

Michael Braun

Vom Versagen der Gadgets und dem Gelingen der  
Punchlines: Brad Birds Agententhriller *Mission Impossible –  
Phantom Protokoll* (2011)

*Agentenfilme haben ein starres Schema und eignen sich daher gut für Parodien. „Mission Impossible – Ghost protocol“ (so der amerikanische Originaltitel, 2011), der vierte Teil der Reihe, schlägt ein neues Kapitel des Genres auf. Teamgeist statt Einzelkämpfertum, Tücke des Objekts statt Krieg der Gadgets, retardierender Situationswitz statt beschleunigte Action: So lautet das Rezept für Brad Birds Film. Der Beitrag untersucht mit Blick auf den Plot und die Motive, wie diese Mission einer Erneuerung des Spionagefilmgenres gelingt.*

Der Prototyp des modernen Agentenfilms ist Alfred Hitchcocks *North by northwest* (1959). Der Regisseur schickt seinen Helden Roger Thornhill, gespielt von Cary Grant, auf eine Mission wider Willen. Der schlagfertige Werbespezialist gerät durch einen zufälligen Irrtum zwischen die Fronten des Kalten Agentenkrieges. Höhepunkt des Films ist die Maisfeld-Sequenz, in der Thornhill in einer hellen, weiten Wüstenlandschaft buchstäblich aus heiterem Himmel vor einem angreifenden Flugzeug fliehen muss. *North by Northwest* enthält alle Zutaten, mit denen die Agentenfilme des Hollywood-Kinos populär geworden sind: den Helden, der mit eisernem Willen und notfalls mutterseelenallein seiner doppelten Mission – der Agenten-Operation und einer privaten Liebe – folgt, was natürlich zu einer Reihe von Konflikten führt; den Antagonismus von guter Seite und böser Gegenmacht; das Geheimnispotenzial des eigentlichen Ziels der Mission (statt der kriminalistischen Frage *Whodunit* steht eher das detektivische Suchspiel des *Whydunit* im Mittelpunkt); und natürlich jede Menge Action.

## Variationen des Genreschemas

Dieses *Plot*-Schema ist in seinen Grundzügen festgelegt und lässt nur in begrenztem Maße Variationen zu. So sind die Liebesgefährtinnen des Agenten ebenso wie die Handlungsorte austauschbar. Die *James Bond*-Reihe (seit 1962) zeigt, dass die Welt durch exotische Drehorte und selbst durch Expansion in den Weltraum nicht größer, nur bunter wird. Aber der Grundlauf der Handlung bleibt an die Normen des Kontinuitätssystems im Action-Kino gebunden. Mag der Spion, den wir lieben, auch noch so hart in Bedrängnis geraten, es gibt immer eine *Last Minute Rescue* und ein *Happy Ending* mit der im Grunde märchenhaften Belohnung des Überlebens des Guten, während der Bösewicht nur dann entkommen darf, wenn er für die Fortsetzung der Filmreihe noch gebraucht wird. Kein Wunder also, dass gerade der Agentenfilm das am meisten parodierte Genre ist, wie Reclams *Sachlexikon des Films* (2007) mit Genugtuung festhält. *Mr. & Mrs. Smith* in Doug Limans Agententravestie (2005) lassen grüßen.

Dennoch gibt es zwei erfolgreiche Spionagefilmreihen, die dem ausgenutzten Genre, auch ohne ganz in der Selbstparodie aufzugehen, neue Spielräume, motivische Varianten und ernste Zielvorgaben abgewinnen. Da ist erstens die *Bourne*-Trilogie (2002, 2004, 2007, ein vierter Teil ist für den Herbst 2012 angekündigt). Hier wird die Spannung nicht auf die Zukunft verlagert, sondern auf die Vergangenheit. Statt um die Rettung der Weltlage geht es um die Heilung der Identität des Spions (dargestellt von Matt Damon), der sein Gedächtnis bei einem menschenunwürdigen Experiment seiner ‚Firma‘ verloren hat und nun mit allen Mitteln versucht, seine Lebensgeschichte zu rekonstruieren und sein verlorenes Ich wiederzugewinnen.

## Teamgeist statt Einzelgängertum

Das zweite Beispiel sind die ersten drei *Mission Impossible*-Filme (Brian de Palma 1996, John Woo 2000, J.J. Abrams 2006) mit Tom Cruise in der Hauptrolle des Geheimagenten Ethan Hunt. Hier ist das Neue nicht allein die Potenzierung des technischen Aufwands, mit dem die Agentenschlachten in den Metropolen des späten 20. Jahrhunderts inszeniert werden. Innovativ ist vor allem die Einführung eines Agenten-Teams. Hunt mit seinem sprechenden Namen ist kein Einzelkämpfer, der in geheimer Mission um die Welt jagen muss. Mit dieser Aufgabe ist (schon in der Fernsehserie *Mission: Impossible* bei CBS, 1966-1973, und ABC, 1988-1990) eine kleine Spezialeinheit betraut. Sie besteht aus vier Personen (dem Kopf des Teams und je einem Spezialisten für Technik, Action und Analyse). Diese Charaktere müssen sich zusammenraufen und ihre individuellen Fertigkeiten zu einem effektiven Plan verknüpfen. Teamgeist ist das Rezept für das Gelingen der Operation, genialisches Einzelgängertum würde nur stören.

Dem entspricht auf den Ebenen der Produktion und Rezeption ein gigantisches Merchandising. Der Film wird auf vielfache Weise beworben (das Internet ist nur eine der Werbeflächen) und bewirbt seinerseits andere Produkte (diesen Mischprozess von direktem und indirektem Verkauf nennt man Franchising)<sup>1</sup>. Das beste Mittel für diese Kreuzwerbung sind die Gadgets, intelligente Geräte mit einer phantastischen Funktionsvielfalt, die besonders in Agentenfilmen gerne zur Optimierung der Ausrüstung des Helden, zur Unterhaltung des Publikums – und eben zum Franchising – eingesetzt werden. Natürlich eignen sich für solche Zwecke vor allem Automobile, die, sobald sie gezeigt haben, was sie können, getrost auf dem Schrottplatz landen können; verständlicherweise verletzt das den Stolz ihrer fiktiven Erbauer, die wie der legendäre „Q.“ in der *James Bond*-Reihe den rücksichtslosen Benutzer

---

<sup>1</sup> Vgl. Simon Rothöhler: Gespensterprotokolle: Roaming. Zu *Mission Impossible*. In: Cargo Film, 15.12.2011, <http://www.cargo-film.de/blog/2011/dec/10/data-roaming/> (Abfrage am 6.1.2012). Den Hinweis verdanke ich Werner Kamp, Köln.

umsonst ermahnen, er möge doch beim nächsten Mal sein ‚Spielzeug‘ achtsamer behandeln.

### Garstige Gadgets

Der vierte Teil von *Mission Impossible*, mit dem deutschen Titel *Phantom Protokoll* kurz vor Weihnachten 2011 in die Kinos gekommen, macht den Umgang mit Gadgets explizit zu seinem Thema und stellt es zugleich filmästhetisch in Frage. Bereits in der *Credit sequence* werden rasch geschnittene Bilder durch das Motiv einer Zündschnur verbunden. Die brennende Lunte ist ein Emblem der gesamten Reihe und des Genres. Sie weist darauf hin, dass die Spannung im Agentenfilm immer im Moment vor der Explosion liegt, also im Sinne des Altmeisters Hitchcocks ein dramaturgisches Element ist. Und auch die erste Szene ist als diskretes Zitat aus einem Hitchcock-Film geborgt. Wie in *Psycho* (1960) fährt die Kamera aus der Panoramasicht einer Großstadt auf ein Hochhausdach heran und hält kurz inne, als ein Mann aus der Dachtür stürzt, verfolgt von einem zweiten. Der Fliehende wirft ein kleines Ding vom Hochhaus und stürzt hinterher. Er landet einigermaßen sicher auf einem selbstaufblasbaren Sprungretter. Das Gadget, technisches Lieblingsspielzeug jedes erfolgreichen Filmagenten, hat geholfen. Aber nur kurzzeitig. Denn als der glücklich entronnene Agent – er gehört zu den Guten – eine schäbige Nebenstraße einschlägt, auf der ihm eine junge blonde Frau in langem Mantel entgegenkommt, zeigt ihm sein iPhone – das wohl wichtigste Gadget seit 2007 – ein Foto ebendieser Frau, mit der Information „Assassin“. Sie ist seine Mörderin. Die Technik weiß vor ihm Bescheid, das Gadget hat sein Werk getan, aber zu spät.

## Ironie schlägt Technik

Damit beginnt eine Handlung, die das Versagen der Technik immer wieder mit Punchlines (den krönenden Komponenten des Witzes) und ironischen Pointen verbindet, und zwar auf mehreren Seiten. Ein Beispiel dafür ist die Szene im Moskauer Krankenhaus, als der nach dem Kreml-Attentat fliehende Hunt barfuß in dürftiger Patientenkluft auf einem Fenstersims zu sehen ist, viel zu hoch für einen Sprung, den er unversehrt überleben könnte, und ohne jenes Spielzeug, das seinem Agentenkollegen am Filmbeginn zunächst das Leben gerettet hat. Sein jetziger Verfolger, ein russischer Geheimagent, kommt ans Fenster – und zündet sich erst einmal genüsslich eine Zigarette an. Er hat Zeit, weil er weiß, dass die Technik diesmal auf seiner, nicht auf Hunts Seite ist. Doch er hat nicht mit der Tücke des Objekts gerechnet. Ein vorbeifahrender Lieferwagen ermöglicht Hunt doch noch den rettenden Sprung.

Der Film ist voll mit solchen Triumphen von Zufall und Situationswitz über die scheinbar allmächtige Technik. Der Mensch – so die Botschaft – ist Herr der Dinge, wenn er im Action-Prozess nicht auf Knopfdruck anspringt, sondern abwartet, nachdenkt oder sich gar einen Spaß erlaubt wie die lustigere Hälfte von Hunts Team, die – neben der auch im erotischen Kampf erprobten Agentin Jane Carter (Paula Patton) – aus dem Außeneinsatzdebütanten und Computernerd Benji Dunn (Simon Pegg) sowie dem Analysten William Brandt (Jeremy Renner) besteht. Vor allem Dunn sorgt mit seinem trockenen Humor für Inseln der Heiterkeit. So zum Beispiel, wenn er Hunt beim Eindringen in den Kreml vollquasselt wie ein aufgeregter Junge beim Agentenspielen. Und als Brandt die überflüssige Frage stellt, warum die russischen Verfolger denn blindlings auf eine mit Leuchtmunition bestückte Leiche in der Moskwa feuern, während er mit Hunt unter Wasser ausharrt, gibt Hunt ein allzu offensichtliches Geheimnis des Agentenjobs preis: Ein erfolgreicher Spion handelt am besten aus dem Bauch heraus. Pläne sind dazu da, um durchkreuzt zu werden.

Im übrigen ist Brandt der differenzierteste Charakter im Team, der einzige mit einer *Backstory wound*. Hinter seiner rationalen Schale verbirgt sich ein moralisches Problem. Bei einem früheren Einsatz hat er es versäumt, Hunts Frau zu beschützen, und sie ist, wie er annimmt, gestorben. Erst am Ende wird diese Schuldgeschichte geheilt; Hunt hatte seine Frau nur zum Schein ums Leben bringen lassen, um sie zu schützen. Dieses Wissen macht Brandt, dessen Probleme oftmals Hunts Aktion in Frage gestellt haben, erst am Ende teamfähig.

### Musik bringt Ironie ins Spiel

Am Anfang der Haupthandlung sitzt Hunt in einem russischen Gefängnis, in das er, wie man später erfährt, auf eigenes Betreiben gekommen ist. Als nach und nach von Dunn die Zellentüren aufgesperrt werden, währenddessen Dean Martins Erfolgssong *Aint that a kick in the head* (1960) gespielt wird, bleibt Hunt auf seiner Pritsche liegen. Dann läuft Ethan Hunt gegen die Fluchtrichtung zu einer anderen Zelle, um Bogdan, einen reichlich fluchtunfähigen Partner aus einem anderen Miniteam mit sich zu nehmen (wie man später herausbekommt, stellt Bogdan den entscheidenden Kontakt zu einem Mittelsmann aus der Informationsbeschaffungsszene her). Dean Martins Song läuft intradiegetisch ab, alle im Gefängnis hören ihn über Lautsprecher. Auf ironische Weise kommentiert das Lied – das von der Verwirrung der Liebe handelt – die kriminelle Handlung; der Songtitel ist ein Gedankenanstoß („a kick in the head“) dafür, den Film nicht zu ernst zu nehmen. *Mission Impossible* ist – im Wortsinn der Parodie – ein Gegengesang zum klassischen Agentenfilm.

Der neue Auftrag von Ethan Hunts Team lautet, einen gewissen „Cobolt“ (Michael Nyqvist) zu fassen, der mit geraubten Abschlusscodes für Nuklearwaffen eine Langstreckenrakete der Russen zu starten und damit die USA zu vernichten droht. Dieses Ziel der Mission ist verteilt auf mehrere Stationen: auf das wichtigste Haus der östlichen Hemisphäre, den Kreml (wo sich Hinweise auf Cobolts Identität befinden), das höchste Haus der Welt, das Burj Khalifa in Dubai (wo sich Cobolt mit der

eingangs gezeigten Auftragskillerin trifft und wo es zu einer raffinierten Parallelmontage auf zwei Stockwerken kommt<sup>2</sup>), ein Superreichenhaus in Mumbai (bis 1996 Bombay) und eine hypermoderne vollautomatische Automobilfabrik.

Auch diese Handlungsorte dienen dazu, das Technikmantra des *Citius, altius, fortius* in seine Schranken zu weisen und Raum zu schaffen für ironische Kommentare. Der Einsturz des halben Kreml ist keine spektakuläre Explosion, sondern ersichtlich ein Produkt der Animationskunst des Regisseurs, der 2007 mit *Ratatouille* einen großen Erfolg im Animationskino gefeiert hat. Im Wolkenkratzer in Dubai kollabiert fast die komplette Hightech-Ausrüstung. Die Maskenmaschine gibt den Geist auf, der schwarze Magnethandschuh, mit dem Hunt senkrecht an der Fassade hochklettert, leuchtet auf einmal nicht blau (gleich haftsicher), sondern rot (was sich auf „tot“ reimt). Und beim Filzen in der Hotelsuite der Gegner steckt in Hunts Jackentasche immer noch die Schutzbrille, was überraschenderweise niemandem verdächtig kommt.

Das Verfahren, Actionfilmwelten als semiotischen Kontext für Markenprodukte zu gestalten, wird auch hier ironisiert. Selbst im wüstesten Sandsturm hat Hunt Zeit, sich der neuesten Instruktionen auf seinem Gadget-iPhone zu versichern. Das scheint ihn zu beruhigen – und vielleicht auch den Zuschauer. Es kommt zu einem „Innehalten des Films“.<sup>3</sup> Doch der verfolgte Bösewicht kann entkommen. Wieder hat das Gadget versagt.

---

<sup>2</sup> Hunt und Brandt bezahlen die schöne Auftragsmörderin, die man aus der Pre-credit-Sequenz kennt, Carter trifft den Hauptschurken; es geht darum, den Code für die Zündung der Atomwaffe zu bekommen. Beide Handlungen laufen exakt simultan ab, die Kamera wechselt einmal den Raum mit einer Fahrt durch die Zimmerdecke. Auch hier versagt ein Gadget: Die Killerin entdeckt ein Flackern in Brandts künstlicher Netzhaut, mit dem der Code aufgenommen und ins andere Zimmer übertragen wird.

<sup>3</sup> Vgl. Rothöhler (Anm. 1).



### „Philosophie des Schiefgehens“

Diese „Philosophie des Schiefgehens“ (so Tobias Kniebe in seiner Filmkritik in der *Süddeutschen Zeitung* vom 14.12.2011) ist ein probates Mittel, um die Ingredizienzen des Agentenfilms neu zu mischen und aus dem Kino der technischen Attraktionen zumindest in den Szenen, in denen das Team unter sich ist, ein ironisches Kammerstück zu machen. So wird der Fokus weniger auf die eigentliche Mission des Teams gelenkt. Das Team ist die Mission. Es enthält die Bordwellschen Kategorien des Action-Storytellings: Goal orientation („Einer für alle, alle für einen“), die Deadline (Erfolg der Mission, Auflösung des Rätsels um Julia, überraschendes Wiedersehen Hunts mit seiner Frau) und im Ansatz auch die Double plotline (die romantische Version wird in einer Kusszene zwischen Hunt und Carter angedeutet).<sup>4</sup> Das Team erscheint wie eine dysfunktionale Kleinfamilie mit den erfahrenen ‚Eltern‘ Ethan

---

<sup>4</sup> Vgl. David Bordwell. „Anatomy of the Action Picture.“ *Observations on Film Art* (2007). URL: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php> (30.12.2011). Der Artikel entwickelt ein hilfreiches strukturalistisches Schema am Beispiel des dritten Teils von *Mission impossible*.

und Carter (beide haben ihren Partner verloren) und zwei für den Außendienst in der Spionage unerfahrenen Sprößlingen. Erstaunlicherweise nimmt sich Hunt die – im Agentenfilm immer davonrennende – Zeit, um seinen Novizen die nicht immer rational einleuchtende Logistik des Unternehmens zu erläutern (so in Dubai). Das Team arbeitet ohne Backoffice. Nach seinem Auffliegen im zerstörten Kreml ist das „Phantom Protokoll“ aktiviert worden, das die gesamte *Missions Impossible Force* zum Schutze der amerikanisch-russischen Beziehungen auflöst, als wäre sie nie dagewesen. Weil die Technik nicht das leistet, was der klassische Agentenfilmzuschauer erwartet, nämlich am Ende doch zugunsten des Guten zu funktionieren, auch wenn ein Ruinenfeld zurückbleibt, ist der Agent als kommunizierender und emotional handelnder Mensch gefragt. Das ist etwas, was James Bond sich bei seiner Chefsekretärin Moneypenny stets vorgenommen hat, aber beim nächsten Einsatz wieder vergessen wird.

Zum krönenden Abschluss von *Mission Impossible – Ghost protocol* sehen wir Ethan Hunt halbtot am Boden liegen, neben sich den fast toten „Cobolt“, einen frustrierten akademischen Soziopathen, und den Koffer mit dem Deaktivierungscode der bereits abgefeuerten Atomrakete. Der Aluminiumkoffer geht zunächst nicht auf; auch die alten Gadgets versagen. Dann schafft es Hunt, den roten „Buzzer“ zu drücken (einen altertümlichen Summer, worauf Thierry Backes' Filmkritik in [www.merkur-online.de](http://www.merkur-online.de), 15.12.2011, hinweist). Hunt ruft „Mission erfüllt“ („Mission accomplished“). Abermals gefehlt: Der Countdown läuft weiter. Und ganz am Ende, als die Rakete in die San Francisco Bay gezischt und Amerika gerettet ist, sieht Hunt sogar seine Frau Julia wieder und schenkt ihr aus der Ferne ein Lächeln. Doch dieses Ehe-Team kommt sichtbar nicht zusammen. Technik hin, Ironie her: Im Agentenfilm bleibt die Liebe letztlich die „Mission impossible“.