

FILM

Das Gewicht des Kolibris

Mit dem Beziehungsdrama "21 Grams" liefert Iñárritu einen weiteren Film, der unter die Haut geht. Nicht zuletzt, weil er die Top-Schauspieler Sean Penn und Benicio del Toro gemeinsam vor die Kamera brachte.

Eines vorweg: Die Tatsache, dass Filme wie "21 Grams" oder "The Return" mit den Sälen Vier und Fünf des Utopia Vorlieb nehmen müssen, überrascht nicht, bleibt aber dennoch unverständlich. Nicht nur fürs Publikum, sondern auch für die KritikerInnen. Oft müssen Rezensionen zu interessanten Filmen dazu mit dem Risiko geschrieben werden, dass diese gleich nach einer oder zwei Wochen wieder abgesetzt werden. Im Extremfall bedeutet dies: Die Arbeit ist für den Papierkorb.

Dabei ist etwa "21 Grams" durchaus kein abgehobener experimenteller Streifen für Insider, sondern ein ansprechendes und zugleich anspruchsvolles Beziehungsdrama. Alejandro González Iñárritu hat nach seinem beeindruckenden "Amores perros" hier ein weiteres Zeugnis seines Könnens geliefert. Wie in "Amores Perros" treffen auch hier mehrere Personen durch einen unglücklichen Zufall zusammen - die verschiedenen Beziehungsebenen verweben sich erst allmählich zu einem Ganzen. Wie beim ersten Film ist der Stein, der alles ins Rollen bringt, ein unvorhersehbarer Autounfall. Die brutale Direktheit, mit der Iñárritu in seinem erfolgreichen Debüt die mexi-

kanischen Realitäten darstellte, ist nun weniger offensichtlich, wird aber auch in "21 Grams" als Stilmittel eingesetzt. Doch während der Regisseur damals die unterschiedlichen Lebensstandards und die soziale Ungerechtigkeit in Mexiko in den Vordergrund stellte, konzentriert er sich diesmal auf einen moralischen Konflikt. Die Auseinandersetzung mit Begriffen wie Schuld und Sühne, Wiedergutmachung oder Trauer wirkt auf den ersten Blick fast altmodisch, wird durch die gekonnte

Inszenierung und die hervorragenden SchauspielerInnen jedoch zu einer packenden Konfrontation.

Zunächst einmal muss das Publikum allerdings die vielen Puzzlestücke des Films zusammensetzen. Häppchenweise und ohne jede Rücksicht auf die Chronologie werden die Elemente drei unterschiedlicher Erzählstränge serviert. Da ist Jack Jordan (gespielt von Benicio Del Toro), der Ex-Häftling und Alkoholiker, der sein Heil in Jesus gefunden, sein Auto zum Missionsvehikel um-

funktioniert und seine Familie gleich mitbekehrt hat. Der Mathematiker Paul Rivers (Sean Penn), der sich in der letzten Phase einer tödlichen Herzkrankheit befindet und dessen Beziehung unter dem geradezu zwanghaften Kinderwunsch seiner Freundin leidet. Und schließlich Cristina Peck (Naomi Watts), die sich aus ihrer Drogenabhängigkeit in ein harmonisches Familienleben gerettet hat.

"You will suck guilt", prophezeit Jack Jordan einem jugendlichen Halbstarken, den er davor bewahren will, in die Kriminalität abzurutschen. Ein Schicksal, das auch Jordan einst widerfuhr. Doch Jacks ostentative Religiosität verdeckt nur schlecht die aufgestaute Wut über das eigene Scheitern, die er mit sich

herumträgt. Zugleich ist sie nach seinem Verständnis von Glauben die Sünde der Eitelkeit, welche die Katastrophe erst herbeiführt: Er wird, ohne es zu wollen, zum Mörder dreier Menschen. Während Jack ein weiteres Mal die Flucht vor sich selbst antritt, schickt sich Paul Rivers an, diese Schuld zu rächen. Doch zunächst einmal bekommt er ein neues Herz transplantiert. Auf der Suche nach dem anonymen Spender verliebt er sich, aber sein neues Leben ist nur ein künstliches, zeitlich begrenztes Provisorium.

Das chaotische Patchwork, das sich dem Publikum anfangs bietet, wird etappenweise entwirrt - die Spannung bleibt erhalten bis zum nicht so überzeugenden Schluss. Die langsame Kameraführung setzt einen Kontrapunkt zu den vielen Cuts und Flashbacks: Oft ruht die Kamera auf den Gesichtern, die selbst schon alles erzählen. Der sparsam dosierte, effektvolle Einsatz der Musik und die im Off gesprochenen Gedankengänge Pauls sowie das Einblenden von poetischen Landschaftsbildern machen aus den Bruchstücken eine Einheit.

Und ganz am Schluss erfahren wir: Das Gewicht der menschlichen Seele entspricht dem eines Kolibris, nämlich genau 21 Gramm, - und damit ist das Leid, das die Menschen niederdrückt, am Ende doch vergleichsweise klein.

Renée Wagener



Für seine Darbietung in "21 Grams" wurde Sean Penn bei der Mostra in Venedig gekürt. (Foto: ARP Sélection)

EXPOSITION

Aire de jeux

Avec l'exposition actuelle "Game Art", réalisée dans le cadre exceptionnel de la Völklinger Hütte les organisateurs ont provoqué une rencontre inédite entre le patrimoine ancien et l'art média contemporain.

Le début du 20e siècle a été marqué par la révolution industrielle et par l'apparition dans le quotidien humain de l'automobile, du téléphone et de l'électricité. Dans le domaine des arts, le futurisme italien témoigne de la fascination des artistes pour l'évolution du progrès avec, en avant, les manifestes de Marinetti, qui se lisent comme de véritables odes à la modernité. A l'ère digitale contemporaine les (r)évolutions technologiques se caractérisent par les Bits and Bytes. L'ordinateur devient un produit de masse et les jeux vidéos se multiplient. Pac Man, Super Mario et Lara Croft envahissent successivement les maisons. Et les artistes répondent, à l'instar de leurs prédécesseurs, aux progrès techniques de leur société. Leur révolution artistique se nomme "Game Art": elle plonge le visiteur dans des mondes virtuels et lui fait découvrir des identités alternatives. Ainsi, dans le décor industriel de la salle des soufflantes de la Völklinger Hütte, les deux époques sont confrontées le temps d'une exposition.

"Game Art" réunit une quarantaine d'oeuvres autour du thème très vaste du videogaming. A côté des artistes "classiques" de l'art vidéo, c'est-à-dire Nam June Paik (Corée) et Bill Viola (Etats-Unis), on trouve les créations très récen-

tes de Kathleen Ruiz (Etats-Unis), d'Olaf Breuning (Suisse), de Margarete Jahrmann et Max Moswitzer (Autriche) et de Sylvie Fleury (Suisse).

L'installation interactive de Kathleen Ruiz appelée "Stunt Dummies" permet au visiteur d'explorer sept mondes virtuels par un simple mouvement

de la souris. Plus loin, Ruiz interroge dans ce travail le rapport qu'entretient l'homme contemporain avec la technologie, un rapport qui se définit bien souvent en termes de dépendance.

Que les innovations techniques n'aient pas seulement provoqué l'aliénation de l'homme, mais qu'elles ont également contribué à son progrès, c'est ce que montre "Inside Out", une installation interactive des artistes allemandes Meike Schmidt et Carina Hübner. Leur travail se réfère aux technologies de

pointe utilisées dans le domaine de la médecine. Une poupée grandeur nature est placée face à un écran. En touchant certaines parties du corps de la poupée, les vues intérieures (cerveau, poumons) apparaissent sur l'écran. La réalité du corps humain dépasse ici la simple définition de surface corporelle.

Un des aspects les plus fascinants du videogaming est celui du jeu de rôle. Celui-ci invite le joueur à conquérir des territoires inconnus et à dominer des peuples entiers; les jeux "matérialisent" les fantas-

mes de pouvoir absolu des joueurs. Natalie Bookchin analyse, de manière ludique, ces ambitions démesurées. Elle crée un monde virtuel (sur Internet) dans lequel le joueur joue le rôle du chef d'entreprise. Très vite, il doit se rendre compte que ses subordonnés, les "metapets", échappent à tout contrôle, et que toute stratégie préalablement conçue s'avère vaine.

Parmi les autres oeuvres, on relèvera encore le travail de John Haddock. Ses images sont inspirées, entre autres, de photos de presse fortement médiatisées et d'événements historiques, et elles mettent en scène des situations réelles. Néanmoins, l'artiste présente celles-ci en ayant recours à l'esthétique des images des jeux vidéo dont une des caractéristiques majeures est la perspective à vol d'oiseau. Le trouble entre réalité et virtualité arrive à son paroxysme.

Enfin, le patrimoine culturel mondial Völklinger Hütte a réalisé, en collaboration avec Playstation 2, le "Gamehouse", une installation conçue à l'image d'un appartement avec six pièces d'habitation. Dans chacune d'elles des consoles de jeux sont à la disposition des visiteurs. "Gamehouse" est le complément logique de l'expo et qui fait (re)découvrir au visiteur la fascination des jeux vidéos.

Nadine Clemens



"Stunt Dummies", 2003, Kathleen Ruiz, USA (*1962).

Exposition "Game Art" jusqu'au 28 mars à la Voelklinger Hütte, Voelklingen/Saarebruck, salle des soufflantes.