

Björn Bohnenkamp

Telefone, Mobile Telefon, Handys.

Beobachtungen eines Medienumbruchs in Filmen

Akzeptiert man die Voraussetzung, der Prozeß der ‚sozialen Aneignung des Telefons‘ sei noch weithin unbekannt, dann erweisen sich unterhaltende Leseangebote (natürlich in Relation zu den entsprechenden Parallelen in den auf das Telefon folgenden ‚neuen‘ Medien wie Film, Rundfunk und Fernsehen) als unerläßliche Quellen für die Rekonstruktion dieses Prozesses sowie der ihn begleitenden Hoffnungen, Versprechen, Befürchtungen und Ängste.¹

Mit diesen Worten begründet Bodo Rollka in seinem Aufsatz "Nachts ging das Telefon" von 1989 seine Auseinandersetzung mit dem Telefon in der Unterhaltungsliteratur. Dieser Aufsatz erschien im Rahmen einer großangelegten Studie *Telefon und Gesellschaft*.² Der Teilband *Telefon und Kultur* dieser Studie konzentrierte sich dabei auf eine Analyse des Telefons im Film. Da das Telefon nur ein transitorisches Verbreitungs-, aber kein Speichermedium ist, bildet es keine beobachtbaren Formen heraus. Die Perspektive der Berliner Studie ging von der Überlegung aus, dass die kulturellen Prozesse um die Nutzung des Telefons daher vor allem im Medium des Films – auch als Ersatz des fehlenden empirischen Materials - sichtbar werden. Die Bedeutsamkeit dieser Medienverschränkung wurde darüber hinaus an der Tatsache festgemacht, dass beide Medien Telefon und Film ungefähr gleich alt sind und beide die "Wahrnehmung des Raum/Zeit-Gefüges verändern"³. In der Untersuchung standen vor allem Filmbeispiele im Vordergrund, die historisch in der Phase der Verbreitung des Telefons anzusiedeln sind, somit zeitgleich zu dem Medienumbruch entstanden.

Mittlerweile lässt sich in der technischen Entwicklung des Telefons bereits ein weiterer Medienumbruch beobachten. Über verschiedene Zwischenstationen wie Funkgeräte, portable Telefone und Autotelefone wird das Telefon immer mobiler, immer tragbarer, immer kleiner und entwickelt sich schließlich hin zum Handy. Es stellt sich nun die Frage, in welcher Art und Weise sich diese Medien-Entwicklungen in der Repräsentation des Telefons im Film niederschlagen.

Dieser Frage wird im Folgenden in drei Schritten nachgegangen. Zunächst werden im Vergleich zu den Ergebnissen der Berliner Forschungsgruppe prominente Telefon-Genres daraufhin untersucht, was sich ändert, wenn in aktuellen Filmen neben das Festnetztelefon das Mobiltelefon tritt. Im zweiten Schritt wird an zwei Beispielen erläutert, welche Konzepte von

Mediennutzung im Vergleich der beiden Medien aufgerufen werden. Im Abschluss wird anhand des Films *Matrix* problematisiert, ob innerhalb des Feldes mobiler Telefonie noch weitere Mediendifferenzen zu finden sind und an welche Raumkonzepte diese anschließen.⁴

Neue Netze in Alten Genres

Die Berliner Studie hat sich vor allem mit der narrativen Funktion der Telefone im Film auseinandergesetzt. Dabei standen unter anderem drei Filmgenres im Vordergrund: Frank Kessler untersuchte eine Gruppe von Filmen unter der Regie von David Wark Griffith wie *The Lonely Villa*, *A Woman Scorned* und *An Unseen Enemy*, die an dieser Stelle der Begriff Lonely-Villa-Film zusammenschließen soll,⁵ während Robert Müller den Gangsterfilm⁶ und Daniela Sannwald den Journalistenfilm⁷ analysiert hat.

Als Beispiel für eine Aktualisierung der Konventionen der ersten Gruppe habe ich *Panic Room* von David Fincher ausgewählt. Dieser Film baut auf der klassischen Konstellation auf, dass die vom Ehemann allein gelassene Frau in einer Villa von Einbrechern überrascht wird und nun versuchen muss, sich zum einen vor ihnen zu schützen und zum anderen Kontakt zur Außenwelt aufzunehmen. Das klassische umkämpfte Mittel zur Rettung, zum Außenkontakt, ist das Telefon. Während die Bedrohten versuchen müssen, das rettende Telefon zu erreichen, streben die Einbrecher danach, die Leitung zu kappen. In *Panic Room* steht darüber hinaus der Protagonistin noch eine weitere Möglichkeit zur Verfügung: ihr Mobiltelefon. Zu Beginn des Films versucht sie daher, sich nicht dem ohnehin toten Festnetztelefon zu nähern, sondern das Mobiltelefon in ihr Versteck, den Panikraum, einzuschmuggeln. Um die Spannung aufrechtzuerhalten und die Grenze von Innen und Außen aufrechtzuerhalten, muss nach der gekappten Leitung auch sichergestellt werden, dass das Mobiltelefon nicht mehr funktioniert, dass das Netz tot ist.

2. Vergleicht man den Film *The Insider* von Michael Mann mit dem klassischen Zeitungsfilm der 30er, so fällt zunächst eher eine Parallele als ein Unterschied auf. Der Journalist Lowell Bergman als derjenige, der nach Daniela Sannwald "Ordnung in ein gestörtes Weltbild"⁸ bringen will, telefoniert auch in *The Insider* häufig mit seiner Redaktion, um Informationen über Raum und Zeit hinweg zu verbreiten. Dafür nutzt er allerdings kein Mobiltelefon, sondern sucht sich in jeden Fall eine öffentliche Telefonzelle als Anlaufstelle. Dies ist vor allem deswegen auffällig, weil seine Gesprächspartner sehr häufig Mobiltelefone nutzen. Damit bedient der Film eine klassische diskursive Figur im Kontext von Medienumbrüchen, die Aufladung des älteren Mediums mit der Konnotation des Vertrauten und des

Vertrauenswürdigen. Indem der Journalist sich des alten Mediums bedient, wird symbolisiert, dass er sich noch als klassischer Journalist versteht, der sich der Wahrheit verpflichtet fühlt.

Der einzige Moment, in dem Bergman ein Mobiltelefon nutzt, ist in seinem von seinen Vorgesetzten verordnetem Urlaub. Erst in dem Moment, in dem Bergman aus seinem gewohnten Netzwerk exkludiert worden ist, muss er sich dem neuen Netzwerk zuwenden und das Mobiltelefon benutzen, um seinen Informanten doch noch zu seiner Aussage zu überreden.

3. Zwar lässt sich *Ocean's Eleven* von Steven Soderbergh nur bedingt als Nachfolger des Gangsterfilms der 30er Jahre einordnen, aber zentrale Topoi lassen sich auch hier finden. Dazu gehört unter anderem, dass die Elfer-Gang sich mit zahlreichen "Insignien der Moderne"⁹ schmückt und über eine hochgerüstete technische und telefonische Ausstattung verfügt. Auch die Versammlung der Gang um den Telefonapparat als klassisches gruppenkonstitutives Bild lässt sich im Film finden. Natürlich laufen alle Telefonate im klassischen Modus des Gangstertelefonats ab: Kurz und knapp, nur zur Übermittlung der nötigsten Informationen, am besten in Form des Befehls. Darüber hinaus wird auch hier das Mobiltelefon selten eingesetzt und wieder nur in einer Ausnahmesituation, in einem Telefonat zwischen dem feindlichen Casino-Besitzer und einem Mitglied der Gang. Der Gangster kann ein zentrales Manko der 30er Jahre, den fehlenden Schutz durch seine Immobilität während seines Telefonats, durch die Nutzung des Mobiltelefons ausgleichen. Der Casinobesitzer nutzt ein von den Gangstern eingeschmuggeltes Handy. Nur durch dieses ist er für die Gangster adressierbar und auch angreifbar. Das hermetische Sicherheitsnetzwerk des Casinos kann zwar angezapft werden, die entscheidende Störung kann allerdings erst durch die Nutzung des zweiten Netzes entstehen. Erst dadurch, dass er von außen auf einem Mobiltelefon angerufen wird und sich auf den vorgeschlagenen Deal einlässt, wird der Casinobesitzer zu einem entscheidenden Fehler verführt.

Die Beobachtungen zu den drei Filmen lassen sich unter zentralen Thesen zusammenfassen. Zunächst steht hier jeweils das Netz der festen Leitung für ein Machtverhältnis, ein soziales Gefüge. Versuchte man im Festnetzfilm noch, eine andere Position einzunehmen, sich innerhalb des Netzes durch das Erreichen einer spezifischen Anlaufstelle einen Vorteil zu verschaffen, so sind nun andere Strategien möglich. Ist man aus dem Festnetz-Netzwerk ausgeschlossen, so kann die Nutzung eines Mobiltelefons eine Re-Inklusion ermöglichen. Diese Re-Inklusion findet allerdings zumeist über als viral charakterisierbare Prozesse statt: Ein kleiner Gegenstand, das Mobiltelefon, muss in einen Raum eingeschleust werden und dort

so genutzt werden, dass er die grundlegenden Raumverhältnisse und die damit verknüpften Machtverhältnisse verändert.

Zur Beobachtung des Mediennutzers

In Diskursen über Medienumbrüche lassen sich allerdings nicht nur Verhandlungen über die Veränderungen in den Adressenordnungen oder Netzen der betroffenen Medien, sondern auch über Konzepte des Mediennutzers finden. Auf welche Weise Mediennutzung habitualisiert wird, ist weder nur auf technische oder anthropologische Dispositionen zurückzuführen, sondern auch diskursiv bestimmt.¹⁰ An zwei Filmbeispielen – *Denise calls up* von Hal Salwen und *Phone Booth* von Joel Schumacher – wird kurz angerissen, dass prominente Dichotomien der Mediennutzung auch im Medienumbruch Festnetztelefon/Mobiltelefon verhandelt werden.

In *Denise calls up* werden eine Gruppe von Workaholics und das Mädchen Denise einander gegenübergestellt. Während die Gruppe exzessiv Festnetz-, aber auch Autotelefone nutzt, ist Denise die einzige, die über ein Mobiltelefon verfügt. Die Nutzung des Mobiltelefons wird hier als eine Nutzung präsentiert, die auf Individualität, Aktivität und freie Zeitgestaltung in der Außenwelt setzt. Dagegen wird die Gruppe der Workaholics zu Sklaven ihrer Mediennutzung, sie sind zeitlich und räumlich an den Arbeitsplatz gebunden und auch an ihr Medium, bewegen sich kaum außer Haus und treffen wenig individuelle Entscheidungen. Der positiv aufgeladene Nutzertypus verwendet hier das Mobiltelefon, der negativ aufgeladene Nutzertypus das Festnetztelefon.

In *Phone Booth* werden beide Typen anders besetzt. Der Protagonist Shepard wird zunächst mit mobilen Telefonaten eingeführt, die auf seinen Touren durch die Stadt führt. Das Mobiltelefon steht hier für eine individuelle Gestaltungsmacht und eine Beweglichkeit in seiner Handlungsfähigkeit. Die Telefonzelle ermöglicht es ihm, heimliche Telefonate zu führen, da ihre Adresse nur eine räumliche, keine persönliche ist. In dem Moment, in dem Shepard in der Telefonzelle bedroht wird, prozessiert sein Erpresser eine neue Unterscheidung von Mediennutzertypen. Spätestens, wenn neben den Schaulustigen sich auch das Fernsehen zuschaltet, wird die Telefonzelle zu einer öffentlichen Bühne, quasi ein gläserner Beichtstuhl, auf dem Shepard seine Sünden gestehen muss. Die Freiheitsorientierung der Mobiltelefonnutzung wird hier der Wahrheitsorientierung der Festnetznutzung gegenübergestellt. Shepard muss gestehen, dass er das vermeintlich unverbindlichere Medium des Mobiltelefons dazu genutzt hat, Leute zu täuschen. Hier steht wieder das alte Medium des

Festnetzes metaphorisch für Verantwortlichkeit und Zurechenbarkeit von Handlung, während das Mobiltelefon für Willkür und Unaufrichtigkeit steht.

In beiden Filmen wird also die Mediendifferenz nicht nur über die unterschiedliche Codierung der Netze aufgerufen, sondern auch über Konzepte ihrer Nutzung. Dabei lassen sich Strategien finden, die entweder die Nutzung des neuen oder die des alten Mediums diskreditieren.¹¹

Der Raum der Telefonie: Vom Access-Point zum Gadget

Die Entwicklung vom Festnetztelefon zum Mobiltelefon lässt sich als eine Entwicklung von Anlaufstellen oder Access-Points zu Gadgets beschreiben. Festnetzapparate lassen sich nach Foucault als Heterotopien beschreiben, die eine spezifische nicht-örtliche Funktion an einem bestimmten Ort zurückbinden.¹² Nach Dirk Spreen werden die Orte des Telefons oftmals mit einer sakralen Bedeutung aufgeladen, da sie die Stimmen von Außen an einen Ort bannen.¹³ In Filmen erfährt diese Sakralisierung vor allem der öffentliche Access-Point, die Telefonzelle.

Mit diesem klassischen Motiv der Telefonzelle als kommunikativen Fluchtpunktes spielt auch der Film *Matrix*. In der Benutzeroberfläche der Virtuellen Realität, in der Bewegung, also Transmission, letztlich auch aus Kommunikation besteht, verspricht die Telefonzelle allerdings nicht den Informationsaustausch mit einem rettenden Netzwerk, sondern ermöglicht eine transmissive Flucht aus der Situation. Festnetztelefone werden hier in der Virtuellen Realität als Symbole für dessen Durchlässigkeit verwendet, für eine Zugangsmöglichkeit in das sakrale Reale dahinter. Das Raumkonzept, das die sakrale Telefonzelle zitathaft mit aufruft, ist das des mittelalterlichen Ortungsraums. Nach Foucault lassen sich im Ortungsraum heilige und profane Orte klar voneinander unterscheiden.

Seit Galilei ließe sich Raum dagegen als Ausdehnungsraum verstehen, der für den Menschen prinzipiell unendlich und unendlich offen ist. Der Film *Convoy* koppelt eine solche Vorstellung der Ausweitung des körperlichen Raums mit der Vorstellung der Ausweitung des kommunikativen Raums. Die Bewegung der Trucker versucht nicht nur, die Straßen, sondern auch den Äther mit Hilfe ihrer Funkgeräte zu erobern. Funkgeräte lassen sich somit als eine Technologie der mobilen Telefonie verstehen, die dem Konzept des Ausweitrungsraumes verpflichtet ist. Im Gegensatz zum Funktelefon will das Festnetztelefon zwar die Hindernisse des Ortungsraums überwinden, ist damit aber noch dem Konzept des Ortungsraums verpflichtet. Neben dem Medienwechsel vom Festnetztelefon zum Funktelefon lässt sich

allerdings noch ein weiterer Medienwechsel in *Matrix* beobachten, der sich auf Raumkonzepte auswirkt: Der Wechsel zum Handy.

Die Virtuelle Realität der *Matrix* präsentiert in radikaler Form Foucaults drittes Raumkonzept, das des Lagerungsraumes, der durch ein komplexes System relationaler und funktionaler Lagerbeziehungen gekennzeichnet ist. Die Benutzeroberfläche der *Matrix* besteht aus einem Konzept der Anlagerung bestimmter Informationen an verschiedenen Orten. Die menschliche Ausweitung in diesem Raum spielt keine große Rolle mehr, stattdessen die Auffindung angemessener Funktionen im Raum. In einer solchen Umgebung des Lagerungsraumes wird auch mobile Telefonie anders funktionalisiert. Mobiltelefone sind nicht mehr an sakralen Orten angesiedelt, wie auch schon Spreen beobachtet.¹⁴ Statt dessen handelt es sich um Geräte, die von ihren Nutzern bei sich getragen werden, um Gadgets. Damit sind sie eines der vielen Portable Media, um einen Begriff von Hartmut Winkler und Bärbel Tischleder aufzugreifen.¹⁵ Diese tragbaren Medien seien nicht nur immer verfügbar und beenden die Abhängigkeit von einer spezifischen örtlichen Anbindung, sie verändern auch das Verhältnis von Mensch und Medium. Wie bereits beim Walkman beobachtet, ließe sich auf bei Mobiltelefonen von einer Verschiebung der Grenze zwischen Mensch und Außen sprechen. Das Mobiltelefon wird nicht mehr als menschliches Außen empfunden, sondern als körpereigene Ausweitung.

Insofern lässt sich auch der Begriff Handy nicht nur als missglückter Anglizismus, sondern auch als Hinweis darauf lesen, dass nicht mehr die Erweiterung des Telefon um die Eigenschaft der Mobilität oder der Tragbarkeit im Vordergrund steht, sondern der qualitative Sprung zu einem neuen Medium: Ein in der Hand tragbares multifunktionales Inklusionsgerät, das das nomadische Individuum, das sich in einem Umraum bewegt, mit vielfachen Informationen zu seinem derzeitigen Standort und zu den verschieden im Raum angelagerten Informationsschichten versorgt. Das Handy entwickelt sich zu einem Hypermedium im Kleinen, das immer mehr Funktionen miteinander hybridisiert, angefangen von der Anzeige der Uhrzeit über GPS-Empfänger zu Pulsmessgeräten und vielem anderen mehr.

In *Matrix* übernimmt das Gadget Mobiltelefon vor allem drei zentrale Funktionen. Zum einen ermöglicht es die Kommunikation der Crew-Mitglieder untereinander, aber auch die Ortung und über die Fähigkeit, per Handy updates zu speziellen Körperfähigkeiten anzufordern, dient es auch zur Körperkontrolle.

Darüber hinaus haben die Mobiltelefone auch eine gruppenkonstitutive Funktion. Elisabeth Bronfen beschreibt sehr genau, wie der Protagonist Neo zu Beginn des Films durch die

Übergabe eines Mobiltelefons in die Gruppe der Crew aufgenommen wird.¹⁶ Bezeichnenderweise liest sie diese Einnahme einer Subjektposition in einem ideologischen Gefüge mit Hilfe des Althusserschen Konzepts der Anrufung. In dem Moment, in dem das Mobiltelefon klingelt und Neo den Anruf als an ihn gerichteten annimmt, ist er tatsächlich an ihm gerichtet und er hat seine ihm zugedachte Funktion in der Crew und auch im Film angenommen.

In diesem Film lassen sich wieder zwei rivalisierende Seiten beobachten. Beide lassen sich durch ihre Nutzung der mobilen Telefonie unterscheiden. Die Agenten sind über Head-Sets körperlich mit der Matrix verbunden. Befehle aus deren Zentrale erreichen ihre Körper sofort, sie sind jederzeit verfügbar. Würde das Head-Set abgenommen, so schließen sich die Agenten gleichzeitig aus dem ideologischen Netz der Matrix aus.

Dagegen lassen die Mobiltelefone den Crew-Mitgliedern noch einen eigenen freiheitlichen Standpunkt. Durch ihre Telefonnutzung versuchen sie, ein Gegennetzwerk aufzubauen, das sich immer wieder vor der Ortung durch das Sicherheitssystem der Matrix schützen muss. Damit bedient *Matrix* einen Topos, der bereits aus *Convoy* bekannt ist. Hier wird das bewegliche Netzwerk der Funker als ein Netzwerk freier Individuen konzipiert, das mit dem Sicherheit und Kontrolle anstrebenden Polizeifunknetz rivalisiert. Freiheit in der räumlichen Ausbreitung wird in diesem Film mit Freiheit in der Kommunikation analogisiert. Auch in *Matrix* operiert die revolutionäre Crew mit einem doppelten Freiheitsstreben, das sich auf die Bereiche der Transmission und der Kommunikation – sowohl in der virtuellen wie auch der realen Realität richtet.

Indem das Netzwerk der Crew-Mitglieder als ein loses Netzwerk geknüpft wird, in dem jedes Mitglied eigenverantwortlich handelt und sich über das Mobiltelefon zwar koordiniert, aber nicht unterwirft, wird das Mobiltelefon als Übergangsmedium konzipiert. Es steht zwischen dem totalen Inklusionsgerät des Head-Sets, das den eigenen Körper an eine netzförmige Kontrollinstanz anbindet, und dem verheißungsvollen Ort, der Rettung nur dann verspricht, wenn sich das Individuum zu ihm begibt. Das Mobiltelefon schützt hier die Individualität des einzelnen. Es verfügt zwar über die ständige Möglichkeit der Inklusion, aber auch über die Möglichkeit der Exklusion: Es kann jederzeit ausgeschaltet und beiseite gelegt werden.

¹ S. Rollka, Bodo. „Nachts ging das Telefon“. Das Telefon in der Unterhaltungsliteratur unter besonderer Berücksichtigung des Kriminalromans.“ In: Lange, Ulrich (Hg.): *Telefon und Gesellschaft*. Bd. 1. Berlin: Spiess 1989. S. 309 - 329. S. 309.

² Vgl. Lange, Ulrich [Hrsg.] *Telefon und Gesellschaft. Beiträge zu einer Soziologie der Telekommunikation*. Bd. 1 - 4. Berlin: Spiess 1989

³ S. Kessler, Frank. „Bei Anruf Rettung“ In: Debatin, Bernhard/Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991, S. 167 – 173, hier S. 168.

⁴ Bei diesem Aufsatz handelt es sich um eine Zusammenstellung zentraler Thesen aus meiner Magisterarbeit „I'm there, right now. Beobachtungen zu mobilen Telefonen in ausgewählten Filmen“. Um die Argumentationsperspektive dieser Arbeit vorzustellen, habe ich auf Kosten der Anschaulichkeit leider die Filmlektüren sehr knapp halten müssen.

⁵ Vgl. Kessler, „Bei Anruf“.

⁶ Müller, Robert. „Tough Guys, Tommy Guns and Telephones: Zur Funktion des Telefons im amerikanischen Gangsterfilms“. In: Debatin, Bernhard/Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin 1991. S. 191-205.

⁷ Vgl. Sannwald, Daniela. „Nobody's Phone Is Off Limits: Zur Funktion des Telefons im amerikanischen Zeitungsfilm der 30er Jahre“. In: Debatin, Bernhard/Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991. S. 175-189.

⁸ S. Sannwald: „Nobody's Phone“, S. 177.

⁹ S. Müller, „Tough Guys“, S. 194.

¹⁰ Diese These verfolgen beispielsweise die von Irmela Schneider u.a. herausgegebenen Bände aus der Reihe „Diskursgeschichte der Medien“ im Westdeutschen Verlag. Vgl. dazu programmatisch Schneider, Irmela. „Konzepte vom Zuschauer und vom Zuschauen“, in: *Medienkultur der 50er Jahre. Diskursgeschichte der Medien nach 1945*. Bd. 1 Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2002. S. 245-270

¹¹ Die „gleich bleibenden Argumentationsstrukturen“ in Mediendiskursen, mit denen bei Medienumbrüchen älteres und neueres Medium gegeneinander ausgespielt werden, lassen sich in prägnanter Zusammenstellung bei Albert Kümmel et. al. (Hg.) *Einführung in die Geschichte der Medien*. Paderborn: W. Fink Verlag 2004 finden, Zitat S. 7.

¹² Vgl. Foucault, Michel: „Andere Räume“. In: Barck, Karlheinz [Hrsg.] *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1990. S. 34-46.

¹³ Spreen, Dirk: „Vom virtuellen Raum zur Simulation. Stationen einer missglückten Geisterbeschwörung“. In: *Ästhetik & Kommunikation*, Themenheft "Telekult", Jg. 24, September 1995, H. 90, S. 91-95.

¹⁴ Ebd. S. 92.

¹⁵ Tischleder, Bärbel/Hartmut Winkler „Portable Media. Beobachtungen zu Handys und Körpern im öffentlichen Raum“. www.uni-paderborn.de/~winkler/portable.html.

¹⁶ Vgl. Bronfen, Elisabeth. *Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood*. Berlin 1999. S. 532ff.