



---

**Hans-Christian von Herrmann**

**Die Welt ist nicht genug**

**James Bonds Technologik des Kalten Krieges**

Ein Beitrag zur Tagung:

**Technische Medien bei James Bond.**

**In Memoriam of "Q"- Desmond Llewelyn.**

Am 19. Juli 2001

bei aroma, Berlin



Der Schwindel ist eine Art zu sein, zu handeln und zugleich eine Art der Erkenntnisfindung.

(André Glucksmann)

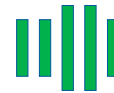
Der Kalte Krieg, in den der Zweite Weltkrieg mündete, erschien der Öffentlichkeit als ein Ringen zweier Weltanschauungen um den Weg zum Glück der Massen. Die Filme der auf Ian Flemings Romanen basierenden James-Bond-Reihe, die 1962, im Jahr der Kubakrise, mit *Dr. No* ihren Anfang nahm, handelten hingegen von einem unsichtbaren Dritten, der in der Weise eines Parasiten von der globalen Konfrontation zu profitieren hoffte. "Zweikämpfe", so Michel Serres, "sind stets nur Theater: Schein, Darstellung, Dekor, Moral, Vergnügungen. [...] Diese Zweierlogiken, Zweikämpfe, Dialektiken dienen stets nur der Darstellung, der Werbung, dem Zurschaustellen derer, die sich darin zeigen."<sup>1</sup> Aber der "Dritte", der "Parasit ist immer da, er ist unvermeidlich".<sup>2</sup> Flemings erster, 1951 erschienener Roman *Casino Royale* schickte den britischen Geheimagenten mit der Lizenz zu töten noch in ein Gefecht mit der sowjetischen Militär-Spionageabwehr SMERSCH (für Smert Schpionam, "Tod den Spionen"), obwohl diese 1946 in den staatlichen Geheimdienst NKWD eingegliedert worden war und damit offiziell nicht mehr existierte. Ein Dossier in *Casino Royale* nennt sie die "mächtigste und gefüchtete [Geheimdienst-]Organisation in der UdSSR", die beispielsweise "für die Ermordung Trotzki's" verantwortlich sein und "angeblich nie versagen" soll.<sup>3</sup> Aus dem halbfiktiven Status, den die SMERSCH in den Romanen besitzt, zogen die Filme von Anfang an die Konsequenz, sie durchgehend durch SPECTRE (für Special Executive for Counterintelligence, Terrorism, Revenge, and Extortion) zu ersetzen, eine geheimdienstähnliche

---

<sup>1</sup> Michel Serres: *Der Parasit*. Übers. von Michael Bischoff. Frankfurt/M. 1987, S. 89.

<sup>2</sup> Ebd., S. 97.

<sup>3</sup> Ian Fleming: *Casino Royale*. Übers. von Günter Eichel. Frankfurt/M. – Berlin 1960, S. 19.



Gruppierung, die Fleming 1961 zusammen mit dem Produzenten Kevin McClory für eine erste, gescheiterte, Bond-Verfilmung erfunden hatte. Sie rekrutiert sich unter anderem aus ehemaligen Mitgliedern der SMERSCH und der Gestapo und operiert als Terrornetzwerk zwischen den Fronten. Mit SPECTRE geht in den Bond-Filmen also das Gespenst eines Krieges um, der zwar wie der Kalte Krieg um die gesamte Welt geführt wird, in dem sich aber keine politische Verpflichtung gegenüber dem Gemeinwohl, sondern einzig ein Wille zur Macht artikuliert.

Fleming war im Zweiten Weltkrieg Offizier der britischen Marineabwehr gewesen, und die Doppelnull in Bonds Agentennummer entstammt vermutlich dem im geheimen Funkverkehr der Admiralität verwendeten Code. Seine besondere Kontur gewinnt der Romanheld in *Casino Royale* aber als Spieler, der in seinen Aktionen dem Gesetz des Chancenkalküls untersteht. "Bond", heißt es im Text,

war immer ein Spieler gewesen. Er liebte das trockene Geräusch des Kartenmischens und das fortwährende, beiläufige Drama der stillen Figuren, die auf dem grünen Tuch der Tische lagen. Er liebte die deutlich spürbare und auch beabsichtigte Behaglichkeit der Spielzimmer und Kasinos, die gutgepolsterten Armlehnen der Stühle, das Glas Champagner oder Whisky, das neben einem stand, und die stille, unaufdringliche Aufmerksamkeit guter Kellner. Die Unparteilichkeit der Roulettekugel und der Karten – und nicht zuletzt ihre ewige Voreingenommenheit – amüsierten ihn. Er liebte es, Schauspieler und Zuschauer zugleich zu sein und von seinem Platz aus an den Dramen und Entscheidungen anderer Menschen teilzunehmen, bis die Reihe an ihm war, bei einer allgemeinen Chance von fünfzig zu fünfzig das entscheidende "Ja" oder "Nein" zu sagen.<sup>4</sup>

Bei seinem Gegner, der sich, sehr sprechend, Le Chiffre nennt, handelt es sich laut Dossier um einen Mann ohne Namen, ohne Herkunft und ohne Gedächtnis, der als Decknamen wiederum nur "Variationen der Wörter ‚Ziffer‘ oder ‚Nummer‘ in verschiedenen Sprachen" wählt.<sup>5</sup> Agent 007 bewegt sich also in jeder Hinsicht in einer Welt, in der das Subjekt und sein Schicksal ‚bezahlert‘ sind. Dabei erweist sich der schwindelerregende Mo-

---

<sup>4</sup> Ebd., S. 42 f.

<sup>5</sup> Ebd., S. 17.



ment, der sich zwischen dem ‚rien ne va plus‘ des Croupiers und der Gewinnentscheidung durch die Roulettekugel erstreckt, als imaginatives Zentrum der Bond-Romane, deren Stärke gerade in ihrer, sogar von Fleming selbst beklagten,<sup>6</sup> Oberflächlichkeit liegt. Es ist nämlich bisweilen gerade ein Zeichen der „Tiefe“, „bei der Oberfläche, der Falte, der Haut stehenzubleiben, den Schein anzubeten, an Formen, an Töne, an Worte, an den ganzen Olymp des Scheins zu glauben!“<sup>7</sup> Dies gilt ganz offensichtlich zugleich für den Erzählstil der Bond-Romane wie auch für ihre Hauptfigur:

Bond ging in sein Zimmer, [...] kleidete sich aus, nahm ein ausgiebiges heißes Bad, dem eine eiskalte Dusche folgte, und legte sich dann auf sein Bett. Eine Stunde blieb ihm noch, um sich auszuruhen und seine Gedanken zu sammeln, bevor er sich mit dem Mädchen in der Bar des Splendide treffen würde: eine Stunde, um die Einzelheiten seiner Pläne für die Zeit vor und nach dem Spiel genau zu prüfen, alle nur möglichen Situationen eines Sieges oder der Niederlage. Außerdem mußte er auch die Nebenrollen für Mathis, Leiter und das Mädchen festlegen und die Reaktionen voraussehen, die der Gegner in den verschiedenen Situationen zeigen würde. Er schloß die Augen, und die Gedanken folgten seiner Phantasie durch eine Folge sorgfältig aufgebauter Szenen, als beobachtete er die sich immer wieder neu zusammensetzenden Glasscherben eines Kaleidoskops. Um zwanzig vor neun hatte er alle Wahrscheinlichkeiten erschöpft, die sich aus seinem Duell mit Le Chiffre ergeben konnten. Er erhob sich, kleidete sich an und wendete keinen Gedanken mehr auf die nächste Zukunft.<sup>8</sup>

Diese strategische Bestimmung des Subjekts bei Fleming aufgegriffen und ins Zentrum des filmischen Bond-Universums gestellt zu haben ist die geniale Leistung der Produzenten Harry Saltzman und Albert R. Broccoli sowie ihres Production Designers Ken Adam, dessen maschinelle Raumkonstruktionen von Anfang an zugleich ein dramaturgisches Konzept enthielten,

---

<sup>6</sup> Vgl. Erich Kocian: *Die James Bond Filme*. (=Heyne Filmbibliothek, Bd. 44) München 1982, S. 14.

<sup>7</sup> Friedrich Nietzsche: *Werke*. Hg. von Karl Schlechta. Nachdruck der 6. Aufl. Frankfurt/M. – Berlin – Wien 1984, Bd. III, S. 507 (Bd. II, S. 1061).

<sup>8</sup> Fleming, *Casino Royale*, S. 50.



indem sie jeweils nicht nur als Ort des Bösen, sondern auch als Schauplatz für die alles entscheidende Partie fungierten.<sup>9</sup>

Bonds Gegner im Film bringen stets neue technische Großprojekte auf den Weg, die sie in die Lage versetzen sollen, den Lauf der Roulettekugel zu ihren Gunsten zu erzwingen und damit das Spiel um die Welt zu beenden. Der Agent im geheimen Dienst Ihrer Majestät tritt ihnen, wie man, einen Buchtitel von André Glucksmann zitierend,<sup>10</sup> sagen könnte, mit der Kraft des Schwindels entgegen, der am Ende sowohl dem Schurken als auch seinen gigantischen Bauwerken den Boden entzieht. Für die glückliche Wendung sorgt dabei zumeist eine der zahllosen Erfindungen, mit denen Q's Entwicklungsabteilung das Arsenal des britischen Secret Service ununterbrochen nachrüstet, deren Funktion aber zuletzt gar keine militärische ist. Vielmehr verwandeln sie sich in den Händen von Bond – und zum großen Ärger von Q – in Spielzeuge, die den Kampf für den Zuschauer zu einem Jahrmarktsvergnügen machen. Man kann sie mit Glucksmann als "schwindelerregende Maschinen"<sup>11</sup> bezeichnen, die nicht einer Zerstörung, sondern einer Störung dienen und damit das Spiel um die Welt weiter offenhalten. Es ist dieses Verhältnis von Technik, Spiel(zeug) und Schwindel, das die Dramaturgie der Bond-Filme bestimmt und ihnen als immer wiederkehrendes Ende einen Akt der Verschwendung vorschreibt, in dem das, was zunächst sorgfältig aufgebaut wurde, schließlich der vollständigen Vernichtung anheimfällt.

Der Schwindel, auf dem die filmische Sensation der Bond-Filme beruht, ist also zugleich ihre Botschaft, die sich mit Pascals *Pensées* etwa folgendermaßen umschreiben läßt: "Das ist unser wahrer Seinszustand. Deswegen

---

<sup>9</sup> Vgl. Alexander Smoltczyk: *James Bond, Berlin, Hollywood. Die Welten des Ken Adam*. Berlin 2001.

<sup>10</sup> André Glucksmann: *La Force du Vertige*. dt. erschienen unter dem Titel *Philosophie der Abschreckung*. Übers. von Thomas Dobberkau, Barbara Hennings. Frankfurt/M. – Berlin 1986.

<sup>11</sup> Ebd., S. 195.



sind wir unfähig, mit Bestimmtheit zu wissen und völlig unwissend zu sein. Wir bewegen uns über eine weite Mitte dahin, in fortwährender Ungewißheit schwebend von einem Ende zum anderen. Wenn wir glauben, an dem einen oder anderen Punkt Halt und Festigkeit zu finden, so schwankt er schon und treibt davon; und folgen wir ihm, so entzieht er sich unserem Zugriff, entschlüpft uns und flieht in ewiger Flucht. Nichts steht für uns still. Das ist unser natürlicher Zustand, und dennoch steht er im Widerspruch zu unseren Neigungen; wir wünschen uns nichts sehnlicher, als eine feste Lage zu finden, eine letzte, dauerhafte Grundlage, um darauf einen ins Unendliche aufragenden Turm zu errichten; aber alle unsere Fundamente brechen ein, und die Erde öffnet sich abgrundtief.“<sup>12</sup> Der preußische Offizier von Clausewitz hat diese zwischen Geometrie und Spieltisch angesiedelte, ontologische “Erfahrung der Leere”,<sup>13</sup> in der man der Möglichkeit des Nichtseins innerwird, vor dem Hintergrund der Napoleonischen Kriege in das Hegelianische Szenario eines Zweikampfes auf Leben und Tod übertragen und damit zugleich den Ort des Anderen, der für Pascal noch der unerreichbare Ort eines verborgenen Gottes war, in das Spiel einbezogen. Der “Krieg”, so Clausewitz, ist “immer der Stoß zweier lebendiger Kräfte gegeneinander”, die dabei in “Wechselwirkung” treten. “Solange ich den Gegner nicht niedergeworfen habe, muß ich fürchten, daß er mich niederwirft, ich bin also nicht mehr Herr meiner, sondern er gibt mir das Gesetz, wie ich es ihm gebe.”<sup>14</sup> Insofern aber Kriege seit Napoleon nicht mehr als offenes Duell auf dem Schlachtfeld, sondern als strategisches Spiel auf der Karte ausgetragen werden, hängen Sieg und Niederlage nicht allein von den eingesetzten Waffen als Mitteln der Gewalt, sondern in ganz besonderem Maße von den “Nachrichten” über den Gegner ab, die allerdings dadurch gekennzeichnet sind, daß “[e]in großer Teil” von ihnen “widersprechend, ein noch größerer

---

<sup>12</sup> Blaise Pascal: *Gedanken über die Religion und einige andere Gegenstände*. Zit. nach Glucksmann, *Philosophie der Abschreckung*, S. 195 f.

<sup>13</sup> Carl von Clausewitz: *Vom Kriege*. 19. Aufl. Bonn 1991, S. 211.

<sup>14</sup> Ebd., S. 194 f.



falsch und bei weitem der größte einer ziemlichen Ungewißheit entworfen“ ist.<sup>15</sup> Man hat es also, nach Clausewitz, hinsichtlich des Gegners mit einer „Schwierigkeit *richtig zu sehen*“<sup>16</sup> zu tun, die die Auseinandersetzung auf einen dritten Ort verweist, von dem aus der Krieg sich als „ein Spiel von Möglichkeiten, Wahrscheinlichkeiten, Glück und Unglück“ darstellt, „welches in allen großen und kleinen Fäden seines Gewebes fortläuft und [...] [ihn] von allen Zweigen menschlichen Tuns [...] dem Kartenspiel am nächsten stellt“.<sup>17</sup>

Den Krieg in solcher Weise als Spiel zu betrachten heißt aber zugleich, ihn „absolute Gewalt“<sup>18</sup> annehmen zu lassen, denn es gibt nun keinen Bereich des Lebens mehr, der sich ihm entzieht. Das Gesetz, dem er folgt, sind, wie Clausewitz sagt, die „*Wahrscheinlichkeiten des wirklichen Lebens*“,<sup>19</sup> die zugleich den verborgenen Kriegsschauplatz der Nachrichtendienste eröffnen. Denn: „Aus dem Charakter, den Einrichtungen, dem Zustande, den Verhältnissen des Gegners wird jeder der beiden Teile nach Wahrscheinlichkeitsgesetzen auf das Handeln des anderen schließen und danach das seinige bestimmen.“<sup>20</sup> Es ist dieser dritte, uneinsehbare Ort zwischen den Gegnern, der den Krieg seit Napoleon und Clausewitz zu einer Sache der Intelligence macht. Zugleich damit aber radikalisiert sich die politische Frage des Feindes, insofern sie nunmehr für jeden der Beteiligten den Abgrund seines eigenen Seins markiert. „Der Feind ist unsere eigene Frage als Gestalt“, schrieb Carl Schmitt 1963, dem Jahr, in dem *Dr. No* in Deutschland in die Kinos kam. „Der Feind steht auf meiner eigenen Ebene. Aus diesem Grunde muß ich mich mit ihm kämpfend auseinandersetzen, um das eigene Maß,

---

<sup>15</sup> Ebd., S. 258.

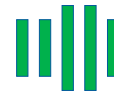
<sup>16</sup> Ebd., S. 259.

<sup>17</sup> Ebd., S. 208.

<sup>18</sup> Ebd. S. 973.

<sup>19</sup> Ebd., S. 199.

<sup>20</sup> Ebd., S. 199 f.



die eigene Grenze, die eigene Gestalt zu gewinnen.“<sup>21</sup> Der Feind ist also nichts anderes als eine Version des ontologischen Schwindels, weshalb man auch sagen kann: “Der Feind hat sich nicht draußen aufgebaut, er befindet sich im Subjekt selbst, das, sobald es sich eines Übels entledigt hat, augenblicks einem neuen gegenübersteht“.<sup>22</sup> Die Serialität der Schurken, gegen die 007 immer aufs neue antreten muß, hat demgemäß ihren Entstehungsherd nicht in politischen Konstellationen, sondern an jenem anderen, von Geheimdiensten und Medien besetzten Ort, der für die Gegner im Krieg ihr Schwindelpunkt ist. Daß man sich mit der Frage nach dem Feind immer schon auf dem Feld der Medien und Phantasmen bewegt, ist nicht nur die Einsicht von *Tomorrow Never Dies*, sondern der gesamten Bond-Reihe.

Seriell aber sind bei James Bond nicht allein die Schurken, sondern auch die Girls. Weit davon entfernt, bloß ein schmückendes Beiwerk zu den ruhmreichen Taten des männlichen Helden zu sein, gehören sie zum dramaturgischen Kern der Filme. Nicht nur die Zweierkonstellation des Kalten Krieges, sondern auch das Geschlechtsverhältnis wird hier auf einen anderen Ort verwiesen, von dem aus es sich auf die Lacansche Formel seiner “Nichtexistenz“<sup>23</sup> bringen läßt. Für die Bond-Girls gilt, was Lacan zu Beginn der siebziger Jahre in seinem Seminar in bezug auf den “weiblichen Mythos von Don Juan“ gesagt hat: “Von den Frauen, von dem Moment an, wo es die Namen gibt, kann man eine Liste machen, und sie zählen. Wenn’s *mille e tre* davon gibt, dann wohl, weil man sie nehmen kann eine um eine, was das Wesentliche ist.“<sup>24</sup> Die Serie der Bond-Girls steht also dafür ein, daß es im Zeichen von Spiel und Schwindel “Die Frau“ nicht gibt, da sie “ihrem Wesen nach

---

<sup>21</sup> Carl Schmitt: *Theorie des Partisanen. Zwischenbemerkung zum Begriff des Politischen*. 3. Aufl. 1992, S. 87 f.

<sup>22</sup> Glucksmann, *Philosophie der Abschreckung*, S. 198.

<sup>23</sup> Jacques Lacan: *Das Seminar. Buch XX (1972-1973). Encore*. Textherstellung Jacques-Alain Miller. Übers. von Norbert Haas, Vreni Haas, Hans-Joachim Metzger. Weinheim – Berlin 1986, S. 123.

<sup>24</sup> Ebd., S. 15.





[...] nicht alle“ ist.<sup>25</sup> Zugleich aber kann *eine* Frau niemals auf der Liste erscheinen, insofern sie das einzig Unerschütterliche in Bonds Universum repräsentiert, nämlich seine Verpflichtung gegenüber dem schwindelerregenden Ort des Anderen, für den der Name Ihrer Majestät, der Königin, nur einer unter vielen ist: es ist die bedauernswerte Miss Moneypenny, M's Vorzimmerdame im Büro des MI6. Die spezifische Form des Bond-Happy Ends ist die Schlußszene, in der für einen kurzen Moment sichtbar wird, wie nach dem Tod des Schurken auch die Liste der Girls einen weiteren Eintrag erhält. Das aber heißt: Am Ende steht, anders als in amerikanischen Filmen, nicht das Paar, sondern das Bett. Das ist, wenn man so will, die frohe Botschaft von James Bond. Im bislang letzten Film der Reihe, *The World Is Not Enough*, fällt allerdings ein düsterer Schatten auf diese Szene, denn kurz zuvor hat Bond Elektra King als seine terroristische Gegenspielerin erkannt und sie unter Aufgabe seiner sonst geübten Kaltblütigkeit im Affekt erschossen. Insofern Bond selbst immer schon eine Figur der Dekonstruktion (der öffentlichen Version des Kalten Krieges) war, konnten die Filme auch ihren Helden immer neuen ironischen Brechungen aussetzen, ohne damit Gefahr zu laufen, das Bond-Universum zu erschüttern. *The World is Not Enough* hingegen zeigt ihn zum ersten Mal verzweifelt, was darauf hindeutet, daß sich hier die Regeln des Spiels zu verändern begonnen haben.

Zum Entsetzen der derzeitigen Produzentin Barbara Broccoli kam vor einiger Zeit auf seiten des Verleihers MGM die Forderung auf, Bonds Britishness abzumildern und der Figur stattdessen einen stärker amerikanischen Charakter zu verleihen. Wie dieser Streit auch ausgehen mag, man muß vermuten, daß eine Amerikanisierung Bonds eine Beendigung seiner Libertinage und seine Rekrutierung für den globalen Feldzug gegen den Terror bedeuten würde. Dieser Krieg, der gerade kein Krieg der Geheimdienste, sondern der elektronischen Ortung und der sich selbst steuernden Bomben ist, hat sein Angriffsziel in einem Gegner, dessen gespenstische Ungreifbarkeit ihn zu einer Kopie von Ernst Stavro Blofeld und seinem SPECTRE-Netzwerk macht. An der Jahrtausendwende von allen militärischen Konkurrenten verlassen,

---

<sup>25</sup> Ebd., S. 80.



sind die Vereinigten Staaten offenbar entschlossen, sich ihrer eigenen Gestalt über einen neuen Zweikampf zu versichern, statt mit James Bond in der Gestaltlosigkeit des Terrors den Schwindelpunkt des eigenen technologischen Seins zu erkennen.

Hans-Christian von Herrmann, geb. 1963, wiss. Mitarbeiter am Zentrum für Literaturforschung Berlin, Arbeitsschwerpunkte: Medien- und Wissenschaftsgeschichte der Künste, Kulturgeschichte des Theaters