

FILM

VISZERALITÄT UND MONOTONIE: »GIRLS«, »SPRING BREAKERS«

Robin Curtis



66 **H**annah Horvath steht im Bad vor dem Spiegel und beginnt, intensiv mit einem Wattestäbchen im Ohr zu bohren. Sie tut dies mit einer Besessenheit, die schnell ahnen lässt, was die Konsequenz dieses Akts sein wird. Ein unerträglich intensives Bild setzt sich im Bewusstsein des Zuschauers fest, das imaginativ hartnäckig nachhallt, selbst wenn er die Augen bereits nach wenigen Sekunden schließt. In dieser Form der radikalen Unmittelbarkeit sticht die Szene hervor. Was aber ist an diesem viszeralen Bild so verstörend?

Die Durchstoßung der Membran zwischen dem inneren und äußeren Raum des Körpers weist buchstäblich auf das von Julia Kristeva 1980 in ihrem Buch »Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection« beschriebene Phänomen, das auf einer Grenzverletzung von innen und außen, von fest und flüssig basiert. Anders als der Begriff des Ekels, der stark vom Geruchssinn geleitet wird, ist weder Schmutz noch Krankheit für das Abjekte ausschlaggebend, sondern das, was Identität bzw. Grenzen, vor allem die Körpergrenzen, erschüttert und eine klare Trennung zwischen Subjekt und Objekt erschwert. Dieser Akt der Darstellung einer Trommelfellperforation und dessen Folgen nehmen mehrere Minuten in der neunten Episode der zweiten Staffel der US-amerikanischen Fernsehserie »Girls« in Anspruch. Das zielstrebige Durchdringen des eigenen Trommelfells bildet eine Art Gipfel der Abjektion des Alltags im bisherigen Verlauf dieser Serie, eine sehr ungewöhnliche Affektstrategie für ein amerikanisches Fernseh-drama, das als HBO-produzierte Serie als »Quality Television« gilt.

Nur bei bestimmten Fernsehgenres hat die Abjektion bisher einen festen Platz gefunden: von den Ermittlungen bei »CSI« (ob bei den obligatorischen Obduktionsszenen oder überhaupt der Feststellung, dass Körperflüssigkeiten auf jeder erdenklichen Fläche und dort jederzeit zu finden sind) zu den Untoten bei »True Blood« oder »The Walking Dead«, von den Ekelaufgaben bei »Fear Factor« zu den detailreich dargestellten OPs bei diversen chirurgischen »Makeover«-Sendungen. Eine solche Fokussierung auf Abjektion und Alltag wie in »Girls« ist jedoch im Fernsehrama neu; genau an dieser signifikanten Grenzüberschreitung werden bei »Girls« die Grenzen zwischen »Fernseh«- und »Filmdiskursen« zunehmend unkenntlich. Genau hier liegt die Schockpotenz jener Szene mit dem Wattestäbchen und macht sie gar zur ästhetischen Wendung: Weil im Kontext des Dramas gezeigt, das vom ästhetischen Realismus geprägt ist, wirkt diese Perforationsszene wesentlich verstörender als jeder blutige, spritzende Kopfschuss eines Zombies bei »The Walking Dead«.

In den letzten Monaten wird bemerkenswerterweise häufiger eine Verwandtschaft zwischen der Serie »Girls« und dem Film »Spring Breakers« von Harmony Korine behauptet, der im März 2013 in Deutschland anlief. Abgesehen von der Tatsache, dass sowohl bei »Spring Breakers« als auch bei »Girls« vier junge Frauen als Protagonistinnen agieren, ist dies auf den ersten Blick ein etwas merkwürdiger Vergleich. Korines jüngster Film stellt ein Novum in seinem Œuvre dar, insofern er zum ersten Mal Abschied von der unverhüllten randstädtischen Abjektion – und dem Konsumausschluss, der damit einhergeht – nimmt. Im Unterschied z.B. zu »Gummo« (1997), »Julien Donkey-Boy« (1999) oder »Trash Humpers« (2009) entscheidet er sich vordergründig für eine bunte, hochglänzende Konsumästhetik. Korine bezeichnete in einem Online-Videointerview für den britischen »Guardian« jene Ästhetik seines neuen Films, die durch »swimsuits, backpacks, the Mountain Dew bottles, the Dunkin' Donut Boxes, the puke, the kegs« geprägt werde, als eine, die einem »inner-coded vernacular«, einer ästhetischen Umgangssprache entspreche, die wohl auf einem lokalen, viszeralen Wissen basiere, das doch, obwohl hier als »Sprache« bezeichnet, paradoxerweise vorsemantisch sei. Korine zielt mit dem Glanz und der Monotonie der Oberfläche auf eine post-narrative Erfahrung ab, die von einer Viszeralität der Direktheit geprägt wird. Somit zählen die vier Hauptfiguren des Films selber – wie auch alle andere Flächen im Raum des Films – zur glänzenden Welt (obwohl durchaus zu bemerken wäre, dass »puke« oder Erbrochenes, und damit das, was innen war und sich plötzlich nach außen kehrt, vom Regisseur genauso sehr zu diesem »inner-coded vernacular« gezählt wird).

»Girls« verspricht auf den ersten Blick einen anderen strategischen Zugang zur viszeralen Erfahrung. Die Serie hat in den amerikanischen Medienkritiken sowie in den dazugehörigen Onlinekommentaren der Leserschaft ungewöhnlich starke Widerwillensreaktionen hervorgerufen, die vor allem Ekelgefühle schildern. Diese werden im Wesentlichen durch den häufig nackten, vermeintlich

fernsehuntauglichen, allerdings durchaus für amerikanische Verhältnisse durchschnittlichen Körper der Hauptfigur Hannah ausgelöst. Dieser Körper wird zwar in seiner Alltäglichkeit zur Schau gestellt; er dient aber ebenfalls als Schauplatz der Monotonie des Alltags und somit tendenziell – zumindest in der dramaturgischen Logik des sexuellen Akts in der Serie – ebenfalls als Basis einer post-narrativen Strategie.

Wo bleibt im Angesicht jener Monotonie dann die Viszeralität? Der Begriff der Viszeralität, der im Deutschen noch hauptsächlich im medizinischen Kontext verwendet wird, verweist nicht nur auf die Eingeweide, sondern auch auf die Lage- und Richtungsbezeichnung des Körpers. Im englischen Sprachgebrauch findet das Wort ›visceral‹ vielfältigere Anwendungen. Laut »Oxford English Dictionary« (OED) bezieht sich ›visceral‹ zwar ebenfalls zunächst auf die Eingeweide bzw. auf den Darm (›the bowels‹), verweist aber auch auf eine Tradition des 17. Jahrhunderts, die im 20. Jahrhundert interessanterweise wieder belebt wurde: nämlich die Eingeweide als Ursprung von ›tiefen Emotionen‹ zu betrachten bzw. als Quelle der tiefen Berührung oder Gefühle, die im tiefsten ›Inneren‹ erlebt werden. Im zeitgenössischen englischen Sprachgebrauch findet man nicht selten einen Verweis auf ästhetisch oder kulturell hervorgerufene ›visceral experience‹, ›a visceral thrill‹, ›a visceral charge‹ usw. Das »visceral brain« gilt dann auch laut OED als »those parts of the brain which mediate bodily activity, esp. visceral activity in response to emotion.«

In Brian Massumis Darlegung des Verhältnisses zwischen Viszeralität und Propriozeption, die man bei seinen »Parables for the Virtual« finden kann, bieten viszerale Reize noch unmittelbarere Auskunft über das Befinden des Körpers in Raum und Zeit, als die Propriozeption es leistet. Mittels Rezeptoren, die über den gesamten Körper verstreut sind (d.h. von neuronalen Rezeptoren im Innenohr zu denjenigen in den Muskeln und Bändern), befasst sich die Propriozeption mit der Lage des Körpers (bzw. mit dem Befinden des Körpers im Raum, mit der Wirkung der Schwerkraft auf den Körper und mit der Bewegung). Die viszeralen Kapazitäten des Körpers sind aber für die Messung von ›intensity‹ zuständig. Für Massumi gilt die viszerale Erfahrung als so unmittelbar, dass »it can be said without exaggeration to precede the exteroceptive sense perception. It anticipates the translation of the sight or sound or touch perception into something recognizable associated with an identifiable object. [...] Viscerality registers intensity. [...] Viscerality is the perception of suspense.«

Die ästhetische Bezugnahme auf die Viszeralität bemüht sich typischerweise einen Eindruck von Präsenz zu vermitteln und somit eine Form der Involvierung herzustellen, die extrem körperbezogen ist, ja oft wortwörtlich die Eingeweide trifft. Durch einen Appell an die viszeralen und propriozeptischen Kapazitäten des Körpers wurden in etwa den letzten fünfzehn Jahren bestimmte immersive Möglichkeiten der audiovisuellen Medien besonders beliebt. Die Immersion gilt in letzter Zeit als zeitgenössischer, ästhetischer Gimmick, die im

ästhetischen Repertoire des Blockbusters offenbar nicht mehr fehlen darf. Man könnte von einer Immersionsmode sprechen, die in letzter Zeit vor allem durch Bewegung, Geschwindigkeit und die visuelle Verschwommenheit der Akteure und ihrer Umgebung bewirkt wird. Diese Zuspitzung von optischen und akustischen Reizsituationen basiert weitgehend auf bild- und tongestalterischen, deiktischen Strategien, um die Unterscheidung zwischen dem ›Hier‹ und ›Jetzt‹ der vorfilmischen Situation und der Situation des Zuschauers verschwimmen zu lassen. Somit könnte man vom Rausch des ›Hier‹ und ›Jetzt‹ als ästhetischem Mittel sprechen, das eine Identität zwischen der räumlichen Verortung des Zuschauers und der verortenden Instanz der bewegten Kamera impliziert.

Die Wattestäbchen-Szene bei »Girls«, die sich zum Schluss der Folge ein zweites Mal mit einer Perforation auf der anderen Kopfseite auch noch wiederholt, deutet jedoch auf eine Viszeralität im ursprünglichen Sinn. Diese Viszeralität, die auf das Körperinnere verweist, verspricht keinesfalls einen kinetischen Rausch, sondern vielmehr eine radikale Verweisung des Zuschauers zurück in den eigenen Körper – und zugleich eine unerträgliche Nähe zum abgebildeten Akt der Selbstverletzung. Sowohl Harmony Korine wie Lena Dunham, die Urheberin und Hauptdarstellerin von »Girls«, appellieren auf diese Weise an unwillkürliche, viszerale Reaktionen und damit an eine andere Form von Intensität als diejenige, die durch die zeitgenössische ästhetische Formel des kinetischen Rausches durch Darstellungen von Geschwindigkeit beim Blockbusterfilm entsteht, welche schließlich auch die Unantastbarkeit des Zuschauerkörpers verspricht (egal wie wild die jeweilige Fahrt).

70

Sowohl bei Dunhams Serie als auch bei Korines bisherigen Filmen werden dünne, dicke, verformte und somit alltägliche Körper in Szene gesetzt und dabei beobachtet, wie sie die Zeit vertreiben. Die Unterschiede dieser Figuren im Umgang mit der Zeit sind lediglich durch ihre Klassenzugehörigkeit (›college-educated‹ mit wohlhabenden abwesenden Eltern oder ›high school dropouts‹ mit armen abwesenden Eltern) und städtische (Sex haben, Drogen nehmen) oder vorstädtische (Sex haben, Drogen nehmen, Katzen töten) Situierung zu unterscheiden. In diesen Welten herrscht (mehr oder minder) die Monotonie, die lediglich durch die Intensität der Abjektion unterbrochen wird. Kristeva schlug das Lachen als Gegenmittel für die Abjektion vor. Es kommt mir eher so vor, dass bei Korines Filmen und Dunhams Serie die Abjektion den Zuschauer vor dem Lachen retten soll, so wie das Punktum im Foto im Sinne von Roland Barthes die Distanz, die im Studium des Fotos implizit ist, unterbindet und eine persönliche Reaktion verlangt. ◆