

**Im Studio gen Westen.
Illusion und Perspektive
im Road Movie *Los Feliz*
von Edgar Honetschläger**

Christina Natlacen

In seiner Besprechung des Pariser Salons von 1859 kommt der französische Autor und Kritiker Charles Baudelaire im letzten Abschnitt auf seine persönliche Einschätzung von Landschaftsgemälden zu sprechen. In Anbetracht der Werke jenes Kreises von Künstlern, dem die ersten *en plein air* gemalten Werke in Frankreich zu verdanken sind und der unter dem Namen der Schule von Barbizon in die Kunstgeschichte eingegangen ist, spricht er sich gegen eine künstlerische Haltung aus, die sich dem Anspruch eines realistischen Darstellens verschreibt. Stattdessen hebt er zu einem Loblied auf jene Landschaftsbilder an, die nicht Bestandteil der offiziell propagierten schönen Künste sind, sondern sich im Bereich der populären Unterhaltungsindustrie situieren:

Ich möchte wieder zu den Dioramen zurückkehren können, deren derber, mächtiger Zauber mir eine nützliche Illusion aufzuzwingen vermag. Ich ziehe es vor, manche Theaterdekorationen zu betrachten, in denen ich meine liebsten Träume in künstlerischer Gestaltung und tragischer Konzentration wiederfinde. Diese Dinge sind, weil sie falsch sind, dem Wahren unendlich näher; wogegen die meisten unserer Landschaften Lügner sind, eben weil sie das Lügen vernachlässigt haben.¹

Baudelaire, der bekannterweise auch kein Freund des zwanzig Jahre früher an die Öffentlichkeit gelangten Mediums Fotografie war, möchte von der Malerei verführt werden, indem ein Landschaftsbild seiner Imagination eine Parallelwelt eröffne. Die ihm wohlbe-

An vorderster Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei Edgar Honetschläger für die inspirierenden Gespräche und die große Unterstützung bedanken, ohne die dieser Text nicht möglich gewesen wäre.

1 Charles Baudelaire, „Der Salon von 1859“, in: Ders., *Der Künstler und das moderne Leben. Essays, ‚Salons‘, Intime Tagebücher*, hg. v. Henry Schumann, Leipzig 1994, S. 199–229, hier S. 229.

kannten Ansichten vor den Toren von Paris, denen Théodore Rousseau, Jean-François Millet oder Camille Corot im Genre der *paysage intime* ein Denkmal setzen, erscheinen ihm dafür zu wirklickeitsgetreu. Nur Darstellungen, die offen ihren Illusionswillen zur Schau stellen, würden die Betrachter*innen nicht täuschen und erscheinen ihm in seiner paradoxen Argumentation als die einzig wahren Bilder.

Das 19. Jahrhundert ist reich an verschiedenen Bildmedien, die mit der Illusion von Wirklichkeit spielen und deren Ziel es ist, die Augen der Betrachter*innen zu täuschen. Neben dem von Baudelaire genannten Diorama ist es vor allem das Panorama, das einen großen Aufschwung erfährt. Nachdem 1787 das Panorama in seiner Konzeption von Robert Barker als ein Rundbild, das die Gesamtschau einer bestimmten Landschaft oder einer konkreten Situation ermöglicht, patentiert worden ist, tritt es von London aus seinen Siegeszug in Europa an. In größeren Städten entstehen Rundbauten, die regelmäßig neue Ansichten für das zahlende Publikum präsentieren. Die imaginäre Welt wird geschickt inszeniert: Von der Decke durch ein Glasdach einfallendes Licht lässt die bemalte Leinwand des Rundgemäldes und das mit realen Gegenständen ausgestaffierte *faux terrain* im Augeneindruck der auf einer Empore stehenden Betrachter*innen zu einer beinahe täuschend echten Wirklichkeitsansicht verschmelzen. Das Panorama sprengt damit all jene Bildgrenzen, durch die sich das klassische Gemälde auszeichnet. Der Blick von oben oder von einem allsichtigen Standpunkt (vergleiche die Bedeutung des aus den beiden griechischen Wörtern *pan* = all und *borama* = Sicht zusammengesetzten Begriffs) kommt einem „Akt der visuellen Landnahme“² gleich. Im Landschaftspanorama werden eine Vielzahl an Ansichten über eine durchgehende Horizontlinie miteinander zu einem 360 Grad umfassenden Rundgemälde verbunden. Dadurch wird der zentralperspektivisch konstruierte Blick auf die Welt, wie er seit der italienischen Renaissance anhand von gerahmten Bildern die Sehkonvention geformt hat, aufgebrochen. Stephan Oettermann

2 Albrecht Koschorke, *Die Geschichte des Horizonts. Grenze und Grenzüberschreitung in literarischen Landschaftsbildern*, Frankfurt a. M. 1990, S. 145.

spricht von der „Polyperspektive des Panoramas“³. In der Folge lässt man sich, wie Albert Koschorke es ausdrückt, „von dem, was sichtbar ist, als einer in sich selbst Totalität verkörpernden Welt physisch umschließen.“⁴ Durch die mangelnde Möglichkeit der Distanzierung und das noch ungewohnte visuelle Dispositiv wird immer wieder von Erfahrungen der Überwältigung auf Seiten des Publikums berichtet. Sich einer Blickmaschine auszusetzen, welche die Unterscheidung von tatsächlicher und gemalter Realität erschwert bzw. verunmöglicht, übte eine große Faszination aus. Erkki Huhtamo kommt sogar zu dem Schluss, dass illusionistische Bildmedien wie das Panorama und wenig später das Diorama „zu einer Richtschnur für die Beurteilung von Wirklichkeit“⁵ wurden.

Im 21. Jahrhundert sind Virtual Reality und 3D-Filme die angesagten populären Medien der Illusion, während das Panorama seinen festen Platz in der Geschichte der analogen Bildmedien gefunden hat. Nun sind es Rechnerleistungen, die neue Welten konstruieren und sie einem Publikum, das sich optischen Illusionen hingeben möchte, vorführen. Die Malerei ist hingegen endgültig in den Hintergrund gerückt, wenn es darum geht, die Betrachter*innen in eine imaginäre Traumwelt zu entführen, wie es noch Baudelaire gefordert hat. Das Erbe der historischen Medien visueller Illusionen wird jedoch nicht nur im Museum bewahrt, sondern findet auch seinen Niederschlag im Bereich der bildenden Künste.⁶ Eine Arbeit, die aus zeitgenössischer Perspektive historische Bildtraditionen künstlerisch thematisiert und hinterfragt, ist der Film *Los Feliz* von Edgar Honetschläger aus dem Jahr 2016. In diesem Spielfilm wird die Frage nach der Macht im Sinne einer kulturellen Vorherrschaft von Bildern mit einer Kritik am westlichen System

3 Stephan Oettermann, *Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums*, Frankfurt a. M. 1980, S. 25.

4 Koschorke 1990, siehe Anm. 2, S. 165.

5 Erkki Huhtamo, „Das Diorama und die Dioramen. Erfindung und Verbreitung einer neuen Schaubühne“, in: Katharina Dohm et al. (Hg.), *Diorama. Erfindung einer Illusion*, Köln 2017, S. 38–41, hier S. 41.

6 So wurden beispielsweise Werke aus der medienhistorischen Sammlung von Werner Nekes im Museum für Gegenwartskunst in Siegen zusammen mit zeitgenössischen Arbeiten gezeigt. Vgl. Nike Bätzner et al. (Hg.), *Blickmaschinen oder wie Bilder entstehen. Die zeitgenössische Kunst schaut auf die Sammlung Werner Nekes*, Köln 2008.

der Zentralperspektive verbunden. Im Kleid eines klassischen Road Movie treten drei Protagonist*innen ihre sieben Tage dauernde Reise an, die ihren Endpunkt im titelgebenden Stadtteil von Los Angeles finden soll: die junge Lydia, deren sehnlichster Wunsch es ist, als Schauspielerin zu Bekanntheit, Beliebtheit und Ruhm zu gelangen,⁷ die personifizierte japanische Shinto-Göttin Kaya, die mit der Natur in steter Kommunikation steht, sowie Salvatore, der sich als Retter der Bildmacht ausgibt, es jedoch in Wahrheit als klassische Figur des Teufels auf wenig heilsbringende Pakte abgesehen hat. Der Ausgangspunkt der Fahrt liegt in Rom als dem unbestrittenen Zentrum christlicher Bildproduktion. In den Ruinen ehemals bedeutsamer Paläste ringen drei Kardinäle um eine Strategie, die es ihnen ermöglichen soll, ihren hegemonialen Anspruch als Weltherrscher über die Bilder zu erneuern. Als Gegner wird nicht die amerikanische Filmindustrie ausgemacht, sondern vielmehr die chinesische Massenproduktion stereotyper Bildfabrikate. Das Road Movie führt von Europa kommend quer durch die USA, von der Ostküste durch den Mittleren Westen sowie die Weststaaten bis an die Pazifikküste. Die Reise selbst ist, medienwissenschaftlich betrachtet, der interessanteste Teil des Films. Edgar Honetschläger, der nicht nur Filmemacher, sondern auch Maler ist, versetzt den Road Trip in eine gemalte Landschaft. Auf Leinwänden von teilweise gigantischen Ausmaßen werden in Schwarz-Weiß-Tuschmalerei die Szenerien skizziert, die als *backdrop* für das ‚Er-Fahren‘ von unterschiedlichen Landschaften und für einzelne Begebenheiten dienen. So tauchen beispielsweise im Hintergrund Wolkenkratzer, Gebirgsketten und Strommasten auf, es werden Stahlbrücken überwunden beziehungsweise Wälder, Wüsten und Reihenhaus-siedlungen passiert (Abb. 1 und 2). Die Art, wie diese Leinwände gestaltet sind und in welcher Form sie im Film gezeigt werden, folgt nicht nur ästhetischen Prämissen, sondern stellt darüber hinaus ein wesentliches bildtheoretisches Statement dar. Das gewählte

7 Um als Schauspielerin zu reüssieren, ist Lydia sogar bereit, auf wahre Liebe – so der Deal – zu verzichten und Salvatore sexuell zur Verfügung zu stehen. Die Auswüchse sexueller Missbrauchs in der Filmbranche werden in Honetschlägers Film bereits vor der großen medialen #MeToo-Debatte im Jahr 2017 thematisiert.

visuelle Dispositiv verdeutlicht auf formaler Ebene die im Plot des Films angelegte inhaltliche Problematisierung des westlichen Bildparadigmas der Zentralperspektive, indem es dieses permanent zu unterlaufen sucht. Dies geschieht durch eine Bezugnahme auf das eingangs bereits beschriebene Panoramabild. Analog zu den Rundgemälden des 19. Jahrhunderts entsteht eine allumfassende Bildwelt, in der es keine Fluchtpunkte mehr gibt. In der konkreten Betrachtung der in *Los Feliz* zur Anwendung kommenden Bildmaschine lässt sich genaunommen eine historische Sonderform des Panoramas ausmachen. Die gemalten Hintergründe im Format von 4x16 m sind auf Rollen gewickelt, die vor ein Gerüst gespannt werden. Links und rechts der sich vertikal aufrichtenden Fläche können sie scheinbar anhand von Kurbeln sukzessive in Bewegung gesetzt werden, tatsächlich sorgt jedoch ein Motor für ihre kontinuierliche Fortbewegung (Abb. 3). Das Kurbeln, für das sich drei Kardinäle verantwortlich zeichnen, hat nichtsdestotrotz im Filmnarrativ eine wichtige Bedeutung: Kann es nicht mehr gewährleistet werden, steht nämlich der Mercedes aus den 1950er Jahren mit Lydia, Kaya und Salvatore an Bord still. Mit dementsprechend großem Elan und Körpereinsatz kommen die Kardinäle ihrer Aufgabe nach, trotz der Mühen und Pannen, die für slapstickartige Einlagen sorgen. Diese Möglichkeit, eine Serie von Ansichten vor den Augen der Betrachter*innen vorbeiziehen zu lassen, wird als Moving Panorama bezeichnet und hat insbesondere in den USA eine bis in das 19. Jahrhundert zurückreichende bedeutende Tradition.

Das Moving Panorama (Abb. 4) stellt eine Weiterentwicklung des Längenpanoramas dar, bei dem es sich um einen langen Papierstreifen handelt, der den Verlauf einer Wegstrecke wiedergibt. Es existierte in verschiedenen Größen, von der kleinen Spielzeugausgabe über Exemplare für private Zimmerreisen bis hin zu Ausführungen in großen Dimensionen, die an heutige Kinoleinwände heranreichen. Je nach Größe konnte man am oberen oder unteren Rand die Kurbel bedienen, um die Rollen in Bewegung zu setzen. In den 1840er Jahren wurde diese Form in den USA überaus populär. Oettermann vermutet, dass das aus Europa stammende Rundpanorama die Ansprüche an die Wiedergabe der ins Unend-

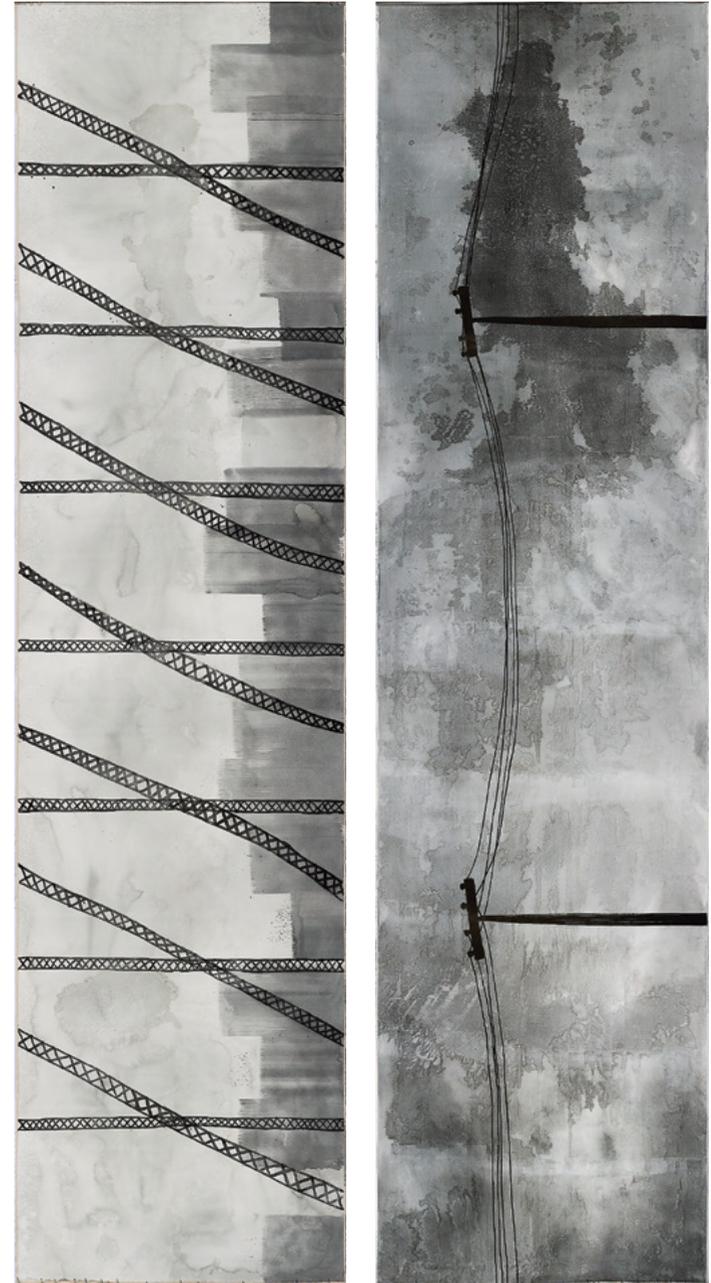


Abb. 1: Edgar Honetschläger, *Rolling Background Strip Nr. 17*, 2014, Japanische Tinte auf Leinwand, 400 x 1600 cm
 Abb. 2: Edgar Honetschläger, *Rolling Background Strip Nr. 16*, 2014, Japanische Tinte auf Leinwand, 400 x 1600 cm

liche reichenden Dimensionen des amerikanischen Raums nicht erfüllen konnte.⁸ Die erste Blütezeit des Moving Panorama fällt in jene Dekade, in der die Ideologie des Manifest Destiny mit ihrem Aufruf zur Verschiebung der *frontier* westlich des Mississippi und einer Besiedelung der dadurch gewonnenen Landstriche zum verbreiteten Gedankengut wurde. Es verwundert daher nicht, dass das Paradigma des Going West auch im Moving Panorama bildmäÙig verarbeitet bzw. propagiert wird. Oft wird der Blick aus dem Planwagen, der nach Westen fährt, abgebildet und so die Landnahme als Bildereignis imaginiert.⁹ Virtuelle Reisen durch das Land entwickeln sich damit zur beliebtesten Panorama-Form in den USA, wovon auch das überaus populäre Mississippi-Panorama von John Banvard Zeugnis ablegt (vgl. Abb. 4). Das Paradigma der neuen Mobilität findet seinen Niederschlag in einem Blickdispositiv, das selbst durch Bewegung statt durch Starre charakterisiert ist. Das Moving Panorama verfügt also über eine Reihe von Eigenschaften, die es zum Vorläufer des Mediums Film machen. Diese betreffen neben der Produktionsebene, die sich durch einen arbeitsteiligen Prozess mehrerer Mitwirkender auf unterschiedlichen Ebenen auszeichnet, auch die Rezeptionsebene. Denn die Vorführung eines Moving Panorama weist auffällende Parallelen mit einer Kinovorstellung auf: Erkki Huhtamo, der das Moving Panorama umfassend untersucht hat, widmet seiner Vorführung ein eigenes Kapitel.¹⁰ Bei dieser sind mehrere Personen involviert, um das visuell Präsentierte mit Musik und einer Erzählung zu begleiten. So dauert eine Vorführung mitunter rund neunzig Minuten, was der durchschnittlichen Länge heutiger Spielfilme entspricht. Aber auch die Beschaffenheit des optischen Mediums selbst spiegelt sich später in der Materialität des Films wider. Huhtamo vergleicht den Moving Panorama-Maler mit einem Film Editor, der einzelne Szenen bzw. Ansichten herstellt, die nachher zu Sequenzen montiert werden.¹¹

⁸ Vgl. Oettermann 1980, siehe Anm. 3, S. 258.

⁹ Vgl. ebd.

¹⁰ Vgl. Erkki Huhtamo, *Illusions in Motion. Media Archeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge, Massachusetts/London 2013, S. 245–261.

¹¹ Vgl. ebd., siehe insbesondere S. 253.



Abb. 3: Edgar Honetschläger, Standbild aus *Los Feliz*, 2016

Abb. 4: John Banwards Konstruktion des Moving Panorama, *Scientific American*, Vol. 4, Issue 13 (December 16, 1848), S. 100

Edgar Honetschlägers für seinen Film *Los Feliz* ausgetüfteltes Bewegungssystem zum Abrollen der bemalten Leinwände erinnert frappant an die amerikanischen Moving Panoramas des 19. Jahrhunderts. Dass er laut eigener Aussage diese historischen Vorläufer nicht gekannt hat,¹² mag umso mehr erstaunen, als die Bezugnahmen nicht nur formal, sondern auch inhaltlich in mehreren Punkten deutlich zum Vorschein treten. So gibt der Film eine Reise nach Westen wieder, bei der die Bewegung selbst im Mittelpunkt steht. Auftakt zur Eroberung des Landes der Freiheit und der unbegrenzten Möglichkeiten stellt eine Rundschau von einer Aussichtsplattform auf eine Stadtlandschaft voller Wolkenkratzer dar, mit der wohl New York gemeint ist. Der Blick auf die Stadt, deren Horizont selbst im 67. Stockwerk von Betonkolossen verstellt wird, ist einerseits ein gerahmter und andererseits ein bewegter, denn der Besucher*innenraum für den Panoramablick mit seiner lediglich von vertikalen Eisenstützen unterbrochenen Fensterverglasung dreht sich kontinuierlich im Kreis (Abb. 5). Schon hier, am ersten Halt, an dem Lydia vorhergesagt wird, dass in diesem Land alles möglich sei, wenn man es nur möchte, wird ein ähnliches Raumdispositiv wie während der Reise selbst verdeutlicht: die Körper befinden sich in einer geschützten Hülle und bewegen sich in dieser fort, während der Blick durch eine transparente Scheibe auf die wechselnden Ansichten des Außenraums gerichtet ist. *Los Feliz* weist zudem eine ähnliche Struktur wie die Moving Panoramas auf, bei denen sich ebenfalls die imaginierte Bewegung ohne besondere Lenkung des Blicks¹³ mit punktuellen Besichtigungen oder Ereignissen abwechselt. Huhtamo spricht von der komplexen Verbindung und Spannung zwischen Kontinuität und Diskontinuität.¹⁴ Honetschlägers Film gestaltet sich insgesamt als Folge von Ansichten, die sich vorrangig durch ihren Schauwert auszeichnen. Während der Fahrt fokussiert die Kamera ganz auf den Gestus des Zeigens der gemalten Landschaften, die nur durch die atmo-

12 Gespräch zwischen Edgar Honetschläger und der Autorin am 27.6.2016 anlässlich einer öffentlichen Filmvorführung von *Los Feliz* in der Schaubühne Lindenfels in Leipzig.

13 Vgl. Bernard Comment, *Das Panorama*, Berlin 2000, S. 64.

14 Vgl. Huhtamo 2013, siehe Anm. 10, S. 257.

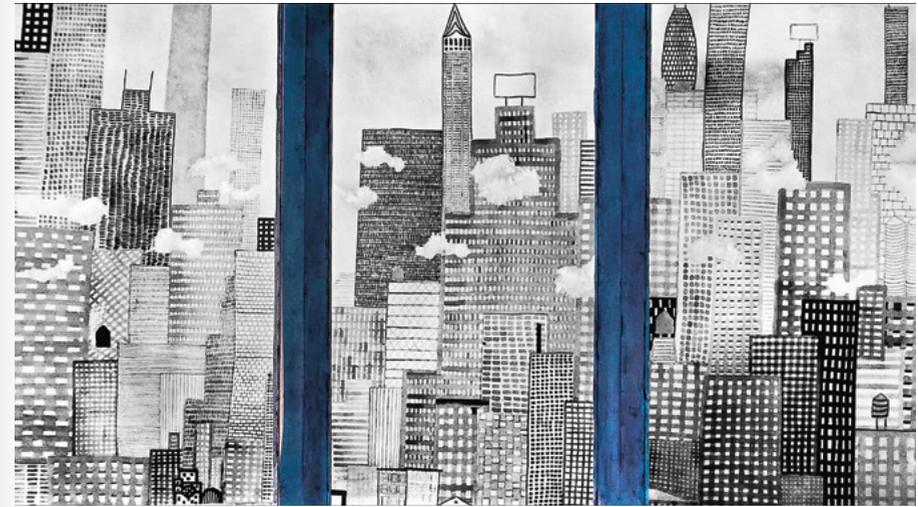


Abb. 5, 6: Edgar Honetschläger, Standbilder aus *Los Feliz*, 2016

sphärische Soundkulisse von Peter Ablinger begleitet werden. Das eigentliche visuelle Erlebnis für die Betrachter*innen ist das Staunen über die Landschaften, die durchfahren werden. Damit greift *Los Feliz* ein Genre des frühen Films auf, das der Filmtheoretiker Tom Gunning als „Kino der Attraktionen“¹⁵ bezeichnet hat. Dieses verfolgt weniger das Ziel, die Betrachter*innen immersiv in eine Erzählung eintauchen zu lassen, sondern stellt das Zeigen und das visuelle Spektakel in den Mittelpunkt. Durch diese Bezugnahme führt das Kino der Attraktionen eine Bildtradition fort, die bis zu den illusionistischen Bildmedien des 19. Jahrhunderts zurückreicht. Honetschlägers Film *Los Feliz*, der das Vorbeiziehen der Rolling Boards vor der Kamera zum Hauptmotiv erhebt, weist ein beachtliches Naheverhältnis zum Geist dieser visuellen Attraktionen auf. Mitunter werden sie sogar direkt zitiert. Neben dem Moving Panorama greift Honetschläger etwa auch das Diorama auf.¹⁶ Dieses ist ebenfalls durch eine Folge von Ansichten strukturiert, allerdings zeichnet es sich dadurch aus, dass die Übergänge von einem Bild zum nächsten durch einen Wechsel der Beleuchtung zustande kommen. So kann eine beidseitig bemalte transparente Leinwand Bewegung illusionieren und die Zuschauer*innen beispielsweise von einem Ort zu einem anderen geleiten. Zum Abschluss der Fahrt durch die gemalten Landschaften lässt Honetschläger die gemalte Umgebung mittels Überblendung in die gefilmte Wirklichkeit übergehen. Ein Nachthimmel mit hell funkelnden Sternen erscheint auf dem letzten Rolling Board, bevor dieser ganz im Stil eines im Diorama zur Anwendung kommenden Szenenwechsels in das reale Lichtermeer von Los Angeles übergeht (Abb. 6). Der Road Trip ist damit zu Ende.

Das Moving Panorama, dessen Vorführungen auch mit dem Begriff „excursion“¹⁷ beworben werden, weist zudem Analogien zu

15 Tom Gunning, „Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde“, in: *Meteor. Texte zum Laufbild*, Nr. 4, 1996, S. 25–34.

16 An dieser Stelle ist vom Diorama als diaphanes Projektionsbild die Rede, wie es ab 1821 von Louis Jacques Mandé Daguerre, dem Erfinder der Fotografie, der Öffentlichkeit präsentiert wurde.

17 Vgl. Ralph Hyde, „Excursions. Das Moving Panorama zwischen Kunst und Schaustellung“, in: Marie-Louise von Plessen (Hg.), *Seb-Sucht. Das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts*, Frankfurt a. M. 1993, S. 84–93.



Abb. 7, 8: Edgar Honetschläger, Standbilder aus *Los Feliz*, 2016

einem US-amerikanischen Genre auf, das im 20. Jahrhundert Filmgeschichte schrieb: dem Road Movie. Wirft man beim Moving Panorama seinen Blick aus dem Planwagen und später aus dem Eisenbahnabteil hinaus auf die vorüberziehende Landschaft, sind es beim Road Movie nun das Automobil, das Motorrad oder der Lastkraftwagen. Zusätzlich findet eine wesentliche Verschiebung in der Funktion der gezeigten Umgebung statt: Auch wenn die überwältigenden Landstriche des amerikanischen Westens, die besonders häufig in Szene gesetzt werden,¹⁸ nach wie vor einen beachtlichen Schauwert besitzen, hat sich nun das eigentliche Drama in das Innere der Protagonist*innen verlagert. Meist ist das Motiv der Reise die Suche nach Freiheit und Identität. Die ersten englischsprachigen Straßenschilder, die in *Los Feliz* vor der Windschutzscheibe auftauchen und Slogans wie „You will make it“ oder „You are talented“ beinhalten (Abb. 7), visualisieren Lydias innerste Wünsche und weisen der Fahrgemeinschaft den Weg zum Ort ihrer potenziellen Erfüllung. Es handelt sich also auch in *Los Feliz* um eine metaphorische Reise und nicht bloß um das Bewältigen einer Strecke von A nach B. Im Road Movie wandert außerdem der im Moving Panorama als seitlich definierte Blick auf die Landschaft als Point of View Shot nach vorne. Die Zuschauer*innen werden auf die Fahrt mitgenommen, indem sich das Asphaltband des Highways vor ihnen wie vor den Fahrer*innen ausbreitet und damit die Geschwindigkeit selbst erlebbar wird. Amelie Soyka hat dieses auf den Horizont zulaufende Asphaltband als Synonym des Road Movies bezeichnet und sieht in der gestrichelten Linie einen Verweis auf die Materialität des Filmstreifens mit seinen sich aneinanderreihenden Einzelkadern.¹⁹ In Honetschlägers Road Movie öffnet sich ebenso der Blick auf die Straße (Abb. 8). Der auf Papier gemalte Mittelstreifen dreht sich kontinuierlich vorwärts. Dadurch wird der Eindruck einer ins Unendliche reichenden Straße nicht durch eine Ausbreitung in die Tiefe illusioniert, sondern er entsteht

18 In Bezug auf die Landschaftsdarstellung erweist sich das Road Movie als Fortsetzung des klassischen Westerns.

19 Vgl. Amelie Soyka, *Raum und Geschlecht. Frauen im Road Movie der 90er Jahre*, Frankfurt a. M. 2002, S. 29.

durch das unablässige Abrollen eines Papierstreifens im Vordergrund. Der Film *Los Feliz* reiht sich – wie die hier genannten Beispiele exemplarisch zeigen – einerseits in die lange Tradition des Road Movies ein, andererseits markiert er diesbezüglich einen Schlusspunkt. Er zitiert charakteristische Merkmale und ausgewählte Szenen bekannter Vertreter dieses Genres, gleichzeitig dekonstruiert er das Road Movie, indem die filmische Reise komplett ins Studio verlagert und dort entgegen aller in der Regel zur Anwendung kommenden zentralperspektivischen Gesetzmäßigkeiten inszeniert wird.

Eine inhaltlich vergleichbare Auseinandersetzung mit dem Mythos des Road Movie, allerdings anhand eines anderen Mediums, nämlich der Fotografie, stellt die Arbeit *The Great Unreal* von Taiyo Onorato & Nico Krebs (TONK) dar, die ab 2005 entsteht und 2009 in ein gleichnamiges Künstlerbuch²⁰ mündet. Auf ihrer mehrmonatigen Fahrt durch die Vereinigten Staaten stellen die Künstler zahlreiche Fotografien her, die zum überwiegenden Teil die kanonisierten Bildikonen des amerikanischen Westens zitieren: grandiose Ausblicke auf Wüsten- und Gebirgslandschaften, Straßen, auf denen die enorme Weite des Kontinents erfahren werden kann, Szenerien, die das Campen in freier Natur evozieren, aber auch zivilisatorische Infrastruktur in Form von freistehenden Strommasten, Wohnsiedlungen, Motels, Billboards oder Ansammlungen von Schrott und Müll am Straßenrand. Je genauer man einzelne Fotografien des Buches betrachtet, desto stutziger wird man als Betrachter*in: So erscheinen etwa manche Straßenverläufe seltsam eckig (Abb. 9), die Drähte der Masten verlaufen sich mitunter im Nirgendwo oder der Untergrund einer scheinbar einem Hangrutsch zum Opfer gefallenen Siedlung befindet sich offensichtlich auf einer Plastikplane, wodurch die Größenverhältnisse ins Wanken kommen. TONKs Arbeit *The Great Unreal* stellt ein vielschichtiges, intelligentes und gewitztes Spiel mit der Wahrnehmung dar. Indem sie sowohl vor Ort als auch nachträglich im Studio die Wirklichkeit verfremden, kann in der Gesamtschau der Bilder nicht

20 Dieses ist in drei Auflagen (2009, 2011 und 2014) erschienen. Als Grundlage für diesen Text wurde die dritte Auflage herangezogen. Vgl. Taiyo Onorato und Nico Krebs, *The Great Unreal*, Zürich 2014.

mehr eindeutig die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion gezogen werden. Die beiden Künstler machen sich in ihrer Arbeit einerseits das Bastlerische zum Prinzip, indem sie Hintergründe und Kulissen anfertigen und Objekte als Requisiten einsetzen. Andererseits wenden sie zahlreiche analoge fotografische Effekte an, die das Bild als Beweis einer einmal da-gewesenen Wirklichkeit unterlaufen. Diese Eingriffe fangen beim Aufnahmekakt mit speziellen Kameras an und betreffen sowohl die Arbeit in der Dunkelkammer als auch nachträgliche Bildbearbeitungsverfahren wie beispielsweise die Montage. Im Zentrum vieler Inszenierungen steht eine Befragung des Paradigmas der Zentralperspektive, das sie als eine Konstruktion entlarven. Die Schablone eines Highways, mit der TONK wiederholt arbeiten, kann genauso wie vor der realen Landschaft auch in einem entsprechend ausgeleuchteten und inszenierten Innenraum die Assoziation der hell am Horizont scheinenden Sonne auslösen (Abb. 10). Indem das Künstlerduo eine grundlegende Eigenschaft der Fotografie, nämlich Tiefe ausschließlich zweidimensional wiedergeben zu können, ausnützt, wird offengelegt, dass das Bild immer nur eine Wahrheits*behauptung* sein kann.²¹ Der zentralperspektivische Blick als ein auf ein betrachtendes Subjekt hin ausgerichteter Augenpunkt wird dabei dekonstruiert.

Landschaftsbilder eignen sich insofern besonders gut für Reflexionen über die Perspektive, als es – wie Amrei Buchholz darlegt – zum einen ein historisches Naheverhältnis zwischen beiden gibt, da in der Renaissance das Erstellen der Konstruktionsregeln der Zentralperspektive parallel zur Entdeckung der Natur als Landschaft geschah, und zum anderen Landschaft immer erst im Auge der Betrachter*innen geschaffen wird und damit von der individuellen Wahrnehmung abhängig ist.²² Perspektivisch konstruierte Bilder stellen allgemein eine Abstraktion gegenüber der Wirklichkeit dar, da sie kein bewegliches binäres Sehen praktizieren,

21 Vgl. Dana Lorenz, *Sieben ist grün. Die ästhetische Wahrheit des fotografischen Bildes*, theoretische Diplomarbeit an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, 2014.

22 Amrei Buchholz, „Diorama, Panorama und Landschaftsästhetik“, in: Stephan Günzel und Dieter Mersch (Hg.), *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart/Weimar 2014, S. 181–187, hier S. 184 und S. 181.



Abb. 9, 10: Taiyo Onorato & Nico Krebs, *The Great Unreal*, Zürich 2014, o. S.

sondern einen feststehenden Augenpunkt zu einem geometrischen Zentralpunkt umdeuten. Individuelle Formen der Betrachtung werden damit unmöglich, stattdessen wird ein vorgegebener Blickpunkt absolut gesetzt. Hubert Damisch verbindet folglich mit der Zentralperspektive eine „Gefangenschaft“²³ des Subjekts, während Marshall McLuhan sogar so weit geht, in Bezug auf den Fluchtpunkt von einer „Selbst-Auslöschung“²⁴ zu sprechen. Dieter Buchhart, der sich in einem Aufsatz zu *Los Feliz* bereits ausführlich mit dem Paradigma der Perspektive auseinandergesetzt hat, führt Rudolf Arnheims Argument, dass wissenschaftliche Konstruktionen nur auf Kosten schöpferischer Bildvorstellungen möglich sind, ins Feld.²⁵ In Honetschlägers Film wird das Konzept der Zentralperspektive nicht nur über die gemalten Hintergründe thematisiert, sondern auch inhaltlich reflektiert. Es ist insbesondere Kaya, die wiederholt die Utopie eines anderen Sehens und Denkens anspricht. Sie konstatiert, dass die Perspektive problematisch ist, weil sie Passivität auf Seiten der Betrachter*innen evoziere. Darüber hinaus übt sie Kritik an dem mit der Zentralperspektive verbundenen rationalen Weltbild, welches mit einem ausschließlichen Glauben an alles Sicht- und Verstehbare verbunden ist, aber keine weiteren Wahrnehmungsweisen zulässt. Wie kann aber Freiheit erlangt werden, wenn das zentralperspektivische Sehen an ein so starres, enges Gerüst gebunden ist? Die Kardinäle versuchen mit Hilfe von 3D-Brillen Tiefe in den gemalten flachen Gebäuden zu finden. Der einzige alternative Entwurf, der einen Ausweg bieten kann, liegt in einer Form der Malerei, die im Verlauf des Films eine immer größere Bedeutung bekommt, nämlich der traditionellen chinesischen Tuschemalerei. Salvatore entdeckt auf dem Road Trip eine Fabrik, in der chinesische Arbeiter*innen tausende schablonenhafte

23 Hubert Damisch, *Der Ursprung der Perspektive*, Zürich 2010, S. 64.

24 Marshall McLuhan und Quentin Fiore, *Das Medium ist Massage*, Frankfurt a. M. et al. 1969, S. 52f. zit. n. Thomas Hensel, „Aperspektive und Anamorphose. Zu Raumbildern der Vormoderne“, in: Gundolf Winter et al. (Hg.), *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen*, München 2009, S. 159–176, hier S. 159.

25 Rudolf Arnheim, *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin/New York 1978, S. 278, zit. n. Dieter Buchhart, „Gegen die Symbolik einer zentralisierten Welt“, in: Edgar Honetschläger, *Edopolis*, Nürnberg 2009, S. 13–24, hier S. 17.

Bilder einer mit asiatischen Gesichtszügen versehenen Freiheitsstatue anfertigen. In einem Streitgespräch meldet der Aufseher der Produktionsstätte ebenfalls Anspruch auf die visuelle Weltherrschaft an. Salvatore entgegnet ihm, dass zum einen nicht das bloße ‚Machen‘, sondern das ‚Schaffen‘ von Bildern relevant ist,²⁶ und dass zum anderen ein Bild ohne Inhalt keine Bedeutung habe. Sie gehen einen Deal ein, um der chinesischen Bildproduktion eine größere Bedeutung zukommen zu lassen. Beim nächsten Aufeinandertreffen wird Salvatore eine Papierrolle mit einer klassischen chinesischen Landschaftsdarstellung in Tuschemalerei präsentiert (Abb. 11). Diese Malereien, von denen Kaya sagt, dass sie Raum nicht auf eine mathematische, sondern auf eine sinnliche Weise wiedergeben,²⁷ scheinen in der Folge auf den großen Rolling Boards als Hintergrund in den Sequenzen des Fahrens auf (Abb. 12).

Die Referenz auf die chinesische Malerei innerhalb von *Los Feliz* ist komplex und öffnet ein weites Feld an Bedeutungszusammenhängen. Die traditionelle Tuschemalerei ist einem daoistischen Denken verhaftet, dem ein Weltbild zugrunde liegt, das sich diametral zu den Werten der westlichen Kultur positioniert. Im Daoismus gibt es keine binären Gegensätze, stattdessen steht das Verschwimmende zwischen unterschiedlichen Wesenheiten im Zentrum. François Jullien spricht von „dao“ als der „Unbestimmtheit, die den Gegensatz von Anwesenheit und Abwesenheit auflöst“.²⁸ Umgelegt auf die Malerei bedeutet dies, dass der*die Künstler*in nicht das Ziel vor Augen hat, bestimmte Ansichten von einem singulären Blickpunkt aus mimetisch darzustellen, sondern vielmehr das Prozesshafte in den Vordergrund zu rücken. Vertreter*innen der chinesischen Malerei nehmen eine ganze Landschaft, wie sie erscheint und verschwindet, in den Blick. Dieses Changieren zwischen unterschiedlichen Zuständen ermöglicht es schließlich, auch die Betrachter*innen „von der engen Abgeschlossenheit eines

26 In der englischen Originalversion wird dieser feine Unterschied durch die Ausdrücke „to make the images“ versus „to create the images“ ausgedrückt.

27 Kaya sagt: „In the East we imagine space. It's like love. You don't need to say it. One feels it.“

28 François Jullien, *Das große Bild hat keine Form oder Vom Nicht-Objekt durch Malerei*, München 2005, S. 47.

Ich-Subjekts zu befreien“²⁹. Für die Umsetzung dieser Geisteshaltung ins Visuelle eignet sich die Tuschemalerei auf geradezu ideale Weise. Das Fließende der Tusche, mitunter verstärkt durch einen nassen Untergrund, kann nämlich besonders gut Prozesse der Transformation wiedergeben. Edgar Honetschläger hat diese Maltechnik für einen Großteil seiner insgesamt achtzehn Leinwände fruchtbar gemacht. Er verwendet japanische Tinte in einer Nass-in-Nass-Technik.³⁰ Je nach Motiv werden manche Szenerien hart konturiert, während andere einen atmosphärischen Rahmen bilden, der sich im Abstrakten auflöst. Bezeichnend ist außerdem, dass durch die Verwendung von aufgerollten Leinwänden ein weites Spektrum an intermedialen Bezugnahmen geöffnet wird. Neben der Analogie zum Moving Panorama existiert zusätzlich ein Naheverhältnis zur chinesischen Malerei hinsichtlich der Bedeutung von Leinwänden. Wu Hung macht deutlich, dass der Screen, so seine Bezeichnung im englischen Original, drei verschiedene Dinge benennen kann: erstens ein reales Objekt wie beispielsweise einen Raumteiler oder eine Leinwand im Kino, zweitens eine Oberfläche als Trägermaterial für eine Malerei und drittens dessen bildliche Darstellung.³¹ In der chinesischen Malerei spielt der Screen sowohl als Medium als auch als Repräsentation eine wichtige Rolle. In Honetschlägers Film wird hingegen neben dem Screen als Bildträger auch der Bezug zum Kino offensichtlich. Das Gerüst, vor welches seine Rolling Background Strips, wie er sie vorzugsweise nennt, gespannt werden, hat in etwa die Dimensionen einer Kinoleinwand, während die Strips selbst das Cinemascope-Format aufgreifen. Der Bezug wird zusätzlich verstärkt, wenn man berücksichtigt, dass dem Moving Panorama der Status eines Vorläufermediums des Films zugeschrieben wird.

Am Ende des Films kommt Lydia als Einzige im Zentrum der US-amerikanischen Kinoindustrie an. Bei einer Audition muss

²⁹ Ebd.

³⁰ Im Video des Making Of sieht man, wie großzügig Wasser auf die Leinwände aufgetragen wird, bevor auf diesen durchtränkten Grund schwarze Farbe geschüttet wird. Vgl. <https://vimeo.com/155317093> (Zugriff: 27.1.2021).

³¹ Vgl. Wu Hung, *The Double Screen. Medium and Representation in Chinese Painting*, London 1996, S. 9.



Abb. 11, 12: Edgar Honetschläger, Standbilder aus *Los Feliz*, 2016

sie erkennen, dass es keinen Unterschied zwischen Original und Kopie mehr gibt, denn alle Darstellerinnen ähneln sich auf unheimliche Weise. Statt eines Kampfs um Individualismus versuchen sich die jungen Frauen nur noch mehr an die anderen anzugleichen. Offenkundig sind keine Charaktere gewünscht, die in die Tiefe gehen, sondern nur Abziehbilder in schablonenhafter Flachheit. Die Schauspielerinnen, die Lydias Alter Ego repräsentieren, zitieren die Protagonistin eines Films aus der Goldenen Ära Hollywoods, den Honetschläger als „einen der entscheidendsten identitätsstiftenden Filme Amerikas“³² bezeichnet, nämlich Dorothy aus *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939). Der Look ist derselbe: hellblau-weiß kariertes Schürzenkleid, rote Schuhe sowie mit Maschen versehene Zöpfe. Wie Dorothy, die von einer Farm in Kansas eine Reise in das wundersame Land von Oz antritt, erhofft auch Lydia bei ihrer Ankunft in Los Feliz, wo von Palmen gesäumte Wohnsitze vieler Prominenter aus der Filmbranche anzutreffen sind, eine bessere Zukunft, in der sich ihre Wünsche nach Ruhm, Popularität und Erfolg erfüllen. In beiden Filmen werden Szenen in Schwarz-Weiß mit Szenen in Farbe kontrastiert. Zudem liegt eine Interpretation der machtvollen Illusionsmaschine, mit deren Hilfe der Zauberer von Oz als ein überirdisches Wesen aus einer anderen Welt erscheint, als Metapher für das Kino auf der Hand. In *Los Feliz* steht ebenfalls das Spiel von illusionierter Wirklichkeit und deren Offenlegung im Zentrum. Allerdings zielt dieser Film auf eine Entlarvung der zeitgenössischen Kinoindustrie als ein System der Täuschung und des Betrugs ab. Dem setzt Honetschläger seine gemalten Hintergründe und Sets entgegen. Diese sind losgelöst von jeder Intention, etwas vorzugeben, was sie nicht sind. Als Schwarz-Weiß-Tuschmalerei distanzieren sie sich von jeder Wirklichkeitstreue und stellen einen subjektiven Alternativentwurf zur Realität dar. Der malerische Stil möchte nicht mehr, wie es bei den optischen Medien des 19. Jahrhunderts wie dem Panorama der Fall gewesen ist, den Betrachter*innen eine simple Illusion vortäuschen, sondern er dient vielmehr dazu, Wahrheit gerade im

Künstlichen zu suchen. Charles Baudelaires Gedanke, der gewollten Lüge mehr Ehrlichkeit zuzugestehen als der Simulation, da erstere die Betrachter*innen auf glaubwürdigere Art zu verführen im Stande ist, wird in *Los Feliz* fortgesetzt. Auch in Honetschlägers Film geht es um die Verführung des Publikums, allerdings nützt er diese, um auf vielschichtige und komplexe Weise Bildkritik zu betreiben. Das Vorbeibewegen von mobilen Rollbildern an einem Automobil, das seinen fixen Standort nicht verlässt, rührt an den Grundfesten des Bewegungsmediums Film. Der Film nützt das filmische Setting, um eine viel weitreichendere Reflexion über ein Paradigma anzustellen, das seit der Renaissance die westliche Bildkultur geprägt hat: die Zentralperspektive. Das vermeintlich Richtige an einer streng rational ausgerichteten Blickweise wird als ungenügend entlarvt. Gleichzeitig wird eine Vision entworfen, die im Künstlichen der gemalten Hintergründe der Wirklichkeit eine neue Dimension hinzufügt, die der Imagination wieder einen neuen Raum eröffnet.