

Mediennostalgie und Cinephilie im *Grindhouse*-Doublefeature

Dominik Schrey

„A certain nostalgia for cinema precedes its ‚death‘. One doesn't – and can't – love the televisual or the digital in quite the same way.“ (Doane 2002, S. 228)

1 Kinokrisen

Wiederholt wurde in den letzten Jahren aus verschiedensten Gründen der ‚Tod des Kinos‘ proklamiert: etwa weil die in den Filmarchiven gelagerten Rollen sich langsam zersetzen und dem Medium so die Vergangenheit verloren geht (Usai 2001) oder weil die Filmindustrie nicht mehr wie früher zu begeistern weiß (Sontag 1996). Mehr als alles andere jedoch wird seit Mitte der 1990er Jahre die Konkurrenz zu interaktiven Medien wie dem Computerspiel, das neue Formen der Publikumsadressierung ermöglicht, als Todesstoß für das Kino wahrgenommen. Die Debatte ist indes keineswegs neu: Bekanntlich sollen nicht einmal die Brüder Lumière selbst an die künstlerische Zukunft ihrer Erfindung geglaubt haben, Ende der 1920er Jahre war dann die Befürchtung weit verbreitet, mit Einführung des Tons verspiele der Film sein – gerade erst zur Reife gelangtes – künstlerisches Potential und ab den 1960er Jahren stürzte die zunehmende Bedeutung des Fernsehens als ‚Leitmedium‘ das Kino in eine tiefe wirtschaftliche und ideelle Krise.

Bislang jedoch hat der Film alle diese Tode und Krisen ‚überlebt‘, sich an die stetig wechselnden Umstände assimiliert und mit der Entwicklung neuer Formate, Genres und Stile reagiert. Und auch die Institution Kino ist noch immer nicht ausgestorben, wenngleich sich auch hier im Laufe der Jahre tiefgreifende Veränderungen abgespielt haben und das Kino nur noch einer von mehreren möglichen Orten des Filmerlebnisses ist.

Die Mediengeschichte des Films orientiert sich üblicherweise sehr stark an solchen Zäsuren¹ und auch in den Filmen selbst werden die Konflikte zwischen alter und neuer Technologie oft ausgiebig verhandelt: „Periods of intense technological change are always extremely interesting for film theory because the films themselves tend to stage its primary question: *What is cinema?*“ (Rodowick 2007, S. 9) Während und nach jeder dieser Umbruchsituationen gibt es Personen, die sich nach dem alten Zustand zurücksehnen und ihn zu konservieren – oder auch zu restaurieren – versuchen:² Regisseure wie Charlie Chaplin, der bis 1940 strikt darauf verzichtete, gesprochene Dialoge in seine Filme zu integrieren, oder der kanadische Regisseur Guy Maddin und andere, die selbst im beginnenden 21. Jahrhundert noch weiter versuchen, die Bildsprache des Stummfilms weiterzuentwickeln. Ähnliche Phänomene lassen sich auch bei dem sich aktuell vollziehenden Medienumbruch im Zuge der Digitalisierung beobachten.

Für einen solchen nostalgischen Rückbezug auf vergangene Manifestationen des Mediums Film sind natürlich eine ganze Reihe möglicher Gründe denkbar; etwa ästhetische Bedenken (z. B. wenn zugunsten des Chiaroscuro-Effekts auf Farbe verzichtet wird), ökonomische Faktoren (z. B. der Verzicht auf teure Technik) oder auch die Idee der Hommage an eine vergangene Epoche, die den eigenen visuellen Stil nachhaltig geprägt hat.³

Genau um diesen letzten Fall, den ‚romantisierenden‘ Blick auf das eigene Medium und seine Historizität, der einen Sonderfall des allgemeineren Phänomens der Selbstreferentialität im Film darstellt (Böhn 2007), soll es im Folgenden gehen, wobei mit Quentin Tarantinos *Death Proof* und Robert Rodriguez’ *Planet Terror* (beide USA, 2007) zwei sehr heterogene Modi von Mediennostalgie⁴ im Film analysiert werden, die im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts der beiden Regisseure entstanden sind und sich einen gemeinsamen Bezugspunkt teilen: das so genannte ‚Grindhouse-Kino‘.

2 Grindhouse-Cinephilie

Mit dem amerikanischen Begriff des ‚Grindhouse Theaters‘, dem im Deutschen wohl am ehesten der Ausdruck ‚Schmuddelkino‘ entspricht, wurden in den USA die während des Kinobooms in den 1930er-Jahren gebauten kleinen Stadtkinos mit meist nur

1 Mit einigem zeitlichen Abstand werden jedoch nicht selten wieder Kontinuitäten über diese Einschnitte hinweg entdeckt. André Bazin (2004) etwa betont die Kontinuität visueller Stilrichtungen über den Umbruch zum Tonfilm hinweg.

2 „Outbreaks of nostalgia often follow revolutions“, schreibt Svetlana Boym in ihrem Buch über die *Zukunft der Nostalgie* (2001, S. XVI). Zwar bezieht sie sich auf politische Revolutionen, doch auch in Hinblick auf medientechnische ‚Revolutionen‘ scheint die Aussage durchaus zuzutreffen.

3 Für eine ausführliche Darstellung möglicher Gründe für den Rückbezug auf überholte Technik im Allgemeinen vgl. den Beitrag von Kurt Möser in diesem Band.

4 Für eine ausführliche Erläuterung dieses Begriffs vgl. auch den Beitrag von Andreas Böhn in diesem Band.

einem Saal bezeichnet, die ab den 1960er-Jahren aufgrund der zunehmenden Konkurrenz zum Fernsehen gezwungen waren, auf Attraktionen zu setzen, die in dem neuen Medium nicht möglich waren: also vornehmlich Sex und explizite Gewalt im Wide-Screen-Format. Mit dem Aufkommen von Home Video verlagerte sich der Vertrieb dieser als ‚Exploitation-Filme‘ bezeichneten Produktionen jedoch zunehmend in die zahlreich entstehenden Videotheken, so dass auch der letzte Markt für die kleinen Kinos wegbrach. Beim Grindhouse-Film handelt es sich demnach nicht um ein Genre oder eine Epoche im engeren Sinne, sondern um eine bestimmte, historisch auf die 1960er und 1970er Jahre beschränkte Ausprägung des Kinodispositivs.⁵

Planet Terror und *Death Proof* waren ursprünglich nicht als eigenständige Produktionen gedacht und wurden in den USA zunächst auch nur gemeinsam als so genanntes ‚Double Feature‘ unter dem Titel *Grindhouse* aufgeführt, unterbrochen von Trailern für fiktive Exploitation-Filme und historisierender Kinowerbung.⁶ Das erklärte Ziel des Projekts war die authentische Reproduktion eines typischen Kinoabends in einem Grindhouse-Kino; nicht nur durch die Wahl entsprechender Themen in den einzelnen Beiträgen, sondern vor allem auch durch die *Simulation* der spezifischen Projektionsbedingungen, die aufgrund des lieblosen Umgangs mit dem Celluloid und vor allem wegen des häufigen Abspielens der Kopien gewöhnlich katastrophal waren. Sowohl *Death Proof* als auch *Planet Terror* sind geprägt von ständig wechselnder Farbsättigung, Kratzern und anderen Bildstörungen sowie Jump Cuts bis hin zu angeblich komplett fehlenden Filmrollen und der damit verbundenen inhaltlichen Inkohärenz, die hier natürlich narrative Spielerei ist.

Die beiden Filme können daher trotz all ihrer Unterschiede, auf die noch einzugehen sein wird, als Prototypen einer neuen Spielart von Cinephilie verstanden werden: So wie die französischen Intellektuellen der *Cahiers du cinéma* in den 1950er-Jahren Spuren von Originalität und Kreativität in den Produktionen amerikanischer Studioregisseure fanden, entdeckten Tarantino und Rodriguez avantgardistische Techniken der Illusionsdurchbrechung und Selbstreflexivität ausgerechnet in der Ausschussware der Kulturindustrie. Ihre eigenen Filme lassen sich deshalb in vielerlei Hinsicht als Versuch verstehen, die Wertkategorien konventioneller Filmgeschichtsschreibung auf den Kopf zu stellen, indem sie sich ganz explizit nicht auf diejenigen Filme beziehen, die sich

5 Vgl. Baudry (2002), der den Begriff für die Filmtheorie geprägt hat. Mittlerweile ist jedoch eine weitere Fassung des Konzepts üblich: „Das Dispositiv ist ein Netzwerk von sozialen Konventionen, technischen Voraussetzungen und Dispositionen der Einbildungskraft, ein interdisziplinär beschreibbarer Schnittpunkt von Psychoanalyse, Medienästhetik, Soziologie und Technikgeschichte.“ (Lommel 2002, S. 66)

6 Angeblich sollen in den USA viele Zuschauer den Kinosaal bereits nach dem ersten Film verlassen haben, weil sie nicht wussten, dass ein weiterer folgen würde. Das *Double Feature* spielte nur einen Bruchteil seiner Produktionskosten wieder ein, weshalb die beiden Filme für den europäischen Markt getrennt und separat, dafür aber in längeren Schnittfassungen gezeigt wurden.

durch einen eigenständigen künstlerischen Wert auszeichnen, sondern auf die, die erst durch die spezifische mediale Vermittlungssituation eine eigene ‚Identität‘ bekommen.

Während Nostalgie- oder Retroprodukte in der Regel versuchen, ein perfektes oder sogar idealisiertes Original nachzuahmen, wird im *Grindhouse*-Doublefeature eine Ästhetik des Fehlers und der Bildstörung propagiert. Genau diese Fehlerhaftigkeit wiederum wird jedoch als Authentizitätssignal eingesetzt, was natürlich in hohem Maße paradox ist – insgesamt wurden 53 Millionen Dollar dafür ausgegeben, dass *Death Proof* und *Planet Terror* wie authentische B-Movies in schlechtem Kopienzustand aussehen. Es handelt sich also um Filme, die sich als Artefakte einer von ökonomischen Zwängen geprägten Vergangenheit ausgeben, dabei aber von genau diesen Einschränkungen befreit sind (vgl. Benson-Allott 2008). Diese Paradoxie macht das *Double Feature* zu einem interessanten Fall von Mediennostalgie im Film, denn die Hommage ist gleichzeitig Aktualisierung und Nekrolog, in ihrer Funktion ähnelt sie der Photographie, wie Roland Barthes sie beschreibt: als „Bild, das den Tod hervorbringt, indem es das Leben aufbewahren will“ (Barthes 1989, S. 103). Das Grindhouse-Kino wird zwar reanimiert und erinnert mit einer Art ‚hyperrealem Exploitation-Film‘ (vgl. Anderson 2007) an sich selbst, doch nur um den Preis des Eingeständnisses, dass diese Simulation ökonomischer Nachteile in der Produktion nur noch als Multimillionenprojekt möglich ist und die Zeit der echten Grindhouse-Filme damit unwiederbringlich vergangen ist.

3 Nostalgia for the Analogue: *Death Proof*

Während einer Autofahrt unterhalten sich die Protagonistinnen von Quentin Tarantinos *Death Proof* über ihr Liebesleben; eine von ihnen berichtet, ihr neuer Verehrer habe ihr zum Geburtstag eine Musikkassette aufgenommen, was die Aufmerksamkeit ihrer Freundinnen erregt: „He made you a tape? Wait – he didn’t burn you a CD? He made you a tape? Oh, that is so romantic! That sounds like the test of true love to me.“ Die Unterhaltung ist für die Filmhandlung zwar nicht weiter von Bedeutung, bringt aber dennoch in nuce die dem gesamten Film zugrunde liegende Idee zum Ausdruck: Wahre Bedeutung erlangen Liebesbekundungen erst dann, wenn sie nicht auf dem einfachsten Weg erbracht werden, sondern in irgendeiner Form mit Mühe und Aufwand verbunden sind. Die analoge Kassette, bei der die Zeit der Wiedergabe noch der Dauer der Aufnahme entspricht, kann daher in bestimmten Kontexten gegenüber der klangqualitativ überlegenen digitalen Audio-CD, die mit nur wenigen Mausclicks kompiliert wird, als das höherwertige Medium erscheinen.

Was für Musikstücke auf der Kassette in *Death Proof* aufgenommen sind, wird im Film nicht erwähnt und spielt auch überhaupt keine Rolle, denn hier ist offenbar das Medium selbst die Botschaft: Im Jahr 2007 ist die Geste, eine Audiokassette aufzu-

nehmen und zu verschenken, tatsächlich in jeder Hinsicht eine ‚romantische‘ Handlung. Der Schenkende verweigert sich dem digitalen Fortschritt und greift stattdessen zurück auf eine überholte, als überwunden geltende Technologie. Das Geschenk ist also genau deshalb ‚so romantisch‘, weil die Produktion einer Kassette rational betrachtet mit einem unnötig hohen Zeitaufwand verbunden ist, der sich zunächst nicht durch einen Mehrwert in anderer Hinsicht rechtfertigen lässt. Dennoch – oder gerade deswegen – ist uns die Kassette irgendwie sympathischer als die CD, sie wird aufgewertet durch eine diffuse Konnotation von Authentizität und Ehrlichkeit, begründet in der analogen Aufnahmetechnologie. Während das Magnettonband der Audiokassette ein beliebiges Klangereignis *kontinuierlich abbildet* und demnach in einem direkten Ähnlichkeitsverhältnis zu diesem steht, zeichnet die CD nur diskrete Proben bzw. *Samples* eines Klangs auf, die in Form von Zahlenwerten gespeichert werden. Jede Sekunde besteht aus knapp 88200 einzelnen Amplitudenwerten, deren *Resynthese* den aufgenommenen Klang streng genommen nicht wiedergibt bzw. *wieder-holt*, sondern lediglich *simuliert*.

Bei der Person, die dieses mediennostalgische Geburtstagsgeschenk der Kassette erdacht hat, handelt es sich bezeichnenderweise um keine in *Death Proof* selbst in Erscheinung tretende Figur, sondern um den Regisseur eines Films im Film, an dessen Dreharbeiten die Protagonistinnen beteiligt sind. Dieselbe romantische Attitüde, die diesen fiktiven Regisseur auszeichnet, beansprucht Tarantino auch für sich selbst. In gewisser Weise vermachte er seinem Publikum mit *Death Proof* ebenfalls eine altmodische Kassette: Der Film ist nicht auf digitalem Material gedreht, sondern auf klassischem 35-mm-Film und verzichtet nicht nur komplett auf digitale Spezialeffekte oder Nachbearbeitung, sondern reflektiert diese Tatsache auch wiederholt innerhalb der Filmhandlung.

Nicht zufällig ist die Hauptfigur ein gealterter *Car-Stuntman*, also ein durch den zunehmenden Einsatz von CGI (‚computer generated imagery‘) in der Filmproduktion überflüssig gewordenes Relikt einer vergangenen Ära, ein lebender Anachronismus, der seine angedeutete Impotenz zu kompensieren versucht, indem er junge Frauen mit einem zum ‚todsicheren‘ Stunt-Vehikel ausgebauten Muscle-Car⁷ in tödliche Unfälle verwickelt. Gespielt wird dieser Stuntman von Kurt Russel, der selbst nicht richtig ins 21. Jahrhundert zu passen scheint und dessen Ruhm seit den 1980er Jahren konstant verblasste, bis Tarantino ihm diese nostalgische Rolle auf den Leib schneiderte. Fast die gesamte zweite Hälfte des Films besteht aus wilden Verfolgungsjagden mit artistischen Stunteinlagen, die stets auf ihren analogen, unverfälschten Status verweisen, da solche Stunts heute eben nicht mehr wirklich von *echten* Stuntmen ausgeführt werden,

7 Es handelt sich um einen *Chevrolet Nova* und einen *Dodge Charger*. Beide Autos werden im Film als mehrfach codierte Nostalgieobjekte behandelt. Einerseits bilden sie die Verbindung von der Filmgegenwart zur Zeit der Filme, auf die sich *Death Proof* bezieht, und andererseits stellen sie selbst Referenzen auf bestimmte Filme dar, indem sie etwa über dieselbe Lackierung oder dasselbe Nummernschild wie klassische Filmautos verfügen. Vgl. Singer 2007, S. 9.

sondern nur noch vor den Blue oder Green Screens der digitalen Effektschmieden *simuliert* werden. Nach seiner Meinung zu computergenerierten Bildern im Film gefragt, antwortete Tarantino 2004 in einem Interview, sein Motto sei: „Wenn wir es nicht in der Kamera machen können, können wir es gar nicht machen.“ (Körte 2004, S. 9)

Genau wie das Geschenk der analogen Kassette ehrliche, aufrichtige Zuneigung der Beschenkten gegenüber suggeriert, scheint Tarantino mit dem selbst auferlegten Verzicht auf digitale Effekte in den Actionszenen seine wahre ‚Liebe‘ zum Kino und dessen Geschichte zum Ausdruck bringen zu wollen. Schon seit dem Beginn seiner steilen Karriere wird Tarantino als cinephiler Manierist gehandelt, der die Filmgeschichte als gigantischen Ideenfundus begreift, aus dem man sich nach Belieben bedienen kann. Tarantinos Filme sind daher der Inbegriff dessen, was häufig als ‚postmodernes Zitatenkino‘ bezeichnet wird.⁸ Seine letzten Filme gehen dabei noch einen Schritt weiter: Der Zuschauer muss die Filme, auf die Bezug genommen wird, in zunehmendem Maße gar nicht mehr kennen, um die Anspielungen als solche zu erkennen. Die Intertextualität in Tarantinos Filmen oszilliert stets zwischen den Polen Dekonstruktion und Rekonstruktion. *Death Proof* ist dabei der bislang melancholischste Film in seinem Werk und betont sehr stark den Aspekt der Rekonstruktion, was dazu führte, dass viele alte Fans vom – vermeintlichen – Ausbleiben der für Tarantino typischen Unterwanderung von Genrekonventionen enttäuscht waren. Auf den ersten Blick scheint der Film tatsächlich ein Pastiche im Sinne des amerikanischen Literaturtheoretikers Fredric Jameson zu sein,⁹ der diese Praxis als den typischen Modus des postmodernen ‚Nostalgie-Films‘ beschreibt:

Sie [die Parodie, D.S.] hat sich überlebt, und die seltsam neue Erscheinung des Pastiche, die Imitationskunst, nimmt langsam ihren Platz ein. Pastiche und Parodie sind Imitationen einer eigentümlichen Maske, Sprechen in einer toten Sprache. Pastiche ist die neutrale Praxis dieser Mimikry ohne die an ein Original gebundenen tieferliegenden Beweggründe der Parodie, ohne satirischen Impuls, ohne Gelächter [...]. (Jameson 1986, S. 62)

Schon an diesem kurzen Zitat wird deutlich, dass Jameson das Aufkommen des Pastiche als negativen Effekt der neueren kulturellen Entwicklung bewertet. In der gesamten ‚Nostalgie-Welle‘ beobachtet er die Tendenz, „die ‚wirkliche‘ Geschichte durch die Geschichte verschiedener Stile“ (S. 65) zu ersetzen, wodurch erstere verloren zu gehen droht. Der Rückbezug auf vergangene Zeiten im Nostalgie-Film funktioniert nach Jameson in erster Linie über die Aktualisierung kultureller Artefakte und bleibt dementsprechend oberflächlich, eine kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit findet nicht statt.

8 Vgl. etwa Ng 2005 oder die Aufsätze in Geisenhanslücke und Steltz 2006.

9 Vgl. Singer 2007, S. 9: „Tarantino has something of a penchant for repetition as a stylistic and narrative device: one might say his dominant mode is pastiche [...].“

Jamesons Thesen werden vor allem in den USA seit ihrem Erscheinen sehr kontrovers diskutiert, wobei wiederholt darauf hingewiesen wurde, dass auch der Nostalgie-Film durchaus über kritisches Potential verfügen kann, indem er etwa subtil die mit der rekonstruierten Zeit verbundenen Denkmuster entlarvt (vgl. Dika 2003 und Sprengler 2009). Auch in *Death Proof* sind trotz aller Nostalgie durchaus genrekritische Züge zu finden: Dass eine multiethnische Gruppe von selbstbewussten Frauen ihren weißen Verfolger am Ende des Films minutenlang aufs Brutalste verprügelt, wäre im amerikanischen Kino der 1970er Jahre beispielsweise völlig undenkbar gewesen (vgl. Benson-Allott 2008, S. 20).

Tarantino versucht in *Death Proof*, den Carchase-Film der 1970er und 1980er Jahre originalgetreu nachzubilden – und zwar mit denselben Mitteln, die auch damals zur Verfügung standen, wenngleich befreit von den ökonomischen Einschränkungen dieser Zeit und mit einigen zurückhaltenden ironischen Brechungen. Sein Ziel ist es, dem Kinopublikum von heute die Begeisterung für eine Form von Kino zu vermitteln, die auf ihn selbst prägenden Einfluss hatte. Sein Ansatz ist insofern in gewisser Weise ein pädagogischer oder vielleicht besser: musealer, denn er behandelt sein ‚Exponat‘ – das Grindhouse-Kino – mit großem Respekt und nimmt Aktualisierungen nur dort vor, wo sie unumgänglich erscheinen, etwa in Bezug auf Genderfragen und Selbstreferentialität. Tarantino arbeitet also sozusagen nur oder zumindest überwiegend mit Originalbauteilen; er verwendet die Original-Muscle-Cars aus den 1970er Jahren, lässt einen abgehalfterten Schauspieler aus derselben Zeit die männliche Hauptrolle spielen, und wenn im Film ein Stunt lebensgefährlich aussieht, dann ist er das bei den Dreharbeiten auch tatsächlich gewesen. Selbst die Kratzer auf dem Filmmaterial wurden durch tatsächliches Zerkratzen und Zerschneiden des Filmnegativs erzeugt.

Paradoxerweise rekonstruiert Tarantino auf diese Weise und mit demselben Respekt auch die Respektlosigkeit der Grindhouses gegenüber dem Filmmaterial, das in den einzelnen Kinos teilweise nach Belieben umgeschnitten und entstellt wurde. So endet etwa der erotische Lap-Dance einer der Protagonistinnen des ersten Teils von *Death Proof* abrupt und mitten in der Bewegung – hier, so wird dem Zuschauer suggeriert, hat der Filmvorführer die besten Szenen für seinen Privatgebrauch aus der Filmrolle entfernt und diese danach einfach neu zusammengeklebt. Tarantino versucht damit sozusagen, den aktuellen Zuschauer die Faszination, die ein früherer Zuschauer – der virtuelle Filmvorführer – empfunden haben muss, nachempfinden zu lassen. Möglich ist dies nur indirekt, über die Auslassung bzw. über die willentliche Erzeugung dessen, was Drehli Robnik im Zusammenhang mit VHS-Kopien von Filmen als „textual ruins“ bezeichnet: „Rental videos confront you with traces, ruined images, left behind by someone else’s fascination by a moment.“ (Robnik 2005, S. 59) Dasselbe gilt natürlich auch für den Celluloid-Film, der prinzipiell ein ‚autodestruktives Medium‘ ist, da jedes Mal, wenn der Film durch den Projektor läuft, die Erosion des Materials fortschreitet (vgl. Rodowick 2007, S. 19). Während diese ‚Textruinen‘ bei der Benutzung von VHS-Kassetten oder Celluloid-Film jedoch mit der Zeit gleichsam

von selbst durch die Benutzung entstehen, handelt es sich bei dem, was Tarantino und Rodriguez in *Grindhouse* machen, sozusagen um die Erzeugung künstlicher Ruinen, die von vornherein schon so konzipiert sind, Verfall anzuzeigen, auch wenn dieser streng genommen (noch) gar nicht stattgefunden hat – in gewisser Hinsicht ist dieses Verfahren also durchaus dem Bau artifizieller Ruinen im 18. Jahrhundert vergleichbar. Die beiden Teile von *Death Proof* fallen sehr stark auseinander, sie sind geprägt von stark divergierenden Materialeigenschaften (Farbsättigung, Bildqualität etc.) und der Übergang von der ersten Hälfte zur zweiten ist so abrupt und radikal – z. B. verschwinden gerade erst eingeführte Figuren ohne weitere Erwähnung –, dass der Eindruck entsteht, dass es sich ursprünglich um zwei eigenständige Filme bzw. einen Film und seine Fortsetzung gehandelt haben muss, die am Schneidetisch nachträglich zu einem einzigen Film zusammengeführt wurden, wie es in der Zeit der Grindhouse-Kinos durchaus üblich war.¹⁰

4 The Missing Real: *Planet Terror*

Während solche selbstreflexiven Spielereien in Tarantinos *Death Proof* nicht kommentiert werden und auch kaum markiert sind – und daher auch nur einem Teil des Publikums überhaupt auffallen –, stellt Robert Rodriguez seine entsprechenden Verfahren in *Planet Terror*¹¹ geradezu überdeutlich aus: Bereits in der Titelsequenz des Films wird das Verbrennen eines Celluloid-Filmstreifens im Projektor nachgeahmt, um anzudeuten, dass der gerade gezeigte Tanz der weiblichen Protagonistin im wörtlichen Sinn ‚zu heiß‘ für die Darstellung ist (vgl. Benson-Allott 2008, S. 21) – was bei Tarantino dazu dient, die spezifischen Rezeptions- bzw. Projektionsbedingungen in den Film ‚hineinzuholen‘, gerät bei Rodriguez oft zur visuellen Metapher. Dadurch ist *Planet Terror* – zumindest vordergründig – wesentlich selbstreflexiver und vor allem selbstironischer als *Death Proof*, in vielen Momenten bewegt sich der Film sogar eindeutig im Bereich der Parodie, weil er die aus den Exploitation-Filmen bekannten Genremuster teilweise sehr stark überzeichnet.

Planet Terror setzt zudem viel deutlicher als *Death Proof* auf eine Ästhetik der Bildstörung, um den Eindruck eines tatsächlich alten, zu oft abgespielten (analogen) Films zu erzeugen. Doch im Gegensatz zu Tarantinos Film sind diese Bildstörungen – genauso wie der größte Teil der spektakulären Effekte und Stunteinlagen – hier komplett in der digitalen Nachbearbeitung entstanden, auch der Film selbst ist bereits auf hochauflösendem digitalem Material gedreht worden. Um einen authentischen Ein-

10 So wurden z.B. die ersten zwei Teile der trashigen japanischen Comicadaption *Kozure Ôkami* (1972) für die amerikanische Kinoverwertung zu einem einzigen Film umgeschnitten, teilweise sinnentfremdend synchronisiert und mit neuem Soundtrack versehen.

11 Vgl. auch den Aufsatz von Andreas Böhn in diesem Band.

druck von Celluloid in schlechtem Zustand zu erzielen, wurden für *Planet Terror* tatsächlich stark beschädigte Celluloidstreifen digitalisiert und am Computer so bearbeitet, dass nur noch die Kratzer übrig blieben, die dann im nächsten Schritt über das ursprünglich natürlich makellose digitale Filmbild gelegt wurden.

Rodriguez' Film simuliert also genau die materialen Gebrauchsspuren, deren völlige Abwesenheit das Digitale kennzeichnet und dieses in gewisser Weise als ‚unsympathisch‘ erscheinen lässt – so war z. B. nach der Einführung der CD immer wieder das Argument zu hören, die digitale Technik sei ‚steril‘ oder ‚kalt‘ im Vergleich etwa zur analogen Schallplatte. Das Digitale ist zu sehr Mathematik, um ‚organisch‘ oder gar ‚sympathisch‘ zu wirken. Rodriguez begegnet diesem Vorurteil interessanterweise mit noch mehr Mathematik, noch mehr Simulation und führt die Apologeten des Analogen und Imperfekten so in gewisser Weise vor, indem er zu zeigen versucht, dass das Digitale überlegen ist, weil es sogar authentischer analog aussehen kann als das Analoge selbst. Technischer Fortschritt und Rückbezug schließen sich hier nicht aus. *Planet Terror* gibt sich als analoger Film aus und setzt die moderne digitale Technik vor allem dafür ein, sich selbst zu verschleiern. Gleichzeitig jedoch verweist der Film auch selbstbewusst auf seine offensichtlichen digitalen Effekte, etwa wenn Rodriguez das rechte Bein seiner Hauptdarstellerin im Film amputieren lässt und durch ein Maschinengewehr ersetzt:

This digital illusion might invite the exploitation cineaste to recall the prominent role of amputees in the early days of prosthetic effects, but it also highlights what those effects artists could not do, such as cut off an actress's leg and replace it with a gun. In short, *Planet Terror's* insistence on its cinematic history is also the *raison d'être* of its special effects, turning the latter into a digital homage to both a bygone platform (celluloid) and a bygone genre (the exploitation film). (Benson-Allott 2008, S. 23)

Hier wird deutlich, wie sehr sich die Ansätze von Tarantino und Rodriguez unterscheiden: Während Tarantino ein ideales Original weitgehend zu *rekonstruieren* versucht und dabei mit erstaunlichem Ernst vorgeht, *simuliert* Rodriguez dessen Oberfläche, während er die Inhalte ironisch aktualisiert. Der museale Aspekt tritt dabei weitgehend in den Hintergrund, denn Rodriguez versucht nicht wie Tarantino, den Exploitation-Film der 1970er Jahre zu *wieder-holen*, sondern ihn in einer Orgie visueller Explikation zu überbieten.

Beide Filme stellen dieselbe bazinsche Frage: „Qu'est-ce que le cinéma?“ Oder, wie David N. Rodowick die Frage umformulierte, um sie den aktuellen Gegebenheiten anzupassen: „What *was* cinema?“¹² Denn dass sich die Ontologie des Mediums – bzw. des Mediendispositivs – durch die Digitalisierung grundlegend verändert hat, steht außer Frage. Tarantino, ein Mediennostalgiker in jeder Hinsicht, trauert in *Death Proof* dem analogen und indexikalischen Charakter des Mediums Film nach, während Rodriguez,

12 Bazin 2004, Rodowick 2007, S. 24.

Abbildung 1: Laufstreifen in *Death Proof*



Abbildung 2: Klebespuren in *Death Proof*



Abbildung 3: Kratzer und grobe Körnung im digitalen Bild von *Planet Terror*



Abbildung 4: Simuliertes Verbrennen des Zelluloids in *Planet Terror*



Besitzer einer auf die Produktion von CGI spezialisierten Produktionsfirma, die Möglichkeiten digitaler Bildmanipulation zelebriert. Auf diese Weise wird der immer wieder beschriebene Grundkonflikt der Mediengeschichte des Films, nämlich der zwischen realistischer und formgebender Tendenz – sozusagen zwischen Lumière und Méliès – auf die Ebene der Ontologie selbst gebracht: Die *rekonstruierten* und die *simulierten* Bilder sind im direkten Vergleich nur dadurch zu unterscheiden, dass Rodriguez in *Planet Terror* den Einsatz von ‚pseudoanalogen‘ Gebrauchsspuren absichtlich so stark übertreibt, dass sie verdächtig, weil geradezu *zu* authentisch wirken.

Natürlich trifft der Vergleich der unterschiedlichen Auffassungen der klassischen Antipoden der Filmtheorie und -geschichte mit Rodriguez und Tarantino nur bedingt zu. Doch besonders in einer Hinsicht erweist er sich als erhellend: In den letzten Jahren hat sich in der Filmtheorie die Ansicht durchgesetzt, dass die Unterschiede zwischen den ‚bewegten Postkarten‘ der Brüder Lumière und den Phantasmagorien Georges Méliès‘ letztlich doch nicht so gravierend waren, da es beiden Tendenzen des frühen Films in erster Linie darum ging, visuelle Attraktionen¹³ zu erzeugen, die ohne die bewegten Bilder nicht möglich gewesen wären. Ziel der Filme in den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts war nicht das Erzählen von Geschichten, sondern die Präsentation der völlig neuen Möglichkeiten der Illusionserzeugung, wie der Filmwissenschaftler Tom Gunning schreibt: „The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema.“ (Gunning 2006, S. 383) Genau derselbe Aspekt eint auch die gegenläufigen Ansätze Tarantinos und Rodriguez‘: Sowohl in *Death Proof* als auch in *Planet Terror* geht es nur sekundär um die erzählte Geschichte, die durch die angeblich fehlenden Filmrollen ohnehin Fragment bleibt, und primär um die Begeisterung für das Kino, um Cinephilie.

Beide Filme funktionieren vor allem über ihre Metaebene intertextueller Verweise und bestehen in gewisser Weise aus unzähligen Versatzstücken anderer Filme. Insofern ist auch Tarantinos dezidiert analoger Ansatz in *Death Proof* sehr eng mit dem digitalen Zeitalter verknüpft, aus dem heraus der Film einen nostalgischen Blick zurück in die Zeit ‚ehrlicher‘ Filmproduktion wirft. Die digitale Medienkultur ist nach Lev Manovich in erster Linie eine Archiv- bzw. Datenbankkultur, in der alle Diachronizität in Synchronizität aufgelöst ist und die verschiedenen Schichten der Vergangenheit gleichberechtigt nebeneinander aufbewahrt werden (2003, S. 360). Die modernen Medien – inklusive des Films – sieht Manovich als „battlefield for the competition between database and narratives“ (2001, S. 234). Ähnlich wie sich nach Walter Benjamin „durch die Erfindung der Photographie der Gesamtcharakter der Kunst“ (1991, S. 486) verändert hat, führt der Siegeszug des Computers nicht einfach dazu, dass ab einem gewissen Zeitpunkt die Filme digital werden oder bewusst darauf ver-

13 Vgl. die Aufsätze in Strauven 2006, v.a. den Nachdruck von Tom Gunnings Essay *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, der ursprünglich 1986 erschien und eine Neubewertung der frühen Filmgeschichtsschreibung auslöste.

zichten, sondern er verändert grundlegend die kulturellen Praktiken, mit denen Daten verarbeitet und gespeichert werden, auch in den Bereichen, die zunächst nicht an der Entwicklung teilzuhaben scheinen. Die Auswirkungen der Digitalisierung lassen sich demnach nicht nur in den Filmen finden, die die neuen Möglichkeiten nutzen, sondern auch in solchen, die sich dieser Technik verweigern, aber dennoch in der einen oder anderen Weise auf sie reagieren müssen. Es spricht also einiges dafür, das, was Anderson als Tarantinos „mental film library“ (2007, S. 13) bezeichnet, als Effekt der „Remix-Kultur“ (Manovich 2005) des elektronischen bzw. digitalen Zeitalters zu betrachten und auch seine Methode der Bricolage in diesem Zusammenhang zu verstehen: als Verschmelzung von Datenbank und Narration.

Literatur

- Anderson, Aaron C. (2007): Stuntman Mike, Simulation and Sadism in *Death Proof*. In: Greene, Richard; Mohammad, K. Silem (Hg.): *Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*. Chicago/La Salle, IL, S. 13-20.
- Barthes, Roland (1989): *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Frankfurt a. M.
- Baudry, Jean-Louis (2002): Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Pias, Claus et al. (Hg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart, S. 381-404.
- Bazin, André (2004): Die Entwicklung der Filmsprache. In: Ders.: *Was ist Film?* Hg. von Robert Fischer. Berlin, S. 90-109.
- Benjamin, Walter (1991): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Dritte Fassung. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Band 1/2: *Abhandlungen*. Frankfurt a. M., S. 471-508.
- Benson-Allott, Caetlin (2008): *Grindhouse. An Experiment in the Death of Cinema*. In: *Film Quarterly* 62/1, S. 20-24.
- Böhn, Andreas (2007): Nostalgia of the Media / in the Media. In: Winfried Nöth; Nina Bishara (Hg.): *Self-Reference in the Media*. Berlin/New York, S. 143-154.
- Boym, Svetlana (2001): *The Future of Nostalgia*. New York.
- Dika, Vera (2003): *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*. Cambridge, MA.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, The Archive*. Cambridge, MA/London.
- Geisenhanslüke, Achim; Steltz, Christian (Hg.) (2006): *Unfinished Business. Quentin Tarantinos Kill Bill und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften*. Bielefeld.
- Gunning, Tom (2006): The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: *Strauven* 2006, S. 381-388.
- Hagener, Malte; de Valck, Marijke (Hg.) (2005): *Cinephilia. Movies, Love and Memory*. Amsterdam.
- Jameson, Fredric (1986): Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Andreas Huysen; Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg, S. 45-102.

- Körte, Peter (2004): ‚Am Ende kommt eine Pastetenfüllung heraus‘. Ein Interview mit Quentin Tarantino über digitale Bilder, Entenpressen, Blutbäder und *Kill Bill*. In: Robert Fischer et al. (Hg.): Quentin Tarantino. Berlin, S. 7-10.
- Lommel, Michael (2002): Dispositiv. In: Helmut Schanze (Hg.): Metzler Lexikon Medientheorie Medienwissenschaft. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart/Weimar, S. 65f.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, MA/London.
- Manovich, Lev (2003): *Soft Cinema*. In: Jeffrey Shaw; Peter Weibel (Hg.): *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge, MA/London.
- Manovich, Lev (2005): *Black Box – White Cube*. Berlin.
- Ng, Jenna (2005): *Love in the Time of Transcultural Fusion. Cinephilia, Homage and Kill Bill*. In: Hagener; de Valck 2005, S. 65-79.
- Robnik, Drehli (2005): *Mass Memories of Movies. Cinephilia as Norm and Narrative in Blockbuster Culture*. In: Hagener; de Valck 2005, S. 55-64.
- Rodowick, David Norman (2007): *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA/London.
- Singer, Felix (2007): *Kierkegaard avec Tarantino: Notes on Repetition in Death Proof*. In: *Velox. Critical Approaches to Contemporary Film* 1/1, S. 7-14.
- Sontag, Susan (1996): *The Decay of Cinema*. In: *The New York Times*, 25.02.1996.
- Sprengler, Christine (2009): *Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*. New York/Oxford.
- Strauven, Wanda (Hg.) (2006): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam.
- Usai, Paolo Cherchi (2001): *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London.