

Einleitung

A further caveat. There are lots of good grounds for doubting the kind of analysis about to be presented. I would do so myself if it weren't my own.

ERVING GOFFMAN

1

Mit dem Wort, dem Begriff *Metafiktion* wird im Bereich der Kunst, vor allem in Literatur und Film, der Moment umschrieben, in dem eine Geschichte einbricht.¹ Genauer, wenn plötzlich die Lesenden oder Zuschauenden direkt angesprochen werden, die Figur aus der Geschichte heraustritt und die Geschichte als solche – als Fiktion – thematisiert. In der vorliegenden Studie wird *Metafiktion* auch in diesem Sinne verwendet, hat auch damit zu tun. Zugleich wird er aber auch für andere Belange eingesetzt. Diese Entwendung führt dazu, dass sein Sinn verschoben wird. Deshalb bedeutet *Metafiktion* nicht genau das, was gemeinhin darunter verstanden wird. Was diese spezielle Fiktion bedeuten könnte, ist gerade Sache der folgenden Studie. Sie wird aus der Ästhetik im weitesten Sinne hervorgehoben. Sie ist keine bloß spezielle Trope mehr, sondern eine Strategie, die – in anderen Zusammenhängen (nämlich philosophischen) – gesellschaftspolitisch relevant sein könnte. Die Untersuchung wird sich ihr von verschiedenen Seiten annähern – zum einen durch die

¹ Patricia Waugh: *Metafiction. The theory and practice of self-conscious fiction*, London (Methuen) 1984.

Beschreibung von Filmen und deren Auslegung, zum anderen aber auch argumentativ, philosophisch im allgemeinen Sinne.

2

Warum Filme, könnte man fragen? Filme sind untief. Ihre Untiefe ist doppeldeutig. Sie sind flach. Sie sind tief. Was sind Filme anderes als Teil dieser Welt? Aber was ist schon Welt? Wer über die Welt spricht, spricht oft schon kosmologisch – man erklärt alles, aber ziemlich oberflächlich. Der vorliegende Versuch ist eine Antwort auf diese Doppeldeutigkeit im Umgang mit dem, was wir Welt nennen. Welt aber nicht in einem sehr weit gefassten physikalischen Sinn, sondern in einem symbolischen. Deshalb ist es vielleicht angemessener, von Wirklichkeit zu sprechen. Aber nicht – wiederum nicht – in einem erkenntnistheoretischen Sinne, sondern in einem sozialen bzw. soziologischen. Deshalb wird es wiederum angemessener sein, von Gesellschaft zu sprechen.

Was ist diese Gesellschaft, in der wir leben? Filme geben Antworten. Sie geben Antworten in einer bestimmten Weise. Darin liegt immer ein Abstand, eine Abstandnahme. Letztere nun ermöglicht es, das, was wir Welt oder Wirklichkeit oder Gesellschaft nennen, anders zu perspektivieren. Genau darin liegt jener Sinn, aus der Gesellschaft auszubrechen – eben ein metafiktionales Moment.² Wie aber kommt es zu diesem Moment? Der Begriff Metafiktion wird wie erwähnt entwendet, vielleicht eher entführt, um dieses Moment zu erhellen.³ Dieser Zusammenhang stellt eine begriffliche Montage dar. Metafiktion wird in dieser Entwendung in einer bestimmten Konstellation oder Montage deutlich werden. Angestoßen wird diese durch zwei Reflexionen, die sich grob gesagt mit

² Vgl. dazu Cornelius Castoriadis: *Gesellschaft als imaginäre Institution. Entwurf einer politischen Philosophie*, Frankfurt a. M. 1997b (Suhrkamp); insbes. Kap. IV Das Gesellschaftlich-Geschichtliche.

³ Ingrid Gilcher-Holtey: »Transformation durch Subversion: Die Neue Linke und die Gewaltfrage«, in: Freia Anders und Ingrid Gilcher-Holtey (Hrsg.): *Herausforderungen des staatlichen Gewaltmonopols. Recht und politisch motivierte Gewalt am Ende des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt am Main (Campus) 2006, S. 206.

der Bedeutung des *Fragens* und der *Ironie* auseinandersetzen. Um diesen Zusammenhang zu erklären, wird nicht bloß auf Filme eingegangen. Die Filme bilden in verschiedener Hinsicht Ausgangspunkt und Illustration dessen, was mit den philosophischen Zugängen versucht wird. Insofern sollen sie klärenden Charakter haben. Dennoch wird die philosophische Untersuchung nicht nur Raum beanspruchen, sondern auch Abstand gegenüber dem in den Filmen Erläuterten lassen – und umgekehrt. Der philosophische Raum wiederum ist ein mikroskopischer. Während die Hauptthemen um *Frage* und *Ironie* kreisen, öffnen die jeweiligen Kapitel ein bestimmendes Problemfeld, nämlich die Frage nach dem Zusammenhang von Individuum und Gesellschaft. Dies bleibt die Kernfrage, worauf bereits der Untertitel des Buchs verweist: *Frage und Ironie als Bedingungen gesellschaftlicher Veränderung*. Dabei wird – vielleicht etwas unerwartet – eines der wichtigsten Konzepte der Ästhetik diskutiert werden: der Begriff der *Phantasie* und seine Bedeutung.

Solche Zugänge zu unterschiedlichen, mehr oder weniger bekannten Texten untersuchen marginale Passagen. Das soll indes nur heißen, dass anhand ausgewählter Textstellen eine Analyse der Konzepte verschiedener Autoren durchgeführt wird. Sie wird aber mit der Differenzierung auch eine Abgrenzung ermöglichen. Auslegungen dieser Art werden an Hans-Georg Gadamer, Roman Ingarden, Ernst Bloch, Cornelius Castoriadis, Aristoteles, Herbert Marcuse, Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Gilles Deleuze, Richard Rorty und – natürlich – Platon durchgeführt.

3

Die metafiktionale Montage ist für den vorliegenden Versuch bedeutsam. Philosophische Zugänge – auch der vorliegende – verschieben den Akzent des Begriffs der *Metafiktion*, sie bleiben aber nicht unberührt. Der Versuch verschiebt den Akzent philosophischer Zugänge, wenn sie selbst als metafiktionale Zugänge deutlich werden. Philosophie als gesellschaftlich-geschichtlicher Vorgang kommt Subjekten doch sehr »spät« zu. Und wenn Subjekt-Sein hier also gesellschaftlich bedingt gedacht wird und die philosophische Reflexion immer schon spät dran ist, dann stellt sich

wiederum die Frage, wie dieser Gesellschaft beizukommen ist, in die es eingelassen ist.

Das Subjekt des Denkens oder auch das denkende Subjekt ist nicht dort, wo es vermutet wird. Es befindet sich an einem ganz anderen Ort: in der Welt – oder eben Gesellschaft. Das aber wird dem Subjekt erst mit einem gewissen Abstand bewusst (wer oder was da denkt, kann offenbleiben). Zuerst muss also der Abstand gewonnen werden. Ein Subjekt ist somit immer schon heterotop, das heißt ein *Ort des Anderen* – oder immerhin ein Ort, an dem etwas sichtbar werden kann, was ihm nicht eignet. So wie im Film *Total Recall* etwas deutlich wird: Die Figur Quaid durchschaut nie ganz das, was ihr oder wie es ihr geschieht – obwohl sie es ironischerweise selbst anzettelt.

In den hier untersuchten Filmen nun stehen zwar weiterhin weiße, männliche Subjekte, Protagonisten im Fokus. Sie werden aber – das ist hier von Interesse – auseinandergenommen. Die Zusammenhänge von Gesellschaft und Subjekt werden untersucht, in den Filmen wie in den hier vorgelegten Reflexionen. Es wird zunächst grob in den jeweiligen Film eingeführt, dann aber werden Sequenzen mehr oder weniger willkürlich fokussiert. Die leitende Frage kreist immer um das Kernproblem: Was bedeutet Gesellschaft, was bedeutet das befragte Subjekt darin? Drei Filme stehen im Fokus: *Dredd* (2012; Regie: Pete Travis), *Total Recall* (2012; Regie: Len Wiseman) und *Mad Max: Fury Road* (2015; Regie: George Miller). In ihnen zeigt sich, so die Annahme, eine Perspektive, die den Blick aus dieser Welt in die vermeintliche Wirklichkeit, die Gesellschaft, zugleich verschiebt, einen Abstand verdeutlicht, den Blick verstellt. Damit ist nicht gemeint, dass der Blick in die Realität versperrt sei, sondern etwas ist tatsächlich verstellt: Etwas erscheint anders, oder sogar: etwas wird anders. Mit diesen Reflexionen zeichnen sich *Fragen* ab, zeichnet sich *Ironie* ab, die in der Theorie – in doppeltem Sinne als Schau der Filme wie auch der Ideen – eine Erklärung versuchen, wie Reflexion über Gesellschaft am Film etwas deutlich machen kann. Kurz: Die Filmanalysen setzen beim Subjekt an, um in der Gesellschaft anders anzukommen. Die philosophischen Analysen versuchen das Geschehen konzeptuell zu perspektivieren.

Warum ausgerechnet diese drei Filme? Nun – wieso nicht? Es sind hollywoodeske Szenarien der Endzeit – groß angerührt und voller Hoff-

nungen und Ängste, voller Furcht und Schrecken. In allen drei Filmen werden sich die hier entwickelten Konzepte von *Frage*, *Ironie* und *Metafiktion* gut beschreiben lassen. Aber es bleibt der Vorbehalt: Auch andere Filme hätten es getan. Das stimmt. Die Filme und ihre Analyse haben eben genau das: einen heuristischen Wert.

4

Aber was überhaupt ist hier mit Gesellschaft gemeint? Darum wird es gehen: um filmische Antworten, was die Gesellschaft *ist*.⁴ Schauen und Denken kommen ja im ursprünglichen Wort der *Theorie* gleichermaßen zum Ausdruck. Die Schau bedeutet im Griechischen *theoroi* und meint – anders als dann die platonische Schau – jene Gesandten oder Zuschauenden anderer Stadtstaaten, welche den Theateraufführungen der Dionysos-Festspiele im antiken Griechenland beiwohnten – oder eben: schauten. *Theorie* gründet aber auch in der Schau, die bei Platon mit den ewigen Ideen verbunden ist und die nur wenigen vorbehalten war. Wer die Ideen geschaut hat, der weiß, der hat Ewiges, hat das Wesentliche geschaut und erfasst, kurz: Der hat begriffen.

5

Fragt man, was die Gesellschaft zusammenhält und wie ihre Veränderung möglich, ja überhaupt denkbar ist, so wird hier die These vertreten, dass die Filme uns eine Antwort geben. Fiktionen halten Antworten bereit, was die Gesellschaft im Innersten zusammenhält, wie sie zusammen-

⁴ Vielleicht im Sinne von Wolfgang Iser, als er den Zugang, wie er oben skizziert ist, ästhetische Psychoanalyse nannte und schrieb: »Diese wird nicht an Personen, sondern an Artefakten, an geronnener Geschichte geübt. Die künstlerische Arbeit dringt in historische Schichten der Gegenstände, in versteckte symbolische Bedeutungen, auch in latente Regungen der Freude oder des Grauens ein.« Wolfgang Iser: *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart (Reclam) 1996, S. 193.

geleimt ist. Die Fiktion sagt uns, wie Gesellschaft zu verstehen ist. Dies ist durchaus doppeldeutig oder untief, denn wenn die Fiktion über die Gesellschaft belehrt, so ist das ebenso für die Gesellschaft selbst bedeutsam. Übersetzt man die Filme, indem sie auf eine bestimmte Art, gegen den Strich gelesen werden, zeigt sich nicht nur ein bewegtes, sondern ein bewegendes Bild der Gesellschaft, dessen man sonst kaum ansichtig wird. Ein Strom von Bedeutungen über, in und *unter uns*. Indem die Fiktionen geschaut und bedacht werden, kommt man zu sich. In diesem Sinne finden Schauen und Denken zusammen – und ironischerweise wird genau dabei ein Abstand deutlich.

6

Im Folgenden geht es darum, den Begriff der *Metafiktion* als produktiven Begriff in der Philosophie zu begründen. Er könnte Gesellschaft und Subjektivität auf eine andere Art beschreibbar machen. Während soziologische Theorien mit dem Faktum beschäftigt sind, werden hier (durch das Faktum Film) Fiktionen untersucht. Diesen Fiktionen innerhalb des Faktischen – oder wie es manchmal heißt: Postfaktischen – wird unterstellt, dass sie durchaus faktischen Charakter haben. Dazu gehört auch, dass sie etwas sichtbar machen. Fiktionen sichten den Denkraum der Möglichkeiten. Eine Eigenheit von *Metafiktionen* wiederum ist die Reflexion – vom gebräuchlichen Sinn dieses Begriffs ausgehend. Diese wird mit dem Fragen, den Fragehorizonten und den darin enthaltenen Möglichkeiten zu erläutern sein. Ein solcher Möglichkeitshorizont öffnet sich, so die Annahme, durch eine einfache, tägliche Praxis: durch Fragen. In einem ersten Schritt also wird der Vorgang des Fragens als eine Öffnung des gesellschaftlich bedingten Denkraums verstanden. Die Reflexionen lassen sich beim Subjekt aufsuchen, zunächst als Fragen, später als Ironie. Subjekte reagieren, wie es scheint, auf Umstände. Es liegt nahe, darauf zu achten, wie die hier vorgestellten Subjekte angesichts der Umstände handeln, denken – wie sie verunsichert werden und verunsichern, sei es im Film, sei es in der Philosophie. Damit geht es in der Untersuchung von Anfang an um *Metafiktion*. Sie äußert sich, so die Annahme, in ganz

bestimmter Weise, als Fragen, als Ironie, in Geschichten (der Kunst), die so reflektiert, so ausgelegt werden, dass sie Wirklichkeit, Gesellschaft unterbrechen. Es wird darin also ein Abstand sichtbar, ein Abstand der Subjekte. Sie stehen mit ihren Fragen, mit Ironie immer schon verstellt in den Geschichten und damit in der Gesellschaft.

7

Zuletzt drei kurze Hinweise zur Vorgehensweise: 1) Die Filme, mit denen hier gearbeitet wird, zu schauen, empfiehlt sich natürlich. 2) Die Filme haben einen heuristischen Wert. 3) Die vorliegende Untersuchung verknüpft lose Film und Philosophie. Es ist ein Versuch der Montage.