

---

## Sync Sound / Sink Sound

Audiovision und Synchronisation in Michael Snows

RAMEAU'S NEPHEW BY DIDEROT (THANX TO DENNIS YOUNG) BY WILMA SCHOEN

Jan Philip Müller

### 1.

*Talking pictures?* Über Tonfilm, über *talking pictures* zu sprechen, führt von Anfang an zu Komplikationen. Wie man es auch anfängt, immer scheint es gleich auch Widerspruch zu geben, der sagt, dass die jeweilige Beschreibung des Tonfilms ihm nicht gerecht werden kann, weil sie ein fremdes Vokabular verwendet, das in unangemessener Weise von woanders (von der Literatur,<sup>1</sup> der Musik,<sup>2</sup> vom Bild,<sup>3</sup>...) auf den Tonfilm übertragen wurde. Dass als *talking picture* das Bild auch noch selbst sprechen soll, gilt als ärgerliche und redundante Ergänzung, weil bekanntlich ein Bild selber schon mehr als tausend Worte sagt, oder als Täuschung, weil sich dabei das Bild nie selber, von sich aus, äußert, sondern der Tonfilm die Körper *im* Bild etwas sagen lässt, das eben nicht vom Bild, sondern eigentlich von woanders her kommt.<sup>4</sup>

Ein *talking picture*, ein Film, der dagegen tatsächlich – in der ihm eigenen audiovisuellen Sprache – von sich selbst als Tonfilm sprechen würde, das ist, kurz gesagt, das Projekt, das hinter Michael Snows RAMEAU'S NEPHEW BY DIDEROT (THANX TO DENNIS YOUNG) BY WILMA SCHOEN (1974) steht:<sup>5</sup>

»To me it's a true ›talking picture‹. It delves into the implications of that description and derives structures that can generate contents that are proper to the mode. It derives its

---

1 Vgl. z. B. Rudolf Arnheim: Tonfilm mit Gewalt (1931), in: ders.: Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte, hrsg. von Helmut H. Diederichs, Frankfurt/M. 2004, S. 87–90, hier S. 88 f.

2 Vgl. z. B. Rick Altman: The Material Heterogeneity of Recorded Sound, in: ders. (Hg.): Sound Theory. Sound Practice, New York/London 1992, S. 15–31, hier S. 15 ff.

3 Vgl. z. B. Michel Chion: Film, a Sound Art, New York 2009, S. 223.

4 Vgl. Rick Altman: Moving Lips: Cinema as Ventriloquism, in: Yale French Studies 60: Cinema/Sound (1980), S. 67–79.

5 Im Folgenden kurz: RAMEAU'S NEPHEW.

form and the nature of its possible effects from its being built from the inside, as it were, with the actual units of such a film, *i. e.*, the frame and the recorded syllable. Thus its dramatic development derives not only from a representation of what may involve us generally in life but from considerations of the nature of recorded speech in relation to moving light-images of people. Thus it can become an event in life, not just a report of it.«<sup>6</sup>

So soll RAMEAU'S NEPHEW durch 26 sehr unterschiedliche – wie einzelne gesprochene Worte aneinandergereihte – Sequenzen hindurch einen ›Satz‹ bilden, der eine Aussage des Tonfilms ergibt.<sup>7</sup> Der Sinn eines solchen Satzes wäre dann aber wiederum nur als ›just a report of‹ Tonfilm und nicht als gleichzeitig mit einer Gegenwärtigkeit der audiovisuellen Erfahrung des Films zu verstehen: Eine diesem Film eigene Sprache würde sich erst *nach* seinem Ablaufem artikuliert haben.<sup>8</sup> In derartigen Ungleichzeitigkeiten des Sinns von RAMEAU'S NEPHEW wirft das Ineinsfallen der Probleme, über Tonfilm zu sprechen, mit den Problemen eines Films, der – als *talking picture* – *selbst* sprechen soll, die allgemeinere Frage nach dem Verhältnis von Audiovision und Synchronisation auf.

Im Folgenden wird es also darum gehen, wie von RAMEAU'S NEPHEW her das Verhältnis zwischen Synchronisation und Audiovision zu verstehen wäre. Dazu gilt es jedoch zunächst mit einigen allgemeineren Überlegungen zur Synchronisation noch einmal neu anzusetzen, um von dort aus die historischen, diskursiven, praktischen und ästhetischen Komplikationen des ›Mediums Tonfilm‹ systematisch zu entfalten, an die RAMEAU'S NEPHEW anschließt. Die These dazu lautet, dass mit Synchronisation einhergehende Homogenisierungsbewegungen wiederum ›Rückseiten‹ von Heterogenität hervorbringen können. Vor diesem Hintergrund setzt die Lektüre des Films anhand von drei Motiven oder Themen ein: die Über-

<sup>6</sup> Michael Snow: Notes for *Rameau's Nephew*, in: October 4 (Herbst 1977), S. 43–57, hier S. 43.

<sup>7</sup> Vgl. Snow: Notes (wie Anm. 6), S. 47 und R. Bruce Elder: Sounding Snow: On Text and Sound in Michael Snow's *Rameau's Nephew* by Diderot (*Thanx to Dennis Young*) by Wilma Schoen, in: Jim Shedden (Hg.): Presence and Absence: The Films of Michael Snow 1956–1991 (The Michael Snow Project), Toronto 1995, S. 141–195, hier S. 143, 161.

<sup>8</sup> Vgl. Elder: Sounding Snow (wie Anm. 7), S. 179. Das kann zu Problemen von »différance« führen. Vgl. Jacques Derrida: Die différance (1972), in: Peter Engelmann (Hg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, Stuttgart 1997, S. 76–113, hier insbesondere S. 81–91. Zu Snow/Derrida vgl. Bart Testa: An Axiomatic Cinema: Michael Snow's Films, in: Jim Shedden (Hg.): Presence and Absence (wie Anm. 7), S. 27–83, hier S. 49–51; R. Bruce Elder/Michael Snow: On Sound, Sound Recording, Making Music of Recorded Sound, the Duality of Consciousness and its Alienation from Language, Paradoxes Arising from These and Related Matters, in: The Michael Snow Project: Music/Sound 1948–1993, hrsg. von Michael Snow, Toronto 1994, S. 216–251, hier nach der digitalen Reproduktion auf der DVD: Anarchive 2: Digital Snow, Paris 2002, online unter: [http://www.fondation-langlois.org/digital-snow/media/pdf/14192\\_En.pdf](http://www.fondation-langlois.org/digital-snow/media/pdf/14192_En.pdf) (01.05.2014), S. 1–64, hier S. 34–42.

setzung, die Fläche und die Aggregatzustände des Wassers. Diese Motive sollen hier als ›heuristische Elemente‹ in der experimentalen Strategie von RAMEAU'S NEPHEW, Tonfilm zu verhandeln, verstanden werden. Zuletzt lassen sich diese Elemente zu einem Bild – oder besser: zu einem Rebus – von Audiovision und Synchronisation zusammenziehen. Diese Strategie heuristischer Elemente stellt sich dabei auch insgesamt in ein Verhältnis zu Audiovision und Synchronisation, insofern sie gerade die Verteilungen zwischen Homogenisierung und Heterogenisierung als Effekte audiovisueller Synchronisation herausstellt.

## 2.

Synchronisation – die zeitliche Koordination von verschiedenen Abläufen, die Herstellung von Gleichzeitigkeit – wurde und wird häufig mit einer allgemeineren *Vereinheitlichungs-* oder *Homogenisierungsbewegung* verbunden:<sup>9</sup> Der Einsatz von Synchronisationstechniken geht dann beispielsweise einher mit der Homogenisierung von Räumen und der Regierbarkeit von Imperien.<sup>10</sup> Rundfunk-Live-Übertragungen, bei denen eine ganze Nation oder sogar ein ganzer Globus gleichzeitig an den Geräten hängt, laufen dann parallel mit einer einheitlichen zeitlichen Modulation von Erfahrung.<sup>11</sup> Auch »im Herzen von Medienkonvergenz« stehen »Uhren«.<sup>12</sup> Und durch Synchronisation wird aus den ausdifferenzierten technischen Medien Grammophon und Film der umfassendere, Bewegtbild *und* Ton beinhaltende Tonfilm.<sup>13</sup>

Gleichzeitig aber abstrahiert Synchronisation auf der Ebene der übergreifenden oder gemeinsamen Zeitachse von dem, was dabei gerade konkret synchronisiert wird, und bereitet so die Möglichkeit für ›Rückseiten‹ der Synchronisation in zwei unterschiedlichen, jedoch ineinandergreifenden Hinsichten: Einerseits wenn sich Synchronisation als technisches Problem stellt, Synchronisation also gelingen oder eben auch misslingen kann, wenn sich verschiedene konkrete Abläufe nicht so einfach wie gewünscht koordinieren lassen, weil sie sich als eigensinnig oder widerständig erweisen oder weil die Übertragung der Zeit von einem Ort zum an-

<sup>9</sup> Vgl. Knut Hickethier: Synchron. Gleichzeitigkeit, Vertaktung und Synchronisation der Medien, in: Werner Faulstich und Christian Steiniger (Hg.): Zeit in den Medien – Medien in der Zeit, München 2002, S. 111–129, hier S. 113–117.

<sup>10</sup> Vgl. Peter Galison: Einstein's Clocks, Poincaré's Maps. Empires of Time, New York/London 2003, S. 37–41, 156–159.

<sup>11</sup> Vgl. Hickethier: Synchron (wie Anm. 9), S. 117–121.

<sup>12</sup> John Durham Peters: Calendar, Clock, Tower, in: Jeremy Stolow (Hg.): Deus in Machina: Religion and Technology in Historical Perspective, New York 2013, S. 25–42, hier S. 34.

<sup>13</sup> Vgl. Friedrich Kittler: Grammophon Film Typewriter, Berlin 1986, S. 7–33.

deren an Grenzen gerät.<sup>14</sup> Diese »technischen« Probleme sollen im Folgenden jedoch nicht so sehr interessieren wie die Probleme, die sich andererseits gerade erst auf der Grundlage, oder anders gesagt auf der Oberfläche, einer als funktionierend angenommenen Synchronisation entfalten. Wenn verschiedene Systeme oder Apparate synchronisiert sind, heißt das nämlich erst einmal nur, dass sie zeitlich miteinander verknüpft sind. Außer auf der Ebene ihrer Verknüpfung, auf der sie durch irgendeinen Synchronmechanismus – durch physische Koppelung, Synchronisationssignale, Konkordanzen von Zeitindizes etc. – koordiniert werden, muss es aber für das, was da gleichzeitig abläuft oder sich ereignet, ansonsten keinen gemeinsamen Maßstab ihrer Vergleichbarkeit geben. Alle weiteren, »äußerlichen« Phänomene – und denen sind synchronisierte Medien üblicherweise zugewendet – können in ganz unterschiedlichen Dimensionen und Sinnesgebieten liegen. Der Abstand zwischen »fliederfarben« und einem gleichzeitig gesprochenen »Ah« beispielsweise ist ohne eine zusätzliche Regel quasi maßlos.<sup>15</sup> In den durch Synchronisation hergestellten Zeitrastern kann sich überhaupt erst in verschiedenen Domänen oder an verschiedenen Orten etwas – feststellbar, aufzeichnenbar, (re-)produzierbar – gleichzeitig ereignen, was dann Fragen nach Vergleichbarkeit der »inneren« Zusammenhänge verschiedener Prozesse aufwerfen und zu Formulierungen von der »Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen«<sup>16</sup> führen kann. Insofern lässt sich sagen, dass erst Synchronisation Asynchronismus hervorbringt.

Das lässt sich an der Geschichte des Tonfilms als (mehr oder weniger) technisch gelungener Synchronisation sehr gut nachvollziehen, mit der diskursiv, ästhetisch und praktisch die Frage nach einem zusätzlichen oder gemeinsamen Maß zwischen Bild und Ton an mindestens drei Stellen eröffnet wird: Erstens an der Stelle des Publikums und dessen audiovisueller Wahrnehmung, zweitens an der Stelle der medientechnischen Apparaturen, die Licht in Bilder und Schallwellen in Tonspuren transformieren und wieder zurück sowie mit dem Lichttonverfahren auch Ton in Bild und Bild in Ton umwandeln. Als besonders mächtige Instanz wirkt aber in klassischen Tonfilmästhetiken drittens die Referenz auf eine profilmische oder diegetische Welt, die gewissermaßen in sich selbst schon als audiovisuell gleichzeitig gilt und deren Gleichzeitigkeit dann nur noch bis ins Kino zu transportieren wäre. Das geht schon im klassischen Hollywoodfilm nicht ohne Kompromisse ab.<sup>17</sup> Aber eine Ästhetik des Tonfilms als *Kunstwerk*, wie sie beispielsweise

<sup>14</sup> Vgl. Galison: *Clocks* (wie Anm. 10), S. 14–22.

<sup>15</sup> Vgl. Gilles Deleuze und Félix Guattari: *Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie* (1980), Berlin 2005, S. 669–676.

<sup>16</sup> Reinhart Koselleck: *Die Zeiten der Geschichtsschreibung*, in: ders.: *Zeitschichten. Studien zur Historik*, Frankfurt/M. 2000, S. 287–297, hier S. 292.

<sup>17</sup> Vgl. James Lastra: *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*, New York 2000, S. 122–215.

von Rudolf Arnheim vertreten wird, verwickelt das in geradezu absurde Schwierigkeiten: Das »conundrum« – das Puzzle und Dilemma – ergibt sich, so hat es Bruce Elder sehr schön formuliert, aus einer Kombinatorik von Unvereinbarkeiten des Tonfilms mit zwei ästhetischen Organisationsprinzipien des Kunstwerks:<sup>18</sup> Wenn *erstens* die Materialitäten eines Mediums die angemessenen Formen seiner Gestaltung bestimmen sollen und zugleich *zweitens* das Kunstwerk eine integrierte Ganzheit bilden soll, wie kann es dann einen Tonfilm geben, in dem Bild und Ton – die eben etwas Unterschiedliches sind – zusammengesetzt werden, der beiden Forderungen gerecht wird?<sup>19</sup> Mit dem Tonfilm ist das »Aufzeichnungsmedium [...] nicht mehr dasselbe wie das Werk«.<sup>20</sup>

Diese ›Unmöglichkeit‹ des Tonfilms als Kunstwerk korrespondiert mit Problemen, Tonfilm als ein Medium zu beschreiben: Laufend droht es, verfehlt zu werden und eskaliert damit jenes Spannungsverhältnis, das Medien aufziehen, insofern sie etwas anderes zeigen, auf etwas anderes verweisen, als sie selbst sind. Wird Synchronisation als im Herzen des Mediums Tonfilm liegend gedacht, dann zeigt sich das Medium Tonfilm nicht an sich selbst, sondern am zeitlichen Verhältnis von Unterschiedlichem, von Bewegtbild und Ton. Diesen Gedanken weitertreibend, kann dann aber auch gesagt werden, dass die Unterscheidung zwischen Bild und Ton gerade die Voraussetzung von Tonfilm ist. Denn wenn Tonfilm auf Synchronisation, der Koordination von verschiedenen Prozessen, beruht, dann muss zwischen Bewegtbild und Ton unterschieden werden.

Seit der Einführung des Tonfilms kursieren wegen solcher Unmöglichkeiten in Filmkunstkreisen Aussagen wie die des amerikanischen Experimentalfilmemachers Stan Brakhage in den 1960er und 70er Jahren: »sync sound sank the movies«.<sup>21</sup>

### 3.

Davon ist wohl auszugehen, als sich der kanadische Maler, Musiker und überhaupt zwischen verschiedenen Medien operierende Künstler Michael Snow, ungefähr zur gleichen Zeit und aus der gleichen Experimentalfilmszene heraus, daran macht, mit *RAMEAU'S NEPHEW* diese Unmöglichkeiten auszuloten, indem er gerade die Erschöpfung der Möglichkeiten des Tonfilms entwirft:<sup>22</sup>

<sup>18</sup> Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 141.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 141 f.; Kittler: *Grammophon* (wie Anm. 13), S. 251–254.

<sup>20</sup> Chion: *Sound Art* (wie Anm. 3), S. 223 (meine Übersetzung, JPM).

<sup>21</sup> Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 150. »Sync« ist im Jargon der Filmindustrie kurz für »synchronous« oder »synchronization«.

<sup>22</sup> Vgl. ebd. Zur ›Erschöpfung‹, vgl. auch: Testa: *Axiomatic* (wie Anm. 8), S. 34.

Das Auftauchen des Namens Diderot – des französischen Enzyklopädisten – im Titel und die Anzahl von 26 Sequenzen – so viel wie die Buchstaben des Alphabets – deuten schon an, dass es hier um ein enzyklopädisches Projekt geht: der Entwurf eines Tonfilms, der die – systematisch aus den einfachsten Einheiten des Tonfilms entwickelte – Gesamtheit aller möglichen Bild-Ton-Beziehungen enthielte.<sup>23</sup> Das ist ein erster Sinn von Erschöpfung. Im Text *Le Neveu de Rameau* allerdings, als dessen Adaption der Film sich ausgibt, erzählt eben jener Denis Diderot von seiner Begegnung mit Rameaus Neffen, einem begabten Musiker und genialen Pantomimen, einer zwischen schmeichlerischem Parasiten der Pariser Gesellschaft und unverschämtem Zyniker schwankenden Figur.<sup>24</sup> Aus dieser Begegnung entspinnt sich eine ganz unsystematische, höchst sprunghafte Konversation, in der am Ende offen bleibt, ob »moi«, der Philosoph und Aufklärer, oder »lui«, der eigennützig Schmarotzer, die Oberhand behalten wird.<sup>25</sup> Entsprechend dieser Wendung sprengt auch *RAMEAU'S NEPHEW* von Michael Snow die Idee einer enzyklopädischen, abschließbaren Systematik des Tonfilms gleichzeitig auf, ist eher ein widerspenstiges, dialogisches Gebilde.<sup>26</sup> Eine solche Ambivalenz ist Programm und emblematisch für eine ganze Reihe von Unverhältnismäßigkeiten: Allein die Verschachtelung von Autorschaften im Titel sabotiert übliche Formate, diese angebliche Kette der Übertragungen von *RAMEAU'S NEPHEW* wird aber noch mit den *credits*, die ergänzen, der Film sei »Based on *The Decameron* by Boccaccio and *The Bhagavad Gita*«, ins Grandiose/Absurde getrieben.<sup>27</sup> Auch die Länge des Films von viereinhalb Stunden geht über das Übliche hinaus und erschöpft damit, noch verstärkt durch die Heterogenität der 26 Sequenzen des Films, eine analytische Distanz seines Publikums geradezu physisch – ein zweiter Sinn von Erschöpfung.<sup>28</sup>

Das alles heißt aber nicht, die Reflexionen, die der Film über Tonfilm unternimmt, Snows Tonfilmdenken,<sup>29</sup> weniger ernst zu nehmen. Vielmehr soll hier an

<sup>23</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 142, 144, 180 (Endnote 3).

<sup>24</sup> Denis Diderot: *Rameaus Neffe* (1805), Stuttgart 2003 (modernisierte Fassung von 1984, nach Goethes Übersetzung in: Goethes Werke, Bd. 45, Weimar 1900).

<sup>25</sup> Vgl. Erich Köhler: *Vorlesungen zur Geschichte der Französischen Literatur*, Bd. 5, 1: *Aufklärung I* (1984), hrsg. von Henning Krauß und Dietmar Rieger, Freiburg i. Br. 2006, unter: [http://www.freidok.uni-freiburg.de/volltexte/2451/pdf/aufklaerung\\_1.pdf](http://www.freidok.uni-freiburg.de/volltexte/2451/pdf/aufklaerung_1.pdf) (01.05.2014), S. 145–161.

<sup>26</sup> Vgl. Regina Cornwell: *Snow Seen: The Films and Photographs of Michael Snow*, Toronto 1980, S. 129f.

<sup>27</sup> Vgl. Ivora Cusack, Stéfani de Loppinot und Pip Chodorov: *Rameau's Nephew By Diderot (Thanx to Dennis Young) By Wilma Schoen* by Michael Snow (Begleitbuch der VHS-Box des Films von *Re:Vair/Exploding*), Paris 2002, S. 18.

<sup>28</sup> »I like to have ecstasy and analysis.« Snow in: R. Bruce Elder: *Michael Snow and Bruce Elder in Conversation*, in: *Ciné-Tracts* 5,1/17 (Sommer/Herbst 1982), S. 13–23, hier S. 17.

<sup>29</sup> »I've thought of my film work as a kind of philosophy.« Snow in: Scott MacDonald:

der These festgehalten werden, dass sich in *RAMEAU'S NEPHEW* eine Art audiovisuelles Vokabular entwickelt, an dem sich entscheidende Komplikationen von Audiovision und Synchronisationen herauskristallisieren. Wie hätte dann aber die Lektüre diesen labyrinthischen Film zu durchmessen, um ein solches Vokabular zu erschließen?

Hier soll dazu ein Vorschlag gemacht werden, bei dem von *RAMEAU'S NEPHEW* als *Experimentalfilm* in einem spezifischen Sinne ausgegangen wird, insofern nämlich als dabei Tonfilm zum Gegenstand der Befragung, Erprobung und Erfahrung wird: Tatsächlich hat die Folge der Sequenzen des Films gewisse Ähnlichkeiten mit einer Versuchsreihe, in der in jedem Versuch, beziehungsweise hier in jeder Sequenz, jeweils einzelne Parameter der audiovisuellen Spiel- oder Experimentalanordnung variiert werden.<sup>30</sup> Über diese Variationen werden die jeweiligen Variablen und insgesamt das Prinzip der Spielanordnung schon sehr deutlich herausgestellt. Doch dazu kommen noch weitere, in den verschiedenen Sequenzen immer wieder auftauchende Motive oder Themen ins Spiel, die sich nicht unmittelbar aus Snows Einheiten des *talking picture* – »the frame and the recorded syllable«<sup>31</sup> – herleiten lassen und auch ansonsten nicht zu den üblichsten Bauteilen von Ton-Film-Modellbaukästen gehören, sondern eher als Idiosynkrasien Snows erscheinen. Gerade die Kontinuität dieser durch die Sequenzen hindurch wiedererkennbaren Elemente macht sie aber zu entscheidenden Instanzen in der experimentellen Strategie von *RAMEAU'S NEPHEW*.<sup>32</sup> An ihnen werden die jeweiligen Konfigurationen der einzelnen Sequenzen auf besondere Weise erfahr- und reflektierbar. Sie werden quasi wie Nachweisstoffe in die Spielanordnungen eingebracht. Weil die Strategie, die sie dabei realisieren, mehr einem Ausprobieren unter Bedingungen begrenzten Wissens – einer Heuristik – als einer systematisch-didaktischen Demonstration gleicht, könnten sie »heuristische Elemente« genannt werden.<sup>33</sup> An drei dieser heuristischen Elemente – Übersetzung, Fläche und Wasser – wird die folgende Lektüre ansetzen, um die hier zunächst grob umrissene Strategie Snows herauszuarbeiten.

---

Michael Snow, in: ders.: *A Critical Cinema 2. Interviews with Independent Filmmakers*, Berkeley, CA 1992, S. 51–76, hier S. 76.

<sup>30</sup> Vgl. Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*, Göttingen 2001, S. 24–30, 81; Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 3.

<sup>31</sup> Snow: *Notes* (wie Anm. 6), S. 43, vgl. Zitat oben, Anm. 6.

<sup>32</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 183 (Endnote 16).

<sup>33</sup> Diese Überlegungen knüpfen an die Konzeption des »kinematografischen Motivs« (Lorenz Engell/André Wendler: *Medienwissenschaft der Motive*, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)* 1 (2009), S. 38–49) und des »kinematografischen Objekts« (Marius Böttcher u. a. (Hg.): *Wörterbuch kinematografischer Objekte*, Berlin [in Vorbereitung]) an. Trotzdem soll hier stattdessen »heuristisches Element« als unscharfer Platzhalter für diese spezifische Sorte von Motiven/Objekten in *RAMEAU'S NEPHEW* verwendet werden.

## 4.

Auf die *Übersetzung*, das offensichtlichste heuristische Element in RAMEAU'S NEPHEW, hat Snow selber hingewiesen: »Translation: in many senses, is a factor in what we have here. [...] The film presents itself in a phenomenological sense as a ›translation‹ to be translated.«<sup>34</sup> Außerdem ruft auch der Filmtitel die Geschichte der Übersetzung des Texts *Le Neveu de Rameau* durch Johann Wolfgang Goethe auf, die hier besonders deswegen interessant ist, weil sie vom Verlust des Originals, einer – fehlerhaften – Rückübersetzung der Übersetzung und dem Auftauchen einer weiteren Version, die dann nicht zuletzt durch das Zeugnis des Übersetzers wiederum als Original anerkannt wurde, handelt.<sup>35</sup>

Der Hinweis »For English speaking audiences« zu Beginn des Films zielt vor diesem Hintergrund nicht darauf, dass ein derart definiertes Publikum alles im Weiteren Gesprochene eindeutig versteht, sondern damit wird gerade auf graduelle Bewegungen ins Nichtverständnis kalkuliert. Schon die gleich darauffolgende biografische Würdigung des Komponisten Jean-Philippe Rameau, als dessen Abkömmling Rameaus Neffe seinen Namen erhielt, ist auf Französisch und Deutsch, statt auf entsprechend verständlichem Englisch zu hören und dann in der dritten Sequenz – *Mom (Piano)* – auf Spanisch, während dazu die Mutter Snows zu sehen ist, die an einem Klavier sitzend den Text vom Blatt abliest.<sup>36</sup> Mit den Übersetzungen *innerhalb* der Tonspur wird ein Spektrum von Differenzen aufgespannt, die die Tonspur enthalten kann, und gegenüber der wiederum die »audience« sich in mehr oder weniger Verstehende ausdifferenziert: Hier, wie in der Geschichte des Films, wird mit der Einführung des Tons das Kinopublikum territorialisiert und das Problem der Übersetzung von Filmen in eine andere Sprache aufgeworfen.

Tonspuren entgrenzen Sprache auch schon, insofern sie als Sound aufgezeichnet wird: »recorded speech is not spoken speech.«<sup>37</sup> Das Präludium des Films, *Whistling*, zeigt keinen Sprechenden, sondern einen virtuos pfeifenden Snow vor rotem Hintergrund, der ein Mikrofon in den Bildausschnitt und näher an seinen Mund heran bewegt. Beim Auftreffen auf die Mikrofonmembran wird aus dem Pfeifton das

<sup>34</sup> Michael Snow: Concerning the Language Aspect of »Rameau's Nephew...«, in: Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 3.

<sup>35</sup> Vgl. ebd., Johann Wolfgang Goethe: Nachträgliches zu »Rameaus Neffe«, in: Diderot: Rameaus Neffe (wie Anm. 24), S. 135–150; Günther Metken: Nachwort, in: Diderot: Rameaus Neffe (wie Anm. 24), S. 179–187, hier S. 184 f.

<sup>36</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 12. Die Titel für die einzelnen Sequenzen, wie z. B. *Mom (Piano)*, werden im Film selbst nicht angeführt und variieren in der Literatur etwas. Die hier verwendeten Titel richten sich nach: Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 174.

<sup>37</sup> Snow: Language Aspect (wie Anm. 34).



Rauschen des modulierten Luftstroms. Entfernt er das Mikrofon dann wieder, wird nicht nur das Pfeifen leiser, sondern es mischt sich auch der Hall aus dem Raum der Aufnahme darunter. Diese Prozedur wird dreimal in jeweils geänderter Stellung Snows zur Kamera – frontal, im Profil und in Rückansicht – durchgeführt. Die parallele Variation räumlicher Verhältnisse zwischen dem Objekt der Aufnahme (Snow) und den Aufnahmegewerten Kamera und Mikrofon stellt sehr prägnant die Unterschiedlichkeit zwischen optischem und akustischem Transformationsraum bzw. zwischen den Ketten der Transformation vom profilmischen Setting bis zur Leinwand und zu den Lautsprechern im Kino heraus, die gerade quer zur Synchronisation von Bild und Ton stehen.<sup>38</sup> Eine etwas kühnere, rebusartige Entzerrung könnte zudem zwischen *Mom (Piano)* und *Whistling* (mit Snow als »whistler«) auch die Anspielung auf James McNeill Whistlers Gemälde *Arrangement in Grey and Black No. 1* – auch genannt: *The Artist's Mother* – entdecken, das, zumindest dem Namen nach, als Beispiel für die Abstraktions- und Ablösungsbewegung von der bildlichen Repräsentation hin zur Fläche der Leinwand gelten kann, die gerade im synästhetischen Kurzschluss zwischen den Sinnen, in der Analogie von Musik und Malerei Schwung aufnimmt.<sup>39</sup>

In der neunten Sequenz trägt der Künstler Dennis Burton vor blauem Hintergrund eine in die Kunstsprache »Burtonish« übersetzte Passage aus *The Nature of Explanation* (1943) von Kenneth Craik vor.<sup>40</sup> »Burtonish« entsteht hauptsächlich durch Verschiebung der Spatien zwischen Wörtern und der Punkte zwischen Sätzen. Wiederum abgelesen ergibt das ein irgendwie nach Englisch klingendes, doch weitgehend unverständliches Geplapper. Aus »We can make a noise when a certain event occurs and



Abb. 1: *Whistling*

<sup>38</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 9f., 12; Elder: Sounding Snow (wie Anm. 7), S. 149; Altman: Heterogeneity (wie Anm. 2).

<sup>39</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 14.

<sup>40</sup> Zu *Dennis Burton* vgl. ebd., S. 48–50. Vgl. Kenneth J. W. Craik: *The Nature of Explanation*, London u. a. 1943, S. 27.

find that this naming of events does usually work« wird so »Weaken makin' annoys wenass. Urtaney-vento. Kurzan, define nedat thissun. Aiming ov eve fencey dudsyew. Sue-allywu ork!«<sup>41</sup> Parallel zu diesem Geräuschartikulation-Werden von Sprache werden die Farben des Bildes durch die Signale des Soundkanals elektronisch moduliert, sodass Burton bei starken Betonungen in einer rotgelben Fläche untergeht; wie um der subjektiven Synästhesie Whistlers eine technische Transformation entgegenzusetzen. Mit *The Nature of Explanation* wird zudem auf ein Modell von Sprache angespielt, das deren Weltbezug als Vorhersage- und Rückkopplungsspiel von Übersetzungen zwischen internen Modellen und äußerer Welt entwirft.<sup>42</sup> Snow konterpunktiert dieses kybernetische Sprachmodell, das ähnlich auch für Maschinen und Tiere gelten könnte, mit einem Hundebellen (engl. »woof«) aus dem Off, auf das Burton zurückfragt: »Whorf?«. Mit der sogenannten »Sapir-Whorf-Hypothese«, dass eine Sprache die wahrgenommene Wirklichkeit erst formiert, wird Übersetzung zwischen Sprachen problematisch, weil der Referenzpunkt einer gemeinsamen Welt unsicher wird.<sup>43</sup>

Die Einführung des thematischen Elements der Übersetzung in RAMEAU'S NEPHEW lässt sich davon ausgehend auch verstehen als Umwendung der Frage nach einem gemeinsamen Referenzpunkt in eine Frage nach den Operationen der Übersetzung. Die *eine* entscheidende Dichotomie zwischen Bild und Ton vervielfältigt sich dabei in diverse Möglichkeiten von Übersetzungen. So wird in *Whistling*, zusätzlich zu den »horizontalen« Einheiten Bild und Ton auf der Zeitachse und den »vertikalen« Beziehungen zwischen ihnen,<sup>44</sup> eine »laterak zwischen Filmset und Kinoraum verlaufende Linie von Übersetzungen aufgemacht. Dazu kommen die Übersetzungen innerhalb von Sound als »fraktale« Dimension. Besonders hier zeigt sich, wie Übersetzungen nicht nur zwischen Unterschiedlichem vermitteln, sondern in gleichem Maß Unterschiede – zwischen Verstehen und Nichtverstehen, zwischen Sprache und Geräusch – hervortreten lassen.<sup>45</sup>

<sup>41</sup> Snows Aufzeichnungen in: Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 51 f. Genau genommen hat Snow Craiks Text schon vor der »Burton-Transformation« leicht abgewandelt, aus »train to London« wurde z. B. »train to Montreal«.

<sup>42</sup> Vgl. Richard L. Gregory: Editorial. Forty years on: The Nature of Explanation, in: Perception 12 (1983), S. 233–238, hier S. 233 f.

<sup>43</sup> Zu Whorf und Craik vgl. Elder/Snow: On Sound (wie Anm. 8), S. 35–38.

<sup>44</sup> Vgl. Michel Chion: Audio-Vision: Sound on Screen, New York 1994, S. 35–40.

<sup>45</sup> Insofern ist der Einsatz der Übersetzung von der Unterbrechung und der Störung her zu denken. Vgl. Michel Serres: Der Parasit (1980), Frankfurt/M. 2002; Bernhard Siegert: Die Geburt der Literatur aus dem Rauschen der Kanäle. Zur Poetik der phatischen Funktion, in: Michael Franz u. a. (Hg.): Electric Laokoon. Zeichen und Medien, von der Lochkarte zur Grammatologie, Berlin 2007, S. 5–41.

## 5.

Das zweite heuristische Element, die *Fläche*, ist bis hierher schon in den monochromen Hintergründen von *Whistling* und *Dennis Burton* und in der Flächigkeit von Leinwänden der Malerei und des Kinos vorgekommen. Als Reflexionen der Medialität von Bildern korrespondieren die Flächen dort mit den changierenden und flackernden Farbflächen, die – wie Atempausen oder die Abstände zwischen den Wörtern eines Satzes, in denen die Buchseite aufscheint – die einzelnen Sequenzen separieren.<sup>46</sup>

In der siebten Sequenz mit dem Titel *Plane* werden nun die Homophone von *plane* (»Plane«, »Fläche«, aber auch: »Flugzeug«) und *plain* (»Ebene«, »flach«, aber auch »einfach« und »evident«) einem ausgedehnten Sprachspiel unterzogen:<sup>47</sup> Zunächst bedeutet *plane* hier einfach »Flugzeug«, ein Mittel des Transports, in dem die Szene stattfindet. *Plane* wird aber bei dem erratischen, mitunter höchst philosophischen Gespräch im Innenraum des Flugzeugs auch zum Bild eines geschlossenen Systems, aus dem, wie aus einer »Sapir-Whorf-Welt« der Sprache, nicht ohne Weiteres ausgestiegen werden kann, um eine Meta-Position einzunehmen:

»It's not possible for one of us to be objective. [...] – We're not in the medium, we are the medium. Is that what you meant? [...] – Some creature from somewhere else would have to give an opinion. [...] – [...] If there were a commentator-observer from elsewhere we'd both need an interpreter as well [...] – You can't explain now... you'll have to explain later. – Try again. – Now? Well I can't explain it but it means »another time, once more«. [...] – Oh God, don't explain now, you'd fall for miles.«<sup>48</sup>

Insbesondere diese zwei Bedeutungen von *explain* – einerseits »explain« im Sinne von »erklären«, »auf einer Fläche ausbreiten« und andererseits (miss-)verstanden als »ex-plane«, also »das Flugzeug verlassen«, das dem ersten Sinn als Wortspiel, als *pun* unterläuft – ziehen das Spannungsfeld auf, in dem RAMEAU'S NEPHEW mit dem Thema Fläche spielt: Flächen funktionieren hier zum einen als Tableaus, gemeinsame Ebenen gleichzeitig nebeneinander angeordneter, vergleichbarer Dinge, zum anderen aber als mehr oder weniger durchlässige Grenzen, als Membranen, an denen Prozesse der Übersetzung stattfinden, die aus einem System herausführen können.<sup>49</sup>

<sup>46</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 48, 159f sowie Snows Aufzeichnungen ebd., S. 158.

<sup>47</sup> Zu *Plane* vgl. Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 33–39.

<sup>48</sup> Vgl. Snows Script in: Cusack/Loppinot: Rameau's (wie Anm. 27), S. 40–44.

<sup>49</sup> An diesen »planes« lassen sich gewisse Ähnlichkeiten zu den »Schichten« in Deleuze/Guattari: Tausend Plateaus (wie Anm. 15), S. 61–103 entdecken.

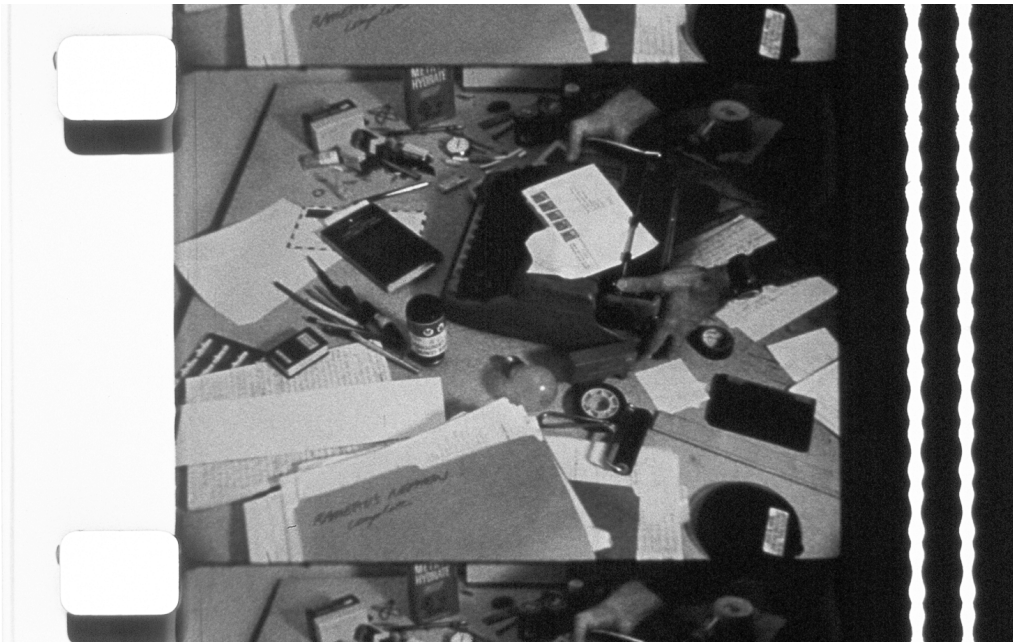


Abb. 2: *Commentator*

Die zahlreichen *puns* in *RAMEAU'S NEPHEW* bilden auf der Ebene der aufgenommenen Sprache genau solche Punkte des Übergangs: »Puns, [...] I realize they're dangerous but they involve the structural ›Lego set‹ quality of the basic elements of printed words, the alphabet and how our communication creates a membrane over chaos: laughter so easily becomes slaughter, but only in writing. When spoken, puns bring in the musical aspect of speech.«<sup>50</sup> Sie sind damit entscheidender Teil von Snows Strategie: »A clear use of ambiguity. [...] Ways of saying several things at once. DIFFERENT MEANINGS AT DIFFERENT READINGS connecting different ›strata‹.«<sup>51</sup>

*Commentator*, die 16. Sequenz, zeigt eine Tischoberfläche, auf der verschiedene Utensilien des Künstlers – Stifte, Papiere, Video- und Klebeband – verteilt sind.<sup>52</sup> Snows Hände reichen in den Bildausschnitt hinein, greifen Gegenstände auf und verändern deren Lage, ordnen sie unter anderem nach Farben an oder lassen sie am Ende hinter einer hochkant gestellten Schreibmaschine aus der Sicht des Filmbildes verschwinden. Aus dem Off beschreibt eine weibliche Stimme die Handlung. Teils

<sup>50</sup> Snow in: Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 36.

<sup>51</sup> Snow: *Notes* (wie Anm. 6), S. 44.

<sup>52</sup> Zu *Commentator* vgl. Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 96 f.

dienen dabei Bild- und Tischfläche der Definition («a white column at the upper right»), teils bleibt uneindeutig, was etwa »turning it around« nun genau heißen soll. Teils werden die Objekte gemäß Form und Farbe («the black rectangle»), teils dem Namen («a pocketbook») nach identifiziert.<sup>53</sup> Obwohl die Dinge auf der Tischfläche noch reliefartig, sich verdeckend und überlagernd, in die dritte Dimension hineinragen, wird dabei doch anschaulich, wie die Fläche zum Mittel der »explanation«, der Reduktion auf die Linearität einer Schilderung, wird. Zugleich aber kann das Gesagte das Bewegungsbild nicht erschöpfen, sondern nur länger oder kürzer ausführen. Aus der Übersetzung von Bild in Sprache folgt wegen deren unterschiedlichen Zeitlichkeiten Asynchronismus, wie zum Beispiel wenn der Satz »There is a pause with both hands at the edge« kürzer ist als die genannte Pause. So hinkt manchmal der Kommentar dem Geschehen hinterher und manchmal folgen die Handlungen dem Gesagten. Die Schwebungen der zeitlichen Relationen von Sichtbarem und Gesagtem öffnen die Interpretation dieser Verhältnisse auf eine zeitkritische Dimension hin. Je nachdem kann das Gesagte als Nacherzählung oder Vorschrift gedeutet werden; und wenn der Satz »Now both hands are revolving the lightbulb« das Umlegen eines Lineals begleitet, kann das von Halluzinationen bis zur schlichten Unwahrheit reichen.<sup>54</sup>

Die 18. Sequenz (*Rain*) dagegen spielt Flächen als in der Tiefe des Bildes simultan hintereinandergeschaltete Filter und Membranen durch, indem deren Öffnungen und Schließungen in einer Serie statischer und annähernd identischer Einstellungen variiert werden:<sup>55</sup> Die Außenwand eines Blockhauses. Ein anfangs geöffnetes und später geschlossenes Fenster, das den Blick ins Innere und eine herausschauende Frau rahmt, und das geschlossen vor Wind und Regen von draußen schützt. Eine Glasscheibe direkt vor dem Kameraobjektiv, die sichtbar wird, weil Wassertropfen darauf herablaufen und dabei das zu hörende, pladdernde Geräusch als auf ein Dach fallenden Regen identifizieren lässt. Die Kameralinse, auf die dann auch Wasser gelangt und das Bild verschwimmen lässt. Eine dunkelrote Folie, die das Ganze zwischendurch in eine nächtliche Szenerie verwandelt. Mit dem Verschwinden der Frau am Fenster wird dann auch die menschliche Wahrnehmung in das Spiel zwischen Innen- und Außenräumen in einer Vielfältigkeit gestaffelter Flächen involviert, deren Effekte sich wiederum woanders, auf anderen Flächen, abzeichnen können.

<sup>53</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 189 (Endnote 37).

<sup>54</sup> Vgl. Cornwell: *Snow Seen* (wie Anm. 26), S. 127–129.

<sup>55</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 102f. Zu Operationen des Öffnens und Schließens vgl. Bernhard Siegert: *Türen. Zur Materialität des Symbolischen*, in: *Zeitschrift für Medien und Kulturforschung*, 1/2010, S. 151–170.

Auf jeweils unterschiedliche Weise führen diese Sequenzen also Flächen als Mittel der Übersetzung vor. Die eher als abstrakt, prozessual-zeitlich und als aktive Tätigkeit verstandene Übersetzung *zwischen* Dingen des Films wird dabei auf konkrete Flächen *im* Film umgelegt, die ansonsten zumeist als statische, räumliche und als passive Objekte aufgefasst werden. Und damit kommen Zuordnungen von passiv und aktiv, räumlich und zeitlich, Innen und Außen, die auch die Deutungen des Verhältnisses von Bild und Ton bestimmen, in Bewegung.

## 6.

*Wasser* – das dritte der hier aufgegriffenen Elemente – macht sich schon in *Rain* zwischen Kameralinse und Fenster wie auch zwischen der statischen Einstellung des Bildes und dem Zeitverlauf der prasselnden Tonspur bemerkbar. Snow verknüpft mit dem Thema Wasser insbesondere die Frage nach der Permeabilität von Öffnungen und Membranen zwischen Innen und Außen und daran anschließende Unterscheidungen, wie die zwischen Kultur und Natur. »The wonderful natural cycle of seas, lakes, rivers, evaporation, clouds, rain, seas (etcetera) moves through the strata of reference in recorded speech, representational sound and image in the film.«<sup>56</sup> Bei »etcetera« ist aber nicht nur an Flüssigkeit zu denken, sondern an das ganze Diagramm von *Aggregatzuständen* und Formen, die Wasser durchlaufen kann, von gasförmigem Dampf über Nebel bis hin zu dessen Verfestigung als Eis und nicht zuletzt als pulvrig-kristalliner Schnee, *snow*.

Die Wortspiele, die sich mit *Snow/snow* zwischen Aussagendem und Ausgesagtem anfangen lassen, deutet die Sequenz *Voice Scene* an, die eine entscheidende Frage von Tonfilm stellt:<sup>57</sup> Woher kommt die Stimme?<sup>58</sup> »[Abe:] Did that coffee cup speak? My god! [Stimme:] What's so amazing? Not only coffee cups speak! [Bertram:] Holy smoke! The voice came from this light bulb. [Stimme:] Yeah and it's pretty hard to keep me in one place.«<sup>59</sup> Die Stimme wechselt noch mehrmals ihren Ort, was durch suchende Blicke, zeigende Finger und überraschte Ausrufe bestätigt wird. Kurz vor dem Ende fragt die Stimme: »But where am I now?« Und Abe antwortet: »Those icebergs in the snow scene on that calendar on the wall spoke.« Aber das *talking picture*, die »*voice seen*« gibt es nur im Film, im Kino kommt

<sup>56</sup> Snow in: Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 32. Vgl. Michael Hoolboom: *Michael Snow: Machines of Cinema* [Interview mit Michael Snow], in: ders.: *Inside the Pleasure Dome: Fringe Film in Canada*, Toronto 2001, S. 6–21, hier S. 14 f.

<sup>57</sup> Zu *Voice Scene* vgl. Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 25 f.

<sup>58</sup> Vgl. Mary Ann Doane: *The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space*, in: *Yale French Studies* 60: *Cinema/Sound* (1980), S. 33–50.

<sup>59</sup> Vgl. *Snows Script* in Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 27.

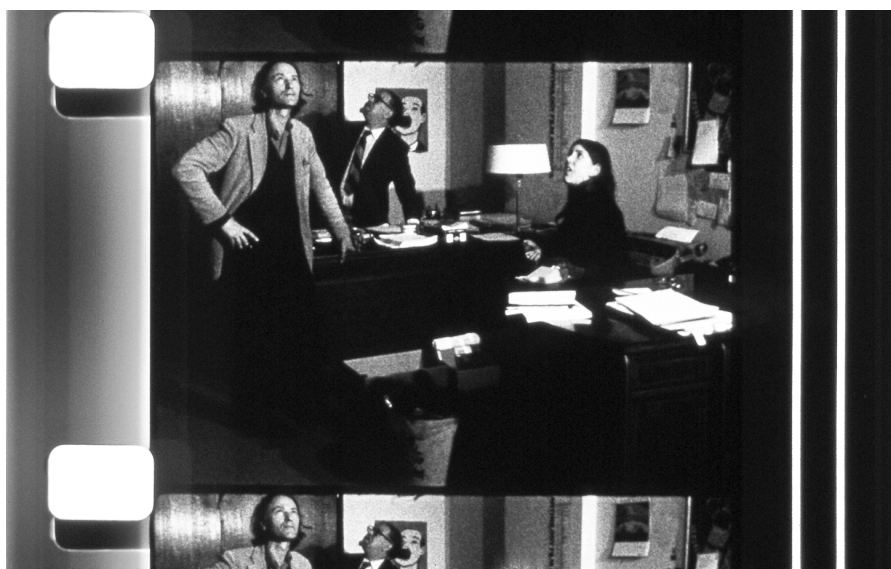


Abb. 3: *Voice Scene*

der Sound von den Lautsprechern, selbst wenn er aus der Richtung der Leinwand kommt. In der audiovisuellen Erfahrung des Tonfilms jedoch sprechen tatsächlich Personen und sogar Kaffeetassen. Mit der Lokalisierung des diffusen, »ungerahmten« Sounds inner- oder außerhalb des Bildrahmens flockt oder kristallisiert eine »kohärente Einheit«<sup>60</sup> der Tonspur gewissermaßen laufend aus.<sup>61</sup> Mit der Identifikation von Stimmen mit Körpern *im* Bild lösen sich Bild und Ton quasi auf, und einzelne ihrer Elemente verklumpen zu audiovisuellen Objekten: In den Worten Michel Chions: »Es gibt keine Tonspur«, denn solche »simultanen vertikalen Beziehungen« sind »viel direkter und hervorstechender als irgendwelche Relationen, die das [einzelne] Audioelement mit anderen Sounds haben könnte.«<sup>62</sup> In der Metaphorik von Aggregatzuständen und Phasenübergängen ließe sich davon ausgehend nach Möglichkeiten der Verflüssigung und Verfestigung weiterer Einheiten des Tonfilms fragen, beispielsweise wie sich der feste Container des Filmbilds in Tony Conrads *THE FLICKER* (1965) auflöst und im Kino verstreut.<sup>63</sup>

<sup>60</sup> Chion: *Audio-Vision* (wie Anm. 44), S. 40 (meine Übersetzung, JPM).

<sup>61</sup> Vgl. Ebd. S. 66–69.

<sup>62</sup> Ebd. S. 40 (meine Übersetzungen, JPM).

<sup>63</sup> Vgl. Chion: *Sound Art* (wie Anm. 3), S. 226–230. Zu *THE FLICKER* vgl. Ute Holl: *Immersion oder Alteration: Tony Conrads Flickerfilm*, in: *montage AV* 17,2 (2008), S. 109–119, hier S. 110.

Mit den Aggregatzuständen von Stoffen ändern sich räumliche und zeitliche Formen ihrer Übertragung, ihrer Artikulation und ihrer Container. Insbesondere Flüssigkeiten unterlaufen so in RAMEAU'S NEPHEW verschiedene Segmentierungen. Und in diese Zirkulation sind dabei auch Menschen eingeschlossen, die – wie bei dem Teekränzchen in *Fart* – Flüssigkeiten aufnehmen und – wie in *Piss Duet* – wieder abgeben.<sup>64</sup> Die Erzeugung von Sound durch die Modulation von Luftströmen wie in *Whistling*, die auch für das Sprechen gilt, legt in diesem Spiel mit Aggregatzuständen statt einer strikten Trennung von Intelligiblem und Sinnlichem eher graduelle Phasenübergänge nahe; womöglich reichen sie bis zu dem Satz »Das Mentale parfümiert den Atem« – wie eine Fehlübersetzung von »MENTAL/profuma l'alto« auf der italienischen Pastillenbox in zwei, den Hauptteil des Films rahmenden, Sequenzen lauten könnte.<sup>65</sup>

Besonders aber in *Sink*, dem achten Abschnitt, wird Wasser in einem Becken mit Zu- und Abflüssen in eine Spielanordnung gebracht, die die daraus hervorgehenden Zeitlichkeiten thematisiert. In dieser Sequenz ist aufsichtig ein Küchenwaschbecken zu sehen. Am oberen Bildrand beginnen die Hände Snows, zuerst auf den Rand des Beckens und dann auch in das Becken hineinreichend, auf dessen Innenseiten zu klopfen, was unterschiedliche Klänge erzeugt, die sich zu einer rhythmisch-melodischen Improvisation entwickeln. Nach einer Weile unterbrechen die Hände das Trommeln wieder, um den Abfluss in der Bodenfläche des Waschbeckens zu verschließen und den Wasserhahn zu öffnen, aus dem nun rauschend das Wasser in das Becken sprudelt. Mit dem sich füllenden Becken klingen die Schläge des wieder einsetzenden Rhythmus zunehmend tiefer und dumpfer. Irgendwann wirbeln die Hände das steigende Wasser zusätzlich auf und bald droht das Becken überzulaufen. Der Hahn wird nun wieder geschlossen, der Stöpsel entfernt und das Trommeln fortgesetzt. Während sich der Wasserspiegel senkt, steigt wiederum die Tonhöhe des Beckens. Und auf der ruhigeren Oberfläche des ablaufenden Wassers zeichnen sich jetzt deutlich Wellen ab, die sich konzentrisch um jene Punkte ausbreiten, wo sich von den nassen Händen lösende Wassertropfen aufgetroffen sind. Das vollständige Leerlaufen des Waschbeckens leitet dann das Finale von *Sink* ein.

Die *puns* von *sink* (»Senke«, »Becken«) und *sync* (oder auch *synch*, kurz für *synchronization*) wie auch von *tap* (to tap: »klopfen«, aber auch: »anzapfen«, tap: »Wasserhahn«),<sup>66</sup> die sich an *Sink* anschließen lassen, sind vor dem Hintergrund von RAMEAU'S NEPHEW nicht nur als Ablösungsbewegungen aus festen Bedeutungsinhalten zu verstehen. Denn genauso lässt sich nun anhand von *Sink Sound/*

<sup>64</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 149 und die dazugehörige Endnote 16, S. 183.

<sup>65</sup> Vgl. Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 23, 147.

<sup>66</sup> Zu »tap« vgl. Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 31 f.





Abb. 4: *Sink*

*Sync Sound* das *conundrum* von Tonfilm noch einmal als Überlagerung mehrerer Ebenen verdichten:

So, wie als »recorded speech« die Differenz zwischen »sync sound« und »sink sound« unwahrnehmbar wird, deutet sich auf der Ebene des Wortspiels die Richtung einer Dekonstruktion des Verhältnisses von Audiovision und Synchronisation an.<sup>67</sup> Erst die technische Synchronisation von Bild- und Tonspur ermöglicht nämlich, das zu setzen, was Chion »synch points« nennt: »the privileged expression of instantaneity in the audioimage«.<sup>68</sup> Als Emblem dieser kurzen, schlagartigen Verdichtungen zwischen Bild und Ton kann der Faustschlag gelten, auf dessen Erwartung vorherige Bewegungen hinführen und dessen »Schockwellen« noch nachhallen werden.<sup>69</sup> Gerade solche sehr kurzen, diskreten Sound- und Bilder Ereignisse markieren und betonen das, was Chion als »synchresis« bezeichnet: »the spontaneous and irresistible weld produced between a particular auditory phenomenon and visual phenomenon when they occur at the same time. [...] Synchresis is responsible for our conviction that the sounds heard over the shots of the hands in the prologue of *PERSONA* are indeed the sounds of the hammer pounding nails into them.«<sup>70</sup> Synchresis – »a universal, psychophysiological phenomenon«<sup>71</sup> – bil-

<sup>67</sup> Zu Snow und Derrida vgl. Anm. 8.

<sup>68</sup> Chion: *Audio-Vision* (wie Anm. 44), S. 61.

<sup>69</sup> Vgl. ebd., S. 60f.

<sup>70</sup> Ebd., S. 63.

<sup>71</sup> Chion: *Sound Art* (wie Anm. 3), S. 214.

det so die Grundlage einer in bestimmten Grenzen arbiträren audiovisuellen Gestaltung, weil so verschiedene Sounds mit einem Bewegtbild synchronisiert werden können und trotzdem jeweils zusammenpassen.<sup>72</sup> Dass in *Sink* die Schläge als Sound des Waschbeckens wahrgenommen werden, ist Effekt der Synchronisation von Ton- und Bildspur. Aber Synchronisation ›selbst‹ kann eben im Kino gar nicht wahrgenommen werden, zu sehen und zu hören gibt es immer nur Bild und Ton. Wenn die technische Synchronisation sich als Synchronie in der audiovisuellen Wahrnehmung quasi verdoppelt, werden zugleich alle anderen Möglichkeiten, die sich durch Synchronisation ergeben, ausgeschlossen; also gerade jene Rückseiten und Ungleichzeitigkeiten, mit denen RAMEAU'S NEPHEW als Möglichkeiten von Tonfilm experimentiert. Während also *Sink Sound*, verstanden als Synchronie, für den Bruch zwischen dem Medium und dem Werk, das sich gewissermaßen in eine innere Gleichzeitigkeit audiovisueller Wahrnehmung zurückzieht, steht,<sup>73</sup> verweist *Sync Sound* gerade auf die Unwahrnehmbarkeit von Synchronisation, verstanden als technische Voraussetzung. Statt der Entscheidung für eine der beiden Möglichkeiten, die es erlauben würde, Tonfilm von einem festen Punkt aus konsistent zu beschreiben, wäre mit *Sink Sound/Sync Sound* die Eigenart von Tonfilm gerade im Moment des Umschlagens zwischen beiden zu suchen.

Gibt dabei die Sequenz *Sink*, auf der Ebene ihres Inhalts, wiederum das Bild dafür ab, wie der ›Sound des Waschbeckens‹ als schlagartiger Moment entsteht, dann ergibt sich das aus einer komplexen Spielanordnung von konkreten Dingen – Waschbecken mit Zu- und Abflüssen, Wasser, Hände – und Handlungen – Öffnen, Schließen, Klopfen:

Zunächst im zeitlichen Verhältnis des fließenden, stetigen Rauschens zu den diskreten, einzelnen Schlägen (*taps*), die im Spiel zwischen festen Takten und variierenden Rhythmen die Dauer der Szene akzentuieren und strukturieren:<sup>74</sup> Der zeitliche Rahmen dieses Zeitverlaufs wird durch Öffnen und Schließen des Wasserhahns (*tap*) und des Stöpsels gesteckt: Anstatt dass sich die Länge dieser Einstellung aus der Abspieldauer eines Programms von Trommelschlägen ergeben würde, wird mit den Fließgeschwindigkeiten dieser ›Wasseruhr‹ ein determinierter Zeitcontainer geöffnet, in dem sich die einzelnen Schläge erst ereignen können.<sup>75</sup> So, als würde man nicht 20 Takte einer Partitur in 120 *beats per minute* herunterspielen, sondern zuerst festlegen, dass ein Musikstück beispielsweise 4 Minuten und 33 Sekunden dauern soll, sodass sich erst während dieses Zeitraums herausstellt, mit welchem Inhalt er ›gefüllt‹ wird oder was sich darin abspielt; und sei das auch

<sup>72</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (wie Anm. 44), S. 63.

<sup>73</sup> Vgl. Chion: *Sound Art* (wie Anm. 3), S. 223 (siehe Zitat oben, Anm. 20), 214 f.

<sup>74</sup> Vgl. Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 4.

<sup>75</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 150 f.

nur Stille. Und tatsächlich besteht entsprechend historisch ein entscheidender Effekt von Synchronisation im Tonfilm gerade darin, dass die Dauer eines Films kaum noch davon abhängt, wie schnell das Filmband von einer bestimmten Länge jeweils abgespielt wird, sondern standardmäßig in Stunden und Minuten festgelegt ist.<sup>76</sup> Innerhalb dieses Zeitraums können sich aber wiederum zwischen Bild und Ton – wie in *Sink* – komplexe Zeitverhältnisse ergeben. Und die einzelnen *taps* sind nicht nur zeitlich ›in the sink / in sync‹: Die Charakteristik der jeweiligen Sounds, aus denen sich die Dramaturgie dieser Komposition/Improvisation von erst höher und dann tiefer werdenden Schlägen zusammensetzt, entsteht, anstatt einfach der eine Sound des ›festen‹ Waschbeckens zu sein, wiederum aus der Modulation räumlicher Resonanzverhältnisse beim Füllen und Leeren des Beckens.<sup>77</sup>

Das, was Tonfilm ausmacht, ist dann von hier aus nicht in einer festen Einheit, dem Filmbild oder der Tonspur, technischen Apparaturen und standardisierten Verfahren oder den Wahrnehmungsdispositionen des Publikums zu lokalisieren, sondern besteht im In-Gang-Setzen audiovisueller Anordnungen, die Übersetzungsverhältnisse prozessieren.

## 7.

Genau hier setzt die Strategie von *RAMEAU'S NEPHEW* ein, wenn sie solche Anordnungen in Gang setzt und heuristische Elemente in sie einspielt, sodass sich die Effekte der jeweiligen Anordnung an den Metamorphosen dieser Elemente zeigen.<sup>78</sup> Die Tendenz strukturalen Films zur systematischen Reduktion der Einheiten oder Parameter des Tonfilms auf ein Minimum wird so laufend ergänzt durch eine Gegenbewegung, in der diese Einheiten wieder ›angefüllt‹ werden durch wiederkehrende Motive oder Elemente.<sup>79</sup> Die sind zwar nicht ganz zufällig, aber hätten durchaus auch andere sein können. Zusätzlich zur Serie von Versuchs- oder Spielanordnungen stellen sich so Verbindungslinien zwischen den Sequenzen her, an denen entlang sich das Schicksal von einzelnen Elementen erzählen lässt: von der Übersetzung, der Fläche, den Aggregatzuständen des Wassers; und von weiteren, die hier nicht oder nur am Rande erwähnt wurden, wie Transportmittel, Container, Hände oder Stühle. Und dazu können auch Teile der Tonfilmapparat – wie Mikrofone – gezählt werden, die im Film auftauchen und so auf die jeweilige technische Tonfilmanordnung hinweisen, sich aber gleichzeitig von ih-

<sup>76</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (wie Anm. 44), S. 16f.

<sup>77</sup> Vgl. Elder: *Sounding Snow* (wie Anm. 7), S. 49.

<sup>78</sup> Vgl. Elder/Snow: *On Sound* (wie Anm. 8), S. 3; Snow: *Notes* (wie Anm. 6), S. 44.

<sup>79</sup> Vgl. Testa: *Axiomatic* (wie Anm. 8), S. 35–47.

rer festen Zuordnung zu einer Seite der Unterscheidung, die hier zwischen Anordnung und eingespeistem Element gemacht wurde, ablösen können:<sup>80</sup> Das auf einen Stuhl gerichtete Mikrofon in *Laughing Chair* wird zum Beispiel vielmehr analog zu den Zeigefingern in *Voice Scene* als zur Aufnahme des hörbaren Lachens verwendet. Werden diese heuristischen Elemente als Metaphern von Medien gelesen, ergäbe *RAMEAU'S NEPHEW* eine Art Fabel, in der vom Tonfilm gesprochen wird. Diese Metaphern lassen sich jedoch nicht restlos auflösen, ergeben kein eindeutiges ›Vokabular‹ des Tonfilms, denn dazu werden sie im Film wiederum zu ›wörtlich‹ genommen. Dabei verselbständigen sie sich in den Sprachspielen, die damit gespielt werden, und bleiben als Dinge im Film gleichzeitig stumm, wie die Zunge (engl. *tongue*: »Zunge«, aber auch »Sprache«), die Dennis Young in der letzten, ganz kurzen Sequenz der *audience* herausstreckt.<sup>81</sup> *RAMEAU'S NEPHEW* überwindet also die Unangemessenheit des Sprechens über Tonfilm nicht, sondern kostet sie aus, produziert wiederum neue Inhomogenitäten und maßlose Abstände. Weil dieser Tonfilm von ganz bestimmten, heuristischen Elementen – wie Übersetzung, Fläche, Wasser – durchlaufen und erkundet wird, deren Auswahl genauso gut auch biographisch von der Person Snow als Kanadier, Maler, Musiker, Träger des Namens Snow etc. hergeleitet werden könnte, stellt *RAMEAU'S NEPHEW* zuletzt auch keine abstrakte Gesamtheit möglicher Tonfilme dar, sondern ist gerade dieser eine Film; »an event in life, not just a report of it.«<sup>82</sup> Tonfilm wird in *RAMEAU'S NEPHEW* dann durch die experimentelle Strategie Snows erfahrbar, die eben solcher heuristischen Elemente bedarf, um vorführen zu können, wie sie im Tonfilm verteilt und aufgespannt werden. Allgemeiner gesprochen ergibt sich damit Audiovision als eine bestimmte Konstellation der Homogenisierungs- und Abstraktionsbewegungen von Synchronisation.<sup>83</sup>

#### Bildnachweis:

Abb. 1–4: Michael Snow: *RAMEAU'S NEPHEW BY DIDEROT (THANX TO DENNIS YOUNG) BY WILMA SCHOEN*, 1974. Fotos: Jeff Guess. © Jeff Guess/Re:Voir und Michael Snow. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Re:Voir, Paris ([www.re-voir.com](http://www.re-voir.com)), wo der Film als DVD-Box erhältlich ist.

<sup>80</sup> Vgl. Rheinberger: *Experimentalsysteme* (wie Anm. 30), S. 27.

<sup>81</sup> Die Sequenz *Dennis Young/Ende* wird hier als eigenständige, also als 26. Sequenz gezählt. Vgl. Cusack/Loppinot: *Rameau's* (wie Anm. 27), S. 20, 154.

<sup>82</sup> Snow: *Notes* (wie Anm. 6), S. 43, siehe Zitat oben, Anm. 6.

<sup>83</sup> Im April 2011 konnte ich erste Überlegungen zu *RAMEAU'S NEPHEW* im Rahmen der *oscillation series* im *General Public* vorstellen. Vielen Dank besonders den Organisatoren Shintaro Miyazaki und Jan Thoben. Für sehr hilfreiche Hinweise zur ersten Fassung dieses Texts danke ich Sarah Sander sehr herzlich.