

MICHAEL MEYER

## Das Gespenst als Medium und das Medium als Gespenst: (Re-)Medialisierung in Almereydas postmodernem Hamlet (2000)

Almereydas Transformation des metatheatralischen Dramas in einen meta-filmischen Spielfilm verkörpert prototypisch das Thema dieses Bandes, filmische Selbstreferenzialität und Reflexivität in der Postmoderne mit Bezug auf den Anfang der Krise der Repräsentation in der frühen Moderne. Wie Fischer-Lichte ausführt, zerbricht in der frühen Moderne das analoge Verhältnis zwischen Schein und Sein, dessen Diskrepanz im Theater durchgespielt wird (vgl. 2001: 11f.). Der konstitutive Gegensatz von Schein und Sein durchzieht das Paradigma der Repräsentation, wird aber im 20. Jahrhundert fragwürdig, denn »Medienwirklichkeit absorbiert immer mehr die Lebenswelt. [...] Das Simulakrum wird zum Erfahrungsraum, und der mediale Schein erweist sich als eine der vielen Stufen von Scheinbarkeit, in die sich die traditionell als Gegensatz zum Schein erfahrene und definierte Wirklichkeit aufgelöst hat« (ebd.: 14). Umgekehrt bewirke Medialisierung, dass Alltagswelt theatralisiert und Wirklichkeit inszeniert wird (vgl. ebd.).

Der reflexive Film Almereydas hält die Spannung zwischen dem Theaterstück und dem Film offen, indem der Film Shakespeares Text fragmentarisiert, umstellt und die frühmoderne Sprache in eine postmoderne Medienwelt versetzt. Die Adaption spielt das Paradigma von Schein und Sein des Dramas, das der Film häufig in der Figurenrede und teilweise in deren Verhalten (Verbergen und Entlarven) zitiert, gegen filmische Simulation aus, eine medial generierte >Wirklichkeit<. In der frühmodernen Repräsentation geht es darum, das Spiel zu durchschauen, um zu einer vorhandenen Wahrheit vorzudringen, im postmodernen Film darum, die Aufmerksam-

keit auf das Spiel selbst und dessen performative Konstitution der Wirklichkeit zu richten. Die vorliegenden Ansätze zu *Almerydas Hamlet* (2000) konzentrieren sich auf Intermedialität und Reflexivität sowie Medien- und Kulturkritik. Sie analysieren vor allem die exzessive Mediennutzung Hamlets und seine postmodernen, selbstreflexiven Videos als Ersatz erfüllender Beziehungen (vgl. Abbate 2004; Hatchuel 2004; Hindle 2007; Croteau 2009; Cowl 2014) und Techniken und Funktionen der Überwachung (vgl. Lanier 2002; Burnett 2003; Klett 2013). Mit seiner markierten Transformation des Dramentextes, seiner Vervielfältigung der Medien und der Präsentation ihrer Produktion wie Rezeption bildet *Almerydas Film* ein Paradebeispiel für postmoderne Remedialisierung, die den Blick durch und auf die Medien richtet (analog zur >remediation< bei Bolter/Grusin 1999:39ff.). *Almerydas Film* führt fast alle anderen Bildmedien vor und könnte so exemplarisch beinahe die gesamte Medienreflexion im Film nach Kirchmann und Ruchatz (2014) veranschaulichen, d.h. die wechselseitige Reflexion des Films und der in diesem verwendeten Medien:

*Almerydas's state-of-the-art >indie< film Hamlet (2000) appropriates Shakespeare to define the state of the art of film in the new millennium. Chronicling the history of cinema, the film covers the entire range of twentieth-century image production, from photography and recorded sound to the technological hyperreproduction of the image, tracing its migration and evolution from the dark room to the dark theater and, finally, to the blinding glare of the computer screen» (Starks/Lehmann 2002: 13).*

*Almerydas Hamlet* ist ein implizit selbstreflexiver Spielfilm, der sein Dispositiv über die Ausstellung seiner Medialität offenbart, intermedial reflexiv durch die Remediation von Shakespeares Bühnenstück sowie die Kombination verschiedenster Medien im Film und explizit intermedial reflexiv durch die performative Erzeugung und Rezeption von Medien im Film. Die Analyse all dieser Formen aus semiotischer Perspektive würde allerdings auf eine Variante der in Kirchmann und Ruchatz (2014) durchgespielten Medienreflexionen hinauslaufen und wäre in einem Beitrag dieser Länge nicht zu leisten. Stattdessen soll ein zentrales Motiv des Dramas und des Films, das Gespenst als Medium, als Metapher für Medien und Remedialisierung diskutiert werden. Hier wird vorgeschlagen, nicht nur über, sondern phänomenologisch mit diesem Film über Film nachzudenken, »wie Filme die Arbeit der Theorie weiterführen und umgekehrt« (Elsaesser/Hagener 2007: 20). Filme ermöglichen - phänomenologisch betrachtet - eine gleichermaßen sensorisch-affektive, verkörperte, eigene

Erfahrung und eine reflexive Wahrnehmung des über die Kamera vermittelten Sehens des anderen (vgl. Sobchack 1992: 198f.). Almereyda zeigt oft phänomenologisch eine ästhetische Erfahrung von Medien im Film, die nicht ganz verstanden oder (noch) nicht auf den Begriff gebracht werden kann. Der Film reflektiert über Bedingungen und das Verhältnis von Wahrnehmung, medialen Bildern und Wirklichkeit, wie Licht und Schatten, Auge und Körper des Filmenden, der Kamera, der Figuren und der Zuschauer. Dabei verdoppelt er die reflexive Erfahrung des Zuschauers, indem er die enge Verknüpfung von (Re-)Produktion und Rezeption als performative Qualität von Film vorführt. Die verschiedenen Erscheinungsweisen des Gespenstes bei Almereyda und das Gespenstische der Medien im Medium seines Films motiviert die hier vorgenommene Reflexion über die Filmerfahrung mit Bezug auf Derridas Gedanken über elektronische Bildmedien als Gespenster. Die Doppelperspektive aus Phänomenologie und Dekonstruktion hilft, die ambivalenten Rückkoppelungen zwischen postmoderner (Re-)Medialisierung und Wirklichkeit zu verstehen.

### 1. Das Gespenst: Motiv und Metapher

Das Gespenst als Medium kann als zentrales Motiv von Hamlet als Figur und Hamlet als Drama begriffen werden: Der Geist des Vaters (>spirit<) »inspiriert das Stück im Wortsinn« (vgl. Walch 2004: 45). Die bereits Jahrhunderte währende Diskussion des väterlichen Geistes als transzendente Manifestation, Rätsel, Repräsentant sozialer Ordnung, Dekonstruktion ontologischer Ordnung, Funktion des Gewissens, Illusion, Projektion des Unbewussten usw. kann hier nicht einmal ansatzweise überblickt werden (vgl. Walch 2004; Marx 2014). In unserem Zusammenhang ist entscheidend, dass der Geist des Vaters wiederholt und bevorzugt in der Dunkelheit in Erscheinung tritt und verschwindet, dass dieser selbst nicht sichtbar, sondern nur in der materiellen Hülle seiner Rüstung auftaucht. Der Geist des Vaters geht Hamlet voraus, kann Hamlet beobachten und als Stimme zu ihm sprechen, doch Hamlet kann nicht in seine Augen blicken oder ihm antworten - im Sinne reziproker Kommunikation (vgl. Derrida 1996: 136f.). Der Geist erlegt Hamlet die Verpflichtung auf, seinen Tod zu rächen. Er sucht Hamlet auf unheimliche Weise heim und löst erhebliche epistemische und ethische Unsicherheit bezüglich seiner Geschichte und Absichten aus (vgl. Walch 2004: 50 - 53). Der Geist ist ein Medium, das den

toten Vater als präsenze Absenz repräsentiert. Das Medium überschreitet die Grenzen zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Diesseits und Jenseits, Vergangenheit (Tod), Gegenwart (Medium und/als Erzählung) und Zukunft (Rache/Tod). Die Reflexion über das Medium und dessen Konsequenzen prägen das Rachedrama also auf der Ebene der Geschichte, aber der Geist dient auch als Metapher der Schauspieler bzw. des Schauspiels. Wie die Schauspieler erscheint der Geist nachts auf der Bühne, und wie dieser ein Wiedergänger des Toten ist, repräsentieren die Schauspieler Figuren, die auch nach ihrem Bühnentod wiederkehren (vgl. Rokem 2014: 54). Phelan münzt dieses Phänomen in eine Definition von Performativität ex negativo um: »[Performance becomes itself through disappearance« (in ebd.: 55). Allerdings markiert der reale Tod (des Schauspielers) den letzten Ab- tritt von der Bühne und somit den Körper als Bedingung und Grenze des Theaters. Körper hat jedoch im Film einen anderen Status, denn der Film lässt das Subjekt über den körperlichen Tod hinaus als Gespenst wieder- kehren, weshalb man ergänzen könnte: >film performance becomes itself through reappearances<.

Im Film (oder in anderen elektronischen Bildmedien) ist also die Analogie von Schauspieler/Figur und Gespenst noch treffender als im Theater, denn das Gespenst (>specter<) operiert an der Grenze zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren ohne körperliche Präsenz, ist also ein Schauspiel (>spectacle<) elektrischer Schatten (wie Chinesen sagen): »Das Gespenst ist in erster Linie Sichtbares. Doch es ist unsichtbares Sichtbares, die Sichtbarkeit eines Körpers, der nicht in Fleisch und Blut anwesend ist« (Derrida 2006:132). Daher bezeichnet Derrida das Kino auch als nächtliche »Phantomachie« (ebd.). Das Gespenst als Metapher performativer Wiederkehr betrifft jedoch nicht nur fiktionale Filmfiguren, sondern alle, die in elektronischen Bildmedien wiederkehren, ob im Selfie oder Video, eine Problemlage, welche Almereydas Film mit filmischen Mitteln durchspielt:

Sobald es eine Technologie des Bildes gibt, trägt die Sichtbarkeit die Nacht. Sie inkarniert sich in einem nächtlichen Körper, sie strahlt ein nächtliches Licht aus. [...Wir sind] bereits in der Nacht, sobald wir von optischen Instrumenten eingefangen werden, die kein Tageslicht mehr benötigen. Wir sind bereits die Gespenster einer >Fern-Intention< [»télévisé«]. (...) Und wir andererseits wissen, daß dieses Bild - einmal aufgenommen, einmal eingefangen - in unserer Abwesenheit reproduziert werden kann, da wir das jetzt schon wissen, werden wir bereits heimgesucht von dieser Zukunft, die unseren Tod in sich birgt« (Derrida 2006: 133).

Unser Verschwinden enthält so bereits die mediale »Wiedererscheinung« (ebd.) und umgekehrt. Was hat dies jetzt mit Hamlet und Reflexivität im Film zu tun? Hier werden drei Argumente vertreten:

(1) Das Gespenst reflektiert in doppelter Weise als fiktionale Figur und mediales Phantom auf der Ebene der Diegese Funktionen elektronischer Bildmedien und ihre Rückkoppelung mit (körperlicher) Wirklichkeit.

(2) Der Geist des Vaters, der ebenfalls Hamlet heißt, zeichnet mit seiner Wiederkehr des Toten als Medium im Medium der Fotografie und des Videos den Tod und die remedialisierte Existenz des Sohnes vor. Damit wird der Sohn zum Wiedergänger des Vaters, und er reproduziert oder remedialisiert sich performativ und reflexiv im Video als Gespenst eines künftigen Toten. Im Spielfilm selbst wie im performativen Video wird das Dispositiv des Mediums sichtbar. Wenn performative Reproduktion sowohl Merkmal von Medien als auch Merkmal der Wirklichkeit wird, nimmt diese selbst gespenstische Züge an.

(3) Wenn mediale Wiederkehr als Gespenst Merkmal elektronischer Reproduktion von Personen ist, dann kann Almereydas Hamlet als Adaption des Theaterstücks mit Rekurs auf andere Filmadaptionen als Prototyp der Remedialisierung von Film selbst als Gespenst von Gespenstern gelten. Almereyda stützt dieses Argument in seinem Appendix zum Filmskript, indem er das Archiv früherer Hamletverfilmungen - also nicht die diegetische Figur des Geists - als »[a]n Inventory of Ghosts« bezeichnet (2000a: 131). Auf den Punkt gebracht: Im Falle der Remedialisierung wird das Medium selbst als Gespenst reflexiv.

## 2. Stadt und Subjekt als mediale Gespenster

Die Eröffnungssequenz vor dem Filmtitel von gerade einmal zwei Minuten wird selten genau beschrieben und analysiert, außer etwa von Fahrenbach (2005: 54f.) mit semiotischem Hintergrund, deren Analyse hier phänomenologisch und interpretativ auf Bedingungen und Funktionen medialer Wahrnehmung erweitert wird. Fahrenbach (ebd.: 64) hat vollkommen recht, wenn sie schon in der Eingangssequenz - in den Termini von Rajewski - simulierende intramediale Einzelreferenzen auf Vertovs Mann mit der Kamera (1929) und andere Hamlet-Verfilmungen erkennt, die die Figur in die moderne Geschäftswelt hineinversetzen, die elisabethanische Sprache und modernes Setting verbinden oder die Ästhetik von Videoclips

verwenden. Hamlet als experimenteller Filmemacher reflektiere den Regisseur selbst und seine Arbeit (vgl. ebd.: 63, 71f.). Der Film thematisiere und aktualisiere intermedial das Video-System, visualisiere Hamlets Selbstreflexion, und die schwach auflösenden Bilder durchbrechen den Schein von Realität durch Verfremdung (vgl. ebd.: 66). Allerdings reflektiert bereits der - oberflächlich gesehen recht realistische - Teil der Eingangssequenz stark auf seine medialen Bedingungen, und in Verbindung mit dem Video werden Fragen nach der performativen, verkörperten Produktion und Rezeption laut, die jenseits semiotischer Perspektiven liegen.

00:00:30-00:00:47<sup>1</sup>: Der erste Blick fällt durch das geöffnete Schiebedach eines fahrenden Autos, das auffällig breit und dunkel den Ausschnitt begrenzt, aus extremer, unnatürlich vertikaler und starrer Perspektive auf nächtlich beleuchtete Wolkenkratzer. Nächtliche Hochhäuser haben schon Tausende von Filmen gezeigt, aber genauer betrachtet verfremdet die Perspektive die Hochhäuser, deren Basis auf dem Grund der Welt nicht erfasst wird, da Erdgeschoss und untere Geschosse nicht im Blickfeld sind und daher die Häuser zu schweben scheinen: Die nächtliche Welt selbst ist nur vermittelt sichtbar, nämlich durch die Lichter ihrer Fenster und der elektronischen Bildschirme, welche die elektronische Ausstrahlung und Rahmung des Filmbildes spiegeln. Die nächtliche Welt erscheint medial durch ihre Emanation von Licht, hinter dem die Materialität ihrer Fassaden und Mauerwerke nur schemenhaft abgeschattet werden: Sie wird gewissermaßen als »unsichtbares Sichtbares« (Derrida 1996: 132) wie ein Gespenst erfahrbar. Es handelt sich um »New York, 2000«, wie uns ein Schriftbild anzeigt. Diese Stadt, wie Almereyda erfährt, umfängt ihre Bewohner mit »radiant ephemera, ruins and things that will outlast us - distinctions that begin to blur if your view happens to be filtered through (and transformed by) a camera« (2000: 136). Der Film zeigt also die nächtliche Stadt reflexiv als flüchtiges Medium und verstärkt darin nur eine Aufweichung der Grenzen zwischen Sein und Schein, die in der Wirklichkeit schon angelegt sind. Damit setzt Almereyda die moderne Tradition der >cinematic city< fort, in der sich Kino und Stadt wechselseitig reflektieren (vgl. Elsaesser 2011: 26).

Diese Lichter der Großstadt werden durch die eingeblendete gelbe Schrift in doppelter Weise lokalisiert, nämlich geografisch und medial, da sich die

1 Alle Angaben von Filmszenen beziehen sich auf die DVD von Almereydas Hamlet (2000).

arbiträren Buchstaben auf der zweidimensionalen Leinwand kontrastiv von der dreidimensionalen Illusion abheben: Der Zuschauer wird angehalten, gleichermaßen auf das Medium wie durch das Medium zu schauen (vgl. Jäger 2004:50-53). Almereyda vermittelt selbstreflexiv von Anfang an das Dispositiv der visuellen Kadrierung, Perspektivierung und Bewegung der Kamera sowie des dunklen Kinos und der Sprache bzw. Schrift in Spannung zum Bild. So führt die erste Einstellung leitmotivisch, selbstreflexiv paradox Medialität als Bedingung von Sichtbarkeit (im Gegensatz zu Sichtbarkeit als Bedingung analoger Repräsentation) als zentrales Merkmal dieser diegetischen Welt und ihrer filmischen Vermittlung ein.

Mit gelben Buchstaben wird die Vorgeschichte in den Rahmen des offenen Schiebedachs eingeblendet, visuelle Repräsentation verbal zurückgedrängt und das Geschehen von Shakespeares Drama in ein modernes Unternehmen verlagert: Der König und Generaldirektor der Denmark Corporation ist tot, seine Witwe heiratet schnell, Hamlet kehrt zurück und vermutet, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist. Erst der Text lässt den Zuschauer die sehr künstliche Perspektive möglicherweise als die des heimkehrenden Hamlet im Taxi verorten und deutet in ihrer ästhetischen Verfremdung auf die Befremdung wie Entfremdung Hamlets angesichts der Ereignisse hin. Begleitet werden die Bilder also nicht von Voice-over, wie zu erwarten wäre, sondern von Schrift und nicht diegetischen, sehr hohen Misstönen, die nur einmal von Flugzeugdüsenlärm überspielt werden und damit auf die dominant künstliche Atmosphäre und die Grenzen realistischer Repräsentation abheben. Mehr noch, die Misstöne, die sich nach Streichinstrumenten anhören, wiederholen sich leitmotivisch und machen durch ihre unangenehme Qualität auf sich selbst aufmerksam. Somit überlagert Reflexivität das Paradigma der Repräsentation von Anfang an auf der diegetischen wie nicht diegetischen Ebene des Spielfilms.

00:00:48-00:01:03: Ein Straßenzug mit elektronischen Werbebildschirmen kommt in den Blick aus leichter Untersicht, dann bildfüllend die helle, pixelige Werbefläche der Denmark Corporation, die als Medienunternehmen mit dem Logo der Linse einer Kamera erscheint. Damit geraten mediale Produktions- (Kamerallinse) und die Rezeptionsbedingungen (elektronische Ausstrahlung) - aber ohne Inhalte - in den Blick, was sehr an McLuhans »The medium is the message« erinnert. Auch in den folgenden Szenen erscheint das Logo recht pixelig und in einer Einstellung erscheinen die ausgestrahlten banalen Bilder ohne Kommentar als sinnfrei (Hamlet 2000, 00:25:58-00:26:12).

Der schwarze Schatten einer Figur bewegt sich durch das Bild vor dem leuchtenden Hintergrund der Werbeflächen. Es ist nicht klar, ob dies Hamlet ist, der aus dem Auto gestiegen ist, oder eine zufällig vorbeikommende Figur. Wenn es Hamlet ist, dann transformiert der Schatten die Vorlage gut: Hamlet als >Bildstörung< in schwarzer Trauerkleidung, als Rätsel, als Schatten auf der Hochzeit. Dann aber kann die Perspektive der vorigen Einstellung nicht ihm, wie der Text suggeriert, zugeordnet werden. Die Unsicherheit angesichts der Perspektive und des flüchtigen Schattens auf dem Logo des Medienkonzerns stellt die Frage nach den Bedingungen der Erscheinung filmischer Charaktere: Figur und Grund, Licht und elektrischer Schatten, Kamera und Medienindustrie.

Ein Schild in Nahaufnahme benennt den folgenden Ort, das Hotel Elsinore. Das Hochhaus repräsentiert eine hochartifizielle, »hyperreal urbanity« (Croteau 2009: 113): Eine etwas längere Einstellung zeigt eine Drehtür aus glänzendem Stahl und Glas, die sich ohne Menschen dreht, in der sich das Leitmotiv von Durchsicht und Aufsicht, Fenster, Rahmung und Spiegelung wiederholt, das den gesamten Film als Reflexion von Sehen und Medium kennzeichnet. Dem verfremdeten Blick auf die Welt folgt ein noch stärker verfremdeter auf das Subjekt im Videofilm.

ABBILDUNG 1  
Hamlet als Gespenst im Video (00:01:04)



00:01:22-00:01:38: Hamlet spielt mit der Kamera und visuellen Medien, um die medialen Bedingungen und Funktionen auszuloten. Er hält ein Wasserglas zwischen Gesicht und Kamera, das mit seinen Schlieren die



optische Verzeichnung der Kameralinse bei Nahaufnahmen potenziert. Er umschließt einen Gegenstand mit seiner Hand in Großaufnahme, die er als Faust in die Kamera streckt, öffnet langsam die Finger und zeigt eine leere Hand. Der Taschenspielertrick steht paradigmatisch für den Film als Ganzes. Dieser spielt mit Sein und Schein, geht jedoch über das Zentralthema der frühen Moderne und ihres Theaters hinaus, denn er verschleift die Grenzen zwischen diesen: Der Zuschauer kann gar nicht genau sehen, was in der Hand zur Erscheinung kommt, und kann nicht zweifelsfrei erkennen, ob ein körperlicher oder filmischer Trick (Schnitt) dieses Etwas zum Verschwinden bringt. Was also verschwindet, ist nicht das Objekt, sondern das Erscheinen und Verschwinden eines Phänomens im Film. Die Repräsentation der Dinge steht auf dem Spiel, denn sie un-terliegt medialen Bedingungen und performativer Kommunikation.

00:01:39-00:02:16: Der Monolog wird schließlich wie von einem Klingeln unterbrochen, gefolgt vom gleitenden Blick über gespenstische Bilder: die Skelette eines Vormenschen und Dinosauriers in Weiß auf schwarzem Grund, wobei Letzteres nach Ersterem zu greifen scheint (Verfolgung durch gespenstisches Monster und Tod); der Ausriss der Zeichnung eines Kopfes, vielleicht aus der frühen Neuzeit (Ratio, der Körper >enthauptet<); die abgefilmten Nachrichtenbilder eines Tarnkappenbombers, dessen Rahmen einer elektronischen Zielvorrichtung, das auf einen undefinierbaren Ort gerichtet ist, der Explosion der Bombardierung und das Verschwinden der Erde unter Rauch (Verbergen und Observieren, optische Technologie als Mittel zur Zerstörung, nur sichtbar durch die Transformation von relativ statischen Pixeln in bewegte); das große, mit Zähnen bewaffnete Maul eines animierten Ungeheuers (unheimlich nahe Gefahr, gleichzeitig durch Animation entschärft; Hamlet 2000, 00:02:15). Die explizite Montage dieser Bilder mit schnellen und >harten< Schnitten dient als zynischer, visueller Kommentar auf die erregte Rede Hamlets über die Schönheit der Welt und die Größe des Menschen, der die Geschichte des medialen Fortschritts konterkariert und die Ironie in seiner Stimme markiert. Die intermediale Montage markiert aber nicht unbedingt die verbesserte Repräsentation der Wirklichkeit, sondern eher deren Verschwinden. Zudem lässt der gleitende Blick über die Bilder eine Mediendifferenz aufscheinen, denn der Vorteil filmischer Bewegung erweist sich als Nachteil, da er die konzentrierte Betrachtung der Bilder verhindert. Schließlich markieren die unheimlichen Inhalte von Zerstörung und Tod wie die >schlechte< Qualität der Bilder eine Remedialisierung als gespenstische Reproduktion.

00:02:17-00:02:27: Der erste Blick mit der Kamera des Spiel- oder Rahmenfilms auf Hamlet in Nahaufnahme erfolgt aus der Obersicht, die keiner Figur zugeordnet werden kann und dadurch reflexiv wird. Hamlet sitzt mit einer gelben Sonnenbrille im dunklen Raum, als ob er nachts Tageslicht simulieren möchte, und starrt wie gebannt auf sein Abbild auf einem kleinen Videomonitor im Rahmen des dunklen Hintergrundes, der ikonisch das offene Schiebedach des Hauptfilms wiederholt. Im Vordergrund sieht man seine beleuchteten Finger auf den Bedienungselementen des Videogeräts: er regelt die Lautstärke hoch. Eigenartigerweise kann jedoch die Stimme nicht genau lokalisiert werden, denn sie passt weder akustisch zu dem kleinen Videogerät, noch spricht der Schauspieler: Die Szene scheint deutlich zu machen, dass Bild- und Tonspur verschieden sind, aber koordiniert werden müssen, um die Illusion von Transparenz herzustellen.

00:02:28-00:02:32: Der Monolog bricht nach den Worten »Yet to me: what is this quintessence of dust?« in bläulich schwarz-weißes, audiovisuelles Rauschen des Videobildschirms über, der in Großaufnahme verkantet im Filmbild sitzt. Während diese Frage im Drama sich ebenso auf den Grund oder die Essenz jeglicher Existenz richtet wie auf den Tod, wird sie hier postmodern auf Medialität gewendet, in ironischer Weise visuell auf das Pixelrauschen der Bildstörung umgedeutet. Das wahre Ende kommt nicht mit dem Tod, sondern wenn das im Medium >verkörperte< Gespenst des Ichs durch technische Störung oder Stromausfall nicht mehr wiederkehren kann. Hamlet erscheint hier als Regisseur, Gegenstand und Rezipient seines eigenen Videofilms (vgl. Hatchuel 2004: 100). Es geht also nicht um irgendein Video, sondern um eine Spiegelung des Selbst, das aber im Gespenst mit einem anderen konfrontiert wird. Umgekehrt benötigt das Gespenst (>specter<) als >spectacle< den Zuschauer (>spectator<) zu seiner >Realisierung<, da er oder es nur als Phänomen existiert und als Spur auf etwas Abwesendes verweist. Dieses Zeichen ist flottierend und entzieht sich der Festlegung. Es kann als flüchtige Form in plötzliche Erscheinung treten und verschwinden. Almereyda weist den Videofilm und das verkörperte Selbst als performative Remedialisierung aus, in der das Bemühen um visuelle und subjektive Unmittelbarkeit in ein erhöhtes Bewusstsein von Medialität umschlägt (vgl. Bolter/Grusin 1999: 238). Somit führt Almereydas Film ironisch Derridas Argument fort: Die Reproduktion des Selbst als Gespenst im Medium fungiert nur, solange die Soft- und Hardware hält und es mindestens einen Zuschauer gibt. Aber der Haupt-

film konterkariert dieses Ende, denn nach dem Ende des Videos folgt der Anfang des Films mit dem Namen Hamlets in großen weißen Buchstaben auf blutrotem Grund.

Die Eingangssequenz entwirft reflexiv Modelle des Films mit verfremdeten filmischen Mitteln unter Ausstellung von Intermedialität. Die nächtliche Szenerie des Spielfilms zeigt das Dispositiv des Films als Rahmung und Spur des Blicks ohne Körper auf eine Stadt als elektronisch generierte Erscheinung und erweist sich als Adaption eines Textes, der - in Zusammenfassung der Vorgeschichte - als Text im Bild erscheint und damit die Diskrepanz zwischen Text und Film verdeutlicht. Das anschließende Pixelvision-Video verkörpert den Blick des anderen auf sich selbst und für mich als Zuschauer und liefert damit das genaue Gegenteil zum abstrakten Blick der Kamera. Die intermediale Montage (Fragmente des Dramentexts, von Bildern und Filmen) macht klar, wie Film performativ in produktiver Rezeption hergestellt wird. Der Film blickt den Betrachter an, doch erlaubt das gespenstische Gesicht im Video, das den Blick des Zuschauers zurückwirft, keine Identifikation. Das Gespenstische wie die Montage etablieren den Tod als zentrales Motiv. Die leibliche Präsenz Hamlets als Zuschauer vollzieht den Wechsel des Paradigmas vom >körperlosen< Auge des Zuschauers im Konzept des klassischen Kinos< (wie im ersten Teil des Anfangs) zum verkörperten Sehen im postmodernen, reflexiven Kino und in der phänomenologischen Filmtheorie (vgl. Elsaesser/Hagener 2007: 16-20). Allerdings lassen uns beide Teile dieser Eingangssequenz Sehen erfahren und machen Sehen sichtbar (vgl. Sobchack 1992: 3f.).

### 3. Geisterstunde: das Medium im Medium

Der Geist des Vaters könnte, wie in Oliviers Hamlet, als Schatten mit einer verzerrten Stimme oder hochtheatralisch wie bei Branagh (vgl. Crowl 2014: 43, 74f.) inszeniert werden. Aber hier ist er nicht festzulegen, denn er wandelt sich von einer medialen zur leiblichen Präsenz und geht damit über das Ungreifbare hinaus, welches Derrida als Kennzeichen medialer Gespenster definiert. Der Film zeigt einen erklärungsbedürftigen Prozess, der den Zusammenhang zwischen >specter< als >spectacle< und spectators Medium und Realisierung durchspielt. Der Film zeigt Gespenster, wird selbst gespenstisch und reflektiert das Gespenstische eines jeden Mediums. Der Geist des Vaters erscheint zuerst in Fotografie und Videos, dann in den

Überwachungskameras als flüchtige, semitransparente Erscheinung in der filmischen Wirklichkeit und schließlich als verkörperte Figur.

00:02:36-00:04:40: Direkt im Anschluss an den Filmtitel folgt eine Pressekonferenz von Claudius, dem Bruder des verstorbenen Königs und dessen Frau Gertrude, die sich wie perfekte Schauspieler vor den Kameras der Presse als neues Paar und neue Führung des Konzerns präsentieren. Die Hauptkamera fängt Hamlet als erratische Figur ein, der in lässiger Kleidung und Haltung mit seiner eigenen Spielzeug-Videokamera die Präsentation und die Kameras der Presse filmt. Versteht man Video als »eine spezifische mediale Geste« und »subjektive wie intersubjektive Praxis der Bilderherstellung und -aneignung« (Nohr 2014: 174), dann entwirft Hamlet als widerständiger >prosumer< eine subjektive Gegenperspektive zur offiziellen Version des Medienkonzerns, die sich auch materiell in der Differenz der opaken Oberfläche seiner Videos zur (teilweise) transparenten Oberfläche des Spielfilms niederschlägt. Hinde zufolge liegt genau darin das Grundprinzip dieses postmodernen Films, die Kontrastierung zweier Blickpunkte und visueller Welten, des >objektiven< Blickpunkts der Super-16mm-Kamera mit ihrer dominanten erzählerischen Struktur und ihrer kommerziellen Glitzerwelt in Farbe gegenüber Hamlets »radically intimate perspective frequently presented through the lens of his work as amateur film-maker [...] in the grainy black and white images of his own pixelvision camera's video diary« (2007:199; vgl. Crowl 2014: 130).

Hamlet mache als Videofilmer mit seiner Bewegung, Auswahl und seinen spezifischen Einstellungen die Differenz zwischen individueller, sichtbarer Filmsprache und dem transparenten Dispositiv im continuity style< des Hauptfilms sichtbar (vgl. Thiele 2014: 188-191). Hamlets Handhabung und Schnitt von Videoaufnahmen zeigen verkantete Einstellungen, angeschnittene Objekte, ungewöhnliche Details, Beleuchtungen und Schnitte, Verwackelung und Unschärfe. Die so ausgestellte Medialität suggeriere paradoxerweise die Unmittelbarkeit und Authentizität des Filmenden, die den Repräsentanten des Medienkonzerns im Rahmenfilm abgeht (vgl. ebd.: 196).

Der Geist des Vaters erscheint wiederholt als Foto im Presseraum, wann immer die Kamera Hamlet fokussiert, der lange trübsinnig und angewidert in der Nähe des Fotos an der Wand lehnt: Er leidet genauso unter dem Verlust seines Vaters wie unter der Ankündigung der schnellen Hochzeit seiner Mutter. Das wiederholte Auftauchen und Verschwinden des Fotos im Film verweist wechselseitig auf die Leistungen und Grenzen dieser Medien.

Das Foto friert den Moment zu Lebzeiten ein und wird zur Thanatografie (vgl. Barthes in Jess 2004; Noth 2007; Glasenapp 2014: 137). Dennoch scheint das Porträt die Lebenden anzublicken: Der Blick des anderen im Bild evoziert den Realitätseffekt des Fotos (vgl. Derrida 1996: 138), auch wenn dies >nur< der Blick eines sichtbaren, aber körperlosen Gespenstes ist. Der Geist des Vaters verpflichtet die Lebenden, den Konzern erfolgreich weiterzuführen. Der Film lässt das Bild des Vaters erscheinen und verschwinden, macht dadurch den flüchtigen Blick des eigenen Mediums im Unterschied zum permanenten, möglicherweise dadurch gleichermaßen intimeren wie unheimlicheren Blick sichtbar.

00:07:54-00:09:40: In seinem Zimmer schaut Hamlet an einem mit Medien übersäten Schreibtisch gleich vor zwei Monitoren, dem kleinen Videomonitor und einem Fernseher, Familienvideos. Mit seinem Videogerät lässt Hamlet die Grenzen der Fotografie hinter sich und zieht die >lebendigeren< Filmbilder vor. Hamlet stellt aber am Ende dieser Szene den Blick Ophelias als Standbild fest (Hamlet 2000, 00:09:39-00:09:40), als wolle er Intimität simulieren, die es im gefilmten Moment durch die Anwesenheit der Kamera aber kaum gegeben haben kann. Die Verdoppelung der schwarz-weißen Bildschirme verkörpert das Prinzip der Reproduktion als elektrische Abschattung und abstrahiert anders als das Farbfoto. Hamlet geht immer näher an den Bildschirm heran, seine Augen in Detailaufnahme, seine Finger am Regler des Videospieles (00:08:36, 00:08:52-00:08:54, 00:09:09, 00:09:10-00:09:20): Film wird hier nicht als Repräsentation, sondern als performative Rezeption gefasst. Es scheint, als ob er versucht, die Zeit zurückzudrehen und die Gegenwart bzw. den Geist seines Vaters zu beschwören: »Die Bilder lernen laufen und damit leben« (Glasenapp 2014: 139; vgl. Abbate 2004). Hier werden die Funktionen des Videos als Medium der Repräsentation der Gegenwart für die künftige Erinnerung deutlich (Jess 2004). Allerdings dokumentieren diese Bilder auch die Abwesenheit des Toten (ebd.). Zudem verhindert die grobkörnige Materialität der Videos - ohne O-Ton - mögliche Illusionen, mit einfachem >rewind and replay< die Vergangenheit einzuholen. Mehr noch: Die Nah-, Groß- und Detailaufnahmen von Hamlet als Zuschauer lassen - sinnlich wie metaphorisch - das Rauschen der Pixel als Reflex des Lichts der Videoaufnahmen auf dem Gesicht des Rezipienten analog der >Haut< des Spielfilms sehen. Der Film realisiert sich sichtbar - phänomenologisch - in den Augen und in der körperlichen Erfahrung des Betrachters. Hamlet starrt auf schwarz-weiße, verwaschene Videobilder des Vaters und seiner Mutter.

Er setzt seinen Wunsch in Voice-over, dass das begehrliche Fleisch seiner Mutter schmelzen würde, im Video um, indem er die Geschwindigkeit der Bilder manipuliert, die schnell zu flirrenden Schatten auf dem Schirm werden. Mit Verlangsamung des Videos werden aus abstrakten Pixelformen wieder Figuren, was elementare Bedingungen filmischer Illusionsbildung deutlich macht. Aber Hamlet hat die Bilder nicht ganz unter Kontrolle, denn der Vater bringt sein Bild zum Verschwinden, indem er die Linse mit seiner Hand verdeckt und das Bild schwarz (wie der Tod) wird. Der mediale Tod liegt in der Abwesenheit vom Bild und der Weigerung, sich re-präsentieren bzw. reproduzieren zu lassen, also wie ein Gespenst auf Geheiß anderer wiederkehren zu müssen. Aber dafür ist es zu spät, denn genau dies zeigt - wie das Video - der Hauptfilm.

00:11:36-00:13:50: Der Geist des Vaters wird danach wörtlich als Erscheinung (>apparition<) aus der Obersicht einer Überwachungskamera auf einem im Film verkanteten Bildschirm Grau in Grau sichtbar (00:11:36-00:11:42), danach in der Realität als halbtransparenter Schatten in mehrfachem realem Rahmen, einem recht dunklen Gang, der nur von einer Neonröhre und einem Pepsi-Automaten am Ende erleuchtet wird (00:11:56-00:12:00). Der Schatten, der schon fast in der beleuchteten Pepsi-Scheibe verschwindet, materialisiert sich in dem Moment, als Horatio ihn mit »Stay, illusion« anspricht (00:12:12-00:12:40). Der Schatten gewinnt erst in der Anerkennung als Illusion seine volle Gestalt, aber er verschwindet auch wieder als Schatten im Licht, verkörpert so als Metapher Film (im Gegensatz zum »stabilerem Bild des fotografischen Papierabzugs). Das Bewusstsein filmischer Kommunikation schließt ästhetische Illusion ein, nicht aus. Die Szene offenbart auch das Gleiten zwischen Medialität und einer immer schon gerahmten Wirklichkeit. Die ungewöhnliche ästhetische Erfahrung der Erscheinung verweigert die einfache Sinnbildung. Das Gleiten des Mediums bzw. des Signifikanten erlaubt keine Deutung, denn der Geist gibt auf Horatios Aufforderung, zu sprechen, keine Antwort.

00:20:22-00:25:56: Überwachungskameras zeigen ironischerweise leere Aufzüge auf zwei blaugrauen, pixeligen Bildschirmen mit deutlichen Rahmen (00:20:22-00:20:26). Bernardo schaut auf seine Uhr und ruft Hamlet an, der sich aus dem Schlaf aufrichtet und durch den Rahmen des Fensters den realistisch verkörperten Geist des Vaters im Anzug und Mantel auf dem Balkon erblickt, der zu ihm blickt, als hätte er schon auf den Sohn gewartet: Das Medium erscheint zu einer weder von ihm selbst noch von Hamlet bestimmten Stunde aus dem Nichts. Hamlet geht auf den Balkon

zu und erblickt zunächst einmal nur sich selbst zwischen den Spiegelungen zweier Lampen in den Rahmen der blauen Scheiben, die wie Bildschirme wirken (00:20:52-00:21:01). Erblickt durch und auf das Medium, aber sieht sich selbst kurz wie ein Gespenst als semitransparenten Schatten auftauchen, durch dessen Körper die dunklen Fenster der gegenüberliegenden Hochhäuser scheinen, bevor er plötzlich verschwindet und die Scheiben nur Häuserwände zeigen: Die realistische Illusion des Gespenstes im Medium (Vater) lässt das reale Subjekt im Hauptfilm (Hamlet) als Gespenst der Medien erkennen. Da Hamlet hier zugleich als Betrachter des Mediums fungiert, wird so auch der Effekt der Heimsuchung des Rezipienten durch das Gespenstische des Films versinnbildlicht. Der realistische Effekt des Mediums Spielfilm steigert sich, wenn Hamlet den Geist wie einen Gast durch die Balkontür hereinlässt, während links unten ein Fernsehgerät einen Film mit viel Feuer und Rauch zeigt und damit ironisch Filmkonventionen ablehnt, die Geisterscheinungen >pyromanisch< in Szene setzen. Der Geist erscheint hier nicht durch einen Spezialeffekt als übersinnlich oder als Traum, denn der Geist als Medium repräsentiert >einfach< das Medium Film, das aus dem Nichts realistische Illusion schafft. So erscheinen Hamlets Zweifel doppeldeutig, da diese Erscheinung mit traditionellen Erwartungen an die Form von Geistern bricht: »Thou com'st in such a questionable shape / That I will speak to thee« (00:21:15-00:21:18). Aber der Gast, der auch aus der Nah- und Großaufnahme noch realistischer als auf dem Foto und im Video aussieht, identifiziert sich als dessen Geist: »I am thy father's spirit« (00:22:01-00:22:05). Die Nah- und Großaufnahmen stärken einerseits die Illusion von Präsenz, lassen aber in ihrer leicht pixeligen Auflösung das Medium und damit die präsenze Absenz in der filmischen Reproduktion durchscheinen. Der Geist fasst dem Sohn in die Haare und packt ihn am Kopf, drängt ihn in die Ecke zwischen Vorhang und Tür, nur um zu demonstrieren, wie dieser sich fühlen würde, wenn er die Geschichte seiner Qualen hörte, spricht: einen Horrorfilm sähe (00:22:35-00:23:09). Der Geist des Vaters >verfolgt< wörtlich und im übertragenen Sinne mit seiner Rede vom heimtückischen Mord und seinen Schritten den Sohn, der vor ihm und seiner Forderung nach Rache an seinem Mörder zurückweicht. Der Geist steht als Verkörperung des dynamischen Mediums Film überlegen gegenüber den analogen Medien der Druckseiten, Notizzettel und Abbildungen, die hinter Hamlet an der Wand hängen. Der Geist umarmt den Sohn später mit den eindringlichen Worten »Remember me!«, dreht sich um und ist einfach weg (00:25:45-00:25:56): Der Schnitt macht es möglich.

In dieser langen Szene, die wie das erste Video im Film eine überzeugende visuelle Reflexion analog Derridas Theorie bildet, sehen die Zuschauer den Sohn zeitweise als Gespenst im Medium der Scheibe, das filmische Gespenst aber meist als >packende< Illusion von großer affektiver und taktiler Qualität: Der Sohn erfährt im Gespenst als Medium, das immer wiederkehren muss und das ihn verfolgt, seine eigene Zukunft als mediale Reproduktion. So muss man Woods (2004) Beobachtung präzisieren: »The ghost at times seems only slightly more disembodied than Hamlet himself as the living and the dead are joined in the filmic image«. Es ist nicht der Tote, sondern sein Medium, und dieses trifft auf den Sohn, den das Gespenst heimsucht und der selbst ein mediales Gespenst ist. Ko (2005) konstatiert die ontologische Unsicherheit angesichts des Geistes, aber führt als Erläuterung nur Postapokalypse an: »Ghosts may flutter in and out of this world, wreaking vengeance and wrecking lives, and yet they are neither more nor less real than all the digitized images that bombard and reshape social reality; they are neither more nor less real than the children in Halloween ghost costumes«. Entscheidend ist aber das Verständnis des Geistes als Medium, das Changieren zwischen dem Blick auf die filmische Illusion von Wirklichkeit und auf die Figuren als elektrische Schatten oder Gespenster des Mediums und dem komplementären Affizieren der Rezipienten. Dieses geht aber über Derrida hinaus, denn der verkörperte Geist, der Hamlet beobachtet und an Kopf und Haaren packt, bildet die kongeniale Figur einer Phänomenologie des Films, wie sie Sobchack und Yacavone in ähnlicher Weise skizzieren: Hamlets explizite Begegnung mit dem Medium des Films (hier personifiziert im Geist) ermöglicht es den Zuschauern, die Perspektive des anderen sensorisch-affektiv wie kognitivdiegetisch zu erfahren (Hamlets Perspektive, aber auch die des Geistes auf Hamlet), sie als symbolische Repräsentation (visuell und intermedial) gerahmter Wirklichkeit zu verstehen und sich der formalen wie materiellen Eigenschaften des Films bewusst zu werden (vgl. Sobchack 1992: 9ff.; Yacavone 2014: 136-148, 170).

#### 4. Produktive Rezeption: die intermediale Konstruktion von >Wirklichkeit<

Über die phänomenologische Erfahrung des Mediums hinaus stellt das Medium ein hermeneutisches Problem auf der diegetischen Ebene: Der Geist



(re-)konstruiert als Bild und in Worten eine Wirklichkeit, die sich gegen die offizielle Version des Todes richtet und so die Welt in unterschiedliche Perspektiven zerfallen lässt, die Hamlet drängt, »die Wahrheit« zu finden. Ironischerweise geht Hamlet die Aufgabe der Erinnerung an den Vater und die Wahrheitssuche an, indem er die Rede des Mediums in eine Montage (>remembering<) filmischer Fragmente (>dis-membered<) transformiert, die selbst ein »pseudo avant-garde video« aus einem »metafilmic patch-work made of other films« bilden (Hatchuel 2004: 113). Allerdings liegt der Unterschied zum ersten, eher assoziativen Video im Film darin, dass hier eine lineare Erzählung vorliegt, die von einer hollywoodesken Familienidylle handelt, die durch Begierde und Mord zerstört wird.

Die Wahrheit steckt aber nicht im Medium selbst (Geist, Rede, Video), sondern muss über die Erfahrung und Interpretation medialer Rezeption konstituiert werden, d. h. die Beobachtung der Reaktion des Mörders auf den Film, der einen Brudermord zeigt. So zeigt der Spielfilm nicht nur die Herstellung des Videos als intermediale Montage, sondern auch seine Vorführung im Kino, welche die Rezeptionssituation spiegelt (vgl. Hatchuel 2004: 112; Fahrenbach 2005: 58-60; Ko 2005; Hindle 2007: 199). Angesichts des Giftmordes ruft Claudius nach Licht und stürzt aus dem Kino. Ko (2005) argumentiert, dass der Film im Film als Überwachungstechnologie die Wahrheit in Claudius über seine Sprache und Körpersprache entdeckt (und damit das Gewissen voraussetzt, dessen Zeichen man in der Körpersprache liest). Claudius' Ruf nach Licht beendet die Vorstellung, da das Raumlicht die Welt der Leinwand verblässen lässt - und damit das mediale Gespenst seiner selbst als Mörder, das ihn mit dem Film verfolgt. Die Körpersprache ist aber kein klarer Index der Schuld und damit der Wahrheit, sondern bedarf der Interpretation, mehr noch der sozialen Konstruktion der Wirklichkeit, denn Hamlet versichert sich bei Horatio, ob das Zeichen als Schuldeingeständnis gilt. Zudem könnte man argumentieren, dass erst die Reproduktion im Medium die möglicherweise verdrängte oder gar ermächtigende Erinnerung an den Mord als Gewissensproblem evoziert, weil das Medium suggeriert, dass andere die Tat als Problem sehen könnten. Das Gewissen bildet sich aus den internalisierten Augen der anderen (vgl. Heller 2003: 1019-1022), die über den Film im Film aus der Sicht des Geistes und Hamlets mit der Sicht der anderen Zuschauer im Raum medial vermittelt werden. Mit anderen Worten: Film schafft reflexiv Wirklichkeit, denn die Szene reflektiert die Affektion des Zuschauers, medial ausgelöste Reflexionsprozesse und Handlungen.

Das intermediale Video konstituiert nicht nur reflexiv das Gewissen des Claudius, sondern auch Hamlets Identität. Wenn Hamlet am Computer u.a. einige Schnipsel früherer Hamlet-Verfilmungen montiert, muss er sein eigenes Leben - wie seinen Tod - bereits in Medien vorgezeichnet sehen (vgl. Hatchuel 2004: 112). Er wird also nicht nur vom Gespenst seiner eigenen Videos verfolgt, sondern sein eigenes Leben erweist sich bereits als Reproduktion von Film. Hamlet vollzieht sein Leben als Simulation (vgl. Baudrillard 1994: 1ff.), denn er bezieht das Skript seines Lebens aus den Medien (Videos seiner Eltern, Fernsehfamilien, der Erzählung des Geistes) und spielt es den Medien zurück, nimmt diese als Spiegel und nutzt im wörtlichen Sinne das Replay seiner Videokamera zur Erinnerung des Vergangenen, Reflexion seines gegenwärtigen Selbst und schließlich zum Probelauf künftiger Handlungen (Mord am Vater, möglicher Selbstmord, Rache als Actionfilm): »Almeryda's screens-within-the-screen actively participate in diegesis, motivating some of Hamlet's crucial decisions« (Hatchuel 2004: 112).

Schließlich steht zur Debatte, welche reflexive Funktion dieses Video im Verhältnis zum Spielfilm und zur postmodernen Wirklichkeit erfüllt: Nach Hatchuel entlarvt es die sichtbare Illusionsbildung in der Spiegelung und stärkt kontrastiv die Illusion der Hauptgeschichte (vgl. ebd.: 124). Umgekehrt argumentieren Starks und Lehmann, dass Hamlets Mausefalle lediglich Simulakren recycelt und damit das Scheitern des Kinos dokumentiert, Bedeutung zu liefern (vgl. 2002: 13f.). Almeryda stellt aber wiederholt die Medialität der Illusion des Hauptfilms heraus, und Bedeutung liegt kaum in einer unabhängigen Wirklichkeit vor den Medien oder in diesen selbst, sondern entsteht im weitesten Sinne performativ im Umgang mit Medien, und genau dies zeigt Almerydas Film. Jenseits der Argumente der kontrastiven Stärkung der Illusion (Hatchuel 2004) oder ihrer analogen Schwächung (Starks/Lehmann 2002) sehen Burnett (2003: 58f.) und Lanier (2002: 174-178) richtigerweise ein kritisches Potenzial in Hamlets manipulativer Montage intermedialer Bilder. Almeryda (2000: x-xi) selbst versteht im Vorwort zum Filmskript sein Produkt als Kritik am zeitgenössischen, kapitalistischen Medienspektakel globaler Unternehmen, dessen materielle Konsumkultur Hamlets geistige Werte wie ein Gefängnis umschließt (vgl. Walker 2001: 330; Abbate 2007: 387f.). Allerdings ist auch wahr, dass Hamlet wie Almeryda als Medienschaffender kaum außerhalb einer intermedialen Welt stehen kann. Dies heißt jedoch weder in fatalistischer Resignation, dass die Vervielfältigung der Bilder immer nur Leere produziert (vgl. Starks/

Lehmann 2002: 13), noch, dass postmoderne Subjekte entkörperlicht sind (vgl. Wood 2004), selbst wenn sie von ihren Gespenstern verfolgt werden. Meines Erachtens demonstriert Almereyda gerade das Wechselspiel von Wirklichkeit und Medium. Der >Ursprung< oder Auslöser der Handlung, falls man diese überhaupt bestimmen kann, liegt im Medium der Rede eines Mediums, des Geistes des Vaters. Wenn Ko argumentiert (2005), dass Hamlet unfähig zum Widerstand ist, weil er solipsistisch und narzisstisch in Simulakren eintaucht, ignoriert er, dass Hamlet handgreiflich gegen seine Mutter wird, zwei Menschen in den Tod schickt und nicht weniger als drei eigenhändig tötet. Wirklichkeit lässt sich nicht gegen Medien ausspielen, sondern entsteht im Zusammenspiel mit Medien.

Dies macht auch das Ende des Films sinnfällig. Nachdem Hamlet, von Laertes tödlich verletzt, diesen und Claudius getötet hat, zieht sein Leben in Form von schwarz-weißen Videoschnipseln von Spielfilmszenen vorbei. Mit dem körperlichen Tod enden sowohl Hamlets Rolle als Sohn und Rächer im Drama, das sein Vater, Shakespeare und diverse Verfilmungen vorgezeichnet haben, als auch seine persönlichen Erinnerungen. Aber ebenso wie Hamlet seine körperliche Existenz als Simulation gelebt hat, wird er umgekehrt mit jeder Reproduktion des Films wieder als filmisches Gespenst auferstehen.

## 5. Fazit

Zusammenfassend wäre zu sagen, dass Almereydas Film auf vielen Ebenen selbstreflexiv ist. Ähnlich wie in Shakespeares Metadrama spielt Hamlet gleichermaßen den Autor, Regisseur, Schauspieler und das Publikum seiner eigenen Filme und spiegelt oder verdoppelt so synchron Almereydas Spielfilm und dessen Funktion als Regisseur (vgl. Hatchuel 2004: 100; Croteau 2009: 111). Der Film markiert seine Adaption kontinuierlich in der Kontrastierung frühmoderner Sprache und eines postmodernen Settings und in Videofragmenten früherer Hamletverfilmungen, die Hamlet selbst rezipiert (vgl. Hatchuel 2004: 112). Rahmenfilm und Binnenfilme reflektieren sich wechselseitig mit unterschiedlichen Gewichtungen: Der Hauptfilm verfremdet die transparente Illusion einer künstlichen urbanen Wirklichkeit durch markante Kameraführung komplementär zu Hamlets Videos, die durch ihre vordergründige Künstlichkeit eine opake, poetische Wirklichkeit schaffen. Medien werden so nicht nur implizit in ihrer Doppelung von

Transparenz und Opazität gezeichnet, sondern explizit als performative Akte ausgestellt, die ihre Bedeutung weniger als Repräsentation denn als Kommunikation in produktiver Rezeption gewinnen. Hier spielt das Gespenst als Figur im wörtlichen wie übertragenen Sinne eine zentrale Rolle. Dabei geht der postmoderne Film über die bloße Analogie zwischen Schauspieler und Gespenst als Wiedergänger auf der Bühne hinaus. Der Film ermöglicht die Reproduktion nicht nur über den Tod der Rolle, sondern auch über den Tod des Schauspielers hinaus. Daher gewinnt die Figur im Medium die Qualität eines Gespenstes, das den Lebenden nach Derrida (s.o.) verfolgt, da es ihn oder sie auf künftige Abwesenheit verweist. Almereydas Film führt hier über Shakespeare und Derrida hinaus. Der Geist von Hamlets Vater dient als Metapher filmischer Medialisierung, weil sein plötzliches Erscheinen und Verschwinden an Licht in Dunkelheit gebunden ist, an abrupte Filmschnitte erinnert, zwischen Ablichtung und Abschattung schwebt und Hamlet verfolgt. Während der Geist vom schattenhaften Medium zur taktilen Figur wird, verblasst Hamlet selbst zeitweise zum schemenhaften Schatten. Dies hat zwei Gründe: Er mag auf der Ebene der Diegese im Geist seines Vaters seinen eigenen Tod antizipieren, und gleichzeitig erscheint reflexiv durch ihn das Medium als Gespenst. Umgekehrt gewinnt der Geist des Vaters als Medium gegenüber Hamlet eine dominante körperliche Qualität, die als Figur dem Film im Rezeptionsakt taktile Qualität zuschreibt. Somit entwirft Almereydas Film eine postmoderne filmische Phänomenologie, die affektiv- sensorische, also verkörperte Erfahrung komplementär zu ästhetischer und diskursiver Reflexion setzt.

### Literatur

- Abbate, Alessandro: »To Be or Inter-be«: Almereyda's End-Of-Millennium Hamlet. In: *Literature/Film Quarterly*, 32, 2, 2004, S. 82-89
- Abbate, Alessandro: *The Text Within the Text, the Screen Within the Screen: Multi-Layered Representations in Michael Almereyda's Hamlet And Baz Luhrmann's Romeo + Juliet*. In: Fischer, Gerhard; Bernhard Greiner (Hrsg.): *The Play Within the Play. The Performance of Meta-Theatre and Self-reflection*. Amsterdam [Rodopi] 2007, s. 377-391
- Almereyda, Michael: *My Stunning Future: The Luxuries of Pixelvision*. In: Boorman, John; Tom Luddy; David Thomson;

- Walter Donohue (Hrsg.): *Film-Makers on Film-Making*, London [Faber & Faber] 1994, S. 101-107
- Almereyda, Michael: *William Shakespeare's »Hamlet«: A screenplay Adaptation*. London, New York [Faber & Faber] 2000
- Baudrillard, Jean: *Simulacra and Simulation*. I. The Precession of Simulacra. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor [University of Michigan Press] 1994, S. 1-42
- Bolter, Jay David; Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge [mit Press] 2000
- Burnett, Mark Thornton: »To Hear and See the Matter«: Communicating Technology in Michael Almereyda's *Hamlet* (2000). In: *Cinema Journal*, 42, 3, 2003, S. 48-69
- Croteau, Melissa: *Celluloid Revelations: Millennial Culture and Dialogic >Pastiche<* in Michael Almereyda's *Hamlet* (2000). In: Croteau, Melissa; Carolyn Jess-Cooke (Hrsg.): *Apocalyptic Shakespeare. Essays on Visions Of Chaos and Revelation in Recent Film Adaptations*. Jefferson [McFarland] 2009, S. 110-131
- Crowl, Samuel: *Screen Adaptations: Shakespeare's Hamlet. The Relationship Between Text and Film*. London [Bloomsbury] 2014
- Derrida, Jacques: *Spectographien*. In: Derrida, Jacques; Bernd Stiegler (Hrsg.): *Echographien. Fernsehgespräche*. Übersetzt von Horst Brühmann. Wien [Passagen] 2006, S. 131-150
- Elsaesser, Thomas: *Modernity: The Troubled Trope*. In: Madsen, Deborah L.; Mario Klarer (Hrsg.): *The Visual Culture of Modernism*. Tübingen [Narr] 2011, S. 21-40
- Elsaesser, Thomas; Hagener, Malte: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg [Junius] 2007
- Fahrenbach, Teresa: »Reflections of Reflections« - Selbstzügigkeit in *Hamlet*-Versionen durch intra- und intermediale Darstellungsweisen in *Hamlet*-Film-Adaption von Michael Almereyda (USA, 2000), *Hamlet*-Inszenierung von Nicolas Stemmann (D, 2001). Diplomarbeit Universität Hildesheim 2005
- Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.): *Theatralität und die Krisen der Repräsentation*. Stuttgart [Metzler] 2001
- Glaser, Jörn: *Der Tod, das Leben, die Moral. Zur Fotografie im Film*. In: Kirchmann, Kay; Jens Ruchatz (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld [transcript] 2014, S. 135-152

- Hatchuel, Sarah: Shakespeare. From Stage to Screen. Cambridge [Cambridge University Press] 2004
- Heller, Agnes: Five Approaches to the Phenomenon of Shame. In: *Social Research*, 70, 4, 2003, S. 1019-1029
- Hindle, Maurice: Studying Shakespeare on Film. Basingstoke [Paigrave] 2007
- Jäger, Ludwig: Störung und Transparenz. Skizze zur performativen Logik des Medialen. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): *Performativität und Medialität*. München [Fink] 2004, S. 35-74
- Jess, Carolyn: The Promethean Apparatus: Michael Almereyda's Hamlet as Cinematic Allegory. In: *Literature/Film Quarterly*, 32, 2, 2004, S.90-96
- Kirchmann, Kay; Jens Ruchatz (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld [transcript] 2014
- Klett, Elizabeth: The Heart of the Mystery: Surveillance in Michael Almereyda and Gregory Doran's Films of Hamlet. In: *Literature/Film Quarterly*, 41, 2, 2013, S. 102-115
- Ko, Yu Jin: »The Mousetrap« and Remembrance in Michael Almereyda's Hamlet. In: *Shakespeare Bulletin*, 23,4,2005, S. 19 - 32
- Lanier, Douglas M.: Shakescorp Noir. In: *Shakespeare Quarterly*, 53, 2, 2002, S. 157-180
- Lippit, Akira Mizuta: *Ex-cinema. From a Theory of Experimental Film and Video*. Berkeley [University of California Press] 2012
- Marx, Peter w. (Hrsg.): *Hamlet-Handbuch. Stoffe, Aneignungen, Deutungen*. Stuttgart [Metzler] 2014
- Nohr, Rolf F.: »Ich bin nackt.« Wie Video im Film Unmittelbarkeit erzeugt und Geständnisse provoziert. In: Kirchmann, Kay; Jens Ruchatz (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld [transcript] 2014, S. 173-186
- Nöth, Winfried: The Death of Photography in Self-Reference. In: Nöth, Winfried; Nina Bishare (Hrsg.): *Self-reference in the Media*. Berlin, New York [de Gruyter] 2007, S. 95-106
- Rokem, Freddie: Meta-Theatricality and Screen-scenes. In: Marx, Peter W. (Hrsg.): *Hamlet-Handbuch. Stoffe, Aneignungen, Deutungen*. Stuttgart [Metzler] 2014, S. 53 - 58
- SHAKESPEARE, WILLIAM; GEORGE RICHARD HIBBARD: *Hamlet*. Oxford, New York [Oxford University Press] 1987

- Sobchak, Vivian Carol: *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton [Princeton University Press] 1992
- Starks, Lisa S.; Courtney Lehmann: *The Reel Shakespeare. Alternative Cinema and Theory*. Madison [Fairleigh Dickinson University Press] 2002
- Thiele, Matthias: *Portable Medien. Mobiles Aufzeichnen im Film*. In: Kirchmann, Kay; Jens Ruchatz (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld [transcript] 2014, S. 187-196
- Walch, Günter: *Hamlet*. Bochum [Kamp] 2004
- Walker, Elsie: *A »Harsh World« of Soundbite Shakespeare: Michael Almereyda's Hamlet (2000)*. In: *EnterText*, 1, 2, 2001, S. 317-341
- Wood, Robert E.: *Medium Cruel: Hamlet in 2000*. In: *Studies in the Humanities*, 31, 1, 2004, S. 60-68
- Yacovone, Daniel: *Film Worlds. A Philosophical Aesthetics of Cinema*. New York [Columbia University Press] 2014

## Filmografie

Hamlet. Michael Almereyda, 2000.