Heinz-Peter Preußer (Hg.)
Anschauen und Vorstellen

Schriftenreihe zur Textualität des Films 4
ISSN 2194–3087

Schriftenreihe zur Textualität des Films
Herausgegeben von John A. Bateman, Heinz-Peter Preußer und Sabine Schlickers
(Bremer Institut für transmediale Textualitätsforschung, BItT)

Internationaler Beirat der Schriftenreihe:
Stephen Brockmann (Pittsburgh), Wolfgang Bongers (PUC, Santiago de Chile), Erica Carter (King's College, London), Jens Eder (Mannheim), Pietsie Feenstra (USN Paris 3), Matteo Galli (Ferrara), Britta Hartmann (Bonn/Berlin), Vinzenz Hediger (Frankfurt/M.), Hermann Kappelhoff (FU Berlin), Ursula von Keitz (Konstanz), Frank Kessler (Utrecht), Markus Kuhn (Hamburg), Claudia Liebrand (Köln), Fabienne Liptay (LMU München), Karl Sierek (Jena), Hans Jürgen Wulff (Kiel).

Heinz-Peter Preußer (Hg.)

Anschauen und Vorstellen

Gelenkte Imagination im Kino

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Redaktion:
Andreas Ammann und David Marcel Gröger

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2014
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Nadine Schrey
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Druckhaus Marburg
Printed in Germany
Gedruckt auf Papieren aus nachhaltiger Waldwirtschaft
ISBN 978-3-89472-853-3

Wolfram Bergande

Gewalt|Phantasie[1]

Die Heimsuchung des Herrn in Michael Hanekes Das weisse Band

Filmkunst als ‹textbasierte Selbstreflexion›

Das weisse Band ist ein Film über herrschaftliche Gewalt, über Gewalt, die vom väterlichen Herrscher, dem Patriarchen, ausgeht, und die in der Gemeinschaft, die von ihr beherrscht ist, von einer Generation an die nächste weitergereicht wird. Wie uns Adornos und Horkheimers *Dialektik der Aufklärung* lehrt, ist die patriarchale Gewalt nicht nur in den monotheistischen Traditionen, sondern auch in den Polytheismen der Antike eine Gewalt, die religiös überhöht und legitimiert wird und durch die Generationen hindurch fortwirkt: «Denn so steht es damit, daß der eine sogleich büßt, ein anderer später; sollte aber einer selber entkommen und das drohende Verhängnis der Götter ihn nicht erreichen, so trifft es mit Sicherheit doch endlich ein, und Unschuldige müssen die Tat büßen, seien es seine Kinder, sei es ein späteres Geschlecht.» (Solon zitiert nach Adorno/Horkheimer 1997, S. 25) Im Wortsinn von lateinisch *religare*, «zurück binden», bindet die Gewalt an den Vater zurück. Freud hat diese Vaterfigur in seinen kulturtheoretischen Schriften analysiert: als Alphamännchen eines vorgeschichtlichen Kollektivs in *Totem und Tabu*,

1 Die Schreibweise Phantasie im Gegensatz zu Fantasie erfolgt in Anlehnung an Susan Isaacs' Unterscheidung zwischen der aus dem Unbewussten gespeisten Phantasie und der Fantasie als Vermögen fiktionaler Vorstellungen. Vgl. Isaacs 1989.

als militärische, religiöse oder politische Führergestalt in *Massenpsychologie und Ich-Analyse* und als jüdisch-christlichen Gott-Vater in *Die Zukunft einer Illusion*.

Aufzuklären über Gewalt – das ist ein Anspruch, den auch der österreichische Filmregisseur Michael Haneke vertritt. In einem Interview sagt er: «Die Frage – bezogen auf das Thema Gewalt – ist nicht: ‹Wie stelle ich Gewalt dar?› sondern eher: ‹Wie zeige ich dem Zuschauer seine eigene Position gegenüber der Gewalt und ihrer Darstellung?›» (Haneke 2010, S. 579)[2] Etwas weiter im selben Zusammenhang meint Haneke, dass es die Aufgabe des Regisseurs sei, dieses Ziel auf der Ebene des «Inhalts» (Haneke 2010, S. 579*) zu erreichen. Das ‹Wie› der Darstellung, die Form, tritt offenbar dahinter zurück. Im Folgenden wird unter Verweis auf Beispielszenen aus Funny Games und Das weisse Band gezeigt, wie in Hanekes Filmen Form und Inhalt auseinander treten, wie sie gegeneinander versetzt kommuniziert werden und wie dadurch die erwünschte kritische Reflexion beim Zuschauer ermöglicht wird. Dazu wird jeweils die Form- und die Inhalts-Seite der Szenen untersucht. Resultieren wird daraus die Unterscheidung zwischen zwei Modi der Inszenierung: zwischen der Inszenierung einer perversen Phantasie in Funny Games und der einer neurotischen in Das weisse Band. Im Fall von Funny Games wird der Zuschauer zunächst vielleicht weder eine aufklärerische Intention entdecken noch die Möglichkeit zu reflexiv-kritischem Abstand. Spontan mag der Film wie eine einzige perverse Gewaltphantasie erscheinen – und als nichts anderes. Doch das wäre ein Vorurteil.

Haneke definiert Kunst an einer Stelle als «text-basierte Selbst-Reflexion» (Haneke 2010, S. 579*). Interpretieren lässt sich dies so: ‹Selbstreflexion› hieße, dass die Kunst des Films darin besteht, in die audiovisuelle Filmerzählung eine reflexive Metaebene einzuziehen, auf der sich Filmautor und Zuschauer treffen können. ‹Text-basiert› hieße, dass die Filmerzählung als Text begriffen wird, als eine systematische Gesamtheit von Zeichen, die ihre jeweilige Bedeutung allein dadurch erlangen, dass sie sich gegenseitig voneinander unterscheiden, also ganz im Sinne des Saussure'schen Verständnisses von Sprache als einem Gewebe aus differenziellen Gestaltmerkmalen. Das visuelle Bild genauso wie das auditive, das heißt Musik und Soundscape, sind ‹wie eine Sprache strukturiert› – nicht nur, aber auch. Hinsichtlich des Bild-Schrift-Verhältnisses hatten Adorno und Horkheimer darauf hingewiesen, dass das abendländische Verständnis von väterlicher Herrschaftsgewalt wesentlich durch das alttestamentarische Verbot geprägt ist, sich Bilder von Gott oder von anderen Göttern zu machen oder den Namen Gottes auszusprechen. Die jüdische Religion sei deshalb im Übrigen mitverantwortlich für die Sackgasse, in die sich die abendländische Moderne verrannt habe, denn «Hoffnung knüpft sie einzig ans Verbot» – nämlich an das Verbot, «das Falsche als Gott anzurufen, das Endliche als

2 Übersetzungen einzelner Passagen aus fremdsprachigen Werken durch den Autor, WB, sind im Folgenden mit einem Asterisk* markiert.

das Unendliche, die Lüge als Wahrheit» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 40). Allein eine post-aufklärerische «Dialektik» könne dem abhelfen. Sie «offenbart [...] jedes Bild als Schrift. Sie lehrt aus seinen Zügen das Eingeständnis seiner Falschheit lesen, das ihm seine Macht entreißt und sie der Wahrheit zueignet. Damit wird die Sprache mehr als ein bloßes Zeichensystem.» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 41)

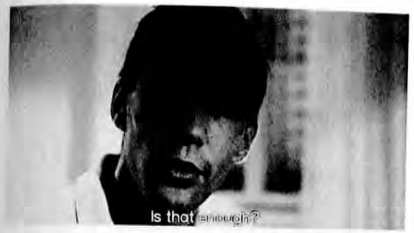
Auch für Haneke ermöglicht erst die kritische Reflexion einen emanzipierten Umgang mit dem angeschauten Bild. Erst durch sie zeigt der Regisseur dem Zuschauer, dass er im Bild impliziert ist, dass er «Komplize» des Films ist (Sannwald 2011, S. 4). Sie soll «dem Zuschauer die Möglichkeit [eröffnen], diesen Realitätsverlust und seine eigene Implikation darin zu erkennen, sodass ich [der Regisseur] ihn dadurch von der Opferposition gegenüber dem Medium emanzipiere und ihn zu seinem möglichen Partner mache» (Haneke 2010, S. 579*). In der psychoanalytischen Theorie der Vorstellung ist diese Implikation ausdrücklich definiert. Laut Freuds Definition des Traums als Wunscherfüllungshalluzination «kommt das eigene Ich in jedem Traum vor und spielt in jedem die Hauptrolle, auch wenn es sich für den manifesten Inhalt gut zu verbergen weiß.» (Freud 1999b, S. 143) Für Lacans Theorie des Imaginären bedeutet Implikation im Anschluss an Freud, dass die subjektive Zuschauerposition auf der Ebene des Objektiven, im Bild, auch im bewegten Bild des Films, mit abgebildet wird. In seinem Seminar XI sagt Lacan dazu: «Ich bin nicht einfach dieses punktförmige Wesen, das sich an dem geometrischen Punkt bestimmen lässt, von dem aus die Perspektive gefasst ist. Zweifellos, am Grund meines Auges zeichnet sich das Bild ab. Das Bild ist sicherlich in meinem Auge. Aber ich, ich bin im Bild.» (Lacan 1990, S. 110f.*)

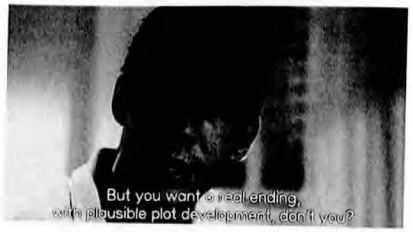
Auch in Freuds Theorie der Urphantasie ist der Betrachter im wahrsten Sinn des Wortes im Bild. Die Urphantasie ist die transzendentale Matrix, in der festgelegt ist, unter welchen Rahmenbedingungen überhaupt sich ein Ich als Subjekt in seinem vorstellungsartigen Objektbezug einrichtet. Freud analysiert 1919 in seinem Aufsatz «Ein Kind wird geschlagen» die Tiefenschichten einer damals, kurz nach dem Ersten Weltkrieg, virulenten Phantasie. Wie alle diese Urphantasien lässt sie sich in einen Satz fassen, nämlich in eben den Satz: ‹Ein Kind wird geschlagen›. Freuds Analyse der sich überlagernden Versionen dieser Phantasie fördert eine verdrängte Übergangs-Version zu Tage, in der die Position des phantasierenden Subjekts, eines Mädchens, noch ausdrücklich Teil der Szenerie ist. In ihrer Phantasie sieht sich dieses Mädchen dabei zusehen, wie ein Junge oder mehrere Jungen geschlagen werden. Sie selbst ist ganz anschaulich Teil der Szene; das phantasierende Ich sieht sich selbst als Teil des Bildes im Bild. In späteren Versionen dieser Phantasie aber tritt die imaginäre Stellvertreterin des phantasierenden Ichs nicht mehr in Erscheinung. Einzige Spur der getilgten Anwesenheit ist eine knappe Äußerung der jungen Patientin: «Ich schaue wahrscheinlich zu.» (Freud 1973, S. 237)

Die Inszenierung perverser und neurotischer Phantasien in Funny Games und Das weisse Band

Implikation des Filmzuschauers im Bild bedeutet freilich nicht bloß, dass der Filmgehalt erst auf dem inneren Schauplatz der Phantasie zur Wirklichkeit kommt. Im Fall von Das weisse Band ist diese Auffassung allerdings verbreitet. So heißt es zum Beispiel: «Der Kern seiner filmischen Ästhetik und damit der Gewaltdarstellung liegt bei Haneke aber im Blick: ‹Gewalt als das darzustellen, was sie letztlich ist, nämlich als nicht konsumierbar› (Assheuer 2008), ist sein oberstes Ziel und zu diesem Zwecke werden wesentliche Handlungen konsequent ins Off des Bildes verbannt. Der Schrecken des von den Zuschauenden Erlebten liegt damit nicht in dem, was auf der Leinwand zu sehen ist, sondern in ihrer Phantasie.» (Scheurer 2009, S. 21) Das ist zwar in gewisser Hinsicht richtig, doch gerade Das weisse Band wird in dieser Perspektive noch unzulänglich verstanden. Die im Folgenden vertretene These lautet dagegen, dass es in Das weisse Band gar nicht so sehr um die Vorstellung des Zuschauers und dessen notwendigen Ergänzung geht, als vielmehr um ein phantastisches Supplement der Filmhandlung und hier eben der unterschwelligen, ins Off verbannten Gewalt. Nicht das Phantastische an der Gewalt steht im Mittelpunkt des Films, sondern vielmehr die Gewalt des Phantastischen. Nicht um die Gewaltphantasie geht es, die wir als Zuschauer des Films intuitiv beisteuern, sondern um die Gewalt, die in der Phantasie als solcher liegt. Denn bereits das Haben einer Phantasie, egal welchen Inhalts, ist Resultat und Ausdruck eines Gewaltaktes, eines Gewaltaktes nämlich, der auf die Konstitution von vorstellender Subjektivität überhaupt zurückführt – und damit auf ihre mythische Urgeschichte, im Abendland insbesondere auf die Erzählungen über den alttestamentarischen Gott, der ja, wie wir aus dem Dekalog und spätestens seit Hanekes Film wissen, ein ‹eifernder›, ja eifer-süchtiger, zorniger und strafender Gott ist. Dass der Zuschauer überhaupt einbilden und vorstellen kann und zu dieser Einbildung vielleicht auch ein kritisches Verhältnis einnehmen kann – dass dies überhaupt möglich ist, wäre begründet in einem dafür konstitutiven Urmoment von Gewalt, einem Moment, das Adorno, Horkheimer, Freud, Haneke und uns auf das Alte Testament zurückführt.

Veranschaulicht und belegt wird diese These durch die Szene aus Das weisse Band, in der der geschundene Karli nachts im Wald zusammen mit einer Botschaft gefunden wird; mit einer archaischen Botschaft, die auf eine ebenso «archaische[..] Erbschaft» (Freud 1999a, S. 142) verweist, nämlich mit einem Zitat aus dem Kontext des Bilderverbots im zweiten Gebot des *Dekalog*. Der eifernde Gott-der-Herr des Alten Testaments spricht sich darin aus der Perspektive der ersten Person gegenüber seinem Knechtsvolk aus. Die These wird noch deutlicher, wenn diese Szene im Kontrast zu zwei anderen Szenen aus Funny Games betrachtet wird, von denen eine die bekannte Rückspulszene ist. Der Vergleichspunkt aller drei Szenen ist die Frage, inwiefern die Zuschauerposition in die Erzählhandlung eingebaut ist.



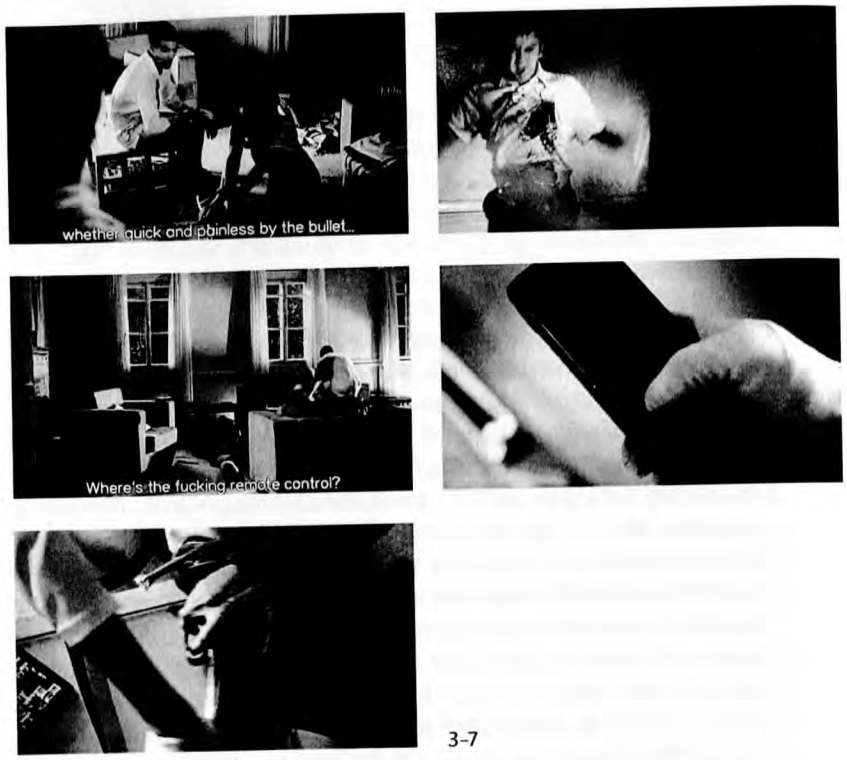


1–2

Inwiefern ist der Betrachter in diesen Szenen impliziert? Bei der Beantwortung dieser Frage ist, wie gesagt, jeweils zu unterscheiden zwischen einem formalen und einem inhaltlichen Aspekt. In den beiden Ausschnitten aus Funny Games werden wir als Zuschauer jeweils direkt angesprochen. Die vierte Wand wird aufgebrochen, offensichtlich um die kritische Reflexion herzustellen, von der eingangs die Rede war. In der zweiten der beiden Szenen, der Rückspulszene, geschieht dies jedoch nur auf verdeckte Weise. In der ersten der beiden Szenen ist die Ansprache dagegen direkt und offensichtlich: (Abb. 1) Hier wendet sich Paul (Arno Frisch) an die Zuschauerposition mit der Frage, ob ‹das genug› sei und unterstellt dem Zuschauer einen Wunsch nach ‹plausibler Entwicklung des Plots› (Abb. 2).

Der Zuschauer könnte an dieser Stelle des Films, nach all der genüsslich vorexerzierten Gewalt, ausschalten, sofern er denn genug hat. Doch er will anscheinend den Gegenwert für sein Eintrittsgeld, er will die volle Spielfilmlänge, ein richtiges Ende mit plausibler Entwicklung, wie es ihm der Protagonist Paul ja unangenehm unter die Nase reibt. Der Autor des Films scheint uns hier vor eine unechte Wahl zu stellen. Wir wissen ja, dass wir nicht interaktiv in den Film eingreifen können, um Pauls und Peters (Frank Giering) sadistischem Spiel mit ihren Opfern, hier speziell mit Anna (Susanne Lothar), ein Ende zu bereiten, jedenfalls nicht in die Filmhandlung selbst auf der Ebene des Films. Wer nicht ausschaltet, so scheint es, der stimmt zu und macht sich notwendig entweder zum Opfer oder zum Komplizen – oder zu beidem gleichzeitig, so wie das von Slavoj Žižek und Robert Pfaller beschriebene interpassive Subjekt (vgl. Elsaesser 2010, S. 60).

In der sogenannten Rückspulszene ist es ein Protagonist, Paul, der wie von außen in die Filmhandlung eingreift: Anna (Susanne Lothar) greift in einem Moment der Unaufmerksamkeit Pauls nach der Schrotflinte (Abb. 3) und erschießt Peter (Frank Giering) (Abb. 4). Daraufhin schlägt Paul Anna nieder und sucht hektisch nach ‹der Fernbedienung› (Abb. 5). Mit einem Druck auf die Fernbedienung spult er das Geschehen zurück, lässt damit Peter wiederauferstehen (Abb. 6) und ist, nachdem die Handlung wieder kurz vor Annas Griff nach der Schrotflinte eingesetzt hat, diesmal aufmerksam genug, um sie daran zu hindern, die Schrotflinte überhaupt erst zu ergreifen (Abb. 7).



3–7

Einer unbefangenen Betrachtung drängt sich womöglich der Eindruck auf, es handele sich um eine Szene, die den Zuschauer nicht einfach temporär erleichtern, sondern ihn mit dieser Erleichterung bestechen und ködern soll. Nach all der sadistischen Gewalt und all den perversen Spielchen gibt uns der Regisseur scheinbar das, was wir wollen: Er realisiert unseren Wunsch nach Widerstand, Gegengewalt und Erlösung von dem Bösen; aber offenbar nur, um anschließend wieder zum alten Spiel zurückzukehren. Wir werden mit der illusionären Erfüllung eines kurzen Tagtraumes von Rache korrumpiert, und zwar nur, damit wir nicht ausschalten sondern weiter mitmachen. Es scheint sich um einen perversen Köder zu handeln. Wie pervers zu definieren ist, dazu unten mehr.

Formal betrachtet jedenfalls scheint diese Deutung korrekt. Der inhaltliche Aspekt wird aber etwas anderes zeigen. Formal ließe sich die plastische Visualisierung unseres Tagtraumes, die wir erleben, nämlich noch ganz in der Perspektive traditioneller Begriffe analysieren: etwa mit dem des ‹fruchtbaren Augenblicks› aus Lessings *Laokoon*, der den klimaktischen Höhepunkt einer Vorstellungssequenz benennt, der üblicherweise nicht dargestellt wird, sondern sich gerade in

der Phantasie des Betrachters entfalten soll, weshalb die Handlungsentwicklung einen entscheidenden Moment davor abbricht. Funny Games würde diesen Höhepunkt eben ganz anschaulich vorführen – und gerade darin läge mit Lacan schon ein Indiz für eine Perversion. Denn der Perverse gibt dem anderen das, was dieser will – während der Liebende, so Lacan, das gibt, was er nicht hat. Ein anderer Begriff wäre der der Unbestimmtheitsstelle von Roman Ingarden, der einen narrativen Moment benennt, an dem ein Erwartungshorizont eröffnet und offen gehalten wird, bis er durch den Fortgang der Erzählung beantwortet wird. Das, was der Zuschauer schon lange erwartet hätte, das Durchbrechen der perversen Gewalt von Peter und Paul, würde nun durch den tatsächlichen Handlungsfortgang beantwortet. Formal würde sich dieser anschaulich realisierte Tagtraum auch in ein vor-psychoanalytisches Selbstbewusstseinsmodell einfügen, wonach das Phantasierte eine nicht verwirklichte Möglichkeit ist, die ihren ordentlichen Platz im chronologischen Ablauf hat, ganz wie das wirklich Geschehene auch.

Und wenn wir der Sekundärliteratur zu Funny Games glauben, dann ist das Zurückspulen im Film ein «performative[r] Selbstwiderspruch» oder eines der «mind games» (Elsaesser 2010), eines der «Spiele, die Haneke spielt» (Peucker 2010, S. 137*). Haneke würde seine absolute Macht und «Kontrolle» (Peucker 2010, S. 137*) über das von ihm inszenierte Spiel bekräftigen, er würde uns demonstrieren wollen, dass auch er als Regisseur «gewaltsame Spiele» (Peucker 2010, S. 137*) spielen kann. Die Rückspulszene sei ein «Beweis für Reflexivität und ein Selbstverweis auf einer Metaebene» (Elsaesser 2010, S. 67*). Sie sei zudem Ausdruck der Tatsache, dass «die Idee des Spiels hier eine besondere Form des Vertrags involviert», nämlich die fixen «Spielregeln», die der Film, weil er nun einmal die ultimative «Referenzebene» (Elsaesser 2010, S. 70*) sei, dem Zuschauer auferlege. Das hieße: Das Maß aller Dinge für den Zuschauer ist der Film selbst, der mit ihm einen ganz einseitigen Vertrag schließt. Dem ist entgegenzuhalten, dass ein Vertrag immer zweiseitig ist. Einseitige Verträge im juristischen Sinne eines absoluten Kontrahierungszwanges, Verträge, die absolut insofern sind, als nicht nur die Wahl eines bestimmten Vertragspartners zwingend ist, sondern sogar schon die Notwendigkeit, den Vertrag überhaupt einzugehen – solche absolut einseitigen Verträge sind entweder verbrecherisch oder göttlich, wie auch der Gott des Alten Testaments in absolut einseitiger Souveränität mit seinem von ihm auserwählten Volk verfährt, im Guten wie im Bösen. Peter und Paul, die beiden Verbrecher mit urchristlichen Namen, scheinen sich zwar in Funny Games tatsächlich zu einer solch diabolischen Quasi-Göttlichkeit aufzuschwingen, indem sie einseitig die Regeln festlegen. Aber will uns Funny Games wirklich gerade dies kommunizieren? Dass es der Film sei, der die Regeln festlegt, das heißt letztlich: der Filmautor – in keinem Fall aber der Zuschauer? Nein, diese Deutung ist zu einfach. Denn wer – außer perversinterpassiven Individuen – bezweifelt denn, dass in einen fertigen Film in der Regel nicht interaktiv eingegriffen werden kann?

Und welche kritische Reflexion sollte sich schon ergeben daraus, dass die perverse Gewalt von Peter und Paul auf der Ebene der Filmhandlung von einem perversgewalttätigen Eingriff des Filmautors, nämlich dem Zurückspulen, das er inszeniert, noch einmal überboten würde? Wer so denkt, der fällt vielmehr genau in die falsche Position des imaginären Zeugen, die von Autoren wie Žižek und Pfaller in der psychoanalytischen Diskussion als interpassiv beschrieben wurde (vgl. dazu kritisch Bergande 2010). Er gerät in den Verdacht, dass er eine von ihm behauptete absolute Macht des Regisseurs nur als Deckblatt benutzt, um die perverse Gewalt verstohlen mitzugenießen. Als ‹pervers› wird hier also eine Affektökonomie definiert, die Lust an der demonstrativen Unterbietung beziehungsweise Überschreitung eines Gesetzes zieht, wohlgemerkt eines Gesetzes, das dazu dennoch formal anerkannt bleiben muss. Nicht nur die Lust schlechthin an der sadistischen Gewalt in Funny Games wäre also pervers, sondern insbesondere die verstohlene Lust des Zuschauers an der Selbstverachtung, die er als Perverser genießen kann, wenn seine ethischen Normen vom Film sowohl systematisch unterlaufen als auch im selben Zug formal anerkannt werden – weshalb der perverse oder pervertierte Zuschauer auch notwendig im selben Moment als imaginärer Zeuge für diese Anerkennung aufgerufen ist (oder vielmehr als Bürge, denn es geht um eine Schuld). Er ist dazu aufgerufen, die Gewalt, die er einerseits lustvoll genießt, andererseits als abscheulich zu sanktionieren und damit das perverse Lustgefühl durch Verknüpfung mit seinem Gegenteil zu steigern. So genießt er mit den gemischten Gefühlen von Lust und Abscheu.

Die Szene, in der Anna Peter niederschießt, kann insofern rückblickend, nach dem Rückspulen des Filmgeschehens durch Paul, nicht mehr als Akt der Befreiung gelten. Vielmehr verwandelt sie sich in die plastische Realisierung einer Zuschauerphantasie, die nun, da der Zuschauer weiter zusieht (anstatt selbst zurück zu spulen) und somit Pauls Spielregel anerkennt, pervertiert wurde; denn in ihr wurde das Gesetz, die Spielregel, nicht nur genüsslich gebrochen, überschritten, sondern durch das nachträgliche Rückgängigmachen wiederum anerkannt. Der perversen Szene entspricht ein perverses Zuschauersubjekt, zu dem wir als Zuschauer augenscheinlich gemacht werden sollen. Laut Freud und Lacan leugnet der Perverse den Geschlechtsunterschied und die daraus hervorgehende Spaltung des Subjekts. Ganz in diesem Sinne sind auch die Anschauungen und Vorstellungen dieses Subjekts ungespalten, nämlich zeitlich kontinuierlich und räumlich homogen. Analog dazu verhält sich das Vor- und Zurückspulen, das der Beweis der absoluten Selbstverfügbarkeit eines ganz mit seinem Selbst identisch bleibenden Subjekts ist, eines vermeintlichen ‹In-dividuums›, auf dessen Position diejenigen des augenscheinlich pervertierten Zuschauers und des vermeintlich perversen Filmautors ineinander fallen.

Aber ist Funny Games wirklich solch ein hochreflektiert-perverses Spiel? Wie Haneke selbst betont hat, ist es die Inhalt-Seite der Inhalt-/Form-Unterscheidung, auf der wir einen Grund dafür finden, dass es dies nicht ist. In der Rückspulszene liegt die Gewalt nämlich eigentlich in der Hand des Zuschauers. Denn seine Fernbedienung hat er ja selbst in der Hand. Haneke, der angeblich nur seine Macht demonstrieren wollte, macht uns darauf aufmerksam, indem er inhaltlich mit dem Zaunpfahl winkt: Das Spiel, das Paul Anna in den Momenten unmittelbar vor der Rückspulszene vorgibt, nämlich dass sie mitentscheiden dürfe, wer von ihrer Familie zuerst stirbt, wenn sie das Gebet, das sie für Paul aufzusagen hatte, nun rückwärts aufsagt, freilich fehlerfrei – dieses Spiel ist nicht anders zu verstehen denn als Hinweis an den Zuschauer, nun selbst den Such-Rücklauf zu betätigen. Dadurch könnte der sie ihr Gebet tatsächlich rückwärts aufsagen lassen, vollkommen fehlerfrei, und im Rücklauf nicht nur Pauls Rückspulen sondern das gesamte bisherige Geschehen ungeschehen machen, zumindest symbolisch. Es ist ein Angebot oder ein Appell an den Zuschauer: ‹Du könntest eingreifen, du bist es, der die Handlung fernsteuern kann!›

Die Geburt der Phantasie aus dem Geiste der Gewalt

Im Sinne ‹gelenkter Imagination› und aus psychoanalytischer Perspektive ist nun allerdings die Inszenierung einer perversen Phantasie von der einer neurotischen zu unterscheiden. Damit rückt die oben angekündigte Karli-Szene aus Das weisse Band mit ihrer archaischen Botschaft eines eifernden Gottes in den Fokus. Um zu belegen und zu veranschaulichen, wie Haneke eine neurotische Phantasie inszeniert, wird sie im Folgenden ebenfalls formal und inhaltlich analysiert. Die Inszenierung einer neurotischen Phantasie unterscheidet sich von der einer perversen darin, dass sie die vermeintliche Selbstverfügbarkeit des Zuschauerindividuums spaltet. Sie spaltet so auch das vermeintliche Raum-Zeit-Kontinuum seines Anschauens und Vorstellens. Definitorisch lässt sich eine solche als neurotische inszenierte Phantasie gegenüber der sozusagen ‹pervertierten› dadurch abgrenzen, dass in ihr das Gesetz nicht nur formal anerkannt ist, sondern auch inhaltlich durchgesetzt und durchgeführt wird. Eine Handlung wird tatsächlich unterbunden oder bestraft, was zunächst zu Unlust führt. Doch diese Unlust kann als Lust genossen werden: entweder, indem diese Unlust regressiv in Lust an der Bestrafung seiner selbst oder anderer überführt wird (vgl. Freud 1973, S. 240), oder aber indem sie in Lust an der moralischen Selbstachtung transformiert wird. Idealerweise ist die Spur dessen, was untersagt und mit Strafandrohung belegt ist, in der neurotischen Szene restlos getilgt. Doch als neurotische Phantasie, als Tagtraum, kann dieses Verdrängte zurückkehren. Wenn das Ergebnis oben im Fall von Funny Games war, dass die Gewalt in der Hand des Zuschauers liegt, zum Besseren oder Schlechteren, zum Einstieg in eine perverse Phantasie oder dazu, diese zu durchbrechen und rückabzuwickeln – dann liegt hier, in Das weisse Band, und besonders in der ‹Karli-Szene›, die Gewalt in seinem Blick.

Die Dorfbewohner suchen den vermissten Karli nachts im Wald, finden ihn an einen Baum angebunden (Abb. 8) und auf furchtbare Weise an Stirn, Augen,

8–10

Nase und Mund zugerichtet (Abb. 9). Bei ihm finden sie einen Zettel mit einem handschriftlichen Zitat aus dem Kontext des Bilderverbots des *Dekalogs* (Abb. 10). Karlis Augen bluten. Doch die eigentliche Gewalt liegt im Blick des Betrachters. Denn zum einen sieht der Zuschauer nur das Ergebnis und schließt zurück auf das, was wohl geschehen sein muss. Nachträglich fügt er die phantasierte Gewalttat, wie sie an Karli angesichts seines Zustandes verübt worden sein muss, in die vergangene Filmhandlung ein. Doch noch in einem zweiten, grundsätzlichen Sinne liegt die Gewalt im Blick des Betrachters. Die Gewalt liegt auch und gerade insofern in seinem Blick, als sein Blick eine Gewalt zeitigt oder sich eine Gewalt in seinem Blick ereignet, die als urverdrängte Gewalt subjektkonstitutiv ist und als solche die gesamte Filmerzählung als etwas Nicht-Realisiertes unterfüttert. Der Zuschauer ist nicht bloß und nicht erst mit seiner supplementierenden Gewaltphantasie im Filmbild impliziert, sondern mit einer ursprünglichen, archaischen Gewalt. Sie ist radikal undarstellbar und die Möglichkeitsbedingung der Phantasie überhaupt. Die eigentliche Gewalt, um die es Haneke geht, ist nicht die phantasierte Gewalt im Blick des Zuschauers, sondern eine Gewalt im Zuschauer qua Subjekt, die Gewalt, mit der er ursprünglich gespalten ist in Subjekt und Objekt-seiner-selbst und die in einem apriorischen Moment das Bild als Unter(ge)sagtes, also Dazwischen-Gesagtes («inter-dit», Lacan 1975, S. 108) geschaffen hat. Letztlich geht diese Gewalt von Gott-dem-Herrn aus, darauf weist der bei Karli gefundene Spruch aus dem Kontext des Bilderverbots des Zweiten Gebots hin. Das Gebot Gottes, gegeben in direkter Rede und als Heilige Schrift kodifiziert, ‹untersagt› das Bild, das heißt es setzt seine Schrift an dessen Stelle, verneint es und schließt es aus. Doch damit ist das Bild auch ‹untergesagt›, das heißt, es ist im selben Moment als phantastisches, unzeitiges Archi-Supplement im Modus der Verneinung mit eingeschlossen. Und wie bei Freuds Urphantasien aus «Ein Kind wird geschlagen» lässt sich die Gewaltphantasie der ‹Karli-Szene› auf den Wortlaut einer sprachlichen Struktur bringen, nämlich den des Zitats aus dem Alten Testament, das bei Karli gefunden wird: «Denn ich,

der HERR, dein Gott, bin ein eifernder Gott, der da heimsucht der Väter Missetat an den Kindern bis in das dritte und vierte Glied.» (Exod. 20:5).[3] In ihm wird die ursprüngliche Gewalt|Phantasie offenbar, die Haneke an dieser zentralen Stelle von Das weisse Band beschwört, indem das Bild des zugerichteten Karli auf seinen Quelltext, auf eine heilige Schrift und die darin beschlossene Ur-Gewalt zurückverweist. Diese Gewalt|Phantasie ist also eine Phantasie von Gewalt, die umgekehrt genauso die Gewalt der Phantasie als solcher ist. Sie ist für das subjektive Bewusstsein des Zuschauers wie für das des Filmautors konstitutiv und durchherrscht sämtliche Inszenierungen des Films. Das weisse Band erweist sich damit als ‹textbasierte Selbstreflexion› der Phantasie im Medium des Films.

Auch für eine eingehendere Betrachtung der ‹Karli-Szene› ist es hilfreich, zwischen Form und Inhalt zu unterscheiden. Formal betrachtet hat die als neurotische, inszenierte Phantasie einen besonderen zeitlichen Status. Anders als die Rückspulszene aus Funny Games, die plastisch-anschaulich durchgeführt, dann aber rückgängig gemacht wird und damit als eine perverse Phantasie inszeniert wird, tritt sie nicht filmisch in Erscheinung, sondern ist in einer Unentschiedenheit zwischen Geschehensein und Nichtgeschehensein angesiedelt. Sie hat einen ontologischen Status, der radikal unentscheidbar ist. Der Zuschauer wird niemals wissen, ob sich die Szene tatsächlich so, wie er sie sich zurechtphantasiert, abgespielt hat oder nicht. Doch das ist nicht das Entscheidende. Denn freilich deutet am Ende von Das weisse Band alles auf die Kinder als Gewalttäter hin. Entscheidend ist, dass der Ursprung der Gewalt als solcher ungeklärt bleibt. Dieses Ungeklärte weist den Zuschauer auf die ursprüngliche, subjektkonstitutive Gewalt hin, die immer schon in ihm herrscht, noch bevor er seine Augen für irgendein Filmbild aufgeschlagen hat.

Lacan hat im Kontext seiner Konzeption des Spiegelstadiums die besondere Zeitlichkeit der neurotischen Phantasie mit dem grammatischen Tempus des prospektiven Imperfekts beschrieben (französisch: *imparfait prospectif*). Diese wörtlich ‹vorausschauende› Vergangenheitsform, die als im-perfekte eine unvergangene oder unvollendete Vergangenheit ist, benennt eine in der Vergangenheit liegende Handlung, bei der unentschieden, ja unentscheidbar ist, ob sie eingetreten ist oder nicht, und die in dieser unentscheidbaren Vergangenheit eingeschlossen bleibt. In dem Moment, in dem sich das Kind von seinem Spiegelbild und dem Spiegelbild des Erwachsenen daneben zurückwendet zu ihm, der es mit seinen Armen und seinem Blick stützt, in eben diesem Moment, so Lacan, entzieht sich der Andere: Sein stützender Blick war eben noch da, jetzt aber scheint er verschwunden zu sein hinter seiner Pupille. Der Andere war da: ‹war› im Zeitmodus des prospektiven Imperfekts. Das heißt: Der Andere würde da gewesen sein, er muss wohl da gewesen sein. Aber letztlich wird seine Präsenz in seinem Auge nie zu garantieren gewesen sein. Genauso wie das Mädchen aus Freuds Analyse der Phantasie «Ein Kind wird geschlagen» seinen

3 Zum Vergleich von Exod. 20:4 und Deut. 5:8 siehe Dozeman 2009, S. 484.

eigenen Sehepunkt, seine Perspektive, nicht mehr verorten kann, sondern verdrängt hat und rückblickend nur noch unterstellen kann. Diese besondere Zeitlichkeit ist es, nämlich eine in der Vergangenheit eingeschlossene, grundsätzlich unentscheidbare Irrealität, die Lacans Phantasie-Konzeption unter anderem von Lessings ‹fruchtbarem Augenblick› oder Ingardens Unbestimmtheitsstelle unterscheidet. Für Lacan ist die Phantasie damit auf einer Ebene jenseits des vermeintlich kontinuierlichen Wahrnehmungsbewusstseins angesiedelt. Jenseits von Zeit und Raum, wie wir sie bewusst anschauen, ‹west› sie in der verdrängten Dimension des Unbewussten. Aus dieser Dimension heraus taucht sie blitzartig, kaum zu fassen, auf.

Die prototypische Analyse der Phantasie des Normal-Neurotikers finden wir in Freuds Deutung der *Moses*-Statue des Michelangelo. Freud führt uns dort vor, wie die Phantasie selbst aus dem Geiste der Gewalt entsprungen ist (vgl. Bergande 2007, Abschnitt A). Er rekonstruiert zeichnerisch die imaginäre Vorstellungssequenz, die den Zuschauer heimsucht, sich in ihm ereignet, wenn er die *Moses*-Statue und ihre Gestaltmerkmale betrachtet. Aus der Zeigefingerhaltung des dargestellten Moses rekonstruiert er eine Sequenz aus drei Bildern, die der tatsächlich dargestellten Körperhaltung Moses' laut Freud vorhergegangen sein muss: Moses, mit den Gesetzestafeln vom Berg Sinai herabgestiegen, zürnt jenem Volk, das abgefallen ist und um das goldene Kalb tanzt, eben jenes Bild, das ihm verboten war. Jeden Augenblick später, so Freud, müssten die Tafeln Moses aus der Hand gefallen und zerbrochen sein, doch Moses ist von Michelangelo festgehalten, wie er seinen Zorn gebändigt hat. In der unwirklichen, unanschaulichen Zwischenzeit des prospektiven Imperfekts insistiert das (un)vergangene Moment eines überschießenden Eifers, das freilich schließlich im Bewahren und Befolgen der Gesetze Gottes-des-Herrn aufgehoben ist. In Michelangelos Bildwerk ist so das Paradigma abendländischer, das heißt jüdisch-christlicher Subjektivität in Szene gesetzt: die Geburt der Phantasie aus dem Geiste der Gewalt, nämlich der sich selbst bändigenden, auf-sich-selbst-reflektierten Gewalt.

Inhaltlich ist hierbei anzumerken, dass das Bilderverbot des Zweiten Gebots des Dekalogs (Exod. 20:4), wie Freud uns am Ende von *Der Mann Moses und die monotheistische Religion* lehrt, im Kontext der Forderung nach Triebverzicht und einer daraus hervorgehenden Entwicklung zur Geistigkeit zu verstehen ist – und nur auf Kosten einer gewaltigen Paradoxie möglich ist, wie mit Lacan und Adorno/Horkheimer hinzuzufügen ist. Denn wenn das Gesetz, das mit Gewalt unterwirft und bändigt, wie Michelangelos *Moses* es uns vorführt, in dieser Unterwerfung und Bändigung und durch sie gerade der Ursprung der Bilder ist, die dann als phantastische, innere Supplemente unseres Betrachterbewusstseins aufblitzen, dann verbietet die gesetzliche Gewalt etwas, das ohne sie gar nicht entstanden wäre. Ganz in diesem paradoxalen Sinne ist ja auch Lacans *Spiegelstadium* zu verstehen: Das Selbstbild, welches das Ich als circa eineinhalbjähriges Kind erwirbt, kommt vom verallgemeinerten Anderen her, dem soziobiografischen Diskurs, in den das Ich bei der Geburt schon eingeschrieben ist: Es ist nicht der optische Spiegelreflex

des Körpers, sondern das innere Vorstellungsschema, das durch diesen kulturellen Diskurs vorgeprägt ist und von ihm gespeist wird, und welches das Körperbild a priori überformt. Eben die Identifizierung mit diesem diskursiv vorgegebenen Schema des Anderen ist nun aber das, was die alttestamentarische Gesetzesreligion verbietet, obwohl sie es ist, die für die Entstehung dieses Bildes verantwortlich ist. Denn das Bild konnte ja nur entstehen, als im Urmoment der Einrichtung eines Selbstverhältnisses die Triebhaftigkeit des Subjekts, an erster Stelle die Sexualität, diszipliniert wurde, indem das Subjekt gezwungen wurde, sich aus der Perspektive des Anderen zu sehen. Die Paradoxie geht weiter, wenn wir annehmen, dass ein natürliches Selbstbild diesseits kultureller Überformung gar nicht anschaubar ist, sondern nur als Spur einer urverdrängten Wunschillusion insistiert, die eben die Vorstellungswelt des gespaltenen Subjekts unterträgt. Erst das Verbot, uns ein Bild zu machen, erlaubt es überhaupt, uns ein Bild zu machen und anschließend dieses Bild auf seinen zugrunde liegenden Schrifttext hin zu hinterfragen. Denn erst durch die Identifizierung mit einer Außenperspektive, die einen Triebverzicht voraussetzt, können wir uns und den Anderen ‹als-etwas› anschauen und vorstellen. Das geht offenbar nicht ohne Gewalt.

Das Bild ist also etwas, das auf paradoxale Weise ausgeschlossen ist und zugleich als Ausgeschlossenes immer mit inbegriffen, also wiederum eingeschlossen ist. Es ist konstitutiv ein-/ausgeschlossen und ‹west› im Gespaltensein des Subjekts, dessen stummer Zeuge es bleibt. Es ist immer schon verloren, aber gerade deshalb auch nie ganz verschwunden, sondern – in der alttestamentarischen Tradition – ein messianisches, zu-künftiges. So sehen es auch die Autoren der *Dialektik der Aufklärung*: «Gerettet wird das Recht des Bildes in der treuen Durchführung seines Verbots.» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 40) Das heißt: Noch im Verbot, streng genommen: *nur* im Verbot wird das Verbotene bewahrt. Das Bilderverbot perpetuiert sowohl sich als auch das Verbotene in einem fortgesetzten Untersagungszusammenhang.

Das führt zu zwei abschließenden Bemerkungen. Erstens: Wenn das Recht des verbotenen Bildes gerade im treu durchgeführten Bilderverbot gewahrt bleibt, dann ist die Möglichkeit der Pervertierung dieser paradoxalen Struktur immer gegeben. Denn die Strafgewalt, die vom göttlich überhöhten Vater, Gott-dem-Herrn, ausgeht, und die mich selbst oder andere trifft, indem sie das Bild verbietet, kann dann nach Freud affektökonomisch wie jede andere Gewalt auch als Ersatz für die Lust am Verbotenen genossen werden. Das ist offenbar genau das, was die von einem Mädchen angeführte Kindergruppe in Das weisse Band tut, wenn sie – wie wir als Zuschauer wohl zu Recht annehmen – aufs Wort hört, aufs göttliche Wort, und ihre Strafaktionen an Vätern und Söhnen verübt. Laut Freuds Analyse in «Ein Kind wird geschlagen» kann nämlich die inzestuöse Einstellung des Mädchens gegenüber dem Vater, mit dem es sich identifiziert, in einer masochistischen Strafphantasie überleben, die regressiver Ersatz für den inzestuösen Wunsch ist: «Dies Geschlagenwerden ist nun ein Zusammentreffen von Schuldbewusstsein und

Erotik; *es ist nicht nur die Strafe für die verpönte genitale Beziehung, sondern auch der regressive Ersatz für sie*» (Freud 1973, S. 240, Hervorhebung im Original). Hier liegt für Freud der Ursprung der Perversion in ihren sadistisch-masochistischen Formen – was uns auch wieder zur Inszenierung von Perversion in FUNNY GAMES führt. Am Anfang von *Das Unbehagen in der Kultur* situiert Freud die identifikatorische Übernahme des vom Vater repräsentierten Gesetzes im Kontext der Entlarvung des religiösen, sogenannten ‹ozeanischen Gefühls›. Die Gewalt des göttlichen Gesetzes liegt am Ursprung dieses Gefühls, von dem die Dörfler in DAS WEISSE BAND allerdings restlos frei zu sein scheinen. Gleichzeitig zeigt sich durch den gesamten Film hindurch und besonders in einer späten Szene, in der die Kinder am verschlossenen Haus der Hebamme verharren, in dem der geschundene Karli liegen soll, merkwürdigerweise so etwas wie ehrliche Anteilnahme der Kinder am Schicksal ihres Spielgefährten Karli. In ihr drückt sich offenbar der Wunsch nach einer nachträglichen Aufhebung ihrer Gewalttat und einer Aussöhnung mit Karli aus. Möglicherweise kommt darin nach der perversen Gewalttat das Ungeschehenmachenwollen zum Vorschein, das heißt der neben dem perversen zweite, nämlich neurotische Aspekt der Gespaltenheit des modernen Subjekts, wie sie Freuds «Die Ichspaltung im Abwehrvorgang» beschreibt.

Die zweite Bemerkung ist die, dass die oben erläuterte Paradoxie, die ja eine «Paradoxie des Glaubens» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 37) ist, in exzessive Gewalt führt, wenn die mythische oder religiöse Einkleidung des Paradoxes wörtlich genommen wird und eben nicht, wie es auch Haneke intendiert, kritisch reflektiert wird. Dazu haben Adorno und Horkheimer das letzte Wort. Das folgende Zitat aus der *Dialektik der Aufklärung* liest sich vor dem Hintergrund des Bisherigen wie ein Klappentext zum Drehbuch von DAS WEISSE BAND. Adorno und Horkheimer sprechen darin das Verhältnis von Kunst und Sprache sowie von Kunst und Religion an. Sie kritisieren den fanatischen Gesetzeseifer besonders des protestantischen Bürgertums, das seinen Gott und Herrn beim Wort nimmt. Wie wir es heute am fundamentalistischen Islam sehen, mündet dieser Eifer in faschistoiden Gehorsam und mörderische, letztlich selbstmörderische Gewalt. «Nach Schelling setzt die Kunst da ein, wo das Wissen die Menschen im Stich lässt. Sie gilt ihm als ‹das Vorbild der Wissenschaft, und wo die Kunst sei, soll die Wissenschaft erst hinkommen›». Die Trennung von Bild und Zeichen wird im Sinn seiner Lehre «durch jede einzelne Darstellung der Kunst vollständig aufgehoben».

> «Solchem Vertrauen in Kunst war die bürgerliche Welt nur selten offen. Wo sie das Wissen einschränkte, geschah es in der Regel nicht, um für die Kunst, sondern um zum Glauben Platz zu bekommen. Durch ihn behauptete die militante Religiosität des neueren Zeitalters, Torquemada, Luther, Mohammed, Geist und Dasein zu versöhnen. Aber Glaube ist ein privater Begriff: er wird als Glaube vernichtet, wenn er seinen Gegensatz zum Wissen oder seine Übereinstimmung mit ihm nicht fortwährend hervorkehrt. Indem er auf die Einschränkung des Wissens angewiesen bleibt, ist er selbst eingeschränkt. Den im Protestantismus unternommenen Versuch des Glaubens, das ihm transzendente Prinzip der Wahrheit, ohne das er nicht bestehen kann, wie in der Vorzeit unmittelbar im Wort selbst zu finden und diesem die symbolische Gewalt zurückzugeben, hat er mit dem Gehorsam aufs Wort, und zwar nicht aufs heilige, bezahlt.» *(Adorno/Horkheimer 1997, S. 35f.)*

Aufgrund der Widersprüche zwischen Glauben und Wissen war die «Redlichkeit der Gläubigen» schon immer «reizbar und gefährlich». Für den religiösen Glauben ist «sein Fanatismus [...] das Mal seiner Unwahrheit, das objektive Zugeständnis, dass, wer nur glaubt, eben damit nicht mehr glaubt.» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 36) Die Kinder in DAS WEISSE BAND agieren den gläubigen Gehorsam gegenüber Gottes Gebot vor allem an Karli und seiner unheiligen Familie buchstabengetreu aus: ‹Bei denen, die mir Feind sind, verfolge ich die Schuld der Väter an den Söhnen, an der dritten und vierten Generation›. Gottes Befehl wird ihnen am Vorabend des Ersten Weltkriegs zur traumatischen Wunscherfüllung. Später werden sie und ihre Kinder dem unheiligen Wort des Führers folgen. Der Weg in das Dritte Reich der Nationalsozialisten und Deutschen Christen ist vorgezeichnet: «Die Paradoxie des Glaubens entartet schließlich zum Schwindel, zum Mythos des zwanzigsten Jahrhunderts und seine Irrationalität zur rationalen Veranstaltung in der Hand der restlos Aufgeklärten, welche die Gesellschaft ohnehin zur Barbarei hinsteuern.» (Adorno/Horkheimer 1997, S. 37)

Filmverzeichnis

FUNNY GAMES. A 1997, Regie und Drehbuch: Michael Haneke.

DAS WEISSE BAND – EINE DEUTSCHE KINDERGESCHICHTE. D, A, F, I 2009, Regie und Drehbuch: Michael Haneke.

Literaturverzeichnis

Adorno, Theodor W[iesengrund]/Horkheimer, Max (1997): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente* [1944]. *Gesammelte Schriften*, Bd. 3. Hg. von Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Assheuer, Thomas: *Nahaufnahme Michael Haneke*. Berlin: Alexander 2008.

Bergande, Wolfram (2007): *Die Logik des Unbewussten in der Kunst. Subjekttheorie und Ästhetik nach Hegel und Lacan*. Wien: Turia & Kant.

– (2010): «Das Blinzeln der letzten Menschen. Ein Rezensionsessay zu R. Pfallers *Die Illusionen der anderen*». In: *RISS* (24), Heft 75, S. 100–114.

Dozeman, Thomas B. (2009): *Commentary on Exodus*. Grand Rapids, MI. [u.a.]: Eerdmans.

Elsaesser, Thomas (2010): «Performative Selfcontradictions. Michael Haneke's Mind Games». In: Grundmann, Roy (Hg.): *A Companion to Michael Haneke*. Oxford [u.a.]: Wiley & Blackwell, S. 53–74.

Freud, Sigmund (1973): «Ein Kind wird geschlagen». In ders.: *Zwang, Paranoia und Perversion. Freud-Studienausgabe*, Bd. 7. Hg. von Alexander Mitscherlich. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 229–254.

– (1999a): «Massenpsychologie und Ich-Analyse». In ders.: *Jenseits des Lustprinzips. Massenpsychologie und Ich-Analyse.*

Das Ich und das Es. Gesammelte Werke, Bd. 13. Frankfurt a.M. [u.a.]: Fischer, S. 71–162.

– (1999b): *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* [1924]. *Gesammelte Werke*, Bd. 11. Frankfurt a.M.: Fischer.

Haneke, Michael (2010): «Violence and the Media». In: Grundmann, Roy (Hg.): *A Companion to Michael Haneke*. Oxford [u.a.]: Wiley & Blackwell, S. 575–579.

Isaacs, Susan (1989): «The Nature and Function of Phantasy». In: Riviere, Joan (Hg.): *Developments in Psycho-Analysis*. London: Karnac, S. 67–121.

Lacan, Jacques (1975): *Le séminaire*. Livre 20: *Encore (1972–1973)*. Hg. von Jacques-Alain Miller. Paris: Seuil.

– (1990): *Le séminaire*. Livre 11: *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. Édition Points/Essais. Paris: Seuil.

Peucker, Brigitte (2010): «Games Haneke Plays». In: Grundmann, Roy (Hg.): *A Companion to Michael Haneke*. Oxford [u.a.]: Wiley & Blackwell, S. 130–146.

Sannwald, Daniela (2011): «Vorwort oder: Schwarz und Weiß. Ästhetik und Moral in Hanekes Werk». In: *Film-Konzepte* (21), Heft 2, S. 3–15.

Scheurer, Kyra (2009): *Filmheft: Das weisse Band – eine deutsche Kindergeschichte. Michael Haneke, Deutschland, Österreich, Frankreich, Italien 2009*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.