Transformation entgegen und mit Andy und Tim fliehen. Alle anderen sind bereits transformiert. In einer aufreibenden Ausbruchsaktion muss das Mädchen den Verlust aller nahestehenden Personen erleben. In einem Akt der Rache greift sie zusammen mit Tim in dessen Kampfhubschrauber die ausrückenden Lastwagen an, doch als sie landen müssen, wird deutlich: Es gibt keinen mehr von ihrer Art.

DANGEROUS GAME (1993)

dt. Snake Eyes

Produktion: Maverick Productions, USA/Mario & Vittorio Cecchi Gori Group, Italien. Produzentin: Mary Kane. Exekutive: Freddy DeMann, Ron Rotholz. Format: 35 mm, DeLuxe-Color. Laufzeit: 108 Minuten. Deutsche Erstaufführung: 11.8.1994. Videoanbieter: (USA, 108 Minuten, Unrated), (BRD, 104 Minuten, FSK ab 18; 102 Minuten, FSK ab 16, leicht gekürzt), Polygram Video (GB, 104 Minuten, BBFC 18).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Songs: Schooly D. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Alex Tavoularis. Kostüme: Marlene Stewart. Tonmischung: Michael Barosky. Tondesign: Greg Sheldon. Art Direktor: Nathan Crowley. Maske: Joseph Cuervo, Raqueli Dahan. Stuntkoordinator: Phil Nielson.

Darsteller: Harvey Keitel (Eddie Israel), Madonna (Sarah Jennings/Claire), James Russo (Francis Burns/Frank), Nancy Ferrara (Madlyn Israel), Reilly Murphy (Tommy), Victor Argo (Kameramann), Leonard Thomas (Prop Guy), Kristina Fulton (Blonde), Heather Bracken (Stewardess), Glenn Plummer (Burns Freund), Niki Munroe (Mädchen im Wohnwagen).

Inhalt: New York 1993: Der Regisseur Eddie Israel sitzt mit seiner Frau Madlyn und seinem Kind beim Abendessen in seinem vorstädtischen Reihenhause. Später verlässt er das Haus. – Israel inszeniert gerade zusammen mit dem Schauspielerpaar Sarah Jennings und Francis Burns den Film „Mutter der Spiegel“, in dem es um eine scheiternde libertine Ehe geht. Die Frau Claire möchte ihren exzessiven Lebenswandel ändern und hat sich der Religion zugewandt. Der Mann Frank versucht mit allen Mitteln, sie umzustimmen, bettelt, droht, demütigt sie und wird gewalttätig. Unterdessen zerbricht auch die reale Beziehung zwischen den Schauspielern. Israel wendet sich Sarah Jennings zu und beginnt eine Affäre mit ihr. Der verärgerte, drogenabhängige Burns vergewaltigt Sarah während einer Filmszene. Die Spannungen am Drehort nehmen

ständig zu. Oft ist der Unterschied zwischen „Film“ und „Realität“ nicht mehr bemerkbar. Der Regisseur zieht Konsequenzen für sein Privatleben und gesteht seiner Frau nach langem Zögern zahlreiche Affären. Madlyn verlässt ihn. In der letzten Szene scheint Burns seine Filmpartnerin tatsächlich zu erschießen ...

#### THE ADDICTION (1994)

dt. The Addiction

Produktion: Fast Films Inc., USA. Produzenten: Dennis Hann, Fernando Sulichin. Executive: Russell Simmons, Preston Holmes. Format: 35 mm, Schwarzweiß, Dolby Stereo. Laufzeit: 82 Minuten. Verleih: Jugendfilm, FSK ab 18 Jahren. Videovertrieb: Polygram (USA, Widescreen, MPAA R), Edition Salzgeber (BRD, O.m.U., FSK ab 18).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Schnitt: Mayin Lo. Produktionsdesign: Charles Lagola. Kostümdesign: Melinda Eshelman. Art Direktor: Beth Curtis. Set Dekoration: Mary Prlain, Sara Baldoechi. Maske: Patricia Regan.

Darsteller: Lili Taylor (Kathleen Conklin), Christopher Walken (Peina), Annabella Sciorra (Casanova), Edie Falco (Jean), Paul Calderon (Professor), Fredro Starr (Black), Kathryn Erbe (Anthropologie Studentin).

Inhalt: Die Philosophiestudentin Kathleen Conklin bereitet an der Universität von New York ihre Promotion über das Wesen des Bösen vor. Eines Nachts wird sie in einem schattigen Kellergang von einer verführerischen Vampirin angegriffen und gebissen. Die nächsten Tage leiten ihre Transformation ein: Ihr Blutdurst wird dominant. Zunächst zapft sie mit einer Spritze einem schlafenden Obdachlosen Blut ab und injiziert es sich wie ein Junkie. Im Park trifft sie auf den Vampir Pena, der ihr die philosophischen Aspekte des Vampirismus' erläutert und sich an ihrem restlichen Blut delectiert. Schließlich beginnt sie, gezielt Opfer zu jagen: einen schwarzen Jungen von der Straße, einen Dozenten, ihre Kommilitonin ... Gleichzeitig beendet sie ihre Arbeit und lädt zahlreiche Freunde und Do-

zenten zu ihrer Abschlussfeier ein. Alle ihre bisherigen Opfer tauchen auf und veranstalten unter den Gästen ein Blutbad. Am Ende bahnt sich eine Erlösung und Wiedergeburt Kathleens an.

#### CALIFORNIA (1996)

Produktion: Toutankhamon, F. Format: 35 mm, Farbe. Laufzeit: 5 Minuten, 18 Sekunden. Videoanbieter: (Frankreich).

Regie: Abel Ferrara. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Mylène Farmer.

Darsteller: Mylène Farmer (reiche Frau/Prostituierte), Giancarlo Esposito (Liebhaber/Zuhälter).

Inhalt: Musikvideo mit Spielhandlung für Mylène Farmer: Die Popsängerin spielt die Doppelrolle einer reichen Frau, die auf der Fahrt durch L.A. in einer Prostituierten ihre Doppelgängerin zu erkennen glaubt. Als diese von ihrem hispanischen Zuhälter ermordet wird, schlüpft die High-Society-Frau in die Rolle der Toten und nimmt Rache.

#### THE FUNERAL (1996)

dt. Das Begräbnis

Produktion: USA. Produzentin: Mary Kane. Executive: Michael Chambers, Patrick Panzarella. Associate: Annabella Sciorra, Russell Simmons, Jay Cannold. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 100 Minuten. Uraufführung: 1.11.1996. Deutsche Erstausführung: 10.10.1996. Verleih: Kinowelt, FSK ab 16. Videoanbieter: VMP (BRD, 98 Minuten, Widescreen, FSK ab 16).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Nicholas St. John. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Schnitt: Mayin Lo, Bill Pankow. Produktionsdesign: Charles M. Lagola. Kostümdesign: Melinda Eshelman. Setdekoration: Diane Lederman. Ton: Rosa Howell-Thornhill.

Darsteller: Christopher Walken (Ray), Chris Penn (Chez), Annabella Sciorra (Jeanette), Isabella Rossellini (Clara), Vincent Gallo (Johnny), Benicio del Toro (Gaspere Spoglia), Gretchen Mol (Helen), John Ventimiglia (Sali), Paul Hipp (Ghouly), Victor Argo (Julius), Gian DiDonna (Ray Tempio

Senior), sowie Andrew Fiscella.

Inhalt: Yonkers, New York, 1935: Der junge Johnny Tempio, Kommunist und Sohn eines Mafiaklans, wird vor einem Kino erschossen, nachdem er sich den Humphrey-Bogart-Film *THE PETRIFIED FOREST* angesehen hat. Seine beiden älteren Brüder sinnen umgehend auf Rache: der nur scheinbar besonnene Ray, als ältester Bruder das Familienoberhaupt, und der cholerische, unberechenbare Chez. Ray wird von einem Kindheitstrauma verfolgt: Als Kind nötigte ihn sein Vater, vor den Augen seiner jüngeren Brüder einen feindlichen Gefangenen zu exekutieren. Was als Passageritus gedacht war, besiegelte sein ganzes Leben. Ray und Chez sind gegen den Widerstand ihrer Frauen Jeanette und Clara davon überzeugt, den Mord an Johnny mit Blut sühnen zu müssen, um die Familienehre wieder herzustellen. In dem Rivalen Gaspare vermuten sie den Täter, da Johnny eine Affäre mit dessen Frau hatte. Tatsächlich war Johnnys Interesse an Sex jedoch eher gering. Vielmehr fand er seine Bestimmung in politischen Zusammenhängen. Gaspare muss sterben, doch bald stellt sich ein neutraler junger Mann als Täter heraus, der Johnny der Vergewaltigung seiner Freundin beschuldigt. Tatsächlich wollte er sich jedoch nur für eine Demütigung rächen. Ray exekutiert auch ihn. Chez, der bereits an Johnnys Sarg einen Wutanfall bekommen hat, betritt am Ende das Haus von Ray Tempio und erschießt im Wahn seinen Bruder Ray und sich selbst. – Preis: OCIC Award, Filmfestspiele Venedig 1996; Nominierung: Independent Spirit Award 1997, beste Regie, und Goldener Löwe, Filmfestspiele Venedig 1996.

SUBWAY STORIES (1997)

dt. Subway Stories

Produktion: HBO, USA/Premiere, Deutschland. Produzenten: Jonathan Demme, Rosie Perez, Edward Saxon. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 75 Minuten. Uraufführung: 17.8.1997. Deutsche Erstausstrahlung: 15.9.1997, Premiere-TV. Regie: Bob Balaban, Patricia Benoit, Julie

Dash, Ted Demme, Jonathan Demme, Abel Ferrara, Alison MacLean, Craig McKay, Lucas Platt, Seth Zvi Rosenfeld. Drehbuch: Adam Brooks, Julie Dash, Lynn Grossman, John Guare, Marla Hanson, Danny Hoch, Albert Inaurato, Angela Todd, Hoe Viola, Seth Zvi Rosenfeld. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia, Abel Ferrara; Mecca Bodega.

Darsteller: Mike McGione (John T.), Gretchen Mol (Ehefrau), Rosie Perez (Mädchen); Anne Heche, Gregory Hines, Lili Taylor, Mercedes Ruehl, Jerry Stiller, Zachary Taylor, Steve Zahn, Michael Rapaport, Ajay Naidu, Denis Leary, Christine Lathi. Inhalt: Aus über tausend Erlebnisberichten aus dem Alltag in der New Yorker U-Bahn wählten die Filmemacher, darunter Ferrara, ihren Stoff, der zu einem amüsanten und erschreckenden episodenhaften Kaleidoskop aus dem amerikanischen Großstadtleben zusammengestellt wurde. In Ferraras Episode „Love on the A-Train“ geht es um ein jungvermähltes Paar, John T. und seine Ehefrau, die jeden Morgen zusammen zur U-Bahn gehen und in unterschiedliche Richtungen zur Arbeit fahren. John nimmt den A-Zug, wo er – so wird im Rückblick erzählt – eines Tages von einem Mädchen in deutlich stimulierender Weise berührt wird. Diese geheimen und anonymen Erlebnisse wiederholen sich jeden Morgen, bis sich das Ehepaar zu entfremden scheint. Die Frau trägt nicht mehr ihr Brilliant-Collier, sie küssen sich nicht mehr zum Abschied ... John T. beschließt, das Mädchen endlich anzusprechen, doch als er diese Grenze der Anonymität überschreitet, zieht sie sich zurück. Aus dem Off erzählt er, er habe künftig den F-Zug genommen, um das, was er in der anonymen Begegnung gefunden habe, mit seiner Frau zu entdecken. In der letzten Szene gehen sie beide spazieren, sie ist schwanger. Das Mädchen begegnet ihnen, und in einem kurzen Blickwechsel wird deutlich, wie sehr ihr und John das Ritual fehlt, doch von seiner Ehefrau darauf angesprochen streitet er ab, das Mädchen überhaupt zu kennen.

## THE BLACKOUT (1997)

dt. Blackout

Produktion: USA. Produzent: Edward R. Pressman. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 98 Minuten. Uraufführung: 18.4. 1998, Los Angeles Independent Film Festival. Deutsche Erstaufführung: 5.2. 1998. Verleih: Jugendfilm, FSK ab 16. Videoanbieter: BMG (BRD, 96 Minuten, FSK ab 16).

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Abel Ferrara, Marla Hanson, Christ Zois. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Joe Delia. Songs: Joe Delia, Schoolly D. Schnitt: Anthony Redman. Produktionsdesign: Richard Hoover. Kostümdesign: Melinda Eshelman. Setdesign: Valerie Wise. Ton: Gary Alper.

Darsteller: Matthew Modine (Matty), Claudia Schiffer (Susan), Béatrice Dalle (Annie I), Sarah Lassez (Annie II), Dennis Hopper (Mickey Wayne), Steven Bauer (Schauspieler), Laura Bailey (Schauspielerin), Nancy Ferrara (Schauspielerin), Andrew Fiscella (Andy Fiscella), Vincent Lamberti (Schauspieler)

Inhalt: Der erfolgreiche Filmschauspieler Matty kehrt nach Miami zurück, um dort seine Lebensgefährtin Annie zu bitten, ihn zu heiraten. Sie lehnt jedoch ab, da er sie zuvor gezwungen habe, das gemeinsame Kind abzutreiben, woran er sich nicht erinnert. Nach einem gewalttätigen Streit verlässt sie ihn. Matty beginnt, sie zu zweifeln zu suchen, wobei ihm der Pornofilmer Mickey Wayne, der gerade mit Annie „Nana“ neu verfilmen möchte, zunächst hilft. Nach einer Orgie vermehrten Drogenkonsums erleidet Matty einen Zusammenbruch. In einem Diner lernt er ein junges Mädchen namens Annie kennen, das er mit zu Wayne nimmt. Dieser verkleidet Annie II als Annie I und konfrontiert sie mit Matty, der daraufhin zusammenbricht. – Zwei Jahre später ist Matty von seiner Alkoholsucht geheilt und lebt mit Susan in New York. Seinem Analytiker gesteht er die latente Sehnsucht nach Annie und die Schuld, die ihn nicht ruhen lässt. Spontan kehrt er nach Miami zurück, getrieben von dem Wahn, Annie in einem Blackout getötet zu haben. Als seine Suche erfolglos zu werden scheint, betrinkt er sich maßlos. Am nächsten Tag kommt Wayne

mit Annie zu Besuch, die jedoch von Matty nichts wissen will und wieder geht. Mattys Erinnerungen beginnen nun durchzubrechen: In der Nacht des Blackouts erwürgte er Annie II, die er für Annie hielt, vor Waynes laufender Kamera. Verzweifelt sucht er den Freitod im Meer. Susan, die ihn gerade gefunden hat, kann ihn nicht davon abhalten. An der Schwelle zum Tod begegnet er dem toten Mädchen wieder und scheint endlich Ruhe zu finden. – Preis: Feature Film Award, Spezialpreis der Jury, New York International Independent Film & Video Festival, 1998.

## IOWA (1998)

Produktion: NG Records, USA. Format: Farbe. Laufzeit: 4 Minuten, 23 Sekunden.

Regie: Abel Ferrara. Musik: The Phoids.

Inhalt: Musikvideoclip für The Phoids.

## NEW ROSE HOTEL (1998)

Produktion: Quadra International/Edward R. Pressman Productions, USA. Produzenten: Edward R. Pressman, Adam Brightman. Format: 35 mm, Farbe, Stereo. Laufzeit: 92 Minuten. Uraufführung: 14.10.1998, Hamptons International Film Festival. Verleih: Helkon. Deutsche Erstaufführung: 1999.

Regie: Abel Ferrara. Drehbuch: Abel Ferrara, Christ Zois. Romanvorlage: William Gibson. Kamera: Ken Kelsch. Musik: Schoolly D. Schnitt: James Moll, Anthony Redman. Produktionsdesign: Frank DeCurtis. Kostümdesign: David C. Robinson.

Darsteller: Willem Dafoe (X), Asia Argento (Sandii), Christopher Walken (Fox), Yoshitaka Amano (Hiroshi), Annabella Sciorra (Madame Rosa), Gretchen Mol (Hiroshis Frau), außerdem John Lurie und Ryuichi Sakamoto.

Inhalt: In einer nahen Zukunft kontrollieren allmächtige Konzerne die Welt und die Regierungen. Die Grenzen zwischen Geschäft und Verbrechen sind längst verschwommen. Die Cybergangster Fox und X engagieren die Prostituierte Sandii, um den einflussreichen Wissenschaftler Hiroshi dazu zu bringen, Familie und Job aufzuge-

ben. Die beiden Verschwörer trainieren Sandii auf den großen Auftritt, der zunächst gelingt, obwohl sich X in das Mädchen verliebt. Hiroshi stirbt schließlich und Sandii verschwindet, ebenso das Kopfgeld. Fox und X werden von ihrem Auftraggeber Hosaka gejagt. X endet in einem sargartigen Hotelzimmerschacht, in dem er die vergangenen Ereignisse noch einmal reflektiert, wobei erst jetzt einige bislang nicht bekannte Zusammenhänge ein Verständnis der Er-

eignisse möglich machen. – Preise: Elvira Notari Preis – Besondere Würdigung und Preis der Filmkritik, Filmfestspiele Venedig 1998; Nominierung: Goldener Löwe, Filmfestspiele Venedig 1998.

OUR CHRISTMAS (2000)

Produktion: Franchise Pictures.

Regie: Abel Ferrara, Drehbuch: Abel Ferrara.

Inhalt: Gangsterfilm über ein Kidnapping.

## Sonstige Arbeiten

THE MAKING OF CALIFORNIA (1996)

Produktion: Frankreich. Laufzeit: 25 Minuten.

Mitwirkende: Abel Ferrara, Mylène Farmer, Ken Kelsch.

Inhalt: Fernsehdokumentation über die Arbeit an CALIFORNIA.

POSTKARTEN AUS NEW YORK: ABEL FERRARA (1997)

Produktion: ARTE TV, Frankreich/BRD. Laufzeit: 10 Minuten.

Musik: Abel Ferrara.

Mitwirkender: Abel Ferrara.

Inhalt: Interview mit Ferrara beim Schnitt zu THE ADDICTION. Er spielt einen Rocksong.

Inhalt: Zusammen mit Marianne Faithfull, Diamanda Galas, Christopher Walken, Iggy Pop, Gavin Friday, Deborah Harry, Ken Nordine, Ed Sanders, Jeff Buckley, Dr. John und Gabriel Byrne präsentiert Abel Ferrara auf einer Doppel-CD Texte von Edgar Allan Poe. Er selbst spricht Ausschnitte aus dem Gedicht „The Raven“.

THE DRILLER KILLER:

AUDIO COMMENTARY (1999)

DVD

Inhalt: Für die DVD-Ausgabe seines Films von Cult Epics (Niederlande) kommentiert Ferrara höchst eigenwillig (und launisch) alle Szenen.

CLOSED ON ACCOUNT OF RABIES: POEMS AND TALES OF EDGAR ALLAN POE (1997) 2-CD-Set

## Bibliografie

### Porträts

- Frank Arnold: Abel Ferrara. Nachts auf den Straßen von New York, in: epd Film, Nr. 10, Oktober 1990, S. 18-23
- Gianni Canova: Abel Ferrara, Rom 1997
- Tom Charity: Willing and Abel, in: Time Out (GB), 13.-16. April 1997
- Silvio Danese: Abel Ferrara – l'anarchico e il cattolico, Gebua 1998
- Peter Hasenberg: Das Hässliche und das Heilige. Ein Porträt des Regisseurs Abel Ferrara, in: Filmdienst Nr. 16, 1994, S. 4-9; sowie in: Zoom, Januar 1997, S. 213, S. 2-3
- Elizabeth Herrgott: Le Destin d'Abel ou An Outburst of Love, Paris 1999
- Nick Johnstone: Abel Ferrara – The King of New York, London/New York/Paris/Sydney 1999
- Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger: Abel Ferrara, in: Thomas Koebner (Hrsg.): Filmregisseure, Stuttgart 1999, S. 231-234
- Annette Kilzer: Abel Ferrara, in: Splatting Image Nr. 21, März 1996, S. 5-10
- Donald Lyons: Independent Visions, New York 1994, S. 22-31
- David Morgan: Abel Ferrara, Director, in: Empire (GB), März 1993, S. 43
- Camille Nevers: Entretien Avec Abel Ferrara, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), Mai 1993
- Kim Newman: The Street Where I Live – Abel Ferrara, in: Monthly Film Bulletin (GB), Februar 1988
- Ders.: Tales of Ordinary Madness, in: ders.: Nightmare Movies, New York 1988, S. 95-97
- Jean-Francois Rauger: Abel Ferrara: la Passe de trois, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), 1993
- Thomas Reitzer/Michael Gruteser: Abel Ferrara – Das Leben als Sucht, in: Screenshot (Mainz), Nr. 01, 1998, S. 14-15
- Georg Seeßlen: Kino der Sünde, Kino der Absolution, in: blimp, Nr. 32, Fall 1995, S. 4-7
- Jim Shelley: The Abel Guy, in: Neon (GB), Februar 1998
- Gavin Smith: The Gambler, in: Sight and Sound (GB), Februar 1993
- Ders.: Nobody Rides For Free, in: Film Comment (USA), Juli/August 1990
- Frederic Strauss: Entretien avec Abel Ferrara, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), Mai 1993
- David Thompson: Staying Power, in: Sight and Sound (GB), Januar 1993
- Eckehard Vollmar: New York Stoires, in: Steadycam, Nr. 17, Quartal 1990, S. 42-47

### Interviews

- Andreas Banaski: „Gewaltverbrecher haben mehr fun.“, in: SPEX, Nr. 9, 1990, S. 74
- Samuel Blumenfeld: „Les bandits de film ressemblent a mon pere“, in: Le Monde (Frankreich), 28. November 1996
- John Boorman/Walter Donohue (Hrsg.): Projections 7, London 1997, S. 106-107
- Roger Ebert: Harvey Keitel, Chicago Sun-Times, January 12, 1993, in: Roger Ebert's Video Companion, 1994 Edition, Kansas City 1994, S. 792-793 (über BAD LIEUTENANT)
- Abel Ferrara: La Passe de trois. Rencontre, in: Cahiers du cinéma (Frankreich), Nr. 473, 1993
- Nigel Floyd: Abel Ferrara, in: Total Film (USA), May 1997, Issue 4, S. 58-61
- John Andrew Gallagher (Hrsg.): Film Directors on Directing, New York 1989, S. 49-56 (v.a. über CHINA GIRL)
- Thomas Gaschler/Eckhard Vollmar (Hrsg.): Dark Stars. 10 Regisseure im Gespräch, München 1992, S.52-75
- Gunter Göckenjahn: 'Memmen wie ich und Scorsese', in: Tip, Berlin, 18. Januar 1994, S. 22-24
- Kim Howard Johnson: Matters of Identity, in: Starlog (USA), May 1993, Issue 199
- Kent Jones: „Hör mal – warum sind wir überhaupt auf der Welt?“. Ein Gespräch mit dem Drehbuchautor Nick St. John, in: Meteor (Österreich) Nr. 4, 1996, S.52-63
- Annette Kilzer: Asia-N Fruits. Interview mit Asia Argento oder: Wie man's schafft, dass ein ganzer Raum voller Menschen grün vor Neid wird, in: Splatting Image, Nr. 40, Dez. 1999, S. 26-28 (u.a. über NEW ROSE HOTEL)
- Susanne Maier: Die Kraft des Bösen ist stark, in: Berliner Zeitung, 20. Februar 1995
- Marcus Rothe: Selbstzerstörung hält mich am Leben, in: Süddeutsche Zeitung, 24. Oktober 1996; erweitert als: Mein Motor ist Selbstzerstörung, in: Die Weltwoche, Zürich, 16. Januar 1997
- Gavin Smith: Dealing with the Now, in: Sight and Sound (GB), April 1997, S. 6-9
- Lawrence Terenzi: An Interview With Abel Ferrara, in: Film Nation (USA), 1996
- Eckehard Vollmar: Chronist der urbanen Gewalt, in: Howl, Nr. 9, Februar 1991, S. 10-12

**Zu den Filmen**

## THE DRILLER KILLER

## Zeitschriften:

John Martin: The Official Video Nasties ... And How They Got That Way, in: The Dark Zone (GB), Ausgabe 58, 1996, S. 58 ff.

Kim Newman: The Driller Killer, in: Monthly Film Bulletin (GB), Mai 1984

Ders.: You Know the Drill, in: The Guardian (GB), 14. April 1999

Thomas Reitzer: The Driller Killer, in: Screenshot (Mainz), Nr. 03, 1998, S. 15

Robe: The Driller Killer, in: Variety (USA), 4. Juli 1979

## Bücher/Aufsätze:

Kim Newman: Tales of Ordinary Madness, in: ders.: Nightmare Movies, New York 1988, S. 95-96

## MS. 45

## Zeitschriften

Marjorie Bilbow: Ms. 45, Angel of Vengeance, in: Screen International, 26. Januar 1985

Michael Esser: Die Frau mit der 45er Magnum, in: Filme. Neues und altes vom Kino, Nr. 10, Juli/August 1981, S. 55

Harvey Fenton: Angel of Vengeance, in: Flesh + Blood (GB), Nr. 10, 1998, S. 50-51

Chris Gallant: Deadlier Than the Male. Female Vigilantes in the Movies, in: Flesh + Blood (GB), Nr. 8, 1997, S. 14-17

Lor: Ms. 45, in: Variety (USA), 6. Mai 1981

Janet Maslin: Killer Lady, in: The New York Times (USA), 15. Mai 1981

Kim Newman: Angel of Vengeance, in: Monthly Film Bulletin (GB), November 1984

Ders.: Ms. 45, in: City Limits (GB), 18. Januar 1985

J. M. Thiel: Die Frau mit der 45er Magnum, in: Filmbeobachter, Nr. 14, Juli 1981, S. 6

## Bücher/Aufsätze

Andrea Ellmeier: mann.stoppend, in: Mörderinnen im Film, S.46/47

Samanta Maria (Hrsg.): Schwesterlich, keusch und ohne Makel? Nonnen im Spielfilm, Berlin 1990, S. 69-74

Xavier Mendik: Thana As Thanatos. Sexuality And Death in Ms 45: Angel Of Vengeance, in: Andy Black (Hrsg.): Necronomicon Book One, London 1996, S. 168-176

## FEAR CITY

## Bücher/Aufsätze:

Cart: Fear City, in: Variety, 23. Mai 1984

David Chute: Fear City, in: Film Comment (USA), Dezember 1993

Almut Oetjen: Fear City, in: Enzyklopädie des Kriminalfilms, Grundwerk 1995

Julian Petley: Fear City, in: Monthly Film Bulletin (GB), August 1986

Stefan Raspl: Fear City – Manhattan, 2 Uhr nachts, in: Splatting Image, Nr. 19, September 1994, S. 51-52

## THE GLADIATOR

## Zeitschriften

Kim Newman: The Gladiator, in: Monthly Film Bulletin (GB), April 1988

## CHINA GIRL

## Zeitschriften:

Lor: China Girl, in: Variety (USA), 20. Mai 1987

Stella Molitor: China Girl, in: Première (Frankreich), März 1988, S. 21

Kim Newman: China Girl, in: Monthly Film Bulletin (GB), Januar 1988

Daland Segler: China Girl, in: epd Film, Jhg. 6, Heft 7, S. 36

## CAT CHASER

## Zeitschriften:

Adam: Cat Chaser, in: Variety (USA), 27. Dezember 1989

## KING OF NEW YORK

## Zeitschriften

Mark Adams: Abel Ferrara: The King of New York, NFT Theatre Programme, Mai 1993

Laurent Bachet: King of New York, in: Première (Frankreich), August 1990, S. 16

Roger Ebert: King of New York, in: Chicago Sun-Times (USA), 12.7.1990

Lizzie Francke: King of New York, in: Sight and Sound (GB), Juli 1997

Hal Hinson: King of New York, in: Washington Post (USA), 20.11.1990

Denis Parent: King of New York, in: Studio (Frankreich), September 1990, S. 27

Gavin Smith: Moon in the Gutter, in: Film Comment (USA), Juli/August 1990

## Bücher/Aufsätze:

Almut Oetjen: King of New York, in: Enzyklopädie des Kriminalfilms, Grundwerk 1995

## BAD LIEUTENANT

## Zeitschriften:

Frank Arnold: Bad Lieutenant, in: epd Film, Nr. 5, 1993, S. 28

Bert Buellmann: Bad Lieutenant, in: cinema, 29.4.1993

Roger Ebert: Bad Lieutenant, in: Chicago Sun-Times (USA), 22.1.1993; sowie in: Roger Ebert's Video Companion, 1994 Edition, Kansas City 1994, S. 49-50

- Hal Hinson: Bad Lieutenant, in: Washington Post (USA), 29.1.1993
- Desson Howe: Bad Lieutenant, in: Washington Post (USA), 29.1.1993
- Mark Kermode: Bad Lieutenant, in: Sight and Sound (GB), Februar 1993
- Peter Lehman: The Male Body Within the Excesses of Exploitation and Art: Abel Ferrara's Ms. 45, Cat Chaser and Bad Lieutenant, in: The Velvet Light Trap (GB), Herbst 1993
- David McKinney: Violence: The Strong and the Weak, in: Film Quarterly (USA), Volume 46, Nr. 4, Sommer 1993, S. 16-22
- Janet Maslin: Bad Lieutenant, in: The New York Times (USA), 20. November 1992
- Monique Neubourg: Bad Lieutenant, in: *Première* (Frankreich), März 1993, S. 20
- Kim Newman: Bad Lieutenant, in: *Empire* (GB), März 1993
- Julian Schnabel: Harvey Keitel, Zoe Lund and Abel Ferrara, in: *Interview* (USA), Dezember 1992
- Gavin Smith: The Gambler, in: Sight and Sound (GB), Februar 1993, S. 20-23
- Shroud Shifter: Bad Lieutenant, in: *Psychic Cinema*, Nr. 2/3, Sommer 1996, S. 66-69
- Laurent Tirard: Bad Lieutenant, in: *Studio* (Frankreich), März 1993, S. 15
- Bücher/Aufsätze**
- Peter Hasenberg: Erlösung in der Großstadthölle, in: ders. (Hrsg.): *Spuren des Religiösen im Film: Meilensteine aus 100 Jahren Kinogeschichte*, Mainz 1995, S. 34-36
- Bernd Kiefer: Bad Lieutenant, in: Thomas Koebner (Hrsg.): *Film Klassiker*, Stuttgart 1995/1998, Band 4, S. 370-372
- Thomas Koebner: Der Schmerzensmann – Harvey Keitel, in: ders.: *Lehrjahre im Kino. Schriften zum Film*, St. Augustin 1997, S. 188-205
- Martin Scorsese: Abel Ferrara and Bad Lieutenant, in: John Boorman/Walter Donohue (Hrsg.): *Projections 7*, London 1997, S. 93-94
- BODY SNATCHERS**
- Zeitschriften**
- Frank Arnold: Body Snatchers, in: *epd Film*, 9/1993, S. 32
- Michael Bentley: The Body Snatchers, in: *Cineaste*, Vol. XX, No. 3, 1994
- Roger Ebert: Body Snatchers, in: *Chicago Sun-Times* (USA), 25.2.1994
- Francois Forestier: Body Snatchers, in: *Première* (Frankreich), Juni 1993, S. 24
- Richard Harrington: The Body Snatchers: The Invasion Continues, in: *Washington Post* (USA), 18.2.1994
- Denis Parent: Body Snatchers, in: *Studio* (Frankreich), Juni 1993, S. 21
- DANGEROUS GAME**
- Zeitschriften**
- Jean-Jacques Bernard: *Première* (Frankreich), Oktober 1993, S. 16
- Peter Buchka: Im Fegefeuer der Leidenschaften, *Süddeutsche Zeitung*, 11.8.1994
- Bert Buellmann: Snake Eyes, in: *cinema*, 23.7.1994
- Alf Burchardt; Abel Ferrara. Das Böse siegt immer, in: *Tempo*, August 1994, S. 88/89
- Christophe D'Yvoire: Snake Eyes, in: *Studio* (Frankreich), Oktober 1993, S. 18
- Annette Kilzer: Leben am Abgrund, in: *Tip*, Berlin, 18.1.1994, S. 24-27
- Kjetil Korslund: Snake Eyes, in: *Film Magasinet* (Norwegen), Februar/März 1995, S. 89
- Verena Lueken: Es wäre schick, erlöst zu werden, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 13. August 1994
- Olaf Möller: Snake Eyes, in: *Splating Image*, Nr. 19, September 1994, S. 55
- THE FUNERAL**
- Zeitschriften:**
- Lars-Olav Beier: Ruhe im Sarg. Gewehrlaufgedanken: Abel Ferraras Mafiafilm „Das Begräbnis“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 26. Oktober 1996
- Das Begräbnis. *Presseheft*, München 1996
- Malwine Blunck: Das Begräbnis, in: *cinema*, 26.9.1996
- Lars Brinkmann: Tempel des Verbrechens, in: *Spex* 10/96, S. 55
- Gerard Delorme: The Funeral, in: *Première* (Frankreich), Dezember 1996, S. 34
- Christophe D'Yvoire: The Funeral, in: *Studio* (Frankreich), Dezember 1996, S. 17
- Roger Ebert: The Funeral, in: *Chicago Sun-Times* (USA), 1996
- Norbert Grob: Letzte Tage, in: *Die Zeit*, 25. Oktober 1996
- Jean-Marc Lelane: Veillee Funèbre, in: *Cahiers du Cinéma* (Frankreich), Dezember 1996
- Emmanuel Levy: The Funeral, in: *Variety*, 9. Septembeer 1996
- Hans Messias: Das Begräbnis, in: *Filmdienst* 21/96, S. 24-26
- Kim Newman: The Funeral, in: *Empire* (GB), Mai 1997, S. 54
- ders.: The Funeral, in: *Sight and Sound* (GB), April 1997, S. 50/51
- Daniel Rosenthal: The Funeral, in: *Total Film* (GB), Mai 1997, S. 94
- Hans Schifferle: Das Begräbnis, in: *epd Film* 10/1996, S. 36
- Angela Schmitt-Gläser: Zwischen den Fronten. Abel Ferraras karges Mafia-Melodram, in: *Frankfurter Rundschau*, 29. Oktober 1996

- Hans Dieter Seidel: Man hat halt so seine Blutrache, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 5. September 1996
- Nicholas St. John: The Funeral. Auszüge aus dem Drehbuch, in: Meteor, Nr. 4, 1996, S. 64-72
- Anke Sterneborg: Die Verlorenen, in: Süddeutsche Zeitung, 24. Oktober 1996
- Thomas Fernandez Valenti: The Funeral, in: Imágenes (Spanien), November 1996, S. 118
- Martin Walder: Und erlöse uns von dem Bösen. „The Funeral“ von Abel Ferrara, in: Neue Züricher Zeitung, 5./6. Juli 1997
- THE ADDICTION**  
Zeitschriften
- Cédric Anger: The Addiction d'Abel Ferrara, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), Juli 1996
- Gerard Delorme: The Addiction, in: Première (Frankreich), Mai 1996, S. 27
- Chris Diaz: The Addiction, in: Total Film (Großbritannien), Mai 1997, S. 95
- Abel Ferrara, „Abel Ferrara über THE ADDICTION“. Presseheft, Berlin, 1997
- Marianne Gray: The Addiction, in: Film Review (Großbritannien), Mai 1997, S. 27
- Tom Holert: The Addiction, in: Spex, April 1997, S. 54
- Oliver Hüttmann: The Addiction, in: Rolling Stone, April 1997, S. 86
- Marion Löhndorf: Der Himmel über New York, Frankfurter Allgemeine Zeitung, April 1997
- Dies.: The Addiction, in: epd Film, April 1997, S. 38
- Todd McCarthy: The Addiction, in: Variety (USA), 6. Februar 1995
- Kim Newman: The Addiction, in: Empire (Großbritannien), Mai 1997, S. 54
- Philippe Piazza: The Addiction, in: Télérama (Frankreich), Nr. 2413, 10.4.1996, S. 42
- Georg Seeßlen: Cinema of Sin, Cinema of Salvation. Abel Ferrara's The Addiction, in: blimp, Nr. 32, Fall 1995, S. 7
- Martin Walder: Und erlöse uns von dem Bösen, in: Neue Züricher Zeitung (Schweiz), 5. Juli 1997
- Rob White: The Addiction, in: Sight and Sound, April 1997, S. 34
- THE BLACKOUT**  
Zeitschriften
- Frank Arnold: The Blackout, in: epd Film, Januar 1998, S. 44
- The Blackout. Presseheft, 1997
- Ralph Geisenhanslüke: Das elektrische Gedächtnis, in: Tagesspiegel, 5. Februar 1998
- Peter Hasenberg: Abel Ferraras The Blackout, in: Filmdienst 1/98, S. 20-21
- Steffen Jacobs: Schluck für Schluck. Abel Ferraras Film und das Trinkerklischee, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 7. Februar 1998
- Thierry Jousse: Abel Ferrara: New York – Miami, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), Mai 1997
- Anthony Kaufman: Ferrara's Blackout, in: indieWIRE (GB), Februar 1998
- Jean-Marc Lalane: L'Idéal du manque: Blackout, in: Cahiers du Cinéma (Frankreich), Juni 1997
- Olaf Möller: The Blackout, in: Splating Image, Nummer 31, September 1997, S. 55
- Chris Roberts: Matthew Modine, in: Uncut (GB), März 1988
- Jim Shelley: Back in Blackout, Matthew Modine, in: Neon (GB), Februar 1998
- Anke Sterneborg: Amour fou, in: Focus, 3/1998, S. 98
- Marcus Stiglegger: Zum Sehen zwingen. Die neue Körperlichkeit des Films, in: Filmdienst 5/99, 52. Jhg., 2. März 1999, S. 6-9
- NEW ROSE HOTEL**  
Zeitschriften
- Sandra Bordigoni: Medioevo Cyberpunk, in: Biennale News (Italien), Jahr 5, Nr. 7, 9. September 1998
- Emmanuel Burdeau: Dans le corps de l'image. NEW ROSE HOTEL d'Abel Ferrara, in: Cahiers du cinéma (Frankreich), Nr. 534, April 1999, S. 48-51
- Stéphane Davet: Troublante mise en musique, in: Le Monde (Frankreich), 29. April 1999
- Jean-Michel Frodon: Dernier gros coup avant la catastrophe, in: Le Monde (Frankreich), 29. April 1999
- Ders.: Le film noir à l'épreuve des laboratoires de la création, in: Le Monde (Frankreich), 29. April 1999
- Francois Gorin: New Rose Hotel, in: Cinéma (Frankreich), 28. Mai 1999
- Andreas Rauscher: New Rose Hotel, in: Splating Image, Nr. 40, Dez. 1999, S.58-59
- Sonstige Literatur**  
Zeitschriften
- Diedrich Diederichsen, „Freiheit macht arm“, Köln, 1993
- DJ Greenpeace, „Schooly D – The Original“ in: Hip Hop Connection Nr.100. London, 1997, 36/37
- Lars Freisberg, „Schooly D – Bin ich schwarz genug für dich?“ in: SPEX Nr. 5/1994. Köln, 1994, 43-47
- Larry Gross: Film après noir. In Film Comment (USA) Nr.12., 1976, S. 7-8
- Josh Long: The Zoe Lund Interview, in: Exploitation Retrospect (USA), März 1993

- Paul Schrader: Notizen zum Film Noir. In Filmkritik 10/1976
- Thomas Wacker: Mylene Farmer, in: Black, Ausgabe 15, Frühjahr 1999, S. 84-86
- Bücher/Aufsätze:
- Kathy Acker: New York City 1979, in: dies.: *Ultra-last-minute-ex+pop-literature*, Berlin 1990, S. 145-163
- Geoff Andrew: *Stranger Than Paradise – Maverick Film-makers in recent American Cinema*, London 1998, dt. *Stranger Than Paradise. Mavericks – Regisseure des amerikanischen Independent-Kinos*, Mainz 1999
- Antonin Artaud: *Das Theater und sein Double*, München [1964] 1996
- Honoré de Balzac: *Vater Goriot*, Frankfurt am Main 1996
- Georges Bataille: *Die Aufhebung der Ökonomie*, München 1985
- Jean Baudrillard: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, in: dies.: *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin 1978, S. 19-38
- Ders.: *Von der Verführung*, München [1979] 1992
- Samuel Beckett: *Stücke. Kleine Prosa*, Frankfurt am Main 1967
- Marschall Berman: *All That Is Solid Melts Into Air. The Experience of Modernity*, New York 1982
- Raymond Borde/Etienne Chaumeton: *Panorama du film noir américain*. Paris 1955
- Carol J. Clover: *Men, Women, and Chainsaws*, London 1992
- Barbara Creed: *The Monstrous Feminine*, London 1993
- Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1/Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1989/1991
- Joan Didion: *Sentimental Journeys*, in: dies.: *After Henry*, New York 1993, S. 253-319
- Bret Easton Ellis: *American Psycho*, Köln 1991
- Allen Ginsberg: *Das Geheul und andere Gedichte*, Wiesbaden/München 1979, S. 10-41
- Norbert Grob: *Labyrinth in Schwarz. Dschungel Großstadt und Film noir*. In: Irmbert Schenk (Hrsg.): *Dschungel Großstadt*. Marburg 1999, S. 132-145
- Hartmut Häußermann/Walter Siebel (Hrsg.): *New York. Strukturen einer Metropole*, Frankfurt am Main 1993
- J. Heilpern: *Peter Brooks Theatersafari*, Hamburg 1979
- Elena Kapralik: *Antonin Artaud: Eine Chronik 1896-1948*, München 1977
- Ephraim Katz: *The Film Encyclopedia – 2nd Ed.*, New York 1994
- Sören Kierkegaard: *Die Tagebücher. Dritter Band*, Düsseldorf/Köln 1968
- ders.: *Entweder-Oder*, München [1843] 1975
- ders.: *Die Krankheit zum Tode und anderes*, München [1848] 1976, S. 23-321
- Pierre Klossowski: *Die lebende Münze*, Berlin 1998
- Julia Kristeva: *Pouvoir de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Paris 1983
- dies.: *The Kristeva Reader*, London 1989
- Kim Newman: *Nightmare Movies*, New York 1988
- Pier Paolo Pasolini: *Ketzererfahrungen. Empirismo eretico*, Frankfurt am Main 1982
- Martin Scorsese: *A Passion for Films*. In: John Boorman u.a. (Hrsg.): *Projections 7*. London 1997
- Richard Sennett: *Civitas. Die Großstadt und die Kultur des Unterschieds*, Frankfurt am Main 1994
- Ders.: *Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*, Berlin 1995
- Susan Sontag: *Against Interpretation*, London [1966] 1994, S. 39-48
- Karlheinz Stierle: *Der Mythos von Paris. Zeichen und Bewußtsein der Stadt*, München/Wien 1993
- Michael Thompson: *Die Theorie des Abfalls. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten*, Stuttgart 1981
- Frank Trebbin: *Die Angst sitzt neben Dir – Gesamtausgabe*, Schönwalde 1998
- Andrew Tudor: *Film-Theorien*. Frankfurt am Main 1977
- Sigrid Weigel: *Traum – Stadt – Frau. Zur Weiblichkeit der Städte in der Schrift*, in: Klaus R. Scherpe (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*, Reinbek bei Hamburg 1988, S. 173-196
- zusammengestellt von Marcus Stiglegger*

## Bildnachweis

Archiv Filmbulletin, Archiv Kiefer; Cult Epics, Amsterdam; Vestron, USA; Thorn EMI, USA;

Guild Video, GB; Archiv Exground, Wiesbaden; Videostills: Schüren Verlag.

## Die Autoren

*Jürgen Felix*, \*1955, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Mitherausgeber der Zeitschriften MEDIENwissenschaft und AUGEN-BLICK; er veröffentlicht zur Filmgeschichte und Medientheorie und gab zuletzt die beiden Bände „Unter die Haut. Signaturen des Selbst im Kino der Körper“ (St. Augustin 1998) und „Genie und Leidenschaft. Künstlerleben im Film“ (St. Augustin 2000) heraus.

*Norbert Grob*, Dr. habil., Filmhistoriker, ist Gastdozent an der Johann Gutenberg-Universität Mainz. Veröffentlichte als Autor und Herausgeber Bücher über: Wim Wenders, Samuel Fuller, Nicholas Ray, Erich von Stroheim, William Wyler, Otto Preminger, Das Jahr 1945 und das Kino, Die Macht der Filmkritik (mit Karl Prümm). Ausserdem verfasst er Kritiken, Essays, Porträts in mehreren Büchern für die Stiftung Deutsche Kinemathek und das Deutsche Filmmuseum Frankfurt am Main sowie für Die Zeit, für epd-Film und Filmbulletin. Er ist Mitarbeiter an der ersten „Geschichte des Deutschen Films“ (bei Metzler) und drehte Filme für den WDR, Köln, u.a. über Hou Hsiao Hsien, Elem Klimow, Gerd Oswald, Otto Preminger, Robert Siodmak, Rudolf Thome. Sein neuester Film ist: CYBORGS, MONSTER, REPLIKANTEN über künstliche Menschen im Kino.

*Michael Gruteser*, \*1970, studiert Filmwissenschaft, Ethnologie und Amerikanistik an der Universität Mainz. Er ist Redakteur und Mitarbeiter der Filmzeitschrift *Screenshot*.

*Bernd Kiefer*, \*1956, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Er veröffentlichte das Buch „Retten-de Kritik der Moderne“ (Frankfurt am Main/Berlin 1994) und zuletzt zahlreiche Beiträge in Thomas Koebners (Hrsg.) „Filmregisseure“ (Stuttgart 1999).

*Andreas Rauscher*, Doktorand am Seminar für Filmwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Regelmäßige Beiträge für *Testcard* und *Splattling Image*. Mitherausgeber der Filmzeitschrift *Screenshot*. Zahlreiche Artikel zu Film, Politik und Popkultur. Lebt in Mainz.

*Josef Rauscher*, \*1950, Dr. phil. habil; studierte Sprachwissenschaften und Philosophie; seit 1997 Hochschuldozent in Mainz; promovierte an der Univ. Regensburg mit einer Arbeit zur Grundlegung der Ästhetik und habilitierte sich in Mainz mit der Schrift „Ethik und Sprache“. Veröffentlichungen in den Bereichen Sprachwissenschaft/Sprachphilosophie. Ethik, Ästhetik und Sprachphilosophie motivieren zusammen als einen Schwerpunkt in Forschung und Lehre: Philosophie des Films und der neuen Medien.

*Sandra Schuppach*, \*1974, studiert Filmwissenschaft, Theaterwissenschaft und Ethnologie an der Universität Mainz; Studienaufenthalt 1994-1997 in Frankreich, dort Studium der Film- und Theaterwissenschaften in Bordeaux; seit 1999 auch Studium an der Schauspielschule Plot in Frankfurt am Main; Regie der „Sheilacooper“-Aufführung „Die Nacht kurz vor den Wäldern“ 1999 in Mainz.

*Marcus Stiglegger*, \*1971, Dr. phil, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Filmwissenschaft der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, promovierte zum Thema „Sadiconazista – Sexualität und Faschismus im Film“ (St. Augustin 1999); er schreibt regelmäßig für die Magazine *film-dienst*, *Splating Image* und *Testcard*, ist gelegentlich als DJ im Bereich der Industrial Culture tätig und schreibt Drehbücher für Fernsehproduktionen und Kurzfilme. Als Herausgeber bereitet er gerade vor: „Splitter im Gewebe – Auteurs zwischen Independent Cinema und Mainstream“ (Mainz 2000) und „Kino der Extreme – Eine Kulturanalyse“ (St. Augustin 2001).