

Agnieszka Hudzik
Von der telematischen Gesellschaft
zur retrotopischen Stammesgemeinschaft:
Zbigniew Liberas Film *Walser* (2015)

Im Artikel gehe ich von Vilém Flussers Überlegungen zum Phänomen des Videos aus und untersuche Werke des polnischen visuellen Künstlers Zbigniew Libera, der sich häufig mit diesem Medium auseinandersetzt. Im Zentrum meines Interesses steht seine neueste Arbeit *Walser* aus dem Jahre 2015. Es ist sein erster Spielfilm für Kinos nach langjähriger Beschäftigung mit der Videokunst. Der Film spielt im postapokalyptischen Zeitalter, in dem nur noch ein Naturvolk am Rande der Zivilisation friedlich lebt, bis es von einem Fremden besucht wird. Ziel ist es, die Darstellung des Spannungsverhältnisses zwischen Individuum und Kollektiv im Film zu erforschen, um Liberas Entwürfe einer auf dem Prinzip des Dialogs kommunizierenden Gemeinschaft zu rekonstruieren, die sich in vielerlei Hinsicht mit Zukunftsvisionen und Theorien zu Kulturgeschichte von Flusser vergleichen lassen.

Der Aufsatz besteht aus fünf Teilen: Zunächst setze ich mich mit Flussers Auffassung des Videos als Medium auseinander und baue die Verbindung zur polnischen Videokunst auf. Im zweiten Schritt stelle ich Libera und sein Schaffen vor, der als eines der berühmtesten gegenwärtigen Vertreter der kritischen Kunst in Polen gilt. Der dritte Punkt ist der Analyse von Ambivalenzen des Hauptprotagonisten und der Dekonstruktion des Mediums des Films in *Walser* gewidmet. Im vierten Teil versuche ich mithilfe des von Zygmunt Bauman entlehnten Begriffs der *Retrotopia* Liberas dekonstruktivistische Vorgehensweise zu interpretieren. Zum Schluss beschäftige ich mich mit dem Gemeinschaftskonzept im Film.

Von Flusser zur polnischen Videokunst

Das Video spielt in den Schriften Vilém Flussers eine besondere Rolle. An mehreren Stellen widmet er sich dezidiert diesem relativ neuen Medium, das sich vor allem in den 1970er und 1980er Jahren verbreitete und seitdem die sozialen Vorstellungsschemata dauerhaft prägte. Die Popularisierung der Videokameras sowie die Entstehung des Formats Video Home System (VHS) trugen dazu bei, dass das Video zum individualisierten Massenmedium wurde bzw. zu einer allgemein zugänglichen medialen Praxis, die Alltagshabitus der Menschen veränderte etwa als „eine Spielform der Selbstdarstellung“ (Belting 2001: 83). Fasziniert von Möglichkeiten dieses

Novums setzte sich Flusser mit dem Video-Phänomen theoretisch sowie praktisch auseinander. Was bleibt von seinen Überlegungen im Digitalzeitalter der Video-Omnipräsenz noch aktuell und inspirierend?

Flusser betont drei Merkmale, die seiner Meinung nach für das Video kennzeichnend sind: seine „Diskursivität und Offenheit für den Dialog“ (Flusser 1993: 234) und sein subversives Potenzial. Die beiden erstgenannten Eigenschaften wiederholen sich in der Medientheorie und kommen etwa in der Definition des Videos von Ryszard Kluszczyński vor: Er bezeichnet das Video als ein Intermedium, das eine multimediale Entstehungsgenese habe, daher den Dialog zwischen verschiedenen Künsten und Medien in Gang bringe und erhalte (Kluszczyński 2002: 76).¹ Bei Flusser ist hingegen auffällig, dass er in seiner Auffassung von Video immer wieder auf die Subversion zurückkommt, was eine gesellschaftliche Dimension beinhaltet und Assoziationen mit dem Widerstand gegen soziale Ordnungen hervorruft. Daher kann man seine Einstellung als mehr soziozentrisch und die von Kluszczyński als mediozentrisch betrachten. Den Gedanken über Subversion entwickelt Flusser, indem er das Video dem Film entgegensetzt: Für ihn sei der Film „die Fortsetzung des Aus-dem-Fenster-Schauens“ und das Video „eine Fortsetzung dieses sich Im-Wasser-Spiegelns von Narziss“.² Wie ist das zu verstehen?

Flussers Gegenüberstellung vom Video und Film lässt sich heutzutage nicht sofort nachvollziehen. Er interessiert sich für das Video aus der Perspektive seiner Vision der Informationsgesellschaft oder – mit seinem Begriff – der telematischen Gesellschaft, bei deren Definition das Gegensatzpaar Dialog versus Diskurs entscheidend ist. In der telematischen Gesellschaft soll nicht der Dialog zwischen den Medien, sondern der zwischen den Menschen neue Informationen generieren und dadurch Diskurse – also dominierende Wissensordnungen und aufgezwungene Bedeutungsschemata – dynamisieren. Der Dialog steht für das Neue und Unvorhersehbare – für die Freiheit. Währenddessen sind die Diskurse Mechanismen und Bereiche der Versklavung, sie kündigen autoritäre und totalitäre politische Systeme an. Das Medium des Films befindet sich für Flusser an der Seite der Diskurse, der totalisierenden Wahrnehmungsmuster der Welt. Historisch gesehen, begleitete und unterstützte der Film die Totalitarismen im 20. Jahrhundert, adaptierte Regeln der freien Marktwirtschaft und des Kapitalismus und ist jetzt ein Industrieprodukt. Anders bei Video. Für Flusser ist es ein Mittel und Werkzeug zum Dialogisieren und, was daraus resultiert, zum Demokratisieren. Deshalb, wie er bemerkt, bedienen sich viele Künstler des Videos, um sich dem diskursiven Potenzial des

¹ Das Zitat im Original: „Wideo, ze względu na swoją złożoną, wielomediálną genezę, od samego początku i w stopniu większym niż w przypadku wcześniej stworzonych mediów, skłaniało do traktowania go jako twór intermedialny, to znaczy taki, który nie zbiera w sobie charakterystycznych cech różnych rodzajów sztuki (*resp.* różnych mediów), lecz uruchamia i podtrzymuje dialog pomiędzy nimi.“

² Nach dem Zitat folgen noch folgende Sätze: „Der Held des Films ist der Schöpfer. Der Filmmacher ist ein Übergott. Aber der Held der Videotechnik ist der Philosoph“ (Flusser 2009: 186).

Films widerzusetzen, es quasi zu entwaffnen und dem bewegten Bild auf dem Bildschirm die Dialogfunktion erneut zu verleihen. Darunter ist die Fähigkeit zu verstehen, die Erfahrung der Lebenswelt mitzuteilen, also dessen was überraschend, unsicher, ursprünglich, unvorhersehbar, unkontrollierbar, unprogrammierbar und dadurch authentischer ist.

Im heutigen gängigen Verständnis wirkt die Grenze zwischen Film und Video fließend, die intermedialen Bezugnahmen zwischen den beiden Medien sind offensichtlich. Erinnert sei nur etwa an die experimentellen Werke Jean-Luc Godards.³ Auch im Gegenwartskino gibt es Filme, in denen man mit der Videotechnik spielt und beispielsweise Videoausschnitte aus Handycameras in die Handlung einmontiert (z.B. *Cicha noc*, dt. Stille Nacht, in der Regie von Piotr Domalewski, 2017), oder visuelle Künstler, die in Anlehnung an Videokunst Spielfilme in der vollen Länge drehen (z.B. Anna und Wilhelm Sasnals Arbeiten *Z daleka widok jest piękny/It Looks Pretty from a Distance*, 2011, oder *Huba/Parasite*, 2014).

Die Differenzierung, die Flusser vornimmt, ist eher metaphorisch zu verstehen. Er geht von einer auf den ersten Blick gewöhnlichen Auffassung des Videos als Kunstform aus: Der Videoband zeichnet das Geschehen auf und unmittelbar nach der Aufnahme kann man die Bilder auf dem Monitor ohne weitere Manipulationen wiedergeben. Die Aspekte der Unmittelbarkeit und des „instant Feedback“ sind für ihn ausschlaggebend – darin sieht er ein demokratisches Moment und ein Potenzial der Subversion. Alle können nämlich aufnehmen sowie aufgenommen werden, die Videoschaffenden „wollen Band und Monitor den totalitären Apparaten und ihren Operatoren entreißen und der ‚Massenkultur‘ eine ‚Gegenkultur‘ an die Seite stellen“ (Flusser 1998 A: 199). Seiner Meinung nach ist das Video nicht nur Alternative zum Mainstream, prädestiniert zur Infragestellung von bestehenden Macht- und Gesellschaftsstrukturen, sondern auch ein Medium, das ermöglicht, über das Denken in Dualismen hinauszugehen. Die Einteilung in Subjekt und Objekt verwischt sich zunehmend, wenn man etwa den eigenen aufgezeichneten Gesten zuschaut. Flusser beschreibt das Video häufig mit der Metapher des Spiegels, der für das Reflektieren steht.⁴ Diese Verbindung ist von besonderer Bedeutung, denn die Reflexion gehört zu den wichtigsten Begriffen seiner Philosophie und bezeichnet eine Art des Denkens, die „in eine gegensätzliche Richtung zum Fortschreiten des Denkens“⁵ tendiert, also kritisch und antiideologisch ist.⁶ Deshalb gilt das Video für ihn als ein reflektierendes und reflektives Medium,

³ Mehr dazu vgl. Kapitel „Jean-Luc Godard albo wideo jako prywatność kina“ (Jean-Luc Godard oder Video als Privatsphäre des Kinos) in Kluszczyński (2002: 142–160).

⁴ Auffällig ist, dass die Metapher des Spiegels auch in der Definition eines anderen Mediums auftaucht – des Romans. Siehe den berühmten Satz, das geflügelte Wort, in Stendhals *Le rouge et le noir* (1831) Kapitel 19: „Roman ist ein Spiegel, der auf einer Hauptstraße spazieren geht.“

⁵ Vilém Flusser, *Thought and Reflection*, zit. nach Rainer Guldin u.a. (2009: 45).

⁶ „Video permits a post-ideological vision. If we should learn how to master this sort of vision correctly, if we should learn how to use video to achieve an intersubjective view of the world, life would become different.“ Vilém Flusser: *Toward a Theory of Video (For the International Video Exhibit, Salerno 1982)*, zit. nach Silvia Wagnermaier (2009: 279).

als Instrument und Methode der Philosophie bzw. es ist *instant philosophy* per se (Flusser 2009: 179).⁷ Er fragt sich sogar rhetorisch, warum man nicht schon längst alle Philosophiebücher wegwerfe und sich nur mit dem Video beschäftige: „Es dreht doch die Sache nicht um, es reflektiert doch. Automatisch. Sofort. Und mit dem Gedächtnis“ (Flusser 2009: 184).

Im Kontext von Flussers Thesen zum Video verwendet man den Begriff „Videophilosophie“ – so das Schlagwort im operationalen Wörterbuch *Flusseriana* (Zielinski u.a. 2015: 437)⁸, – oder man spricht auch vom Videographieren bzw. vom Schreiben für Verfilmen (Wagnermaier 2009: 277–283). Wie es Flusser in seiner Rede für ein Videofestival in Salerno formulierte: Philosophie brauche nicht mehr auf geschriebenen Texten zu basieren – sie könne auch auf Bildern beruhen, auf Ideen im wörtlichen Sinne, und das Video sei das perfekte Medium dafür, denn es ermögliche phantasievoll Philosophieren. Seine theoretischen Überlegungen zum Video versuchte er, praktisch umzusetzen: Parallel zu seiner Arbeit an den Texten hatte er auch Ideen, Videobände zu erstellen, die aber teilweise nicht verwirklicht wurden. Die Videotechnik beeinflusst vor allem seine Philosophie der Gesten – an diesem Projekt arbeitet er mit dem Videokünstler Fred Forest zusammen, das Video *Les Gestes* entsteht in den Jahren von 1972 bis 1974 (Schwendener 2018: 26).

Die Schnittstelle von Flussers Theorien und Videokunst ist zentral für das Thema dieses Artikels. Außer Forest nennt man in der Sekundärliteratur in Bezug auf Flusser Namen solcher Videokünstler wie Steina und Woody Vasulka, die das Künstlerkollektiv „The Kitchen“ begründeten, oder Nam June Paik. Allen drei begegnete er in den frühen 1970er Jahren in New York. Später, kurz vor seinem Tod, lernte er auch den Ungarn Gusztav Hamos kennen, mit dem er ein Projekt entwickeln wollte. Es wird aber selten erwähnt, dass sich Flusser bei der Erfassung des Video-Phänomens auch auf die Arbeiten des polnischen Experimentierfilmers und Videokünstlers Zbigniew Rybczyński bezieht (Flusser 2009: 184). Rybczyński emigrierte kurz nach der Einführung des Kriegsrechts in Polen in die USA und bekam 1983 den Oscar für den besten animierten Kurzfilm *Tango*.⁹ Auf einmal Videokunst aus Polen – wie kommt es dazu?

Die Zusammenstellung der beiden für Flusser faszinierenden Aspekte – Video und Subversion – ist im Kontext von Polen keineswegs zufällig. Wegen politischer Umstände war die Volksrepublik Polen der Schauplatz gesellschaftlicher Änderungsprozesse, die zur Entstehung bahnbrechender Gemeinschaftskonzepte wie Solidarność-Bewegung und zum Ende des Kommunismus beitrugen – ein Testort neuer soziologischer Gedanken und ein Experimentierfeld, das unter anderem von Philosophie und Kunst beeinflusst wurde. In diesen Bereichen reflektierte man intensiv über alternative Visionen zu Marxismus, und wie man sich

⁷ Vgl. Yvonne Spielmann (2005).

⁸ Schlagwort bearbeitet v. Nils Röller.

⁹ Über Rybczyński siehe Kluszczyński (2002: 160–176).

andere soziale Ordnungen vorstellen kann. In der Forschung weist man auf die bedeutende Rolle der Videokunst hin, die ihre Blüte in Polen in der Transformationszeit (Ende 80er/Anfang 90er Jahre) erlebte bzw. diese stark prägte. In kunsthistorischen Studien hebt man die Parallelität von Videokunst und gesellschaftspolitischer Umbrüche hervor und sieht viele Zusammenhänge.¹⁰ Die bisher größte Retrospektive der polnischen Videoarbeiten aus dieser Zeit (1985–1995) wurde 2009 mit dem Titel *Ukryta Dekada* (Das versteckte Jahrzehnt) in Wrocław im Rahmen des Forschungsprojekts von Centrum Sztuki WRO ausgestellt. Sie präsentierte die Videokunst als „das Medium der Wende“ – als das alternative Ausdrucksmittel für Gegenkultur, Innovation und Kontestation der sozialen Ordnungen (Krajewski u. Kutlubasis-Krajewska 2010: 24).¹¹

Im polnisch-englischen Begleitband zur Ausstellung wird ein Kapitel Zbigniew Libera gewidmet, einem der bedeutendsten und berühmtesten Repräsentanten der kritischen Gegenwartskunst in Polen. Das Buch endet auch mit einem umfangreichen Interview. Seine Arbeiten – vor allem sein letzter und einziger Spielfilm *Walser* aus dem Jahre 2015 – scheinen viele thematische Überschneidungen mit Flussers Schriften zu haben, denen ich im Folgenden nachgehen möchte.

Libera: Von Videokunst zum Film *Walser*

Im Interview betont Libera, Jahrgang 1959, dass er sich mit keinem bestimmten Medium verbunden fühle und dass er eher mit den Medien jongliere, deren Auswahl sich im Prozess der Herauskristallisierung des Kunstwerks ergebe (Krajewski u. Kutlubasis-Krajewska 2010: 163). Deshalb beschäftigt er sich mit Fotografie und Videokunst, und schafft Installationen und Kunstobjekte. Sein künstlerischer Werdegang beginnt in den 1980er Jahren. Nach der ersten individuellen Ausstellung in Łódź folgten eine Inhaftierung und ein anderthalbjähriger Aufenthalt im Gefängnis wegen Vorbereitung und Kolportage antikommunistischer Drucke. Danach entstehen wichtige Videoarbeiten: *Obrzędy intymne* (Intime Riten, 1984) und *Perseweracja mistyczna* (Mystische Perseveration, 1984) dokumentieren, wie Libera seine kranke, über neunzigjährige Großmutter pflegt, die ans Bett gebunden keinen Kontakt mehr mit der Außenwelt hat. Die Nahaufnahmen von physiologischen Alltagsritualen wie Waschen, Füttern und Wickeln oder von minimalen Gesten wie das Herumdrehen von einem Nachttopf, der sich in der Hand der

¹⁰ Chris Meigh-Andrews unterstreicht das verstärkte Interesse an Videokunst (Ausstellungen) in der Solidarność-Zeit: “At the height of the Solidarity Movement in Poland during the beginning of the 1980s, there was a number of large-scale surveys of avant-garde works including *Konstrukcja w procesie* (The Construction in Process) in Łódź and *Nowe zjawiska w sztuce lat siedemdziesiątych* (New Phenomena in the Polish Art of the Seventies) in Sopot, both of which featured work by artists exploring the potential of the video medium” (Meigh-Andrews 2014: 30–32).

¹¹ Der Band auf Polnisch und Englisch zugänglich unter <https://issuu.com/wroartcenter/docs/hiddendecade> (26.02.2019).

Schwerkranke wie ein Rosenkranz bewegt, befassen sich mit dem Thema Körperlichkeit und Vergänglichkeit sowie mit den Grenzen der Scham. Körper und Gender stehen im Fokus seiner nächsten Arbeit *Jak tresuje się dziewczynki* (Wie dressiert man die Mädchen, 1987). Es wird eine Szene von einer Familienfeier in Zeitlupe dargestellt: Ein kleines Mädchen bekommt von einer erwachsenen Person Schminke und Juwelen; sie spielt damit und auf ihr Gesicht wird Make-up aufgetragen. Ein Initiationsritus, bei dem sie die Gesellschaftsnormen lernt, wie sie ihr Bild als Frau kreieren soll. Zum Thema Sozialisation, Dressur von Geschlechterrollen und Körperkanon kehrt Libera in seinen Kunstobjekten zurück. Er schafft Reihen von verstörenden fiktiven Spielzeugen wie *Ciotka Kena* (Kens Tante, 1994) – Puppen, die älter und korpulenter als die Barbies sind; *Możesz ogolić dzidziusia* (Du kannst das Baby rasieren, 1996) – Babys aus Plastik, denen man Intimbehaarung entfernen kann; oder *Urządzenia korekcyjne* (Korrekturgeräte, 1996) – Mini-Fitnessgeräte zur Muskelbildung für kleine Jungen.

Im umfangreichen Werk Liberas sorgten unter anderem zwei Arbeiten für internationales Aufsehen. Die erste kann man als eine Fortsetzung seiner Beschäftigung mit Spielzeugen ansehen: *Lego. Das Konzentrationslager* (1994) ist ein Zyklus von Fotografien und Verpackungen von Lego Bausteinen, aus denen man ein KZ zusammenbauen kann. Das Kunstwerk geriet in die Schlagzeilen und durfte 1997 bei Biennale in Venedig nicht ausgestellt werden, der dänische Spielzeughersteller drohte Libera mit einem Prozess, der letztendlich nicht stattfand. Die Arbeit, die sich heute u.a. in Jewish Museum in New York befindet, kann man auf mehreren Ebenen interpretieren – sie setzt sich mit solchen Themen wie Rationalität und Gewalt oder Kunst und kulturelles Gedächtnis auseinander. Sein zweites breit kommentiertes Kunstprojekt *pozytyw* (Die Positivfilme, 2002–2003) ist auch ein Fotozyklus, das das Problem der Erinnerung und der Bilder in der Massenkultur aufgreift. Libera benutzt bekannte fotografische Darstellungen – Ikonen, die für Krieg, Vernichtung und Tod stehen –, und inszeniert diese neu. Das „Negative“ schlägt ins „Positive“ um: Wir können zum Beispiel statt der Leiche von Che Guevara die Soldaten sehen, die einem halbliegenden Mann eine Zigarre anzünden, statt der auf der Wiese liegenden Toten – müde Marathonläufer, die eine Pause machen, oder statt der ausgemagerten Gefangenen in KZ-Häftlingsbekleidung hinter Stahldraht – eine Waschnur, hinter der mehrere Personen in Pyjamas stehen und lachen. Die Zuschauer werden aufgefordert, sich an die „negativen“ Originalbilder zu erinnern, die Repräsentationen von Trauma scheinen durch bzw. schimmern in der Fantasie wie eine optische Täuschung der Nachbilder (vgl. Słodkowski 2016).

Die hier nur punktuell präsentierten Arbeiten Liberas befinden sich heutzutage in den Sammlungen der größten Museen in Polen, etwa im Museum für Moderne Kunst in Warschau oder im Kunstmuseum in Łódź. Die Nationale Kunstgalerie Zachęta in Warschau hat 2009 sein Schaffen mit einer großen Retrospektive gewürdigt. Von Auszeichnungen, die Libera bekam, war

der Filmpreis besonders: Im Jahre 2011 erhielt er als erster Laureat die vom Polnischen Filminstitut, dem Museums für Moderne Kunst in Warschau und der Filmschule Andrzej Wajdas dotierte Förderung für Projekte an der Schnittstelle zwischen visuellen Künsten und Kinematografie. Dank dieser Unterstützung entstand 2015 Liberas erster Spielfilm *Walser*, der viele Themen aufgreift, mit denen sich Flusser in seinen Schriften auseinandersetzte.

Walser handelt vom fiktiven Naturvolk Conteheli, der tief im Wald lebt und eines Tages von einem fremden Eisenbahnarbeiter namens Andrzej Walser heimgesucht wird. Der Film beginnt mit seiner Ankunft: Infolge eines Unfalls oder einer Katastrophe wacht er verwundet auf und um ihn herum stehen seltsame Menschengestalten. Ihre Körper sind bunt bemalt, sie tragen sparsame Bekleidung wie Hüftschnüre, Federschmuck und Halsketten, manche haben Dreadlocks oder Pflanzen und Blätter in den Haaren. Sie sprechen eine unverständliche Sprache, die speziell für die Zwecke des Films vom Sprachwissenschaftler, Übersetzer und Polyglott Robert Stiller erfunden wurde. Ihr Aussehen scheint eine Mischung zu sein aus ethnographischen Fotografien von den Feldforschungen europäischer Anthropologen Anfang des 20. Jahrhunderts, aus Tarzan-Verfilmungen oder Science-Fiction-Filmen wie James Camerons *Avatar* und Vorstellungen von slawischen Urvölkern. Die Zeit und der Ort der Handlung bleiben unbestimmt. Der Film erzählt von den Versuchen Walsers, in die idyllische Welt einzudringen, die Sprache des Stamms zu erlernen und sich zu integrieren – Versuchen, die allerdings scheitern. Das Erscheinen des Fremdlings führt zu Konflikten und Spaltung in der Gemeinschaft.

Libera baut eine mehrschichtige filmische Erzählung aus postapokalyptischen Phantasmen und philosophischen Konzepten auf, die sich der Zuordnung zu einer bestimmten Gattung verweigert. Der Regisseur spielt ironisch mit den aus dem Genre der Ethno-Fiktion bekannten Klischees, den kolonialen Bildern sowie literarischen Motiven, die man in den Werken der Weltliteratur wie Rudyard Kiplings *The Jungle Book* oder Joseph Conrads *Heart of Darkness* finden kann. *Walser* wimmelt von intertextuellen Anspielungen, implizite und explizite Zitate aus den Filmen wie Tarkowskis *Stalker*, Coppolas *Apocalypse Now* oder Wojciech Has' *Das Sanatorium zur Todesanzeige* – in diesem Fall vor allem die surrealen Elemente der Zeit- und Raumkonstruktion und die verstaubte Uniform des Eisenbahnschaffners – lassen sich wahrnehmen. Ihre Entschlüsselung und die Untersuchung ihrer Bedeutung wären ein Thema für eine separate Studie. Einen Einblick in die Konzeption und Kulissen einzelner Szenen mit Kommentaren des Künstlers vermittelt der Dokumentarfilm *Zbigniew Libera: Hippie End* aus dem Jahre 2016 in der Regie von Aleksandra Panisko über die Dreharbeiten und Entstehungsgeschichte von *Walser*. Am Rande bemerkt, Libera hat, abgesehen vom Hauptdarsteller Krzysztof Stroiński, Laienschauspieler eingesetzt – Mitglieder einer Hippie-Kommune. Die Doku zeigt, wie sich ihr alternativer Lebensstil und Liberass Fiktion auf dem Filmset durchmischen.

Ambivalenzen und Dekonstruktion der Medien

In *Walser* dominieren scheinbar klassische Oppositionen wie Barbarei und Zivilisation oder Natur und Kultur, mit denen sich Libera in seinem Schaffen schon seit langem beschäftigt. Dieses Thema griff er bisher aber vor allem in seinen Fotografien auf: 2011 bereitete er im Auftrag vom Neuen Theater in Warschau das Plakat für die Theateraufführung *Opowieści afrykańskie według Szekspira* (Afrikanische Geschichten nach Shakespeare) in der Regie von Krzysztof Warlikowski vor. Es ist eine Fotografie, die an die Geschichte des Kolonialismus und der Anthropologie anknüpft. Sie stellt eine Frau mit asiatischen Gesichtszügen dar, sportlich angezogen wie eine Touristin trägt sie ihre Fotokamera um den Hals. Sie posiert zum Foto zusammen mit zwei nackten Männern europäischer Abstammung, die hinter ihr auf einem Felsen stehen. Ihre Körper sind bemalt, einer von ihnen hält einen Stock, der andere eine Tasche, die wahrscheinlich der Frau gehört – ihre Posen erinnern an die alten ethnografischen Fotografien der Naturvölker und dekonstruieren diese zugleich. Libera beschäftigt sich mit der Dekonstruktion der Anthropologie als Wissenschaftsdisziplin und der von ihr zu Dokumentierungszwecken verwendeten Medien wie Fotografie und Filmaufnahmen, die als kulturelle Repräsentationen und Inszenierungen des Fremden und der kulturellen Differenz eigentlich zur Verwirklichung von Kolonialprojekten dienten.

Die Inszenierung der Wildheit und die Hinterfragung dieser Kategorie ist auch das Thema von Liberas Autoporträt in Form eines Foto-Diptychons *Wolny strzelec* (doppeldeutig: Freiberufler und der freie Schütze, 2013). Aus der Perspektive eines Autofahrers, der vermutlich einen Polizeiwagen fährt, sehen wir einer merkwürdigen Szene der Verhaftung zu. Libera als der verwilderte Künstler, nackt und schmutzig, wird in der Nähe einer modernen Wohnsiedlung festgehalten. Zwei Männer, einer in Eisenbahnuniform, der andere in T-Shirt mit einem wilden Tiger, schleppen den Gefangenen zum Auto.

Einem ähnlichen Spiel mit den Vorstellungen vom Wilden und Zivilisierten begegnen wir in *Walser*. Dieser vermeintliche Gegensatz wird aber bei Libera nach und nach infrage gestellt, zeigt Brüche und kippt letztendlich um. Der Stamm der Conteheli leben im Einklang mit Natur – nach den westlichen, vom Medium der Schrift geprägten Vorstellungen, die man mit solchen Kategorien wie „wild“, „primitiv“, „ursprünglich“, „natürlich“, „gesund“ oder „gemeinschaftlich“ bezeichnen kann. Ihr Alltag sieht ideal aus, das Gemeinschaftsleben ist friedlich, es wird kaum gearbeitet im Sinne wie wir sehen weder Mühsal noch Werkzeuge, kein Beschaffen von Essen oder Aufbauen von Hütten. Die Stammesangehörigen verbringen ihre Zeit, indem sie auf ihre Kinder aufpassen, durch den Wald schlendern und Holz sammeln, Yoga üben oder abends am Lagerfeuer sitzen. Wie im Paradies. Sogar eine biblische Szene wird

wiederholt: Ein Junge läuft alleine abseits des Lagers und auf dem Weg sieht er auf einmal eine Schlange, er nimmt sie in die Hand, betrachtet sie lange, zerschlägt sie dann aber mit einem Stein. Keine Versuchung zur Erkenntnis, das Symbol des Bösen hat hier keinen Platz. Unschuldige Wesen oder edle Wilden, diese Assoziationen rufen sie hervor.

In Flussers Modell der Kulturgeschichte, in dem er in Form einer fünfstufigen Leiter die Entfremdung des Menschen vom Konkreten beschreibt, würden die Conteheli die erste Stufe einnehmen. Sie sind „Naturmenschen“ und leben in der Welt des „konkreten Erlebens“ (Flusser 1999: 10), in der es keine Einteilung in Subjekt und Objekt gibt. Die Gegenstände um sie herum sind, ähnlich wie sie, Elemente der Natur und deren Kontinuität. Hingegen sind die Dinge, die der vom Medium der Schrift formatierte Fremdling Walser mitbringt, für die fünfte Stufe „des Kalkulierens und Komputierens“ (Flusser 1999: 11) kennzeichnend. Seine Attribute sind Munition, die zum Schluss zufällig explodiert und ein paar Menschen vom Stamm tötet, und ein Smartphone, das allerdings der Stamm vor ihm versteckt, so dass er kein GPS benutzen kann und ohne Orientierung auskommen muss. Er ist aber kein Repräsentant der telematischen Gesellschaft – „der ersten selbstbewussten und daher freien Gesellschaft“ (Flusser 1999: 100), die ständig Informationen erzeugt, undurchsichtig vernetzt ist, alte Diskurse zerbricht, auf dem Prinzip des Dialogs beruht und keine Autoritäten erträgt. Von der Welt, von der Walser herkommt, erfahren wir nicht viel. Klar ist es aber, dass sich dort eine Katastrophe ereignet hat, deshalb möchte er die Conteheli überzeugen, dass sie mit ihm Richtung Norden gehen und die Menschheit retten.

Liberas paradiesische Vision scheint aber viel komplexer zu sein als der plakative Aufruf zum Rückzug in die Natur. Nicht eine zivilisationskritische Utopie im Geiste Rousseaus ist das Thema des Films. Der geheimnisvolle Stamm speist zwar aus den Retro-Vorstellungen vom intakten Naturzustand, enthält aber Ambivalenzen und hat einige Merkmale, die das Gesamtbild verstören. Sein Film ist von der Schwarz-Weiß-Malerei weit entfernt und macht weder eine eindeutige Utopie noch Dystopie aus. Naturvolk versus Moderne, die zur Selbstzerstörung der Menschen führt, mit diesem stereotypen Gegensatz setzt er sich kritisch auseinander, indem er in die Handlung verfremdende Elemente einbaut, die den Erwartungshorizont der Zuschauer sprengen. Walser sollte zwar ein Mann aus einer postapokalyptischen Zukunft sein, aber sein Beruf passt nicht zu diesem Bild, denn die Eisenbahn kann lediglich als das Symbol des Fortschritts aus dem 19. Jahrhundert. gelten. Ähnlich täuschend wirkt es, wenn man die Conteheli die Unschuld des Naturzustandes zuschreibt. Statt sich einen gemeinschaftsstiftenden Mythos am Lagerfeuer zu erzählen, reichen sich die Stammesmitglieder einer nach dem anderen ein piepsendes Tamagotchi – ihr Kultobjekt oder sogar Totem – und hören aufmerksam den schrillen Tönen zu.

Walsers Haltung ähnelt der von den Anthropologen Anfang des 20. Jahrhunderts bei ihren Feldforschungsreisen. Die Gemeinschaft nimmt den Fremdling auf und kümmert sich um ihn, er bekommt etwas zum Trinken, hat seinen Schlafplatz in der Siedlung und kann zu seinen Kräften kommen. Zunächst ist er ein schweigender Beobachter, nimmt den Kontakt mit einem kleinen Jungen auf und erlernt die ersten Worte der neuen Sprache. Die Zuschauer werden in seine Situation versetzt und eignen sich langsam mit ihm die Sprache des Stammes an – erst Schritt für Schritt erscheinen die Untertitel auf der Leinwand. Zu Beginn bewegt sich Walser unbeholfen in der neuen Welt, er stolpert symbolisch die ganze Zeit, hat aber den inneren Drang, den Stamm zu verstehen, ihn rational und linear zu erfassen. Er versucht die Familienabhängigkeiten zu erforschen, fragt nach den Ritualen des Todes. Es erweist sich, dass die Stammesangehörigen keine Namen tragen und keine klaren inneren Strukturen haben. Sie fungieren als Gemeinschaft, quasi ideale Kommune, in der Erwachsene um gemeinsame Kindern sorgen, Frauen und Männer gleichberechtigt sind und demokratisch am Lagerfeuer über ihre Pläne abstimmen. Sie operieren auch nicht mit der Vergangenheit bzw. können sich an diese nicht erinnern, ihre Zeit verläuft zyklisch. Deshalb sind für sie der Tod und der Totenkult kein Begriff, sie scheinen unsterblich zu sein. Erst wenn der Junge, Walsers Lehrer, zufällig vom Blitz erschlagen wird, sagt eine Frau vom Stamm, dass es früher solche Fälle auch gegeben hat, Näheres verrät sie aber nicht.

Walser ist eine ambivalente Figur und seine Einstellung zum Stamm – zwiespältig. Zum einen wiederholt er die kolonialen Muster, indem er die Opposition er versus die anderen aufbaut und auf sie von oben schaut. Nicht nur er allein – mit ihm auch das Medium des Films und der Schrift im Allgemeinen, deren Funktionär er, einem Anthropologen ähnelnd, ist. Nach gescheiterten Versuchen der Kommunikation schimpft er anfangs vor sich hin, dass wenn er nur „die Seinen“ hole, werde man den wilden Stamm schon auffangen. Zum anderen hat er aber auch postkoloniale Sensibilität und ist von den Conteheli fasziniert, die ihn sofort und ohne weiteres in ihre Gemeinschaft aufnehmen. Er möchte ein Teil des Stammes sein, sieht in ihnen die mögliche Heilung für seine untergegangene Welt. Sein Ziel ist nicht, sich den Stamm unterzuordnen und ihn zu erobern. Im Gegensatz zu Kurtz in Conrads *Herz der Finsternis* hat er keinen Anspruch, von Einheimischen verehrt zu werden. Er geht auch nicht „missionarisch“ vor: Er will die Conteheli weder über den vermeintlichen Fortschritt aufklären noch ihre Lebenssituation durch Belehrungen verbessern. In dieser Hinsicht ist er das Gegenteil von den Jesuiten im Film *Mission* in der Regie von Roland Joffé. Er scheint der eigenen Zivilisation gegenüber kritisch zu sein, und sieht in ihr keine Vorteile, die er in das Leben der Gemeinschaft integrieren möchte. Wenn man ihn fragt, woher er kommt, versucht er zunächst zu erklären, dass er als Eisenbahnarbeiter die nicht mehr benutzten Bahnstationen auflöst. Er ist sich aber der Unübersetzbarkeit und Unvergleichbarkeit der Lebenswelten bewusst und gibt seine Erzählung schnell auf. Das, was ihn

herumtreibt, ist der Wunsch, das Geheimnis des Stammes, seine harmonische und friedliche Koexistenz mit der Natur, zu entschlüsseln. Er versucht die Einheimischen zu überzeugen, ihr Wald zu verlassen und ihre Kinder aufzuopfern, um seine Welt zu retten, da er sich verantwortlich für die Gemeinschaft fühlt, in der er lebt. Er beginnt sie sogar einzuschüchtern – daraus entsteht später ein Konflikt, der zur Spaltung des Stammes führt. Manche wollen Walser helfen, andere sehen in ihm den Zerstörer ihres Friedens. Die gewalttätige Konfrontation hängt in der Luft, hinzu kommt noch ein Unfall. Die Munition gelangt zufällig in die Nähe des Feuers und viele Unschuldige verunglücken tödlich. In der letzten Szene bleibt Walser allein im Dorf zurück und ruft verzweifelt nach den anderen, dass sie zurückkommen, doch der Stamm verlässt ihn. Eine profunde Umkehrung des biblischen Motivs. Er kann das Paradies weder freiwillig verlassen, denn ohne Navigation kehrt er immer wieder zum Ausgangspunkt zurück, noch wird er daraus vertrieben. Das Paradies ist nicht an den Ort gebunden, sondern an die Gemeinschaft, die nomadisch weiterzieht.

Liberas Film dekonstruiert jedoch nicht nur bekannte Motive und Erzählweisen, sondern auch das Medium des Films, der Schrift und der Fotografie selbst, die zu den abendländischen Vorstellungen vom Fremden gehören. *Walser* – um bei Flussers Opposition Dialog versus Diskurs zu bleiben – enttarnt und hinterfragt den diskursiven Gebrauch dieser Medien, um ihr dialogisches Potenzial hervorzuheben und zu explorieren. Das Spiel scheint Liberas Methode der dekonstruktiven Analyse zu sein. Er spielt ironisch mit der Undurchsichtigkeit und Künstlichkeit des Films und zeigt, dass an seiner Entstehung immer die menschliche Hand beteiligt ist. Das Medium dient dem Entwerfen und Programmieren der Welt, was nicht unbedingt mit der Nachahmung, Widerspiegelung oder Erkenntnis der Wirklichkeit übereinstimmt. Meistens andere Ansprüche stehen im Vordergrund wie der Wunsch nach Domination, Kolonisation oder Eliminierung der Differenz. Der Film kann sowohl kolonisieren, als auch das Potenzial zur Emanzipation besitzen – wie das mehrdeutige altgriechische Wort *pharmakon* in der Auslegung Derridas, ist es Medizin und Gift zugleich. Libera sensibilisiert für die Ambivalenzen dieses Mediums und setzt sich mit ihnen kritisch auseinander.

Retrotopia als Interpretationsinstrument

Die im Film postulierte amivalente Zukunftsvision, die sich von klassischen Utopien deutlich distanziert, lässt sich mithilfe des Konzepts der *Retrotopia* umfassen und interpretieren. Der Begriff wurde von Zygmunt Bauman in dem kurz vor seinem Tod im Jahre 2017 veröffentlichten, gleichnamigen Buch eingeführt und scheint für die Analyse von *Walser* besonders geeignet zu sein. Er ermöglicht nämlich, Liberas prekäres und komplexes Verhältnis

zu tradierten Narrativen von utopischen Gemeinschaften und von zerstörerischen Folgen des Fortschritts zu sondieren.

In seiner Definition geht Bauman von einer Beobachtung aus, die Svetlana Boym in ihrer Studie *The Future of Nostalgia* (2001) notiert, dass das 20. Jahrhundert mit futuristischen Utopien begonnen habe und in Nostalgie ende. So stellt auch er eine gewisse Nostalgie-Epidemie der Gegenwart fest und arbeitet zu ihrer Erforschung den Begriff der Retrotopia aus, der für ihn für Visionen steht, „die sich anders als ihre Vorläufer nicht mehr aus einer noch ausstehenden und deshalb inexistenten Zukunft speisen, sondern aus der verlorenen/geraubten/verwaisten, jedenfalls untoten Vergangenheit“ (Bauman 2017: 13). Im Gegensatz zu den „positiven, ungestümen, selbstbewussten und zuversichtlichen“ Utopien der Frühen Neuzeit, wie etwa bei Thomas Morus, sind ihre Retro-Versionen von heute eher „misstrauisch, schwermütig und defätistisch“ (Bauman 2017: 153). Es handelt sich nicht mehr um die Verklärung eines Ortes (*topos*), sondern einer näher unbestimmten Vergangenheit; die Zuspitzung dieser Tendenz sieht Bauman im Slogan: „Make America great again.“ Zum einen untersucht er aus makrosoziologischer Perspektive die Gründe für die Ängste der Menschen vor der Zukunft, warum man glaubt, dass es den nächsten Generationen schlechter gehen muss, zum anderen nennt er Orientierungspunkte auf der Roadmap nach Retrotopia – zählt die zentralen „Zurück zu“-Tendenzen auf, wie z.B. die Rehabilitation des tribalen Gemeinschaftsmodells, die er als „Zurück ans Stammesfeuer“ bezeichnet. Damit betont er – Celia de Ancas Studie zu Tribalismus zitierend – den Paradigmenwechsel der Gegenwart, der im „Übergang von der Sehnsucht nach Unabhängigkeit von einer aus Gemeinschaften bestehenden Gesellschaft zur Sehnsucht nach Zugehörigkeit zu einer aus Individuen bestehenden Gesellschaft“ (Bauman 2017: 68).¹² Es geht ihm also um das menschliche Bedürfnis nach einem Gefühl absoluter Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft ohne Verlust des individuellen Bewusstseins und um die Suche nach Möglichkeiten, Individualismus und Gemeinschaftlichkeit zusammenzuführen.

Obwohl sich Baumans Retrotopia auf soziologische Diagnosen der gegenwärtigen *Conditio humana* bezieht, kann sie als interpretatives Werkzeug zur Analyse von Liberas *Walser* dienen. Sie weist nämlich – übrigens, ganz im Geiste der bekannten These Bruno Latours, dass wir nie modern gewesen seien – auf das prekäre Verhältnis zur Vergangenheit hin, das sich keineswegs auf das getreue Fotokopieren der Vorbilder reduzieren lässt. In dieser Perspektive der Auseinandersetzung mit dem Vergangenen – mit bestehenden Diskursen und bekannten Darstellungsmustern – möchte ich den Film untersuchen.

¹² Der Satz im Original: “a shift from a longing for an independence from a society made up of communities, to a longing for belonging from a society made up of individuals” (de Anca, 2012: XXII).

Besonders auffällig ist, dass die Conteheli keine Repräsentationen kennen. Sie beschäftigen sich nicht mit der Höhlenmalerei, Bilder sind ihnen fremd, sie bemalen nur ihren eigenen Körper. Wenn Walser mit einem Stock die großen und kleinen Figürchen von Menschen im Sand zeichnet oder Steine als Skulpturen aufsucht, um dadurch die Familienverbindungen im Stamm zu erfragen, bleibt er unverstanden. Sie verfügen zwar über das Medium der Sprache, die Walser auch erlernt, sie benutzen es aber nicht viel, meistens im Kontakt mit ihm. Außer der Sprache haben sie noch einen anderen Kommunikationscode erschaffen: Die Menschen vom Stamm musizieren zusammen auf Instrumenten, die nur Naturelemente sind. Zwei Männer ziehen einen dickeren Leinenfaden wie eine Saite auf und wickeln ihn um Bäume und Äste, so dass daraus ein Netz entsteht. Sie hocken mitten in dieser Konstruktion und reiben den Faden an verschiedenen Stellen mit Stöcken, beinahe wie bei einem Cello. Währenddessen knien drei Frauen am Ufer des Flusses und schlagen mit Stöcken, die als Schlägel dienen, mal auf den Flachs, mal auf den Wasserspiegel. Die Laute ergänzen sich gegenseitig, es entsteht eindringliche ethnofuturistisch minimale Musik, die für den Film der Klangkünstler Robert Piotrowicz komponierte. Die Gesichter der Spielenden wirken ekstatisch. Nach Detailaufnahmen von ihren Naturinstrumenten folgt ein Panorama – der Wald aus der Vogelperspektive. Eine mystische Jam Session, eine kollektive Unio Mystica mit der Natur, eine sinnlich-ästhetische Ekstase (in) der Gemeinschaft. „Sie sprechen durch Bäume, Leine und Wasser“, erklärt der Junge dem erstaunten Walser, der gleich nachfragt, ob er das Verb richtig verstehe und was der Unterschied zu ihrem Gespräch sei. „Wir sprechen nicht, du fragst mich nur aus“, lautet die Antwort des Kleinen.

Das Motiv der mystischen Sprache wiederholt sich noch einmal im Film. Zwei Männer bauen wieder das Netz im Wald auf, nehmen Stöcke in die Hand und musizieren zusammen, was auch die Filmsprache unmittelbar beeinflusst. In der Montage folgt ein Cut: Wir hören nur ihre Musik und sehen schwarze Fläche. Der Verzicht auf das Bild in dieser Szene kann man auch als einen medienkritischen Kommentar und eine Auseinandersetzung mit Grenzen und Möglichkeiten der filmischen Darstellbarkeit interpretieren. Das erinnert etwa an die Schriften der Romantiker, wie u.a. Hölderlin, die in der Literatur nach dem „reinen Wort“ jenseits der Sprache suchten, nach einem Medium, das unverschlüsselt und unvermittelt das Geheimnis der Welt darlegen könnte. Kurzum, die innerhalb der Schriftkultur entstandene Vorstellung von der Unmittelbarkeit des Sinns. Ein faszinierendes Paradox. In diesem Kontext ist Liberas Vision aber nicht romantisch, sondern retrotopisch – seine Anspielungen auf die tradierten Diskurse über Darstellungskrise in der Kunst sind vom ironischen Bewusstsein der Gegenwart unterbrochen. Er reflektiert nicht nur auf der Ebene der Repräsentationsfrage im Film, wie sich etwa die ekstatische Auflösung in der Gemeinschaft in das bewegte Bild umsetzen lässt, sondern er beschäftigt sich auch mit einer allgemeineren philosophischen Frage im Geiste Flussers, wie

eine auf dem Prinzip des Dialogs und nicht des Diskurses basierende Kommunikation aussehen kann.¹³

Die Sprache der Conteheli basiert auf sinnentleerten Lauten und dieses Motiv durchzieht den ganzen Film. Der Stamm nimmt die Umgebung vor allem akustisch wahr, die Mitglieder sind empfindlich auf das Rauschen, seltsame Töne und Geräusche – der Sehsinn, den man mit der Schriftkultur verbindet, wird hier marginalisiert. Diese stehen im Zentrum des neuen Rituals, das sie zusammen mit Walser entwickeln. Abends am Lagerfeuer bitten sie ihn, dass er ihnen etwas in seiner Sprache erzählt bzw. „vorsingt“, so wird in Untertiteln seine Tätigkeit übersetzt. Er deklamiert die Bedienungsanweisung für Eisenbahn, was allgemeines Gelächter hervorruft und alle in gute Laune bringt. Die Conteheli verstehen den Inhalt seiner Aussage nicht, finden aber die Aussprache einzelner Worte lustig, ahmen diese nach und genießen den Klang. Das Medium der Stimme und die Oralität stehen hier im Zentrum – nicht die Sprache und ihre Symbolik.

In *Walser* stellt sich Libera den Informationsaustausch zwischen den Menschen konkret als ein materielles Netz vor und imaginiert im Als-ob-Modus, was wäre, wenn der Kommunikationscode mit der Natur verschmelzen würde. Wenn er, mit Flussers Worten, „kein Kunstgriff“ wäre, kein „künstliches Gewebe“, das uns vergessen lässt, dass wir „die an und für sich bedeutungslose, unbedeutende Natur unserem Bedürfnis gemäß mit Bedeutung“ erfüllen (Flusser 1998A: 10). Wie wäre es, wenn bedeutungslose Natur – Bäume, Leine und Wasser – zum Medium würde? Wäre es ebenso ambivalent wie Films oder Fotografie?

Der Stamm scheint in einigen Punkten Flussers Vision der telematischen Gesellschaft zu entsprechen: Sie kommunizieren frei und demokratisch und sind untrennbar mit ihren Medien verbunden, die zur Extension ihrer Sinne werden. Diese Beobachtung passt zu Baumans Auffassung der Retrotopia, weil sie davon zeugt, dass die Vorstellung einer möglichen zukünftigen Gesellschaft ihre Wurzeln in der Vergangenheit hat.

Semantische Interpretationen – Gemeinschaft

In vielen Szenen ähnelt Walser dem Hauptprotagonisten Saúl Zuratas im Roman *El hablador* (*Der Geschichtenerzähler*) von Mario Vargas Llosa, der sich als Student der Ethnologie dazu entscheidet,

¹³ Zum Vergleich ein Zitat, wie sich Flusser die telematische Gesellschaft und ihr dialogisches Zusammensein vorstellte: „Wir werden eine geisterhafte, traumhafte, psychodelische Existenz haben. Aber wir werden deshalb noch nicht ‚unbedingt‘ da sein. Denn die reinen Informationen, mit denen wir spielen werden, werden sich an andere Menschen richten, um von diesen anderen verändert zu werden. (...) Wir werden nicht mehr ‚objektiv‘, sondern ‚intersubjektiv‘ da sein. Dialogisch. Die reine Informationsgesellschaft wird ein Spiel aller mit allen sein, bei welchem immer neue Informationen, immer Unwahrscheinlicheres, entstehen wird. Dieser dialogische, spielerische, vom Empfänger veränderbare und rücksendbare Charakter der reinen Informationen ist der elektromagnetischen Fotografie bereits anzusehen.“ Vilém Flusser, „Die Fotografie als Nachindustrielles Objekt (1985)“, in Vilém Flusser (1998B: 131).

sich an den Stamm der Machiguengas im peruanischen Amazonien anzuschließen. Zunächst studiert er ihre Sitten und Bräuche, erlernt ihre Sprache, wird von der Gemeinschaft aufgenommen und akzeptiert. Später bekommt er sogar die wichtigste Funktion im Stamm – die des Geschichtenerzählers, der beinahe wie ein Briefträger, Unterhalter und wanderndes Stammesgedächtnis zugleich dafür sorgt, das Gemeinschaftsgefühl zwischen den weit verstreut lebenden Stammesangehörigen zu pflegen. Walsers Performance ist auch gemeinschaftsstiftend, aber er erzählt keine Geschichten, nur bedeutungslose Laute und exponiert somit das Medium (des Films) selbst, das hier – wie Marshall McLuhan bestätigen würde – Botschaft ist. Der Stamm kennt nur Gegenwart, hat weder Mythen noch Kosmogonie, keine Geschichten werden am Lagerfeuer erzählt. Im Kreis kursiert nur das erwähnte Tamagotchi, das automatische Töne von sich gibt. Technik schafft hier Bedeutungen und das technische Gerät mit Mini-Display wird für die Gemeinschaft zum vereinigenden Gründungsmythos.

Mit dieser Konstellation entfaltet Libera ein mehrdeutiges Bild. Die Situation am Stammesfeuer ist die Allegorie bzw. die Ursprungsszene des kollektiven Lebens. Sie ist auch das Schlüsselmoment für Jean-Luc Nancy in seiner Schrift *Die undarstellbare Gemeinschaft (La communauté désœuvrée)*. Er reflektiert darüber folgendermaßen: „Leute sind versammelt, und jemand erzählt ihnen etwas. Von diesen versammelten Leuten weiß man noch nicht, ob sie eine Versammlung bilden, ob sie eine Horde oder ein Stamm sind. Wir nennen sie aber „Brüder“, weil sie versammelt sind und will sie derselben Erzählung lauschen. Man weiß auch noch nicht, ob der Erzählende einer von ihnen oder ein Fremder ist. Wir sagen, er sei einer der ihren, aber dennoch anders als sie, weil er die Gabe oder einfach das Recht – womöglich sogar die Pflicht – zu erzählen besitzt. [...] Er spricht, er erzählt, manchmal singt er oder mimt etwas. (...) In dieser Rede des Erzählers dient zum ersten Mal ihre Sprache zu nichts anderem als zur inneren Anordnung und Darstellung der Erzählung. Ihre Sprache ist hier nicht mehr die Sprache ihrer Tauschformen, sondern die ihres Versammeltseins – die heilige Sprache einer Gründung und eines Schwures. Der Erzählende teilt sie ihnen mit.“ (Nancy 1988: 95.)

Nancys Betonung dieser uralten Szene verdeutlicht die untrennbare Verquickung von Gemeinschaft und Mythos: Es handelt sich hier um Erfindung, Darbietung und Wiedergabe des Mythos und um seine gemeinschaftsstiftende Funktion. Für Nancy sind zwei Aspekte dieser Geschichte wichtig: zum einen das Denken einer gründenden Fiktion, zum anderen einer Gründung durch die Fiktion. Libera scheint das Pathos, das man dieser Szene in tradierten Erzählweisen zuschreibt, ironisch zu unterbrechen, indem er das Medium des Films dekonstruiert. Die Fiktion, die man mit dem Bereich der Kunst assoziiert, ersetzt er mit der Technik – mit automatischen Lauten des Tamagotchis. Sie sind hier die Basis, auf der das Gemeinsam-Sein des Stamms gründet.

Walser versucht die Genealogie vom Tamagotchi zu erfragen und erfährt lediglich, dass es jemand „lange, lange her“ mitgebracht hat. Jemand so wie er, auch ein Fremdling, aber wann es genau war, wie er aussah und was mit ihm passierte, das kann er nicht herausbekommen. Es gibt weder Legenden noch Erinnerungen an ihn. Sein Vorgänger wird nur lakonisch als „ten, który przebywa“ genannt, von beiläufigen kurzen Erwähnungen über ihn lässt sich aber merken, dass er im Stamm als übermächtige, gottähnliche Instanz, Schicksal oder Fatum angesehen wird. „Wer kann schon wissen, was er für uns will“, sagt an einer Stelle eine Stammesangehörige. Über seine Bezeichnung muss man stolpern. Sie erscheint in Untertiteln als Walsers Übersetzung.

Der translatologische Aspekt im Film wäre übrigens ein Thema für eine separate Untersuchung, die man mit Flussers Verständnis vom Übersetzen u.a. als „eine Form der philosophischen Sprachkritik“ (Guldin 2005: 33) durchführen könnte. Auch bei Libera haben die Untertitel ein kritisches Potenzial, sind oft holprig, negieren sich beinahe selbst und zwingen die Zuschauer daran zu zweifeln, ob es wirklich zuverlässige Übersetzungen sind.

Das ist auch der Fall mit dem Namen des vermeintlichen Begründers vom Stamm, der das Tamagotchi hinterlassen hat. Die Formulierung „ten, który przebywa“ klingt auf Polnisch unvollständig und ist grammatikalisch inkorrekt, denn das Verb *przebywać*, das eine unvollendete und andauernde Tätigkeit im Präsens bezeichnet, fordert eine Ergänzung, von der seine Bedeutung abhängt. Deshalb lässt sich der Ausdruck so schwer ins Deutsche übertragen und kann Folgendes bedeuten: der, der passiert/überschreitet/überquert (z.B. eine Grenze); der, der übersteht (z.B. eine Krankheit); der, der verkehrt (mit jemandem); oder der, der sich irgendwo befindet/verweilt (z.B. in Haft, in einer anderen Welt). Im Polnischen ruft aber der Name noch eine andere, messianische Assoziation hervor: „Ten, który przybywa“ (der, der da kommt...) ist eine in der Bibel oft verwendete Bezeichnung für den Messias. Libera wechselt nur einen Buchstaben und schafft eine Fülle von Bedeutungen: Statt *przebywać* – auf Deutsch kommen, duratives Verb im Präsens, das ewig suspendierte Ankunft des Heilands in der Zukunft (*przyszłość*) bezeichnet – haben wir das Verb *przebywać*, das dasselbe Präfix wie *przeszłość* (Vergangenheit) hat. Das Weltbild der Conteheli erweist sich als komplexer, als es erscheint. Ihr paradiesisches Leben enthält messianische Träume – Verheißung einer glorreichen Zeit, die aber in der Geschichte liegt.

Liberas *Walser* führt die Paradoxien und Ambivalenzen des utopischen Denkens über Gemeinschaft vor sowie das Zusammenstoßen und Aufeinanderprallen von sich ausschließenden Zeitformen, das in der Grammatik die Struktur von Future Perfect und in der Theorie Baumans Begriff der Retrotopia wiedergeben. Für Flusser wäre sein Film ein Beispiel für die Auseinandersetzung mit dem dialogischen und subversiven Potenzial der Medien.

Bibliographie

- Bauman, Zygmunt (2017): *Retrotopia*, übers. v. Frank Jakubzik, Berlin: Suhrkamp.
- Belting, Hans (2001): *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, München: Fink.
- de Anca, Celia (2012): *Beyond Tribalism: Managing Identities in a Diverse World*, London: Palgrave Macmillan UK.
- Flusser, Vilém (2009): *Kommunikologie weiter denken: die „Bochumer Vorlesungen“*, Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (1999): *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1998a): *Kommunikologie*, Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (1998b): *Standpunkte: Texte zur Fotografie*, Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1993): *Lob der Oberflächlichkeit: für eine Phänomenologie der Medien*, Bensheim/Düsseldorf: Bollmann.
- Guldin, Rainer (2005): *Philosophieren zwischen den Sprachen: Vilém Flussers Werk*, Paderborn: Fink.
- Guldin, Rainer u.a. (2009): *Vilém Flusser (Serie UTB Profile)*, Paderborn: Fink.
- Kluszczyński, Ryszard (2002): *Film – wideo – multimedia: sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa: Instytut Kultury,
- Krajewski, Piotr, Kutlubasis-Krajewska, Violetta (2010): *Ukryta dekada: polska sztuka wideo 1985–1995*, Wrocław: Centrum Sztuki WRO.
- Meigh-Andrews, Chris (2014): *A history of video art*, New York u.a.: Bloomsbury.
- Nancy, Jean-Luc (1988): *Die undarstellbare Gemeinschaft*, übers. v. Gisela Febel u. Jutta Legueil, Stuttgart: Ed. Schwarz.
- Schwendener, Martha (2018): „Vilém Flusser's Seventies: Phenomenology, Television, Cybernetics, and Video Art“, in *Afterimage*, Vol. 45(5).
- Słodkowski, Wojciech (2016): *Pamięć/przeciw-historia jako ideologia, „Pozytyw”* Zbigniewa Libery, www.fundusz.org/images/12Serock/slodkowski-1.pdf (26.02.2019).
- Spielmann, Yvonne (2005): *Video: das reflexive Medium*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Wagnermaier, Silvia (2009): *Kommunikologie weiter denken*, in Vilém Flusser, *Kommunikologie weiter denken: die „Bochumer Vorlesungen“*, Frankfurt am Main: Fischer.
- Zielinski, Siegfried u.a. (Hg.) (2015): *Flusseriana: an Intellectual Toolbox*, Minneapolis, Minn.: Univocal Publ.