media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Simon Frisch, Tim Raupach u.a. (Hg.)

Revisionen – Relektüren – Perspektiven. Dokumentation des 23. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums

2012

https://doi.org/10.25969/mediarep/14365

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Frisch, Simon; Raupach, Tim (Hg.): *Revisionen – Relektüren – Perspektiven. Dokumentation des 23. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2012 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 23). DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/14365.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Revisionen – Relektüren – Perspektiven

Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium, Bd. 23
ISSN 1867-3724

Simon Frisch/Tim Raupach (Hg.)

Revisionen – Relektüren – Perspektiven

Dokumentation des 23. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2012
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln
Druck: Leibi, Neu-Ulm
Printed in Germany
ISBN 978-3-89472-743-7

Inhalt

Vorwort
Das 23. Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquium
17.-19. März 2010 an der Stiftung Universität Hildesheim 7

Kayo Adachi-Rabe
Das Paradoxon der fallenden Hirse in der Filmakustik 11

Julia Binter
Gendering Vampires
Intermediale Verhandlungen von Geschlecht am Beispiel von TRUE BLOOD 18

Philipp Blum/ Sonja Czekaj
Filmische Erinnerungsstrategien aus medialen Gedächtnisbildern
Zwei Einlassungen 32

1) Philipp Blum
Metahistorischer Diskurs und Gedächtnistext im Film
am Beispiel von Peter Delpeuts THE FORBIDDEN QUEST 33

2) Sonja Czekaj
Harun Farockis AUFSCHUB als sinnliche Gedächtnisarchäologie 41

Stefan Böhme
Computerspiele als „komplexe Selbstnormalisierungstrainings“ 53

Miriam Brunner
Once upon a Time
Temporale Strukturen im sequentiellen Medium Manga 68

Julia Eckel
Anthropomorphe Audiovisualität
Problematisierung eines Forschungsgegenstands 85

Stephanie Großmann
Naturkatastrophen im Film
„Wer überlebt und wer stirbt, das ist niemals gerecht“ ? 97

Doreen Hartmann
Machinima revisited
Über neue Praktiken und alte Ideale 113

Christian Hißnauer
Perspektiven auf den TOD EINES SCHÜLERS
Fokalisierung als serielles Prinzip 126

Diana Kainz
„Arme Effi…“
Zur filmischen Adaption von Fontanes *Effi Briest* im Kontext der Moderne 137

Peter Klimczak
Ereignis und Perspektive
Die Lotman-Rennersche Grenzüberschreitungstheorie bei multiperspektivischen Medientexten .. 157

Magdalena Krakowski
AMORES PERROS
Extraordinäre Erzählstrategien im mexikanischen Gegenwartsfilm 174

Ulrike Kuch
Eine andere Welt
Swimmingpools im Film 187

Bernd Leiendecker
Auf dem Weg zu einer Definition des Begriffs 'unzuverlässiges Erzählen' 198

Birgit Maria Leitner
Das Kleine Schwarze 212

Silke Martin
Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie –
PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN, 1967) 229

Ines Roscher
Zwischenprogramm
Zuschaueradressierungsstrategien in den Promos von *Arte* 243

Christoph Scheurle
Symbolische Politik 249

Anke Steinborn:
Kitchen Debate
Aufschwung und Krise des ‚American Way of Life' im filmischen Dialog 263

Monika Weiß
Faschismus im deutschen Fernsehen
Zu Entstehung und aktueller Lage kollektiver Geschichtsbilder 282

Axel Roderich Werner
old media / new media
Das „System Peter Greenaway" 292

Lukas Wilde
Die Peanuts als Diagramm.
Spuren graphischer Narration im Comic 304

Katharina Wloszczynska
Das ‚denkende' Remake 315

Wiebke Wolter
David Lynchs INLAND EMPIRE als Filmereignis 330

Hans J. Wulff
Auftrittslieder
Überlegungen zur diegetischen Brüchigkeit in filmischen Musikszenen 338

Die Autorinnen und Autoren/ die Herausgeber 347

Vorwort

Das 23. Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquium

17.-19. März 2010 an der Stiftung Universität Hildesheim

Das Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquium (FFK) ist wahrscheinlich eine der kuriosesten akademischen Tagungen im deutschsprachigen Raum. Ohne Satzung und ohne Trägerschaft wandert das FFK nun bereits ein Vierteljahrhundert von Universität zu Universität und wird immer wieder neu von jeweils völlig anderen Organisationsteams realisiert. Damit ist es hinsichtlich Dynamik und Potential eine der spannendsten Tagungen.

In erster Linie versammelt das FFK Abschlussarbeiten und Qualifikations- bzw. Forschungsprojekte des wissenschaftlichen Nachwuchses. Dies hat den eher praktischen Grund, dass es prinzipiell zugangsoffen angelegt ist: wer sich anmeldet, darf vortragen. In diesem Zusammenhang hat sich wohl das Gerücht entwickelt, Professoren seien nicht zugelassen, obwohl das FFK ursprünglich als fachliche, und nicht generationsorientierte, Tagung eingerichtet wurde. Alljährlich kommen im Frühjahr unter der immer gleichen und eher weit gefassten Themenvorgabe „film- und fernsehwissenschaftlich" 30 bis 60 JungwissenschaftlerInnen aus allen Regionen (ja sogar Ländern!) des deutschsprachigen Raums für ein paar Tage zum Kolloquium zusammen. Da die Teilnahme am FFK mit Kosten und Aufwand verbunden ist, sind es vorwiegend die Engagierteren, die anreisen.

Dass die Tagung dabei thematisch nicht homogen gerät, liegt auf der Hand. Auch wenn immer wieder versucht wird, durch nachträgliche Themenperspektivierung Ordnung ins Disparate zu bringen, entscheidet das nicht über das Gelingen der Tagung. Die unvergleichliche Qualität und Dynamik des FFK liegt darin, dass man sich auf hierarchiefreier Ebene der Fachdiskussion stellt. Dabei bietet das FFK auch eine Plattform für thematische, methodische oder performative Experimente und gerade in jüngster Zeit wird der experimentelle Aspekt verstärkt wahrgenommen. Dadurch wird das FFK zum Labor zur Erprobung von Denk- und Arbeitsweisen.

Wenn auch die Auswahl von 30 bis 60 Forschungsprojekten nicht unbedingt repräsentativ erscheint, so ist das FFK immer auch eine Art Seismograf für Tendenzen in den deutschsprachigen Film- und Fernsehwissenschaften, wenn man bedenkt, dass die Jungwissenschaftler zum größten Teil ihre Dissertationsprojekte aus den Forschungszusammenhängen ihrer jeweiligen Institute oder Forschungskollegs heraus entwickeln. Tatsächlich formulieren viele der späteren WortführerInnen in den Medienwissenschaften hier ihre ersten Positionen und Ansätze. Hans J. Wulffs Bibliografie der publizierten Beiträge aller FFKs seit 1987 liest sich heute wie ein Who is Who der

aktuellen deutschen Medienwissenschaft.[1] Auf dem 22. FFK in Passau ist daher auch folgerichtig die Publikation des Kolloquiums in eine Zeitschrift verwandelt worden. In Serie lassen die jährlichen Akten des FFK Sinn sich lesen als höchst wechselvolle Verlaufsgeschichte von thematischen und methodischen Entwicklungen und Tendenzen in den deutschsprachigen Medienwissenschaften. Viele Keime, auch diejenigen, die sich nicht in die großen Leitdiskurse durchsetzen konnten, sind hier archiviert. Auf dem 25. Jubiläums-FFK in Erlangen war das in den Rückblick-Präsentationen eindrucksvoll zu sehen.

In Hildesheim war eine überraschend deutliche Grundtendenz auszumachen. In den meisten Vorträgen und Diskussionen konnte man den Eindruck gewinnen, dass die bereits schon mal totgeglaubte *Film*wissenschaft wieder lebendig geworden ist und dass diese an einem Wendepunkt steht zu einer neuen Bestimmung der Disziplin, um genuin filmische Probleme in den Blick zu bekommen, vielleicht nicht zufällig zu einem Zeitpunkt, an dem ihr Gegenstand so fragwürdig und unsicher wie selten zuvor wird. So bestand ein Großteil der Vorträge in Ansätzen zu Revision und Relektüre von filmtheoretischen und filmwissenschaftlichen Konzepten: Gleich drei Forschungsprojekte zum Ton wurden vorgestellt von Silke Martin (Erfurt/ Weimar), Kayo Adachi-Rabe (Berlin/ Düsseldorf) und Ingo Landwehr (Berlin/ Weimar). Unter völlig unterschiedlichen Perspektiven schlugen u.a. Julia Eckel (Bochum), Kristina Köhler (Zürich), Jesko Jockenhövel (Potsdam) und Hans J. Wulff (Kiel) Projekte zur Überprüfung von Ansätzen vor, die Konzepte wie das Körperliche, die Diegese, das Anthropomorphe und das Spektakuläre betreffen. In gewisser Weise berührte auch Lukas Wilde (Erlangen) in einer Studie über Comicfiguren ähnliche Probleme, verband sich zugleich thematisch mit Miriam Brunner (Hannover), die zur Zeit im Manga referierte. Sonja Czekaj und Philipp Blum (beide Marburg) arbeiteten in einem gemeinsamen Vortrag an Verbindungslinien einer sinnlichen Gedächtnisarchäologie mit semiopragmatischen Ansätzen. Methodisch daran anschließend referierte Monika Weiß (Marburg) zur Entstehung kollektiver Geschichtsbilder, was sich wiederum verbinden ließ mit Wolfgang Fuhrmanns (Zürich) anregendem Vortrag über den Wandel des Brasilienbildes im Laufe der Jahrzehnte, das so gar nicht konstant an Copacabana und Zuckerhut gebunden ist. Guido Kirsten (Zürich) unternahm eine Relektüre des triadischen Zeichenkonzepts von Peirce, Wiebke Wolter (Hildesheim) versuchte das Filmerlebnis zu erforschen, dazu bot Christian Pischel eine theoretische Einlassung an. Franziska Heller (Zürich) machte auf Verschiebungen und Veränderung in Filmgeschichte und Filmgeschichtsschreibung durch die DVD aufmerksam. Katharina Wloszczynska (Jena) stellte das Remake als Forschungsgegenstand mit bislang kaum erschlossenen filmtheoretischem Potential vor, dazu entwickelte sich aus einer anderen Richtung ein anschlussfähiger Ansatz bei Nils Kurfürst (Passau) ausgehend von Fredric Jamesons Konzept des *nostalgia films*. Axel Roderich Werner (Düsseldorf/ Weimar) zeigte neue Aspekte des Reflexiven und Spektakulären sowie des Affektiven

1 Die FFK-Bibliografie online: http://www1.uni-hamburg.de/Medien//berichte/arbeiten/0055_06.html.
Vgl. auch: Franziska Heller/ Wolfgang Fuhrmann (2010): Der Bau im bequemen Mittel? Filmwissenschaftliche Anmerkung zu Positionen des Nachwuchses. In: *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung.* Nr. 001, S. 121-126. www.rabbiteye.de/2010/1/fuhrmann_heller_bau_im_mittel.pdf.

in filmischen Medien auf, indem er Peter Greenaways Arbeiten als System vorstellte. In der eigentlichen Absicht, eine stabile Definition zu erarbeiten trieb Bernd Leiendecker (Bochum) seine gründliche Überprüfung des Konzepts des unzuverlässigen Erzählens ausgesprochen anregend bis an die Grenzen seiner Auflösung. Dazu passte Magdalena Krakowskis (Bremen) Studie zum mexikanischen Gegenwartskino und Christian Hißnauers (Göttingen) Studie zur Fokalisierung. Eine Reihe von Vorträgen waren explizit oder implizit motivisch orientiert: Stephanie Großmann (Passau) über den Naturkatastrophenfilm, Anke Steinborn (Weimar) über die Küche, Ulrike Kuch (Weimar) über den Swimming Pool und Birgit Leitner (Potsdam) über das „Kleine Schwarze". Stefan Böhme (Braunschweig) und Peter Klimczak (Passau) untersuchten normative Strategien und Normalisierungsprozesse in Computerspielen und Baumarktwerbung. Ähnlich in gewisser Weise, wenn auch an ganz anderen Gegenstandsfeldern arbeiteten Andreas R. Becker (Paderborn), Jan Oehlmann (Lüneburg), Ines Roscher (Hildesheim) und Christoph Scheurle (Hildesheim). Letzterer ließ sich als intermediale Studie (zwischen Theater und Politik) wiederum assoziieren mit den Darlegungen von Doreen Hartmann (Paderborn) zur Machinima, Diana Kainz (Passau) über Literaturadaption und Julia Binter (Wien) mit ihrer intermedialen Genderstudie über Vampire.

Eine neue Generation schickt sich an, Spezifika des Filmischen in den Blick zu nehmen, ohne einfach diskursverwaltend die bestehenden Begrifflichkeiten und Methoden fortzusetzen. Wenn es wahr ist, dass der Film der Reihe nach in den Kunst-, Sozial-, Literatur- und Sprachwissenschaften verhandelt wurde, und wenn zweitens wahr ist, dass ein Großteil der filmwissenschaftlichen Terminologie sich aus diesen Disziplinen herausgebildet hat, und wenn schließlich drittens wahr ist, dass sich im Film selbst – und zwar im Mainstream, nicht im Arthouse-Bereich – in den letzten Jahren etwas verändert hat, etwa die Betonung des Spektakulären und die die Reduktionen der Narration (gleichermaßen zu finden bei so unterschiedlichen Filmemachern wie Zack Snyder und Béla Tarr). Die jungen WissenschaftlerInnen nehmen Aspekte ihres Filmerlebens, das in vieler Hinsicht mit dem alten Kino nichts mehr zu tun hat, ernst. So erscheint es nachvollziehbar, dass beim Nachwuchs ein Bedürfnis nach Revision und Relektüre entsteht. Für das, was über die Narration hinaus am Film fasziniert gibt es nur wenige Konzepte in einer Disziplin, deren Theorietradition immer noch stark aus den textbasierten Theater- und Literaturwissenschaften herrührt. Insgesamt war zu spüren, dass der wissenschaftliche Nachwuchs sich trotz der angespannten beruflichen Situation nicht die Freude an der wissenschaftlichen Arbeit nehmen lässt, und möglicherweise dadurch gerade erst recht bereit ist, heilige Kühe anzurühren.

Seit dem 22. FFK in Passau ist dem wissenschaftlichen Aspekt des Kolloquiums ein hochschulpolitischer hinzugewachsen. Statt als reine Nachwuchstagung versteht sich das FFK auch als Plattform für den Mittelbau, dessen berufliche Situation sich bekanntermaßen inzwischen so unsicher und prekär gestaltet wie die der Absolventen. In Passau wurde auf Initiative von MitarbeiterInnen des Seminars für Filmwissenschaft der Universität Zürich erstmals ein Plenum abgehalten, auf dem Fragen zu Zukunft und Selbstverständnis der Film-, Fernseh- und Medienwissenschaften erörtert

wurden. Aus diesem Plenum ist ein Text hervorgegangen, der in der Online-Zeitschrift *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* erschienen ist.[2] Das Plenum ist seither fester Bestandteil des FFKs. Im Hildesheimer Plenum wurde deutlich, dass die Bereitschaft miteinander zu reden groß ist, auch wenn keine Programme und Resolutionen verabschiedet werden. Ein Bewusstsein über die eigene Situation und über die Notwendigkeit der Bestimmung der Positionen und Tendenzen in den deutschsprachigen Film- Fernseh- und Medienwissenschaften ist zu spüren. Inzwischen hat das 24. FFK in Zürich stattgefunden - erstmals außerhalb Deutschlands. Dort wurde unter Rekordbeteiligung im Plenum die relative Strukturlosigkeit des FFK und seine „Schwarmintelligenz" als außerordentliche Qualität des FFK betont. Das 25. Jubiläum ist gebührend in Erlangen gefeiert worden. Marburg und München stehen am Horizont für 2013 und 2014. Das FFK lebt wie eh und je.

Gedankt sei allen, die am Gelingen des 23. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums in Hildesheim beteiligt waren, vor allem Dr. Volker Wortmann, sowie den unermüdlichen und immer freundlichen Herferinnen und Helfern Luisa Dietrich, Luca Schomaker und Aline Westphal!

Vielleicht noch ein Wort zu diesem Buch. Schon bei der Programmgestaltung ergeben sich Verbindungslinien zwischen den zahlreichen Vorträgen, und bei der Gestaltung der Publikation liest man die Texte so oft, dass sie irgendwann fast alle von einem großen gemeinsamen Thema handeln. Doch in Wirklichkeit entstammen sie disparaten Zusammenhängen und die Verbindungslinien, die die Herausgeber sehen, reichen nie aus, um eine für alle einsichtige Gruppierung vorzunehmen – das zeigt immer schon die Debatte um die Panelgestaltung und die Anordnung der Vorträge auf der Tagung selbst. Wir haben uns daher diesmal dazu entschieden, den Tagungsband nicht mit einer nachträglichen inhaltlichen Ordnung zu versehen, sondern wollen sie nach der alphabetischen Reihenfolge der Nachnamen der AutorInnen reihen. Ohnehin wird keiner den Band als wohlkomponiertes Buch von vorne bis hinten durchlesen, ohnehin werden die Aufsätze einzeln herangezogen und nicht zuletzt werden die Querverweise, die die AutorInnen vorgenommen haben, leichter gefunden. Die Freunde des wohlkomponierten Sammelbandes mögen uns verzeihen, der Charakter eines Tagungsbandes zu einer Tagung ohne Leitthema bildet sich aus unserer Sicht in einer offensichtlich nicht-inhaltlichen Anordnung am besten ab. Doch nun genug der Entschuldigungen, Vor- und Ausreden, viel Spaß beim Blättern, und eine anregende Lektüre beim Nachlesen vergessener oder verpasster Beiträge wünschen

die Herausgeber
Hildesheim, Marburg, Jena im Frühjahr 2012

2 Heller/ Fuhrmann 2010.

Kayo Adachi-Rabe

Das Paradoxon der fallenden Hirse in der Filmakustik

Morin und Zenon

Der Anthropologe Edgar Morin sieht eine Besonderheit der filmischen Repräsentation darin, den Zuschauer im Kino in die paradoxe Haltung hineinzuversetzen, den Film als etwas Reales, gleichzeitig jedoch als etwas Illusionäres wahrzunehmen.[1] Morin weist auch auf das gleiche Dilemma in der Filmakustik hin: der Ton stamme nicht vom Geschehen auf der Leinwand, sondern ertöne aus dem Lautsprecher im Kino. Trotzdem toleriere die Wahrnehmung des Zuschauers diese Tatsache.[2] In der Filmgeschichte entwickelt sich die Tontechnik immer weiter, um eine reale akustische Wahrnehmung zu simulieren sowie Bild und Ton authentischer miteinander zu koordinieren. Trotzdem scheint es so, dass diese Bemühungen in den unterschiedlichen Phasen der technischen Normen niemals vollendet wurden. Die technischen Möglichkeiten stoßen immer wieder an die Grenzen der Darstellbarkeit des Tons im Kinoraum. Es existieren daher konstruktive Versuche, sich mit dem Spannungsverhältnis zwischen den realen und fiktiven Eigenschaften der Klangwelt im Kino zu konfrontieren.

Der vorliegende Beitrag möchte diese ambivalente Art der Filmakustik thematisieren. Als Denkansatz beziehe ich mich auf Zenons Argument zur Paradoxie der akustischen Wahrnehmung. Es besagt folgendes: Wenn ein Scheffel Hirse beim Fallen Geräusche erzeugt, so erzeugt auch das winzige, einzelne Hirsekorn ein Geräusch. Denn die Geräusche verhalten sich zueinander genauso wie die geräuscherzeugenden Gegenstände.[3] Diese Denkweise ist auf eine Polemik der Antike zurückzuführen, die aussagt, dass ein Ding zugleich eines und vieles sein kann. Ein Baum sei beispielsweise ein Ding an sich, aber viele Dinge, wenn man ihn so betrachtet, dass er aus vielen Teilen wie Blättern und Ästen besteht. Zenon versucht zu beweisen, dass es nicht viele Dinge, sondern bloß ein Ding gibt. Dabei setzt er voraus, dass ein Gegenstand immer eine Ausdehnung im Raum besitzen muss, wenn dieser überhaupt existiert. Wenn er Teile hat, müssen auch diese entsprechenden Teile den Raum füllen. Somit sollen sowohl der Gegenstand selbst als auch der Raum unendlich teilbar sein. Die Teile müssen dann so klein sein, dass sie keine Ausdehnung mehr haben, und gleichzeitig unendlich groß sind. Weil diese Vorstellung die Relation zwischen einem Gegenstand und seinen Teilen jedoch nicht erklärt und zudem absurd wirkt, muss die These der Pluralität der Dinge abgestritten werden.[4]

1 Morin 1958, S. 12.
2 Ebd., S. 183 f.
3 Mansfeld 1999 S. 53 f.
4 Ebd. S. 31 f. und vgl. Sainsbury 2001, S. 18.

Der Paradoxie der Vielheit liegen weitere Argumente von Zenon zugrunde. Achilles kann die Schildkröte nicht einholen, und der fliegende Pfeil ruht, wenn Raum und Zeit unendlich teilbar sind, und dadurch keine Bewegung entstehen kann. Das Denken des Paradoxons stellt unsere Sinnesempfindungen in Frage, um uns zu einer geschärften Wahrnehmung der Welt herauszufordern. Der Film ist ein Apparatus, in dem dieses Denksystem beispielhaft integriert ist. Im Film sind Zeit und Raum durch Montage und Kadrage unendlich teilbar. Die Bewegung, die er durch eine Serie von Standbildern (auf Zelluloid 24 Bilder pro Sekunde) erzeugt, ist eine optische Täuschung. Durch diese illusionären Eigenschaften verweist der Film ständig darauf, dass er bloß eine Fiktion ist, wie ein Kreter, der sagt, dass alle Kreter lügen.

Das Argument der fallenden Hirse veranschaulicht zunächst Zenons Vorstellung, dass alles Seiende eine Ausdehnung im Raum hat, das über eine Skala von minimaler bis zu maximaler Größe verfügt. Auch in der filmischen Darstellung ist Zeit und Raum nicht nur in der visuellen, sondern auch in der akustischen Dimension unendlich teilbar. Die künstliche Regulierbarkeit des Tons scheint sogar flexibler als die Verarbeitungsmöglichkeit des Bildes zu sein. Eine Tonspur besteht aus verschiedenen Schichten einer Geräuschkulisse. Die Lautstärke eines Tonelementes kann beliebig reguliert werden. Ein Hirsekorn kann beispielsweise ein lauteres Geräusch als ein Scheffel Hirse verursachen. Während ein sichtbarer Gegenstand im Film tatsächlich eine konkrete, begrenzte räumliche Ausdehnung zeigt, bringt der Ton aus einer nicht sichtbaren Quelle einen imaginären, uneingeschränkten Raum mit sich. Die Filmakustik beinhaltet das Potential, das Wahrnehmungsmuster der Alltagsakustik zu zerlegen und die Logik unseres Gehörsinns außer Kraft zu setzen.

Auf Grundlage der bisher erläuterten Aspekte möchte ich einige Filme analysieren. Der Schwerpunkt liegt hierbei im Verhältnis zwischen Ton und Bild sowie bei der Ausdehnung und Teilbarkeit der Klangwelt des Films. Zwei Prototypen der Tondarstellung werden jeweils mit einem neueren Film verglichen, sodass die grundlegenden Erscheinungsformen des Paradoxons der akustischen Wahrnehmung im Kino und deren Innovation bzw. Mutation anschaulich gemacht werden können.

Robert Bressons UN CONDAMNÉ À MORT S'EST ÉCHAPPÉ (EIN ZUM TODE VERURTEILTER IST ENTFLOHEN, 1956)

Zunächst möchte ich das Verhältnis von Ton und Bild an Robert Bressons UN CONDAMNÉ À MORT S'EST ÉCHAPPÉ untersuchen. Bei der Monoaufnahme waren die Plastizität der Geräuschkulisse und die feine Differenzierung ihrer einzelnen Elemente noch nicht optimal gewährleistet. Bresson nutzte aber die Beschränktheit der früheren Tontechnik konstruktiv aus. Über den Ton des Films äußert er: „Was für das Auge ist, soll keine Verdoppelung dessen sein, was für das Ohr ist. […] Ein Ton soll niemals einem Bild zu Hilfe kommen, ein Bild nie einem Ton.“[5] So trennt er die visuelle und die akustische Kadrierung strikt voneinander.

5 Bresson 1980, S. 35.

Der Protagonist Fontaine ist ein französischer Kriegsgefangener. Die Kamera filmt sein Handeln immer in einer engen Nahaufnahme, sodass seine Existenz von der Außenwelt abgeschnitten wird. Die Geräuschkulisse besteht aus zeichenhaften Einzeltönen, die dem Gefangenen das Geschehen aus der Umgebung vermitteln. Bresson inszeniert die Fluchtszene zum Ende des Films wie einen Zweikampf zwischen Bild und Ton. Das Konzept der Szene basiert auf dem Mechanismus des menschlichen Gehörs, das wichtige Signale aus einer Geräuschumgebung herausfiltert. Die Töne, die im Alltag keine besondere Bedeutung tragen, werden überspitzt und dominant vernehmbar gemacht, wie Zenon darauf aufmerksam machte, dass auch ein Hirsekorn Geräusche macht. Bresson berücksichtigt auch die Realität des Tons, der nicht immer mit einer Ursache identifizierbar sein kann. Aufgrund dieser beiden Aspekte wurde diese Szene künstlich und realistisch zugleich gestaltet. Der Filmheld handelt, wobei er die tonale Information als warnendes und schützendes Indiz wahrnimmt. Fontaine und sein Zellengenosse brechen aus einem Dachfenster des Gefängnisses aus. Sie bewegen sich immer fort, wenn der Lärm einer Lokomotive ihre Schritte „verdeckt". Sobald sie die Schritte und die Stimme eines Wächters hören, halten sie an. Sie nehmen ein seltsames metallisches Knirschen wahr, dessen Herkunft zunächst unverständlich ist und sie verunsichert. Als es später wiederkehrt, sieht man, dass es vom Fahrrad eines patrouillierenden Wächters stammt.

Der Off-Ton wird in diesem Film mit einiger Verzögerung jedoch immer durch Veranschaulichung seiner Quelle identifiziert. Trotzdem trägt ein auditives Zeichen eine imaginäre, metaphysische Eigenschaft, weil es zunächst im Kopf des Protagonisten und des Zuschauers vergegenständlicht wird und nach und nach symbolischen Gehalt entwickelt. Wie Gilles Deleuze es formuliert, lässt Bressons Film einen „Zwischenraum" zwischen visuellen und akustischen Kadrierungen entstehen, der auf ein radikales „Woanders" verweist.[6] Bressons minimalistische Methode, die Klangwelt auf das subjektive Gehör des Filmhelden zu reduzieren, realisierte eine vierte Dimension des audiovisuellen Raums. Der Ton des Films verselbstständigt sich und formt einen umfangreichen, metaphysischen Raum. Was gesehen und gehört wird, gestaltet wie Bresson meinte, keine identischen Welten, obwohl wir sie so sehr miteinander zu koordinieren versuchen, wie Morin darauf hinwies.

Benedek Fliegaufs DEALER (2003)

Ich möchte nun Bresson mit Benedek Fliegaufs Film DEALER vergleichen, der im Format Dolby Digital 2.0 gedreht wurde. Im digitalen Zeitalter sind feine Differenzierungen und eine Mischung der Geräuschkulisse sowie die Gestaltung der Tonperspektive uneingeschränkt möglich. Fliegauf verwendet trotzdem wie Bresson Indifferenz und Orientierungslosigkeit der Filmakustik als ästhetisches Konzept.

Der Film DEALER schildert die Tätigkeit eines Drogenhändlers, der seine Kunden besucht. Der Film wird durch ein vom Synthesizer erzeugtes elektronisches Geräusch begleitet, das so klingt, als würde Wind durch eine Höhle blasen. Dieses Leitmotiv

6 Deleuze 1991, S. 235.

illustriert das Innere des Protagonisten, der an emotionaler Leere leidet. Charakteristisch für den Aufnahmestil des Films ist der Einsatz einer kreisenden Kamera, die sich, vom Standpunkt des Protagonisten losgelöst, autonom und schlafwandlerisch bewegt und dadurch die Trägheit seines Handelns versinnbildlicht.

In der Episode, in der der Dealer eine Studentin besucht, hört man stetig eine semantisch nicht nachvollziehbare Stimme, die aus einem nicht lokalisierbaren Off-Bereich erklingt. Normalerweise wird versucht, durch eine Kamerabewegung die Tonperspektive zu verdeutlichen und den Standpunkt des Klangobjekts zu etablieren. Fliegaufs Kamera hingegen zeichnet unabhängig von der auditiven Struktur ihre kreisförmige Bahn. Man entdeckt später, dass die Stimme aus dem Badezimmer links vor dem Wohnzimmer stammt, in dem ein Gespräch zwischen Dealer und der Studentin stattfindet. Am Anfang der Episode hören wir die nicht identifizierbare Stimme deshalb für eine kurze Weile ganz korrekt aus diesem Bereich. Als die Kamera das Wohnzimmer betritt, ertönt die Stimme gedämpfter und richtungsloser. Im Gegensatz dazu nimmt das Mikrophon, das die Kamera zu begleiten scheint, die Detail-Akustik überscharf auf. Man hört das Rascheln von Stift und Papier, lange bevor man die Bewohnerin der Wohnung am Schreibtisch hektisch schreiben sieht. Ihre Artikulation bei dem vermutlich nachsynchronisierten Gespräch mit dem Dealer wird äußerst präzise wiedergegeben. Die leisen Töne werden in den Vordergrund gestellt und im Verhältnis zur gesamten Tonkulisse klarer herangeholt, als sie in der Realität klingen würden – wie Zenon eine derartige Möglichkeit der Wechselbeziehung unter den Geräuschen angedeutet hat. Später entdeckt der Dealer eine weitere junge Frau, die sich unter Drogeneinwirkung im Delirium befindet und im Badezimmer unaufhörlich in einem mechanischen Rhythmus „Mutter" und „Vater" ruft. Die Stumpfheit der rufenden Stimme enthält den Halleffekt des Badezimmers. Der Unterschied zu Bresson liegt darin, dass Fliegauf nicht nur ein schwer identifizierbares Tonelement darstellt, sondern es in einen anhaltenden Prozess der Veränderung versetzt. Die Veränderung ist durch die Verschiebung des Standpunkts des Hörers rein tonästhetisch bedingt. Die Unerkennbarkeit der Töne wird durch eine technische Präzision erzielt, die unseren Gehörsinn gründlich imitiert und genau dadurch unser Hörerlebnis erweitert. Nach Morin möchten wir so den akustischen und visuellen Raum miteinander identifizieren, obwohl sie lediglich imaginäre Verbindung haben. Diese sollten aber innerhalb der filmischen Darstellung deckungsgleich sein. Trotzdem, oder eher deshalb, weil wir an diese Einheit von Ton und Bild glauben, verlieren wir die akustische Orientierung in diesem Film, sodass ein in der Wirklichkeit nicht nachvollziehbares, akustisches Gebilde in unserem Gehörsinn entsteht.

Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW (1979)

Als nächstes Basis-Beispiel möchte ich auf Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW zurückgreifen, der im Format 70mm Dolby Stereo mit 6-Kanal-Ton gedreht wurde. Der Sound-Designer Walter Murch experimentierte mit dem 360 Grad-Surrounding-Ton, der den Zuschauer in die Mitte des akustischen Geschehens stellt. Als Beispiel

nehme ich den Höhepunkt dieses Werkes, der durch Richard Wagners *Walkürenritt* (1870) begleitet wird.

Zu Beginn dieser Szene fährt die Kamera in einer Totale von links nach rechts über einen Schulhof. Von links hört man Hundegebell. Aus der Tiefe des Bildes ertönt Kindergesang. Langsam und immer lauter vernimmt man das Nahen der Hubschrauber und klassische Musik. Von rechts ertönen Glocken. In der nächsten Einstellung erscheint eine Reihe fliegender Hubschrauber über dem Meer, während ein Sopran-Gesang aus dem *Walkürenritt* beginnt. Bereits vor dieser Szene wurde deutlich gezeigt, dass ein Soldat ein Tonbandgerät in einem Hubschrauber anschaltet. Die Opernmusik soll also eigentlich innerhalb des Handlungsraums ertönen, obwohl diese eindeutig als Filmmusik anschwellend und dominierend auf die Szene gelegt ist. Diese Behandlung der Musik entspricht Morins und Zenons Vorstellungen der auditiven Paradoxie. Die extradiegetische, imaginäre Musik erklingt in der Ebene der Diegese so laut, dass sie die Szene beherrscht und ihre akustische Hierarchie bestimmt. Geräusche und Lärm sind als fester Bestandteil in die Komposition des Operstücks integriert. In Kontrast zur hohen Stimmlage der Sopranistin werden das Trappeln der auf einer Holzbrücke flüchtenden Einwohner und basstonähnliche, schwere Schläge von Bombenexplosionen rhythmisch eingesetzt. Durch diese in kontrastierenden Höhen und Tiefen angelegte, doppelschichtige Toncollage werden die Raumdynamik eines Luftangriffs sowie die Hierarchie zwischen Eroberer und Opfer unterstrichen.

Coppola nutzt die Musik auch dazu, die Illusion der Einheit von Bild und Ton in einem gemeinsamen zeitlichen Fluss zu verfestigen. Die Abspielzeit der Musik soll der Echtzeit des Geschehens entsprechen, die aus der Vielzahl der kurzen Bildausschnitte besteht. Bemerkenswert ist dabei, dass auf jedes Glissando der Sängerin ein Einstellungswechsel erfolgt, und dass der höchste, von ihr gehaltene Ton den Weg einer Rakete vom Ausklinken bis zum Einschlag begleitet. Durch den effektiven, parallelen Einsatz von Musik und Bild werden die Vorgänge, die rasch aufeinander folgen, akzentuiert. Obwohl wir die auditive Welt des Kriegs nah und plastisch zu erleben glauben, besteht sie aus einem äußerst künstlich geschaffenen, gigantischen Tongehäuse. Das komplexe Sound-Design gestaltet die Szene eines Massenmordes schließlich als ein spannendes Spektakel. Dieser Film reflektiert somit die fragwürdige Macht der medialen Manipulation.

Michel Chion und Barbara Flückiger weisen darauf hin, dass die Einführung von Dolby Stereo die Diskrepanz zwischen der realen und gedachten Ortung von Tonquellen verdeutliche.[7] Dieses System verwirkliche einen sich vom Bild frei entfaltenden akustischen Raum, der mit der Realität des Zuschauerraums in Konflikt gerät. Wo Schritte der Figuren ertönen, befindet sich beispielsweise ein Notausgang des Kinos. Dadurch ist die Geschlossenheit der Fiktion gefährdet, worauf bereits Edgar Morin aufmerksam machte. Coppolas Versuch, die Surround-Kanäle nicht nach striktem Realismus, sondern musikalisch und impressiv zu gestalten und dadurch auf eine Einheitlichkeit des szenischen Ablaufs hin zu verstärken, zeigt eine gelungene Alternative.

7 Chion 1994, S. 62, und 74 f. und Flückiger, 2002, S. 56-59.

Coppola nutzt Morins Paradoxie der akustischen Wahrnehmung im Kino, dass sich der Zuschauer die irreale Verbindung zwischen Bild und Ton unbedingt einbildet, völlig aus.

Alexander Sokurows ALEXANDRA (2007)

Ich möchte APOCALYPSE NOW mit Alexander Sokurows „Kriegsfilm" ALEXANDRA vergleichen, der im Format Dolby Digital 5.1 produziert wurde. Eine alte russische Frau, Alexandra, fährt nach Tschetschenien, um ihren Enkelsohn, der dort als Offizier stationiert ist, zu besuchen. Der Film wurde an Originalschauplätzen mit der berühmten Opernsängerin Galina Wischnewskaja in der Titelrolle gedreht. Im Unterschied zu APOCALYPSE NOW wurden keine Gewaltakte im Krieg, sondern der stille Alltag eines Militärlagers ohne große Handlungsentwicklungen geschildert. Während die nahezu monochromen Bilder in einem schlichten, photodokumentarischen Stil gestaltet sind, entfaltet sich die tonale Ebene zu einer selbstständigen, artifiziellen Klanginstallation. Im Mittelpunkt dieser auditiven Konstruktion steht Galina Wischnewskaja, die in diesem Film nicht singt, sondern das hörende Subjekt bildet. Die Grundlage der Tonebene besteht aus einem von Andrei Sigle komponierten Requiem sowie feinen Umgebungs- und Detailgeräuschen. In diese relativ konventionell gestaltete, akustische Kadrierung dringen Stimmen ein, die aus dem weiten Außerhalb des Bildes oder aus dem Inneren der stationierten Soldaten stammen können.

Eines Nachts spaziert Alexandra im Lager umher. Schritte von Passierenden und das Zirpen der Insekten erzeugen ganz schlicht eine atmosphärische Tonumgebung, die sich mit der melancholischen Musik vermischt. Die Filmheldin vernimmt das Flüstern der jungen Menschen, die sich aber eigentlich nicht in hörbarer Nähe befinden, auch wenn die Stille sie näher bringen könnte. Auch hier wurde das Verhältnis zwischen einem Hirsekorn und einem Scheffel Hirse vertauscht. Die imaginären Off-Stimmen sind polyphonisch, fragmentarisch und schwankend aus unterschiedlichen Richtungen eingesetzt. In der Mischung mit Musik, Geräusch und Stille entwickelt diese Stimmeninstallation eine voluminöse, nach vorn ragende, ovalförmige Expansion, die im Lauf des Films eine fast „sichtbare" Wahrnehmbarkeit erreicht. Bei Coppola wird eine weite, tonale Ausdehnung durch die Lautstärke und den Simultaneinsatz einer Vielzahl von Klangobjekten erreicht. Sokurow hingegen schafft eine auditive Expansion durch die plastische Konstellation der einzelnen, fein klingenden Tonelemente. Er versucht nicht, mit Bild und Ton etwas zu erzählen, sondern eine Stimmung der Trostlosigkeit im Kriegsalltag hervorzurufen. Wie wir in dieser Szene sehen, entsteht zwischen Alexandra und den Soldaten nur eine flüchtige Kommunikation. Trotzdem fungiert die alte Witwe mit ihrer großen Liebe zu ihrem Enkel als Klangkörper, der eine Resonanz mit der Einsamkeit der jungen Menschen vermittelt. Anstatt des Soprans der ehemaligen Volkskünstlerin hören wir das Gemurmel des tragischen Schicksals der Menschheit.

Zusammenfassung

Die vier Beispiele verdeutlichen, dass das von Zenon aufgestellte Paradoxon der akustischen Wahrnehmung in der heutigen Filmkunst durch den technischen Fortschritt deutlicher nachvollziehbar geworden ist. Der Ton bei der digitalen Aufnahme ist in der Tat uneingeschränkt teilbar, da die Dichte der Geräuschkulisse intensiviert wurde. Während die analog hergestellten Filme eine Mehrzahl von Einzeltönen miteinander bündeln, vernetzen die neueren Filme feine und breite Tontexturen miteinander.

Einen weiteren, auffallenden Unterschied zwischen der analogen und der digitalen Filmakustik bildet die Beziehung von Bild und Ton, die grundsätzlich aufgelockert wurde. Früher wurde eine breite, dreidimensionale Ausdehnung der Töne angestrebt, die die visuelle Darstellung im Off fortsetzen sollte. Das neuere Sound-Design tendiert hingegen dazu, eine vom Bild unabhängige, imaginäre Ausdehnung zu schaffen. Anstelle der Verbindung zwischen Bild und Ton bildet nun die „Vielheit" der Tonspur, nämlich das Verhältnis unter akustischen Einzelelementen, ein wichtiges ästhetisches Kriterium - genauso wie Zenon thematisierte, wie sich ein Hirsekorn zu einem Scheffel Hirse verhält. Trotzdem bleibt die Verbindung zwischen Bild und Ton in einer spannenden Form erhalten, sodass eine Spaltung oder Asymmetrie zwischen den visuellen und akustischen Inhalten intensiv wahrnehmbar erscheint.

In den moderneren Filmen wurde der Ton weitgehend vom strengen Bezug auf die reale, akustische Wahrnehmung befreit. Das Dilemma des Kinoraums, in dem die fiktive Ortung des Tons mit der realen Räumlichkeit in Konflikt gerät, scheint durch die zunehmende imaginäre Eigenschaft der akustischen Darstellung überwunden werden zu können. Das digitale Sound-Design lässt ein so abstraktes Klangobjekt entstehen, dass dessen realistische Ortung in einer unmittelbaren Peripherie kaum denkbar ist. Trotzdem hat die von Morin eingeführte Paradoxie der filmischen Darstellung, die als fiktiv und real zugleich wahrgenommen werden müsse, ihre Gültigkeit nicht verloren. Im Verhältnis zum sichtbaren Raum schafft der akustische Raum eine in der Wirklichkeit kaum existente Formation, wie das Badezimmer bei Fliegauf und das ovalförmige akustische Ornament bei Sokurow. Entsprechend der zunehmenden Virtualität der tonalen Kadrierung erhöht sich auch die Fiktivität der Gesamtheit einer filmischen Welt. Mehr denn je sind wir in die ambivalente Situation versetzt, die hochdosierte, auditive Illusion als reales Kinoerlebnis zu akzeptieren.

Literatur

Bresson, Robert (1980): Noten zum Kinematographen. München.

Chion, Michel (1994): Audio-Vision. Sound on Screen. New York.

Deleuze, Gilles (1991): Kino 2. Das Zeitbild. Frankfurt am Main.

Flückiger, Barbara (2002): Sound design: Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg.

Mansfeld, Jaap (Hg.) (1999): Die Vorsokratiker. Stuttgart.

Morin, Edgar (1958): Der Mensch und das Kino: eine anthropologische Untersuchung. Stuttgart.

Sainsbury, R. M. (2001): Paradoxien. Stuttgart.

Julia Binter

Gendering Vampires

Intermediale Verhandlungen von Geschlecht am Beispiel von TRUE BLOOD

Im düsteren Hinterzimmer einer Vampirbar im tiefen Süden Louisianas stehen sich die drei Protagonisten der von ihren Fans verehrten und heiß diskutierten Fernsehserie TRUE BLOOD (2009), die sterbliche Kellnerin Sookie, ihr blutsaugender Liebhaber Bill und der untote Barbesitzer Eric gegenüber.

> Bill: No, you nearly died last night. You are not going to Dallas.
>
> Sookie: Bill, I can make up my own mind.
>
> [...]
>
> Sookie: [zu Eric] And I want 5.000 dollars. [*Zu Bill*] I missed a lot of work and I need a driveway.
>
> Eric: Your human is getting cocky.
>
> Bill: She will take 10.000 and I will escort her.
>
> Eric: I don't think so, no.
>
> Sookie: Yes, 10.000 and Bill comes with me or it's a deal breaker.
>
> Eric: You surprise me and that's a rare quality in a breeder.
>
> Sookie: You disgust me.
>
> Eric: Perhaps I'll grow on you.
>
> Sookie: I prefer cancer.[1]

Wortwitz, Erotik, Liebe, Eifersucht, Gefahr und Spannung – Das Beziehungsdreieck zwischen Sookie Stackhouse, gespielt von der für diese Rolle mit dem Golden Globe prämierten Anna Paquin, ihrem Liebhaber Bill Compton (Stephen Moyer) und Bills Vorgesetzten Eric Northman, dem schwedischen Schauspieler Alexander Skarsgård, scheint vor dem Hintergrund der aktuell stark nachgefragten Vampirmythologie all das zu haben, was das Blut der ZuseherInnen in Wallung bringt und eingefleischte Fans über Monate hinweg über die Männlichkeit bzw. Weiblichkeit der Hauptfiguren auf *facebook*, Blogs oder *Youtube* debattieren lässt. Die in stundenlangen Online-Diskussionen oder in aus dem TV-Material zusammen geschnittenen *Youtube*-Videos präsentierten Analysen der „falschen" oder „richtigen" Repräsentation von Vampirmännlichkeit und menschlicher Weiblichkeit, der damit verbundenen begrüßenswer-

1 TRUE BLOOD, Season 2, Episode 3.

ten oder ablehnungswürdigen Wendungen in den TV-Narrativen und die Änderungsvorschläge in Requisite, Schauspieltechnik und Regie stellen dabei nicht nur kreative Verhandlungen der TV-Texte dar, sondern deuten darüber hinaus auf gesellschaftliche genderpolitische Diskurse hin, die sowohl die Fernsehproduktion als auch die Fernsehrezeption beeinflussen. Eine Untersuchung dieser transmedialen Verhandlungen von Geschlechterrollen muss nicht nur den Produktionskontext und die damit verbundenen Erwartungshaltungen des Publikums umfassen, sondern darüber hinaus neben einer semiotischen Analyse der Fernseh- bzw. Fantexte eine virtuelle Ethnografie der Konsumationspraktiken an der Schnittstelle von Gender und Cultural Studies wagen. Im begrenzten Rahmen dieses Beitrags sollen am Beispiel von Fandiskussionen auf der offiziellen *facebook*-Seite von TRUE BLOOD sowie einem Fanvideo auf *Youtube* folgende Fragen erörtert werden. Auf welche gesellschaftlichen Diskurse und ästhetischen Traditionen stützen sich die ProduzentInnen der Serie, um die darin repräsentierten (Geschlechter-)Rollen zu konstruieren? Welche genderspezifischen Eigenschaften (be)deuten die Fans in ihren Web-Diskursen über die Charaktere von TRUE BLOOD? Wie kann dieses intermediale *Gendering* im Hinblick auf die Macht der Signifikation diskurskritisch gefasst werden?

„Outrageous, playfully grisly comic drama“[2] als Qualitätsfernsehen

TRUE BLOOD wurde erstmals am 7. September 2008 vom US-amerikanischen Pay-TV-Sender HBO ausgestrahlt, der Ende der 1990er Jahre mit Serien wie SEX AND THE CITY (1998), THE SAPRONOS (1999) und SIX FEET UNDER (2001) neue Standards für das sogenannte Qualitätsfernsehen setzte. Seine auf Innovativität und Exklusivität ausgerichtete (Werbe)Strategie[3] führte neuartige industrielle und kreative Zugänge in die US-amerikanische Fernsehproduktion ein: „authorship as brand label, the illicit as a marker of high quality, high-production values, creative risk-taking and artistic integrity, the viewer as consumer, customer satisfaction, and value for money.“[4] Aus dieser Senderpolitik folgernd zeichnet sich, wie schon bei SIX FEET UNDER, der Oscar prämierte[5] Regisseur und Drehbuchautor Allen Ball für die künstlerische Handschrift von *True Blood* verantwortlich. Sein Werk ist geprägt von satirischer Sozialkritik, morbidem Humor und komplex-dramatischen Narrativen. Auch TRUE BLOOD weist diese Stilelemente auf, gilt aber zusätzlich als Vorreiter der neuen Hollywood'schen Vampir-Welle der letzten Jahre, die vor allem vom Erfolg der TWILIGHT-*Saga*[6] geprägt ist. Der Sendeplatz auf HBO sowie Allen Ball als kreativer Alleinverantwortlicher bauten hohe Erwartungshaltungen bezüglich der Exklusivität und Innovativität von TRUE

2 Shales 2008.

3 Die Werbestrategie des Senders, „It's not TV, it's HBO“, steht jedoch großteils in ambivalentem Kontrast zu seinen Produktionsbedingungen. Einerseits will der Sender – trotz seiner Exklusivität - möglichst viele zahlende Kunden anlocken, andererseits ist er – trotz seiner Abgrenzung von herkömmlichem Fernsehen – auf Produktionskooperationen mit staatlichen Sendern angewiesen (vgl. Santo 2008).

4 McCabe/ Akass, S. 92.

5 Ball erhielt bei den *Academy Awards* 2000 den Oscar für das beste Originaldrehbuch für AMERICAN BEAUTY (1999).

6 TWILIGHT (2008) THE TWILIGHT SAGA: NEW MOON (2009), THE TWILIGHT SAGA: ECLIPSE (2010), THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN (2011/2012). Weitere Film- und Fernsehproduktion umfassen u. a. THE VAMPIRE DIARIES (2009), und DAYBREAKERS (2009). Aber auch in Musical- und Buchform feiern Vampire erneut Erfolge: *Tanz der Vampire* (1997/ 2008), *The Strain* (*Die Saat*, 2009).

BLOOD auf, die aber laut den professionellen US-amerikanischen KritikerInnen teilweise enttäuscht wurden. Zwar lobte man die ästhetische und narrative Vermischung von Fernseh- und Filmgenres, die politische Unkorrektheit und sozio-kulturelle Plausibilität der Sprache sowie die Exzessivität der Sexualität- und Gewaltdarstellungen, die HBO nach einer mehrjährigen Schlappe wieder zum Vorreiter des Qualitätsfernsehens machen sollten, allerdings bemängelte man sowohl die Thematik als auch die Zurückhaltung der Fernsehserie gegenüber Konkurrenzproduktionen.

> Mr. Ball has taken what is basically a quirky romance novel and turned it into an R-rated melodrama puffed up with erotic tension and campy gore. It's creepy, steamy and funny at times, and it's also a muddle, a comic murder mystery that is a little too enthralled with its own exoticism. TRUE BLOOD is outré, but it's not nearly as eccentric and inventive as SIX FEET UNDER or even BIG LOVE.7

Dennoch konnte HBO mit TRUE BLOOD an alte Publikumserfolge anknüpfen.[8] Aufbauend auf die bislang zehnteilige Mystik-Buchreihe *The Southern Vampire Mysteries* (2001) der US-amerikanischen Schriftstellerin Charlaine Harris nimmt sich TRUE BLOOD dem Leben der telepathischen Barfrau Sookie Stackhouse in der fiktiven US-amerikanischen Kleinstadt Bon Temps in Louisiana an, die drei Jahre nachdem Vampire sich der Öffentlichkeit zu erkennen gegeben haben, in die Subkultur der Vampire und anderer übernatürlicher Wesen eingeführt wird. Möglich wurde die Resozialisierung der Vampire durch einen synthetischen Blutersatz, der es ihnen erlaubt, ihren Blutdurst mordfrei zu stillen. Sookie – angezogen durch die Disfunktionalität ihrer telepathischen Kräfte gegenüber Vampiren und bis dahin aufgrund ihrer Fähigkeit, Gedanken zu lesen, Jungfrau – beginnt eine Affäre mit Bill, dem ersten Vampir, der ihr begegnet und wird in der zweiten Staffel auch auf Bills Vorgesetzten, den tausendjährigen Wikinger Eric, aufmerksam. Bis dato wurden zwei Staffeln ausgestrahlt[9], wobei jede Staffel mehrere Erzählstränge umfasst. Kontinuität etablieren das Drama rund um die Liebesverstrickungen der Protagonistin Sookie sowie ein Mystery-Erzählstrang, der sowohl Horror- als auch Krimi- und Fantasy-Elemente umfasst. In der ersten Staffel fungierte die Mordserie an sogenannten „Fangbangern", ein abwertender Ausdruck für Menschen, die sexuelle Beziehungen mit Vampiren unterhalten, als Spannungselement. Als ebensolches dient in der zweiten Staffel die Entführung eines der Vampiroberhäupter durch eine radikal-fundamentalistische christliche Gemeinschaft, die sich der Auslöschung aller Vampire verschrieben hat.

Die Parallelen zwischen dem Marginalitätsstatus der Vampire und real-sozialen Integrationsbestrebungen und –problemen von Minderheiten in den USA ermöglichen es Allan Ball sozialkritische Fragen unterhaltsam, da ästhetisch und dramaturgisch übertrieben, zu verhandeln.[10] So zeigt beispielsweise die Terminologie der Serie Parallelen

7 Stanley 2008. Siehe auch Leonard 2008; Shales 2008; Judge 2008.

8 TRUE BLOODs Premierenfolge der zweiten Staffel konnte ebenso viele ZuschauerInnen vor den Bildschirm locken wie das Finale der SOPRANOS (vgl. anonym 2009).

9 Die dritte Staffel startete am 13. Juni 2010.

10 Wie gehe ich mit abweichendem Verhalten um? Wie gehe ich mit dem Fremdem, mit der Angst um? Ist das Fremde wirklich so bedrohlich? Manchen KritikerInnen waren die Anspielungen auf die Unterdrückung von Minderheiten

zur Gay und Lesbian Bewegung in den USA auf (Bsp.: „to come out of the coffin" statt „to come out of the closet" für das öffentliche Eingeständnis der eigenen sexuellen Ausrichtung bzw. des eigenen Untotseins). Ebenso fährt die Kamera gleich zu Beginn der einem Arthouse-Kurzfilm ähnelnden Titelsequenz[11] an einer Kirche vorbei, vor der die Worte „God hates fangs" („Gott hasst Beißer") angeschlagen stehen. Um dieses Wortspiel zu verstehen, muss das Publikum mit den Diskursen der fundamentalitisch-christlichen Bewegung in den USA vertraut sein: Die Westboro Baptist Church ist bekannt für den Slogan „God hates fags" (wörtlich übersetzt: „Gott hasst Schwuchteln").

Das Vampirbild von TRUE BLOOD stellt eine der vielen Fortschreibungen des seit Bram Stokers Romanheld Graf Dracula (*Dracula* 1897) in der westlichen Medienproduktion immer wieder umgeformten Vampirmythos dar. In der westlichen Literatur wandelte er sich, grob dargestellt, vom despotischen Adeligen des 19. Jahrhunderts zum affektiv-galanten Gentleman mit mörderischem Appetit. Prinzipiell wird den nachtaktiven Untoten Blutdurst, übermenschliche Körperkraft, Unsterblichkeit, ein ausgeprägter Sexualtrieb und eine starke Anziehungskraft auf das von ihnen gewählte Geschlecht zugeschrieben.[12] In TRUE BLOOD können sich Vampire nicht im Sonnenlicht aufhalten oder auch Häuser Sterblicher nur betreten, wenn sie dazu aufgefordert werden. Ihr hypnotisierender Blick kann Menschen willenlos machen. Ihr Blut besitzt Heilkräfte und halluzinogene Effekte und wird deshalb am Schwarzmarkt gehandelt. Einmal eingenommen führt es zu einer Verbindung zwischen Vampir und Menschen, die es dem Vampir ermöglicht, den Menschen jederzeit zu lokalisieren und seine Gefühlsregungen zu spüren. Ihre Kraft und damit auch ihr Rang und ihre Macht innerhalb der Vampirgemeinschaft steigern sich mit zunehmendem Alter. Ich spreche hier gewollt vom männlichen Vampir, da einerseits die Vampir-Protagonisten hetero- bzw. bisexuelle Männer sind, andererseits ihre weiblichen Vampirkolleginnen nur in Nebenrollen auftreten und in traditioneller Lesart übersteigerter weiblicher Sexualität und Aggressivität sogenannte *femmes fatales*[13] verkörpern.

bzw. die Darstellung des Schauplatzes im Süden der USA jedoch viel zu platitüdenhaft, um als philosophisch-qualitativ zu gelten. „Alan Ball (SIX FEET UNDER) has prestidigitated a cable series that combines true romance [...], social satire (having „come out of the coffin," vamps are encouraged to „mainstream," though many would rather hang out in dives like Shreveport's Fangtasia), serial murder [...], and chicken-fried stereotype (every cliché of redneck grotesque is lovingly included, from thuggish sheriff, pool-table slack jaw, and Lynyrd Skynyrd T-shirt to speaking in tongues, cans of Fresca, and the Ku Klux Klan)." Leonard 2008.

11 „Like most HBO series, vampire drama *True Blood* (Sundays, 9 p.m. E.T.) has a fantastic title sequence. To the tune of Jace Everett's dark country single *Bad Things*, images of death, lust and religious frenzy flash by. A woman writhes in black lingerie... a preacher lays on hands... a Venus flytrap snaps shut on a frog. It's a fever dream of Eros wrestling Thanatos in the middle of a tent revival" (sic) Poniewozik 2008.

12 Melton 1994.

13 Rainer Maria Köppl, einziger wissenschaftlich als Professor an der Universität Wien verankerter Vampirologe Österreichs, sieht im von Männern konstruierten Bild des furchteinflößenden weiblichen Vampirs die männliche Kastrationsangst aufgehen. „Die *vagina dentata* (gezähnte Vagina) ist das wohl klarste Symbol männlicher Kastrationsangst" (Köppl o.J.).

Intermediales Gender_ing

In den klassischen Geschlechtstheorien wird zwischen sozialem (*gender*) und biologischem (*sex*) Geschlecht unterschieden. *Gender* bezeichnet dabei ein von sozialen und kulturellen Strukturen und Diskursen abhängiges Geschlecht, d. h. eine soziokulturelle Konstruktion. Judith Butler geht sogar soweit zu sagen, dass auch das angeblich natürliche, biologische Geschlecht gesellschaftlich determiniert ist bzw. die Erfahrung von Welt und die Erfahrung des Körpers immer eine sozial gefilterte und kanalisierte ist.[14] *Gender* bestimmt Vorstellungen über „typisch männliche" oder „typisch weibliche" Rollen, aber auch den sozialen Wert von Geschlechterrollen. Es beschreibt die Art und Weise, in der sich Menschen zu ihrer Rolle in der Gesellschaft positionieren und diese Rolle bewerten. Dieser Identitätsaspekt kreuzt sich mit anderen Identitätsachsen wie Ethnie, Klasse und Sexualität. Im Fall der Kellnerin Sookie Stackhouse müsste ihre weibliche Geschlechterrolle im Prisma der amerikanischen Arbeiterklasse und der christlich untermauerten Heterosexualität des teilweise noch ethnisch segregierten Südens gelesen werden. Bill Compton hingegen wurde zur Zeit der patriarchal-industrial-kapitalistischen Romantik als Plantagenbesitzer sozialisiert. Das schlägt sich vor allem in seinem veralteten Sprachduktus, seinen prä-feministischen Umgangsformen und seiner Vorliebe für romantisch-lange Kleidung bei Frauen nieder. In der Rangordnung über ihm steht der tausendjährige Wikingerkrieger Eric Northman, bei dem sich archaisch-heidnische Kampfeskunst und lange Lebenserfahrung als Liebhaber und Gruppenführer zu einer stoischen Tricksterfigur verbinden.

Unter *Gendering* verstehe ich das soziale Verhandeln von *Gender*, und im Fall von TRUE BLOOD die intermediale Geschlechtskonstruktion sowohl durch die Produktion als auch die Rezeption der populären intermedialen Fernsehtexte. Denn die Serie transportiert nicht nur Vorstellungen über den Status und die Attribute von Geschlechterrollen, indem sie gewisse gesellschaftliche Diskurse in ihrer Unterhaltung reproduziert, sondern diese textuellen Angebote werden aktiv von den ZuseherInnen konsumiert und ihrem Habitus[15] entsprechend gedeutet. Joke Hermes spricht in ihrer Analyse von Online-Diskussionen über die Fernsehserien SEX AND THE CITY (1998) und ALLY MCBEAL (1998) von intermedialen Identitätskonstruktionen im Dialog von Fernsehtext und anderen ZuseherInnen. „Der Fernsehbildschirm und der Computerbildschirm fördern eine fließende Vorstellung davon, wer wir sind"[16] – oder wie Männer/ Frauen am besten sein sollten. Die Besonderheit dieser intermedialen Verhandlungen von Geschlecht ist ihre intertextuelle Vernetzung. Einerseits erstreckt sich der Fernsehtext über das traditionelle Medium des Fernsehapparats hinaus. Es werden beispielsweise auf der offiziellen Homepage der Serie Webisodes gepostet, also der Fernsehtext von den Produzenten im Internet weitergeschrieben. Darüber hinaus gibt es eine offizielle Internetpräsenz der fiktiven christlich-fundamentalistischen Sekte der zweiten Staffel („The Fellowship of the Sun")[17] und eine Werbehomepage des synthe-

14 Butler 2003.

15 Unter Habitus sind nach Bourdieu sozialisierte und inkorporierte Deutungs-, Wahrnehmungs- und Handlungsmuster zu verstehen. (Vgl. Zips 2009, S. 12)

16 Hermes 2004, S. 163.

17 http://www.fellowshipofthesun.org/, (gesehen am 06.03.2012).

tischen Blutersatzes („Tru:Blood“)[18], welcher der Serie ihren Namen gibt. Andererseits konsumieren viele der ZuseherInnen die Fernsehtexte legal oder illegal im Netz und werden von den ProduzentInnen angehalten, ihren aktiven Konsum auf Diskussionsforen auf der offiziellen Homepage, auf *facebook* oder im *Wiki* der Serie zu teilen. Die Fans nehmen diese Angebote gerne an, gehen aber weiter und breiten ihre Diskussionen auf Fanseiten und in Form von *Fanfiction*, beispielsweise selbstgeschnittenen Musikvideos mit Bildmaterial der Serie auf *Youtube*, transmedial aus. Es muss also nicht nur von einer Intermedialität der Fernsehtexte, sondern auch von einer Transmedialität des Konsums gesprochen werden. Es handelt sich um den medienübergreifenden Konsum medienübergreifender Texte.

Analysemethoden transmedialer Texte

Um dieses weite Feld abstecken und die darin zirkulierenden Texte und Diskurse analysieren zu können, bedarf es eines zweiteiligen Analyseansatzes. Ich folge dabei John Fiskes Prämisse, dass zum Verständnis von Popularkultur nicht nur die semiotische und strukturalistische Analyse der populären Texte, sondern auch eine Ethnografie des bedeutungsstiftenden Akts des Konsums notwendig ist. Es wird davon ausgegangen, dass

> populäre Texte in sich unvollständig sind – sie sind niemals unabhängige Bedeutungsstrukturen, sondern sie provozieren Bedeutung und Lust[19]; sie werden nur dann komplett, wenn sie von den Menschen aufgenommen und in ihre Alltagskultur eingesetzt werden. Die Menschen erzeugen Popularkultur an der Schnittstelle von alltäglichem Leben und der Konsumation der Produkte der Kulturindustrien.[20]

Popularkulturelle Texte sind, um es mit Umberto Ecos Terminologie auszudrücken, offene Texte[21], die trotz ihres ideologischen Entstehungskontextes (laut Fiske ein patriarchal-kapitalitischer) verschiedenste Lesarten zulassen und für den Alltag der KonsumentInnen relevant sein müssen, um populär sein zu können. Das romantische, stark auf erotischer Anziehung aufbauende Liebesdreieck zwischen Sookie, Bill und Eric sowie die exzessive Verhandlung von Sexualität und Gewalt in TRUE BLOOD könnte eine solche Relevanz darstellen, sieht man sich die virtuellen Diskussionen der Fans an. Um die Bedeutungsproduktion der KonsumentInnen im World Wide Web zu extrapolieren, scheint die Ethnografie bzw. die teilnehmende Beobachtung gepaart mit qualitativen Interviews in Onlineforen auf Blogs, Fansites und *Youtube* am besten geeignet. Meine Forschung steckt jedoch noch in Kinderschuhen, sodass ich bis dato

18 http://www.trubeverage.com/, (gesehen am 06.03.2012).

19 Das kreative Lesen bzw. der aktive, kreative Gebrauch von (fernseh-)textuellen Konventionen erzeugt laut Fiske Lust, da sie vor allem Frauen in ihrer – von Fiske zugeschriebenen – subkulturellen Erfahrung erlauben, der dominanten Ideologie (des patriarchalen Kapitalismus) auszuweichen und zu widerstehen. „Diese Art von außerideologischer Lust wird von Grossberg (1984) „affektive Lust“ genannt und ähnelt Barthes (1975b) *jouissance*. Doch Lust hängt eng mit Macht zusammen; für die Machtlosen ist die Lust am Widerstand gegen die/ am Ausweichen vor der Macht zumindest ebenso groß wie die Lust an der Ausübung der Macht für die Mächtigen (vgl. Foucault 1978). Subkulturelle Lust ist ermächtigende Lust.“ Fiske 2000, S. 134.

20 Ebd. S. 19.

21 Eco 1977.

nur erste explorative Streifzüge[22] durch das komplexe intermediale Feld der Fernsehserie TRUE BLOOD unternehmen konnte, deren Beobachtungen und erste Analysen im Folgenden präsentiert werden.

Ethnografie im virtuellen Raum sieht sich mit verschiedensten Problemen konfrontiert wie z. B. mit der reinen Schriftlichkeit der Quellen. Wie Joke Hermes richtig anmerkt, ist der direkte Zugriff, den Websites auf die Kommentare eines Publikums, das sich selbst vertextet, bieten, zwar nahezu ideal, der virtuelle Raum bietet jedoch auch eine Reihe von Nachteilen:

> Aus einer postfeministischen Perspektive mag die Begegnung mit Geschlecht auf einer ausschließlich textlichen oder diskursiven Ebene [bei welcher der oder die AutorIn hinter ihrem Text verschwinden kann] erfrischend sein, ein genaueres Wissen darüber, wer diese diskursiven Strategien anwendet, würde jedoch viel zum Verständnis des Alltagsfernsehens und des Internetgebrauchs beitragen.[23]

Zwar kann man, wie ich in meinem zweiten Beispiel versuchen werde zu zeigen, Diskurse, auf die sich ProduzentInnen von *Fanfiction* beziehen, anhand einer semiotischen Textanalyse ausmachen, die Art und Weise wie die Fernsehserie – außerhalb der Onlineforen – in den Alltag der KonsumentInnen integriert wird, bleibt einer reinen Textanalyse jedoch verschlossen. Prinzipiell zeichnet sich jedoch die Fankultur im Internet durch ein Gemeinschaftsgefühl aus, das auf der geteilten Affinität für bestimmte populäre (Fernseh-)Texte basiert.

> In conversation and correspondence with other fans, viewers of a particular television text create a space that is more 'humane and democratic' than the everyday world. Brought together by their love of a particular programme, these fans form alliances with others who may have different political, social, and economic backgrounds but are committed to the ideals expressed by their favoured television show.[24]

Ziel des zweiten Teils dieses Beitrags wird es sein, diese Ideale im Hinblick auf die verhandelten Geschlechterrollen zu untersuchen.

Diskursives Reservoir: Romanze, Vampirmythos und Werwolfkomplex

Um TRUE BLOOD jedoch überhaupt lesen und analysieren[25] zu können, müssen die KonsumentInnen, abgesehen von einer grundsätzlichen Medienliteralität[26], zumindest

22 Ich habe in den letzen vier Monaten vor allem bereits existierende Diskussionsbeiträge archiviert und analysiert. Zukünftig ist jedoch eine persönliche Kontaktaufnahme mit einzelnen Fans über die jeweiligen Kommunikationsplattformen für qualitative Interviews geplant.

23 Hermes 2004, S. 164.

24 Pullen 2000, S. 53.

25 Laut Fiske erfordert die semiotische Textanalyse eine genaue Lektüre der Signifikanten eines Textes, berücksichtige jedoch, dass die Signifikate nicht im Text selbst existieren, sondern außertextuell, in den Mythen, Gegenmythen und in der Ideologie ihrer Kultur zu finden sind. Vgl. Fiske 2000, S. 115.

26 Medienliteralität bedeutet die Fähigkeit, Medieninhalte zu lesen, zu interpretieren und gegebenenfalls zu generieren.

mit zwei Genres, nämlich der Romanze bzw. dem Fernsehdrama sowie der Vampirmythologie, vertraut sein.

Das romantische Genre ist laut Fiske im Wesentlichen ein Produkt des 19. Jahrhunderts, jener Zeit, die „Sexualität" als ein Konstrukt produziert und die Geschlechterdifferenzen aufgebaut hat, die die neue Form des Patriarchats im Industriekapitalismus verlangte. Die ökonomische Struktur der westlichen Gesellschaft forderte von Frauen, zu heiraten und Geldverdiener zu reproduzieren. Die Romanze lehrte sie, so Fiske, dieses Erfordernis nicht in ökonomischen oder sozialen Begriffen zu erleben, sondern in persönlichen und emotionalen. So wurde das Konzept der „Liebesheirat" als ein emotionales Bedürfnis von Frauen konstruiert. Jane Eyre sei darin typisch gewesen, die stark empfundenen Bedürfnisse von Frauen nach sozialer, ökonomischer und sexueller Unabhängigkeit auszudrücken, Bedürfnisse, die das Genre letztlich in das Bedürfnis zu heiraten auflöst. Die Hochzeit findet jedoch nur nach dem durch die Grausamkeit des männlichen Helden auferlegten Leidensweg der Heldin mit einem schlussendlich sensibilisierten, oder feminisierten, Helden statt.[27] Der moderne lebhafte und couragierte Typ Heldin, den Sookie Stackhouse darstellt, lässt sich ihren Willen jedoch nicht durch das Leiden brechen und widersetzt sich diesem tatsächlich oftmals nachdrücklich. Das Ausklingen in die patriarchale Ehe wird zum Ende der zweiten TRUE BLOOD-Staffel durch Bills Heiratsantrag zwar angedacht, durch dessen Entführung aber im letzten Moment vereitelt. Laut Fiske rührt die Lust der KonsumentInnen an der Romanze von dieser Artikulation der Spannung zwischen maskulin und feminin her, die in TRUE BLOOD mit dem Vampirmythos und dem damit verbundenen Menschenbild überlagert wird. So werden die geschlechtspezifischen Eigenschaften nicht auf einer Skala von männlich/ weiblich, sondern von Vampir/Mensch bzw. Animalität und Menschlichkeit/ Zivilisation gelesen. Dieser Dichotomie liegt ein anglo-amerikanisches Menschenbild zugrunde, das der französische Soziologie Denis Duclos treffend als den Werwolfkomplex dekonstruiert hat. Dieses Menschenbild geht von einem animalischen, instinktiven, bösen und gewalttätigen Kern des Menschen aus, der durch Vergemeinschaftung, soziale Gesetze und Regeln in die zivilisatorischen Schranken verwiesen werden muss. So wurzelt der Werwolfkomplex in einer

> obsessive oscillation between uncontrolled savagery and political correctness, compulsive aggressiveness and hysterical expostulating, private life and the public forum, personal freedom and 'economic needs'.[28]

27 Vgl. Fiske 2000, S. 133ff. Die Entwicklung der romantischen Erzählung skizziert, so Fiske weiter, die Sensibilisierung des Helden und die Ermächtigung der Heldin, bis er genügend sensibilisiert ist, damit eine Begegnung zu Bedingungen stattfinden kann, die offensichtlich die ihren sind und über die sie ein gewisses Maß an Kontrolle ausübt. Die Beziehung zwischen Sookie Stackhouse und Bill Compton folgt genau diesem Schema. Währen Sookie dank ihrer Beziehung zu Bill ihre Telepathie besser zu kontrollieren lernt und ihre Sexualität erstmals entfalten kann, also ermächtigt wird, findet Bill durch Sookie zu seinen verschüttet geglaubten menschlichen Wurzeln zurück und wird derart sensibilisiert.

28 Duclos 1998, S. 214.

Verhandlungen von Geschlecht im World Wide Web

Vor dem Hintergrund dieses natürlich für die einzelnen KonsumentInnen weitaus größeren und differenzierteren diskursiven Reservoirs, aus dem sie bewusst oder unbewusst schöpfen können, sehen wir uns nun die geschlechtsspezifischen Attribute an, die die Fans den zwei männlichen Protagonisten Eric und Bill zuschreiben und die sie in zwei verfeindete Lager, „Team Bill" und „Team Eric" spalten. Voraussetzung dafür ist die heterosexuelle Liebe bzw. Anziehung der Vampire zur telepathischen Protagonistin.

Als erstes Beispiel möchte ich die Fandebatten in den Online-Diskussionsforen der offiziellen *facebook*-Seite[29] vorstellen, die ich mit der sequententiellen Textanalyse nach Sieder[30] analysiert und die geschlechtsspezifischen Atribuierungen kategorisiert habe. Die zwei Themen lauteten „Anonymous Stalkers of Alexander Skarsgård and Religious Eric Fans Unite" (mit über 7800 Einträgen)[31] und „Bill Fans" (mit über 4400 Einträgen).[32] Da viele DiskutantInnenen Selbstportraits als Avatare benutzen, kann davon ausgegangen werden, dass viele von ihnen weiblich und zwischen 15 und 45 Jahre alt sind[33]. Von ihrem real-sozialen Leben geben sie wenig preis, stellen jedoch der Artikulation sexueller Phantasien mit einem der Charaktere meist die Erwähnung eines Ehe- oder Lebenspartners bei – ganz so, als ob die Konsumentinnen die Grenze zwischen Phantasie und Realität nachdrücklich bekräftigen wollten.[34]

Für Anhänger des im Vergleich zum knapp zwei Meter großen Eric fast schon schmächtigen Vampirs Bill ist klar: Er liebt Sookie wirklich, ist sexuell attraktiv, liebevoll, fürsorglich, selbstlos und aufopfernd. Außerdem wird er aufgrund seines altmodischen Sprachduktus, seiner Höflichkeitsformen und Kleidungsvorlieben zum romantischen Held stilisiert. Im Kontext der Vampirmythologie gilt er überdies als guter potentieller Vater bzw. „Maker".[35] Demgegenüber werfen ihm Fans, die Eric favori-

29 http://www.facebook.com/#!/TrueBlood, (gesehen am 06.03.2012).

30 Laut Sieders sequentieller Textanalyse wird der erzählende, im narrativen Interview produzierte Text als gleichberechtigte Quelle sowohl hermeneutisch als auch analytisch und dialektisch befragt, um so die Aussageintention des/r Interviewten, die historischen Bedingungen der Textproduktion sowie die ihm zugrundeliegenden Ideen, Ideologeme und Ideologien zu extrapolieren. Statt transkripierten Interviews habe ich diese Methode auf bereits von den SprecherInnen selbst verschriftlichte Diskussionsbeiträge auf *facebook* angewandt. Vgl. Sieder 2001.

31 http://www.facebook.com/#!/topic.php?uid=69144888562&topic=8895, Stand: 10.7.2010, (nicht gefunden am 06.03.2012).

32 http://www.facebook.com/#!/topic.php?uid=69144888562&topic=13150, Stand: 10.7.2010. (nicht gefunden am 06.03.2012).

33 Unter dem Diskussionstitel „What sort of people love True Blood" versichern sich True Blood-Fans gegenseitig, trotz ihrer Bildung (großteils Hochschulabschluss) oder ihres geringen (12-17jährige Schulmädchen) bzw. „hohen" Alters (40-45jährige „christliche" Hausfrauen und Mütter) der Normalität ihres Fernsehkonsums. Die sozio-kulturelle, politische, ethnische oder nationale Zugehörigkeit wird meist nicht preisgegeben. Da die Serie aber bisher großteils in den USA und Großbritannien offiziell ausgestrahlt wurde, kann davon ausgegangen werden, das ein Großteil der ZuseherInnen und *facebook*-DiskustantInnen aus diesen Teilen der Erde stammt und den WASP (White Anglo-Saxon Protestants) zugeordnet werden können. (http://www.facebook.com/#!/topic.php?uid=69144888562&topic=18462, Stand: 10.7.2010, (nicht gefunden am 06.03.2012).

34 Um derart möglicherweise die animalische Hypervirilität der Vampire, ihre körperliche Kraft und Macht, in die Schranken zu verweisen.

35 Da sich Menschen und Vampire nicht natürlich fortpflanzen können, werden Bills Vaterschaftsqualitäten an seinem Umgang mit einem von ihm erschaffenen Vampir bzw. auch an seinem Umgang mit den Kindern eines mit Sookie befreundeten Paares gemessen.

sieren, vor, klein, machtlos, sanft, und Spielball höherer Kräfte zu sein. Weiters akzeptiere er seine Wesensart, also seine animalisch-instinktiv geprägte Vampirseite nicht, sondern versuche, über seine Liebe zu Sookie seine menschlichen Wurzeln wiederzuentdecken. Was bei Bill-Fans noch als positive Eigenschaft galt, wird von Eric-Adepten negativ bewertet. So lehnen sie es auch ab, dass Bill Sookie beschützen möchte[36], und werfen ihm vor, sie seinen traditionell-romantischen Maßstäben entsprechend verändern zu wollen. Andererseits schätzen sie an Eric, dass er groß, muskulös, übermenschlich stark, sexuell attraktiv, mächtig, humorvoll, intelligent, loyal, vielschichtig und gefährlich, also nicht so leicht durchschaubar wie Bill sei. Ferner erkenne Eric seine Wesensart, seinen dunklen Kern an und würde Sookie nicht seinen Vorstellungen entsprechend anpassen wollen. Fans des anderen Lagers lehnen Eric aufgrund seiner Egozentrik, Anmaßung, Rücksichtslosigkeit, Undurchschaubarkeit, Durchtriebenheit und Gewissenlosigkeit ab. Auch werfen sie Eric vor, besitzergreifend zu sein und nur mit Sookie und ihren Gefühlen zu spielen. Das Objekt der Begierde ist Sookie, ein Mensch, der jedoch eine übernatürliche Fähigkeit, seine bei Vampiren disfunktionale Telepathie besitzt und somit von den Vampiren nicht durch ihren hypnotisierenden Blick manipuliert werden kann. Sie wird einerseits als unabhängig, mutig, humorvoll und intelligent zelebriert, andererseits aber auch als nicht makellos schön[37] bemängelt. Eigenschaften, die sowohl positiv als auch negativ aufgefasst werden, sind ihre Beschützenswürdigkeit und ihre anspruchsvolle Art. Außerdem wird ihr vorgeworfen, selbstsüchtig, weinerlich und, indem sie zwischen zwei Männern hin und her gerissen ist, als „moderne Frau" unersättlich zu sein. Aber auch Sookie ist vor der Verquickung von Romanze und dem anglo-amerikanischen Menschenbild des Werwolfkomplexes nicht gefeit. Auch sie hat einen aggressiven Kern, den sie hervorholt, um ihr nahe stehende Personen zu beschützen. So hat sie bereits einen Menschen in Notwehr getötet und würde für den Schutz ihrer Freunde bis zum Äußersten gehen. Diesen aggressiven Kern erkennt jedoch nur Eric. Im Gegensatz zu Bill, der, wie wir im anfangs zitierten Fernsehausschnitt mitverfolgen konnten, Sookie an ihre höflichen Manieren erinnert bzw. ihr zu ihrem eigenen Schutz Grenzen aufzeigen will, akzeptiert Eric ihre dunkle, abenteuerfreudige Seite. Diametral entgegengesetzt kann Sookie für Eric erst dann Gefühle entwickeln, als sie zur Mitte der zweiten Staffel seine feminine, sanfte Seite erkennt. „There is love in you".[38]

Zusammenfassend wird der Vampir von jenen KonsumentInnen, die sich auf *facebook* artikulieren, als Wesen konzipiert, das sowohl animalische als auch menschliche Wesenszüge aufweist und darüber hinaus aufgrund seiner Lebenserfahrung Wissen, Intelligenz, Macht und sexuelle Attraktivität ausstrahlt. Die Ambivalenzen in der Deutung der Geschlechterrollen lassen auf die populäre „Qualität" von TRUE BLOOD schließen. Laut John Fiske bietet der

36 Diese Ablehnung beruht auf einer teilweise andersartigen Konzeption der Protagonistin. Eric-Fans gehen davon aus, dass sich Sookie bestens selbst wehren und bewehren kann.

37 Immer wieder schlagen Fans der Serie Anna Paquin vor, sich ihre Lücke zwischen den Schneidezähnen mit Porzellan überbrücken zu lassen. Andere argumentieren wiederum gegen einen solchen Eingriff, da sie mit Paquin und ihrem Aussehen, das eben nicht dem makellosen Schönheitsideal Hollywoods entspricht, endlich eine Schauspielerin gefunden hätten, mit der sie sich identifizieren könnten.

38 TRUE BLOOD: Season 2, Episode 8.

> Exzess der Popularkultur Möglichkeit für Parodie, Subversion oder Inversion; (...) sie ist durchzogen von Widersprüchen, da Widersprüche die Produktivität des Lesers benötigen, seinen oder ihren Sinn aus ihnen zu ziehen. Sie ist oftmals eher auf den Körper und seine sinnlicheN Wahrnehmungen konzentriert als auf den Geist mit seiner Vernunft, da die körperlichen Lüste karnevaleske, flüchtige und befreiende Praktiken anbieten – sie konstituieren das populäre Terrain, wo die Hegemonie am schwächsten ist, ein Terrain, das sogar außerhalb ihres Zugriffs liegen mag.[39]

TRUE BLOOD spielt mit diesen Widersprüchen, insbesondere dem Werwolfkomplex, bis zum Exzess und bietet ebendiese karnevalesken, körperlichen Lüste, die auf *Youtube* leicht abgewandelt hundertfach vervielfältigt wurden.

Abschließend möchte ich die Interpretationsvariante einer Konsumentin, die auffallend stark dem traditionellen Handlungsverlauf der Romanze des 19. Jahrhunderts folgt, vorstellen. Inhalt dieses selbst zusammengestellten *Youtube*-Videos[40] ist die erste Liebesnacht von Sookie und Bill. Dieses Video, untermalt durch das Lied *For Your Precious Love* aus dem Jahr 1958, weist alle zuvor besprochenen Elemente der Fiske'schen Romanze auf. Die leidende Heldin, die Wiederaufnahme von bereits im Original verwendeten intertextuellen Verweisen auf die Romantik in der Ausstattung der Szenen: das lange weiße, mit Spitzen verzierte Nachthemd von Sookie, das an weibliche Malereimotive der Romantik zu Beginn des 19. Jahrhunderts erinnert[41], der viktorianische Architekturstil von Bills Haus, das romantische Interieur; und nicht zuletzt der gezähmte („feminisierte") Mann. Die Bändigung des Vampirs wird mit einem Verweis auf eine seiner wenigen dem Menschen nutzbaren Schwachstellen bewerkstelligt. Vor dem Vollzug der Sexualaktes schiebt die Produzentin des Videos eine Szene ein, in der Bill hilflos, die Arme gespreizt wie ein Märtyrer am Kreuz, mit Silberketten am Boden gefesselt ist und von Sookie gerettet werden muss, sodass ein Machtgleichgewicht zwischen den beiden Liebenden hergestellt wird. Mithilfe dieser semiotischen Neuordnung des Fernsehtextes kann sich die Konsumentin gegen die Darstellung des vielleicht für sie allzu ungezügelten animalischen Instinkts in TRUE BLOOD wehren und setzt semiotische Widerstandskräfte frei, die ihr laut Fiske zur Selbstermächtigung und Selbstachtung dienen können.

> Semiotischer Widerstand rührt vom Wunsch der Unterdrückten her, die Kontrolle über die Bedeutungen in ihrem Leben auszuüben, eine Kontrolle, die ihnen typischerweise in ihren materiellen sozialen Bedingungen verweigert wird.[42]

39 Fiske 2000, S. 19. Gleichzeitig warnt Fiske jedoch davor, das ausweichende Lüste oft nur als Sicherheitsventil fungieren und letztlich dazu dienen würden, die jeweiligen Machtstrukturen aufrecht zu erhalten, indem sie erlaubten, begrenzte, kontrollierte Instrumente für den Ausdruck von Unmut bereit zu stellen. (Ebd., S. 22).

40 TwiligWhore: *True Blood For Your Precious Love xxx sex scene sookie first time with vampire Bill* (sic!), 18.11.2009, http://www.youtube.com/watch?v=QIzAT8lXwbo, Bis dato wurde das Video 138.051 Mal abgerufen (gesehen am 06.03.2012).

41 Beispielsweise *Der Tod der Ophelia* (1838) von Eugène Delacroix.

42 Fiske 2000, S. 23.

Aber statt dem ohnehin patriarchal-romantisch aufgeladenen Text eine vielleicht feministisch-progressivere Bedeutung abzuringen, betont die Konsumentin in ihrer eigenen Interpretation die romantischen Komponenten des Textes und mindert das – aufgrund seiner Überspitztheit und Exzessivität in Ausstattung und Darstellung[43] – durchaus vorhandene subversive Potential. TRUE BLOOD setzt sich mit seiner Übertreibung der Sexual- und Gewaltdarstellungen in der Repräsentation von Vampiren und dem damit transportierten Werwolfkomplex gegen Trends der zivilisatorischen Sublimierung, wie sie zum Beispiel in den TWILIGHT-Filmen zelebriert wird, ab. Allan Ball spielt in verstärktem Maß mit der Spannung der Doppelnatur des Vampirs bzw. mit der ihnen inhärenten Alterität zwischen der wilden Natur und der Gesellschaft. Die Bestrebungen der TRUE BLOOD-Vampire, sich „wider ihres wilden Kerns" in die menschliche Gesellschaft, ihre staatlichen Strukturen und sozialen Konventionen zu integrieren, ist nur ihre offensichtlichste Spielart. Die Produzentin dieses Videos präferiert scheinbar das Gelingen dieses Unterfangens. So scheint es auch nicht weiter verwunderlich, dass sie sich auf ihrem eigenen *Youtube*-Kanal „Twilight Whore" nennt und sich als heimliche Geliebte von Robert Pattison ausgibt, jenem Schauspieler, der in TWILIGHT die Selbstkontrolle eines Vampirs *in extremis* ausübt.

Conclusio

Denis Duclos sieht die Funktion der Werwolfkultur auf sozial-regulativer und erotischer Ebene gegeben. Einerseits soll der wilde Tier-Mensch als Motivation zur Selbstkontrolle in der popularkulturellen Produktion als Negativ der guten, zivilisierten Lebensart aufrecht erhalten werden. Anderseits umfasst der Werwolfkomplex eine doppelte Form der Erotisierung. Er kontrastiere die „dunkle Seite", unseren geheimen Vorrat an wilden Instinkten mit viktorianischer Prüderie und ihrer unerreichbaren Ordnung, was wiederum die verbotenen durch sie unterdrückten Kräfte aufwerte. Ohne der zivilen, hochgeistigen, reinen, unschuldigen Seite könne sich der mörderische, wilde, unbarmherzige Kern nicht erhalten. Und vice versa, scheine es die Vorstellung zu geben, dass ohne die dunkle Energie des menschlichen Kerns die Zivilisation mit ihren Vorschriften und Reglementierungen als Bollwerk gegen die Barbarei keinen Grund habe, zu existieren.

> The two worlds of life and law are therefore dependent on one another and, as in phobic obsession, the object of desire is at once rejected with disgust and yet ever present, so that not one drop of its unknown pleasures will be lost.[44]

Demzufolge sind beim intermedialen *Gendering* von Vampiren rund um TRUE BLOOD mindestens drei Lüste involviert: 1) Die Lust an der Interpretation des Textes, die syntagmatischen Lücken in den popularkulturellen Texten mit eigenen Erfahrungen und Vorstellungen zu füllen und so den hegemonial aufgeladenen Text für sich zu

43 Man könnte diese Form der dekonstruktiven Emphase auf Übertreibung und Künstlichkeit dem *Camp* zurechnen, jener stilistisch überpointierte Art der Wahrnehmung, die auch von Barthes oder Eco zur struktural-semiotische Analyse popularkultureller Werke angewandt wurde. Vgl. Sontag 2007.

44 Duclos 1998, S. 194.

approbieren; 2) Die Lust, das für sich jeweils anziehende Geschlecht mit den gewünschten Attributen aufzuladen und seine Geschlechtsrollenvorstellung mit anderen – durch Diskussionen bzw. Postings zu den selbst geschnittenen Fanvideos – geteilt zu wissen; 3) Die Lust am Werwolfkomplex, d. h. am stellvertretenden Kampf der Vampire, Natur und Kultur in sich zu vereinen, aus sicherer Entfernung teilzunehmen. Dass bei diesem *Gendering* – trotz der möglicherweise subversiven Exzessivität seiner Darstellungsformen – großteils ambivalente patriarchal-archaische, aber gleichzeitig zu Gefühlen wie Fürsorge und Liebe fähige Männerrollen gegen eine couragierte, unabhängige, schlagfertige Heldin kontrastiert werden, lässt die Vermutung zu, dass Sex, Romanze und Gewalt von Produzentenseite nach wie vor für Publikumsmagnete gehalten werden, der Konsum aber ebenfalls entlang derselben ideologischen patriarchal-kapitalistischen Bahnen verläuft.

Doch vielleicht macht diesmal der populäre Text den ersten Schritt in die feministische Richtung. Zum Ende der zweiten Staffel wurde Queen Sophie-Anne, Herrscherin über Bill, Eric und alle anderen Kreaturen in ihrem Königreich, dem Bundesstaat Louisiana, in die Serie eingeführt. Ihr Motto: „I could wear your fangs as earrings.“[45]

Literatur

Anonym (2009) TRUE BLOOD scares up historic Nielsen ratings for HBO in season premiere“. In: New York Daily News. 16.6.2009: http://www.nydailynews.com/entertainment/tv/2009/06/17/2009-06-17_true_blood.html, (gesehen am 06.03.2012).

Butler, Judith (2003): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt am Main.

Duclos, Denis (1998): The Werewolf Complex. America's Fascination with Violence. Oxford/ New York.

Eco, Umberto (1977): Das offene Kunstwerk, Frankfurt am Main.

Fiske, John (2000): Lesarten des Populären. Cultural Studies Bd. 1. Wien.

Hermes, Joke (2004): Ein Publikum, das sich selbst vertextet: Post-feministisches Fernsehen, seine Fans, seine KritikerInnen und das Internet. In: Bernold, Monica/ Braidt, Andrea B./ Preschl, Claudia (Hg.): Screenwise. Film. Fernsehen. Feminismus. Wien. S. 149-165.

Judge, Michael (2008): Blood Lust. In: *The Wall Street Journal.* 5.9.2008: http://online.wsj.com/article/SB122057185560401585.html?mod=2_1168_1, (gesehen am 06.03.2012).

Poniewozik, James (2008): Undead on Arrival. In: *Time Magazine*. 4.9.2008: http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1838758,00.html, (gesehen am 06.03.2012).

Köppl, Rainer Maria (o.J.): Dracula Forever. Ein Auszug aus der Einführung in die Vampirologie: https://tfm.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_theaterwissenschaft/Koeppl/OnlinePublikationen/DraculasHandschellen.pdf, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Leonard, John (2008): New Abnormalities. Flesh eaters from J.J. Abrams and bloodsuckers from

45 TRUE BLOOD. Season 2, Episode 10.

Allen Ball. Oh my. In: *The New York Times Magazine*. 12.9.2008: http://nymag.com/arts/tv/reviews/50205/, (gesehen am 06.03.2012).

McCabe, Janet/Akass, Kim (2008): It's not TV, it's HBO's original programming: Producing quality TV". In: Leverette, Marc/ Ott, Brian L./ Buckly, Clara Louise (Hg.): It's not TV. Watching HBO in the post-television era. New York. S. 83-94.

Melton, John Gordon (1994): The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead. Detroit (et al.).

Pullen, Kirstin (2000): I-love-Xena.com: Creating Online Fan Communities. In: Gauntlett, David. (Hg.): Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age. Oxford, New York. S. 52–61.

Santo, Avi (2008): Para-television and discourses of distinction. The culture of production at HBO. In: Leverette, Marc/ Ott, Brian L./ Buckly, Clara Louise (Hg.): *It's not TV. Watching HBO in the post-television era.* New York. S. 19-45.

Shales, Tom (2008): TRUE BLOOD: Undead on Arrival. In: *Washington Post*. 06.09. 2008: http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/09/05/AR2008090503739.html?nav=rss_opinion/columns, (gesehen am 06.03.2012)

Sieder, Reinhard (2001): Erzählungen analysieren – Analysen erzählen. Narrativbiographisches Interview, Textanalyse und Falldarstellung. In: Wernhart, Karl R./ Zips, Werner (Hg.): Ethnohistorie. Rekonstruktion und Kulturkritik. Eine Einführung. Wien. S. 145-172.

Sontag, Susan (2007): Anmerkungen zu Camp. In: Dettmar, Ute (Hg.): Kitsch. Texte und Theorien. Stuttgart. S. 285-288.

Stanley, Alexandra (2008): Handsome Stranger? Be Careful. He Bites. In: *The New York Times*. 4.9.2008: http://www.nytimes.com/2008/09/05/arts/television/05bloo.html?_r=1, (gesehen am 06.03.2012).

Stein, Louisa Ellen (2002): Subject: Off-topic. Oh my God U.S.terrorism!' Rosswell fans respond to September 11th. In: *European Journal of Cultural studies.* 5, 4, S. 471-487.

Zips, Werner (2009): Vorwort: Magie der Ohnmacht: Zur filmischen Sozialkritik an Globalismus und Tempozentrismus. In: Binter, Julia T.S.: We Shoot the World. Österreichische Dokumentarfilmer und die Globalisierung. Wien/Berlin/Münster. S. 8-14.

Philipp Blum/ Sonja Czekaj

Filmische Erinnerungsstrategien aus medialen Gedächtnisbildern

Zwei Einlassungen

Die nachstehenden Einzeleinlassungen befassen sich mit filmischen Erinnerungsstrategien aus medialen Gedächtnisbildern. Damit sind Filmbilder gemeint, die seit Jahren in unterschiedlichsten Kontexten durch die gesamte Medienlandschaft vagabundieren. Sei es, dass sie in Fernsehformaten oder Dokumentarfilmen immer wieder als Illustrationsmaterial für historische Diskurse verwendet werden, dass sie im Internet von Youtube bis zur Google Bildersuche jederzeit abrufbar sind oder als Abbildungen in den Printmedien fungieren. Die hier exemplarisch gewählten Filme AUFSCHUB (Harun Farocki, 2007) und THE FORBIDDEN QUEST (Peter Delpeut, 1993) verwenden solche Bilder auf eine augenscheinlich unkonventionelle Art und Weise.

Sie bestehen ganz oder teilweise aus medial allgegenwärtigen Archivfilmaufnahmen: frühe Expeditionsbilder und Aufnahmen aus einem nationalsozialistischen Durchgangslager. Beide Filme verwenden dieses Material jedoch nicht illustrativ, sondern reflexiv und produktiv. Das heißt, das Archivmaterial dient entgegen aktueller Konventionen entweder nicht als visueller Beleg einer auditiven Argumentation, oder es führt diese ad absurdum. Das Material ist jeweils Anlass, Gegenstand und Zentrum einer filmischen Reflexion. AUFSCHUB und THE FORBIDDEN QUEST erscheinen weiterhin als Auseinandersetzungen mit einem medialen Gedächtnis, denn sie greifen nicht nur auf die bekannten Bilder zurück, sondern thematisieren auch explizit oder implizit die schon bestehenden Kontexte, in denen die Archivfilmaufnahmen sonst zu sehen sind.

Weiterhin fällt auf, dass sich beide Filme statischen Genrezuordnungen entziehen: Als Hybrid zwischen Dokumentar- und Spielfilm spielt THE FORBIDDEN QUEST mit den Konventionen beider Genres, um diese letztendlich aufzubrechen. Als Essayfilm widerspricht AUFSCHUB von vornherein einer Festschreibung, denn, wie Rainer Rother schreibt, hat der Essayfilm „keine Konventionen ausgebildet, gegen die ein Filmemacher verstoßen könnte."[1] Für diese Filme und ihren Umgang mit dem Fremdmaterial erscheinen entsprechend Annäherungsversuche über statische Genrekategorien wenig produktiv.

Roger Odins semio-pragmatischer Ansatz, der die Identifikation eines Films gerade nicht über generische Merkmale herleitet, sondern sie im interdependenten Verhältnis zwischen impliziten Lektüreanweisungen, institutioneller Kontextualisierung und Sehgewohnheiten als je spezifische Lektüremodi denkt, bietet sich an, diese Filme mit ihrem Rekurs auf allgegenwärtiges Archivmaterial zu fassen.[2] Matthias Steinle hat das Odin'sche Modell bereits um den historisierenden Lektüremodus, der auf einer filmischen Präsentation von Archivmaterial fußt, ergänzt.[3]

1 Rother 1998, S. 232.
2 Odin 2002.
3 Vgl. Steinle 2007.

Indessen verkomplizieren die hier ausgewählten Filme die semio-pragmatischen Ansätze dahingehend, dass sie den Zuschauer sowohl mit ihren eigenen impliziten Lektüreanweisungen, als auch mit denen des Archivmaterials konfrontieren, dabei gleichzeitig selbst das Fremdmaterial ‚lesen' und diese Lektüre ebenfalls zur Schau stellen. Weiterhin spielt die historische Wandelbarkeit jeder Lektüreform eine nicht zu unterschätzende Rolle. Die Filme rekurrieren nicht nur zumindest implizit, wie schon skizziert, auf die bereits bestehenden medialen Präsentationsformen des Archivmaterials. Sie greifen durch ihren eigenwilligen Umgang mit diesem auch in konventionalisierte Archivfilmverwendungen ein. Dadurch haben sie das Potenzial, bisherige Präsentationsformen und Lektüremodi zu verändern.

Ausgehend von der jeweils spezifischen filmischen Form stellen sich die Fragen: Welche Erinnerungsstrategien verfolgen AUFSCHUB *und* THE FORBIDDEN QUEST *mit den medialen Gedächtnisbildern, die sie zeigen? Wie lässt sich die Beobachtung, dass die Filme mit Archivbildern nicht nur die Vergangenheit heraufbeschwören und nicht nur zu erkennen geben, dass ein Geschichtsbezug vorliegt, sondern mit dem neuerlichen Rückgriff auf bereits bekanntes Material in die bisherigen filmischen Auseinandersetzungen mit demselben eingreifen filmwissenschaftlich beschreiben? Mit den folgenden Einzelbeiträgen möchten wir versuchen, diesen Fragen jeweils am konkreten Beispiel zu begegnen.*

1)

Philipp Blum

Metahistorischer Diskurs und Gedächtnistext im Film

am Beispiel von Peter Delpeuts THE FORBIDDEN QUEST

Der Film THE FORBIDDEN QUEST von Peter Delpeut (NL 1993) erscheint als gutes Beispiel zur Thematisierung des Films als Gedächtnistext, der sich durch das eigene filmgeschichtliche Geworden-Sein äußert. Der Film auf der Grenze zwischen Fakt und Fiktion lässt sich als die Geschichte einer fiktiven Südpolarexpedition beschreiben, die aus einer Kompilation von authentischen Archivbildern besteht. *Kompilation* meint in diesem Zusammenhang keine bestimmte Filmgattung, sondern soll im Sinne Matthias Steinles als methodischer Zugriff bei der Verwendung von vorgefundenem Material verstanden werden.[4] Der Film erzählt in Form einer Herausgeberfiktion von der Südpolexpedition des niederländischen Schiffs *Hollandia*:

> Von der *Hollandia* ist kaum mehr übrig als ihr Name, ein Name der von den Seeleuten gemieden wird wie ein böses Omen – der besser unausgespro-

4 Vgl. Ebd., S. 261.

> chen bleibt. Das Schiff verschwand spurlos kurz nachdem es im Jahr 1905 seine letzte Reise angetreten hatte.[5]

Die mehr oder weniger zufällige Begegnung zwischen Dokumentarfilmern und dem letzten Überlebenden der Reise der *Hollandia*, J.C. Sullivan, setzt die Handlung des Films in Gang: J.C. Sullivan verwahrt Filmbilder der *Hollandia*-Expedition; das folgende Interview zwischen ihm und einem der Dokumentarfilmer wird mit ebendiesen Bildern unterlegt, wobei eine kurze Schrifteinblendung anzeigt, dass es sich selbst im Irland des Jahres 1941 zuträgt. Sullivan schildert, dass er als Schiffszimmermann auf der *Hollandia* angeheuert habe und betont, dass der ‚Filmmann' von Anfang an dabei gewesen sei. Er erzählt von der geographisch unmöglichen Jagd auf einen Eisbären in der Antarktis. An der Küste stoßen ‚Eskimos' auf die Expeditionsmannschaft, die ebenso wie der Eisbär einen Durchgang zwischen den Polen beweisen, der eigentliches Interesse der Expedition ist.[6] Eine Gruppe, unter anderem bestehend aus dem ‚Filmmann' und Sullivan, reist zur Eskimosiedlung. Diese wird fluchtartig verlassen, nachdem eines der Gruppenmitglieder – der ‚Italiener' – mehrere Eskimos erschossen hat. Das Schiff friert im polaren Winter im Eis ein und zerbirst schließlich unter dessen Druck. Als einziger Ausweg bleibt der Durchgang, weswegen die Eskimosiedlung erneut aufgesucht wird, deren Bewohner mehrheitlich durch den ‚Italiener' getötet und verspeist wurden. Auf der Spur zweier Überlebender gelangen die Seeleute zu dem Durchgang, der sich zur metaphysischen Pforte – zum Tor zur Hölle wandelt. Der ‚Filmmann' übergibt Sullivan die Aufnahmen und beauftragt ihn, diese zurückzubringen. Der Interviewer sichtet das Material und sieht seine Zweifel ausgeräumt. Ein weiteres Gespräch scheitert am plötzlichen Tode Sullivans. Durchsetzt ist diese Geschichte von phantastischen Schilderungen, bspw. wird es im Umfeld des Durchgangs plötzlich warm.[7]

THE FORBIDDEN QUEST ist auf der Erzählebene zweifellos beachtlich und sehr komplex, was bereits der semantische Reichtum des Durchgangs belegt: Nicht nur ist in ihm der Bezug zu einem weiteren Abenteuerroman Vernes: *Voyage au Centre de la Terre* angedeutet, deutlicher noch verweist er auf die realgeschichtlichen Expeditionen zur Durchquerung der Nordost- und Nordwestpassage, die wiederum zum Gegenstand von Reiseerzählungen wurden.[8] Der Film greift unter anderem auf das Bildmaterial der Nordostpassagen-Expedition von Roald Amundsen zurück, welches von Odd Dahl aufgenommen wurde. Mit diesem Bezug auf das konkret filmische Material ist

5 Off-Kommentar der deutschsprachigen Synchronisation. THE FORBIDDEN QUEST TC 0:01:10-0:01:27.

6 Der Eisbär (Ursus maritimus) ist bekanntermaßen ausschließlich zirkumpolar in der nördlichen Hemisphäre verbreitet. Vgl. Lexikon Institut Bertelsmann 1992, S. 134 f. Die Eskimos (Inuit, Yúpigyt u.a.) sind die sprachlich verwandte Volksgruppen der Arktis.

7 Der Film selbst gibt im Abspann Edgar Allen Poes *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, Jules Vernes *La Sphinx des glaces* und T.S. Elliots Gedicht *The Waste Land* an. Manfred Hattendorf hat sich in seiner Analyse des Films u. a. besonders mit den intermedialen Bezügen beschäftigt, die hier weitgehend unbeachtet bleiben. Vgl. Hattendorf 1995.

8 Neben den in Anm. 4 genannten Romanen führt der Film Reiseerzählungen von C.J. Sullivan, Fridtjof Nansen, Roald Amundsen, Robert F. Scott, Ernest Shackleton, Herbert G. Ponting als Inspirationsquelle im Abspann an. Bei erstgenanntem C.J. Sullivan handelt es sich vermutlicherweise um ein ironisches Spiel mit dem Namen der Figur *J.C. Sullivan*, der implizit auch als augenzwinkernde Reflexion der Bedeutung des Medienwechsel für eine Figur aufgefasst werden kann.

der Interessenfokus dieses Aufsatzes benannt: Es geht mir um den kreativen Umgang mit filmischem Archivmaterial in THE FORBIDDEN QUEST. Der Film, der authentische Bilder zur Erzählung einer fiktiven Geschichte nutzt, thematisiert selbstreflexiv den pragmatischen Status des Archivbildes. Delpeut war lange am Filmarchiv des Filmmuseums Amsterdam tätig und hat große Teile der Aufnahmen seines Films dessen Fundus entnommen.[9] THE FORBIDDEN QUEST ist eine Kompilation, die eine Geschichte konstruiert, die selbst vorgibt, vergessene oder bislang nicht wahrgenommene Historie zu rekonstruieren. Das Bild, welches in erster Funktion des Films den Signifikanten des Alters und überdies die Originalität seinerselbst darstellt, wird durch die sprachliche Begleitung im Interview vermittelt und kontextualisiert. Das bisweilen stark korrodierte Bild aus der (möglichen) Vergangenheit, die bei der Projektion in der Gegenwart vergegenwärtigt wird, generiert seine Bedeutung zwischen zwei Polen**:** dem Bild als leerem Signifikanten und dem Bild als Superzeichen**.** Es kann gleichzeitig für jede potentielle Bedeutung gebraucht, aber auf keine festgelegt werden; es ist in erster Linie Bild**,** bevor es Beweis oder Phantasma wird. Die Identifizierung des Vergangenen, die sich an die expressive Historizität des Bildes als auratischer Effekt heftet, transformiert sich in eine Interpretation von Geschichtlichkeit, die im Bild scheinbar konserviert wird. Die Grobkörnigkeit und Teilverschlissenheit des Materials dienen als Patina, die Alter und Einmaligkeit bezeugt, in Walter Benjamins Worten: „Das Hier und Jetzt des Originals“[10] herstellt. Der Begriff des Originals erweist sich natürlich insbesondere bei derart alten Filmaufnahmen wie sie in THE FORBIDDEN QUEST gezeigt werden als schwierig, insofern die durch zeitlichen Verfall abnehmende materielle, optische Qualität der Aufnahmen die quasi-originale Anschaulichkeit der Filme nicht mehr gewährleisten kann.[11] Es ist nun aber bezeichnenderweise diese gerade nicht ursprüngliche Beschaffenheit der Bilder, die sie als Archivfilmbilder kennzeichnet. Ihre Wahrnehmung und ihr Gebrauch als Archivbilder werden wesentlich durch die Ästhetik des Zerfallens und Verwesens konstituiert.

THE FORBIDDEN QUEST spielt in seiner Verwendung historischer Filmaufnahmen der Polarexpeditionen mit Merkmalen des so genannten ‚exotischen Dokumentarfilms', der den Filmemacher mit dem Entdecker identifiziert – eine bis heute gebrauchte Konvention des ethnographischen Films und des Tierdokumentarfilms.[12] André Bazin hat in diesem Zusammenhang die Bedeutung der Landschaftsaufnahme betont:

> Nach dem ersten Weltkrieg, um 1920, rund zehn Jahre, nachdem sie bei der heroischen Scott-Expedition zum Südpol von Ponting aufgenommen wor-

9 Der Film führt folgende Titel als filmisches Quellmaterial auf: SOUTH (Frank Hurley), THE GREAT WHITE SILENCE (Herbert G. Ponting), MED MAUD OVER POLHAVET (Odd Dahl), DEN STORE GRÖNLANDSFILM (Eduard Schnedler Sörensen u. H.F. Rimmen), EEN BERENJACHT IN DE POOLSTREKEN (anonym), IN HET NOORDPOOLGEBIED (anonym), DEUTSCHE GRÖNLAND EXPEDITION (anonym), SHACKELTON'S BURIAL (anonym), BERGEN (anonym), STORM OP ZEE (anonym), ANTARKTIS (Ludwig Kohl-Larsen), IN HET LAND VON DE YUKON (anonym), MET STOOM VERWARMDE EILANDEN (anonym), DE UITBARSTIN VAN DE ETNA (anonym), KERSTMISHERINNERINGEN (anonym), REIS DOOR AMERIKA NAAR FLORES MISSIE (anonym), IJSLAND (anonym), FILM WONDEREN (anonym), BITS AN PIECES (anonym). Vgl. auch Hattendorf 1995, Anm. 9. S. 194.

10 Benjamin 2002, S. 354.

11 Vgl. Sudendorf 1988.

12 Zu Letzterem vgl.: Hediger 2002. Zum ethnographischen Film vgl.: Hohenberger 1988; MacDougall 2004.

> den waren, zeigten die Bilder dieses *Scott*-Films dem großen Publikum die Polarlandschaften, die den Erfolg einer ganzen Reihe von Filmen ausmachen sollten, von denen Flahertys *Nonook of the North* (1922) das Meisterstück bleibt [Herv. i. O.].[13]

Die filmische Attraktivität der polaren Landschaft lässt sich in Delpeuts Film sozusagen, am Original' nachvollziehen. Ebenso weist die Erzählung Sullivans darauf hin, wenn dieser von den Belgiern berichtet.[14] Die Analogiebildung zu der belgischen Expedition, auf die Delpeut vermutlicherweise anspielt, lässt sich wie folgt nachvollziehen: Die belgische Mission die nach dem Expeditionsschiff *Belgica* benannt wurde, lässt in der Spiegelung der Nationalität im Namen des Schiffs auf die *Hollandia* rückschließen. Während die *Belgica* die ersten photographischen Aufnahmen der Antarktis lieferte – die erste photographische Wiedergabe eines Schiffs im Film zeigt tatsächlich



Abb. 1

die *Belgica* (Abb.1) –, ergibt sich eingedenk des angegebenen Datums (1905/06) der holländischen Mission, dass die *Hollandia* die ersten filmischen Aufnahmen geliefert hätte/hat. Diese Jahreszahl ist jedoch noch in anderer Hinsicht bedeutend: Nach Gunning wandelt sich in dieser Zeit das Kino der Attraktionen zu einem Kino der narrativen Integration, in dem die Attraktionsbilder zu Erzählungen verdichtet werden.[15] Mit diesen Erzählungen hält allerdings eine Identifizierungsleistung in die Rezeption Einzug, die sich bis heute zwischen den Polen (!) von Fakt und Fiktion aufhält und über sich wandelnde Signifikanten zu einem Genrewissen verdichtet hat. Delpeut scheint die Projektionsfähigkeit des Zuschauers zu wiederholen**,** indem er

13 Bazin 1981, S. 22. Vgl. auch die aktuelle Übersetzung in: Bazin 2004, S. 50. Sowie: Balázs, 2001, S. 66 f.
14 Vgl. THE FORBIDDEN QUEST. TC 0:11:03, 0:29:57 & 0:33:55.
15 Vgl. Gunning 1994. S. 56-75. Ähnlich: Gaudreault 2000.

diesem Bilder der Arktis und Antarktis, also Bilder zweier Pole, als die Antarktis des Films sehen lässt: die mit Bedeutung zu überschreibende weiße Leinwand des Kinos parallelisiert sich mit den weißen Eislandschaften beider Pole. Delpeut gelingt dieses filmische und referentielle Dazwischen, indem er seine Bilder als materielle Erinnerungsbilder kennzeichnet, die über ihr Eingebettetsein in ein Interview zur Anschauung gelangen: Die Archivbilder werden eindeutig als aus der Vergangenheit stammend präsentiert. Ihr narrativer Kontext ist die Erinnerung. Somit beharren sie GLEICHZEITIG auf ihrem Bildstatus und ihrer Zeitlichkeit. Dadurch wird die Mittelbarkeit der Erinnerung nicht durch die Unmittelbarkeit der Anschauung negiert, vielmehr verstärkt sie sich in der diachronen Verschränkung von Bildern aus der Vergangenheit und dem Ton aus der Produktionsgegenwart des Films. In dieser Perspektive verschmelzen – mit Kluge gesprochen – die Sinnlichkeit der wunschökonomischen Utopie mit der Montage des Tatsachenzusammenhangs im Erinnerungsbild.[16] Der frühe Reisefilm erhielt seine Schauwerte durch die Exotik und Fremdheit des Dargestellten. „Diese ersten Meisterwerke des großen Reisefilms weisen oft schon höchste Qualitäten des Genres auf: eine poetische Authentizität, die nicht verblaßt ist […].“[17] Bazins Formel der *poetischen Authentizität*, zu deren Beleg er sowohl die Filme Robert J. Flahertys NANOOK OF THE NORTH (1922) und MOANA (1926) aber auch MELODIE DER WELT (1929, Walter Ruttmann) anführt, zeigt an, dass sich Authentizität als eine Kategorie der Wahrnehmung erweist. Der Film, der die Natur in eine Landschaft als Bild transformiert[18], fügt dieser das hinzu, was Bazin mit *Poesie* bezeichnet. In diesem Zusammenhang stehen jene Bildstrecken in THE FORBIDDEN QUEST, die den Schauwert der Antarktis betonen, die Kamera leistet dort sozusagen die Arbeit des Entdeckers, ihre Bilder kokketieren im Bewusstsein des Zuschauers dabei mit aller (auch dämonischen) Romantik, die diesem Topos eingeschrieben ist.[19] Das Eis, welches die Landschaften des Films in erster Linie formt, steht laut Lexikon symbolisch für die Hölle, das Erhabene, die Zeitlichkeit und Zeitenwende. Der Film bedient all diese Zusammenhänge: Die Hölle hinter dem Durchgang ist Thema der erzählenden Rede Sullivans von Beginn an, die Erhabenheit ist als vorläufige Überwindung der Natur in der ‚Bilderlandschaft' ästhetisches Motiv. Die vergleichsweise gut erhaltene Tiefenschärfe, die Klarheit des Kontrasts und der Pseudo-Onton veranschaulichen das auch filmische Erreichen der Antarktis als technisch fortschrittlichen Triumph, der wie in den folgenden Einstellungen zu sehen**,** durchbrochen wird und den Eindruck des Erhabenen steigert. Die Natur wird bildlich und in der Rede *Sullivans* auch narrativ meta-

16 Kluge 1975, S. 202 ff. Heinz B. Heller hat vor allem im Bezug auf Kluge den Dokumentarfilm als transitorisches Genre beschrieben (vgl. Heller 2001) Gerade in THE FORBIDDEN QUEST sind die performativ hervorgebrachten Merkmale von dokumentarisierender und fiktionalisierender Lektüreanweisung (vgl. Odin 1990) ebenfalls als transitorisch zu bezeichnen. Dem Film kommt aber über den selbstreflexiven Gebrauch der Archivbilder eine Bedeutungsebene hinzu, die sich weder in der Begrifflichkeit des Dokumentarischen und/oder Fiktionalen noch in der des Historisierenden begreifen lässt (s.u.).

17 Bazin 1981. S. 22. Zum Reisefilm vgl. Musser 1994 und Deeken 2004. Deeken sieht das Genre durch *leicht erkennbare Ikonographien und Schemata* begründet, welche bis heute sowohl in fiktionalen wie in non-fiktionalen Filmen fortwirken, und fasst es dementsprechend weiter. Vgl. Deeken 2004. S. 26 ff.

18 Balázs beschreibt die Landschaft als ein Ergebnis der stilisierenden Kunst, die eine Physiognomie aus dem Vexierbild der Natur herausfindet. Vgl. Balázs 2001, S. 67.

19 Es lassen sich in THE FORBIDDEN QUEST etwa die kanonischen Bedeutungsdimensionen des Eises als Symbol der Hölle, des Erhabenen und ferner auch der Zeitlichkeit und Zeitenwende nachweisen. Vgl. Grube/ May 2008.

physisch aufgeladen. Wenn die filmische Aufnahme als ein Eindringen der technischen Zivilisation in die Natur der Antarktis aufgefasst werden kann, dann zeigt die Korosion des Materials die Widerständigkeit der Natur. Dieser visuelle Diskurs von der vorläufigen Überwindung der Natur zur unüberwindbaren Natur kann motivisch als Hybris der technischen Vernunft identifiziert werden, wobei dem Filmemachen selbst die Eigenschaft eines solchen technisch apo**s**trophierten Zivilisationsaktes zukommt (Abb. 2-3).



Abb.2

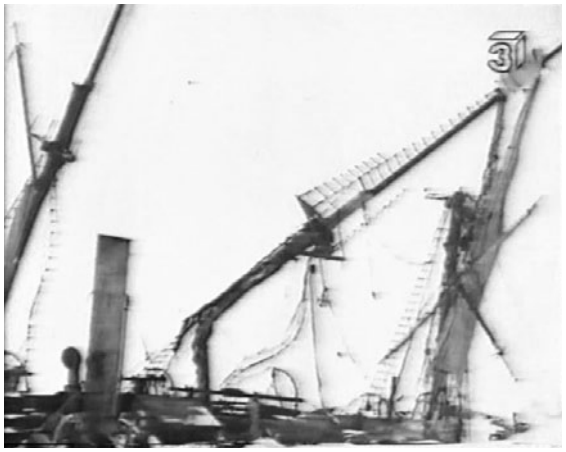


Abb. 3

Das Bild wird an solchen Stellen auf nichts anderes zurückgeworfen als auf sich selbst als Bild. Damit leistet der Film Delpeuts eine Reflexion der Welt=Bilder als Attraktionen wie sie im frühsten Kino etwa in den Bilderschauen der Pathé-Gesellschaft zum Ausdruck kamen. THE FORBIDDEN QUEST reaktualisiert in dieser Hinsicht eine Wahrnehmungsdisposition des frühen Kinos und setzt diese konstruktiv für seine Geschichte ein, die im visuellen Diskurs und ferner auch im narrativen den Film selbst und seine geschichtliche Bedingtheit als Quasi-Protagonisten etabliert.

Der Film thematisiert also den Archivfilm als in erster Linie filmisches Artefakt, dessen Ambiguität zwischen Faktizitätsbehauptung und einem phantasmatischen Potenzial angesiedelt ist. Die Ambiguität des Archivfilms, die sich in dem Merkmal des Films weder Spiel- noch Dokumentarfilm zu sein wiederholt, gründet sich auf dessen Anlage zur Historisierung. Steinle entwickelt in Analogie zur Odinschen Begrifflichkeit den *historisierenden Modus* zur Pragmatik des Archivbildes, dessen realer Enunziator die (historische) Geschichte sei, welche sich im Archiv als jener Institution, die das Bildmaterial zur Verfügung stelle, konkretisiere. Eine *historisierende Lektüre* steuere dabei die „Wahrnehmung von Bildern *der* Vergangenheit […] beim Historienfilm – ebenso […] wie […] von Bildern aus der Vergangenheit, d. h. Archivbilder.“[20] Damit gerät das Archiv ebenso wie das Archivbild jedoch aus einem historiographischen Kontext des Konservierens von Geschichte in einen Bereich, der es als kulturelle Memotechnik als Erinnerungsort[21] erscheinen lässt. Die Brücke zur Vergangenheit

20 Vgl. Steinle 2007. S. 263 f.
21 Vgl. Nora 1990.

wird nicht durch die Dokumente errichtet, sondern durch die Erinnerung zu denen sie anstiften.

Ich möchte abschließend die Methode Delpeuts, die sich als Entnahme der Artefakte aus dem Archiv darstellt, besprechen. Das Archiv dient in der Forschung zum kulturellen Gedächtnis Assmannscher Prägung als Gedächtnismetapher**,** in der die Entnahme einer Archivalie der aktiven Erinnerung entspricht.[22] Über die rein metaphorische Brücke hinaus erweist sich Delpeuts Methode des filmischen Erinnerns als ein solches Verfahren, bei dem die vielfältigen Bedeutungen des Archivmaterials an eine Umschrift oder Überschreibung**,** an ein Palimpsest erinneren. Auch auf der Handlungsebene findet sich solches wieder: Sullivan entnimmt die Filmaufnahmen einer Truhe, der das Bewahren denotativ eingeschrieben ist. Seine Erzählung, die die Bilder begleitet**,** ist diesen nicht sichtbar, ebenso wie ihnen selbst aber auch ihr ursprünglicher Kontext nicht anzusehen ist. Die Bilder sind Ausformungen eines möglichen Gedächtnisses von dem die Erzählung als Erinnerung abweicht und so ein Gedächtnis unter möglichen anderen hervorbringt.

> In der Abweichung artikuliert sich die Arbeit des Gedächtnisses, die ihren Gegenstand sowohl aneignend verändert als sich auch in der Markierung der Differenz distanzierend zu ihm verhält. Im intertextuellen Gewebe sprechen beide: der Urheber eines zitierten Textes oder Bildes und der Filmautor, der sich Bilder und Texte aneignet. Das Zitat ist keine Reproduktion, so wie das Gedächtnis nicht ohne Abweichung reproduziert, sondern umschreibt.[23]

So stellt es Christina Scherer in ihrer Monographie über den Essayfilm fest. Mit Matthias Steinle kann dieser Vorgang in THE FORBIDDEN QUEST als ein Transformationsakt des Archivsbildes vom Dokument als Konservierung der Vergangenheit zum Monument als Projektionsfolie des Erinnerns festgestellt werden.[24] Tatsächlich findet in diesem Film auf dem Wege der Montage eine Neukonstruktion von Erinnerung statt. Die kompilierten authentischen Aufnahmen sind Bilder der Geschichte, denen eine eigene Geschichte, und sei es nur die ihrer Entstehung, zu Grunde liegt. Diese bilden Anlass und Begründung zur Übertragung der Geschichte *Sullivans* auf die Bilder. Dabei handelt es sich jedoch nicht um gänzliches Neuschreiben, sondern ein Überschreiben der Bilder mit Bedeutung. Geradezu programmatisch bemerkt Kaspar Maase, dass Archivalien „nicht immer ganz ernst genommen werden“[25] wollen und „[v]or der Kontextualisierung […] quasi die Dekontextualisierung zu stehen […]“[26] habe. Eine – nach Maase – *Mehrdeutigkeit aller Zeugnisse der Vergangenheit* geht immer mit einer eigenen Sinnkonstruktion in der Rezeption von Archivmaterial einher[27], was sich im konkreten Film mit der Funktionalisierung historischer Filmtexte in der Lektüre DES Films beweist. Ein Archiv stellt nicht selbstevidente Ressourcen der Rekon-

22 Vgl. Assmann 1991. S. 14 ff.
23 Scherer 2001. S. 197.
24 Vgl. Steinle 2007. S. 266 u. 279 ff.
25 Vgl. Maase 2001, S. 255.
26 Ebd. S. 258.
27 Vgl. ebd. S. 262.

struktion zur Verfügung, im Gegenteil handelt es sich stets auch um kontextualisierungsbedürftige Materialien von vielfältiger Verwendbarkeit und eigener Poesie. Um es mit Derrida zu sagen:

> Indem sich das Archiv das Wissen, das man zu seinem Sujet entfaltet, einverleibt, wird das Archiv größer, geht schwanger, gewinnt es an *auctoritas*. Im gleichen Zug verliert es jedoch die absolute und meta-textuelle Autorität, auf die es Anspruch erheben könnte. Man wird es niemals restlos objektivieren können. Der Archivar produziert Archivarisches, deshalb wird das Archiv niemals abgeschlossen sein. Es ist von der Zukunft her geöffnet.[28]

Das Archiv als Erfahrung der Zukunft lässt sich im Gebrauch von Archivbildern als eine dezidiert ästhetische Praxis des Films beschreiben. Wenn das Archiv nicht in erster Linie bewahrt, sondern mit den Archivalien einen Code des Archivs produziert, offenbart der Umgang mit Archivalien nicht ihre Vergangenheit, sondern die Gegenwart der Erinnerung, die in ihrem Gedächtnis beschlossen ist. Die produktive und konstruktive Kraft des Gedächtnisses lässt dabei die Öffnung des Archivs gegenüber der Zukunft als plausibel und für diesen Film anwendbar erscheinen. In dieser Hinsicht kommt dem Film und seiner Verwendung der Archivalien jedoch noch eine Bedeutung über die Historisierung hinaus zu: Delpeuts Film kann einerseits als Auseinandersetzung mit Archivbildern als den filmischen Repräsentationsinstanzen von Geschichtlichkeit interpretiert werden und so als Dekonstruktionsarbeit an deren Selbstevidenz. Andererseits aber auch als eine mediengeschichtlich selbstbewusste Auseinandersetzung mit den schöpferischen und ästhetischen Qualitäten archivierter Filme, worauf die Widmung an Frank Hurley im Vorspann verweist.[29] Die Gegenüberstellung von unbedingtem Glauben an die Bewahrung des Faktischen im aufgezeichneten Bild und die aller Vernunft und Kenntnis entgegengesetzte Phantastik lässt den Film gewissermaßen zu sich selbst als Film kommen. Das filmische Archivbild behauptet sich selbst als Filmbild und zeigt jeden Akt der Produktion und Rezeption als eine ihm äußere Struktur, die sich allenfalls auf pragmatische Bewährtheit, nicht aber auf das Werk selbst beziehen lässt. Metahistorischer Diskurs und Gedächtnistext im Film meint hier also die implizite Verhandlung von Filmgeschichte durch das Archivbild, deren Bezug eben nicht über den Faktenkern des Archivbilds als Dokument vermittelt wird. Das Archivbild, welches eben archivarisch ist, ist dabei dasjenige welches einen Gedächtnistext für den gegenwärtigen und potenziell auch zukünftigen Zuschauer entwirft, dessen sich verändernder Blick stets aufs Neue ein Gedächtnis des Archivs konstruieren wird.

28 Derrida 1997, S. 123.

29 Den quantitativ größten Anteil der Archivbilder in THE FORBIDDEN QUEST hat Delpeut Hurleys Bildern von Shackletons Südpolexpedition entnommen. Hurley selbst ist auch dahingehend von tragender Bedeutung, dass er für seinen Film SOUTH einige Sequenzen nachinszenierte.

2)

Sonja Czekaj

Harun Farockis AUFSCHUB als sinnliche Gedächtnisarchäologie

Harun Farockis Film AUFSCHUB (2007) ist ein Kompilationsfilm aus Archivfilmaufnahmen des niederländischen Durchgangslagers Westerbork, dessen Insassen – nach und nach – in die nationalsozialistischen Vernichtungslager im Osten deportiert wurden. Die für AUFSCHUB verwendeten Filmaufnahmen sind von Rudolf Breslauer, einem Insassen, im Auftrag des Lagerkommandanten gedreht worden. Dieser Entstehungskontext bringt einen fundamentalen Zweifel dahingehend mit sich, inwiefern die historischen Aufnahmen ein ‚authentisches' Bild des Lagers liefern können. Farocki schreibt, Westerbork sei

> [e]in Lager, in dem kaum geschlagen und kaum gehungert wurde, in dem die SS kaum zu sehen war. Der Film über das Lager [von Rudolf Breslauer – S.C.] zeigt sehr ausführlich die Registratur, den Sport, kulturelle Veranstaltungen, Konzerte, Revue-Darbietungen. Und ebenso ausführlich die Arbeit: das Zerlegen von Kabeln, Apparaten und Motoren zum Zwecke der Wiederverwertung. Westerbork war ein Durchgangslager, und etwa Hunderttausend Menschen, hauptsächlich Juden, wurden von dort zu den Vernichtungslagern nach Sobibór und Auschwitz transportiert. Die meisten Lagerinsassen versuchten diesem Abtransport – es hieß, sie kämen zu einem „Arbeitseinsatz im Osten" – zu entgehen, etwa unter Berufung darauf, ihre Arbeit in Westerbork sei kriegswichtig. In dem Film sieht man Menschen eine fast sinnlose Arbeit mit großer Sorgfalt ausführen, um nicht in den Osten abtransportiert zu werden, und auch der Arbeit der Filmaufnahme ist anzusehen, daß sie einen Aufschub bewirken soll. Es kann nur schlimmer werden, darum wird die Gegenwart im Lager filmisch in die Länge gezogen.[30]

Viele der Archivaufnahmen Breslauers sind dem Zuschauer sowohl aus Fernsehdokumentationen über den Holocaust bekannt, als auch aus dem Film NUIT ET BROUILLARD (NACHT UND NEBEL, 1955) von Alain Resnais. Im Unterschied zu diesem und zu populären Holocaust-Beiträgen aus dem Fernsehen ist AUFSCHUB ein stummer Film. Kommentare erfolgen rein visuell über Zwischentitel und an einer Stelle durch

30 Farocki 2007 S. 308.

Untertitelung. Überdies werden die Aufnahmen äußerst behutsam montiert; es dominieren lange Einstellungen. Farocki schreibt:

> Ich trete für ein filmisches Verfahren ein, das seine Bilder nicht wie einen Rohstoff behandelt, den die Montage einschmilzt. Vielmehr bedenkt es die Einheit jeder Einstellung. Die Montage selbst soll dieses Bedenken sein: Welchen Wert hat eine Einstellung, was sagt sie, auch neben dem und jenseits von dem, was ich mit ihr mitteilen will?[31]

AUFSCHUB: Der Titel ist, wie üblich bei Farocki, vieldeutig und zugleich pointiert. ‚Aufgeschoben ist nicht aufgehoben': Diese Redewendung gibt bereits zu verstehen, dass der Aufschub einem Zeitgewinn entspricht, jedoch kein Entrinnen zulässt. Der internationale Titel, Respite, erweitert das Sinnspektrum um die Bedeutung ‚Bedenkzeit'. Wie dem mit Farockis Oeuvre vertrauten Zuschauer bekannt sein dürfte, hatte bereits ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN von 1978 eine Bedenkzeit zum Thema.

In diesem Film ging es darum, was man aus dem Ersten Weltkrieg hätte lernen können und wie der Zweite Weltkrieg bewies, dass die Lernchancen vertan wurden. Eine Rotkreuzschwester schreibt in ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN in das ‚Buch der Geschichte', aus dem sie lernen möchte. Die Annahme liegt nahe, dass auch die Filmaufnahmen von Rudolf Bresslauer, ihrem zweifelhaften Produktionskontext zum Trotze, als ein filmisches ‚Buch der Geschichte' betrachtet werden können. Ebenso wie das ‚Buch der Geschichte' aus ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN wurde Breslauers Film über das Lager Westerbork zwischen zwei Stationen erstellt: in diesem Falle Freiheit und Vernichtung. Wenn die Wersterbork-Aufnahmen als filmisches ‚Buch der Geschichte' verstanden werden, barg ihr häufiges Zitieren in Film und Fernsehen jeweils potenziell die Möglichkeit, sie ‚lesbar' zu machen, bzw. aus ihnen zu lernen, wie die Rotkreuzschwester in ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN aus dem ‚Buch der Geschichte' zu lernen suchte. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, was aus den Lageraufnahmen und über sie zu lernen sein könnte.

‚Dokument', Lektüre, Zeit und Bedeutung

Walter Benjamin hat darauf hingewiesen, dass der historische Index von Bildern nicht nur ihren Ursprung in der Vergangenheit markiert, sondern auch, dass sie erst in einer bestimmten Zeit zu ihrer ‚Lesbarkeit' kommen werden.[32] Die historischen Bilder immer wieder zu zeigen, bis sie ‚lesbar' werden, oder besser gesagt, sich ‚erschließen', dieses Verfahren setzt Farocki ein. In AUFSCHUB wiederholt er einzelne Aufnahmen, Erläuterungen zu Orten und Personen sowie weitere Informationen; er wiederholt somit das scheinbar längst Bekannte, bis es sich dem Zuschauer ‚erschließt'. ‚Erschließen' bedeutet vor diesem Hintergrund: ‚Zusammenhang'[33] stiften. Der Begriff ‚Zusammenhang' ist dabei weniger im kausal-logischen Sinne von Ursache und Wirkung zu verstehen, sondern bezeichnet vielmehr das Inneinandergreifen von Bild,

31 Ebd. 309.

32 Vgl., Benjamin 1982, S. 577f.

33 Der Begriff ‚Zusammenhang' wird hier im Sinne Alexander Kluges verwendet. Vierling beschreibt ihn wie folgt: „*Zusammenhang*: the state of fitting together; context; association; continuity." Vierling 1980, S. 22.

Gedächtnis und Gegenbild, Vergangenheit und Gegenwart sowie Film und Realität in einer unendlichen Annäherungsbewegung.[34] AUFSCHUB steht für solch einen Versuch [essai] ‚Zusammenhang' zu stiften, Spuren auszulegen, die, wenn man ihnen folgt, aus dem Film hinaus führen, wieder auf diesen zurückverweisen können und in diesem Sinne einen Prozess des gegenseitigen Austauschs initiieren. Die Bilder setzen in ihrer Montage eine Denkbewegung in Gang, die sich so assoziativ vollzieht wie das menschliche Denken selbst und die auf das menschliche Denken angewiesen ist: die Übertragung der filmischen Spuren auf außerfilmische Kontexte und hier im Besonderen auf das kulturelle Gedächtnis als Teil der Realität.

Beim Zitieren von Zeugnissen der Vergangenheit bringt – so die These – indessen jede Lektüre transitorische Bedeutungen hervor. In diesem Sinne existiert die Lesbarkeit nicht, sondern es entstehen je vorläufige, historisch gebundene Lesbarkeiten. So verhält es sich auch im Hinblick auf das vermeintliche ‚Dokument', welches nur scheinbar aus sich selbst heraus spricht. In dieser Betrachtungsweise kann stets nur von historischen, transitorischen (Be)Deutungen ausgegangen werden, zu denen ein Bild in der Zeit, in der es gelesen wird, anregt.

Das ‚Durchgangslager' als filmischer Gedächtnisort

AUFSCHUB ist ein Film, der im Grunde genommen zwei Durchgangslager und zwei Aufschübe zum Inhalt hat. Hier wird die Auffassung vertreten, dass AUFSCHUB selbst ein filmisches Durchgangslager der historischen Bilder und des kulturellen Gedächtnisses ist. Ganz materiell betrachtet stellt AUFSCHUB einen sinnlich begehbaren Speicher, einen ‚Gedächtnisraum'[35] dar, in dem historische Bilder sowohl lagern, also aufbewahrt und eingebunden sind, als auch zugänglich, wahrnehmbar, erlebbar und verfügbar gemacht werden für Eingriffe und verschiedene Auseinandersetzungs- und Aneignungsweisen. Somit bietet auch AUFSCHUB einen Aufschub, einen Zeitgewinn, einen Zeit-Raum, der die Bilder in der Gegenwart präsent hält und – wieder ganz materiell – die Archivaufnahmen ihrem zeitlichen Verfall für eine gewisse Zeit entreißt, indem er sie auf neuem Trägermaterial konserviert und in Umlauf bringt.

Das filmische Durchgangslager AUFSCHUB zeichnet sich durch Vorläufigkeit und Vergänglichkeit aus. Es speichert die ihm eingeschriebene Lesart der Archivaufnahmen nicht für alle Zeit. Dies gilt auch für jene Lesarten, zu denen AUFSCHUB anregt. Sie sind stets historisch gebunden an die Ansichten und Erkenntnisinteressen des Subjekts in der Gegenwart. Dementsprechend ist der filmische Durchgangsort auf eine Zukunft hin perspektiviert, der Aufschub ein Zeitgewinn, aber keine überzeitliche Endstation. Und so muss es darum gehen, die Bilder immer wieder zu ‚erschließen', sie lesbar zu machen oder zu vergessen.

34 Harun Farocki drückte die unendliche Annäherungsbewegung in der Formal A + B = ∞ aus. Sie entstammt dem Film ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN. Zur näheren Erläuterung vgl., Czekaj 2008, S. 76.

35 Den Begriff ‚Gedächtnisraum' entlehne ich Eike Wenzel. Vgl., Wenzel 2000.

Bilder lesbar machen

Im Rahmen der Diskussion, die sich dem Vortrag, auf dem der vorliegende Essay beruht, anschloss, wurde darauf hingewiesen, dass auch in AUFSCHUB die Bilder an ‚die Kette' eines – wenn auch visuellen – Kommentars gelegt werden. Weiter wurde argumentiert, dass die Archivaufnahmen sich in diesem Sinne nicht frei entfalten können, wie es anzunehmen wäre, wenn davon die Rede ist, sie kämen zu einer ‚Lesbarkeit'. Völlig zurecht wurde aufgezeigt, dass auch Farockis Umgang mit dem Archivmaterial in dessen Bedeutungspotenziale eingreift, mithin neue und eigene Bedeutungen hervorbringt. Anlässlich dieser Anmerkungen soll nachfolgend präzisiert werden, wie ‚Lesbarkeit' im Kontext dieser Auseinandersetzung mit AUFSCHUB zu verstehen ist: Jede Verwendung, jeder Kontext, in dem Archivfilmaufnahmen präsentiert werden, greift in die Bilder ein. Es gibt keine ‚neutrale' oder gar ‚objektive' Form ihrer Präsentation, denn diese beruht stets auf einer vorgängigen ‚Lektüre' der Bilder. Das heißt, solches Material kann nicht ‚nur' gezeigt werden, es geht dem Zeigen je eine Auswahl, die Bestimmung eines Präsentationszusammenhangs, der Art und Weise der Vorführung, eine Aneignung, eine Interpretation, eine Absicht, eine Zusammenstellung, usw. voraus. Werden Archivaufnahmen gezeigt, ist also davon auszugehen, dass sie bereits ‚gelesen' wurden und dass ihre Präsentation nicht nur das gezeigte Material, sondern auch eine vorgängige ‚Lektüre' im Sinne der Bildorganisation, Kontextualisierung, usw. zum Inhalt hat, insofern die Bilder eben nicht für sich selbst sprechen (können), sondern in einem ganz bestimmten, vordeterminierten Rahmen in Erscheinung treten, der sich nachhaltig darauf auswirkt, wie sie wahrgenommen werden. Es ist gleichwohl möglich, diesen Präsentationsrahmen, die vorgängigen Eingriffe in das Ausgangsmaterial, sichtbar zu machen, mitzuthematisieren, ihn in die Auseinandersetzung mit den Bildern einzubeziehen. Hierdurch wird dann eine ‚Lektüre' zur Schau gestellt.

Wenn man davon ausgeht, dass es keine überzeitliche und objektive Präsentationsform historischer Archivfilmaufnahmen gibt, dass jede filmische Aneignung und Kontextualisierung von Archivbildern unausweichlich in die Wahrnehmung des Ausgangsmaterials eingreift, gilt es, die Präsentation solcher Aufnahmen als eine Form der Lektüre transparent zu machen und so das Material für andere Auseinandersetzungen und Lektüren zu öffnen. Ebendies ist in diesem Kontext mit ‚lesbar machen' der Bilder gemeint. Andernfalls erschwert z. B. die Suggestion eines unvermittelten Zugangs zur Historie durch scheinbar objektive, überzeitliche, Geschichtsdokumente es, mit eigenen Fragen an das Material heranzutreten und es als historischen, ins Trägermaterial eingeschriebenen Blick auf die Realität, nicht aber ihr Abbild, zu erkennen.

Entsprechend stellt sich bei Kompilationsfilmen aus Archivmaterial zuallererst die Frage nach der präsentierten Lektüreform, bzw. danach, wie die Archivaufnahmen ‚erschlossen' werden. Wie bereits angedeutet, erschließt AUFSCHUB das Material im Wesentlichen durch Wiederholungen, Variation und Verdichtung. Ein Beispiel mag diese Behauptung veranschaulichen: Jeden Dienstag verlässt ein Zug Westerbork. Der Zuschauer sieht u.a. Aufnahmen eines winkenden Kindes und einer zunächst anonymen Frau, die in einem Karren zum Deportationszug gefahren wird. Die Zwischenti-

tel informieren darüber, welche Waggons für welches Ziel bestimmt sind. Erneut ist die schon bekannte Aufnahme der Frau auf dem Gefährt zu sehen. Dann friert das Bild ein. Auf dem Koffer der Frau befinde sich eine Adresse, heißt es im Zwischentitel, bevor dieser Koffer in einem vergrößerten Bildausschnitt zu sehen ist. Ein Untertitel zeigt an, was auf dem Koffer lesbar ist. Es folgt ein Zwischentitel, der die Informationen auf dem Koffer in Abgleich mit der Deportationsliste ergänzt. Ein weiteres Mal werden bewegte Filmaufnahmen der Frau auf dem Gefährt gezeigt, die nun, dank der Informationen auf dem Koffer und der Deportationsliste, als Fouwke Kroon bekannt ist. Der Zwischentitel informiert über das genaue Deportationsdatum und das Ziel der letzten Reise dieser Frau: Auschwitz. Gleich nach Ankunft sei sie dort ermordet worden. Ein weiteres Standbild zeigt den Koffer, der die gewonnenen Informationen geliefert hat. Der Schrifttitel gibt zu verstehen, dass die Informationen auf dem Koffer die Datierung der Filmaufnahmen ermöglichen: 19. Mai 1944. Abschließend werden die Filmaufnahmen des winkenden Kindes, die zu Anfang des Ausschnittes schon einmal gezeigt wurden, wiederholt.

AUFSCHUB präsentiert einen investigativen, analytischen Blick, den Blick eines Archäologen, der danach fragt, was der ausgegrabene Gegenstand, hier das Filmmaterial, über seinen unmittelbaren Gebrauchwert hinaus aus der Vergangenheit zu berichten hat. Auffällig ist, dass Farocki dem Zuschauer, wie die Beispielsequenz zeigt, nicht nur das Ergebnis der Archivfilmlektüre präsentiert, sondern auch jene Bildlektüre, die das Ergebnis lieferte, so dass für den Zuschauer das Vorgehen transparent wird und die Ergebnisse potenziell in den Bildern überprüfbar werden.

Bei der einmaligen Präsentation und Lektüre der Bilder bleiben aufgrund ihrer Flüchtigkeit jene Informationen, die jenseits aller Präsentationsabsichten darin erkennbar werden, zunächst unbemerkt. Erst die Wiederholung und die filmischen Eingriffe, das Stillstellen und Vergrößern des Bildes, geben Erkenntnisse preis, wie ein Historiker sie aus bereits interpretierten geschichtlichen Quellen im Rahmen einer neuerlichen Lektüre herauszulesen vermag.

Nun handelt es sich hier nicht um eine Lektüre für eingeweihte Spezialisten, die gleichsam eine fremde Sprache wie ägyptische Hieroglyphen zu entziffern hätten, sondern eine, die prinzipiell jedem, der mit diesen Aufnahmen umgeht und über die technischen Mittel des Eingriffs verfügt, möglich ist. So kann Farockis Bildlektüre und Präsentation als exemplarische verstanden werden, als mögliche Aufforderung an den Zuschauer zum eigenen analytischen Eingriff in die Bilder.

Es wurde bereits erwähnt, dass in Farockis Oeuvre der Film ZWISCHEN ZWEI KRIEGEN ein Durchgangsstadium, einen Aufschub und die Frage danach, was in dieser Zwischenzeit zu lernen gewesen wäre, thematisiert. Ein weiterer Film in Farockis Oeuvre nimmt etwas vorweg, das in AUFSCHUB wiederkehrt: In BILDER DER WELT UND INSCHRIFT DES KRIEGES von 1989 geht es um ein Foto, das bei amerikanischen Flugaufnahmen 1944 erstellt wurde. Es sollte die Anlage der IG-Farben, das Bombenziel der Alliierten, zeigen. Es zeigt darüber hinaus das Konzentrationslager Auschwitz. Obschon es eindeutig auf dem Bild zu sehen gewesen wäre, entdeckte die

CIA erst Jahre später, dass ohne Absicht ein Bild von Auschwitz aufgenommen wurde.

BILDER DER WELT UND INSCHRIFT DES KRIEGES macht darauf aufmerksam, dass eine genaue Lektüre der Bilder ohne vorgefasstes Erkenntnisinteresse, jene „Anschauung ohne Ziel", wie Farocki diese Lektüreform in seinem späteren Film SCHNITTSTELLE (1995) nennt, notwendig ist, um Bilder ‚lesbar' zu machen, sie zu ‚erschließen'. Die Offensichtlichkeit des Abgebildeten wird nur allzu leicht dadurch kaschiert, dass das Ziel der Anschauung vorgegeben ist, wie z. B. das IG-Farbengelände im Falle der Luftaufnahme. Hartmut Bitomsky hat geschrieben, jeder Beweis, der mit einem Bild angetreten werden solle, sei darauf angelegt, das Bild zu liquidieren.[36] Das Bild eben nicht als Beweis für eine vorgängige Annahme zu funktionalisieren und damit zu liquidieren, sondern es als solches ernst zu nehmen, ist in diesem Verständnis der Schlüssel, der das Bild dem Rezipienten einer ‚Lesbarkeit' eröffnet.

AUFSCHUB belässt die Aufnahmen aus Westerbork so stumm, wie sie aufgefunden wurden. Dies führt tendenziell zu einer Irritation des Zuschauers, der gerade im Bezug auf kompiliertes Archivmaterial, wie es in populären Fernsehformanten präsentiert wird, an die Stimme eines Off-Kommentators und sogar an musikalische Untermalung gewöhnt ist. Farocki enthält also mit der auditiven Ebene dem Zuschauer etwas Vertrautes vor, während er visuell etwas heute wenig Gebräuchliches hinzufügt: die Zwischentitel. Einerseits wirkt dieses Verfahren historisch überholt, andererseits stellt gerade der Rückgriff auf den Stummfilm eine Innovation der zeitgenössischen Dokumentar- und Kompilationsfilmpraxis dar. Es wurde schon darauf hingewiesen, dass Alain Resnais' NUIT ET BROUILLARD z.T. das gleiche Archivmaterial verwendet wie AUFSCHUB. Beim Vergleich der entsprechenden Filmszenen fällt die Reduktion auf das rein Visuelle bei Farocki als eklatanter Unterschied auf, der die Wahrnehmung der Bilder in hohem Maße verändert. Im Verhältnis zu AUFSCHUB wirkt NUIT ET BROUILLARD an den entsprechenden Stellen beinahe pathetisch und es scheint, als deckten der Kommentar und die Musik die Bilder förmlich zu. Der Einsatz von Zwischentiteln in AUFSCHUB wirkt der möglichen Kaschierung der Bilder durch die auditive Ebene entgegen und bringt eine Zeitversetzung mit sich, insofern die Informationen und die dazugehörigen Bilder nur an einer Stelle des Films, der oben beschriebenen, zeitgleich geliefert werden. Abgesehen davon operiert die Verwendung von Zwischentiteln mit dem Erinnerungsvermögen des Zuschauer, der die Informationen erinnern und die Bild beziehen muss.

Georges Didi-Huberman schreibt zu Filmbildern aus Konzentrationslagern: „Wir müssen uns […] eine doppelte Aufgabe stellen: diese Bilder wieder zur Lesbarkeit zu bringen, indem wir ihre Gemachtheit zur Sichtbarkeit bringen."[37] In AUFSCHUB erfolgt das Sichtbarmachen der Gemachtheit von Filmaufnahmen beispielsweise in einer Sequenz, die ausführlich die Arbeitsprozesse in der Lagerwerkstatt zeigt. Wie erwähnt, galt die Kriegswichtigkeit der Arbeit den Insassen als Argument, die Deportation hi-

36 Vgl. Bitomsky 1983, S. 574.
37 Didi-Huberman 2007, S. 18.

nauszuschieben. In der fokussierten Sequenz zeigen die Zwischentitel an, dass nur auf einer oberflächlichen Ebene der Betrachtung die Unverzichtbarkeit der im Lager ausgeführten Tätigkeit in den Filmaufnahmen zu sehen ist. Vor allen Dingen aber verraten diese die absichtliche Inszenierung der Arbeit als unbedingt wichtige und nützliche – z. B. anhand von Slow Motion, Großaufnahme, Wiederholung – was in diesem Zusammenhang auch für den Zuschauer ersichtlich wird. Die Inszenierung selbst gerät in den Blick, die Gemachtheit der Bilder kommt zur Sichtbarkeit. Vor diesem Hintergrund rückt auch die Frage in den Fokus, was die Bilder überhaupt preiszugeben im Stande sind, aber auch, was sie über sich selbst verraten.

Bild – Gedächtnis – Gegenbild

Farocki hat in seinem Film SCHNITTSTELLE gezeigt, dass es notwendig ist, dem Bild ein Gegenbild zur Seite zu stellen, um einen eigenen Standpunkt zwischen den Bildern einnehmen zu können, um sich selbst ‚ein Bild zu machen'.[38] An anderer Stelle erklärt er, was er mit paradigmatischer Montage meint. Hier ist das Gegenbild, das dem Bild zur Seite gestellt wird, ein abstrakt-mentales. Er schreibt:

> Und dann gibt es noch die paradigmatische Beziehung, also daß ein anwesendes sich auf ein abwesendes Bild bezieht. […]. „Paradigmatisch" im linguistischen Sinne heißt eine Anzahl von sprachlichen Einheiten, zwischen denen in einem gegebenen Kontext zu wählen ist. Im Gegensatz zu „syntagmatisch". Also: Er ist hier/dort, aber beides kann man nicht sagen. Aber wenn man „hier" sagt, ist auch das Wort „dort" als Negation anwesend.[39]

In AUFSCHUB arbeitet Farocki mit der beschriebenen paradigmatischen Montage. Die ‚beschönigenden' Bilder aus Westerbork, die Rudolf Breslauer gedreht hat, rufen über das medial geprägte kulturelle Bildergedächtnis jeweils ein mentales Gegenbild hervor. NUIT ET BROUILLARD ist ein Film, der nicht nur zum Teil auf die gleichen Archivaufnahmen wie AUFSCHUB zurückgreift, sondern auch Gegenbilder des Grauens in das kulturelle Bildergedächtnis eingespeist hat. Diese kommen in AUFSCHUB nicht vor, sondern stellen sich beim Anblick der ‚beschönigenden' Westerbork-Aufnahmen potenziell ein. Selbst von Zuschauern, denen NUIT ET BROUILLARD nicht bekannt ist, lässt sich annehmen, dass sie solche Gegenbilder aus Fernsehdokumentationen über den Holocaust kennen. NUIT ET BROUILLARD wird also exemplarisch verwendet, um anhand der nachfolgenden Bilder zu zeigen, welche Gedächtnisbilder aufgerufen werden können, wenn man die Bilder aus Westerbork betrachtet.

Die Historisierung der Auschwitzbilder, ihre Verortung im kulturellen Gedächtnis, zeigt sich darin, dass sie als Gegenbilder zu den scheinbar ganz anderen Bildern aus Westerbork aufflackern. In diesem Sinne ermöglicht die mediale Formierung des kulturellen Gedächtnisses die paradigmatische Montage in AUFSCHUB.

38 Vgl. auch hier zur näheren Erklärung Czekaj 2008, S. 77.
39 Farocki 2007, S. 311.

Sinnliche Gedächtnisarchäologie – anschauliche Geschichtspolitik

Nicht historische Ereignisse, nicht die Realität des Lagerlebens und nicht die Vergangenheit lassen sich aus den Bildern Rudolf Breslauers herauslesen. Dies erscheint auch nicht als das Ziel von AUFSCHUB. Vielmehr entsteht im Zusammenprall des je konkreten Archivbilds mit den medial formierten Gedächtnisbildern in der Rezeptionsgegenwart durch die paradigmatische Beziehung eine unendliche Annäherung an die Geschichte, die immer schon vergangen ist und sich deshalb einem direkten Zugriff entzieht. In diesem Sinne zielt die paradigmatische Beziehung zwischen dem konkreten Archiv- und dem mentalen Gedächtnisbild auf Geschichtsbilder, also Bilder, die man sich von der Geschichte macht, anstatt eine Rekonstruktion von Vergangenheit zu suggerieren.

Die Fundstücke aus den Filmarchiven in ihrer medialen Verfasstheit, in ihrer Gemachtheit, ernst zu nehmen, zu fragen, was sie über ihre Produktionsabsichten und ihren unmittelbaren Verwendungszweck hinaus über die Vergangenheit preiszugeben vermögen, sie wie einen Detektor zum Aufspüren der Gegenbilder in der Fundgrube des kulturellen Gedächtnisses einzusetzen, die Fundstücke aus dem Archiv auf die aus dem Gedächtnis zu beziehen und all das mittels Bildern und Montage, nenne ich ‚sinnliche Gedächtnisarchäologie'. Das Entziffern der Bilder als historisch nie abgeschlossenen Prozess kenntlich zu machen, der vorläufige und unabgeschlossene Bedeutungen hervorbringt, schafft sodann einen offenen Durchgangsort des filmischen Gedächtnisses, der zum nächsten führt oder zum Vergessen.

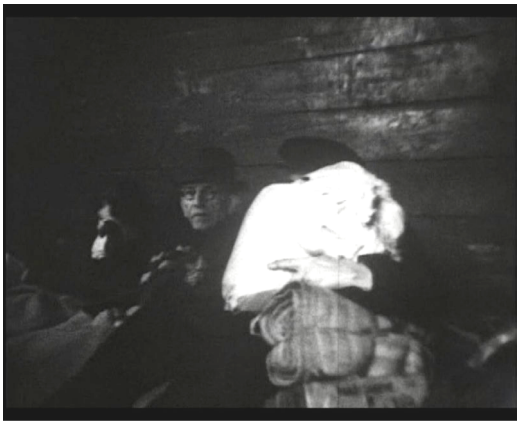
AUFSCHUB macht den Zuschauer zum Beteiligten, indem er ihm eine sinnlichen Erfahrung des paradigmatischen Zusammenhangs ermöglicht. Hierdurch wird ein Prozess in Gang gesetzt, bei dem man sich in der Gegenwart ein vorläufiges Bild von der Vergangenheit macht, ein Geschichtsbild.

‚Sinnliche Gedächtnisarchäologie' heißt auch, mit Bildern und Tönen nach den Bedeutungen der medial formierten Inhalte des kulturellen Gedächtnisses in der jeweiligen Gegenwart zu graben, die Entzifferung der Fundstücke lesbar zu machen und einen Durchgangsort für die Wahrnehmung zu schaffen. Mit anderen Worten: einen sinnlich-konkreten Zugang zum Gedächtnis zu eröffnen. Anschauliche Geschichtspolitik heißt, sich bewusst und für den Zuschauer transparent die filmischen Gedächtnisbilder anzueignen, in sie einzureifen und sie dem Zuschauer für eigene Eingriffe und Haltungen verfügbar zu machen, damit man sich ‚ein Bild von der Vergangenheit machen' kann, das sich wiederum in das Gedächtnis einschreibt. Denn nur über Gedächtnisbilder und Durchgangsorte der Erinnerung besteht ein Zugang zur Vergangenheit und kann Geschichte gemacht werden.

AUFSCHUB



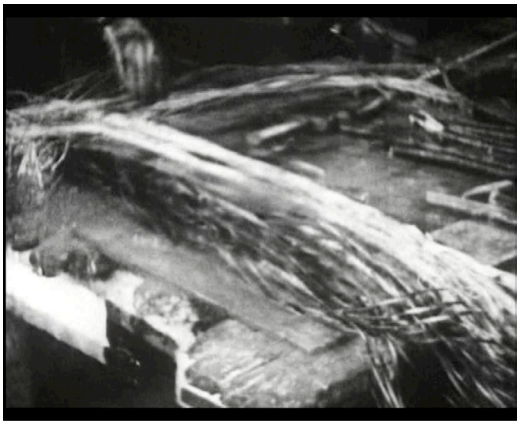
Die Betten in Westerbork



Ein Zugwaggon bei der Deportation in Westerbork



Die Zahnklinik in Westerbork



Recycling von Kabeln in Westerbork

NUIT ET BROUILLARD



Die ‚Betten' in Auschwitz



Ein Waggon bei der Ankunft in Auschwitz



Das sog. „Krankenlager" in Auschwitz



‚Recycling' von Frauenhaar in Auschwitz

Die hier vorgestellten Annäherungen an die Filme AUFSCHUB und THE FORBIDDEN QUEST tragen einer Auffassung des Gegenstands Rechnung, die das Medium unabhängig von Sujet und Genre auch immer als eines der Erinnerung versteht. Erinnerung beschreibt filmisch – wie Christina Scherer dargestellt hat – nicht eine Reproduktion der Vergangenheit, sondern die Produktion einer Vorstellung von Vergangenheit.[1] *Damit können Filme nach Eike Wenzel für die Sinne begehbare Gedächtnisräume eröffnen.*[2] *Sie werden in dieser Hinsicht zu Durchgangsorten der Erinnerung, denn sie stellen keine abgeschlossenen Interpretationen der Vergangenheit dar, sondern diese bleiben verhandelbar. Gertrud Koch weist darauf hin, dass jede Filmaufnahme die Existenz einer vorfilmischen Welt voraussetzt.*[3] *Die Verhandelbarkeit richtet sich dementsprechend nicht an das Aufgenommene, sondern an den Blick, der darauf geworfen wurde, wird und werden wird. Filmaufnahmen bringen also je nach Kontext und historischem Ort transitorische Bedeutungen hervor. Film, gleich welcher Gattung, ist entsprechend kein ahistorisches Produkt eines Autorgenius, noch bloße Reproduktion des vorgefundenen oder für seine Aufnahme konzipierten Ereignisses mit allen Konsequenzen des medialen Transformationsprozesses. Film vergegenwärtigt immer auch seine eigene geschichtliche Bedingtheit.*

Somit verstehen wir die ausgewählten Beispiele auch als filmische Plädoyers gegen die ahistorische Abgeschlossenheit kategorialer Begrifflichkeiten. Als Essayfilm und Hybrid brechen sie die gängigen Genrekategorien auf und greifen dabei auf Material zurück, welches auf seiner Wanderschaft durch die Medienlandschaft in vielfältigsten Formaten und Kontexten eingebunden worden ist. Der Begriff ‚Archivbild' bezeichnet selbst lediglich einen pragmatischen Zugriff, nämlich das ‚Aus-dem-Archiv-holen', sagt jedoch nichts über die Identität solchen Materials außerhalb seiner Aufbewahrung im Archiv aus. Spielfilm- wie Dokumentarfilmausschnitte können als Archivbilder in unterschiedlichster Weise eingesetzt werden. Nur über die Flexibilität des Filmbildes als Zeichen sind transitorische Bedeutungen erklärbar und möglich – wie sie die Verdichtung des vorgefundenen Materials von KZ-Aufnahmen zum Essay (AUFSCHUB) oder von

Expeditionsfilmbildern zur phantastischen Geschichte (THE FORBIDDEN QUEST) veranschaulichen.

Sonja Czekaj und Philipp Blum

1 Scherer 2001, S. 197.
2 Wenzel 2000.
3 Koch 2003, S. 164.

Literatur

Assmann, Aleida (1991): Zur Metaphorik der Erinnerung. In: Dies. & Harth, Dietrich (Hg.): Mnemosyne. Formen und Funktionen der kulturellen Erinnerung. Frankfurt am Main.

Balázs, Bela (2001): Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. Frankfurt am Main.

Bazin, André (1981): Der Film und die Erforschung der Erde. In: Ders.: Filmkritiken als Filmgeschichte. München/Wien. S. 22-30.

Bazin, André (2004): Was ist Film? Berlin.

Benjamin, Walter (2002 [1936/1939]): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.: Medienästhetische Schriften. Frankfurt am Main. S. 351-383.

Benjamin, Walter (1982): Das Passagen-Werk. (= Ders.: Ges. Schriften, Bd. V, 1). Frankfurt am Main.

Bitomsky, Hartmut (1983): Der Kotflügel eines Mercedes Benz. Der Krieg und die Stimmung. In: *Filmkritik* 324. S. 543-581.

Czekaj, Sonja: (2008) Harun Farockis ästhetische Opposition. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 42. S. 66-80.

Deeken, Annette (2004): Reisefilme. Ästhetik und Geschichte. Remscheid.

Derrida, Jacques (1997): Dem Archiv verschrieben: eine Freudsche Impression. Berlin.

Didi-Huberman, Georges (2007): Das Öffnen der Lager und das Schließen der Augen. In: Schwarte, Ludger (Hg.): Auszug aus dem Lager. Zur Überwindung des modernen Raumparadigmas. Berlin. S. 11-45.

Farocki, Harun (2007): Die Bilder sollen gegen sich selbst aussagen. In: Schwarte, Ludger (Hg.): Auszug aus dem Lager. Zur Überwindung des modernen Raumparadigmas. Berlin. S. 295-311.

Gaudreault, André (1994): Showing and Telling: Image and word in Early Cinema. In: Elsaesser, Thomas (Hg.): Early Cinema. Space. Frame. Narrative. London. S. 274-281.

Grube, Christoph/ May, Markus (2008): Eis. In: Butzer, Günter/Jacob, Joachim (Hg.): Metzler Lexikon literarischer Symbole. Stuttgart/Weimar. S. 77-79.

Gunning, Tom (1994): The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Elsaesser, Thomas (Hg.): Early Cinema. Space. Frame. Narrative. London. S. 56-75.

Hattendorf, Manfred (1995): Fingierter Dokumentarfilm. Peter Delpeuts *The Forbidden Quest* (1993). In: Ders. (Hg.): Perspektiven des Dokumentarfilms. München. S. 191-211.

Hediger, Vinzenz (2002): Mogeln, um besser sehen zu können, ohne deswegen den Zuschauer zu täuschen. Tierfilme, Vertragsbrüche und die Justiziabilität von kommunikativen Kontrakten. In: *montage av* 11/2. S. 87-96.

Heller, Heinz B. (2001): Dokumentarfilm als transitorisches Genre. In: Keitz, Ursula von/Hoffmann, Kay (Hg.): Die Einübung des dokumentarischen Blicks. Fiction Film und Non Fiction Film zwischen Wahrheitsanspruch und expressiver Sachlichkeit 1895 - 1945. Marburg. S. 15-26.

Hohenberger, Eva (1988): Die Wirklichkeit des Films: Dokumentarfilm, ethnographischer Film, Jean Rouch. Hildesheim/Zürich/New York.

Kluge, Alexander (1975): Gelegenheitsarbeit einer Sklavin. Die realistische Methode und das sog. „Filmische". Frankfurt am Main.

Koch, Gertrud (2003): Filmische Welten – Zur Welthaltigkeit filmischer Projektionen. In: Küpper, Joachim/Menke, Christoph (Hg.): Dimensionen ästhetischer Erfahrung. Frankfurt am Main.

Lexikon Institut Bertelsmann (Hg.) (1992): Bertelsmann Lexikon. Tiere. Gütersloh.

Maase, Kaspar (2001): Das Archiv als Feld? Überlegungen zu einer historischen Ethnographie". In: Eisch, Katharina/Hamm, Marion (Hg.): Die Poesie des Feldes. Beiträge zur ethnographischen Kulturanalyse. Tübingen. S. 255-271.

MacDougall, David (2004): The corporeal image: film, ethnography and the senses. New Jersey.

Musser, Charles (1994): The Travel Genre in 1903-1904: Moving Towards Fictional Narrative. In: Elsaesser, Thomas (Hrsg.): Early Cinema. Space. Frame. Narrative. London. S. 123-133.

Nora, Pierre (1990): Zwischen Geschichte und Gedächtnis. Berlin.

Odin, Roger (1990): Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre. In: Blümlinger, Christa (Hrsg.): Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit. Wien. S. 125-146.

Odin, Roger (2002): Kunst und Ästhetik bei Film und Fernsehen. Elemente zu einem semiopragmatischen Ansatz. In: *montage av* 11/2. S. 42-57.

Odin, Roger (2000): De la Fiction. Arts et cinema. Brüssel.

Rother, Rainer (1998): Das Lesen von Bildern. Notizen zu Harun Farockis Film *Etwas wird Sichtbar*. In: Rolf Aurich, Ulrich Kriest (Hg.): Der Ärger mit den Bildern. Die Filme von Harun Farocki. Konstanz. S. 231-244.

Scherer, Christina (2001): Ivens, Marker, Godard, Jarman – Erinnerung im Essayfilm. München.

Steinle, Matthias (2007): Das Archivbild und seine ‹Geburt› als Wahrnehmungsphänomen in den 1950er Jahren. In: Müller, Corinna/ Scheidgen, Irina (Hg.): Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben. Marburg. S. 259-282.

Sudendorf, Werner: (1988) Rekonstruktion oder Restauration? Zur Problematik des filmischen Originals. In: Ledig, Elfriede (Hg.): Der Stummfilm. Konstruktion und Rekonstruktion. München. S. 209-218.

Vierling, David L: Quinzaine (1980): Die Patriotin. Alexander Kluge. „A Question of Zusammenhang…" In: *Kino: German Film* 2. S. 22-29.

Wenzel, Eike (2000): Gedächtnisraum Film. Die Arbeit an der deutschen Geschichte in Filmen seit den sechziger Jahren. Stuttgart/Weimar.

Zeilinger, Johannes (2009): Auf brüchigem Eis. Frederick A. Cook und die Eroberung des Nordpols. Berlin.

Stefan Böhme

Computerspiele als „komplexe Selbstnormalisierungstrainings“

Mit Beginn des 19. Jahrhunderts rollt eine Lawine von Zahlen über Europa und Amerika. Wurden vorher hauptsächlich Daten für Steuereinzug und Rekrutierung gesammelt, beginnen die nationalen statistischen Institutionen jetzt eine sehr viel größere Anzahl Daten zu erheben und zu veröffentlichen.[1] In enger Verbindung mit dieser Verdatung der Gesellschaft entwickelt sich ein neuer gesellschaftlicher Regulierungsmechanismus, der als Orientierungsrahmen „Normalität“ verwendet. Das Handeln der Menschen wird damit nicht mehr nur durch präskriptive, dem Handeln präexistente Normen bestimmt, sondern vermehrt durch Normalität, im Sinne einer statistisch-deskriptiven, dem Handeln postexistenten Normalität. Diese spezifische Normalität ist ein Produkt massenhaften, menschlichen Handelns. Statistiken, die dieses Handeln erfassen, darstellen und als Orientierungsrahmen zugänglich machen, sind integraler Bestandteil der Produktion von Normalität.[2] Die Zahlenlawine ist ihre historische Vorbedingung.

In den folgenden Jahrzehnten durchdringt Normalität die Gesellschaft zunehmend stärker und ist heute zu einem der entscheidenden Kennzeichen der hochdifferenzierten und dynamischen, modernen okzidentalen Gesellschaft geworden.[3] Die Selbstverständlichkeit, mit der wir den Begriff der Normalität verwenden, zeigt sich tagtäglich in den Medien, beispielsweise auf tagesschau.de: „Botschaften als Symbol der Normalität“[4], „China spricht von Rückkehr zur Normalität“[5] und auch „Normale Regierung in einem normalen Land“.[6] Die Zeitschrift *Baby und Familie* fordert alle Eltern auf sich zu fragen, „Ist mein Kind noch normal?“[7] (Abb. 1), und *Psychologie heute* stellt dieselbe Frage an uns selbst, und erklärt uns, warum es gesund ist, nicht ganz normal zu sein (Abb. 2).[8]

1 Hacking 2001, S. 3.
2 Der Begriff „Produktion“ ist hier zwar als aktiver, aber nicht als intentionaler Prozess gemeint. Sturm vergleicht solche „invisible hand“ -Phänomene, die weder kausal zwingend aus Naturgesetzen folgen, noch explizit von Menschen gewollt sind, mit der Bildung eines Trampelpfads. Alle, die den Weg benutzen, sind im Nachhinein betrachtet an seiner Bildung beteiligt gewesen, ohne es von vornherein gezielt gewollt zu haben. Vgl. Sturm 2002, S. 20.
3 Stechow 2004, S. 17f. sowie Link 1997, S. 424.
4 http://www.tagesschau.de, 12.07.08.
5 http://www.tagesschau.de, 23.03.08.
6 http://www.tagesschau.de, 23.11.07.
7 *Baby und Familie*, Ausgabe 02/2008.
8 *Psychologie heute*, Ausgabe 02/2006.



Abb. 1



Abb. 2

Die Gesamtheit aller an der Produktion und Reproduktion von Normalitäten beteiligten Institutionen, Diskurse und Praxen bezeichnet der Literaturwissenschaftler Jürgen Link als „Normalismus“. Eine zentrale Funktion kommt im Normalismus den Medien zu, da für die Produktion von Normalität nicht nur die Verdatung und Erhebung von Statistiken entscheidend ist, sondern auch die systematische und kontinuierliche Verbreitung der entsprechenden Diskurse. Diese Rolle als Distributoren, Vermittler und auch als Produzenten von datenbezogenem Wissen übernehmen insbesondere die Massenmedien.[9] Die in diesem Bereich vorliegenden Analysen zu Filmen, Fernsehserien, Infografiken und Literatur werde ich mit diesem Artikel um eine erste Betrachtung von Computerspielen ergänzen. Denn in Computerspielen ist das für die Produktion von Normalität zwingend notwendige statistische Dispositiv in vielen Elementen von vornherein zu finden. Dazu zählen unter anderem die vollständige Verdatung der im Computer modellierten Spielwelt,[10] die in Interfaces zur Steuerung von Spielen genutzten Kurvengrafiken,[11] die Leistungskonkurrenzen unter den Spie-

9 „Dabei erweisen sich die Massenmedien als die wichtigsten Produktions- und Distributionsmedien des Interdiskurses. Sie verbreiten mit dem mediounterhaltenden und dem mediopolitischen die beiden heute wohl wichtigsten Interdiskurse.“ Link 2005, S. 9.

10 Das MMORPG *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment: *World of Warcraft*. [Version: 1.9.4/1.10.2] Langen: Vivendi Universal 2005) speichert Daten über Spielcharakter und Verlauf des Spiels in einer zentralen Datei ab. Mithilfe von Plug-Ins kann diese ausgelesen werden. Andere Plug-Ins erfassen die Daten direkt zur Laufzeit. Die Spieler übertragen die während des Spielens über ihr Computerspiel gesammelten Daten in öffentlich im Internet verfügbare Datenbanken, wo sie zu umfangreichen Statistiken zusammengestellt werden. Vgl. z. B. http://wwwdata.worldofwar.net oder http://www.warcraftrealms.com/census.php.

11 Das Spielen von *Sim City 4* (Maxis: *Sim City 4*. Köln: Electronic Arts 2004.) ließe sich darauf reduzieren, verschiedene Kurven bzw. ihre Wachstumsraten innerhalb bestimmter Bereiche zu halten. Das Spiel bildet die Simulation einer Stadt in zahlreichen Grafen (Kriminalität, Pendelzeit, Energie, Wasser, Luftverschmutzung, Jobs und Bevölkerung, Wasserverschmutzung, Müll, Bildungsquotient, Bildung nach Alter, Lebenserwartung, Durchnittliches Einkommen, Städtische Einnahmen und Ausgaben, Gelder, WHI-Anforderungen, Bürgermeisterbewertung), „Meinungsumfragen“

lern durch High-Scores,[12] die mehrfachen Durchläufe eines Levels zur Optimierung der Spielerperformance und die Instanz der Selbstbeobachtung,[13] die der Spieler für das Spielen ausbilden muss. Eine Untersuchung von Computerspielen auf Normalität ist daher naheliegend und von verschiedenen Autoren bereits angeregt worden.[14]

Verdatung

Conditio sine qua non des Normalismus ist das statistische Dispositiv. Während Normativität präskriptiv und somit unabhängig von Verdatung funktioniert, ist diese für die Produktion von Normalität zwingend notwendig.[15] Das massenhafte Handeln der Menschen muss erfasst und mittels mathematisch-statistischer Taktiken aufbereitet werden, um den Grad an Homogenisierung und Kontinuierung zu erreichen, der zur Etablierung von Normalfeldern notwendig ist.[16]

(Umwelt, Verkehr, Gesundheit, Bildung, Sicherheit, Landwert) sowie Kennzahlen (WHI-Nachfrage, Monatliches Budget) ab und bietet die Möglichkeit, verschiedene örtliche Statistiken als farblich codierte Flächen direkt auf die Spielstadt zu projizieren. Bei der Interpretation der Statistiken helfen virtuelle Berater.

12 „Die enge Anbindung an das Leistungsdispositiv durch das Einrichten verschiedener Levels, innerhalb derer die Spielenden sukzessive aufsteigen können, macht das Computergame zum paradigmatischen Typus des Spiels in der flexibel normalistischen Gesellschaft, da viele Spiele (wie Renn-, Sport- und Actionspiele) zugleich auf Risiko, d. h. auf hohes 'Tempo' und 'hohen Einsatz' [...] ausgerichtet sind.“, Bruns 2003, S. 89.

13 Psychotests unterstellen die Darstellbarkeit von Personen als Profile von Zahlen entsprechend ihrer Eigenschaften. Sie gehen von einem unveränderlichem Kern und einer veränderlichen Peripherie aus (Kliche 2001). Vergleichbares findet sich bei der Charaktererstellung und -weiterentwicklung in Computerspielen wieder. In dem Spiel *Diablo 2* (Blizzard Entertainment: *Diablo II*. [Version: 1.03] Langen: Vivendi Universal 2000.) gibt es die Charakterklassen Amazone, Zauberin, Paladin, Barbar und Totenbeschwörer. Diese unveränderlichen Kerne werden zu Spielbeginn verbindlich ausgewählt. Die Peripherie kann im Laufe des Spiels in Form spezifischer Fertigkeiten und Zahlenwerten für Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie ausgestaltet werden. Damit wird eine Instanz der Selbstbeobachtung installiert. Computerspiele sind insofern „ [...] hervorragend geeignet, das normalistische Selbstadjustierungskalkül in Form des Spiels abzubilden und zu modellieren.“, Bruns 2003, S. 89. Auch das generelle Handeln innerhalb der Spielwelt setzt eine Selbstbeobachtung beim Spieler voraus: „Die Spezifik des Videospiels liegt darin, dass Sehen und Handeln durch die dispostive Anordnung getrennt und im Spiel ständig zusammengebracht werden: Der Spieler handelt. Der Computer lagert die Effekte der Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität des Spielers in den virtuellen Raum des Monitors aus. Dieser virtuelle Raum inklusive der Effekte der Handlungen wird wahrgenommen und interpretiert, was wiederum die folgenden Handlungen beeinflusst. Videospiele können also auch als Selbstbeobachtung unter ständiger Rückkopplung bezeichnet werden.“, Neitzel 2000, S. 56.

14 „Computerspiele erfüllen in diesem Sinne die Funktion eines komplexen 'Selbstnormalisierungstrainings der Subjekte' (Jürgen Link), das auf unterschiedlichsten Ebenen des Spielkalküls und der visuellen wie auch narrativen Gestaltung ansetzt.“, Bruns 2003, S. 89. „Wie dort [in den Romanen von Sybille Berg, d. Verf.] handelt es sich bei den kombinatorischen schematischen Figuren [in den Essays von Sybille Berg, d. Verf.] um typische normalistische austauschbare 'Kügelchen' von der Art der 'characters' (lucus a non lucendo) in einem Computerspiel.“, Link 2003, S. 25. Zwei aktuelle Entwicklungen würden jeweils besondere monographische Studien erfordern: [...] Zweitens sind die elektronischen Spiele zu nennen, in denen (nicht) normale Fahrten und ihre subjektiven Applikationen in einem zuvor unvorstellbaren Maße rein technisch implementiert sind: Die Applikationen ICH BIN EIN AUTO, RAUMSCHIFF usw. funktionieren dort buchstäblich.“ Link 1997, S. 358. „Tendenziell gäbe es dann keine anderen Intensitäten des Lebens mehr als die *thrills* der Reaktion auf Kurven und die der dadurch ausgelösten Änderungen von Kurven (und umgekehrt). Das Leben im Normalismus würde damit ohne jede Metaphorik zum Videogame.“, Link 1997, S. 427.

15 Stechow 2004, S. 26.

16 „Für die modernen systemspezifischen 'Normalitäten' sind also insbesondere die statistischen Dispositive im weitesten Sinne konstitutiv: auf der Ebene der Datenerfassung einschließlich der massenhaften Befragung, auf der Ebene der Auswertung einschließlich der mathematisch-statistischen Verteilungstheorien, auf der Ebene der praktischen Intervention einschließlich aller sozialer Um-Verteilungs-Dispositive.“ (Link et al. 2003, S.11); „Normalität hingegen ist ohne Verdatung nicht vorstellbar, denn hier wird ein normal range gebildet und Normalitätsgrenzen aufgezeigt.“, Stechow 2004, S. 26; „Hier bildet das Regime systematischer Verdatung aller relevanten massenhaften gesellschaftlichen Handlungen sowie deren wissschaftlich-statistische Aufbereitung so etwas wie ein historisches Apriori des Normalismus.“, Gerhard et al., 2001, S. 7.

Die in Bezug auf den Normalismus im Vordergrund stehende Frage an die Statistik ist hierbei

> [...] ob und wenn ja in welcher Weise die durch Verdatung moderner Gesellschaften bereitgestellten statistischen Informationen der Selbstbeobachtung eine Orientierungsfunktion für das Handeln haben, haben können, und falls ja, in welcher Weise.[17]

Computerspiele zeichnen sich in ihrem Umgang mit Statistik durch zwei Besonderheiten aus:

- Der virtuellen Spielwelt im Computer ist die Verdatung immanent.
- Die intensive Durchdringung des Computerspiels vom Leistungsprinzip erzeugt von vornherein einen hohen Grad an Homogenisierung und Kontinuierung.

Diese Besonderheiten beruhen grundlegend auf der Architektur des Computers: Eingaben werden nach bestimmten Regeln in Ausgaben überführt, wobei die Berechnung maschinell auf Basis von Mikrochips erfolgt. Alle Informationen müssen, um verarbeitet werden zu können, daher in Form von digitalen Signalen vorliegen. Aber auch über diese elementare Struktur der Daten als Abfolge von Nullen und Einsen hinaus, arbeitet ein Computer nach dem Prinzip von „clara et distincta“:[18]

> Zerlegung, Ordnung und Distinktion; das entscheidende Potential der 'universellen diskreten Maschine' scheint in ihrer trennenden Kraft zu liegen. Sofort aber wird man relativieren müssen: die vielbeschworene '0 und 1' nämlich mag die Basis aller Folge-Trennungen sein, im Konkreten weit wichtiger sind die Festlegungen einer distinkten Logik, die finite Zustände in neuerliche finite Zustände überführt und nur solche Transformationen zulässt, die ihrerseits finit, transparent und – zumindest dem Prinzip nach – nachvollziehbar sind.[19]

Die Virtuelle Spielwelt wird vollständig im Computer modelliert. Alle Elemente werden vom Computer berechnet und damit gleichzeitig von ihm erfasst. Prinzipiell liegen sie mitsamt all ihren Aktionen, Funktionen und Attributen gespeichert im Computer vor. Die virtuelle Spielwelt ist auf diese Art jederzeit vollständig verfügbar, ihre Verdatung bedingt durch die Digitalität der Plattform immanent und total. Der Computer erleichtert demzufolge die Messung der Handlungen, da diese bereits vorliegen, und ein Abringen der Einheiten von der analogen Umwelt nicht notwendig ist. Der Computer vereinfacht aber auch das Sammeln von Daten, da innerhalb eines Rechners alle Informationen zentral zur Verfügung stehen und auch innerhalb eines Datennetzes die Zugriffszeit nicht spürbar abhängig vom physikalischen Raum ist.[20]

17 Link et al. 2003, S. 15.
18 Winkler 1997, S. 223.
19 Ebd., S. 224.
20 Ebd., S. 40.

Ein Beispiel für die umfassende Verdatung von Handlungen in Computerspielen sind *Replays*. Diese Funktion findet sich vor allem bei Echtzeit-Strategiespielen und ermöglicht, eine gespeicherte Spielpartie erneut ablaufen zu lassen. Anders als bei einer Videoaufzeichnung wird die Partie nicht als Folge von Rastergrafiken, sondern als Abfolge von Handlungen beschrieben. Die Spielesoftware zeichnet dazu alle den Spielverlauf beeinflussenden Handlungen auf und kann so die Spielpartie detailgenau rekonstruieren. Der Vorteil dieses Verfahrens liegt zum einen in der sehr viel geringeren Dateigröße gegenüber einem Video und zum anderen in der Möglichkeit, die erfassten Handlungen aus der Replay-Datei auszulesen und zu analysieren.

Für diese Analyse der Spielerperformance werden zusätzliche Programme benötigt. Eine verbreitete Software in diesem Bereich ist *BWChart*.[21] Abbildung 3 zeigt einen Teil der von *BWChart* aus einer Replay-Datei von *StarCraft*[22] ausgelesenen Handlungsabfolge. Diese Daten lassen sich auf unterschiedliche Weise weiter verarbeiten und visualisieren. So können beispielsweise die *Build-Orde*r zu Beginn des Spiels oder die Art und Anzahl der produzierten Einheiten ausgewertet werden, sowie alle Handlungen als Abfolge verteilt über die Zeit differenziert nach verschiedenen Arten oder als prozentuale Verteilung dargestellt werden. Hier zeigt sich anschaulich, dass dem Computerspiel prinzipiell Daten über alle Handlungen zur Verfügung stehen. Zudem ist die automatische Auswertung von diesen einfach zu realisieren, da die Daten bereits in maschinenlesbarer Form vorliegen.

Time	Player	Action	Parameters	Units ID
27810	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1160,2157),0,228,	0
27814	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,3	
27814	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,4	
27816	Lee Jae Hoon	Train	Interceptor/Scarab	
27818	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,3	
27820	Lee Jae Hoon	Train	Interceptor/Scarab	
27820	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,4	
27822	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,5	
27830	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,1	
27832	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,2	
27832	P G C . Androide [3 D]	Select	11767	11767
27834	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,1	
27840	P G C . Androide [3 D]	Attack Move	(1190,2153),0,228,	0
27842	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3522
27844	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27844	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5424
27846	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3519
27848	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27850	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3611
27850	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1176,2127),0,228,	0
27852	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27854	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	3323
27856	Lee Jae Hoon	Select	Robotics Facility	3573
27858	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1388,2064),0,228,	0
27860	Lee Jae Hoon	Train	Observer	
27864	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5424
27868	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,1	
27868	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1224,2074),0,228,	0
27870	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,2	
27874	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5373
27876	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1410,2050),0,228,	0
27878	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3427
27878	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27882	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3460
27884	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27888	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	3323
27892	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3489
27892	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1450,2076),0,228,	0
27896	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27898	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5424
27900	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	7652
27900	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27900	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1280,2044),0,228,	0
27904	Lee Jae Hoon	Select	9594,7439,7448,7427	9594,7439,7448,7427
27914	Lee Jae Hoon	Attack Move	(1760,1952),0,228,	0
27924	Lee Jae Hoon	Hotkey	Assign,2	
27928	Lee Jae Hoon	Hotkey	Assign,2	
27930	Lee Jae Hoon	Hotkey	Assign,2	
27938	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,4	
27950	Lee Jae Hoon	Attack Move	(1633,2161),0,228,	0
27956	Lee Jae Hoon	Train	Interceptor/Scarab	
27992	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,4	
28016	Lee Jae Hoon	Attack Move	(2336,2080),0,228,	0
28024	Lee Jae Hoon	Attack Move	(2496,2048),0,228,	0
28048	Lee Jae Hoon	Select	11637,7716,11767,9584,3473,3422,	11637,7716,11767,9584,3473,3422,
28064	Lee Jae Hoon	Hotkey	Assign,1	
28072	Lee Jae Hoon	Attack Move	(1383,1803),0,228,	0
28076	P G C . Androide [3 D]	Leave Game	player quit	

Abb. 3

Innerhalb des Spiels kommt diese intensive Verdatung der Spielwelt nicht zum tragen. Das Spiel-Interface zeigt nur die für die Steuerung des Spiels und Erreichung des

?

21 Arnulfo, Jean-Christophe: BWChart. [Version: 1.03G] http://www.bwchart.com/ 2006.

22 Blizzard Entertainment: *StarCraft.* [Version: 1.13f] Langen: Vivendi Universal 1998.

Spielziels relevanten Informationen. In dem Beispiel *StarCraft* werden während der Spielpartie lediglich Daten über die verwendeten Ressourcen und die aktuelle sowie derzeit maximal zulässige Menge an Einheiten sowie spezifische Informationen über Bauprozesse und den Zustand von Einheiten angezeigt (Abb. 4). Auch nach Abschluss einer Spielpartie präsentiert das Computerspiel selbst nur regelrelevante Informationen über gebaute, vernichtete und verlorene Einheiten sowie Gebäude und insgesamt gesammelte Ressourcen (Abb. 5).



Abb. 4



Abb.5

Über Zusatz-Programme wie *BWCoach*[23] lassen sich hingegen weitere Informationen in das laufende Spiel einblenden.

Nach einem ähnlichen Prinzip geht auch das Jump'n'Run *Super Mario Bros.*[24] vor. Zu den im Spiel angezeigten Daten gehören die aktuelle Gesamtpunktzahl (Abb. 6), die Anzahl bisher eingesammelter Münzen, das derzeitige Level, die verbleibende Zeit und die für eine Handlung erhaltene Punktzahl (Abb. 7).

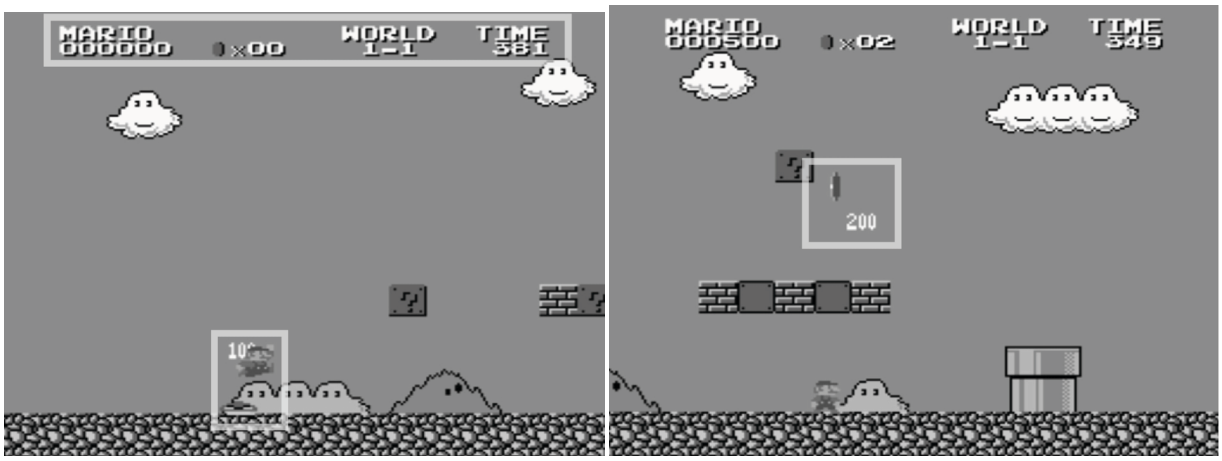


Abb. 6 und 7

Am Ende eines Levels wird eine Zusammenfassung gezeigt, in der die übrig gebliebene Zeit in eine Punktzahl umgerechnet und zur Gesamtpunktzahl aufsummiert wird. Vor Beginn eines Levels ist eine vergleichbare Zusammenfassung zu sehen, zentrale Information ist hier aber die Anzahl der verbleibenden Versuche zur Absolvierung des kommenden Levels (Marios „Leben“). Die Höchste mit der jeweiligen Spielesoftware bisher erreichten Gesamtpunktzahl wird zudem auf dem Startbildschirm des Spiels angezeigt. Informationen, die nicht relevant für Spielregeln und Spielziel sind, wie z. B. Durchschnittsgeschwindigkeit der Spielfigur oder Anzahl der ausgeführten Sprünge, werden dagegen weder angezeigt noch gespeichert. Allerdings resultiert in diesem Fall das Ziel des Spiels erst aus der Verdatung. Anders als in *StarCraft,* wo sich eine erfolgreiche Spielpartie im Sieg über den Gegner ausdrückt, geht es bei *Super Mario Bros.* vor allem um das Erreichen einer möglichst hohen Gesamtpunktzahl. Insbesondere Arcade-Spiele haben oftmals kein Spielende, sondern lassen den Spieler solange Punkte sammeln, bis seine Spielfigur stirbt.[25] Die Verdatung der Spielwelt gibt in diesem Fall das Spielziel vor.

?

23 Arnulfo: BWCoach. http://www.bwchart.com/ 2006.

24 Myamoto, Shigero: Super Mario Bros. [Version: Emulator FCE Ultra] Grossostheim/Kyoto (Japan): Nintendo 1987.

25 „Almost all classic arcarde games included a scoring feature through which players would accumulate points for accomplishing different objectives in the game. For example, in *Centipede*, players get 1 point for destroying a mushroom, 10 points for a centipede segment, 100 points for a centipede head, and 1000 points for a scorpion. Another classic arcade game component with origins in the world of pinball, the score allows players to ascertain how well they did at the game, since winning the game is impossible. The high-score table was introduced in order to allow players to enter their initials next to their score, which would then be ranked in a table of scores so players could have a point of com-

Von der Fülle an umfangreichen Informationen, die Computerspiele dem Spieler präsentieren, sind für unsere Analyse nur die Verdatungen von Handlungen ausschlaggebend. Ausgehend von den oben genannten Beispielen können wir Handlungen in Bezug auf ihre Verdatung in drei Gruppen differenzieren:

- Handlungen, die innerhalb der Spielwelt nicht verdatet werden
- Handlungen, die nur erfasst und aufgezählt werden
- Handlungen, die erfasst, in Punkte umgerechnet und zu einer Gesamtpunktzahl aufsummiert werden

Computerspiele verdaten vor allem Handlungen, die einen direkten Bezug zum Spielziel oder zu den Spielregeln haben, wobei durch zusätzliche Programme weitere Daten erfasst werden können. Diese zusätzlichen Daten dienen oftmals zur Analyse und Steigerung der eigenen Spielperformance und haben damit indirekt ebenfalls eine Verbindung zum Spielziel. Entscheidend aus Sicht des Normalismus ist zudem die massenhafte Verdatung bzw. die Verdatung massenhaften Handelns. Die im Spiel erfassten Daten müssen daher in eine Gesamtstatistik aus den Daten vieler Spieler einfließen, um ein Normalfeld herstellen zu können.

Während es technisch betrachtet unproblematisch wäre, etwas in dieser Art umzusetzen, ist der einzige Bereich, in dem eine Sammlung von massenhaften Daten über Handlungen in den virtuellen Spielwelten tatsächlich geschieht, die Leistung der Spieler in Bezug auf ein vorgegebenes oder von den Spielern selbst gesetztes Spielziel. Im folgenden Abschnitt werden wir daher das spezifisch moderne Leistungsprinzip erläutern, nach dem die Konkurrenzen in Computerspielen ablaufen.

Homogenisierung und Kontinuierung

Die in Computerspielen erfassten Daten über Handlungen der Spieler müssen in einem zweiten Schritt homogenisiert und kontinuiert werden, um sie entsprechend dem Normalismus auf einer eindimensionalen Skala aufzutragen, auf diese Weise Vergleiche zu ermöglichen und ein Normalfeld zu etablieren. Bereits durch die Art der Datenerfassung tragen Computerspiele zur Homogenisierung von diesen bei. In der zweiten Gruppe, in der Handlungen erfasst und aufgezählt werden, handelt es sich fast immer um ein rein quantitatives Abzählen des Auftretens von Handlungen. Eine qualitative Verdatung, die nicht nur das 'Was', sondern auch das 'Wie' erfasst, ist nicht vorhanden. Durch diese Implementierung der Verdatung als bloße *Counter* homogenisiert der Computer Handlungen. Die oben beschriebene dritte Gruppe, in der Handlungen erfasst, direkt in Punkte umgerechnet und aufsummiert werden, beinhaltet diesen Prozess in einer noch umfangreicheren Form. Hier werden selbst die grundlegend verschiedenen, heterogenen Handlungen des Spielers, wie etwa „Gegenstände einsammeln“, „Gegner Auslöschen“, „Rätsel lösen“, in der Gesamtpunktzahl auf einen eindimensionalen Wert abgebildet. Demgemäß können alle Spieler eines bestimmten

parison to see just how good they really were. [...] The high-score table enabled classic arcade games to exploit one of the key motivations for playing games – 'bragging rights'.“ Rouse III 2005, S. 60.

Spiels auf einer kontinuierlichen Skala, den High-Score-Listen und Rankings, positioniert werden. Die Achse, auf der sich die Spieler dabei positionieren, repräsentiert die Leistung innerhalb der Spielwelt und greift damit auf eines der Basis-Normalfelder zurück.

Der Leistungsvergleich im Computerspiel setzt auf dem spezifisch modernen Leistungsprinzip auf. Dieses Prinzip entsteht aus dem Zusammenhang von gaußoid versicherter Masse und symbolischen Konkurrenzen. Es bildet einen spezifisch modernen Typ von Konkurrenz, der im Gegensatz zu heterogenen, panchronischen Rivalitäten steht, wie man sie beispielsweise bei Homer im Wettstreit von Schönheit und Stärke vorfindet. Im Leistungsprinzip kommt es dagegen zu einer Konkurrenz von äquifunktionalen Einheiten, wie man es gleichermaßen im wettbewerbsorientierten Sport erleben kann. In definierten, homogenen Feldern (z. B. 100m Schwimmen der Herren) wird ein Wettbewerb um die beste Leistung in dieser Disziplin durchgeführt. Diese Konkurrenz erlaubt zudem alle Leistungen auf einer kontinuierlichen, eindimensionalen Skala aufzutragen (z. B. die Tabelle der Fußballbundesliga oder die ATP-Weltrangliste im Tennis) und ist auf diesem Wege eng mit Statistik verknüpft. Diese spezifisch moderne Konkurrenz bildet zusammen mit der Ver-Sicherung die grundlegenden Assoziationen des Normalismus.[26] Dieses Ranking dient zudem der weiteren Homogenisierung des Feldes, da es durch die Motivation zur Steigerung der persönlichen High-Score alle Spieler in dieselbe Richtung motorisiert und in ihnen den „kulturellen 'Willen zum Wachstum' verankert“.[27] Die symbolisch hervorgehobene, isolierte Konkurrenz einiger Spitzenspieler dient zudem als indirektes Stimulans auch in der Masse den Durchschnitt zu heben.[28]

Dieses Leistungsprinzip wird wie oben dargestellt auch im Computerspiel umgesetzt. Trotzdem haben wir es in unserem Fall nicht mit einem Normalfeld der Leistung zu tun. Denn da die Bewertung der Leistung Teil der Spielregeln ist, erfolgt sie per definitionem dem Handeln präexistent. Ein Aushandeln der Bewertungsregeln nach dem Spiel widerspricht den grundlegenden Vereinbarungen über die Eindeutigkeit und Wiederholbarkeit von Spielen. Versuche zur Herstellung von Normalfeldern über Leistung finden sich daher nur in Bereichen, die nicht bereits von den Spielregeln reguliert werden. Da Computerspiele aber vornehmlich spielregelrevelante Handlungen verdaten, sind die Spieler auf zusätzliche Programme angewiesen. Ein solches Programm ist das bereits beschriebene *BWChart*.[29] Es liest die in der Replay-Datei erfassten Handlungen nicht nur aus, sondern berechnet aus diesen den APM-Wert des Spielers (Abb. 8).[30]

26 Link 1997, S. 314-318.
27 Ebd., S. 317.
28 Ebd., S. 315.
29 Arnulfo: *BWChart*.
30 In dem Screenshot ist der APM-Wert im Verlauf der Spielpartie zu sehen. Um für einen Wert, der Handlungen pro Minute angibt, einen zeitlichen Verlauf darstellen zu können, der feiner unterteilt ist als in einzelne Minuten, betrachtet die Software ein vom Benutzer festgelegtes Intervall von mehreren Sekunden und interpoliert daraus den Wert für eine Minute.

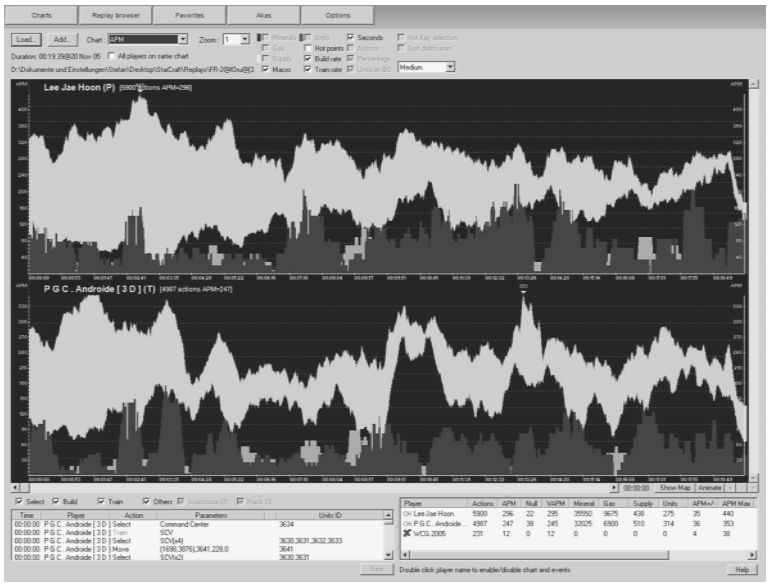


Abb. 8

Die Abkürzung steht für „actions per minute“ (APM) und bestimmt sich aus den durchschnittlich in einer Minute ausgeführten Handlungen des Spielers im Spiel.[31] Der Grundgedanke hinter dieser Kennzahl ist, dass ein besserer Spieler zum einen schneller taktische Entscheidungen treffen kann, zum anderen aber auch über die notwendigen sensomotorischen Fähigkeiten verfügt, um diese schneller auszuführen.Der APM-Wert soll entsprechend die *Skills* des Spielers widerspiegeln[32] und funktioniert unabhängig von der Verdatung im Spiel. Er ist allerdings technisch einfacher zu ermitteln, wenn das Spiel eine Replay-Datei bereitstellt. Insbesondere bei Mulitplayer-Partien von Echtzeit-Strategiespielen und hier vor allem bei *StarCraft: Broodwar*[33] und *WarCraft III: Reign of Chaos*[34] bzw. *WarCraft III: The Frozen Throne*,[35,] ist der APM-Wert als Leistungsmesser verbreitet. Denn aufgrund der Art der Verdatung von Strategie-Spielen ist eine erfolgreiche Strategie nicht zwangsläufig mit einer hohen Gesamtpunktzahl verbunden. *StarCraft* beispielsweise berechnet die Punktzahl aus der Anzahl der produzierten, vernichteten und verlorenen bzw. verbrauchten Einheiten, Gebäuden und Ressourcen. Eine sehr erfolgreiche Strategie, die den Gegner frühzeitig im Spiel zur Aufgabe zwingt, hinsichtlich der kurzen Spielzeit aber wenig Zeit zum Produzieren, Vernichten und Verbrauchen lässt, resultiert daher in einer niedrigeren Bewertung. Die spielimmanente Homogenisierung wird daher nicht von den Spielern benutzt, um eine Leistungs-Konkurrenz herzustellen, weshalb man eine *StarCraft*-High-Score-Liste

31 Arnulfo, Jean-Christophe: *BWChart FAQ*. http://bwchart.teamliquid.net/us/bwfaq.php 2006.

32 „Actions per minute is the number of actions completed within a minute of a gameplay in real time strategy game. High APM is usually associated with skill, because it indicates both that the player has the mental alertness and knowledge of the game to form a complex strategy, and that the player has the manual dexterity to execute that strategy at high speed. A high APM is also an indicator that the player has good ‘micro’ skills. APM is usually referred to as a clear indicator of a Gosu (master) of a game such as Starcraft or Warcraft III.“, Wikipedia: *Actions per Minute:* http://en.wikipedia.org/wiki/Actions_per_minute 2006.

33 Blizzard Entertainment: *StarCraft*: *Broodwar*. Langen: Vivendi Universal 1999.

34 Blizzard Entertainment: *WarCraft III: Reign of Chaos*. Langen: Vivendi Universal 2002.

35 Blizzard Entertainment: *WarCraft III: The Frozen Throne*. Langen: Vivendi Universal 2003. Programme zur Berechnung des APM-Werts für *StarCraft: Broodwar* unter http://bwchart.com/ für *WarCraft III* unter http://www.bwchart.com/ und http://www.ingame.de/filebase/index.php?action=category&cid=445.

auf Basis der Gesamtpunktzahl vergebens suchen würde. Zunächst führt das zu einer Reduktion der Messung der Leistung auf die binäre Unterscheidung von Gewinnen und Verlieren. Entsprechend unterscheiden die Liga-Tabellen im E-Sports-Bereich auch keine Punktzahlen, sondern nur Siege und Niederlagen.

Durch die Berechnung von Actions-per-minute kann die Leistung der Spieler wieder homogenisiert und auf einer kontinuierlichen, eindimensionalen Skala aufgetragen werden. Ein der High-Score vergleichbares Ranking von Spielern anhand ihrer APM-Werte, das auch eine Einordnung der individuellen Leistung erlaubt, fehlt aber. Der APM-Wert taucht in Diskussionen über Spiele und in Replay-Datenbanken regelmä-

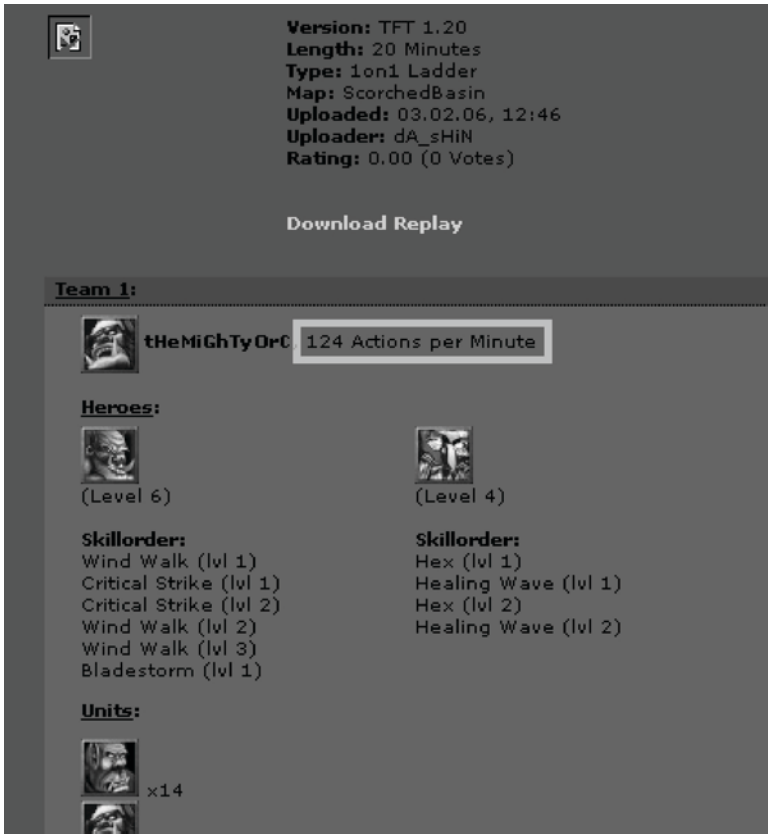


Abb. 9

ßig auf (Abb. 9, Quelle: http://replays.skilled.ch/?class=details&id=1393), hat sich aber nicht flächendeckend als aussagekräftiges Kriterium durchgesetzt. Dennoch versuchen Spieler ihre individuelle Leistungsfähigkeit anhand ihrer APM-Zahl einzuordnen. In der Analyse-Software *BWChart* wird eine diesbezügliche Skala bereits vorgeschlagen:

> Average APM on a large enough sample of games can be read this way:
>
> Around 50 : you're basically a newbie, the guy who plays once a week (like me) and use the very minimum hotkey.
>
> Around 100: you're an experienced player who really tries to get better. Read again: i said experienced, not good, or even skilled. You simply have a lot of experience and you try to use hotkeys as much as possible. But there

> is definitely room to get 'faster', that is to control units better, to produce more, to scout more often = to make more usefull things at the same time.
>
> Around 150: you've got all the experience that one needs to make the most out of keyboard/mouse speed. Which means, you are fast, as fast as you can reasonably be. Again, I didnt say you're good or skilled, just as fast as you need to be.
>
> Around 200 & above: you're clicking and hotkeying more than needed, but that's just a way to play. Doesn't mean you're faster than the guy with 150 APM. You just repeat actions more. In fact, if like Rekrul said, BWchart could completely remove the useless actions, we'd probably see the APM of those players going down to around 150.
>
> Of course, this is just 'a way' to read APM value.[36]

Hauptsächlich finden die Diskussionen über eine Einordnung von APM-Werten aber in Spielerforen[37] im World Wide Web statt. Im Mittelpunkt stehen dabei die Fragen, was ein „normaler" Wert ist, wo der positive Extrembereich liegt und welche Zahlen „anormal" sind, d. h. gefälscht wurden oder nicht mehr durch sinnvolle Handlungen[38] erreichbar sind. Die Gesprächsteilnehmer bedienen sich dabei eines normalistischen Denkens. So wird versucht durch den Vergleich einer Reihe von persönlichen Werten einen Normalbereich zu definieren. Die Gruppe der Spitzenspieler dient dabei als Beispiel für den positiven Extrembereich. Einige der in den Beiträgen genannten Zahlenbeispiele werden zudem als anormal abgelehnt und die generelle Aussagekraft der APM-Zahl diskutiert. Einzelne Beiträge thematisieren auch direkt die Skala, indem sie Wertebereiche vergleichbar denen bei *BWChart* genannten aufstellen. Diese Aufstellungen orientieren sich wiederum an der Struktur von Normalfeldern, indem sie einen negativen Extrembereich, einen normalen Mittelbereich und einen positiven Extrembereich sowie Normalitätsgrenzen festlegen:

> APM 50-80 is average player.
>
> APM 80-150 is good (as far as the RIGHT actions are made)
>
> APM150-240 is gosu (or a lot of spamming)
>
> APM 240+ is drugs or neural interface instead of keyboard and mouse.[39]

36 Arnulfo: BWChart FAQ.

37 Entsprechende Threads finden sich unter
http://www.united-forum.de/showthread.php?t=33976,
http://www.wcreplays.com/forums/showthread.php?t=12151&page=1&pp=20,
http://www.starcraft.org/polls/archives/44
http://www.forum-3dcenter.org/vbulletin/showthread.php?t=237385
http://www.clantt.com/vb/showthread.php?s=&threadid=1882 und
http://www.cncforen.de/showthread.php?t=48661

38 Abhängig von der Software, die den APM-Wert berechnet, kann dieser künstlich hoch gehalten werden, indem der Spieler unnötige Handlungen wie mehrfaches drücken einer Taste ausführt: „Players will sometimes hit two buttons close together continually, or ‚trill', at times of relative inactivity to increase their average APM. This is usually employed so that the player will look like they have a higher level of skill than they actually do. Sometimes though, players claim that this type of action is just a nervous reaction or a habit." (Wikipedia: *Actions per Minute*.)

39 http://www.wcreplays.com/forums/printthread.php?t=12151&pp=40.

> IMO Apm comes in quantum packs. Here's how I relate APM to players:
>
> Below 40>SC.org
>
> Below 100>NEWB
>
> Below 200>Normal
>
> Below 350>Better than Normal
>
> Over 350>V.Good, Pro, Gosu
>
> Over 600>Inhuman, a human brain can only transmit 600 orders to your hand in a minute.[40]

Diese Beispiele zeigen deutlich wie Handlungen im Computerspiel unabhängig von den vorgegebenen Verdatungen erfasst und homogenisiert werden können. In diesem Fall wird die Leistung eines Spielers als durchschnittliche Anzahl seiner Handlungen pro Minute ausgedrückt. Die Aussagekraft dieser Festlegung wird durch verschiedene Argumente seitens der Spieler sowohl bekräftigt als auch eingeschränkt, hat sich aber grundlegend etabliert. Die Homogenisierung durch den APM-Wert ermöglicht prinzipiell eine kontinuierliche, eindimensionale Skala aller Spieler. Auch wenn diese Skala real nicht vorhanden ist, wird versucht die fiktive, mögliche Skala durch ein Normalfeld mit einer Zweitkodierung zu versehen. In Foren diskutieren die Spieler sowohl den Normalbereich dieser Skala als auch ihre Normalitätsgrenzen (Abb. 10).

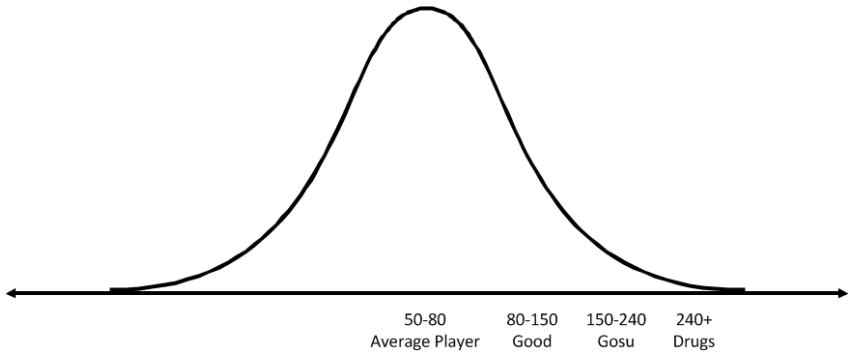


Abb. 10

Das Beispiel zeigt aber auch die grundlegenden Probleme des Normalismus in Computerspielen. Durch die fehlenden Spezialdiskurse über die einzelnen Spielwelten mangelt es sowohl an Expertenwissen, das in den Interdiskurs diffundieren müsste, um die Festlegung der Messung von Leistung mittels APM mit der nötigen wissenschaftlichen Autorität zu untermauern, als auch an umfangreichen, überzeugenden Statistiken. Vergleichbar gibt es keine Medien, die eine Rolle als Distributoren und Vermittler des Expertenwissens wahrnehmen könnten. Die Diskussion über APM findet daher nur im direkten Austausch zwischen einigen Spielern in Foren statt, was aber nicht ausreichend ist, um ein in der Spielergemeinschaft verbreitet akzeptiertes

40 http://www.starcraft.org/polls/archives/44.

Normalfeld herzustellen. Dessen ungeachtet ist die Art der Orientierung normalistischer Natur, nämlich der dem Handeln postexistente Vergleich der eigenen Leistung mit der Masse.

Fazit

Computerspiele zeichnen sich in ihrem Umgang mit Statistik aus normalistischer Perspektive durch zwei Besonderheiten aus:

- Der virtuellen Spielwelt im Computer ist die Verdatung immanent.
- Die intensive Durchdringung des Computerspiels vom Leistungsprinzip erzeugt von vornherein einen hohen Grad an Homogenisierung und Kontinuierung in Form von High-Scores.

Das massenhafte Handeln der Menschen muss erfasst und mittels mathematisch-statistischer Taktiken aufbereitet werden, um den Grad an Homogenisierung und Kontinuierung zu erreichen, der zur Etablierung von Normalfeldern notwendig ist. Ob dieser Grad im Rahmen von Computerspielen erzielt wird, bleibt zunächst offen. Bei dem Versuch ein Normalfeld der Leistung in Echtzeit-Strategiespielen herzustellen, werden zwar Taktiken der Homogenisierung und Kontinuierung eingesetzt, durch die fehlenden Spezialdiskurse in diesem Bereich mangelt es jedoch an Expertenwissen, das in den Interdiskurs diffundieren könnte. Den vorgeschlagenen Normalfeldern fehlt dadurch die notwendige Autorität, um sich durchzusetzen, und eine ausreichende Berichterstattung in den entsprechenden Medien, um sich zu verbreiten. Es kommt nicht zu einer Produktion von Normalfeldern im Sinne Links, sondern zu einem erfahrungsbasierten Normalbereich, der sich individuell aus dem Meinungsaustausch mit Freunden und anderen Spielern ergibt. Dessen ungeachtet ist die Art der Orientierung, nämlich der dem Handeln postexistente Vergleich der eigenen Leistung, normalistischer Natur. Bestimmte Computerspiele reproduzieren damit Teile des Wissens über die Produktion von Normalität, und können damit im Sinne Links als „komplexes Selbstnormalisierungstraining" begriffen werden.

Literatur

Bruns, Karin (2003): Game over? Narration und Spannung im Computerspiel. In: *kulturRevolution*, 45/46.

Gerhard, Ute/ Link, Jürgen/ Schulte-Holtey, Ernst (2001): Infografiken, Medien, Normalisierung – Einleitung. In: Gerhard, Ute/ Link, Jürgen/ Schulte-Holtey, Ernst (Hg.): Infografiken,Medien, Normalisierung. Heidelberg. S.7-22.

Hacking, Ian (2001): The taming of chance. Cambridge u.a.

Kliche, Thomas (2001): Das moralisch abgezogene und das kapitalisierte Selbst. In: Gerhard, Ute/ Link, Jürgen/ Schulte-Holtey, Ernst (Hg.): *Infografiken, Medien, Normalisierung.* Heidelberg. S. 115-126.

Link, Jürgen (1997): Versuch über den Normalismus. Opladen.

Link, Jürgen (2005): 'Normalisierungsgesellschaft'? 'Kontrollgesellschaft'? 'Flexibler Normalismus'? Über einige aktuelle Gesellschaftskonzepte, mit einem Blick auf die 'Reformen'. In: *kultuRRevolution* 49.

Link, Jürgen/ Loer, Thomas/ Neuendorff, Hartmut (2003): Zur Einleitung: 'Normalität' im Diskursnetz soziologischer Begriffe. In: Link, Jürgen/ Loer, Thomas/ Neuendorff, Hartmut (Hg.): 'Normalität' im Diskursnetz soziologischer Begriffe. Heidelberg.

Link, Jürgen (2003): (Nicht) normale Lebensläufe. (nicht) normale Fahrten: Das Beispiel des experimentellen Romans von Sibylle Berg. In: Ute Gerhard, Walter Grünzweig, Jürgen Link, Rolf Parr (Hg.): *(Nicht) normale Fahrten.* Heidelberg.

Neitzel, Britta (2000): Gespielte Geschichten: Struktur- und prozeßanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Weimar: http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/

Rouse III, Richard (2005): Game Design. Theory and Practice. Sudbury, MA.

Stechow, Elisabeth von (2004): Erziehung zur Normalität: eine Geschichte der Ordnung und Normalisierung der Kindheit. Wiesbaden.

Sturm, Carsten (2002): Die Debatte um den ‚genetischen Fingerabdruck’ : ein Beispiel für den diskursiven Umgang mit strittigen Fragen in der Medienberichterstattung der Bundesrepublik. Oldenburg. Online: http://oops.uni-oldenburg.de/frontdoor.php?source_opus=336&la=de (gesehen am 06.03.2012)

Winkler, Hartmut (1997): Docuverse: zur Medientheorie der Computer. München.

Computerspiele und weitere Software

Arnulfo, Jean-Christophe: *BWCoach.* http://www.bwchart.com/ 2006.

Arnulfo: *BWChart.* [Version: 1.03G] http://www.bwchart.com/ 2006.

Blizzard Entertainment: *StarCraft.* [Version: 1.13f] Langen: Vivendi Universal 1998.

Blizzard Entertainment: StarCraft: *Broodwar.* Langen: Vivendi Universal 1999.

Blizzard Entertainment:*WarCraft III: Reign of Chaos.* Langen: Vivendi Universal 2002.

Blizzard Entertainment: *WarCraft III: The Frozen Throne.* Langen: Vivendi Universal 2003.

Myamoto, Shigero: Super Mario Bros. [Version: Emulator FCE Ultra] Grossostheim/Kyoto (Japan): Nintendo 1987.

Miriam Brunner

Once upon a Time

Temporale Strukturen im sequentiellen Medium Manga

Wenn man über die Zeitbehandlung im Comic nachdenkt, wird man unweigerlich auf bestimmte Schwierigkeiten stoßen. So ist der Zeitverlauf im Comic weit weniger kontinuierlich oder exakt, als es die häufiger eingefügten Zeitangaben oder Sekunden-Countdowns vermuten ließen. Allein durch die Kombination von Sprache, Geräuschen und Bildausschnitten ergeben sich Divergenzen in der Einschätzung von Zeit und Dauer, die die Comic-Zeit verrätseln. Zudem ist auch die erwartete Rezeptionsgeschwindigkeit alles andere als einheitlich, so dass sich die Zeitbehandlung im Comic einer exakten Beschreibung oder gar Messung immer wieder erfolgreich entzieht.

Comic-Zeit ist weder kontinuierlich, noch messbar oder exakt. Oder, um es mit Scott McCloud zu sagen: „Der Zeitablauf im Comic funktioniert viel **verrückter**“[1].



Abb. 1: Toriyama Akira: *Dr. Slump*. Bd. 8. Hamburg: Carlsen 2000.

Das „verrückte“ Spiel mit der Zeit wird von Toriyama Akira in seinem Gag-Manga *Dr. Slump* immer wieder satirisch aufgegriffen und so zu einem Leitmotiv der Handlung. Wecker und Uhren führen in *Dr. Slump* ein figurales Eigenleben, die Sonne, die verschlafen hat und deshalb ihrem Weckdienst nicht nachkommen kann, wacht auf, weil sie Vogelgesang hört und ein Zeitsprung wird realisiert, indem die durch eine Uhr bildsymbolisch vertretene Zeit buchstäblich im Klo hinuntergespült wird.

Toriyama setzt also kanonisierte Zeit-Symbole (Sonne und Vogelgesang für die Tageszeit und den Tag-Nacht-Wechsel, Uhr und Wecker für die messbare Zeit, einen Wasserstrudel als Metapher für den Zeitfluss) in einen überraschenden Kontext, um dem Leser ein Schmunzeln zu entlocken. Die bildliche Toiletten-Metapher wirkt auf mehreren Ebenen komisch: Durch die Darstellung des Wasserstrudels wird eine Ver-

1 McCloud 2001, S. 102.

bindung zur Wasser-Metaphorik hergestellt, die in Bezug auf Zeit häufig verwendet wird, hier allerdings durch die Verbindung zum Toiletten-Motiv eine groteskkomische Wirkung entfaltet. Vor allem aber stößt Toriyama den Leser auf eine Eigenheit der bild-textuellen Narration, die auf Auslassungen beruht. Denn erzählt wird nicht alles: Das, was zwischen den Bilder geschieht, ergänzt der Betrachter in seiner Vorstellung und das für den Fortgang der Handlung Irrelevante wird schlicht weggelassen.[2]

Insofern könnte man die Hand auch als „unsichtbare" Hand des Zeichners interpretieren, der hier lenkend in die Erzählstruktur eingreift und dafür sorgt, dass unwichtige Passagen einfach „entsorgt" werden.

Im Diskurs zu medial präsentierten temporalen Strukturen wird immer wieder das Verhältnis zwischen der Zeit der Geschichte und der erwarteten Wiedergabe- bzw. Rezeptionszeit thematisiert. Hier soll das komplexe Verhältnis von erzählter Zeit zu Erzählzeit jedoch bewusst außen vor gelassen werden, da diese Terminologie nicht ohne weiteres auf das Comic-Medium angewendet werden kann. So schränkt Gérard Genette die Bedeutsamkeit der Zeitdualität von erzählter Zeit und Erzählzeit für piktorale Medien (u.a. Comic) ein, da sie zwar eine „sukzessive oder diachronische Lektüre erforder[ten]"[3], darüber hinaus aber zu einer Betrachtungsweise einlüden, die nicht der strengen Abfolge der Bilder verpflichtet sei.[4]

Auch Dammann warnt vor einer unkritischen Übertragung der Terminologie auf das Comic-Medium.[5]

Im Folgenden soll es daher allgemein um die bildlichen und textuellen Darstellungsmittel gehen, die im japanischen Comic-Medium Manga das Gerüst bilden, auf dessen Streben sich die Handlung vollzieht. Ähnlich wie im Comic werden temporale Zusammenhänge auch im Manga häufig durch erklärende Zwischentexte wie „zwei Tage später" verdeutlicht. In diesem Beitrag sollen allerdings jene Möglichkeiten zur temporalen Kennzeichnung im Vordergrund stehen, die weniger eindeutig sind, assoziativer wirken und eine Ausdeutung durch den Betrachter erfordern.

In *Die Rosen von Versailles* von Ikeda Riyoko wird die Zeitdauer der dargestellten Aktionen häufig aus der subjektiven Figurenperspektive heraus geschildert, wobei die Zeichnerin die personenbezogene Zeitperspektive u.a. durch variierende Panelformate kennzeichnet. Auf diese Weise wird der Betrachter direkter am Erleben der Figuren beteilig und somit stärker in die Manga-Handlung eingebunden.[6]

2 McCloud unterscheidet sechs verschiedene Anschlussformen, die eine Ergänzungsleistung des Betrachters herausfordern: 1. Von Augenblick zu Augenblick, 2. Von Handlung zu Handlung, 3. Von Gegenstand zu Gegenstand, 4. Von Szene zu Szene, 5. Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt und 6. Paralogie. Ebd., S. 77-80. Das Beispiel aus *Dr. Slump* entspräche nach diesem Schema am ehesten Kategorie 4 (Von Szene zu Szene) Vgl. Mc Cloud 2001.

3 Genette 1998, S. 21.

4 Ebd.

5 Dammann 2002, S. 91.

6 Die figurennahe, emotional einbindende Erzählweise gehört zu den Charakteristika des *shôjo*-Manga.



Abb. 2: Ikeda Riyoko. Die Rosen von Versailles. Bd. 3. Hamburg: Carlsen 2003. S. 79.

In diesem Beispiel wird eine Freitreppe seitenfüllend inszeniert, um den Effekt einer zeitlichen Dehnung zu erzielen. Als Indikator für die Dauer der verstreichenden Zeit fungiert die wuchtig ins Bild gesetzte Freitreppe, an deren Ende zwei Figuren in weitem Abstand von einander entfernt stehen. Dabei erzeugt allein die räumliche Distanz zwischen den beiden Figuren ein Gefühl von Dauer, denn das Auge benötigt eine gewisse Zeit, um den Weg zwischen den beiden Fokuspunkten zurückzulegen.[7] Oben auf der Treppe, relativ weit vom imaginären Standpunkt des Betrachters entfernt, steht die weibliche Hauptfigur Oscar. Unten am Fuß der Treppe sieht man das verschattete Konterfei des Ankommenden, dessen Identität noch im Dunkeln liegt. Die nun erwartete Aufdeckung der Identität wird aber auf der folgenden Seite noch hinausgezögert und so eine Spannungssteigerung erreicht: In mehreren Panels wird das Fallen der Haarbürste und ihr geräuschvolles Auftreffen auf den Stufen der Treppe dargestellt. Schall, und die durch schleifenhafte Speedlines verlängerte Bewegung, werden als Anhaltspunkte für die geschätzte Dauer der Aktion perzipiert.[8]

7 Vgl. McCloud 2001, S. 108.

8 Auch Dammmann nennt in Bezug auf die von Daniele Barbiere entwickelte Terminologie „comicspezifische Bewegungszeichen“ als einen von vier möglichen Parametern, um die „durata racontata“ (erzählte Dauer) indirekt zu verlängern. Vgl. Dammann 2002, S. 92f.



Abb. 3: Ikeda Riyoko. Die Rosen von Versailles. Bd. 3. Hamburg: Carlsen 2003. S. 80.

Zudem erzeugt das Aufsplitten der Bewegungsaktion auf mehrere Panels den Effekt einer zeitlichen Dehnung.[9] Insgesamt dient die Darstellung der Treppe dazu, das subjektive Erleben und Zeitempfinden der Figur für den Betrachter spürbar zu machen.[10] Denn durch die überlängte, raumgreifende Treppe, die Distanz zwischen den Figuren und die verzögernd eingesetzten Panels mit Bewegungslinien und Geräuschworten erscheint die Zeitdauer zwischen dem ersten Blickkontakt und der endgültigen Realisation relativ lang.

9 Vgl. Grünewald 2000, S. 32f.
10 Zum subjektiven Zeiterleben vgl. Bloch 1963, S. 129.

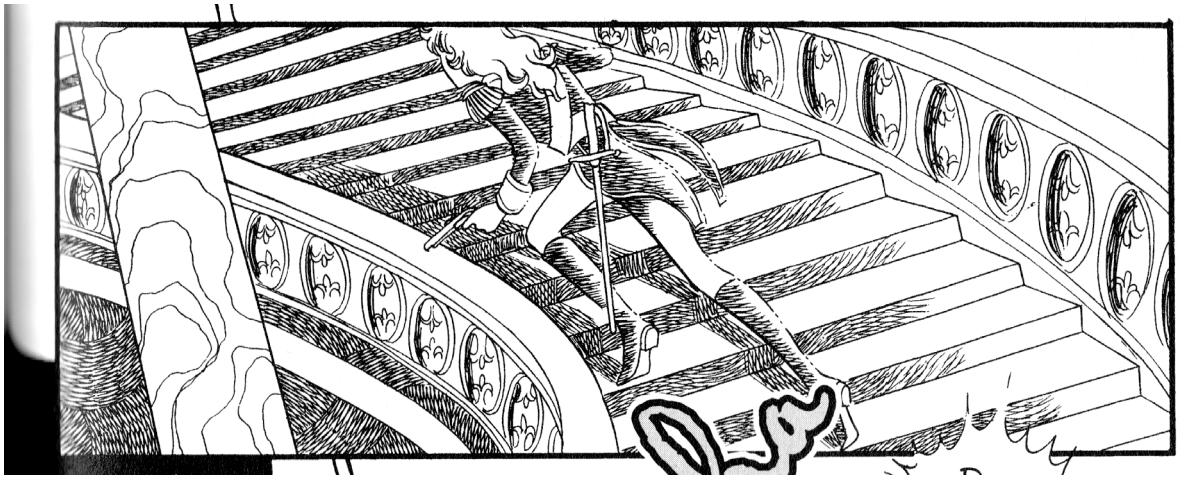


Abb. 4: Ikeda Riyoko: Die Rosen von Versailles. Bd. 3. Hamburg: Carlsen 2003. S. 94.

Bei diesem Panel hingegen wird der genau gegenteilige Effekt erzeugt: Die Treppe ist in ein schmales, querformatiges Panel gesetzt, das im Seitenzusammenhang geradezu gedrängt wirkt. Dabei stehen sich das längsformative Motiv der Treppe und die querformatige Panelform gegenüber, wodurch der Anschnitt der Treppe und die vom Panelrand überschnittene Figur noch radikaler wirken. Die Aktion drängt also förmlich aus dem Panel heraus! Man impliziert, dass die hinaufstürmende Figur das Hindernis der Treppe mit wenigen Schritten überwindet. Durch die Art der Inszenierung wird eine verkürzte Zeitspanne suggeriert, was den Eindruck erweckt, dass die Szene insgesamt nur Bruchteile von Sekunden dauert. Die Zeichnerin Ikeda setzt also die medial bedingte Verbindung von Raum und Zeit ein, um die unterschiedliche, subjektive Zeitempfindung der Figur sichtbar und fühlbar zu machen. Eine wilde Verfolgungsjagd wie hier wird – unabhängig von realzeitlichen Maßstäben – ganz anders inszeniert, als der Prozess der Realisation.

Wenn unterschiedliche zeitliche Ebenen miteinander verschränkt werden oder dicht aufeinander folgen, bedarf es mitunter zusätzlicher Information, um dem Leser die Differenzierung divergenter Zeitinformation zu erleichtern. Aufgrund der hohen Lesegeschwindigkeit, die gerade für die Manga-Rezeption kennzeichnend ist, müssen solche Zeit-Zeichen[11] auf den ersten Blick erkennbar sein, um dem Leser die Orientierung im narrativen Gefüge zu erleichtern. Mangazeichner nutzen zu diesem Zweck häufig wiederholte Bild- oder Textelemente (Konstanten), die einer bestimmten Zeitebene klar zugerechnet werden können und so einen temporalen Wechsel augenfällig werden lassen.[12]

11 Dieser Begriff, der viele Spielarten der temporalen Codierung im Comic treffend zusammenfassen kann, ist dem Aufsatz *Zeit-Zeichen der Malerei* von Hans Holländer entlehnt. Vgl. Holländer 2002.

12 Vgl. Grünewald 2000, S. 33.

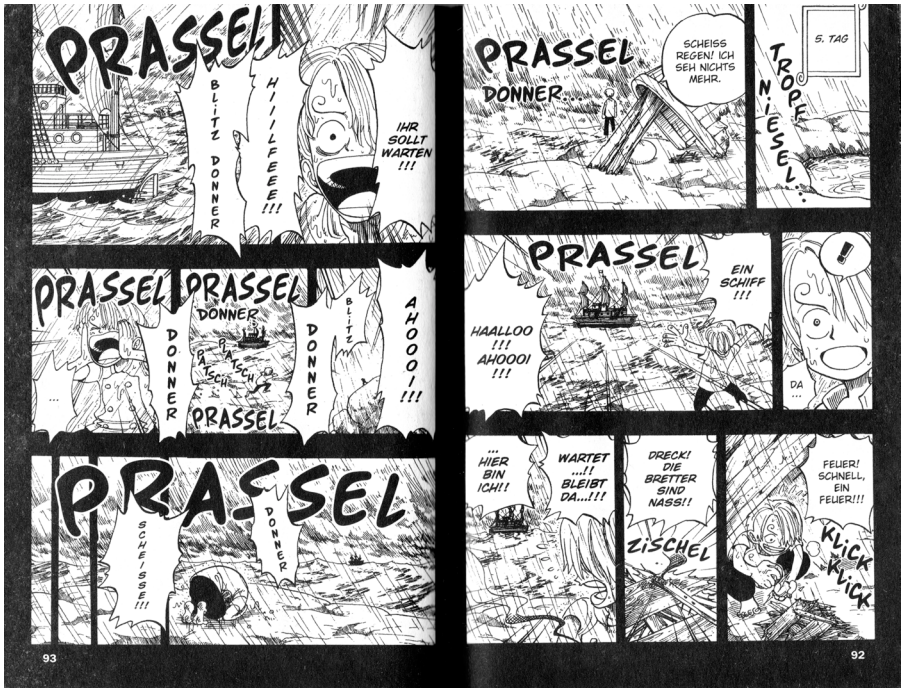


Abb. 5: Oda Eiichiro. One Piece. Bd. 7. Hamburg: Carlsen 2001. S. 92f.

In diesem Beispiel aus *One Piece* von Oda Eiichiro verknüpfen der Regen und die beigeordneten Geräuschworte „Prassel“ und „Donner“ die Panels zu einem zeitlichen Zusammenhang. Obwohl der Schauplatz – eine einsame Insel – und der handelnde Akteur gleich bleiben, wird der Zeitsprung durch den Wechsel der Geräuschworte, die auffällig ins Bild gesetzt sind, deutlich markiert.



Abb. 6: Eiichiro Oda. One Piece. Bd. 7. Hamburg: Carlsen 2003. S. 94f.

Auf den beiden folgenden Seiten wird so schon auf den ersten Blick deutlich, dass ein Zeitsprung vollzogen wurde, denn neben der kalendarischen Angabe „25. Tag" im deutlich abgegrenzten kommentierenden Panel fällt besonders das Geräuschwort für das unüberhörbare Magenknurren als neue Konstante ins Auge.

Auffällig sind auch die drei verdunkelten Panels, die ihre Signalwirkung als Zeitindikator vor allem durch den Moduswechsel vom hellen zum dunkleren Hintergrund erlangen. Sie fungieren als eine eingeschobene Rückblende, die innerhalb der Erinnerungssequenz montageartig eingefügt ist. In allen drei Rückblende-Panels wird eine ähnliche Situation geschildert, wodurch sie einen exemplarischen Charakter erhalten: Der Junge erinnert sich darin an die Zeit auf dem Schiff, als er Essen abgelehnt oder sogar achtlos weggeworfen hatte. Die inhaltliche Redundanz, die durch die wiederholte Darstellung eines ähnlichen Vorgangs aus der Vergangenheit resultiert, zeigt an, dass offenbar kein bestimmter Vorfall aus der Vergangenheit illustriert werden soll. Vielmehr stehen die Panels hier stellvertretend für ein gewohntes Verhalten, das unter veränderten Umständen neu bewertet – und deshalb auch erinnert wird.

Eine andere Art der Rückschau bezieht sich auf eine einzelne, spezifische Erinnerung an etwas, das sich in der Vergangenheit ereignet hat. Diese Erinnerung kann subjektiviert sein, was in der Regel auch durch den Zeichenmodus angezeigt wird. Eine Möglichkeit, um die Subjektivität der Perspektive anzuzeigen, ist die zeichnerische Imitation der unvollständigen Erinnerung. Im folgenden Beispiel entspricht der lückenhaften Gedächtnisleistung eine ebenso „lückenhafte" Zeichenweise. Durch den Zeichenmodus kann also das Wesen der Erinnerung in eine visuelle Sprache übersetzt werden.

In dem Manga *Kizu* von Kiyohara Hiro bilden die persönlichen Kindheitserinnerungen der beiden befreundeten Jungen Asato und Keigo den Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Auffällig ist dabei die klare Kennzeichnung dieser Erinnerungssequenzen als eine subjektive, persönliche Rückschau, die aus der Sicht der Kinder heraus erlebt wird.

Als Keigo im Krankenhaus eine Kiste mit den Besitztümern seines gewalttätigen Vaters erhält, rufen die Gegenstände eine verschüttete Kindheitserinnerung wach. Die Erinnerungssequenz wird mit einem Panel eröffnet, das Keigos Gesicht in Großaufnahme zeigt. Sein Blick folgt der Fallrichtung der Gegenstände und knüpft so optisch an das letzte Panel der vorherigen Seite an.

Somit wird eine Verbindung zwischen den Gegenständen und Keigos Blick geschaffen, was noch dadurch verstärkt wird, dass die Gegenstände auf einem der unteren Panels ebenfalls in Richtung von Keigos Blick noch einmal auftauchen. Die bildliche Nähe der Panels, die konvergierende Richtung, die an eine filmische Kontinuitätsmontage erinnert und das zweifach wiederholte Motiv implizieren einen gleichzeitigen Ablauf. Während die Gegenstände fallen, wird Keigo an das nun folgende erinnert. Die Erinnerungssequenz wird auch auf textueller Ebene eröffnet und seine Gedankenstimme so für den Leser hörbar gemacht.



Abb. 7: Kioyaha Hiro. Kizu. Köln: EMA 2009. S. 146.

Der Mangaka Kiyohara Hiro übersetzt diese unklare, verblasste Erinnerung an den Vater in eine Bildsprache, die ebenfalls viele unspezifizierte Bereiche enthält. Und er entscheidet sich dazu, die Erinnerung mit einem relativ großen Abstand zum Geschehen ins Bild zu setzen. Diese Distanzierung durch den gewählten Bildausschnitt wird auch als zeitliche Distanz interpretiert. Um es bildlich zu sagen: Das, was damals passiert ist, ist für Keigo in weite Ferne gerückt.

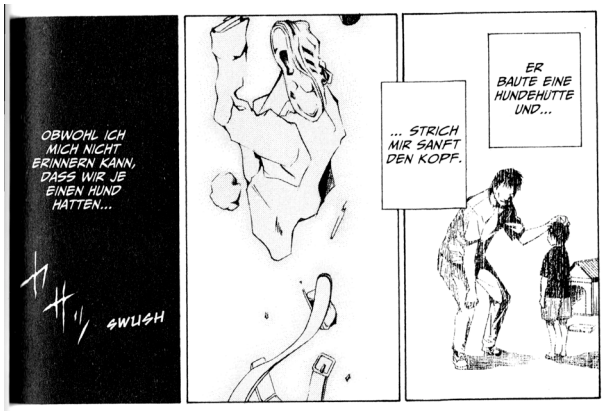


Abb. 8: Kiyohara Hiro. Kizu. Ausschnitt S. 146.

Undeutlich ist die Figur des Vaters zu erkennen, der dem jungen Keigo über den Kopf streicht. Dahinter steht eine Hundehütte, ansonsten ist das Panel aber leer - auch ein Hintergrund, der eine Verortung erleichtern würde, fehlt völlig.

Das Gesicht des Vaters ist zwar zum Blickfeld des Betrachters hingewendet, aber seine Mimik bleibt unbestimmt. Die Augenpartie, die im asiatischen Raum als wichtigster Stimmungs-Indikator gilt, ist beispielsweise ausgespart. Zudem ist auch der Druckmodus streifig, als wäre die Tinte nicht sauber durchgezogen. In diesem Fall handelt es sich dabei nicht etwa um einen Reproduktionsfehler, sondern um einen zeichnerischen Kunstgriff, mit dessen Hilfe das Wesen der Erinnerung charakterisiert werden soll. Dieser zeichnerisch generierte Effekt erinnert an das cinéastische Mittel der Kamera-Unschärfe, das ebenfalls in Rückblenden eingesetzt wird. In beiden Medien werden – wenn auch mit unterschiedlichen Mitteln – bildliche Leerstellen geschaffen, die einen gewissen Interpretationsspielraum lassen. Somit wird die Erinnerung ganz eindeutig als persönliche Rückschau charakterisiert. Dies ist besonders im Hinblick auf die Authentizität des Dargestellten interessant, denn bei Erinnerung aus der subjektiven Perspektive einer Figur kann sich auch der Betrachter nie sicher sein, ob etwas tatsächlich so passiert war, oder ob es z. B. nur aus der persönlichen Sicht des Charakters heraus so erlebt wurde. In diesem Fall wird der Zweifel an der subjektivierten Erinnerung sogar absichtlich geschürt, um einen Kern-Konflikt der Figur sichtbar zu machen. Keigo kennt seinen Vater als gewalttätigen, alkoholabhängigen Mann, weshalb er seiner aufkeimenden Erinnerung keinen Glauben schenken kann.

Das dritte Panel ist geschwärzt, so dass die Gedankenstimme besonders hervorgehoben wird. Es ist ein aufkommender Zweifel, der Keigo aus seinen Gedanken reißt, was auch auf bildlicher Ebene mit einem abrupten Wechsel von Panelinhalt und geschwärztem Panel signalisiert wird. Keigo kann sich an keinen Hund erinnern. Wie realistisch ist also der vorherige, blass gewordene Gedanke? Zu diesem Zeitpunkt wird diese Frage auch für den Leser nicht aufgelöst.



Abb. 9: Kiyohara Hiro: Kizu. Ausschnitt. S. 147.

Besonders ungewöhnlich ist das letzte Panel der folgenden Seite, das gewissermaßen außerhalb der gewohnten Anordnung am unteren linken Seitenrand platziert ist. Dieses Panel wird vom vorherigen Panel überschnitten, so dass es so aussieht, als würde es „hinter“ ihm liegen. Auffälligerweise besteht zwischen dem Vokabular von Raum und Zeit eine Kongruenz, die die Abhängigkeit dieser Kategorien sprachlich unter-

mauert. So werden zeitliche Strukturen mit Kategorien belegt, die ebenfalls bei der Objektbeschreibung verwendet werden: Etwas liegt „zurück" oder „zeitlich dahinter", man greift „vor" oder „geht nach vorn" in der Zeit.[13] Somit bestätigt die optische Anordnung der Panels hier die zeitliche Einordnung der nun folgenden Sequenz. Zudem wird das geschwärzte Panel an zwei Seiten durch den Seitenrand begrenzt. Es scheint den Leser auf die folgende Seite ziehen zu wollen, und als würde sich das Schwarz des Panels nun ausbreiten, ist die gesamte folgende Seite mit der zeitlichen Rückschau schwarz hinterlegt.



Abb. 10: Kyohara Hiro. Kizu. S. 149.

Dieses geschwärzte Leerpanel wirkt hier wie ein Special-Effekt, der die Traum- bzw. Rückblendesequenz optisch einleitet. Dass dieses Panel am unteren Seitenrand angelegt ist, kommt sicher nicht von ungefähr. Denn anders als im Film ist der Leserhythmus im Comic-Medium nicht durch technische Reproduktionsgeschwindigkeiten festgelegt. Zwar nutzen Mangazeichner bestimmte Tricks, um die Lesegeschwin-

13 Der Aspekt einer möglichen Verknüpfung von räumlichen und zeitlichen Ordnungsprinzipien ist auch im Hinblick auf die japanische Sprache interessant. Nach Aussage von Lukas Wilde (in diesem Band) wird im japanischen Sprachgebrauch die Vorzeitigkeit mit *mae* „zuvor, vorher" belegt, welches dem räumlichen *mae* „vor einem Haus stehen" entspricht. Insofern könnte eine erste, vorsichtige Annahme dahin gehen, dass die Verknüpfung von räumlichen und zeitlichen Kategorisierungen auch im Japanischen zutreffend sein könnte. Eine entsprechende sprachwissenschaftliche Untersuchung steht allerdings noch aus.

digkeit des Betrachters zu beeinflussen, aber diese sind lediglich Impulse, die steuernd auf den Leseprozess einwirken können. Letztlich bleibt es dem Leser selbst überlassen, wie lange er bei einem Bild verweilen möchte. Es ist im Comic-Medium sogar denkbar, dass der Leser eine bereits rezipierte Passage noch einmal liest oder mit den Augen hin- und herschweift, um die Bilder in einer anderen Reihenfolge zu betrachten.[14]

Das Seitenende hingegen erzwingt zumindest einen kurzen Moment des Innehaltens, um zur nächsten Seite zu blättern. Automatisch erlangen solche einleitenden Panels am Seitenende eine Signalwirkung, die dem Leser den Wechsel der Darstellungsmodi und damit auch den zeitlichen Wechsel bewusst macht. Insofern werden in dieser Lösung die Rezeptionsvoraussetzungen des Mediums berücksichtigt und genutzt, um die narrativen Zusammenhänge hervorzuheben.

In die darauf folgende Traumsequenz ist ebenfalls eine Erinnerung eingebettet. Der geschwärzte Seitengrund, der als Zeit-Zeichen der Vergangenheit fungiert, gehört zu den wichtigsten, genreübergreifenden Erzählkonventionen im Manga, um zeitliche Rückgriffe sowie Traumsequenzen zu kennzeichnen.

Im westlichen Comic leistet die Form der Panels ähnliches. Ein abgerundeter Panelrahmen dient als Auszeichnungsmerkmal, der die eingeschobene Rückblende deutlich vom umgebenden Bildtext abhebt.[15] In *Valentina* von Guido Crepax wird mit dem Wechsel von der konventionalisierten eckigen Panelform zur abgerundeten Form hingegen ein Wechsel von der Real- zur Traumebene angezeigt und somit auch ein Wechsel von der objektiven zur subjektiven Perspektive.[16] Krafft hebt hervor, dass die symbolische Wirkung des Rahmens nicht durch seine Form, sondern durch die „Opposition zum Autoren-Panel“[17] generiert werde. Ein Wechsel der Darstellungsmodi reicht also aus, um eine Signalwirkung zu entfalten. Die Ausdeutung ergibt sich durch den Kontext ebenso wie durch die Vorkenntnisse des Lesers, der mit dem spezifischen medialen Code des Mediums in der Regel bereits vertraut ist. Optische Auszeichnungsmerkmale werden in beiden bildtextuellen Traditionslinien verwendet, wobei im Manga der geschwärzte Seitengrund gegenüber der veränderten Rahmenform das gängigere Zeichen ist. Doch für beide Medien gilt, dass diese Darstellungsmodi ihre Signalwirkung nicht automatisch erlangen, da das verwendete Zeicheninventar von Serie zu Serie anders besetzt sein kann. Allerdings können Zeichner durch eine Wiederverwendung eines bestimmten Zeichenmodus für eine zeitliche Einordnung selbst ein Inventar bilden, das vom Leser nachfolgend erkannt und entsprechend interpretiert werden kann. In diesem Fall nutzt der Mangazeichner ein Mittel, das sich als feste Konvention im japanischen Comic etabliert hat und insofern der Mehrzahl der Leser vertraut sein wird.

14 Scott McCloud führt die Variabilität der bildtextuellen Rezeption und die daraus resultierende Problematik einer zeitlichen Einordnung eindrucksvoll vor (Vgl. McCloud 2001, S. 112f.).
15 Vgl. Hinkel 1978, S. 108.
16 Vgl. Krafft 1978, S. 86f.
17 Ebd., S. 87.

Wenn man die folgende Rückblende mit der Zeichenweise der Erinnerung an den Vater vergleicht, fällt sofort die klare Ausführung ins Auge. Hier sind keine Auslassungen zu finden, die Augenpartie der Mutter wird hier deutlich ins Bild gesetzt und eine quadratisch gerahmte Erzählerstimme aus dem Off verleiht der Szene zusätzliche Glaubwürdigkeit.

Somit wirkt diese Erinnerung, obwohl sie in eine Traumsequenz eingebettet ist, faktischer – und in gewisser Weise glaubwürdiger – als die Erinnerung an den Vater.

Die Authentizität des Dargestellten kann durch die Art, wie eine Rückblende dargestellt ist, entweder bestätigt oder zurückgenommen werden. Eine Möglichkeit, um das Dargestellte faktischer wirken zu lassen, ist die Einbindung von medialer Berichterstattung in die Manga-Handlung. Das Besondere an solchen integrierten medialen Zitaten ist der doppelte Rezeptionscharakter: Eine Figur sieht oder liest einen Bericht darüber, was auf der Handlungsebene in der Vergangenheit geschehen ist. Währenddessen erhält der Leser auch Informationen darüber, wie die Figur, die mit den Informationen konfrontiert wird, auf diese reagiert.

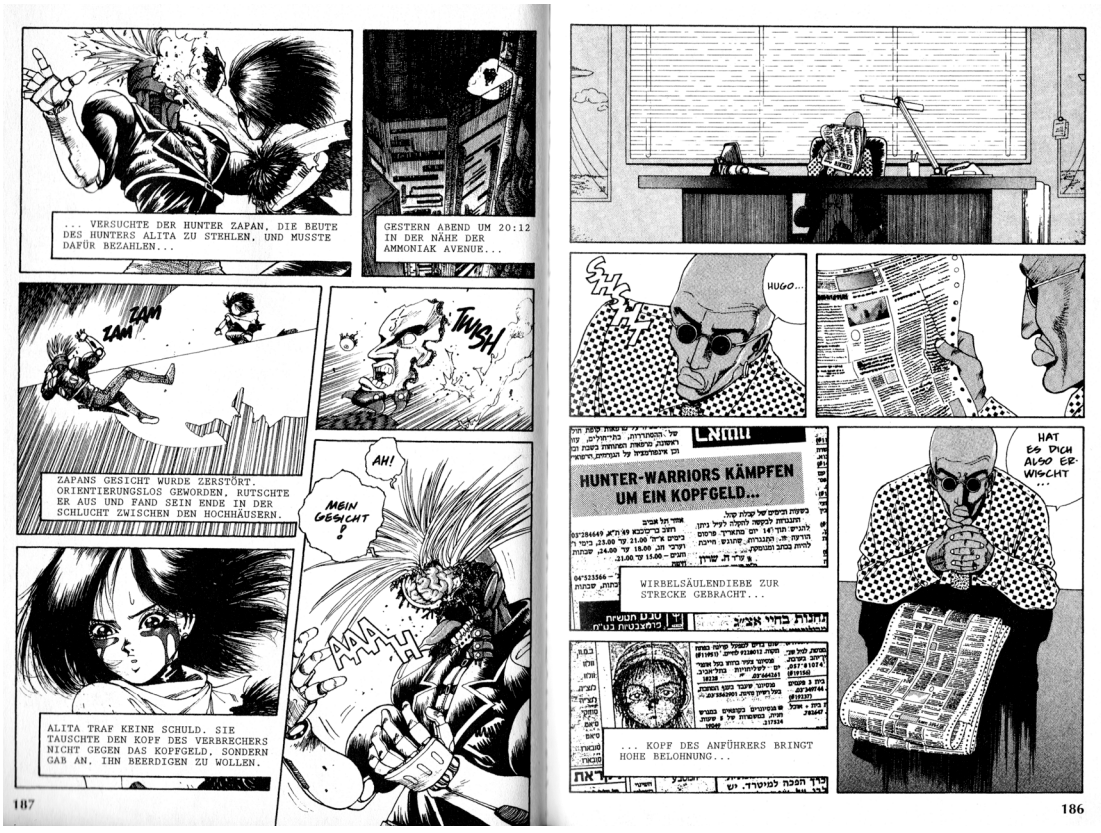


Abb. 11: Kishiro Yukito: Battle Angel Alita. Bd. 2. Hamburg: Carlsen 2000. S. 186f.

In *Battle Angel Alita* von Kishiro Yukito werden durch die typischen Drucklettern (hier aber in der westlichen Fassung, nur im Hintergrund lässt sich erahnen, dass die japanischen Lettern anders ausgesehen haben werden) und durch die Angabe der genauen Zeit und des Ortes Charakteristika eines Zeitungsberichts aufgegriffen und mit

der bildgewaltigen Erzählweise von Manga kombiniert. Es handelt sich also hier um einen Mischtyp zwischen dem Zeitungs-Zitat und der eher auf Spannung und Aktion gerichteten Manga-Stilistik. Die im Zeitungsbericht geschilderte Handlung wurde zu Teilen schon im Vorfeld erzählt, wobei der Ausgang des Kampfes zwischen Alita und ihrem Widersacher offen gelassen wurde. Hier nun erfährt der Leser, was darüber hinaus geschehen war, erhält also einen deutlichen Mehrwert an Information.

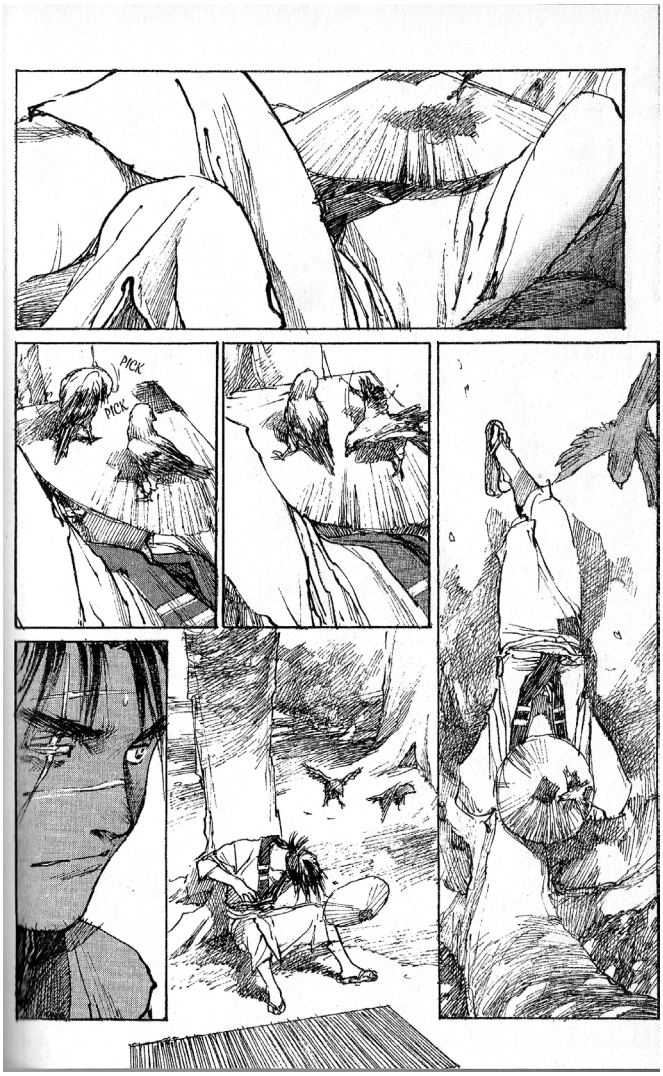


Abb. 12: Samura Hiroaki: Blade of the Immortal. Bd. 7. Köln: EMA 2003. S. 136.

Während solche Zeitungsmeldungen oder integrierte Fernsehbeiträge sehr konkret auf ein bestimmtes Ereignis der Vergangenheit verweisen, werden imitierte Photographien häufig als ein generellerer Indikator für einen zeitlichen Rückgriff eingesetzt. Mit zeichnerischen Mitteln imitierte Photographien oder Schnappschüsse rufen z. B. die Kindheitserinnerungen eines Charakters auf. Eine weitere Besonderheit dieser medialen Aufbereitung von Erinnerung ist ihr emotionaler Gehalt: In der Regel rufen solche stereotype gehaltenen Photographien Erinnerungen beim Betrachter wach, da sie in ihrer Komposition an eigene Aufnahmen anknüpfen. Bei der Rückblende in Form einer Photographie steht meist die Beziehung des Charakters zu den anderen Abgebildeten im Vordergrund.

In den vorangegangenen Beispielen wurde die zeitliche Einordnung meist auf Grund von formalen Kriterien getroffen. Inhaltliche Aspekte wie Bildgegenstände, Kleidung oder Tiere können aber ebenfalls als Zeichen für zeitliche Zusammenhänge symbolisch aufgeladen werden.



Abb. 13: Tezuka Osamu. Astro Boy. Bd. 10. Hamburg: Carlsen 2000. S. 117.

In *Blade of the Immortal* von Samura Hiroaki wird das Verhalten von Vögeln als ein Signal für eine längere zeitliche Dauer symbolisch aufgeladen (Abb. 12). Für gewöhnlich halten Vögel Abstand vom Menschen, und es wird lange dauern, bis sie sich so annähern oder gar auf dem Kopf eines Menschen niederlassen. So wird dem Betrachter in diesem Beispiel implizit mitgeteilt, dass der Charakter eine lange Zeit unbeweglich verharrt haben muss. Als er sich nämlich bewegt, schrecken die Tiere auf und fliegen davon. Die Länge der zeitlichen Dauer wird allerdings nur dann offenkundig, wenn man das normale Verhalten von Wildtieren in die Überlegung einbezieht. Hätte sich ihm ein domestiziertes Tier wie z. B. eine Katze in gleicher Weise genähert, wäre die Wirkung eben nicht dieselbe. In diesem Beispiel wird durch die symbolische Wirkung

der Vögel die lange Wartezeit des Charakters angedeutet, die nicht explizit dargestellt ist. Für solche bildsymbolischen Zeit-Zeichen gilt, dass sie ihre Bedeutung erst durch den Kontext der Handlung erhalten. Einem Vogel wird man im Manga häufig begegnen, doch zum Indikator für Zeit werden die Tiere erst durch eine kontextuelle Einbettung.

Historische Repräsentationsmodi wie ein bestimmter, zeitgebundener Kleidungsstil, Frisurenmoden, historische Ereignisse, Architektur oder auch sprachliche Eigenheiten können einen zeitgeschichtlichen Kontext generieren, in den Handlungsstränge eingebettet werden. In Tezukas *Astro Boy* werden auf der Bildebene durch den Wechsel der Moden verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte aufgerufen (Abb.13).



Abb. 14: Nightow Yasuhiro. *Trigun Maximum 1*. Hamburg: Carlsen 2003. S. 63f.

Diese Form der temporalen Strukturierung rekurriert auf das Vorwissen des Lesers, da die wesentliche Information außerhalb der Manga-Handlung angesiedelt ist. Als problematisch können sich in diesem Zusammenhang modische Zitate wie bestimmte Architektur- oder Kleidungsstile erweisen. Durch den Kulturtransfer, der in der Regel bei der Übertragung von Manga in andere Sprachen mitvollzogen wird, besteht die Gefahr, dass die Bedeutung solcher Referenzen oder Zitationen verloren gehen. Insofern ist ein solches Rezeptionsangebot, das auf Vorwissen rekurriert, auch wirklich als ein Angebot zu verstehen, das nicht unbedingt verstanden werden muss.

Das letzte Beispiel aus *Trigun* von Nightow Yasuhiro verdeutlicht das Zusammenspiel der vorgestellten Möglichkeiten zur temporalen Darstellung und führt sie zu einer Synthese (Abb. 14).[18] Mit Hilfe von Montagetechniken gelingt es Mangazeichnern, mehrere Zeitebenen mit einander zu verbinden. Wie eingangs erwähnt kommen dabei häufig Konstanten zum Einsatz, da sie für den Betrachter identifizierbare Zeit-Signale bilden. In diesem Beispiel wird durch die Wiederholung eines Soundwords der Eindruck einer Geräuschkulisse hervorgerufen, die den fortlaufenden Vorgang auf der Gegenwarts-Ebene symbolisch vertritt. Zunächst wird die Handlung des Haareschneidens auf der Gegenwarts-Ebene eingeführt. Das Geräuschwort „Schnipp" ist den fallenden Haarsträhnen durch die bildliche Anordnung eindeutig zugeordnet. Auf der folgenden Seite werden Ausschnitte aus der Vergangenheit und der Gegenwart montageartig aneinander gefügt. Der Seitenhintergrund ist geschwärzt und verweist hier auf einen zeitlichen Rückgriff. Auffällig ist die montageartige Anordnung der Panels, in denen sich die Überschneidung der zeitlichen Ebenen spiegelt. Die Panels, die die Handlung der Gegenwarts-Ebene fortführen, werden von den Erinnerungs-Panels überschnitten. Sie scheinen räumlich dahinter zu liegen, was darauf schließen lässt, dass die Erinnerung dem Hauptcharakter zu diesem Zeitpunkt viel bewusster ist, als das, was im Jetzt passiert. Das Geräuschwort „Schnipp" dringt allerdings auch optisch bis in die Ebene der Erinnerung vor. Offenbar wird die Gegenwart zumindest unbewusst noch registriert. Bruchstückhaft tauchen Bilder von den vergangenen Jahren im Kopf der Figur auf. Die formale Gestaltung der Panels, die gegen die gewohnte Panelgestaltung in *Trigun* absticht, weil sie ungleichförmig ist, betont dabei die Unvollständigkeit der Erinnerungssequenz. Inhaltlich werden das Aussehen der Hauptfigur und insbesondere die immer länger werdenden Haare als ein Signal für eine längere Zeitdauer wahrgenommen. Die Erinnerungen umfassen offenbar mehrere Jahre. Am unteren Seitenrand stößt eine riesige Schere quer ins Bild hinein, und scheint damit die Erinnerung buchstäblich „abzuschneiden". Der Bilderfluss, der durch zwei Leerpanels angedeutet wird, bricht ab. Durch diesen geschickten Kunstgriff werden die beiden zeitlichen Ebenen zusammen gebracht: Die Schere, die zum Haarschnitt und damit zur Gegenwart gehört, dringt in die gedankliche Rückblende ein und beendet diese. Die Hauptfigur wird gewaltsam aus den Gedanken gerissen. Dabei stehen die leeren Panels symbolisch für die Vergangenheit, die nicht mehr dargestellt ist. Das syntaktisch offene „so" in der Sprechblase wird auf der nächsten Seite aufgelöst: Der Haarschnitt ist fertig und damit auch die optische Verwandlung der männlichen Hauptfigur, die damit zu ihrem alten Ich zurückkehrt.

Subjektiv erlebte Vergangenheit und das unbewusst registrierte Jetzt bilden in dieser Szene ein komplexes Wechselspiel, das den Betrachter wie ein Bilder-Rätsel herausfordert. Den Code formen dabei die vorgestellten Darstellungsmodi zeitlicher Determination: der geschwärzte Seitengrund, die symbolisch aufgeladene Haarlänge für die Zeitdauer, die Schere und deren Geräuschworte als Kulisse der Gegenwart sowie Leerpanels, die wie Fortsetzungszeichen wirken. Doch erst in ihrer Kombination entfalten sie ihre Wirkung, die den Betrachter in den Sog der Erzählung eintauchen lässt.

18 Die kontextuelle Einbettung dieser Szene wird in Brunner 2009 (bes. S. 104f.) genauer besprochen.

Literatur:

Bloch, Ernst (1963): Tübinger Einleitung in die Philosophie. Frankfurt am Main.

Brunner, Miriam (2009): Manga – Die Faszination der Bilder. Darstellungsmittel und Motive. Paderborn.

Dammann, Günter (2002): Temporale Strukturen des Erzählens im Comic. In: Hein, Michael/ Hüners, Michael/ Michaelsen, Torsten (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin. S. 91-102.

Genette, Gérard (1998): Die Erzählung. München. 1998.

Grünewald, Dietrich (2000): Comics. Tübingen.

Hinkel, Hermann (1978): Visualisierungsmechanismen in Comics. In: Pforte, Dietger (Hg.): Comics im ästhetischen Unterricht. Frankfurt am Main.

Holländer, Hans (2002): Zeit-Zeichen der Malerei. In: Hein, Michael/ Hüners, Michael/ Michaelsen, Torsten (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin. S. 103-124.

Krafft, Ulrich (1978): Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart.

McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg.

Julia Eckel

Anthropomorphe Audiovisualität

Problematisierung eines Forschungsgegenstands

Der Mensch ist eines der beliebtesten Motive audiovisueller Medien. Seit der Emergenz des Films begegnen uns im medialen Bild und Ton menschliche, menschenähnliche oder vermenschlichte Wesen, die zum Zentrum von Handlungen werden, als Identifikationspunkte dienen, die uns gezielt ansprechen oder Abbildung unserer selbst sind. Das Anthropomorphe[1] im Medium tritt auf als fotorealistisch reproduzierter Schauspieler, Tagesschau-Moderator, Fernsehansager[2], Reality-TV-Protagonist, Youtube-Vlogger und Webcam-Spiegelbild, aber auch als künstlich produzierter Zeichentrickheld, Synthespian[3], Computerspielcharakter oder Web-Avatar.

Diese Liste ließe sich bis ins Unendliche fortsetzen – und genau darin liegt schon das erste Problem, will man sich mit dem Motiv des Mensch(lich)en innerhalb audiovisueller Medien beschäftigen. Die Zahl analysierbarer Gegenstände ist immens groß und wächst von Tag zu Tag, während sich gleichzeitig die Bezeichnungen und Umschreibungen dessen, was man untersuchen will, vervielfältigen. Versucht man sich dem Konzept und Eindruck des Medial-Anthropomorphen anzunähern, hat man zudem mit einem Paradox zu kämpfen: Denn die Schwierigkeit zu benennen, was damit gemeint ist, ist gleichzeitig Gegenstand und Ausgangspunkt der Analyse. Wie definiert man anthropomorphe Formen? Was an einer Figur wie *Shrek*[4] ist z. B. menschlich? Und wenn sie menschlich auftritt, was genau unterscheidet sie trotzdem von Kevin Costner als Robin Hood[5] und diesen wiederum von Johannes B. Kerner? Ist die Anthropomorphisierung der medialen Licht- und Ton-Impulse nicht in allen Fällen ähnlich?

Genau in diesen Unbestimmbarkeiten liegt aber auch der große Anreiz, sich mit der Frage nach anthropomorpher Audiovisualität zu beschäftigen. Denn gerade in Zeiten der digitalen (Re)Produktion menschlicher Figuren, des Verlusts der Indexikalität des Filmbildes und der intermedialen Gleichschaltung und Verschränkung von Film, Fernsehen, Video und Computer, ist die Frage danach, was innerhalb dieser Medien

1 Den Begriff „anthropomorph" definiert Rudolf Eisler folgendermaßen: „[…] nach dem Ebenbilde des Menschen, in menschlicher, menschlich-bedingter Form, vermenschlicht. *Anthropomorphismus*: Vermenschlichung, Hineinlegen des Menschlichen in die Dinge." (Eisler 1904, S. 49-50). Unter dem Begriff sollen hier also jedwede Erscheinungen verstanden werden, die von ihrer Form und/oder charakterlichen Beschaffenheit her den Eindruck erwecken, sie könnten menschlich sein.

2 Siehe hierzu auch den Beitrag von Ines Roscher über das Ende des Fernsehansager in diesem Band.

3 Der Begriff *Synthespian* setzt sich aus „synthetic" und „thespian" zusammen und bezeichnet synthetische, in der Regel mit Hilfe des Computers erzeugte Schauspieler bzw. Figuren. Er wurde erstmals 1988 von den Computer-Animations-Künstlern Jeff Kleiser und Diana Walczak verwendet. Vvgl. North 2008, S. 149.

4 SHREK (SHREK– DER TOLLKÜHNE HELD, USA 2001, Andrew Adamson/Vicky Jenson).

5 ROBIN HOOD – PRINCE OF THIEVES (ROBIN HOOD – KÖNIG DER DIEBE, USA 1991, Kevin Reynolds).

als menschlich angesehen wird, und danach, wie Anthropomorphes künstlich hergestellt werden kann, vielfach diskutiert.[6]

Diese aktuellen Diskussionen stellen allerdings eine lediglich zeitgenössische Spielart der Frage nach dem ‚Menschen im Medium' dar, denn die Entwicklung audiovisueller Mediendispositive (seien sie analog oder digital) wurde zu allen Zeiten von Diskussionen zum Personal dieser Medien begleitet, und natürlich spielt das Anthropomorphe nicht erst dort, sondern bereits in den bildenden Künsten wie Malerei und Bildhauerei eine dominante Rolle. Die ersten analogen Abbilder des Menschen in der Fotografie bringen aber eine neue, bis dahin unbekannte Qualität in diese Abbildungspraxis, die schließlich durch den Film und die durch ihn mögliche zeitliche Ausdehnung des ‚lebendigen Abdrucks' perfektioniert wird. Gleiches gilt für den Bereich der Aufzeichnung von Ton und Stimme, die sich ebenfalls im 19. Jahrhundert entwickelt und sich spätestens zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Form von Phonograph, Grammophon, Schallplatte und Hörfunk etabliert. Die plötzlich technisch möglich werdende, körperlose Gegenwart der Stimme kann als spektakulärer Eintritt des menschlichen Sprechens in die Sphäre des Medialen jenseits der Schrift gewertet werden.

Der Moment an dem meine Überlegungen ansetzen, ist also derjenige, an dem technisch aufgezeichnete und (wieder)erzeugte Bilder und Töne sich zu Körpern und Stimmen formieren. Doch was folgt dann?

Die These, dass die Geschichte der audiovisuellen Medien stets begleitet wurde durch Beschreibungen und Reflektionen zu den Wesen und Gestalten, die sich in ihnen tummeln, führt mich zu einer weiteren Annahme, nämlich, dass diese Wesensbeschreibungen und Betitelungen einem Wandel unterliegen, den es zu beschreiben lohnt. Denn in den anthropomorphen Formen der audiovisuellen Medien spiegelt sich nicht nur die technische Entwicklung dieser Medien, sondern der Mensch im Medium ist immer auch ein Anhaltspunkt für die Diskussionen um das, was überhaupt Mensch und was Medium ist. Stefan Rieger beschreibt diesen Zusammenhang folgendermaßen:

> Mensch und Medium sind [...] in ein Figurationsverhältnis eingespannt, das die Rede über den Menschen als Spiegelseite einer Rede über die Medien und umgekehrt die Rede über die Medien als Rede über den Menschen aufscheinen lässt(!): Techno- und Anthropomorphismus oszillieren bis zu einem Punkt, der die Gültigkeit des Differenzschemas *Mensch/Medium* selbst in Frage zu stellen vermag.[7]

Vor diesem Hintergrund scheint es – trotz der genannten Schwierigkeiten bei der Konturierung des Gegenstands – interessant und lohnenswert eine Geschichte des Anthropomorphen innerhalb der audiovisuellen Medien (verstanden als Diskursgeschichte) anzugehen und in ihr enthaltene Kristallisationspunkte zu finden, an denen sich im Wechselspiel zwischen gegenständlicher Umsetzung, theoretischer Begriffsfindung und medialer Selbstreflektion Aussagen über Mensch und Medium figurativ

6 Hier sei nur exemplarisch verwiesen auf Flückiger 2008 sowie Woznicki 2001.
7 Rieger 2000, S. 13f. (Herv. i. Orig.).

verbinden. Die nächste Frage ist nur: Wie ist im Angesicht der genannten Probleme eine solche Diskursgeschichte zu schreiben?

Versuch einer chronologischen Reihung

Auf den ersten Blick scheint eine chronologische Herangehensweise naheliegend, die zumindest anfänglich dazu dienen kann das Feld abzustecken, in dem man sich bewegt, und bereits mögliche exemplarische Figuren und Motive herauszuarbeiten[8]. Diese Einteilung kann an dieser Stelle natürlich nur äußerst unvollständig und schlaglichtartig sein und soll keinesfalls darüber hinwegtäuschen, dass hier nicht von Phasen oder abgeschlossenen Prozessen die Rede ist. Es geht lediglich darum, einen ersten Blick auf die Stellung und Bewertung der audiovisuellen Wesen im medienhistorischen Verlauf und als Anhaltspunkt theoretischer Medienreflektionen zu werfen und Hinweise darauf zu suchen, wie sich diese Stellung verändert, vervielfältigt und ausdifferenziert. Ebenso variabel erscheint der Startpunkt für das hier zu untersuchende Feld der audiovisuellen Medien, den ich aber (vorläufig) bei der Entstehung des Films Ende des 19. Jahrhunderts setzen möchte.[9]

Menschenmotive im Ton/ Film

Bereits das frühe Kino setzt stark auf den Menschen als Motiv– allerdings aus einem sehr pragmatischen Grund: Er bewegt sich. Ob raschelnde Blätter, ein Zug, das Meer oder der Mensch – im frühen Film ist die Bewegung die Attraktion, sodass ‚sich bewegende Dinge' (wie der Mensch) das Spektakel der lebenden Fotografien motivisch ideal verkörpern. Dabei lassen sich die präsentierten Personen bereits in zwei grob zu fassende Gruppen unterteilen – einerseits finden sich authentisch-alltägliche oder gesellschaftspolitisch relevante Szenen (z. B. in den Kino-Wochenschauen oder den Filmen der Gebrüder Lumière[10]), in denen meist anonyme ‚Darsteller' oder Personen des öffentlichen Lebens zu sehen sind und in deren Bildern der einzigartige dokumentarische Charakter des Filmbildes im Vordergrund steht. Die menschliche Figur dient hier als Rückversicherung des Authentischen.

Auf der anderen Seite finden sich aber auch betont fiktionale Figuren, die in fantastischen Settings platziert sind oder durch filmische Tricks ‚auseinandergenommen' werden. Die bekanntesten Beispiele zeigen diesbezüglich die Filme von George Méliès[11], in denen durch Stop-Tricks, Maskierungen und Überblendungen das Duplizieren, Fragmentieren, Verschwinden und Auflösen des menschlichen Körpers inszeniert wird. Das Authentische des Films ist hier spielerisch hinterfragt, indem das anthropomorphe Material unmöglichen Operationen unterzogen wird und damit die Illusion

8 Allerdings dient dies nur der Gewinnung eines ersten Überblicks. Möglicherweise wäre es der Gegenstandsanalyse dienlicher eine eher netzwerkartige, thematisch strukturierte Herangehensweise zu wählen.

9 Wie bereits ausgeführt, könnte man natürlich einen früheren Ausgangspunkt wählen und bezüglich des Anthropomorphen z. B. bei der Fotografie oder gar der prähistorischen, figürlichen Kleinkunst und Felsenmalerei ansetzen. Die Beschränkung auf Bewegtbild- und Ton-Medien ist hier eine pragmatische, die der Eingrenzung des ohnehin schon breiten Themenfelds und seiner Verankerung im medienwissenschaftlichen Kontext dient.

10 Z. B. in REPAS DE BEBE (F 1895) oder LA SORTIE DES USINES (F 1895) der Firma Lumière.

11 Z. B. in UN HOMME DE TETES (F 1898) oder L'IMPRESSIONNISTE FIN DE SIECLE (F 1899).

der realistischen Abbildung und Reproduktion des Menschen im Film stört. Im Moment der manipulierten Menschlichkeit verliert der Film kurzzeitig seine Transparenz und tritt als gestaltendes Element in den Vordergrund.

Die Gestalten des Films erweisen sich hierbei als anschauliche Verkörperung der beiden Pole, zwischen denen auch die aufkeimende Filmtheorie bei ihrem Versuch der Legitimation des Films als Kunst in den kommenden Jahren schwanken wird: auf der einen Seite steht der fotochemische Realismus des „pencil of nature“[12], auf der anderen die verfremdende Künstlichkeit der zweidimensionalen Filmbildmontage.

Auch der Versuch die Filmkunst als solche in Abgrenzung zu anderen Künsten (explizit die des Theaters) zu definieren, wird in den frühen Schriften zum Film unter anderem über seine anthropomorphen Motive vollzogen. Denn mit der Etablierung des Films gesellen sich zu den anonymen, menschlichen Bewegungs-Lieferanten des Spektakel-Kinos schnell handlungstragende Figuren, die von Schauspielern verkörpert werden und schließlich die Frage aufwerfen, inwieweit sich das filmische Schauspiel vom Spiel auf der Theaterbühne unterscheidet und unterscheiden sollte. Die 1910er Jahre sorgen so für die Geburt des professionellen Filmschauspielers, der sich wegen der möglichen Nähe des Kamera- und damit Zuschauerblicks (etwa in der Großaufnahme) deutlich mehr auf seine Mimik konzentrieren muss als der Theaterschauspieler, und der vor allem die Aufgabe hat seine technisch bedingte Sprachlosigkeit im Medium durch mehr körperlichen Ausdruck zu kompensieren. In dieser neuartigen Körperlichkeit des Filmschauspielers findet das analytische Nachdenken über den Film einen ersten Anhaltspunkt – so etwa bei Béla Balázs. In seinem Buch *Der sichtbare Mensch*[13] von 1924 schreibt er dem Film die Wiederentdeckung der gestischen Expressivität des Menschen zu, dessen seelisches Ausdrucksrepertoire durch die bisherige Dominanz der Schriftkultur verkümmert schien. Die anthropomorphe Visualität des Films wird hier zu einem nahezu kulturrevolutionären Element.

Im Zuge dieser Diskussionen führt die Frage nach dem „Wie?“ der Schauspielkunst schließlich zur Frage nach dem „Wer?“. Die Namen der Schauspieler erhalten Einzug in den Vorspann der Filme, die vorher rein filmisch erscheinenden Gestalten werden an ihre vorfilmische Menschen-Materie zurückgekoppelt und erhalten eine Persönlichkeit außerhalb des Films, die im Idealfall zum Star avanciert. Besonders im Konzept des ‚Stars’ erhält die anthropomorphe Audiovisualität ein Eigenleben, das von der realweltlichen Verankerung der Leinwandperson lebt, obwohl die filmisch und medial konstruierte ‚pseudo-außerfilmische’ Identität des Stars oftmals ebenso fiktional ist, wie die Rollen, die er oder sie spielt.[14]

Jenseits des Films etabliert sich zudem Anfang der 20er Jahre der Hörfunk, der mit seinen körperlosen Stimmen das andere Extrem medialer Menschen-Reproduktion darstellt. Auch hier ist der Anthropomorphismus der Lautsignale in Form der Stimme

12 Vgl. Talbot 2007 [1844].
13 Balázs 2001 [1924].
14 Siehe hierzu: Dyer 2007 [1979] sowie Lowry/ Korte 2000.

ein zentrales Motiv der theoretischen Annäherungen und Mittel zur Abgrenzung und Definition des Rundfunks als Kunst.[15]

Ende der 1920er Jahre kommt es mit der Etablierung des Tonfilms zur erfolgreichen Kopplung beider Techniken, die bezüglich der jeweiligen Eigenständigkeit der Filmkunst und Tonkunst als Kunst zwar kritisch diskutiert wird[16], die aber gleichzeitig den medialisierten Menschen zu komplettieren vermag. Körper und Stimme erscheinen in ihrer Kombination jedenfalls umso mehr dazu geeignet die Illusion des Anthropomorphen in den Medien zu erzeugen. Für die Konzeption des Gegenstandsbereichs ‚anthropomorphe Audiovisualität' ist die Einführung des Tonfilms damit ein elementarer Schritt, der besondere Aufmerksamkeit verdient, gerade weil das Bedürfnis nach einem tönenden Film möglicherweise dominant aus der vorherigen Sprachlosigkeit des Menschen resultiert. Während ein stummes Meer oder ein stummes Blätterrauschen zu akzeptieren ist, verlangt der stumme Mensch nach (umständlichen) Zwischentiteln.

Vom Fernsehen zum Selbst-Sehen

Um den chronologischen Eilschritt dieser Überlegungen fortzuführen, folgt ein Sprung zur nächsten großen, technologisch bedingten Zäsur in der Entwicklung der Bild-und-Ton-Geschöpfe: zum Fernsehen. Im Zuge seiner Einführung in den 1930er Jahren und seiner flächendeckenden Etablierung nach dem zweiten Weltkrieg, kommt zum Leinwand-Personal das Bildschirm-Personal hinzu, das wiederum mit neuen, kennzeichnenden Eigenschaften auftritt. Zweierlei Aspekte sind für die hier verfolgte Fragestellung besonders interessant: Erstens bedeutet das Fernsehen erstmalig das Eindringen ‚medialisierter Menschen' in das heimische Umfeld. Statt ins Kino zu gehen, um diese zu sehen bzw. zu ‚besuchen', erscheinen sie plötzlich im eigenen Wohnzimmer. Diese Veränderung des räumlichen Rezeptions-Dispositivs geht dabei zweitens mit einer neuen Form der Inszenierung einher: Die Bildschirm-Wesen beginnen den Zuschauer direkt ‚anzusehen' und ‚anzusprechen'. Galt der Blick in die Kamera im dominant fiktionalen Kino Hollywood'scher Prägung als zu vermeidender bzw. sparsam zu verwendender Illusionsbruch, tritt das Fernsehen mit seinen neuen, nicht mehr diegetisch abgeschlossen, auf die Realwelt bezogenen Service- und Informations-Programmen in ein anderes Kommunikationsverhältnis ein. Auch hier sind es wieder anthropomorphe Agenten, wie Moderatoren, Showmaster, Nachrichtensprecher usw., die die Abgrenzung des neuen Mediums vom vorher Dagewesenen anschaulich verkörpern, und auch hier trägt die Theoriebildung diesem Umstand Rechnung und wählt die anthropomorphen Motive des Fernsehens als Anhaltspunkt für einen medientheoretischen Entwurf: Donald Horton und Richard Wohl etwa entwickeln in den 50er Jahren im Hinblick auf das Fernsehen ihr Konzept der *parasozialen Interaktion*, das die Zuschauer-Ansprache der Fernseh-Persona als analog zur face-to-face-Kommunikation beschreibt[17]. Die audiovisuellen Wesen erhalten damit

15 Siehe hierzu z. B.: Arnheim 2001[1936] sowie Herzog 2002 [1928].
16 Siehe hierzu z. B.: Eisenstein/ Pudowkin/ Alexandrow 2001 [1928], Arnheim 2002 [1932] sowie Balázs 2001 [1924].
17 Vgl. Horton 2002 [1956].

eine soziale Komponente. Sie rücken, so scheint es, nicht nur räumlich sondern auch persönlich näher an den Zuschauer heran, treten mit ihm in Interaktion und werden mehr und mehr Teil seines Lebensumfelds.

Diese Entwicklung setzt sich fort in der Amateurfilm-Verbreitung, die mit der Einführung von *Super 8* Mitte der 60er Jahre eine erste Blüte erreicht[18]. Die alltägliche und flächendeckende Verfügbarkeit von Film-Equipment im privaten Umfeld erhält durch die Erschwinglichkeit und einfache Handhabung des neuen Schmalfilm-Angebots eine nachhaltige Etablierung, die in den 80er Jahren durch die Entwicklung der (Home-)Video-Technik einen erneuten Boom erfährt. Die audiovisuelle Aufzeichnung, mediale Wiedergabe und damit zeitlich abgelöste Begutachtung der eigenen Person wird zunehmend Teil der eigenen Biographie. So führt die De-Privilegierung der Film-Techniken zu einer De-Privilegierung der Abbildung, die die Erstellung eines anthropomorphen Bild-und-Ton-Doubles seiner selbst für jeden möglich macht.

Aktuelle Tendenzen

Damit ist der chronologische Streifzug im Zeitalter der digitalen Bild- und Ton-Techniken und computergenerierten Medien-Gestalten angekommen. Wie zu Beginn erwähnt, sind die Tendenzen, die die Entwicklung des Audiovisuell-Anthropomorphen aktuell kennzeichnen, der Grund aus dem ich eine Rückschau auf den bisherigen Wandel dieses Motivs für sinnvoll erachte. Denn – so ließe sich thesenhaft formulieren – es scheint ein weiterer Kristallisationspunkt erreicht, an dem in gehobenem Maße anhand von medialisierten Gestalten aus Bild und Ton medienwissenschaftliche und darüber hinausgehende Fragestellungen diskutiert werden. Verändert sich etwas in unserem Verhältnis zu den ‚Pixelhaufen' und ‚Lichtgestalten' dieser Welt? Dreierlei, meiner Meinung nach zentrale und interessante Ansatzpunkte möchte ich in diesem Zusammenhang knapp umreißen.

Das Kino-Spektakel digitaler Figuren

Betrachtet man das aktuelle Kino mit seinem Hang zu Special Effects und 3D-Animationen (z. B. in AVATAR[19]), so hat man den Eindruck, dass die Spektakelhaftigkeit des Auftritts medialer Gestalten – wie wir sie im Zusammenhang mit dem frühen Film beobachtet haben – eine Wiederbelebung erfährt. Das Spektakel des bewegten Körpers resultiert dabei allerdings eben nicht mehr aus der faszinierenden Realreferentialität des fotografischen Filmbildes, wie es in den Anfangstagen des Films der Fall war, sondern im Gegenteil aus der Künstlichkeit des digitalen Filmbildes, das versucht überzeugend realreferentiell[20] zu erscheinen. Auch in den 1990ern waren die ersten synthetischen Figuren zunächst ‚anonym' (also ohne Verweis auf ein realweltlich, menschliches Vorbild) und ausschließlich in ihrer Eigenschaft als Attraktion rele-

18 Es ist natürlich darauf hinzuweisen, dass Amateurfilm und Heimkino immer schon parallel zum kommerziellen Film existierten (siehe hierzu: Kuball 1980 sowie Zimmerman 1995).

19 AVATAR (AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA, USA 2009, James Cameron).

20 Mit realreferentiell meine ich dabei im ursprünglich fotochemischen Sinne Ähnlichkeit durch Indexikalität (gekoppelt mit Ikonizität).

vant (z. B. in TOY STORY[21]). Inzwischen werden die Animationsfilme hingegen gern mit den berühmt gecasteten SynchronsprecherInnen ihrer Figuren beworben[22], oder – wie z. B. in DISNEYS A CHRISTMAS CAROL[23] – mit dem Schauspieler (in diesem Fall Jim Carrey), der den animierten Figuren neben seiner Stimme auch seine digitalisierten Gesichtszüge, sowie Gestik und Mimik leiht – also quasi alles, bis auf seine abgefilmte Haut. Die Entwicklung geht so weit, dass in Bezug auf die Figur des Gollum in LORD OF THE RINGS[24] Überlegungen getätigt wurden Andy Serkis, der die Rolle des Gollum am Set einnahm und dessen Bewegungen, Mimiken und Sprache als Vorlage für die digitale Generierung der Figur dienten, für einen Oscar zu nominieren[25].

Was sich an diesen Beobachtungen zeigt, ist eine Tendenz zur Unbestimmbarkeit der Grenze zwischen indexikalisch-‚realer' und digital-künstlicher Menschlichkeit, die sich in den aktuellen audiovisuellen Gestalten verkörpert zeigt und anhand derer die Grenze zwischen Mensch und Medium allgemein verhandelt wird. Natürlich waren Bildbearbeitungen bzw. Visual Effects seit Bestehen des Films möglich und wurden auch dementsprechend vielfach praktiziert (in Bezug auf Méliès wurde darauf bereits verwiesen). Was die anthropomorphen Motive des Films anbelangt, so waren die Eingriffe in das grundlegende filmische ‚Menschenmaterial' aber noch nie so vielfältig und nahtlos wie in Zeiten des Digitalen[26]. Maske und Kostüm weichen hybriden, nicht so schnell als solche erkennbaren Verwandlungs- und Bearbeitungs-Formen und verlieren ihren materiellen Charakter. Die Diskussion, was an diesen Figuren und Abbildern ‚menschlichen Ursprungs' ist und was nicht, bzw. die Diskussion um die Körperlichkeit des Schauspielers erhält also (wie zu Zeiten der Etablierung des Films) intensive neue Impulse. Der Einsatz digitaler und digitalisierter Schauspieler und die Generierung von nicht-bildlichen, sondern digitalen Daten, die z. B. bei AVATAR oder auch THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON[27] erhoben wurden, um menschliche Bewegung und Mimik in Form von *motion-, emotion-* und *performance capture* umzusetzen (sozusagen die Erschaffung künstlichen Lebens für die Leinwand) reflektiert immer auch die Frage, was am Menschen menschlich ist und was darum kopiert, abgebildet oder nachgebildet werden muss, um etwas menschlich erscheinen zu lassen[28]. Erfolgt dies in der analogen Bild- und Ton-Aufzeichnung über eingefangene Licht- und Schallwellen noch relativ automatisch, wird der digitale Code in seiner unkomplizier-

21 TOY STORY (USA 1995, John Lasseter/ Andrew Stanton).

22 So z. B. bei SHREK (USA 2001, Andrew Adamson/Vicky Jenson), in dessen amerikanischem Original Prinzessin Fiona von Cameron Diaz und Shrek von Mike Myers gesprochen wird. Für die deutsche Synchronfassung wurden für die Hauptrollen Sascha Hehn und Esther Schweins gewählt.

23 DISNEYS A CHRISTMAS CAROL (USA 2009, Robert Zemeckis).

24 Lord of the Rings – The Two Towers (DER HERR DER RINGE – DIE ZWEI TÜRME, USA, Neuseeland 2002, Peter Jackson).

25 Siehe hierzu z. B. Askwith 2003.

26 Vgl. Flückiger 2008.

27 THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON (DER SELTSAME FALL DES BENJAMIN BUTTON, USA 2008, David Fincher).

28 Als interessant erweist sich diese Frage z. B. auch bezüglich eindeutig nicht-menschlicher, weil nicht-organischer Filmcharaktere, die aber trotzdem als anthropomorph angesehen werden können, weil sie einen Eindruck von Menschlichkeit hinterlassen. Als Beispiel seien hier die Roboter R2D2 aus STAR WARS (USA 1977, George Lucas) und wall·e (aus WALL·E, USA 2008, Andrew Stanton) genannt.

ten Bearbeitbarkeit diesbezüglich zum Spielfeld für filmische Experimente und Grenzauslotungen.

Die Inflation anthropomorpher Audiovisualität

Den eher künstlich-digitalen und damit arbeits- und zeitaufwendig hergestellten Wesen der Filmwelt steht auf der anderen Seite eine stetig wachsende Zahl von spontan und technisch eher minderwertig (mit WebCam, Handy oder DV-Cam) aufgezeichneten und über das Netz verbreiteten Amateur(selbst)darstellungen gegenüber, deren Neuartigkeit inzwischen mit Begriffen wie „Vlogger“[29] oder „Youtuber“[30] Rechnung getragen wird. Die Omnipräsenz mobiler, digitaler Aufzeichnungs-Techniken treibt die De-Privilegierung der medialen Abbildung damit in vergleichsweise inflationär zu nennende Dimensionen voran.

In dieser Entwicklung scheint sich eine zunehmende Integration des eigenen Abbilds in die Selbstkonstitution zu offenbaren, die in einem weiteren Schritt die Frage nach einem Zusammenhang von Selbst- und Medientechnologien nahelegt[31]. Auch die Veränderung der Konzeption von ‚öffentlich' und ‚privat', die dominant anhand audiovisuell-anthropomorpher Motive diskutiert wird, wäre ein interessanter Untersuchungsaspekt, der hiermit nur angerissen werden kann.

Interaktionsfähige Menschen-Motive

Eine letzte Neuentwicklung auf dem Sektor des Anthropomorph-Audiovisuellen ist die Computerspielfigur. Sie ermöglicht ein gänzlich neues Figur-Betrachter-Verhältnis, das durch Interaktivität gekennzeichnet ist und damit anknüpft an die Diskussionen, die bereits bezüglich des Konzepts der parasozialen Interaktionsfähigkeit von TV-Personal angesprochen wurden. Die Echtzeitsteuerung von Spielfiguren auf dem Bildschirm dehnt die Hybridisierung zwischen dem Raum vor und im Bild aus und steht damit in der Tradition des räumlichen und ‚persönlichen' Näherkommens, das ebenfalls in Bezug auf das Fernsehen beobachtet werden konnte. Die anthropomorphe Audiovisualität der digitalen Medien scheint damit die Grenze zwischen dem Individuum vor dem Bildschirm und dem ‚Individuum' auf dem Bildschirm weiter aufzulösen.

Das *Audioviduum*: Ein Vorschlag zur begrifflichen Erfassung des Audiovisuell-Anthropomorphen?

Die bis hierher vorgestellten Gedanken, Ideen, Themen und Thesen konnten in diesem Rahmen natürlich nur sehr grob angerissen und vereinfachend zusammengefasst werden und bedürfen ganz eindeutig einer differenzierteren Beschreibung – nicht zuletzt, weil durch die intermediale Anlage meiner Überlegungen viele in anderen Kontexten (medienspezifisch) getrennte Phänomene unter einer Fragestellung diskutiert

29 Siehe hierzu Dean 2005.
30 Vgl. Snickars/ Vonderau 2009.
31 Siehe hierzu Seier 2008/2009 sowie Surma 2008/2009.

werden. Aus diesem Grunde und weil ich bei der Konzeption des Untersuchungsgegenstands (des ‚Anthropomorphen in audiovisuellen Medien') ständig auf das zu Beginn geschilderte Problem der Benennung dessen, was ich damit meine, stoße, möchte ich zum Ende dieses Beitrags einen Begriff vorschlagen, der die Bezeichnung dessen, was ich als anthropomorph-audiovisuell beschrieben habe, möglicherweise erleichtert.

Wie hoffentlich anschaulich geworden ist, gibt es eine Vielzahl von Namen und Bezeichnungen für das Anthropomorphe innerhalb der audiovisuellen Medien, die bereits in verschiedenen, theoretischen, dabei aber oft medienspezifischen Kontexten erprobt wurden oder sich im Rahmen des gesellschaftlichen Diskurses bilden. Man spricht von Schauspieler, Figur, Rolle, Charakter[32], Star[33], Persona[34], Paraperson[35], Synthespian, Vlogger etc. und führt damit die zu Beginn dieses Beitrags bereits angefangene Liste der Schlagworte fort.

All diese Begriffe erweisen sich, meiner Meinung nach, aber entweder als zu konkret für die Frage nach dem allgemein Audiovisuell-Anthropomorphen, oder als medienspezifisch bzw. theoriehistorisch aufgeladen. Es bleibt also zu fragen, inwieweit man einen alternativen Begriff konzipieren sollte, der medienübergreifend funktioniert, die anthropomorphen Medien-Motive auf eine Vergleichsebene bringt und damit der Tatsache Rechnung trägt, dass die medienspezifischen Unterschiede in Zeiten des Digitalen ohnehin eher als remediatisierte Unterschiede erscheinen. Zum Zwecke dieser begrifflichen ‚Gleichschaltung' und Gegenstandseingrenzung möchte ich den Begriff des *Audioviduums* vorschlagen, den ich als Begriffswerkzeug und heuristisches Mittel bisher sehr nützlich finde. Es handelt sich dabei um eine Portemanteau-Wortbildung, die sich aus Audio, Video und Individuum zusammensetzt – also quasi ein aus Hörbaren und Sichtbaren Impulsen bestehendes ‚Individuum' bezeichnet – und damit recht konkret das benennt, was innerhalb audiovisueller Medien als anthropomorphe Form erkannt und konzipiert wird.

Der Begriff des Individuums birgt in diesem Zusammenhang möglicherweise Schwierigkeiten, da er in vielfältigsten wissenschaftlichen Kontexten diskutiert wird. Und natürlich soll auch nicht behauptet werden, dass das, was uns auf der Leinwand, dem Bildschirm oder dem Monitor gegenübertritt und/oder durch die Boxen zu uns spricht tatsächlich ein (menschliches) Individuum ist. Der Begriff des *Audioviduums* ist eher metaphorisch zu verstehen, indem er dem Begriff des Individuums lediglich ähnelt – so wie das Abbild des Schauspielers dem Individuum des Schauspielers ja auch nicht in Gänze, sondern nur äußerlich und stimmlich ähnelt. Zudem scheint mir die Anleihe beim Begriff des Individuums auch von seiner grundlegenden Wortbedeu-

32 Diese Begriffe werden z. B. von Taylor/ Tröhler (1999) zusammenfassend verhandelt bzw. als Problembereich konzipiert.

33 Vgl. Dyer 2007, Lowry/ Korte 2000.

34 Dieser Begriff stammt ursprünglich aus dem antiken griechischen Theater, wird aber besonders von Horton/ Wohl (2002) im Kontext der parasozialen Interaktion verwendet. Er findet sich in vielfältigen Publikationen zum Thema, z. B. auch bei Biressi/ Nunn 2005.

35 Vgl. Wulff 2006.

tung her hilfreich, denn aus dem Griechischen übersetzt bedeutet er „Unteilbares" und wird von Rudolf Eisler darüber hinaus folgendermaßen definiert:

> Einzelding, Einzelwesen […], Sonderwesen, ein von anderem Seienden (numerisch oder auch qualitativ) Verschiedenes, Eigenartiges, ein durch Denken auf Grund anschaulicher Daten fixiertes und bestimmtes, einheitliches Sein mit teils nur ihm eigenen, teils ‚allgemeinen' Qualitäten, Eigenschaften, Reaktionsweisen; ein eigenes, selbständiges Zentrum räumlich-zeitlicher und kausal-teleologischer Beziehungen, ein sich selbst im Wechsel der Zustände dem Wesen oder der Form nach erhaltendes Ganzes, das zugleich Glied übergeordneter Ganzheiten ist und mit anderen Einheiten in Wechselwirkung steht; […] im engeren Sinne ein einzelnes Lebewesen, ein Einzelmensch.[36]

Es handelt sich also um eine wie auch immer (räumlich, zeitlich, über anschauliche Daten) konzipierte Einheit, die auch im Wechsel von Zuständen grundsätzlich unteilbar erscheint. Meiner Meinung nach kann die Rezeption audiovisuell-anthropomorpher Motive innerhalb audiovisueller Medien ähnlich beschrieben werden, denn erstens setzt sie das Erkennen einer geschlossenen Form (eines Körpers, einer Gestalt, einer Figur) in einem Haufen von Lichtpunkten bzw. vor einem Hintergrund voraus und konzipiert diese nicht nur innerhalb eines Bildes sondern (ggf. auch über einen ganzen Film und zahlreiche Schnitte und Einstellungswechsel hinweg) als unteilbare, individuelle Einheit[37]. Zweitens kommt die Implikation des Belebten und Menschlichen hinzu, die der Begriff des Individuums gleichermaßen aus der Biologie, der Soziologie, der Philosophie und der Alltagssprache mitbringt, und die mir dieses Wort als Baustein für die Bezeichnung anthropomorpher Motive als angemessen erscheinen lässt.

Um also einen abschließenden und dennoch als vorläufig zu verstehenden Definitionsversuch zu formulieren: Ein *Audioviduum* wäre demnach ein medien-vermittelt akustisch-visuelles Phänomen, das als Quasi-Individuum mit menschlichen oder wesenhaften Zügen interpretiert wird. Der Vorteil dieses Begriffs als heuristisches Instrument ist seine intermediale Ausrichtung, die der Medienkonvergenz des digitalen Zeitalters Rechnung zu tragen vermag. Gleichzeitig ermöglicht er die Abgrenzung der medial vermittelten ‚Individuen' von nicht-medialen, realweltlich-gedachten Individuen. Der Begriff bringt den grundsätzlich sehr breit gefassten Gegenstand der hier vollzogenen Betrachtungen namentlich auf einen Nenner und fasst die *‚Audio-Video-Individuen'* terminologisch als das, was sie in erster Linie sind: hörbare, sichtbare, anthropomorphisierte Medien-Signale.

Die Frage ist nur, ob es tatsächlich dienlich ist dem Begriffsdiskurs ein neues Wort hinzuzufügen. Möglicherweise reiht sich das *Audioviduum* ein in die anfangs begonnene Liste und ist nur ein weiterer Beleg für die Problematiken, die sich bei der Konzep-

36 Eisler 1927, S. 735.

37 Gleiches gilt natürlich auch für den Bereich der Tonaufzeichnung und das Erkennen von Geräuschen als (menschliche) Stimme sowie für die Zusammensetzung eines medialen ‚Individuums' aus filmischem (Körper)Bild und (Stimm)Ton.

tion der anthropomorphen Audiovisualität als Forschungsgegenstand ergeben. Das heißt es im Zuge einer Beschäftigung mit ihm zu vertiefen und zu testen.

Literatur

Arnheim, Rudolf (2001 [1936]): Rundfunk als Hörkunst. Frankfurt am Main.

Arnheim, Rudolf (2002 [1932]): Film als Kunst. Frankfurt am Main.

Askwith, Ivan (2003): Gollum dissed by the Oscars? In: *Salon*, 18.02.2003: http://www.salon.com/2003/02/18/gollum/ (gesehen am 06.03.2012).

Balázs, Béla (2001 [1924]): Der sichtbare Mensch. Frankfurt am Main.

Biressi, Anita/ Nunn, Heather (2005): Reality TV – Realism and Revelation. London/ New York.

Dean, Katie (2005): Blogging + Video = Vlogging. In: *Wired*, 13.07.2005 (http://www.wired.com/entertainment/music/news/2005/07/68171 (gesehen am 06.03.2012).

Dyer, Richard (2007 [1979]): Stars. London.

Eisenstein, Sergej M./ Pudowkin, Wsewolod I./ Alexandrow, Grigorij W. (2001 [1928]): Manifest zum Tonfilm. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): Texte zur Theorie des Films. Stuttgart. S. 54-57.

Eisler, Rudolf (1904): Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Band 1. Berlin.

Eisler, Rudolf (1927): Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Band 1. Vierte neubearbeitete Auflage. Berlin.

Flückiger, Barbara (2008): Visual Effects – Filmbilder aus dem Computer. Marburg.

Herzog, Paul (2002 [1928]): Das Mikrofongesicht. In: Kümmel, Albert/Löffler, Petra (Hg.) Medientheorie 1888-1933. Frankfurt am Main. S. 351-360.

Horton, Donald/ Wohl, R. Richard (2002 [1956]): Massenkommunikation und parasoziale Interaktion. Beobachtungen zur Intimität über Distanz". In: Adelmann, Ralf et al. (Hg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Konstanz. S. 74-104.

Kuball, Michael (1980): Familienkino – Geschichte des Amateurfilms in Deutschland, Band 1 u. 2. Hamburg.

Lowry, Stephen/ Korte, Helmut (2000): Der Filmstar. Stuttgart/ Weimar.

North, Dan (2008): Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor. London.

Rieger, Stefan (2000): Die Individualität der Medien. Frankfurt am Main.

Seier, Andrea (2008/9): Mikropolitik des Fernsehens. Reality TV als Regierung aus der Distanz. In: *kultuRRevolution - Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 55/56, 2/2008 - 1/2009. S.47-52.

Snickars, Pelle/ Vonderau, Patrick (Hg.) (2009): The YouTube Reader. Stockholm.

Surma, Hanna (2008/9): Gouvernementalität und Fernsehen. Zum Verhältnis von Selbst- und Medientechnologien in Makeover-Shows. In: *kultuRRevolution - Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Nr. 55/56, 2/2008 - 1/2009. S.53-56.

Talbot, William Henry Fox (2007): Der Stift der Natur. In: Bruns, Karin/ Reichert, Ramón (Hg.): Reader Neue Medien – Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld.

Taylor, Henry/ Tröhler, Margrit (1999): Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm. In: Heller, Heinz B./ Prümm, Karl/ Peulings, Birgit (Hg.): Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen. Marburg. S. 137-151.

Woznicki, Krystian (2001): Das Gesicht des digitalen Kinos. In: *Telepolis*, 27.07.2001 (http://www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9178/1.html (gesehen am 06.03.2012).

Wulff, Hans J. (2006): Attribution, Konsistenz, Charakter – Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen. In: *montage av* 15/02. S. 45-62.

Zimmerman, Patricia R. (1995): Reel Families – A Social History of Amateur Film. Bloomington, Indianapolis.

Stephanie Großmann

Naturkatastrophen im Film

„Wer überlebt und wer stirbt, das ist niemals gerecht“?

Robert Ramsey in POSEIDON[1]

Vulkanausbrüche, Sturmfluten und Erdbeben beschäftigen die Menschheit seit ihren Wurzeln als elementare Bedrohung ihres Lebens und Lebensraums. Diese Naturkatastrophen sind dadurch gekennzeichnet, dass sie ihre Opfer prinzipiell willkürlich auswählen. In fiktiven Filmtexten, die Naturkatastrophen zu ihrem zentralen Gegenstand erheben, wird dieses Zufallsprinzip jedoch implizit außer Kraft gesetzt und dahin gehend funktionalisiert, gesellschaftliche und kulturelle Werte- und Normsysteme zu transportieren. Gegenstand der folgenden Untersuchung ist der ‚US-amerikanische Naturkatastrophenfilm‘, der als Teilmenge des Genres ‚Katastrophenfilm‘ bzw. ‚Disasterfilm‘ zu verorten ist. Er ist dadurch gekennzeichnet, dass ein abgegrenzter geografischer Raum durch eine elementare Katastrophe zerstört wird und dass die Handlungsstruktur die diesem Raum zugeordnete soziale Ordnung, ihre Transformation und die Wiederherstellung einer neuen Ordnung zentral verhandelt. Damit schließe ich alle Filme aus, bei denen sich einerseits die Katastrophe aus topographischer Perspektive als weltumspannend kategorisieren lässt,[2] oder andererseits die Katastrophe nicht durch die Elemente[3] Feuer, Wasser oder Erde hervorgerufen wird.[4] Ein weiteres konstitutives Kriterium der Auswahl war die prinzipielle außerfilmische Realitätskompatibilität der dargestellten Welten, die beispielsweise im Bereich Science-Fiction nicht gegeben ist.[5] Mein Untersuchungskorpus umfasst in chronologischer Reihenfolge die Filme THE POSEIDON ADVENTURE (DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, USA 1972, Ronald Neame), EARTHQUAKE (ERDBEBEN, USA 1974, Mark Robson), WHEN TIME RAN OUT... (DER TAG AN DEM DIE WELT UNTERGING, USA 1980, James Goldstone),

1 USA 2006, Wolfgang Petersen, 66’56-67’02.

2 Wie es z. B. in den Filmen 2010 (USA 2009, Roland Emmerich), THE DAY AFTER TOMORROW (USA 2004, Roland Emmerich), ARMAGEDDON (ARMAGEDDON – DAS JÜNGSTE GERICHT, USA 1998, Michael Bay) und DEEP IMPACT (USA 1998, Mimi Leder) der Fall ist.

3 Das Element ‚Luft‘ schließe ich in meinen Einzelanalysen aus. Die Filme, die die Naturkatastrophe Wirbelsturm zum Thema haben, zeigen zwar eine Zerstörung von topographischen Räumen, jedoch ist eine Semantisierung dieser Räume nicht zentraler Gegenstand der Handlungsstruktur. Vielmehr übernehmen die Wirbelstürme eine rein katalytische Funktion, um am Beginn der Handlung separierte Paarkonstellationen wieder zusammenzuführen (vgl. TWISTER [USA 1996, Jan de Bont] und STORM CELL [TORNADO – NIEMAND WIRD IHM ENTKOMMEN, USA/F 2008, Steven R. Monroe]).

4 Hierzu zählen beispielsweise die Filme OUTBREAK (OUTBREAK – LAUTLOSE KILLER, USA 1995, Wolfgang Petersen), THE DAY AFTER (THE DAY AFTER – DER TAG DANACH, USA 1983, Nicholas Meyer) und AIRPORT (USA 1970, George Seaton).

5 Einige Beispiele hierfür sind I AM LEGEND (USA 2007, Francis Lawrence), TWELVE MONKEYS (12 MONKEYS, USA 1995, Terry Gilliam), WATERWORLD (USA 1995, Kevin Reynolds / Kevin Costern) und THE LAST MAN ON EARTH (THE LAST MAN ON EARTH – DIE WAHRE LEGENDE, USA/I 1964, Ubaldo Ragona/ Sidney Salkow).

VOLCANO (USA 1997, Mick Jackson), AFTERSHOCK: EARTHQUAKE IN NEW YORK (AFTERSHOCK: DAS GROßE BEBEN, USA 1999, Mikael Salomon) und POSEIDON (USA 2006, Wolfgang Peters).[6]

Das ‚Sujet' des Naturkatastrophenfilms – also seine narrative Makrostruktur – setzt sich aus den drei Phasen 1. Zustand der Ordnung, 2. Ausbruch der Katastrophe, 3. Wiederherstellung einer neuen Ordnung zusammen. Hierbei ist jedoch kennzeichnend, dass die Ordnung vor der Katastrophe immer schon defizitär ist, sodass die Katastrophe als Katalysator fungiert, um eine latent instabile Ordnung in ein neues Gleichgewicht zu überführen. Die Naturkatastrophe kann daher als Reinigung des Raumes verstanden werden – als Katharsis einer sozialen Ordnung. Im Gegensatz dazu werden die Naturkatastrophen in der Oberflächenstruktur der Filme – also innerhalb der Diegese – als Ereignisse inszeniert, die ihre Opfer nach dem Zufallsprinzip auswählen und nicht gerichtet töten. Im Folgenden möchte ich mich mit der Frage beschäftigen, wie diese implizierte Willkürlichkeit der Opfer in der Tiefenstruktur der Filme funktionalisiert wird, um ganz bestimmte Werte und Normen zu transportieren, und mit welchen Semantiken die narrative und visuelle Ebene der Filme die Naturkatastrophen auflädt. Methodisch folge ich einem mediensemiotischen Ansatz, der auf der Grenzüberschreitungstheorie von Jurij M. Lotman[7] und deren Erweiterungen durch Karl N. Renner[8], der struktural-semiotische Textanalyse von Michael Titzmann[9] und den mediensemiotischen Arbeiten von Hans Krah[10] fußt.

Der Film Die Höllenfahrt der Poseidon, der laut Grigat

> [d]en eigentlichen Startschuss der Disasterfilmwelle markiert [...], da hier erstmals ein starbesetztes Ensemble in Kombination mit aufwändigen Special/Visual Effects zum Publikumsmagneten wurde[11]

erzählt die Geschichte des Schiffes *Poseidon*, das sich auf seiner letzten Fahrt von New York nach Athen befindet, als es von einer durch ein Seebeben ausgelösten Riesenwelle getroffen wird und kentert. Eine Gruppe von zehn Personen macht sich unter der Führung des Reverend Scott auf den Weg vom Ballsaal zum nun oben gelegenen Maschinenraum, in der Hoffnung, durch die im Wellentunnel dünnere Bordwand gerettet zu werden. Die Ordnung auf dem Schiff, bevor es von der Welle umgeworfen wird, lässt sich als latent instabil bezeichnen, da alle Beziehungen zwischen den männlichen und weiblichen Figuren als problematisch inszeniert werden: Linda, eine Ex-Prostituierte dominiert ihren Mann den Polizisten Mike Rogo massiv, sie wird als hysterische Zicke eingeführt, die permanent unzufrieden mit ihrem Ehemann ist. Mrs. Rosen – eine sehr korpulente ältere Dame – lässt ihren hageren Gatten fast nie zu

6 Die Beschränkung auf ‚Naturkatastrophenfilme' heißt nicht, dass die Ergebnisse nicht auch für andere Katastrophenfilme zutreffen können. Sie wurde aus rein pragmatischen Gründen zur Eingrenzung des Untersuchungskorpus gewählt. Vgl. allgemein zum Katastrophenfilm Keane 2001; Yacowar 1986; Roddick 1980 und zum Endzeitfilm Krah 2004.

7 Lotman 1993 [1972].

8 Renner 1983 und Ders. 2004.

9 Titzmann1993 [1977].

10 Krah 2004 und Ders. 2006.

11 Grigat 2008, S. 33.

Wort kommen und trifft alle relevanten Entscheidungen. Auch bei dem alleinreisenden Geschwisterpaar Susan und Robin kommandiert die ältere Schwester ihren Bruder andauernd herum. Nur Nonnie, die als Sängerin auf der *Poseidon* mitreist, stellt eine Ausnahme von dieser Mann-Frau-Konzeption dar, da sie sich in einem Abhängigkeitsverhältnis zu ihrem Bruder befindet, bei dem sie ihm hierarchisch untergeordnet ist. Dies wird deutlich, als sie sich zunächst weigert, ihren toten Bruder im Ballsaal zu verlassen, um mit den Anderen einen Weg aus dem Schiff heraus zu finden. In Tränen aufgelöst sagt sie zu ihm: „Du weißt doch, dass ich ohne dich nicht zurechtkomme. Wach auf!“.[12]



Abb. 1



Abb. 2

Für die alleinreisende Figur James Martin wird der Konflikt zwischen dem Männlichen und Weiblichen in das „Innere“ der Figur verlegt. Vor der Katastrophe wird er implizit sowohl durch das Zeichensystem Kinesik (vgl. Abb. 1) als auch durch seinen Kleidungsstil (vgl. Abb. 2) und sein penibles Gesundheitsbewusstsein als latent homosexuell inszeniert, seine Person wird also mit bestimmten femininen Merkmalen korreliert.

12 DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, 42’00-42’05. Hier widerspreche ich Grigat, die in der Sängerin Nonnie ein Zeichen für die feministische Frauenbewegung sieht, da der Film sie als Hippie-Mädchen inszeniere und sie „sich von der selbstbewussten Frontsängerin zum hilflosen Anhängsel eines Mannes“ verwandele (Grigat 2008, S. 213).

Die Katastrophe wird in DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON nun dazu funktionalisiert, eine zuvor bedrohte patriarchale Struktur zu reetablieren. Alle weiblichen Figuren, die sich zuvor durch eine zu starke Dominanz gegenüber den Männern ausgezeichnet haben, werden entweder aus der Handlung getilgt oder durchlaufen eine Transformation bei der sie sich letztendlich dem männlichen Führungsanspruch unterordnen. Sehr plakativ geschieht dies für die Figur Linda. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie sich auf dem gesamten Weg durch das Schiff nur destruktiv und beleidigend gegenüber den anderen Figuren verhält und vor allem ihren Mann Mike Rogo kontinuierlich auf das Massivste beschimpft. Kurz bevor die Gruppe ihr Ziel – den Wellentunnel – erreicht, stürzt sie ab und verbrennt in einem Flammenmeer im Maschinenraum. Ihr Tod ist als Exklusion eines nicht entwicklungsfähigen Frauenkonzepts zu verstehen. Mrs. Rosen hingegen macht auf dem Weg durch das Schiff eine Entwicklung durch. Sie kümmert sich liebevoll um ihren Mann und rettet die gesamte Gruppe, indem sie den Anführer Reverend Scott befreit, der bei einem Tauchgang durch eine Metallplatte eingeklemmt wurde. Nach diesem Tauchgang erleidet sie einen Herzstillstand und stirbt – ihr Tod wird jedoch vor dem Hintergrund ihrer persönlichen Entwicklung und der Rettung Scotts als Heldentod inszeniert. Auch Susan entwickelt sich während der Reise durch das Schiff. Sie blickt zu der Führerfigur Reverend Scott auf und ordnet sich ihm hingebungsvoll unter. Ihr Verhältnis zu Scott antizipiert bereits ihr Potenzial als‚treu sorgende Ehefrau', dass sie – so impliziert der Film – nach ihrer Rettung an der Seite eines anderen Mannes entfalten wird.

Die Merkmale der Sängerin Nonnie verändern sich bezogen auf das Hierarchisierungsverhältnis zwischen Männern und Frauen nicht, sie substituiert nur die männliche Bezugsfigur. War sie zunächst an ihren Bruder gebunden, so lässt sie sich nun nach dessen Tod von James Martin führen. Dieser legt auf dem Weg zum Wellentunnel alle seine als homosexuell konnotierten Merkmale ab und wird zum Beschützer Nonnies. Die beiden werden sogar als potenzielles Ehepaar inszeniert, da sie als einziges Figurenpaar gerettet werden. Die auf der Ebene der Figurenkonstellation vorgeführte Reetablierung der patriarchalen Struktur kann auch auf die Semantisierung der Naturkatastrophe übertragen werden. Hierbei wird in der Tiefenstruktur des Filmes zum einen das Schiff als domestizierter Anteil des Weiblichen gesetzt, da in der Figurenrede das Schiff – trotz des Namens „Poseidon" – immer wieder als weiblich personifiziert wird, zum Beispiel bezeichnet der Kapitän das Schiff als „*Poseidon*, die feine alte Dame".[13] Zum anderen wird das Meer als der wilde, ungeordnete Anteil des Weiblichen konnotiert, das die männliche Herrschaftsstruktur über den domestizierten Anteil des Weiblichen bedroht. Besonders deutlich wird diese Korrelation in einer Szene der Silvestergala: Mrs. Rosen plaudert vergnügt mit ihren Tischnachbarn und fragt sie nach ihren Beziehungen aus. Nachdem James Martin die Umstände seines Singledasein erläutert hat, wendet sie sich mit der Frage „Herr Tinkham, sind sie verheiratet?" an ein Mitglied der Schiffsbesatzung. In die Pause der Antwort „Ich habe eine Geliebte – die See" fragt Mrs. Rosen bestürzt „Was?", sodass für einen kurzen Moment eine nicht-legitime Liebesbeziehung des Mannes impliziert wird, die dann

13 DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, 10'02.

(scheinbar) durch die Größe „die See" in eine legitime Relation verwandelt wird.[14] Jedoch wird die Größe „die See" zugleich als Zeichen für eine erotische außereheliche Beziehung aufgeladen, die auf ein nicht-domestiziertes Konzept von Weiblichkeit referiert. Die gleich darauf folgende Szene beinhaltet die Nachricht von dem Seebeben, das der Auslöser der letalen Riesenwelle ist, sodass hier über die syntagmatische Textstruktur eine Bedrohung durch den wilden Anteil des Weiblichen – respektive die See – für den domestizierten Anteil des Weiblichen – respektive das Schiff *Poseidon* – weiter betont wird.

Der zweite Aspekt, der über die Selektion des Figureninventars in DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON verhandelt wird, ist die Opposition zwischen aktiver und passiver Lebensführung, der mit dem Vertrauen in sich selbst und dem Vertrauen auf Institutionen korreliert wird. Als zentrale Vertreter dieser beiden Konzepte fungieren zum einen der Reverend Scott, der in seiner Predigt auf dem Schiff die Gemeindemitglieder dazu auffordert:

> Entschließe Dich dazu, den Mut zu haben und den Willen es durch Dich selbst zu schaffen, entschließen Dich dazu, für Dich selbst und andere zu kämpfen, denn dann wird das Göttliche in Dir mit Dir kämpfen – alle Zeit.[15]

Auch nach der Katastrophe ist er es, der nicht auf Hilfe von außen warten will, sondern die Initiative ergreift, einen Weg aus dem Schiff heraus zu finden. Ihm gegenüber vertritt der Schiffspriester eine Glaubenskonzeption, die dadurch geprägt ist, auf Gott zu vertrauen und sich geduldig seinem Schicksal zu ergeben. So lässt sich der Schiffspriester auch nicht dazu bewegen, den Ballsaal zu verlassen, sondern bleibt zurück bei den Verwundeten. Diese Entscheidung wird jedoch in kürzester Zeit sanktioniert, da kurz nachdem Reverend Scott und seine Gruppe den Ballsaal verlassen haben, das Wasser in den Ballsaal eindringt und alle Zurückgebliebenen tötet. Ebenso werden alle Figuren, die eine institutionelle Funktion auf dem Schiff innehaben, explizit getilgt: Der Kapität und der Schiffseigner, die sich während der Katastrophe auf der Brücke befinden, werden bereits in dem Moment getötet, in dem die Riesenwelle das Schiff trifft. Der Zahlmeister des Schiffes befindet sich unter den Menschen, die im Ballsaal zurückbleiben. Er beschwört die Passagiere, diesen Raum nicht zu verlassen. Auf dem Weg durch das Schiff begegnet die Gruppe um Reverend Scott dem Schiffsarzt, der mit einigen Passagieren den Bug des Schiffes als vermeintlich rettendes Ziel erreichen will, jedoch stellt sich schnell heraus, dass sie in die falsche Richtung gelaufen sind, da sich der Bug des Schiffes bereits unter der Wasseroberfläche befindet. Der Film argumentiert also implizit, dass eine Wiederherstellung der patriarchalen Ordnung nicht durch institutionell legitimierte Führungspersönlichkeiten herbeigeführt werden kann, sondern nur durch eine charismatische Führerperson, die ihren Weg aus Überzeugung geht. Diese ist bei Reverend Scott sogar so stark ausgeprägt, dass er zur Selbstopferung für seine Gruppe bereit ist. Kurz bevor sie den ret-

14 DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, 19'34-19'45.
15 DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, 14'04-14'20.

tenden Wellentunnel erreichen, wird ihnen der Weg durch Wasserdampf versperrt, der aus einem Ventil austritt. Scott springt an das Ventilrad, mit dem das Ventil geschlossen werden kann, und macht mit den Worten

> Was willst du denn noch von uns? Wir haben es bis hierher geschafft, aber nicht durch dich. Wir haben es ganz alleine geschafft ohne Deine Hilfe. Wir haben Dich nicht gebeten für uns zu kämpfen, aber verdammt noch mal kämpfe nicht gegen uns! Lass uns in Ruhe! Wie viele Opfer forderst Du noch? Wie viel Blut noch? Wie viel Menschenleben? Das Leben von Acres hat Dir nicht genügt, das Leben von Belle auch noch nicht, und jetzt Linda. Verlangst Du noch ein Opfer? Gut dann nimm mich![16]

den Weg frei für die verbliebenen Figuren Mike Rogo, Mr. Rosen, Susan, Robin, Mr. Martin und Nonnie. Danach stürzt er in die Tiefe. Nach seinem Tod übernimmt der Polizist Rogo die Führung der Gruppe, sodass die neue Ordnung nun auch wieder durch eine institutionell geprägte Führerfigur legitimiert wird.

In dem Film ERDBEBEN wird die Stadt Los Angelos von einem fatalen Erdbeben erschüttert, das die gesamte Stadt zerstört. Die Handlung umfasst mehrere miteinander verwobene Handlungsstränge. Der zentrale Handlungsstrang dreht sich um den Bauingenieur Stewart Graff, dessen Ehe mit Remy nicht mehr funktioniert, da er sie nicht mehr liebt und sie krankhaft eifersüchtig ist. Stewart arbeitet im Hochhaus-Bauunternehmen von Remys Vater Sam. Kurz vor dem Erdbeben beginnt er eine Affaire mit der jungen und hübschen Witwe und Schauspielerin Denise Marshall, die einen Sohn, Corry, hat. Während des Erdbebens befindet sich Stewart mit Remy vor dem Bürogebäude. Er rettet seinen Schwiegervater aus einem Hochhaus und bringt ihn und seine Frau in ein Einkaufszentrum, dass nun als Krankenlager und Schutzraum für die Menschen fungiert, um danach Denise und Corry zu suchen. Denise, Corry und Remy werden bei einem Nachbeben in der Tiefgarage des Einkaufszentrums verschüttet. Stewart rettet sie und die anderen Eingeschlossenen durch einen Abwasserkanal. Kurz bevor er und seine Frau Remy den Kanal verlassen können, bricht der über der Stadt gelegene Staudamm und überflutet auch den Abwasserkanal. Remy wird auf der Leiter von den Fluten weggerissen und Stewart folgt ihr freiwillig – nach einem letzten Blickwechsel mit Denise, die bereits den Kanal verlassen hat – in den Tod. Der zweite Handlungsstrang erzählt die Geschichte von dem aufmüpfigen und hemdsärmeligen Polizisten Lew Slade, der vom Dienst suspendiert wurde. Ihn überrascht das Beben in seiner Stammbar. Seine Bekannte, die hübsche Rosa Amici wird im Kino vom Erdbeben überrascht. Nachdem sie es verlassen hat, wird sie von Jody – einem schmächtigen und zunächst als homosexuell inszenierten Leiter eines Lebensmittelladens, der zugleich aber auch Befehlshaber einer Gruppe der Nationalgarde ist – in einer Ruine festgehalten und fast vergewaltigt. Jody hat zuvor einige Nachbarn exekutiert, die ihn als „Schwuchtel" beschimpft hatten. Der Polizist Slade erschießt Jody und rettet Rosa, die er zur Krankenstation im Einkaufszentrum bringt. Dort hilft er Stewart, die Verschütteten zu befreien, und er kann sich in letzter Sekun-

16 DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON, 102'13-103'15.

de vor den Fluten des gebrochenen Staudamms aus dem Abwasserkanal retten. Der Film endet mit einer Großaufnahme der total zerstörten Stadt Los Angeles.

In der Figurenkonstellation stehen sich zwei konkurrierende Frauenkonzeptionen gegenüber: Remy ist der Inbegriff eines traditionellen, gescheiterten Ehekonzeptes, bei dem die Frau domestiziert und entsexualisiert ist. In Opposition dazu verkörpert Denise die wilde, sexualisierte weibliche Natur.[17] Sie besteht darauf, dass sie es war, die Stewart verführt hat und nicht umgekehrt. Außerdem zeigt ihre Gleichgültigkeit darüber, ob die Affaire weiter andauert, dass sie ein sexuell emanzipiertes Leben führt. Mit diesem sexualisierten Frauenkonzept korreliert auch die Schauspielrolle, die sie in einem Film angenommen hat und von der sie Stewart erzählt. Sie spielt eine Nymphomanin und betont sogar, dass der Regisseur verlangt, dass man sich total mit der Rolle identifiziere. Auf der visuellen Ebene des Filmes wird Denise des Weiteren mit der Größe ‚wilde Natur' korreliert, da zum einen ihr Haus von grünen Schlingpflanzen dominiert wird (Tapetendruck vgl. Abb. 3, Zimmerpflanzen vgl. Abb. 3 und 5, Bezug ihres Sofas vgl. Abb. 5, Bettdecke vgl. Abb. 4) und sie zum anderen in dem zentralen Moment des Erbebens einen Spaziergang in der Nähe ihres Hauses macht, das außerhalb des Stadtzentrums liegt, bei dem sie querfeldein durch die Wildnis läuft (vgl. Abb. 6).

Das Erdbeben wird als Widerstreit dieser beiden Frauenkonzepte semantisiert. In der Syntagmatik des Filmes gehen den Beben zumeist Szenen der vor Wut bebenden, eifersüchtigen Ehefrau Remy voraus, und der Sequenz, in der Stewart zum ersten Mal mit Denis schläft, folgt eine Szene, in der das große Beben implizit durch die Einberufung der Nationalgarde angekündigt wird. Das Nachbeben, das den Staudamm zum Brechen bringt, folgt unmittelbar auf die Szene, in der Remy mit ansehen muss, wie Stewart Denise leidenschaftlich umarmt, als er sie im verschütteten Bereich der Tiefgarage des Einkaufszentrums wiedersieht. Ihre Eifersucht und Wut wird deutlich durch die Großaufnahme ihres verzerrten Gesichtsausdruck dargestellte und entlädt sich gestisch an Stewart, der ihr beim Hinausklettern behilflich sein möchte, den sie aber impulsiv beiseite stößt. Indem der Dammbruch, der letztendlich zum Tod der Figuren Remy und Stewart führt, mit den destruktiven Gefühlen der Figur Remy korreliert wird, inszeniert der Film zeichenhaft eine Zerstörung der Figur Remy durch ihre eigenen negativen Emotionen – sie wird selbst von ihrer Wut davon gespült. In ERDBEBEN kann die durch die weiblich semantisierte Katastrophe bedrohte patriarchale Herrschaftsstruktur nicht reetabliert werden. Es wird weder ein Lösungskonzept

17 Vgl. hierzu auch Grigat 2008, S. 44.



Abb. 3



Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6

vorgeführt, das den wilden Anteil des Weiblichen domestiziert, noch wird eine neue Balance der Machtstruktur zwischen dem Männlichen und dem Weiblichen gefunden. Die Figuren Stewart und Remy Graff werden getilgt und Denise bleibt alleine mit ihrem Sohn in der zerstörten Stadt zurück. Nur ganz vage wird mit den Figuren des Polizisten Slade und Rosa Amici eine einzige neue Paarbildung angedeutet. Sie umarmt ihn erleichtert, nachdem er den Abwasserkanal verlassen hat. Am Ende des Films stehen beide Arm in Arm auf der Straße und blicken in die Ferne. Das Verhältnis zwischen Rosa und Slade ist zum einen dadurch gekennzeichnet, dass er stark auf ihr Äußerliches fixiert ist. Vor dem Beben treffen Rosa und Slade in seiner Stammbar aufeinander, wo er – motiviert durch den Anblick ihrer Brüste im eng anliegenden T-Shirt – ihrem Bruder Geld leiht (Abb. 7). Ihre Rolle als „Sexobjekt" verliert sie jedoch für Slade in dem Moment, in dem er sie vor dem sexuellen Übergriff Jodys rettet. Auf der visuellen Ebene wird die Relation nun als eine Vater-Tochter-Beziehung inszeniert, da Rosa im Auto wie ein kleines Kind auf seinem Schoß sitzt und er ihr zum Trost einen kleinen Hund schenkt, den er zuvor aus einer Ruine gerettet hat (Abb. 8). Eine mögliche Beziehung zwischen diesen beiden Figuren deutet für eine Neuordnung der dargestellten Welt die Wiederherstellung einer patriarchalen Ordnung an.



Abb. 7



Abb. 8

Die dargestellte Welt des Filmes DER TAG AN DEM DIE WELT UNTERGING ist auf einer Südseeinsel situiert. Ihre Bebauung mit einem Ferienparadies und die Ölbohrungen stellen bereits zu Beginn der Handlung eine Grenzüberschreitung im Lotmanschen Sinne dar.[18] Der Raum der wilden Botanik der Insel wird zeichenhaft als der nicht-domestizierte Anteil des Weiblichen semantisiert, der sich einer penetrierenden Ausbeutung seiner Ressourcen mittels eines Vulkanausbruchs widersetzt. Bob Spangler ist Besitzer dieser Insel und schlägt alle Anzeichen einer drohenden Katastrophe in den Wind, da er dringend auf das Geld der Touristen und des Öles angewiesen ist, um seine Frau und Geldgeberin Nikki zu verlassen und sich ein Leben mit der einheimischen Südseeschönheit Iolani aufzubauen. Sein Versuch, sowohl die Insel als auch die diesem Raum zugeordnete Iolani zu domestizieren, wird im Film mit dem Tod sanktioniert. Der Ölbohrfachmann Hank Anderson, der für Bob die Bohrungen auf der Insel durchführt, erkennt hingegen die drohende Gefahr und versucht sein Team, Bob und die anderen Gäste des Ferienparadieses zur Flucht vor der Lava in den Hochwald zu überreden. Zuvor hat Hank auf der Insel seine frühere Freundin Kelly wiedergetroffen. Sie ist mit dem deutlich älteren Hotelkettenbesitzer Shelby Gilmore liiert, dessen Heiratsantrag sie jedoch kurz vor ihrer Ankunft auf der Insel ausgeschlagen hat. Nach der überraschenden Begegnung mit Hank wird deutlich, dass sie ihn als Partner präferiert und sich eine neue Beziehung anbahnt. Kelly, Shelby und vierzehn weitere Figuren folgen Hank auf dem Weg in den Hochwald. Auf dieser gefährlichen Reise müssen sie Lavaströme überqueren und an Abgründen entlang klettern. Trotz einiger Verluste erreichen elf Figuren den rettenden Hochwald, nachdem sie einen alten, erstarrten Lavatunnel durchquert haben. Shelby erkennt nun, dass Kelly immer noch Hank liebt, und gibt den beiden seinen Segen. Die letzte Einstellung des Filmes zeigt den grünen Urwald der Insel, der das Ziel der geretteten Gruppe ist. Die völlige Zerstörung der Hotelanlagen auf der Insel und der Tod der Figuren Bob Spangler, Iolani und Nikki durch die Lavageschosse des Vulkans stehen zeichenhaft für einen Niedergang der patriarchalen Ordnung, die durch Spengler repräsentiert wurde. Mit dem topographischen Ziel des nun positiv konnotierten Raums der Wildnis im Hochwald findet durch die Figuren Kelly, Hank und Shelby eine Neuordnung der männlich-weiblichen Machtstrukturen statt, bei der die wilden Anteile des Weiblichen integriert und nicht domestiziert werden. Dies wird auf der figuralen Ebene zeichenhaft zum einen durch den freiwilligen Verzicht Shelbys auf Kelly, also auf der Lösung einer eher väterlich-töchterlich geprägten Beziehung, die zugleich einen Abtritt der älteren Generation impliziert, als auch durch die Paarbildung der Figuren Kelly und Hank abgebildet, die kein Machtgefälle zugunsten der männlichen Figur aufweist.

Bereits der Vorspann des Filmes VOLCANO inszeniert die Stadt Los Angeles als Stadt der Oberflächlichkeit und des Kommerzes. Auf der visuellen Ebene werben überdimensionale Plakate für Zigaretten und den Muskelaufbau im Fitnesscenter. Das Stadtbild ist geprägt durch bettelnde Kriegsveteranen und Krüppel. Es werden Einwanderer gezeigt, die niedere Arbeiten verrichten. Auf der auditiven Ebene sind verschiedene Radiosequenzen zu hören, in denen es um Raub, Entlassung von Verbre-

18 Zur Grenzüberschreitung vgl. Lotman 1993 [1972], S. 311-347.

chern aus dem Gefängnis, sinnentleerte Horoskope und die Verdrängung des christlichen Glaubens durch den Kommerz geht:

> ... zeigten sich heute Morgen sehr erbost über den Vorschlag, ein Einkaufszentrum auf dem Grundstück zu errichten, auf dem sich eine der ältesten Kirchen der Stadt befindet...[19]

Die auditive und die visuelle Ebene sind zunächst entkoppelt, sodass ihr Zusammenlaufen eine syntagmatische Markierung darstellt, durch die die Sequenz einer Demonstration gegen den Bau einer neuen Metrolinie als zentral für die Bedeutungsgenerierung gesetzt wird. Eine weiße, reiche Bevölkerungsgruppe will den Bau der neuen Linie stoppen, von der vor allem die lateinamerikanische Bevölkerung der Vorstädte profitiert, da sie auf diesen Transportweg angewiesen sind, um ihre Arbeitsplätze in der Stadt zu erreichen. In dieser Sequenz werden die Latinos bereits implizit als Bedrohung der weißen, hegemonialen Ordnung inszeniert. Auch die erste Eruptionsstelle des unter der Stadt gelegenen Vulkans korreliert die Katastrophe mit den Latinos: Es handelt sich um eine zentral in L. A. gelegene Teergrube mit dem spanischen Namen „La Brea". Der Lavastrom des ausbrechenden Vulkans fließt schließlich explizit durch die Metroschächte der neuen Metrolinie und bedroht das zentral gelegene Krankenhaus, in dem sich eine Vielzahl der Katastrophenopfer befinden. Zeichenhaft wird im Film der Lavastrom mit den Latinos analogisiert, sodass der Film in seiner Tiefenstruktur argumentiert, dass die Latinos die Stadt zu überschwemmen und zugleich zu zerstören drohen.[20] In der Handlungsstruktur von VOLCANO wird die Gruppe der Latinos nicht weiter thematisiert, sie werden auf der zentralen figuralen Ebene sogar dezidiert ausgeblendet. Am Beispiel der afroamerikanischen und asiatischen Ethnien führt er sogar auf der Oberfläche eine explizit anti-rassistische Welt vor. Mike Roark, zentrale Figur des Films und Leiter des „Office of Emergency Management", steht sein afroamerikanischer Kollege Emmit Reese zur Seite, der durchaus positiv inszeniert und als sein potenzieller Nachfolger gesetzt wird, auch wenn er natürlich nicht ganz an die Qualitäten von Mike heranreicht. Die Gleichheit der Schwarzen und Weißen wird auch in der folgenden Szene quasi schon als „anti-rassistisches Rührstück"[21] vorgeführt: Zwischen den Trümmern eines Hochhauses befinden sich viele Menschen, deren Gesichter durch den Ascheregen grau-schwarz gefärbt sind, sodass die unterschiedlichen Hautfarben der Menschen verdeckt werden. Ein kleiner blonder Junge, der von einem schwarzen Polizisten getragen wird und seine Eltern sucht, stellt fest: „Guck dir mal ihre Gesichter an, die sehen alle gleich aus."[22] Jedoch wird kurz darauf die Asche durch den Regen von den Gesichtern abgewaschen, sodass die Unterschiede nun wieder deutlich sichtbar sind.

In ähnlicher Art und Weise, wie VOLCANO den Rassenkonflikt in seiner Oberflächenstruktur zwar als überwunden am Beispiel zwischen Schwarzen und Weißen präsentiert, jedoch in seiner Tiefenstruktur den hegemonialen weißen Vorherrschaftsan-

19 VOLCANO, 1'57-2'04.
20 Vgl. hierzu auch Grigat 2008, S. 107-111.
21 Ebd., S. 103.
22 VOLCANO, 91'19-91'55.

spruch gegenüber den Latinos verteidigt, verfährt er auf mit der Hierarchisierung zwischen männlichen und weiblichen Figuren. Mike Roark wird bei seinem Kampf gegen die Lava des unterirdischen Vulkans von der Wissenschaftlerin Dr. Amy Barnes unterstützt. Sie ist es, die fundierte Kenntnisse über die Naturkatastrophe hat und auch die Informationen liefert, die Mike Roark in die Lage versetzen, die Stadt L. A. durch die Sprengung eines Hochhauses zu retten. Somit impliziert VOLCANO zunächst über sein Figureninventar eine durchaus gleichberechtigte Relation zwischen Männern und Frauen. Nachdem sie jedoch ihren wissenschaftlichen Auftrag erfüllt hat, wird der Figur Dr. Amy Barnes eine neue Rolle zugeschrieben: Sie wird von Mike Roark dazu aufgefordert, seine Tochter im Gewühl der Verletzten und Flüchtlinge zu suchen. Bereitwillig und mit strahlendem Lächeln erfüllt sie auch diese Aufgabe. Die Situation am Ende des Filmes impliziert eine Paarbildung der Figuren Mike Roark und Dr. Amy Barnes, bei der sie sich glücklich in die Rolle als Ehefrau und Mutter fügt.[23]

In AFTERSHOCK: DAS GROßE BEBEN wird die Stadt New York City unvorhergesehen von einem Erdbeben erschüttert und zu großen Teilen zerstört. Strukturell unterteilt der Film – ähnlich wie ERDBEBEN – seine Geschichte in mehrere Handlungsstränge, die nur zum Teil miteinander verwoben sind. Die durch die Katastrophe bewirkte Entwicklung wird am Ende des Filmes vom afroamerikanischen Bürgermeister Bruce Lincoln implizit als die Transformation eines semantischen Raumes ‚soziale Kälte' in einen semantischen Raum ‚Zusammenhalt' beschrieben, wobei in der Diegese dieser Zustand der sozialen Kälte vor dem Beben nahezu eine Leerstelle darstellt. Nur die Figuren Joshua und ein Straßenjunge lassen sich diesem Paradigma zuordnen. Die ‚weiße Figur' Joshua ist zu Beginn der Handlung angeklagt, seine behinderte Frau ermordet zu haben, wird jedoch freigesprochen – zu unrecht, wie sich im weiteren Verlauf der Handlung herausstellt. Dieses ‚Fehlurteil' der Geschworenen revidiert der Film, indem er die Figur Joshua durch einen Sturz in den U-Bahnschacht sanktioniert. Der namenlose afroamerikanische Straßenjunge wird durch das Erdbeben zusammen mit Emily Lincoln, der Mutter des Bürgermeisters Bruce Lincoln, in der Sakristei einer Kirche eingeschlossen. Er kümmert sich zunächst nicht um die schwer verletzte Emily, sondern beschimpft und bestiehlt sie. Sich ihres Todes gewiss, erzählt Emily ihm ihr größtes Geheimnis: Clayton, ihr erster Sohn, ist kurz nach seiner Geburt im Krankenhaus verstorben, aber sie denkt immer noch jeden Tag an ihn. Dieses Geheimnis verändert den Straßenjungen grundlegend. Er schafft es letztendlich, sich aus der Sakristei zu befreien, und holt Helfer, die Emily in ein Krankenhaus bringen, wo sie an ihren Verletzungen stirbt. Tief bewegt von ihrem Tod, trifft der Straßenjunge im Krankenhaus auf Bruce Lincoln, der ihm für die Befreiung seiner Mutter dankt. Auf

23 An diesem Beispiel wird deutlich, dass die Naturkatastrophe nicht grundsätzlich einen Konflikt zwischen dem Männlichen und Weiblichen verhandelt. Auch wenn am Ende des Films implizit für Dr. Amy Barnes die Rolle als Ehefrau und Mutter als die ‚richtige' inszeniert wird, ist in VOLCANO jedoch der Rassenkonflikt zwischen den Weißen und Latinos der Auslöser der Katastrophe und nicht die Bedrohung einer patriarchalen Ordnung. Somit ist auch folgender Setzung von Grigat zu widersprechen: „Grundsätzlich wird die Katastrophe, sei es ein Erdbeben, ein Feuer, ein Vulkanausbruch, ein Komet, eine neue Eiszeit oder eine Monster-Welle, als weiblich codierter Eindringling inszeniert. Mit der weiblichen beschriebenen Katastrophe wird der unter männlicher Kontrolle stehende Raum bedroht, vernichtet oder als bereits verloren beschrieben.", Grigat 2008, S. 232).

die Frage nach seinem Namen antwortet der Straßenjunge nach kurzem Zögern: „Mein Name ist Clayton.“[24]

Die anderen zehn zentralen Figuren befinden sich vor dem Erdbeben zwar in einer für sie schwierigen Situation, die in den meisten Fällen als Orientierungslosigkeit beschrieben werden kann, jedoch wird keine dieser Figuren mit dem Merkmal ‚soziale Kälte‘ korreliert, sodass der Raum New York City in der Diegese nicht prinzipiell mit diesem Merkmal semantisiert wird. Vielmehr wird in der Tiefenstruktur des Filmes die Hierarchisierung der Rassen verhandelt, indem die ‚weiße Figur‘ Thomas Ahearn – Fire Commissioner des New York City Fire Departments und die ‚schwarze Figur‘ Bruce Lincoln – Oberbürgermeister der Stadt New York City – in Opposition zueinander gesetzt werden. Zu Beginn von AFTERSHOCK: DAS GROßE BEBEN befinden sich diese beiden Figuren in einer Situation der Rivalität. Thomas Ahearn hat aufgrund von Unstimmigkeiten mit dem Bürgermeister sein Amt gekündigt, die hereinbrechende Katastrophe zwingt die beiden jedoch zusammenzuarbeiten, um ein von Individualinteressen freies, höheres Ziel – die Rettung der Bevölkerung von New York City – zu erreichen. Das Erdbeben führt schließlich dazu, dass sie ihren Konkurrenzkampf beilegen und zu Freunden werden. Hierbei ist durchaus relevant, dass in der Tiefenstruktur letztendlich die Neuordnung der dargestellten Welt nicht als eine reine Gleichberechtigung der Schwarzen und Weißen gesetzt wird, sondern vielmehr ein hierarchisches Gefälle zugunsten der afroamerikanischen Ethnie inszeniert wird. Ahearn überlebt zwar die Katastrophe und wird durchaus als Held gefeiert, allerdings bleibt er nach dem Erdbeben allein und isoliert zurück, da er seine Tochter Christine verliert und auch seine bereits geschiedene Ehe nicht restaurieren kann. Auch Lincoln verliert ein Familienmitglied durch die Naturkatastrophe. Jedoch handelt es sich hierbei um seine Mutter und nicht um seine Tochter, die das Beben überlebt. Dieser Verlust wird dazu noch aufgewertet, da der Straßenjunge zeichenhaft zu einem neuen Familienmitglied aufgeladen wird, indem er sich selbst mit dem Namen des verstorbenen Bruders von Lincoln bezeichnet. Hieraus kann gefolgert werden, dass in der Tiefenstruktur des Films ein Abtreten des weißen Hegemonialanspruchs vorgeführt wird, der nun durch die Privilegierung einer aufstrebenden und positiv inszenierten schwarzen Bevölkerungsschicht abgelöst wird.[25]

Wie bereits am Titel POSEIDON abzulesen ist, handelt es sich bei diesem Film um einen Remake des Poseidon-Films von 1972.[26] Das Passagierschiff *Poseidon* wird auf seinem Weg von Southampton nach New York unvorhergesehen von einer Riesenwelle zum Kentern gebracht. Eine Gruppe von zehn Personen macht sich auf den Weg

24 AFTERSHOCK: DAS GROßE BEBEN, 142’10.

25 In diesem Kontext ist auch der Nachname des schwarzen Bürgermeisters relevant: Der Name ‚Lincoln‘ verweist sehr eindeutig auf Abraham Lincoln (1809-1865), den 16. Präsidenten der Vereinigten Staaten. Im Sezessionskrieg führte er die Nordstaaten zum Sieg gegen die Südstaaten. Der zentrale Konflikt des Amerikanischen Bürgerkriegs war die Frage der Sklaverei, der die Nordstaaten ablehnend gegenüberstanden. Lincoln war maßgeblich an der Verabschiedung des 13. Zusatzartikels (13th Amendment) zur Verfassung der Vereinigten Staaten beteiligt, durch den die Sklaverei 1865 abgeschafft wurde: „Neither slavery nor involuntary servitude, except as a punishment for crime whereof the Party shall have been duly convicted, shall exist within the United States, or any place subject to their jurisdiction.“ Majer/ Hunziker 2009, S. 244.

26 Zum Remake vgl. den Aufsatz von Katharina Wloszczynska in diesem Band.

vom Ballsaal zum nun oben liegenden Kanal der Schiffsschraube, durch den sie das Schiff verlassen wollen.

Dieser Film problematisiert die Hierarchisierung zwischen Männern und Frauen nicht, die weiblichen Figuren sind bereits zu Beginn des Filmes vor der Katastrophe domestiziert und angepasst. Jennifer folgt nur wenig murrend den Anweisungen ihres Vaters Robert Ramsey – dem ehemaligen Bürgermeister von New York und Exfeuerwehrmann – und auch die Relation zu ihrem Verlobten Christian ist durch beidseitige, liebevolle Anpassung gekennzeichnet. Die ‚lateinamerikanische Figur' Elena Morales ist der ihr zugeordneten männlichen Figur Marco Valentin – ebenfalls Lateinamerikaner und Bediensteten auf dem Schiff – sehr dankbar, dass er sie als blinden Passagier in seiner Kabine mitreisen lässt. Der Profi-Glücksspieler Dylan schafft es gleich, das Vertrauen der alleinerziehenden Mutter Maggie und ihres Sohnes Conor zu gewinnen, sodass sie bereit sind, zusammen mit ihm einen Weg aus dem Schiff zu suchen. Dass auch die Homosexualität des Architekten Nelson in die Ordnung der dargestellten Welt integrierbar ist, zeigt sich sowohl darin, dass sie explizit in der Figurenrede thematisiert wird, als auch darin, dass Nelson während der Reise durch das Schiffinnere nicht zum Beschützer und potenziellen Partner einer Frau transformiert wird. Darüber hinaus gehört er zu der Gruppe, die letztendlich das Schiff verlassen kann und gerettet wird.

Die Bedrohung der Ordnung wird in diesem Film implizit mit den Latinos korreliert, da die beiden Figuren aus der Gruppe, die zuerst ums Leben kommen, die Latinos Marco Valentin und Elena Morales sind. In der Tiefenstruktur des Filmes sind beide Tilgungen als Sanktionierung gesetzt. Nach dem Entschluss von Dylan und Robert Ramsey, gemeinsam einen Weg aus dem Schiff zu suchen, bietet Robert dem Kellner Valentin ein doppeltes Jahresgehalt an, wenn er mit ihnen kommt und die Rolle des Wegweisers übernimmt. Statt gleich auf das lukrative Angebot einzugehen, fordert Valentin ein dreifaches Jahresgehalt als Lohn. Somit wird er als habgierig semantisiert, da er selbst in der Situation der Katastrophe nicht aus Hilfsbereitschaft, sondern nur gegen Geld handelt. Folglich ist die Inszenierung seines Todes auch besonders brutal: Die Figuren Nelson und Valentin überqueren als Letzte der Gruppe eine Bank, die als Brücke über einen Aufzugsschacht fungiert. Dylan hat bereits Nelson seine Hand gereicht, um ihn auf der anderen Seite des Schachtes herauszuziehen, als die Bank in die Tiefe stürzt. Valentin klammert sich am Bein von Nelson fest, aber Dylan und die Anderen schaffen es nicht, die beiden zusammen hochzuziehen. Als sich der über ihnen befindliche Aufzug zu lösen beginnt, fordert Dylan Nelson auf, Valentin abzuschütteln, um wenigstens sein Leben zu retten. Valentin stürzt in die Tiefe und wird vom herabfallenden Fahrstuhl zermalmt.[27] Die Figur Elena Morales ertrinkt bei einem Tauchgang durch einen überfluteten Gang, weil sich ein von der Decke hängender Haken in ihrer Kleidung verheddert und sie zurückhält. Es ist also ein Teil des Schiffes, das zeichenhaft für die weiße, hegemoniale Ordnung steht, der sie daran hindert,

27 POSEIDON, 31'15-32'17.

weiter zu schwimmen, und damit auch das Ziel ihrer illegalen Reise – New York – zu erreichen.[28]

Im Vergleich zu DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON von 1972 ist der Film durch einen signifikanten Mangel an Konflikten in der Oberflächenstruktur gekennzeichnet. Die weiblichen Figuren sind angepasst und domestiziert, zwischen den beiden Führerfiguren Dylan und Robert Ramsey gibt es keine nennenswerten Spannungen, und der homosexuelle Nelson ist akzeptiert und in die soziale Ordnung integrierbar. Abgesehen von der Eliminierung der Latinos, wird hier also wirklich das Überleben und Sterben nicht als Katharsis einer sozialen Ordnung funktionalisiert, sondern ist allein vom Glück abhängig. In dieses Paradigma kann auch die Führerfigur Dylan eingeordnet werden, die sich dadurch auszeichnet, dass sie beruflich als Pokerspieler das Glückhaben professionalisiert hat. Er ist es letztendlich, der mit dem größten Gewinn die *Poseidon* verlässt – als potenzieller Ehemann von Maggie und Vaterfigur von Conor.

Wurde in den untersuchten US-amerikanischen Naturkatastrophenfilmen der 1970er Jahre in der Tiefenstruktur der Filme eine Bedrohung der patriarchalen Ordnung durch den nicht-domestizierten Anteil des Weiblichen verhandelt und diese Bedrohung schließlich zu Beginn der 1980er Jahre durch dessen Integration gelöst, so wird in Filmen der 1990er und 2000er Jahre die Naturkatastrophe entweder mit einer Bedrohung durch rassenfremde lateinamerikanische Einwanderer korreliert, als Katalysator zur Restrukturierung der Herrschaftsverhältnisse zwischen Schwarzen und Weißen oder zur Restituierung zerrütteter Sozialstrukturen funktionalisiert.[29] Folglich gilt für diese Naturkatastrophenfilme weniger der Satz von Robert Ramsey in POSEIDON: „Wer überlebt und wer stirbt, das ist niemals gerecht“[30] als vielmehr: *Wer überlebt und wer stirbt, das ist durchaus gerecht und zeigt, welche soziale Ordnung kulturhistorisch als erstrebenswert gesetzt wird.*

28 An dieser Stelle ist auch die im Remake veränderten Reiseroute funktional. Fuhr die *Poseidon* in DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON noch von den USA nach Griechenland, so fährt das Schiff in POSEIDON von Southampton nach New York. Diese Route ist im kulturellen Wissen (zum Begriff vgl. Titzmann 1989) als die Route der *RMS Titanic* verankert. Da ein Großteil der Passagiere auf der RMS Titanic Auswanderer waren, repräsentiert sie zeichenhaft die Siedlungsbestrebungen der in die USA Emigrierenden. Somit spiegelt der Film in seiner Tiefenstruktur ein Bild der erwünschten Siedlerstruktur: Eine homogen weiße Gruppe, die von allen lateinamerikanischen Figuren „bereinigt“ ist. Vgl. hierzu auch Grigat 2008, S. 219.

29 In diesem Kontext ist auch der Film DANTE'S PEAK (USA 1997, Roger Donaldson) zu erwähnen, der die Katastrophe ‚Vulkanausbruch' allein dazu funktionalisiert, den in Bezug auf Beziehungen traumatisierten Vulkanologen Dr. Harry Dalton und die alleinerziehende Mutter und Bürgermeisterin der Kleinstadt Dante's Peak zusammenzubringen und eine pathetische „Wiedergeburt der Familie“ zu inszenieren.

30 POSEIDON, 66'56-67'02.

Literatur

Grigat, Nicoläa Maria (2008): Gender- und Race-Topographien im amerikanischen Disasterfilm zwischen 1970 und 2006. Marburg.

Keane, Stephen (2001): Disaster Movies. The Cinema of Catastrophe. London/New York.

Krah, Hans (2004): Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom ‚Ende' in Literatur und Film 1945-1990. Kiel.

Krah, Hans (2006): Kommunikation und Medien am Beispiel Film. In: Ders., Michael Titzmann (Hg.): Medien und Kommunikation. Passau.

Lotman, Jurij M. (1993 [1972]): Die Struktur literarischer Texte. München.

Majer, Diemut und Hunziker, Margarete (2009): Verfassungsstrukturen, Freiheits- und Gleichheitsrechte in Europa seit 1789: eine Sammlung ausgewählter Verfassungstexte. Karlsruhe.

Renner, Karl N. (1983): Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moorse. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen, München.

Renner, Karl (2004): Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J. M. Lotman. In: Gustav Frank, Wolfgang Lukas (Hg.): Norm – Grenze – Abweichung, Passau. S. 357-381.

Roddick, Nick (1980): Only the Stars Survive: Disaster Movies in the Seventies. In: David Bradby, Louis James, Bernard Sharratt (Hrsg.): Performance and Politics in Popular Drama. London/New York/New Rochelle. S. 243-269.

Titzmann, Michael (1989): Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem. Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 94, S. 47-61

Titzmann, Michael (1993 [1977]): Strukturale Textanalyse. München.

Yacowar, Maurice (1986): The Bug in the Rug: Notes on the Disaster Genre. In: Barry Keith Grant (Hrsg.): Film Genre. Theory and Criticism. New Jersey/London. S. 217-235.

Doreen Hartmann

Machinima revisited

Über neue Praktiken und alte Ideale

Das Phänomen Machinima als eine Spielart des kreativ-manipulativen Mediengebrauchs, als eine Produktionsweise des digitalen Animationsfilms in der Hand von Amateuren, existiert seit Mitte der 1990er Jahre. Retrospektiv auf seine ca. 15-jährige Geschichte zeigt sich bereits jetzt die Diversität und Dynamik der subkulturellen Szene und ihrer Produktionen. Ausgehend von einer Skizze der historischen Entwicklung und dem Wechselverhältnis zwischen Machinima-(Sub)Kultur und Medienindustrie, wird den szeneintern seit Ende 2009 verstärkt diskutierten Fragen um das Selbstverständnis ihrer Macher und den Bestimmungsmerkmalen von Machinima sowie der Bedeutung der Grenzziehung gegenüber anderen Formen digitaler Animation nachgegangen. Da die Diskussion um die gewandelten technischen Produktionsbedingungen und die sich daraus ergebenden Implikationen für die Machinima-Filme sich aber vor allem zwischen jenen Machinima-Machern[1] abspielt, deren Produktionsniveau weit über das der fankulturell agierenden Amateure hinausreicht, ist die hier behandelte Fragestellung mit einer deutlichen Einschränkung versehen. Machinima soll im Folgenden nicht primär als breites, kulturelles Phänomen kreativer Medienproduktion und -kommunikation betrachtet werden. Der vorliegende Artikel fokussiert vielmehr einen überschaubaren Kreis avanciert arbeitender Machinimatoren, die diese Form der Animation als künstlerisches Medium einsetzen.[2]

Vom Untergrund an die Oberfläche

Machinima ist ein Neologismus, der 1998/9 von Anthony Bailey und Hugh Hancock aus den englischen Worten *machine*, *cinema* und *animation* gebildet wurde.[3] Sie prägten diesen Terminus, um dem seit Mitte der 1990er Jahre aufkeimenden Phänomen der unabhängigen, kostengünstigen Amateurproduktion von Animationsfilmen mithilfe von einfach zugänglicher, weit verbreiteter Computerspielsoftware[4] einen Namen zu geben. Allgemeiner und in Anlehnung an die Kriterien der 2002 gegründeten Organisation *Academy of Machinima Arts & Science* (AMAS) gesprochen, bedient sich Machinima unterschiedlicher Arten von 3D-*Engines*, d. h. verschiedener Software, die die Gesetzmäßigkeiten sowie das Verhalten der Objekte in einer virtuellen 3D-Umgebung

1 Im angloamerikanischen Sprachraum werden sie *machinimArtist*, *machinimist* oder *machinimators* genannt; in Ermangelung eines besseren, möglichst kurzen Begriffs werde ich die Machinima-Produzenten nachfolgend als ‚Machinimatoren' bezeichnen.

2 Grundlegende und weiterführende Literatur zur historischen Auseinandersetzung mit dem Thema, vgl. Förster 2008, Lowood 2007, Nitsche 2007, Wehn 2003.

3 Vgl. Bailey 2008.

4 Ursprünglich First Person Shooter wie *Quake*, *Unreal Tournament*, *Halo* oder *Half Life*, später auch Simulationsspiele wie *The Sims*, Online-Rollenspiele wie *World Of Warcraft* oder Virtual Environments wie *Second Life*.

steuert und das Geschehen auf dem Bildschirm darstellt.[5] Da in Computerspielen die visuellen Repräsentationen auf dem Bildschirm instantan (oder zumindest in einer für den Benutzer nicht wahrnehmbaren Zeitdifferenz von nur einem Bruchteil einer Sekunde) auf die Eingaben des Spielers reagieren müssen, geschieht die Interaktion zwischen Nutzer und Software in Echtzeit oder *real-time*. Mit der Abhängigkeit von *Game Engines* und dem damit inhärenten Aspekt der Echtzeit ist eine technikzentrierte Definition gegeben, die den Vorteil hat, Machinima gegenüber anderen digitalen Animationsformen abgrenzbar zu machen.

In den Anfangsjahren waren die noch *Quake movies* oder *game movies* genannten Aufzeichnungen hauptsächlich von Computerspielern mitgeschnittene, wettkampforientierte Spielaktivitäten, in denen sie versuchten in begrenzter Zeit und teilweise mit zusätzlichen Regeln ein Computerspiel vollständig zu durchlaufen. Interessant waren diese Aufnahmen vornehmlich in den Reihen der Computerspieler selbst. *Diary of a Camper*[6] entstand 1996 und wird gemeinhin als das erste ‚wirkliche' Machinima bezeichnet. Hier war erstmals eine – wenn auch nur minimale – narrativ bedingte Trennung von der Spielvorlage zu erkennen. Ganz offensichtlich gab es ein Drehbuch, Text-Dialoge und ein gegen das Spielziel verstoßendes Handeln der Protagonisten. 1998 entstand mit *Apartment Huntin'* die erste Arbeit der Machinima-Pioniere des *Ill Clan*, die sich auch visuell deutlich vom Computerspiel löste, da Hintergründe und Figuren umgestaltet, spielinterne Statusanzeigen entfernt und die spielbedingten Restriktionen kreativ umgangen wurden.[7] Eine an die Kriterien der AMAS angelehnte, technikzentrierte Definition des Phänomens Machinima genügte demnach bereits seit den Anfängen nicht, um die Entwicklungen angemessen zu beschreiben. Das ist umso verwunderlicher, als die Selbstbeschreibung der AMAS aus der Feder einiger der führenden, hier stellvertretend aufgerufenen Machinima-Filmemacher wie Anthony Bailey, Hugh Hancock, Katherine Anna Kang, Friedrich Kirschner und Paul Marino stammt. Indem sie sich die Spielsoftware aneignen und gemäß ihrer Zwecke umnutzen, zeigen die avancierten Produktionen genau dieser Machinimatoren eine zunehmende Distanzierung von den visuellen, narrativen und strukturellen Vorgaben der genutzten Spielesoftware.[8]

Da die Computerspiele zunächst jedoch nicht für eine solche Umnutzung ausgelegt waren, verlangte die Zweckentfremdung einen hohen Grad an Technik-Affinität seitens ihrer Macher. Zwar leisteten ambitionierte Technik-Enthusiasten entsprechende Vorarbeit, indem sie frei verfügbare Programme entwickelten, mit denen individuelle Modifikationen der Spiele möglich und so die angestrebten Film-Szenarien umsetzbar wurden.[9] Die nicht-triviale Installation und Bedienung der zusätzlichen Tools beschränkte die Nutzer dennoch auf einen recht kleinen Personenkreis. Deutlich zeigt

5 Academy of Machinima Arts & Sciences 2005.

6 Links zu den Machinima-Filmen im Literaturverzeichnis.

7 Da es in *Quake* keine Figuren ohne Waffen geben konnte, wählte der *Ill Clan* Holzfäller als Protagonisten, denen sie Äxte in die Hand gaben.

8 Betrachtet man die breite Masse an Machinima-Fanproduktionen ist diese Trennung weitaus seltener zu beobachten.

9 Vgl. Uwe Girlichs 1996 entwickeltes Programm *Little Movie Processing Center*, das unter einer *GNU General Public License* zur freien Nutzung und Anpassung bereit steht.

sich hieran, dass die Einbindung der Machinimatoren in eine soziale Gemeinschaft sowie die Weitergabe des technischen Expertenwissens innerhalb der Spieler-Communities seit den Anfängen eine zentrale Rolle spielten. Allerdings reagierte auch die Softwareindustrie ab ca. 2003 auf das unvorhergesehene Bedürfnis ihrer Kunden nach eigener Generierung von Inhalten in Form der virtueller Filmproduktion. Die Firmen gaben entweder Spiele mit einfach zu bedienenden Zusatzprogrammen[10] oder ganz unabhängig von Computerspielen nutzbare, kostengünstige oder kostenlose Machinima-Entwicklungsumgebungen (*Toolkits*) wie *Moviestorm* oder *iClone* heraus.[11] Ab diesem Zeitpunkt war die technische Eintrittsschwelle dermaßen herabgesetzt, dass der Zugang zu Machinima als Medium des kreativen Ausdrucks auch den nicht spiel- und technikaffinen Animationsfilmern sowie einer breiten Masse von interessierten Amateuren ermöglicht wurde.

Die Loslösung von der Computerspieler-Gemeinde führte zu innovativen Impulsen auf der Ebene der Gestaltung; die jüngeren Produktionen beziehen verstärkt filmische Praktiken der Pre- und Postproduction ein und integrieren originelle, experimentelle oder kritisch-narrative Inhalte, die auch ein breiteres Publikum ansprechen und zur Etablierung von Machinima beigetragen haben. Machinima ist heute nicht mehr nur fankulturelle Spielerei, sondern wird sowohl von kommerziell agierenden als auch von unabhängigen, künstlerisch verankerten Medienproduzenten angewandt.[12] Diese sozusagen zweite Generation[13] von Machinimatoren kennt oft nur noch die Arbeit mit den *Toolkits*, doch auch die Macher der ersten Generation[14] haben sich den spielunabhängigen *Engines* geöffnet. Das legt die Vermutung nahe, dass die Umfokussierung der Machinimatoren von der elaborierten, technischen Umsetzung hin zu anspruchsvollen, inhaltlichen Konzepten nicht nur dem geweiteten Nutzerkreis geschuldet ist, sondern ebenso durch die verfügbaren Technologien befördert wurde. Darüber hinaus eröffnete die durch die Tools vereinfachte Produktionsweise kapazitative Freiräume für konzeptuelle Vorarbeiten der Machinimatoren.[15]

Implikationen technischer Bestimmungsmerkmale

Die Handhabbarkeit auch für weniger technikaffine Amateurfilmer wurde durch die Etablierung der Machinima-*Toolkits* erleichtert. Ebenso rückte damit aber die Frage nach der konstitutiven Funktion des bis dato inhärenten Bestimmungsmerkmals der Echtzeit in den Fokus. Bei der Nutzung von Computerspielen als Produktionsmedi-

10 Im Herbst 2004 erschienen mit *The Sims 2* und *World of Warcraft* Spiele, die die Machinima-Produktionswerkzeuge gleich mitlieferten. Ende 2005 erschien *The Movies,* ein Computerspiel, das ausschließlich zur Produktion von Amateur-Computeranimations-Filmen vorgesehen war.

11 Diese Tools finden auch seitens anderer kreativ-manipulativ arbeitender Medienproduzenten wie etwa der Modding-Szene ihren Einsatz. Diese Parallelen erfordern eine nähere Betrachtung, können hier aber nicht über diese knappe Erwähnung hinaus ausformuliert werden. Mein Dank gilt Alexander Unger für diesen Hinweis.

12 Vgl. Hartmann 2010.

13 Etwa *Pineapple Pictures* (http://pinechunks.blogspot.com), Trace Sanderson (http://www.voom-machine.com), oder *Binary Picture Show* (http://binarypictureshow.com).

14 Etwa Hugh Hancock von *StrangeCompany* (http://www.strangecompany.org) oder der *Ill Clan* (http://www.pixelvalleystudio.com).

15 Ausnahme-Erscheinungen wie der Machinima-Macher Friedrich Kirschner vermochte hingegen schon immer beide Bereiche zu koppeln; vgl. etwa die Machinima-Serie *Person 2184* (2004-2005).

um inszenieren die Machinimatoren mit ihren Charakteren auf dem Bildschirm eine theatrale Performance ebenso wie ein Puppenspieler seine Marionetten steuert[16]; die Stichworte *live puppeteering* und *high performance play* begleiten den akademischen Diskurs um Machinima.[17] Die heute zahlreich genutzte 3D-Animationssoftware verfolgt die Echtzeit-Interaktion zwischen Nutzer und Software weitaus weniger stringent. Manche Programme erlauben die Steuerung der Figuren mittels einer Skriptdatei, andere basieren auf der *keyframing*-Technik, die die Ausführung der weniger zentralen Zwischenbilder einer Animation der jeweiligen Software überlässt. Bereits vor Einführung der *Toolkits* wurden solche Methoden genutzt, ohne dass Machinima deshalb in seinen Grundfesten erschüttert geglaubt worden wäre.[18] Da sich der Wechsel von der manuellen Steuerung zur automatisierten Animation der Figuren durch die *Toolkits* aber auch quantitativ in den Produktionen abzeichnete, blieb die Debatte um die medienspezifischen Bestimmungsmerkmale unter der Machinimatoren davon nicht unberührt.

Ein deutlicherer Bruch mit dem Echtzeit-Spezifikum zeigt sich in Hinblick auf das Abspielen der Machinima-Filme. In den ersten Jahren war es gängige und unhinterfragte Praxis Machinima als ausführbare Datei zu verbreiten, die seitens der Rezipienten in die Spiele geladen werden musste, um eine immer wieder neue und möglicherweise geringfügig andere Version des Animationsfilms ablaufen zu lassen (*real-time playback*). Als 2000 das Machinima *Quad God*[19] erstmals und ausschließlich als Video-Datei auf dem Szene-Portal *machinima.com* angeboten wurde, reagierte die Szene zunächst mit einem Aufschrei bezüglich der Aufweichung ihrer spezifischen Eigenarten.[20] Mit dem breiten Interesse der Community an einem größeren Publikum wurde die Verbreitung von vorberechneten Machinima-Videos über Online-Portale[21] nachfolgend jedoch schnell akzeptiert und zunehmend praktiziert; nur noch in den allerwenigsten Fällen finden sich heute Echtzeit-lauffähige *demo recording*-Dateien.[22] Zudem änderte sich durch die industriell vermarkteten Machinima-Produktionstools das Medienformat der erstellten Animationen, da die meisten *Toolkits* ausschließlich die Speicherung im Video-Format anbieten. Ob das Abspielen in Echtzeit zwingende Bedingung für ‚echtes' Machinima sein muss, wird immer wieder diskutiert.[23]

Wie auch die Beantwortung ausfallen mag, klar wird, dass die Aufweichung der ursprünglichen medienspezifischen, technischen Bestimmungsmerkmale von Machini-

16 Vgl. die Machinima-Filme *Dance, Voldo, Dance* (2002), in dem die Charaktere eines Kampfspiels zu Tänzern eines Musikvideos werden, oder die Darstellung torpedierter Spielstrategien in den 2005 gestarteten *Leeroy Jenkins*-Machinima-Folgen.

17 Vgl. Wehn 2003, Lowood 2007.

18 Schon die vor 2000 erschienenen Computerspiele wie *Half-Life* oder *Unreal* boten zumindest die Option, auch geskriptete Aktionen aufzuzeichnen. Diese Funktion wurde von den Machern genutzt und szeneintern anerkannt; vgl. Kirschners *The Journey* (2003).

19 *Quad God*.

20 Bailey 2008.

21 Speziell das Szene-Portal *machinima.com* und mittlerweile auch allgemeine Plattformen wie *youtube* oder *vimeo*.

22 Vgl. Nitsche 2005, Nitsche 2007.

23 Die Diskussionen im Zusammenhang mit diesem Vortrag auf dem FFK 2010 bestätigten die Infragestellung der Relevanz dieses Kriteriums, da es für den externen Betrachter größtenteils nicht nachzuvollziehen oder gar nicht sichtbar ist. Vielmehr wurden von den Diskutanten Bestimmungsmerkmale als zentral erachtet, wie sie im letzten Teil dieses Beitrags dargelegt werden. Vgl. auch: Heimbuch 2010.

ma parallel zu führen ist mit der breiteren öffentlichen Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit für das Phänomen. Zwar ist Machinima dadurch heute schwieriger von anderen Formen der computergenerierten Animation (CGI) abzugrenzen[24], gleichfalls rückt Machinima damit aber zunehmend in eine positiv zu bewertende Konkurrenz-Position zur CGI. Wie schmerzlich diese Gegenüberstellung sein kann, musste die Machinima-Gemeinde bereits 2004 beim *Ottawa International Animation Festival* erfahren, als die Jury entschied, keinen Preis für Machinima zu vergeben, da die Einreichungen das geforderte Qualitätsniveau in Bezug auf die narrativen Inhalte nicht erreicht hatten.[25] In den Folgejahren beschäftigten die betroffenen Machinimatoren sich mit den beanstandeten Problemen der schwachen Narration und Dramaturgie, um nachfolgend vermehrt Produktionen hervorzubringen, die über die parodistische Bearbeitung des genutzten Computerspiels oder die *Game Engine*-gestützte Hommage an einen Film oder ein Spiel hinausreichten. Es ist nicht verwunderlich, dass dabei weniger die Ausweitung der technischen Möglichkeiten half, als vielmehr die Einsicht, dass auch konventionelle CGI nicht aufgrund ihrer realistischen visuellen Umsetzung erfolgreich ist, sondern aufgrund ihrer unterhaltsamen, narrativen Inhalte.[26] Machinima-Pionier Hugh Hancock stellt in diesem Zusammenhang fest: „Sure, Machinima can't achieve some of the graphical highs of CGI. But viewers don't just watch films, TV, animation for their visuals."[27] Es ist also weniger entscheidend darüber nachzudenken, ob Machinima der Konkurrenz durch die professionelle CGI standhalten kann; viel eher sollte man fragen, ob die Machinimatoren diesem Konkurrenten überhaupt standhalten wollen? Aktuelle Machinima-Filme lassen noch Unterschiede in der visuellen ‚Qualität', d. h. der fotorealistischen Darstellung, gegenüber Computerspielen erkennen. Wenn sich die Unterschiede zwischen Consumer- und Profi-Produkten allerdings aufheben – wovon in den kommenden Jahren auszugehen ist –, bestünde für Machinima einmal mehr die Gefahr, der immer neuesten Technik hinterher zu jagen und sich den visuellen Standards der konventionellen CGI-Filme annähern zu müssen. Die Machinimatoren wären in einer paradoxen Entwicklung gefangen, da ihre grafischen Umsetzungen zwar zur professionellen Computeranimation konkurrenzfähig wären, Machinima als eigenständige und zugleich mannigfaltige ästhetische Praxis aber drohen würde, zu verschwinden.[28]

Szeneinterne Differenzierungsbestrebungen

Auch wenn die Machinimatoren die Angebote der Medienindustrie weitgehend dankbar in ihre Produktionsweisen integriert hat, findet seit spätestens 2005 szeneinterne eine starke Selbstdiskursivierung statt. In einer mehr oder weniger energisch geführten, aber seitdem nicht abreißenden Debatte denken die führenden, avancierten Machinima-Filmemacher öffentlich über ihr Selbstverständnis nach und arbeiten sich an

24 Vgl. Hartmann 2010, Wehn 2003, S. 171.

25 Vgl. Wehn 2006, Kirschner 2004.

26 Vgl. etwa CGI-Serien wie SOUTH PARK oder THE SIMPSONS bzw. gegenläufig den gefloppten fotorealistischen CGI-Film FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN (FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR, USA/J 2001, Hironobu Sakaguchi).

27 Hancock 2008.

28 Vgl. Heimbuch 2010, Rice 2010.

der Verschiebung ihrer substanziellen Bestimmungsmerkmale ab. In den Weblogs und in Forenbeiträgen auf den einschlägigen Szene-Webseiten entflammte eine Diskussion um zwei divergente Herangehensweisen an die Machinima-Produktion[29]: zum einen sog. *Inside-Out*-Filme (IO), die bezogen auf Settings und Inhalte sehr nah an der Spielvorlage bleiben und als Kommentar zum jeweiligen Spiel fungieren. Ihre Macher sind ambitionierte Spieler, deren ausgiebige Beschäftigung mit dem Spiel Anlass für ihre kreativen, filmischen Fanproduktionen ist. Die erzählte Geschichte steht dabei hinter den Möglichkeiten des Spiels zurück. Die zweite Art bilden *Outside-In*-Arbeiten (OI), deren Ausgangspunkt ein visuelles oder narratives Konzept ist, welches mit dem Spiel nichts zu tun haben muss, aber in die Spielwelt verlagert und von dieser transportiert wird. Die Wahl der zugrunde liegenden *Game Engine* erfolgt zweckgebunden aufgrund der jeweiligen umzusetzenden Idee, nicht aus Gründen der Verbundenheit zu einer Spielsoftware, die durch ihre kreative Umnutzung wertgeschätzt wird. Solche Arbeiten werden nicht nur von den Spielefans, sondern auch von einem breit gestreuten Publikum gelobt. Ein Teil der Machinima-Anhänger sehen in dieser externen Herangehensweise mehr einzigartige und ernsthafte Produktionen verwirklicht, die über den Status der fankulturellen, parodistischen Spielerei hinausgehen.[30] Andere Machinimatoren wiederum sehen darin nur eine technisch avancierte Produktionsweise des animierten Films.[31] Ohne die Werke dadurch mit den normativen Prädikaten ‚besser' oder ‚schlechter' versehen zu wollen, ist eine solche Differenzierung zu begrüßen, um eine Beurteilung und Vergleichbarkeit der Produktion gewährleisten zu können. Je nach Klassifizierung der Arbeiten nämlich, gestaltet sich die Erwartungshaltung der Rezipienten sehr divergent.

> I think it is necessary to discuss this difference in approach to realize how machinima is being perceived [...]. You know, at some point it might make sense for a filmmaker to say he did a piece of animation instead of saying that it was machinima, simply because people will have a completely different set of expectations when watching his film then.[32]

Mittlerweile veröffentlichen namhafte Machinimatoren ihre *Outside-In*-Arbeiten daher nicht mehr in der Kategorie Machinima – insbesondere wenn es um die Einbettung in Machinima-externe Ausstellungen und Festivals geht –, da sie festgestellt haben, dass das Publikum darauf eher verunsichert und voreingenommen reagiert.

> I think the deal here is that the IO/OI divison [sic] is entirely present at the viewing rather than the production end of Machinima [...] the marketing of the end result and the likely viewer profile is very different.[33]

Dennoch bleiben die OI-Machinimatoren aktiv in ihre Community involviert, die sie für ihr offenes Feedback und die hilfreichen Tipps schätzt.[34] Was aber ändert sich,

29 Vgl. Marino 2005, Rice 2006.
30 Vgl. Rice 2006.
31 So äußerte sich Eddo Stern auf dem Machinima Festival des *Australian Center for the Moving Image* 2007. Vgl. Kirschner 2007b.
32 Kirschners 2007a.
33 Hancock 2007.
34 Vgl. Hancock 2007, Kirschner 2007a.

wenn die Arbeiten nicht mehr unter dem Label ‚Machinima' beworben werden? Insgesamt werfen die skizzierten Überlegungen alle dieselbe Frage auf: Wie weit darf sich die Arbeit der Machinimatoren sich von ihren Ursprüngen im Computerspiel entfernen, um noch Machinima genannt werden zu können? Primär geht es dabei nicht um die Einhaltung historisch bedingter Restriktionen, sondern um die Suche nach einem Etikett, welches an die gewandelten Produktionsweisen angepasst ist und vor allem über die unterschiedlichen Praktiken hinweg Bestand zu haben verspricht. Spätestens ab dem Sommer 2008 gipfelte die Debatte in einem Nachdenken über das Konzept der *Anymation*.[35]

Die Stärkung sozial-kultureller Ideale

Der Terminus *Anymation* wurde vom kroatischen Filmemacher Tom Jantol zur Beschreibung seiner hybriden Animationen geprägt und 2008 durch einen Eintrag von Phil Rice – seit 1998 aktiver und hoch angesehener Machinima-Produzent, der auch durch seine klugen und kritischen Analysen der Szene-Entwicklung auffällt – auf seinem Machinima-Blog öffentlich gemacht. In Folge wurde das Konzept von einigen der führenden Machinimatoren zur Bezeichnung ihrer Arbeits- und Denkweise adaptiert.[36] Hauptanliegen des *Anymation*-Konzepts ist es, den durch das *Toolkit*-Angebot eingesetzten Wandel in der Produktionsweise sowie die bereits 2005/6 von Phil Rice beobachtete und diskutierte Story-zentrierte OI-Herangehensweise der Machinimatoren zu beschreiben.

> The idea behind the expression is made subservient to NO particular tool; on the contrary, in a work of Anymation, all tools are innately made secondary to the idea itself, and the boundaries typically seen between those tools are ignored in order to create the exact digital expression that is desired. In short, the idea and its expression come first, and any tools needed are employed.[37] (Hervorheb. i.O.)

Anymation löst die historisch angelegte, definitorische Einschränkung von reinen Computerspiel-*Engines* hin zur Nutzung jeglicher zweckdienlicher Animationssoftware und der Kombination verschiedener Techniken und Bildmaterialien auf. Des Weiteren liegt bei *Anymation* das Hauptaugenmerk auf der erzählten Geschichte anstatt auf den speziellen technischen Verfahren (d. h. OI statt IO). Die umzusetzende Idee soll sich nicht den Limitierungen der Software beugen müssen.

Soweit würden die Überlegungen nicht über die Argumente der OI-/ IO-Debatte hinausreichen. Jedoch scheint im „Anymation-Manifesto" selbst ein zentrales Kriterium zu unrecht vernachlässigt worden zu sein, nämlich das der *Game Engine* inhärenten Möglichkeit des Zugangs für jedermann. Vielleicht liegt die geringe Betonung darin begründet, dass die kostengünstige Zugänglichkeit schon seit jeher die Amateur-Animationsfilm-Produktion bestimmte. Eine explizite Betonung dieses Kriteriums

35 Vgl. Ingram 2008, Rice 2008a, Lucien-Bay 2008, Bailey 2008, Rice 2006.

36 Eine visuelle Umsetzung macht Tom Jantol zusammen mit Phil Rice und Frank Fox für die auf der *Machinima Expo* im November 2008 veröffentlichte Produktion *Anymated Scrapbook*.

37 Vgl. Jantol o.J., Rice 2008b.

auch und vor allem unter den gewandelten Bedingungen scheint mir aber essentiell zu sein. Noch 2007 verweist Tom Jantols im *Urban Dictionary* verfasster Eintrag „Anymation" explizit auf die bereits in der originären *Game Engine*-Produktionsweise von Machinima angelegte Möglichkeit, wenn er schreibt: „anybody [...] can animate".[38] Auch aus Jantols Kommentar an anderer Stelle geht deutlich das seit Beginn der Machinima-Bewegung bestehende Anliegen einer ‚demokratisierten' Medienproduktion hervor: „Maybe, just maybe, this present times are first period in animated movie history when *any* author really can make anything he want" ([sic], Hervorheb. DH).[39]

Die renommierten Machinima-Filmer Kate Fosk und Mike Joyce von *Pineapple Pictures* haben – nach einjähriger Experimentierphase mit unterschiedlichsten Tools – ihre Produktionsweise vom extremen Anymation-Ansatz zu „organic film making" aufgeweicht. Anfang 2009 formulierten sie die dahinter stehende Idee:

> [W]e realised that we have most freedom when we set up a dynamic between the tools and the story. If we became too hung up on telling a tale in a particular way we become stuck. If we surrendered to what we perceived to be the limitations of the tools, our work became bland and uninteresting.[40]

Sie öffnen sich demnach einer auch techniklastigen, nicht an den Beschränkungen der Tools Halt machenden Arbeitsweise. In ihrer Definition vom Januar 2010 stellen sie aber vor allem die sozialen Aspekte von Machinima heraus.

> Machinima is defined as much by it's online social context as by any particular genre or technology used. Generally created by amateurs, working alone or in small teams […]. Existing as part of a network of online communities […]. Being cheap to use, and in many cases, easy to learn, machinima has opened up the possibility of film creation to anyone […]. Commentators see the machinima movement as an integral part of the digital media revolution. Machinima is film for all.[41]

Zum Jahresende 2009 stellte der Leiter der *Georgia Tech Machinima Group* Michael Nitsche erneut die Frage „Was ist Machinima?" Er machte aber einen zum *Anymation*-Konzept ganz gegenläufigen Vorschlag, nämlich Machinima als Medienformat zu definieren und von traditioneller CGI über den medientechnischen Aspekt der Echtzeit-Performance abzugrenzen: „Machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images in real time".[42] Problematisch ist diese stark technische Differenzierung erstens deshalb, weil sie mit den aktuellen Echtzeit-Bestrebungen im Bereich des professionellen, kommerziellen CGI-Films nicht haltbar ist. Die für die Produktion aktueller Animations-Blockbuster eingesetzte professionelle Animationssoftware (z. B. *Massive*) unterscheidet sich technisch nicht mehr deutlich von den kostengünstigen Machinima-*Engines*. Deren Leistung wiederum nähert sich immer mehr

38 Jantol 2007.
39 Jantol 2008.
40 Fosk/ Joyce 2009.
41 Fosk 2010.
42 Nitsche 2009.

der zwischen 4000-5000 Euro pro Lizenz teuren, professionellen 3D-Animationssoftware wie 3*ds Max, Cinema 4D, Maya* oder *Lightwave* an. Zweitens widerspricht Nitsches Forderung, dass ‚echtes' Machinima nur jenes sei, das live erstellt und in Echtzeit abgespielt würde, der heute gängigen Produktions- und Rezeptionspraxis von Machinima.

Auffällig ist, dass sich die meisten der führenden Machinimatoren auf Nitsches Versuch einer technikzentrierten Definition nicht einließen, sondern die Debatte im Januar/Februar 2010 abermals zur Thematisierung der Relevanz des *Anymation*-Konzepts Anlass gab. Das spricht einerseits für die positiv wahrgenommenen medientechnischen Entwicklungen und deren Einfluss auf die Machinima-Entwicklung. Die verfügbaren *Toolkits* sind mittlerweile von vielen Machern akzeptiert und genutzt; insbesondere die zweite Generation zeigt keinen Bezug mehr zu den originären *Game Engines* und den strikten Echtzeit-Kriterien. Andererseits findet durch die Neuverortung der Machinima-Filme und die neuen Impulse zunehmend eine Festigung explizit nicht-medientechnischer Bestimmungsmerkmale statt. Schließlich geht es mit dem Etikett *Anymation* auch nicht um die Ersetzung der Bezeichnung Machinima, sondern um eine Aufhebung nicht mehr haltbarer traditioneller Genre-Grenzen und Definitionen. Unter *Anymation* lässt sich Machinima ebenso subsummieren wie (digitaler) Zeichentrickfilm, Flash-Animationen, *Game-Movies* oder auch professionalisierte CGI. Ihre Bestimmungsmerkmale verlieren diese eigenständigen Formen deshalb keineswegs.[43]

Noch nicht das Ende

Letztendlich fallen all diese Überlegungen zur Ausdifferenzierung der Charakteristika in dieselbe Dichotomie zurück, zwischen (1) Machinima als einem nach objektiven, technischen Kriterien klassifizierbaren Produkt und (2) Machinima als einem von tieferliegenden Werten getragenen Prozess des Geschichten-Erzählens. Bei der erstgenannten Richtung geht es um eine Klassifizierung nach technischen Ein- und Ausschlusskriterien. Die Wahl der *Engine* bestimmt dabei über die dargestellten Inhalte. Demgegenüber schlägt der renommierte Machinima-Macher Kirschner vor:

> Wouldn't it make sense to go off the technical definition track and look at Machinima as a social phenomenon? I feel the social implications (democratizing animation, repurposing games) are much more prevalent today than the technical possibilities and properties […]. Wouldn't this definition put machinima back into Pre-Viz territory and away from a new way of telling stories?[44]

Machinima wäre demnach nicht primär Produktionsmethode (1), sondern (2) ein soziales Phänomen mit starkem kulturellen Einfluss. Anknüpfend an den Geist der Machinima-Amateure der Anfangsjahre steht Machinima (eingebettet in den Container der *Anymation*) heute umso mehr für ein Beispiel funktionierender Community-

43 Vgl. Jantol o.J., Rice 2008b.
44 Vgl. Kirschner 2010.

gestützter, ‚demokratisierter' Medien-Produktion („anyone"), die (neue) Formen der Kommunikation, Kollaboration und Distribution vorführt. Außerdem versteht sich Machinima ebenso als eine neue Art des Geschichten-Erzählens, die sich jeglicher Tools („anything") bedient, die für die Umsetzung der Idee zweckdienlich sind. In letzter Konsequenz schließt das auch das traditionelle Machinima-Werkzeug Computerspiel ein, wodurch sogar der verloren geglaubte Aspekt der subversiven, manipulativen Aneignung erhalten bleiben würde.[45] Machinima hat sich *nicht* von der ersten zur zweiten Bestimmung entwickelt[46], sondern beide Ansätze bestehen nebeneinander. Allerdings scheinen es die letztgenannten Werte zu sein, durch die die Machinimatoren fortschrittlichere Entwicklungen gemacht haben. Die Identitätsfindung – das haben sowohl die seitens externer Beobachter der Szene als auch die von den szeneintern Aktiven geführten Debatten deutlich gemacht – kann und darf sich nicht nur um medientechnische Kriterien drehen. Eines der prägenden Merkmale von Machinima ist seit jeher die Online-Community: Kommunikation, Wissensaustausch, Vernetzung und Kollaboration der Szene-Mitglieder haben zur technischen und ästhetischen Ausdifferenzierung und Etablierung von Machinima beigetragen und sollten es auch weiterhin tun.

Parallel zur Entwicklung der Anfangstage, als die Bezeichnung *Quake Movies* nicht mehr passend war, da weitere Spiele-*Engines* genutzt wurden, erfährt die Machinima-Gemeinde nun abermals eine an die geänderte Produktionspraxis angepasste Weitung ihrer Bestimmungsmerkmale. Mit dem Wegfall der Computerspiel-spezifischen *real-time* in Produktion und Rezeption verlor Machinima zwar eine gewisse Medienspezifik, gleichwohl wurden dadurch die narrativen und filmischen Qualitäten ausgebaut. Dass die Machinimatoren ihre Arbeiten dadurch notwendig in die Nähe zur traditionellen CGI rücken, kann als Zeichen für ihre Lebendigkeit und ihren Willen gelesen werden, besonders in Konkurrenz bestehen und ‚qualitativ hochwertig' produzieren zu können. Machinima hat mit den erweiterten Tools und der *Anymation*-Idee eine Aufwertung als künstlerisches Medium erfahren und zugleich eine sichere Schutzhülle gefunden, in der es seine eigenständige Ästhetik nicht nur ausbauen kann, sondern weiterhin ausbauen muss, um in der Vielfalt der digitalen Animationsformen seinen eigenen Platz zu wahren.

Offen bleibt, ob die Reduktion des technischen Kriteriums der Echtzeit womöglich doch einen Verlust bedeutet. Auffällig ist, dass etwa die Möglichkeit der Rezipienten-Interaktion bei *real-time-playbacks* von höchstens einer Handvoll Machinimatoren genutzt wurde.[47] Ebenso hatte die Idee Machinima als *Live-Performance* vor und unter Einbezug des Publikums vorzuführen nur eine kurze Lebensdauer.[48] Mit der Entscheidung Machinima primär als vorberechneten, digitalen Film anstatt als live ablaufende Echtzeit-Animation zu vertreiben, geht ein linearer, seitens der Machinimatoren vorbestimmter Ablauf der Bilder einher, der Machinima eher als filmisches Medium

45 Vgl. Rice 2010.
46 Obwohl diese Etappen auf dem Bildungsweg führender Machinimatoren immer wieder zu beobachten sind.
47 Hauptsächlich sind hier die Arbeiten von Friedrich Kirschner zu nennen: http://zeitbrand.de.
48 Etwa die frühen Produktionen des *Ill Clans*, bspw. *Common Sense Cooking with Carl the Cook* (2003).

erscheinen lässt. Der Ausbau der theatral-performativen Eigenschaften von Machinima wurde damit vernachlässigt und Machinima scheint nur noch reine Produktionsweise für den digitalen Film zu sein. Unter Berücksichtigung der aktuellen Praktiken steht eine kritische Perspektivierung möglicher alternativer Entwicklungsstränge noch aus.

Literatur

Machinima Online

Anymated Scrapbook (2008, Tom Jantol): http://vimeo.com/1990624, (gesehen am 06.03.2012).

Apartment Huntin' (1998, Ill Clan): http://www.archive.org/details/apt_hunting, (gesehen am 06.03.2012).

Dance, Voldo, Dance (2002, Chris Brandt): http://www.bainst.com/madness/voldo.html (gesehen am 20.04.2012).

Common Sense Cooking with Carl the Cook (2003, Ill Clan): http://archive.org/details/common_sense_cooking (gesehen am 20.04.2012).

Diary of a Camper (1996, The Rangers): http://archive.org/details/DiaryOfACamper (gesehen am 20.04.2012).

Leeroy Jenkins (2005, PALS FOR LIFE, ben Schulz): http://archive.org/details/LeeroyJenkins (gesehen am 20.04.2012).

Person 2184 (2004-2005, Friedrich Kirschner): http://www.person2184.com, (gesehen am 06.03.2012).

The Journey (2003, Friedrich Kirschner); http://journey.machinimag.com (gesehen am 20.04.2012).

Quad God (1999/2000, Tritin Films): http://www.youtube.com/watch?v=kLfgPHrepj4 (gesehen am 20.04.2012).

Sekundärquellen

Academy of Machinima Arts & Sciences (2005): The Machinima FAQ (08.03.2005): http://www.machinima.org/machinima-faq.html, (gesehen am 06.03.2012).

Bailey, Anthony (2008): Words respond to need (01.05.2008): http://anthonybailey.net/tumblelog/2008/04/30/words-respond-to-need (gesehen am 06.3.2012).

Förster, Dirk (2008): Zehn Jahre Machinima. In: de Kerckhove, Derrick/ Leeker, Martina/ Schmidt, Kerstin (Hg.): McLuhan neu lesen Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert. Bielefeld. S. 422-429.

Fosk, Kate (2010): How To Define Machinima (01/2010), http://pinechunks.blogspot.com/2010/01/how-to-define-machinima.html, (gesehen am 06.3.2012).

Fosk, Kate und Michael R. Joyce (2009): Consulting The Oracle (14.01.2009). In: Dies.: *Pineapple Chunks Blog*, http://pinechunks.blogspot.com/2009/01/consulting-oracle.html, (gesehen am 06.3.2012).

Hancock, Hugh (aka Nomad) (2007): Kommentar am 23.03.2007, 13:21 Uhr In: Rice, Phil: The Great Dichotomy (19.03.2007): http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy,

(nicht gefunden am 06.03.2012).

Hancock, Hugh (2008): Kommentar am 18.06.2008. In: Lucien-Bay, Leo: „Machinima vs Anymation: What's in a name?" (09.06.2008). In: Ders.*: Dr. of Machinima Blog,* http://www.binarypictureshow.com/nemesis/blog/2008/06/machinima-vs-anymation-whats-in-name.html, (gesehen am 06.03.2012).

Hartmann, Doreen (2010): Phänomen Machinima: Umformende Mediennutzung zwischen technischem Können, industrieller Vereinnahmung und ästhetischem Anspruch. In: *kunsttexte.de*, 2010, 1, S. 7-10, http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2010-1/hartmann-doreen-8/PDF/hartmann.pdf, (gesehen am 06.03.2012).

Heimbuch, Sean (2010): The Great Machinima Debate (18.01.2010). In: Ders.: *Dark Lord Productions Blog*, http://darklordproductions.blogspot.com/2010/01/great-machinima-debate.html, (gesehen am 06.03.2012).

Ingram, Johnnie (2008): Yes, but is it machinima? (21.04.2008): http://www.machinimafordummies.com/articles/2008/04/21/yes-but-is-it-machinima*,* (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (2007): Anymation (22.6.2007). In: *Urban Dictionary*, http://www.urbandictionary.com/define.php?term=anymation, (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (2008): Kommentar. In: anonym: Anyone for Anymation? (15.05.2008), http://antics3d.wordpress.com/2008/05/15/anyone-for-anymation, (gesehen am 06.03.2012).

Jantol, Tom (o.J.): Anymation Manifesto: http://www.rockcanrollrecords.com/AnymationManifesto.pdf, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2004a): The Ottawa Incident und ders: In: Ders.: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, 09/2004, S. 11-13: http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2004b): what stories. In: Ders.: *Machinimag – The Magazine for Everything Machinima*, Vol. 4, 09/2004, S. 16-18: http://www.zeitbrand.de/machiniBlog/machinimagFour.pdf, (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (aka fiezi) (2007a): Kommentar am 23.03.2007, 18:48 Uhr. In: Rice: The Great Dichotomy (19.03.2007): http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (2007b): The 2007 ACMI Machinima Festival (19.03.2007). In: *FreePixel*, http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=21 (gesehen am 06.03.2012).

Kirschner, Friedrich (aka fiezi) (2010): Kommentar am 09.01.2010. In: Nitsche: „Machinima definition".http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291, (gesehen am 06.03.2012).

Lowood, Henry (2007): High-Performance Play: The Making of Machinima. In: Clarke, Andy/ Mitchell, Grethe (Hg.): *Videogames and Art: Intersections and Interactions*. Bristol. S. 59-79.

Lucien-Bay, Leo (2008): Machinima vs Anymation: What's in a name? (09.06.2008). In: Ders.: *Dr. of Machinima Blog*, http://www.binarypictureshow.com/nemesis/blog/2008/06/machinima-vs-anymation-whats-in-name.html, (gesehen am 06.03.2012).

Marino, Paul (2005): Machinima from the inside out... (09.10.2005). In: Ders.: *Thinking Machinima Blog*, http://www.machinima.org/paul_blog/2005/10/machinima-from-inside-out.html, (gesehen am 06.03.2012).

Nitsche, Michael (2005): Film live: An Excursion into Machinima. In: Bushoff, Brunhild (Hg.): *Developing Interactive Narrative Content*. München. S. 210-233.

Nitsche, Michael (2007): Claiming Its Space: Machinima. In: *Dichtung-Digital* Nr. 37: http://www.dichtung-digital.org/2007/nitsche.htm, (gesehen am 06.03.2012).

Nitsche, Michael (2009): Machinima definition (31.12.2009): http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291, (gesehen am 06.03.2012).

Rice, Phil (2006): The Chicken Or The Engine (20.04.2006), http://z-studios.com/blog/2006/04/20/the-chicken-or-the-engine, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2007): The Great Dichotomy (19.03.2007), http://z-studios.com/blog/2007/03/19/the-great-dichotomy, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2008a): Machinima: A Lion, Or Courage (21.04.2008), http://z-studios.com/blog/2008/04/21/machinima-a-lion-or-courage, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2008b): What Is Anymation? (18.03.2008), http://z-studios.com/forum/2008/03/18/what-is-anymation, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Rice, Phil (2010): Shifting Terms (03.02.2010). In: Ders.: *Zarathustra Studios Blog*, http://z-studios.com/blog/2010/02/03/shifting-terms, (nicht gefunden am 06.03.2012).

Wehn, Karin (2003): Machinima oder was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. Über die revolutionäre Umformung des Dispositivs Computerspiele durch seine User. In: *SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* Jg. 22, Heft 1, S. 162-182.

Wehn, Karin (2006): Mythos Machinima. Zwischen Anspruch und Realität. In: Rebensburg, Klaus (Hg.): NMI 2005. Neue Medien der Informationsgesellschaft ‚Film & Computer'. Aachen. S. 197-212.

Christian Hißnauer

Perspektiven auf den TOD EINES SCHÜLERS

Fokalisierung als serielles Prinzip[1]

> *Ich kenne übrigens kein einziges Beispiel für eine reine Transfokalisierung, wo ‚dieselbe Geschichte' nacheinander unter verschiedenen Gesichtspunkten vom selben heterodiegetischen Erzähler erzählt würde. Dies wäre gleichwohl der interessantere Fall, denn die so gewährleistete Objektivität der Narration würde, wie im Kino, den Dissonanzeffekt zwischen den verschiedenen Versionen noch verschärfen.*[2]

Die bundesdeutsche TV-Miniserie TOD EINES SCHÜLERS (1981; Buch: Robert Stromberger, Regie: Claus Peter Witt) kann man als eine solche Transfokalisierung, wie sie Genette beschreibt, begreifen.

Es ist mittlerweile ein medienwissenschaftlicher Allgemeinplatz, dass sich Serien durch ein Spannungsverhältnis von Wiederholung, Varianz und Innovation auszeichnen. Dies bezieht sich aber in erster Linie auf Figuren, Schauplätze und *narrative Muster* (dies gilt insbesondere für Episodenserien). In einigen Fällen gibt es auch Schleifen in dem Erzählten selbst (bspw. in dem Dreiteiler DAS HAUS IN DER KARPFENGASSE [1965; Kurt Hoffmann]). Dabei werden bereits erzählte Teile aus der Erlebensperspektive einer anderen Figur erneut erzählt, bspw. werden sie als Ankerpunkte benutzt, um verschiedene Erzählstränge miteinander zu verknüpfen. BOOMTOWN (2002-2003) erzählt in ihren 24 Episoden jeweils ein Verbrechen aus verschiedenen Blickwinkeln (Polizei, Täter, Opfer, Anwaltschaft etc.). In Krimiserien wie COLD CASE (2003-2010) oder CSI (seit 2000) geht die Verwendung figuraler Erzählperspektiven in der Regel einher mit einer Unzuverlässigkeit (zumindest eines Teils) der fokalisierten Rückblenden, mit der die Zeugenaussagen visualisiert werden. Diese Unzuverlässigkeit wird von den Ermittlern durchschaut und aufgelöst (Fokalisierung ist dabei nur innerhalb einer Folge relevant). Wie keine andere Produktion hat TOD EINES SCHÜLERS Fokalisierung auch Folgen übergreifend zu einem seriellen Prinzip gemacht, *ohne* dass dabei der Aspekt des unzuverlässigen Erzählens eine Rolle spielt. Im Folgenden werde ich den Zusammenhang von Fokalisierung und Serialisierung in TOD EINES SCHÜLERS näher analysieren.

1 Für Anregungen, Hinweise und Diskussionen während des FFKs danke ich vor allem James Wulff, Volker Wortmann und Magdalena Krakowski.

2 Genette 1998, S. 236.

Fokalisierung: Ein literaturwissenschaftliches Konzept in der Filmwissenschaft

Der Begriff Fokalisierung geht auf den Literaturwissenschaftler Gérard Genette zurück. Genette lehnt ihn an eine Formulierung von Cleanth Brooks und Robert Penn an, die anstelle der Bezeichnung *point of view* das Äquivalent *focus of narration/narrativer Fokus* verwenden.[3] Genette beschreibt mit dem Begriff Fokalisierung das Verhältnis von narrativer Instanz und Figur. Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler sprechen auch von einer „narrativen Perspektivisierung der Figur".[4]

Nach Genette müsse man – bezogen auf literarische Texte – zwischen *Modus* und *Stimme* unterschieden. Der Modus bestimme sich durch die Frage, welcher Figurenblickwinkel für die narrative Perspektive maßgeblich sei. Genette fasst dies kurz mit der Frage: *„Wer sieht?"*

Den Aspekt der Stimme fasst Genette mit der Frage *„Wer ist der Erzähler?"* bzw. kurz *„Wer spricht?"*

Der Begriff Fokalisierung bezieht sich auf das Verhältnis von narrativer Instanz (Erzähler/Stimme) und Figurenperspektive (Modus). Dominik Orth beschreibt dies wie folgt:

> Die filmische Erzählung kann eine figurengebundene Sicht auf die fiktiven Ereignisse einnehmen. Diese *Perspektive* kann in Bezug auf die narrative Wirklichkeit ‚eingeschränkt' sein, etwa dann, wenn einer Figur nicht alle Fakten in der Fiktion bekannt sind. Mit dem Begriff der Perspektive ist im vorliegenden Zusammenhang keine spezifische Kameraperspektive und auch keine visuell-subjektive Perspektive im Sinne eines *point-of-view-shots* gemeint, sondern das an eine Figur gebundene und unter Umständen eingeschränkte oder eingeschränkt dargestellte Wissen über die Wirklichkeit in der Fiktion.[5]

Fokalisierung stellt also kurz gesagt die Frage nach dem Figurenwissen im Verhältnis zum Wissen der Erzählinstanz. Dominik Orth bezeichnet Fokalisierung daher auch als „Erzähltechnik".[6] Explizit unterscheidet er davon, wie bereits in dem angeführten Zitat deutlich wird, die filmwissenschaftlich geprägten Begriffe Perspektive „als Begriff der *Filmtechnik*" (gemeint ist die Kameraperspektive) und *point of view* „als Begriff der *Bildtechnik*".[7] In diesem Sinne betonen auch Schweinitz und Tröhler, dass Fokalisierung „durch die Logik der gesamten Plot-Organisation geregelt" wird.[8]

Genette unterscheidet die so genannte *Nullfokalisierung*, die *interne* und die *externe Fokalisierung*.

3 Vgl. Genette 1998, S. 134.
4 Schweinitz/ Tröhler 2007, S. 5.
5 Orth 2010, S. 60; Herv. i. Orig.
6 Orth 2009, S. 114.
7 Ebd.; Herv. i. Orig.
8 Schweinitz/Tröhler 2007, S. 7.

Bei der *Nullfokalisierung* weiß – und sagt (bzw. zeigt) – die narrative Instanz mehr als die Figuren (Beispiel: allwissender Erzähler).

Bei der internen Fokalisierung wird nicht mehr erzählt, als eine Figur weiß. „Bei einer ‚internen Fokalisierung' geht es um den narrativen *Mitvollzug der Erlebnisperspektive, einschließlich des Wissenszuwachses, einer Figur*. Das heißt, die narrative Instanz vermittelt Ereignisse nicht direkt, sondern *durch den Fokus* der Figur, des Fokalisators".[9] Genette bezeichnet dies auch als *Mitsicht*.[10] Franz Stanzel spricht von einer *Innenperspektive*.[11]
Die interne Fokalisierung kann dabei *fest* (auf eine Figur beschränkt), *variabel* oder *multipel* sein.

Eine *externe Fokalisierung* liegt vor, wenn eine Figur mehr weiß als die Erzählinstanz mitteilt. Stanzel spricht in diesem Fall von einer *Außenperspektive*.[12] Genette bezeichnet die externe Fokalisierung auch als *Außensicht* oder „objektive, behavioristische Technik".[13]

Jörg Schweinitz hat zu Recht darauf hingewiesen, dass Genettes Formulierungen *Wer sieht?* bzw. *Wer spricht?* für die Analyse audiovisueller Texte zu kurz greifen bzw. irreführend sind.[14] Das hat auch Auswirkungen auf das Verständnis von interner Fokalisierung in audiovisuellen Medien.[15]

„Der Film präsentiert", so Schweinitz, „durch die Kamera einen tatsächlich visuellen Blickwinkel, eine *tatsächliche Wahrnehmungsperspektive*."[16] Es wäre somit verführerisch, lediglich subjektive Kamerablicke (*point of view shots*) als interne Fokalisierung zu begreifen. Dies geht aber an filmischen Erzählstrukturen vorbei. Dominik Orth betont daher: „Die Fokalisierung bezieht sich auf die Wissensrelation zwischen filmischer Erzählung und Figuren und kann im Medium Film von Aspekten der Wahrnehmung differenziert werden."[17] Jörg Schweinitz macht dies explizit:

> [E]in Film kann z. B. auch mit Bildern, die nirgendwo die visuelle Wahrnehmungsperspektive des Erlebens oder des inneren Erlebens (Träume, Visionen, Erinnerungen) einer Figur repräsentieren, aus der *Erlebens*perspektive einer Figur ‚erzählen'. Der rezeptive Nachvollzug der Letzteren ist dadurch gekennzeichnet, dass man die Motivlage und den Wissenstand einer Figur Schritt für Schritt kennenlernt, privilegiert *deren* emotionales Erleben nachvollziehen kann und die Handlungsereignisse auf die Interessen der Figur bezieht.[18]

9 Schweinitz 2007, S. 87; Herv. i. Orig. Genette verwendet den Begriff *Fokalisator* allerdings meines Wissens nicht.
10 Genette1998, S. 236.
11 Stanzel 2008 [1978], S. 153.
12 Ebd.
13 Genette 1998, S. 236.
14 Vgl. Schweinitz 2007. Genette selbst geht bereits davon aus, dass die Frage *„Wer sieht?"* durch die Frage *„Wer nimmt wahr?"* oder *„Wo liegt das Zentrum, der Fokus der Wahrnehmung?"* ersetzt werden müsse; Genette 1998, S. 235.
15 Vgl. auch Schmöller 2010.
16 Schweinitz 2007, S. 88; Herv. i. Orig.
17 Orth 2010, S. 61. Vgl. auch Kuhn 2007, S. 64.
18 Schweinitz 2007, S. 88; Herv. i. Orig.

Interne Fokalisierung ist für Schweinitz daher vor allem ein handlungslogischer, und nur eingeschränkt auch ein bild- und tonlogischer Aspekt.[19] Von daher sei die relevante Frage „*Wer erlebt?*, oder: *Die Erlebnisperspektive welcher Figur wird narrativ repräsentiert?*“[20] Innen- und Außenperspektive ist aber in diesem Sinne filmwissenschaftlich kein sinnvolles Unterscheidungskriterium zwischen interner und externer Fokalisierung.[21]

Mit Blick auf die erzählende Instanz müsse aus dem *Wer spricht?* bei Genette ein „*Wer ist die Quelle des Erzählens?*, oder kurz: *Wer teilt mit?*“[22] werden. Dies sei hier aber nur am Rande erwähnt.

Zwar betont Schweinitz, wenn er von einer „doppelten Fokalisierung des Films“[23] spricht, sowohl *handlungs*- als auch *bild*logische Fokalisierung (die *ton*logische Fokalisierung nennt er nur nebenbei, dennoch müsste man eigentlich von einer dreifachen Fokalisierung sprechen)[24], doch er hebt vor allem auf die handlungslogische Fokalisierung ab, die auch in dem hier darzustellenden Zusammenhang im Vordergrund steht. Schweinitz schreibt:

> nahezu alle (handlungslogisch) intern fokalisiert erzählten Filme zeigen ihre Fokalisatorfigur ständig; sie wählen statt subjektivierter Bilder, welche die visuelle Perspektive der Figur repräsentieren, überwiegend den Blick *auf* die Figur.[25]

Das heißt, die Filme zeigen die Figur als handelnde, nicht (oder nur eingeschränkt) als tatsächlich Wahrnehmende (sehende/hörende), denkende und/oder fühlende. Trotz interner Fokalisierung wird also (zumindest in den meisten Einstellungen) eine Außenperspektive gewahrt. Das erschwert zum Teil auch die handlungslogische Differenzierung von interner und externer Fokalisierung in audiovisuellen Medien.[26] Hier stellt sich vor allem die Frage, was als „Wissen der Figur“ zu definieren ist und wann eine Figur daher mehr weiß als die narrative Instanz mitteilt.

Wenn ich im Folgenden mit Blick auf TOD EINES SCHÜLERS von Fokalisierung spreche, so ist zu beachten, dass es immer wieder zu kurzzeitigen Wechseln der Erlebens-

19 Die subjektive Kamera (*point of view shot*) ist das klassische Mittel einer ocularen (bildlogischen) Fokalisierung. In der Regel wird es nur begrenzt für kurze Augenblicke eingesetzt. Eine Ausnahme stellt der Philip Marlowe-Verfilmung LADY IN THE LAKE (DIE DAME IM SEE, USA 1947; Robert Montgomery) dar, die ausschließlich als subjektive Sicht des Protagonisten inszeniert ist.

20 Ebd.; Herv. i. Orig.

21 Edward Branigan unterscheidet hingegen externe und interne Fokalisierung anhand der subjektiven Wahrnehmung einer Figur und wie diese durch den Film inszeniert wird. Er orientiert sich dabei stärker an der Darstellung als an der Informationsvermittlung durch die narrative Instanz (vgl. Branigan, Edward: „Fokalisierung.“ In: *montage/av*, 16, 200z, Heft 1, S. 73-84; siehe auch Hornung, Steffen: „Subjektive Erzählperspektiven im Spielfilm. Über die Möglichkeiten und Grenzen, filmisches Erzählen an der Erlebensperspektive einer Figur zu orientieren.“ In: Großmann, Stephanie und Peter Klimczak (Hg.): *Medien – Texte – Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2010, S. 112-126.).

22 Schweinitz 2007, S. 90; Herv. i. Orig.

23 Ebd., S. 95.

24 Francois Jost hat dafür die Begriffe *focalisation*, *ocularisation* und *auricularisation* geprägt.

25 Ebd., S. 96; Herv. i. Orig.

26 Insbesondere da es im Film oftmals keinen ‚direkten' Zugang zu den Gedanken und Gefühlen der handelnden Personen gibt, es sei den, sie werden dialogisch, im Monolog oder als *voice over* ausgedrückt. In der Literatur ist die innere Rede verbreiteter.

perspektive kommen kann. Genette spricht dabei von *Alterationen*[27], wenn es zu „vorübergehende kurze Fokalisierungswechsel“[28] kommt, der vorherrschende Fokalisierungsmodus aber weiterhin für die Narration dominant bleibt. Solche Alterationen verweisen auf die narrative Instanz, die die Erzählung organisiert. Auf solche Aspekte werde ich – obwohl sie in der Reihe durchaus eine Rolle spielen – nicht näher eingehen.

Perspektiven auf den TOD EINES SCHÜLERS

TOD EINES SCHÜLERS lief von Januar bis Februar 1981 als sechsteilige Fernsehspielreihe im ZDF. Erzählt wird – zumeist in Rückblicken – aus den letzten beiden Lebensjahren des Abiturienten Claus Wagers (Till Topf), der sich mit 19 Jahren das Leben nimmt. Die zentrale Frage der Reihe ist: *„Wer ist schuld am Selbstmord von Claus Wagner?“* Diese Frage wir zu Beginn von fünf Folgen auf der Beerdigung von einem Pfarrer gestellt und sie findet sich auch auf dem Cover des Begleitbuches. – Beantwortet wird sie indes nicht.[29]

Die Reihe (so die Selbstbezeichnung des Senders) beginnt – leicht verallgemeinert – bereits mit ihrem narrativen Ende, dem Tod Claus Wagners. Lediglich in der ersten Folge wird von den polizeilichen Ermittlungen zwischen Tod und Beerdigung erzählt. Alle anderen Folgen erzählen das Leben Claus Wagners als fokalisierte Rückblenden. *Der Spiegel* schreibt dazu 1981:

> In sechs Film-Stunden wird dessen letztes Lebensjahr [sic!] nicht Stück an Stück, sondern – fernsehdramaturgische Neuheit – Perspektive für Perspektive nacherzählt. Alle Beteiligten – Eltern, Lehrer, Mitschüler und Freundin – liefern ihre Sicht des Geschehens, liefern Mosaiksteinchen, die sich der ZDF-Zuschauer zur Antwort zusammenpuzzeln kann. Auch den Regisseur Witt reizte die Möglichkeit, ein und denselben Vorgang ‚zweimal darstellen zu können', einmal aus der Perspektive der Eltern, dann aus der des Sohnes, mit gleichbleibendem Drehbuchtext, aber wechselnder Kamera-Optik.[30]

Die Struktur der Fokalisierung wird in TOD EINES SCHÜLERS dadurch komplexer, dass in der Hälfte der Folgen Personen*gruppen* als Fokalisator erscheinen (Folge 2: DIE ELTERN, Folge 3: DIE LEHRER, Folge 4: DIE MITSCHÜLER). In Folge 1: DAS FEHLENDE MOTIV wird hingegen weitestgehend aus der Erlebensperspektive des ermittelnden Kriminalhauptkommissars Löscher erzählt,[31] Folge 5 nimmt die Perspektive der

27 Genette 1998, S. 138ff.

28 Schweinitz 2007, S. 90.

29 In gewisser Weise macht TOD EINES SCHÜLER ‚die Gesellschaft' (mit) verantwortlich für den Tod Claus Wagners. Dies sieht man z. B. auch in Fernsehdokumentationen zum Thema Suizid in den 1970er Jahren. In aktuelleren Produktionen wird hingegen die ‚Schuld' individualisiert und dem Selbstmörder (zum Teil zumindest) Gewalt gegenüber den Hinterbliebenen vorgeworfen. Als ‚griffiges', nicht hinterfragtes Erklärungsmodell gilt vielfach Depression (vgl. Hißnauer 2008).

30 Anonym 1981, S. 156.

31 Die Folge fungiert als Exposition für die folgenden Teile: Alle wichtigen Figuren und *plot-points* werden hier bereits eingeführt. In welchen Zusammenhang diese jeweils zu den Figuren stehen, ergibt sich dann in den jeweiligen Episoden.

FREUNDIN und Folge 6 schließlich die Perspektive CLAUS WAGNERS ein. Auf die Unterschiede zwischen einer personalen und einer überindividuellen Fokalisierung werde ich hier nicht weiter eingehen. Es macht aber Sinn – analog zu Dominik Orths Analyse des Spielfilms 11:14 – ELEVENFOURTEEN (USA 2003; Greg Marcks) – die einzelnen Episoden als Fokalisierungsphasen zu begreifen,[32] auch wenn dabei Gruppen und nicht Einzelpersonen fokalisiert werden. Innerhalb dieser Phasen kann es wiederum zu Fokalisierungswechseln zwischen verschiedenen Figuren der jeweiligen Gruppe kommen.

Mit Ausnahme der ersten Folge erzählen die Episoden den jeweils mehr oder weniger gleichen Zeitraum im Leben Claus Wagners. Jeder Folge ermöglicht es dem Zuschauer aufgrund einer anderen Wahrnehmungs- und Erzählperspektive einen neuen Blick auf Claus Wagner zu werfen – als Sohn, als Schüler, als Mitschüler, als Freund. Für den Zuschauer entwickelt sich die Figur Claus Wagner daher nicht linear. Vielmehr ergeben sich immer wieder neue Versatzstücke. Wie ein Puzzle oder ein Mosaik erschließen sich die letzten zwei Jahre seines Lebens für den Zuschauer in einer Art wuchernden Komplexität oder Vielschichtigkeit (trotz unterschiedlicher Fokalisierung bleibt Claus Wagner das narrative Zentrum der Reihe: erzählt wird auch von den anderen Figuren nur in Bezug auf Claus Wagner). Die in der ersten Folge auftretenden – vermeintlichen – Widersprüche seiner Charakterisierung durch Eltern, Lehrer, Mitschüler und der Freundin lösen sich dabei zunehmend auf (allerdings nicht als Ergebnis der polizeilichen Ermittlung, die solche Rückblenden dramaturgisch motivieren könnten, wie es bspw. in CSI oder COLD CASE der Fall ist). Dabei erfährt der Zuschauer oftmals nicht einmal grundlegend Neues. Vielmehr werden bereits bekannte Informationen durch die jeweilige Fokalisierung narrativ unterschiedlich gerahmt und damit mit neuen Bedeutungen versehen (es entstehen also neue Zusammenhänge und/oder Erklärungen für bestimmte Handlungsaspekte). Orth spricht in anderem Zusammenhang von *Re-Kontextualisierungs-Anlässen*.[33] Beispielsweise erfährt der Zuschauer erst in Folge 3 (DIE LEHRER), wie es genau zu einem Schülerstreik kam, den Claus Wagner anführt. In Folge 4 (DIE MITSCHÜLER) hingegen wird deutlich, wie stark er an seiner neuen Schule gemobbt wird – und warum. Von daher ist die Einschätzung des *Spiegels* etwas zu pointiert, wenn er 1981 schreibt:

> Die Schuldfrage soll die ‚Lokomotive unter Dampf' (ZDF-Redakteur Siegfried Braun) und die Zuschauer bei der Stange halten, denn die Handlung bietet spätestens nach der dritten Folge nichts Neues mehr.[34]

Jede Folge bietet vielmehr *neue Perspektiven* auf bekannte Informationen, rahmt diese in andere Zusammenhänge und/oder ergänzt weitere Aspekte, die vielleicht eine Erklärung für den Selbstmord sein könnten. Bei TOD EINES SCHÜLERS handelt es sich im Sinne Orths auf den ersten Blick um eine ergänzende, nicht hierarchisch organisierte Form polyfokalisierten Erzählens.[35] Dies funktioniert hier aber nur auf der Basis des

32 Vgl. Orth 2009, S. 117.
33 Ebd. S. 120.
34 Anonym 1981, S. 156.
35 Vgl. Orth 2009 S. 124.

Serienwissens bzw. durch die „Verschmelzung des akkumulierten Serienwissens in eine Gesamtvorstellung“[36] als *cumulative narrative* (Newcomb[37]). – In Produktionen wie COLD CASE oder CSI findet sich in der Regel (und lediglich auf der Ebene einzelner Folgen) eine korrigierende Form der Multifokalität: Widersprechende Fokalisierungsphase (stets in Form von Rückblenden) stehen in einem hierarchischen Bezug zueinander, in dem eine oder mehrere Fokalisierungsphasen der narrativen Wirklichkeit entsprechen und damit andere Fokalisierungsphasen als falsche Darstellung (Lüge) oder Wahrnehmung ‚entlarven' (s.u.). Als dritte Möglichkeit des polyfokalisierten Erzählens nennt Orth die Relativierung: Verschiedene Fokalisierungsphasen widersprechen sich, ohne dass diese Widersprüche aufgelöst werden bzw. aufgelöst werden können.

Was Jörg Schweinitz mit Bezug zu einem anderen Film gesagt hat, gilt daher auch für die Fokalisierungswechsel in TOD EINES SCHÜLERS und ihren Bezug zur Rezeption: Wir „wissen […] *mehr* als die Figur und folgen – narrativ vorstrukturiert durch den Film [bzw. der Serie; C. H.] – partiell anderen Interessen.“[38] Vorstrukturiert ist die Rezeption der zweiten bis sechsten Folgen insbesondere durch die erste Folge und den jeweils ähnlich gestalteten Anfang der jeweiligen Episode: Kurze Aufnahmen von Gästen, die das Darmstädter Heinerfest in Richtung Bahnhof verlassen und dort in den Zug steigen sowie des kurz darauf auf offener Strecke abrupt bremsenden Zuges verweisen auf den Selbstmord. Es folgt die Ansprache des Pfarrers bei der Beerdigung, bei der er die Frage nach der Schuld für den Selbstmord stellt. Am Ende fokussiert die Kamera jeweils die Person oder die Personengruppe, aus deren Wahrnehmungsperspektive die Folge erzählt wird. Ihr wird diese Frage gestellt. Gleichzeitig adressiert die Inszenierung den Zuschauer, selbst nach Hinweisen zu suchen, ob und inwiefern die Figuren(gruppen) schuldig an Claus Wagner geworden sind.

Schweinitz spricht bei einer pluralisierten Fokalisierung, einer

> Mischung, die auf andere Art als die Alterationen ebenfalls Elemente des Typus der Nullfokalisierung (die Narration teilt mehr mit als irgendeine der Figuren weiß) mit der strikten Orientierung an Wissensstand und Erleben einer für die narrative Perspektivierung dominante Figur (interne Fokalisierung) verbindet. Da das ‚Mehr-Mitteilen' hier aus der Re-Perspektivierung längst erzählter Vorgänge resultiert (statt aktuell einen ‚allwissenden' Erzählmodus einzunehmen), spricht Genette in vergleichbaren Fällen von einer Sonderform interner Fokalisierung, der *multiplen*.[39]

So wie der Zuschauer durch die multiple Fokalisierung sukzessive ein ‚komplettes' Bild von Claus Wagner erhält (resp. es sich konstruiert), so erkennt er aber auch die Begrenztheit der Wahrnehmung in den einzelnen Folgen. Die Eltern, die Lehrer, die Mitschüler oder die Freundin nehmen immer nur *einen* Teil des Schülers wahr, kennen nur *einen* Ausschnitt aus seinem Leben. Auf der anderen Seite gilt dies ebenso für

36 Hickethier 1991, S. 10. Vgl. auch Weber/ Junklewitz 2008.
37 Vgl. Newcomb 1985 und Newcomb 2004.
38 Schweinitz 2007, S. 93; Herv. i. Orig.
39 Ebd., S. 94; Herv. i. Orig.

Claus Wagner, auch *seine* Wahrnehmung ist begrenzt. Zwar wird in der letzten Folge seine Sicht der Dinge präsentiert, doch diese erscheint nicht als ‚objektive' Wirklichkeit, sondern als seine subjektive Wahrheit. – Auch in dieser letzten Folge findet sich die Ansprach des Pfarrers. Somit wird auch diese Folge mit der Frage nach der Schuld gerahmt. Und somit stellt sich auch die Frage, ob Claus Wagner schuldig an sich selbst geworden ist.

Wie bereits erwähnt wurde betont Dominik Orth, dass multiple Fokalisierung für die narrativ erzeugte Wirklichkeit unterschiedliche Funktionen haben kann:

> Durch die Pluralität mehrerer Erlebensperspektiven kann die narrative Wirklichkeit ergänzt, korrigiert oder relativiert werden. Im Falle der korrigierenden und der relativierenden Form führt dies zu einer Pluralität der narrativen Wirklichkeit, die von der filmischen Erzählung hierarchisiert werden kann (korrigierend) oder nicht (relativierend). Strategien der Fokalisierung spielen daher eine zentrale Rolle bei der Konstruktion der Realitätsebenen fiktionaler Narrationen.[…] Polyfokalisierte Erzählungen reflektieren somit eine Frage, die in der Philosophie, in der Kulturtheorie und eben auch in fiktionalen Erzählungen immer wieder gleich gestellt und doch unterschiedlich beantwortet wird: Was ist Wirklichkeit?[40]

Korrigierend wirkt eine multiple Fokalisierung insbesondere, wenn z. B. Rückblenden als Erinnerungen bzw. Aussagen erscheinen, wie es oft in CSI oder COLDE CASE der Fall ist. In TOD EINES SCHÜLERS geht es aber nicht um das Korrigieren einer narrativen Wirklichkeit. Die Rückblenden sind keine Erinnerungen oder Aussagen, sondern stellen die narrative Realität dar wie sie sich an den jeweiligen Wahrnehmungsperspektiven der Figuren bricht. Die – wenn man so will – reihenübergreifende narrative Wirklichkeit wird oftmals von den fokalisierten narrativen Realitäten ergänzt, in Teilen relativiert. Aber die einzelnen Perspektiven bleiben in vielen Punkten nebeneinander stehen. In dem Begleitbuch zur Reihe schreibt der Redakteur Siegfried Braun: „Sechsmal verweigern die Filme bewußt eine klare Antwort, um den Zuschauer nicht festzulegen, um ihm ein eigenes Urteil zu ermöglichen."[41]

TOD EINES SCHÜLERS ergänzt durch die einzelnen Folgen die narrative Wirklichkeit – insbesondere mit Blick auf die Figur Claus Wagners. Die Polyfokalisierung führt hier aber nicht zu einem vollständigen Bild, zu einer Klärung der Schuldfrage. Schuldig sind alle – und niemand.[42] Auf diesen Punkt bezogen kann man die Episoden auch als relativierende Fokalisierungsphasen begreifen. Entgegen Orths Verständnis sich widersprechender und damit auch sich wechselseitig ausschließender Wirklichkeitsentwürfe tritt an dieser Stelle jedoch das Nebeneinander begrenzter aber gleichberechtigter und widerspruchsfreier Wahrnehmungsperspektiven (keine Erlebensperspektive erweist sich im Sinne der narrativen Realität als falsch oder verzerrt, lediglich ihre Ausschnitthaftigkeit wird verdeutlicht). Dies wird insbesondere dadurch erreicht, dass

40 Orth 2009, S. 72f.

41 Braun 1981, S. 9.

42 Der dramaturgische Kniff der Serie liegt gerade darin, dass man beständig darauf wartet, den Auslöser für die Tat gezeigt zu bekommen. Doch *den* Auslöser, *das* Motiv gibt es nicht.

TOD EINES SCHÜLERS weitestgehend mit externer Fokalisierung arbeitet. Extern fokalisiert ist ein Erzählen, „das statt Allwissenheit eher Nichtwissen ausstellt – und zwar Nichtwissen in Hinsicht auf das Denken, Fühlen, den Wissensstand und die Motivlage der Figur.“[43] Die Figuren werden in ihrer Erlebensperspektive bezüglich Claus Wagner beobachtet wie in einer experimentellen (Versuchs-)Anordnung.[44] Mit Blick auf die Filme Antonio Antonionis betonen Schweinitz und Tröhler,

> dass es hier ein filmisch vorstrukturierter Rezeptionsimpuls ist, mehr über das Innenleben, über die Motivlage der Hauptfiguren zu erfahren. Im Grunde ist es dieses Interesse, dass uns durch den Film leitet.[45]

Dies gilt auch für TOD EINES SCHÜLERS: Das Innenleben Claus Wagers (aber auch der anderen Figuren) bleibt dem Zuschauer weitestgehend unzugänglich (die erzählende Instanz ist daher heterodiegetisch). Er selbst muss aus dem beobachtbaren Verhalten der Figuren auf deren Motive, Gedanken, Gefühle schließen (beispielsweise bleibt völlig unklar, wann in Claus Wagner der Entschluss reift, sich das Leben zu nehmen). TOD EINES SCHÜLERS *weigert* sich, ein Motiv für den Suizid zu benennen, geschweige denn, mögliche Motive zu werten.

„Die Perspektive aus der (audiovisuell) erzählt wird“, so Schweinitz und Tröhler, „ist konstitutiv. Außerhalb der repräsentierten Perspektive(n) gibt es keine Realität der Figur.“[46] TOD EINES SCHÜLERS macht dies deutlich (und verweist damit auf die implizite Macht der narrativen Instanz), denn mit jeder neuen Perspektive, die dem Zuschauer zugänglich gemacht wird, verändert sich die Figur Claus Wagner, bekommt neue Facetten. In gewisser Weise präsentiert jede Folge durch andere Figuren perspektivierte Entwürfe bzw. Gegenentwürfe der Figur, wodurch teilweise identische Handlungselemente unterschiedlich bewertet werden können. TOD EINES SCHÜLERS erzählt quasi Perspektive und Konterperspektiven. Damit verändern sich für den Zuschauer immer wieder die narrative Wirklichkeit und die Wahrnehmung bereits bekannter Tatsachen.

Gerade die serielle Form hebt heraus wie stark die narrative Realität durch die Erzählperspektive geprägt wird. Ein Spielfilm wie 11:14 – ELEVENFOURTEEN z. B. verweist durch seine Form auf die Zusammenhänge scheinbar unzusammenhängender Ereignisse und die Zufälligkeiten, die diese Ereignisse miteinander verbinden. Dies wird auch dadurch erreicht, dass ein Spielfilm *eine* Einheit ist (und als solche in der Regel rezipiert wird) während eine Serie wie TOD EINES SCHÜLERS für die Rezeption über mehrere Wochen hinweg konzipiert wurde (die Erstausstrahlung war von Januar bis Februar 1981). Die einzelnen Erlebensperspektiven werden als jeweils *eigenständige* Serienfolge exponiert. Die Perspektiven bleiben im wahrsten Sinne unverbunden. Zwar entsteht als *cumulative narrative* für den Zuschauer ein Gesamtbild, doch durch die wö-

43 Schweinitz/Tröhler 2007, S. 5.

44 Bezüglich Claus Wagners gibt es lediglich zwei kurze Stellen, in der er bildlogisch fokalisiert wird: In einer Szene der Schulkonferenz, bei der sich seine Eltern gegen ihn stellen, und kurz vor seinem Selbstmord, als er – anscheinend völlig aufgelöst – über das Heinerfest geht.

45 Schweinitz/Tröhler, 2007, S. 5.

46 Ebd.

chentliche Ausstrahlung kann er sich – bzw. muss sich – jeweils auf eine Erzählperspektive konzentrieren, die in der Rezeption zunächst *für sich selbst* steht.

Fokalisierung als *serielles* Prinzip – Folgen für die Serienforschung

Das Spiel mit Erzählperspektiven ist film- und fernsehgeschichtlich nichts Neues. Hier sei nur an Akira Kurosawas RASHOMON (J 1950) erinnert oder jüngst an VANTAGE POINT (8 BLICKWINKEL, USA 2008; Pete Travis). In den Fernsehserien BOOMTOWN, CSI oder COLD CASE ist die wechselnde Fokalisierung serielles Erzählprinzip in dem Sinne, dass sie für die spezifische Serienästhetik und Dramaturgie relevant ist – dies jeweils auf der Ebene einzelner, in sich geschlossener Episoden. In BAND OF BROTHERS (BAND OF BROTHERS – WIR WAREN WIE BRÜDER, 2001) fokussieren einzelne Folgen die Erlebensperspektive einzelner Figuren, erzählt dabei aber kontinuierlich die Geschichte einer amerikanischen Einheit im Zweiten Weltkrieg zwischen Invasion und dem Kriegsende.[47] In TOD EINES SCHÜLERS wird der Fokalisationswechsel hingegen zu einem Prinzip *des Seriellen* und stellt Basiskategorien der Serialitätsforschung in Frage – in unvergleichlicher und m.W. einmaliger Konsequenz.

In der Serialitätsforschung wird primär (und idealtypisch) zwischen Fortsetzungsserien (*serials*) und solchen mit abgeschlossenen Episodenhandlungen unterschieden (*series*).[48] „Here", so Raymond Williams, auf den diese Differenzierung zurück geht, „the continuity is not of an action but of one or more characters."[49] TOD EINES SCHÜLERS widersperrt sich dieser idealtypischen Unterscheidung, da es hier *keine* Kontinuität, keine Fortsetzung gibt, weder in der Handlung, noch in der Figuren*entwicklung* – auch wenn das Figurenensemble konstant bleibt.[50] Man kann aber auch nicht von in sich abgeschlossenen Episodenhandlungen sprechen, da sich die einzelnen Folgen aufeinander beziehen, sich gegenseitig ergänzen und immer wieder Teile der *gleichen* Geschichte erzählen, die dadurch an Komplexität gewinnt, nicht aber an erzählten Zeit (in gewisser Weise steht die Zeit in TOD EINES SCHÜLER still). Die Erzählung schreitet also nicht linear in der Zeit fort, sondern in den Perspektiven. So wird die Geschichte weder fortgesetzt noch ist jede Folge abgeschlossen: die Narration *breitet sich aus*. Entsprechend ist die Figurenentwicklung ebenfalls kein linearer Prozess (auch wenn er sich in der Rezeption so darstellen mag). In diesem Sinne ist wechselnde Fokalisierung, das Erzählen der immer gleichen Geschichte (Wiederholung) aus unterschiedlichen Erlebensperspektiven (Varianz) das serielle Prinzip der Serie. Das macht TOD EINES SCHÜLERS zu einer der innovativsten Serien – nicht nur in der bundesdeutschen Fernsehgeschichte.

47 Mir ist bewusst, dass dies eine vereinfachende Darstellung ist. Die Serie ist u.a. aufgrund von Rückblenden deutlich komplexer und nicht ausschließlich linear erzählt. Dennoch ist die lineare Entwicklung der Narration die Grundachse, an der entlang erzählt wird. Eine solche Grundachse gibt es in TOD EINES SCHÜLERS nicht.

48 Gelegentlich wechselt eine Serie auch schon mal das serielle Prinzip: Die erste Staffel von GESTATTEN, MEIN NAME IST COX (1961, John Olden) ist eine klassische Fortsetzungsserie während die zweite Staffel (1965, Georg Tressler) eine Episodenserie ist. Eine Vielzahl aktueller Serie vermischen beide Prinzipien.

49 Wiliams 2008 [1974], S. 56f.

50 Zwar werden die Figuren für den Zuschauer im Laufe der Serie komplexer, doch sie verändern sich nicht im Rahmen der narrativen Wirklichkeit.

Literatur

Anonym (1981): Tödliches Zickzack. In: *Der Spiegel*, 3. S. 156-157.

Branigan, Edward (2007): Fokalisierung.“ In: *montage/av*, 16, 1, S. 73-84.

Braun, Siegfried W. (1981): Wer ist schuld am Tod von Claus Wagner? Annäherung an ein Tabu. In: Hufen, Fritz/. Jäschke, Th (Red.): Materialien zu ZDF-Fernsehprogrammen. Robert Stromberger. Tod eines Schülers. München. S. 9-11.

Genette, Gérard (1998): Die Erzählung. München.

Hickethier, Knut (1991): Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens. Lüneburg.

Hißnauer, Christian (2008): Auf der Suche nach dem Warum. Suizid und Suizidalität in bundesdeutschen Fernsehdokumentationen seit den 1970er Jahren. In: Herberth, Arno/ Niederkrotenthaler, Thomas/ Benedikt, Till (Hg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Suicidality in the Media. Interdisciplinary Contributions. Münster. S. 95-106.

Hornung, Steffen (2010): Subjektive Erzählperspektiven im Spielfilm. Über die Möglichkeiten und Grenzen, filmisches Erzählen an der Erlebensperspektive einer Figur zu orientieren. In: Großmann, Stephanie/ Klimczak Peter (Hg.): Medien – Texte – Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Marburg. S. 112-126.).

Kuhn, Markus (2007): Narrative Instanzen im Medium Film. Das Spiel mit Ebenen und Erzählern in Pedro Almodóvars LA MALE EDUCATIÓN. In Müller, Corinna/ Scheidgen, Irina (Hg.): Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben. Marburg. S. 56-76.

Newcomb, Horace M. (1985): Magnum: ‘The Champagne of TV?’ In: *Channels of Communication*, May/June. S. 23-26.

Newcomb, Horace M. (2004): Narrative and genre. In: Downing, John D. H. et al. (Hg.): The SAGE Handbook of Media Studies. Thousand Oaks. S. 413-428.

Orth, Dominik (2009): Eine Frage der Perspektive. Greg Marcks’ 11:14, polyfokalisiertes Erzählen und das Problem der Fokalisierung im Film. In: Birr, Hannah/ Reinerth, Maike Sarah/ Thon, Jan-Noël (Hg.): Probleme filmischen *Erzählens*. Münster. S. 111-130.

Orth, Dominik (2010): Der Blick auf die Realität. Fokalisierung und narrative Wirklichkeit in WICKER PARK, À LA FOLIE … PAS DU TOUT und RASHOMON. In: *Rabbit Eye – Zeitschrifts für Filmforschung*, Nr. 1, S. 60-75. http://www.rabbiteye.de/2010/1/orth_blick_auf_realitaet.pdf.

Schmöller, Verena (2010): Die Wirklichkeit als Konstruktion? Strategien und Funktionen von Perspektivierung im zeitgenössischen Spielfilm. In: Großmann, Stephanie/ Klimczak, Peter (Hg.): Medien – Texte – Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Marburg. S. 141-155.

Schweinitz, Jörg (2007): Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In *montage/av*, 16, 1. S. 85-102.

Schweinitz, Jörg/ Tröhler, Margrit (2007): Editorial. In: *montage/av*, 16, 1. S. 3-12

Stanzel, Franz K. (2008) [1978]: Theorie des Erzählens, Göttingen.

Weber, Tanja/ Junklewitz, Christian (2008): Das Gesetz der Serie – Ansätze zur Definition und Analyse. In: *MEDIENwissenschaft*, 25, 1. S. 13-31.

Wiliams, Raymond (2008) [1974]: Television. Technology and Cultural Form. London/New York.

Diana Kainz

„Arme Effi…“

Zur filmischen Adaption von Fontanes *Effi Briest* im Kontext der Moderne

Als „läppische Selbstverwirklichungsgeschichte“[1] bezeichnete Harald Martenstein die im Februar 2009 von Hermine Huntgeburth vorgelegte Verfilmung von Effi Briest[2] – übrigens bereits die fünfte Interpretation des Klassikers von Theodor Fontane[3]. Der ersten medialen Übersetzung EIN SCHRITT VOM WEGE (D 1939, Gustaf Gründgens) folgten der deutsche Heimatfilm ROSEN IM HERBST (D 1955, Rudolf Jugert), die DDR-Verfilmung EFFI BRIEST (DDR 1968, Wolfgang Luderer) und die wohl bekannteste ebenfalls deutsche Fassbinder-Verfilmung FONTANE EFFI BRIEST. ODER VIELE, DIE EINE AHNUNG HABEN VON IHREN MÖGLICHKEITEN UND IHREN BEDÜRFNISSEN UND DENNOCH DAS HERRSCHENDE SYSTEM IN IHREM KOPF AKZEPTIEREN DURCH IHRE TATEN UND ES SOMIT FESTIGEN UND DURCHAUS BESTÄTIGEN (D 1974, Rainer Werner Fassbinder), die auch heute noch den Ruf genießt, „große Kunst“ zu sein.[4] Mit Huntgeburths Inszenierung folgte 25 Jahre später also eine weitere, von der Presse sehr kritisch bewertete Interpretation, die es in den Jahres-Kinocharts mit rund 430.000 Besuchern nur auf Rang 80 schaffte[5] – Martenstein reichten zehn Minuten Sichtung von Ausschnitten, um ein derart vernichtendes Urteil zu fällen.

Für eine fundierte Bewertung scheint es mir jedoch notwendig zu sein, den Film in seiner Gesamtheit nicht nur zu sichten, sondern auch die sich darin manifestierenden Strukturen genauer zu untersuchen. Dabei soll keine Bewertung des Filmes im Sinne einer Filmkritik vorgenommen, sondern es sollen die filmimmanenten Strukturen auf Kohärenz, Konsistenz und Bedeutung hin überprüft werden. Aus diesem Grund halte ich es für essentiell, die Literaturvorlage in die Überlegungen einzubinden. Sowohl Theodor Fontanes Text als auch Hermine Huntgeburths Film sollen im Folgenden einer Analyse unterzogen werden, die sich der werkimmanenten Methode bedient und bei der es eher um die „Lektüre“ auf der Bedeutungsebene denn um kurzsichtige Eindrücke geht. Zu fragen ist in diesem Kontext, welche Veränderungen Huntgeburth an der „klassischen“ Effi vorgenommen hat, vorgenommen haben muss, um ein so vernichtendes Urteil zu kassieren. Für die Ausführungen wird auch die jeweilige kulturelle Verortung von Text, bzw. Film von Bedeutung sein. So gilt es letztlich zu klären,

1 Martenstein 2009, S. 1 (gesehen am 06.03.2012).

2 EFFI BRIEST (D 2009, Hermine Huntgeburth). Alle im Folgenden angeführten Filmzitate werden mit EFFI BRIEST und einem entsprechenden Timecode versehen.

3 Fontane 2002 [1894]. Alle im Folgenden angeführten Zitate sind dieser Ausgabe entnommen.

4 Eine Auseinandersetzung mit der Frage, wie die Umsetzung der Textvorlage in den einzelnen Filmen gestaltet ist, wäre sicherlich und insbesondere vor der Folie der jeweiligen kulturellen Verortung spannend, kann im Rahmen der vorliegenden Ausführungen jedoch nicht geleistet werden.

5 http://www.wulfmansworld.com/Kinocharts/Kinocharts_2009 (gesehen am 06.03.2012).

ob es sich bei Huntegburths Darstellung tatsächlich um eine – dem modernen Gender-Diskurs gerecht werdende, jedoch von der Textvorlage weit entfernte – Selbstverwirklichungsgeschichte handelt. Ob diese dann tatsächlich das Prädikat „läppisch" verdient oder nicht, sei vom wissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen dahin gestellt und dem Auge des jeweiligen Betrachters überlassen.

Bedeutung in Literatur und Film: Theoretische Grundlagen

Wie jeder Text[6] konstituiert auch jeder Film eine spezifische Bedeutung. Dies liegt in der Tatsache begründet, dass (filmische) Texte grundsätzlich eine spezifische Welt modellieren. Sie bilden Realität nicht ab, sondern konstituieren eine eigene Welt und können deshalb als Wirklichkeitskonstruktionen verstanden und gelesen werden. Diese Wirklichkeitskonstruktionen konstituieren sich über die textspezifische Anordnung von Räumen, denen wiederum ein bestimmtes Bündel semantischer Merkmale zugeschrieben wird, so dass sie als Träger von Bedeutung fungieren. Analog verhält es sich mit den innerhalb der dargestellten Welt vorhandenen Figuren, die ebenfalls semantisiert werden und in der Regel eine spezifische Raumbindung aufweisen. Innerhalb der dargestellten Welten gelten darüber hinaus bestimmte Werte, Normen und Regeln, so dass von einer spezifischen Weltordnung zu sprechen ist. Sowohl die dargestellte Welt an sich als auch die innerhalb ihrer Grenzen gültige Ordnung sind lediglich im Sinne eines Modells zu verstehen, über das eine mögliche, nicht aber eine faktische Welt vorgeführt wird. Negiert ein Subjekt seine Raumbindung oder wird die gültige Ordnung von ihm in Frage gestellt, so kann es zu einem Raumwechsel kommen. Nach Lotman handelt es sich bei einem derartigen Wechsel zwischen „zwei semantischen Feldern" um eine Grenzüberschreitung, ein Ereignis. Ereignisse wiederum bilden die Grundvoraussetzung für Handlung, für Narration. Jeder Text präsentiert folglich eine oder mehrere Grenzüberschreitung(en), anhand derer textspezifische Konflikte verhandelt und letztlich durch die nach dem Konsistenzprinzip notwendige Tilgung gelöst werden. Ebenso wie die Verhandlung der Konflikte kann auch die jeweilige Lösung – je nach Semantisierung von Figuren und Räumen und je nach Ereignisfolge – textspezifisch ausfallen.[7]

(Filmische) Texte sind wie alle medialen Konstruktionen Teil von gesellschaftlich geprägten Weltbildern, bzw. Verständnissen von Welt und fungieren folglich als Träger für das innerhalb einer Gesellschaft Gewusste, bzw. für wahr Gehaltene. Die jeweilige in einer Gesellschaft vorhandene Wissensmenge, das „kulturelle Wissen" unterliegt zeitlichen Veränderungen, ist also nicht konstant.[8] So lässt sich erklären, warum ein Text von 1894 eine ganz andere Bedeutung konstituieren, bzw. eine ganz andere Aussage treffen kann als dessen Interpretation aus dem Jahre 2009. Zu fragen ist also, welche Aspekte der Textvorlage von Huntgeburth selektiert und wie sie inszeniert und kontextualisiert wurden, um die Deutung einer literarischen Figur darzustellen,

6 Zum Textbegriff vgl. Titzmann 1993 [1977].
7 Vgl. zu den theoretischen Grundlagen der strukturalen Textanalyse Lotmann 1993 [1972] sowie Krah 1999.
8 Zum Begriff des kulturellen Wissens vgl. Titzmann 1989 und Titzmann 1993 [1977].

die in ihrem kulturellen Kontext 1894 mit dem herrschenden Werte- und Normenkodex einer realistischen Gesellschaft zu brechen versucht.

Individuelles Wollen vs. kollektives Müssen: Fontanes Effi im Dilemma

Die Merkmale „Abweichung" und „Streben nach Veränderung" sind es, die bei Fontane für das Personenkonzept einer sehr jung, ja sogar mädchenhaft inszenierten Effi konstitutiv zu sein scheinen. Weit von einer Vorliebe für gesellschaftliche Strukturen entfernt wird sie beim Spiel im Garten eingeführt. Die Hinwendung zu diesem mit Fröhlichkeit und Ausgelassenheit semantisierten Spiel geht mit einer bewussten Abwendung von der gemeinsamen, pflichtbewusst verrichteten Näharbeit mit der Mutter einher. Bereits hier verweist der Text auf Effis Tendenz zu Ambivalenz: Die Entscheidungsfindung zwischen Sollen und Wollen erweist sich für sie im weiteren Verlauf der Handlung als immer schwieriger. Gemeinsam mit ihren Freundinnen Bertha, Hertha und Hulda genießt sie den Aufenthalt in einer als grenzenlos und damit nichtrestringiert gesetzten Natur – einem Raum, in den lediglich die linientreue und wertebewusste Hulda nicht ganz hinein zu passen scheint. Vorgeführt wird eine Figurengruppe, die intern durch einen deutlichen Kontrast segmentiert ist: Effis, Berthas und Herthas Übermut steht in direkter Opposition zu Huldas Tugendhaftigkeit und Nüchternheit und wird von jener durchaus kritisch betrachtet. Signifikant ist dieser Beginn insofern, als hier Basisoppositionen eingeführt werden, über die sich der Konflikt des Gesamttextes geriert. Signifikant ist auch, dass dieses von Effi so positive Spiel unterbrochen wird, als ihre Mutter Luise von Briest sie ins Haus ruft, wo ihr zukünftiger Verlobter und Ehemann Geert von Innstetten auf sie wartet. Während Effi nun aber ihren Freundinnen zuruft, dass sie gleich zurück sei, den Aufenthalt im Haus ergo als lediglich temporäre Unterbrechung vermutet und von der Möglichkeit einer Rückkehr in den von ihr favorisierten Naturraum ausgeht, setzt ihre Mutter die Grenzüberschreitung zwischen Natur und Kultur als eine dauerhafte. Kurz nach ihrem Betreten des Hauses wird Effi verlobt.

Vor der Folie des kulturellen Kontextes verwundert es nicht, dass Effi tatsächlich nicht mehr in den Naturraum zurückkehrt, sondern sich ihr Aufenthalt im Haus über die Verlobungsfeier hinweg erstreckt, an der ihre Freundinnen natürlich nicht teilhaben. Die Bindung an den von ihr präferierten und mit Individualität korrelierten Ausgangsraum „natürliches Spiel" wird über die Einführung in die streng reglementierte Institution Ehe als abgebrochen, resp. beendet gesetzt. Effis mit Freiheit korrelierte Individualität wird durch eine Beziehung substituiert, die den Werten und Normen des gesellschaftlichen Kollektivs unterliegt. Immerhin wird Effi als Ehefrau des Landrats zu einer Dame der Gesellschaft gemacht, der es qua System nicht gestattet ist, eigene Wünsche, Vorstellungen oder gar einen eigenen Willen zu haben, geschweige denn diesen durchzusetzen.

Die mit diesem Beginn eingeführte Frage nach der Legitimität eines individuellen Wollens im Rahmen eines allgemein gültigen gesellschaftlichen, ergo kollektiven Müssens bildet den Ausgangspunkt für die Darstellung dessen, was aus heutiger Sicht wohl als versuchte, jedoch gescheiterte Selbstverwirklichung zu bezeichnen wäre.

Legitimierte Abweichung: Huntgeburths Effi in der Opferrolle

Die filmische Inszenierung Effis weicht bereits in Bezug auf diese Eingangsszenen deutlich von der Textvorlage ab. Eingeführt wird eine jugendliche, aber sehr selbstbewusste Effi (Julia Jentsch) bei einem Ball im elterlichen Haus Hohen Cremmen und damit bereits im mit Kultur konnotierten Raum. Nur widerwillig stimmt sie dem von ihrer Mutter (Juliane Köhler) arrangierten Tanz mit dem deutlich älteren Innstetten (Sebastian Koch) zu und lässt diesen sogar stehen, um sich mit ihrem Vetter Dagobert zu entfernen, dem sie den Tanz eigentlich versprochen hatte. Sowohl eine Abwendung vom semantischen Raum Alter sowie das Potential, individuelle Entscheidungen treffen zu können, werden hier explizit visualisiert. Mit ihrer Bemerkung zu der 20 Jahre zuvor gescheiterten Beziehung zwischen Innstetten und Luise von Briest disqualifiziert sie ersteren bereits in den ersten Minuten des Films als (potentiellen) Verlierer:

> Innstetten: „Ich war auch mal hier bei den Rathenower Husaren stationiert."
>
> Effi: „Das weiß ich. Sie haben wegen Mama den Dienst quittiert."
>
> Innstetten: „Junge Mädchen wissen gar nichts."
>
> […]
>
> Effi: „Wissen Sie, was mir gerade einfällt. Wenn Sie meine Mutter geheiratet hätten, dann gäbe es mich gar nicht. Also verdanke ich Ihrem Unglück mein Leben."
>
> Effi lässt Innstetten stehen und läuft zu Dagobert, um sich mit ihm zu entfernen.[9]

Effis Abneigung gegenüber Innstetten wird hier als für ihr Personenkonzept konstitutives Merkmal gesetzt, das von Eindeutigkeit gekennzeichnet ist und einer im Text maßgeblichen Ambivalenz entbehrt. Innstetten wiederum wird als Figur eingeführt, die eben nicht nur Effi, sondern – und in wesentlich höherem Maße – auch seiner verflossenen Liebe Luise von Briest gegenüber Sympathien hegt. So begrüßt er den gemeinsamen – übrigens beiderseits freiwilligen, harmonischen und signifikanterweise nicht unterbrochenen – Tanz mit ihr mit einem „Gott, tut es gut, dich zu sehen"[10] und bezeichnet Effi bei der anschließend vorgeführten Verlobung mit Blick auf Luise als lediglich „zweite Chance".[11] Dies sowie die Tatsache, dass Innstetten wenn auch keine explizit dargestellte, jedoch eindeutig präsupponierbare außereheliche Beziehung zu der Bediensteten Johanna (Barbara Huer) unterhält, funktionalisiert der Film auf zweierlei Weise. Zum Einen findet über die explizite Kontrastierung zu einem durchweg negativ konnotierten Innstetten bereits in diesen ersten Szenen eine deutliche Sympathielenkung zu ihren Gunsten statt. Zum Anderen fungiert diese Konzeption als Entschuldungsstrategie: Der nachfolgende Normverstoß Effis wird im Film ex

9 EFFI BRIEST: 00:03.30.
10 EFFI BRIEST: 00:02:20.
11 EFFI BRIEST: 00:07:53.

ante als versteh- und nachvollziehbare Reaktion auf das Verhalten Innstettens legitimiert.

Die Analyseergebnisse der anschließenden Szenen Hochzeit und Hochzeitsnacht – zwei Szenen übrigens, die im Text kaum, bzw. überhaupt keine Erwähnung finden – geht mit dieser Deutung konform. Vorgeführt wird eine Effi, die sich während der Trauungszeremonie und beim Verlassen der Kirche immer wieder von Innstetten ab- und ihrem Vetter Dagobert zuwendet, der im Film dann auch tatsächlich eine erwägte, jedoch letztlich verschmähte Alternative zu Innstetten ist. In der Hochzeitsnacht selber kommt es schließlich zum sprichwörtlichen Höhepunkt der Kontrastierung. Laut stöhnend und über Gestik, Mimik und Bewegung als unzärtlich und besitzergreifend inszeniert, macht sich Innstetten über seine Frau her, die im Augenblick seiner Befriedigung entsetzt und vor Schmerzen aufschreit. Die Kontrastierung wird zudem durch eine erneute Abwendung Effis visualisiert: Nach dem von Brutalität gekennzeichneten Akt, der nach heutigem positiven Recht vermutlich den Straftatbestand der Vergewaltigung in der Ehe erfüllen würde, dreht Effi ihren Kopf von Innstetten weg und starrt ins Leere.[12]

Die für den Text konstitutive Einführung Effis als ambivalente, sich stets auf der Grenze bewegende Figur wird im Film durch eine explizite Polarisierung substituiert. So werden von Beginn an ein unmissverständlich unsympathischer Innstetten und eine bemitleidenswerte Effi gegenüber gestellt. Die Figur Innstettens wird zudem in ein Figurendreieck integriert, welches in dieser Form im Text nicht existiert. So wird die Mutter-Tochter-Beziehung im Film als nicht-funktionsfähig, weil von mütterlicher Missgunst durchsetzt dargestellt. Ihre semantische Nähe zu Innstetten resultiert hier nicht wie bei Fontane aus einer beiden Figuren gemeinsamen Affinität zum herrschenden gesellschaftlichen Regelkodex, die sie dort jedoch unabhängig voneinander leben, sondern aus einer gegenseitigen emotionalen Zuneigung, wie sie in der Eingangsszene vorgeführt wird. Signifikant an dieser Konzeption ist nun die Tatsache, dass beide Figuren gleich Effi gegen die gültigen Normen verstoßen. Luise von Briest pflegt trotz ihres Ehegelübdes einen regelmäßigen und durchaus intimen Briefverkehr mit Innstetten und dieser bescheinigt Luise nicht nur, in seinem Leben eine zentrale Rolle zu spielen, sondern bricht darüber hinaus selber die Ehe. An diesem zweiten Verstoß gegen gültige Normen ist nun Johanna beteiligt, die als Bedienstete bei Fontane lediglich eine marginale Rolle spielt. Von Huntgeburth hingegen wird sie in deutlichen Kontrast zu Effi gestellt und bildet das dritte Glied in der opponierenden Figurengruppe. So wäscht sie Effi beispielsweise mit so heißem Wasser und schrubbt ihren Rücken so sehr, dass diese zusammenzuckt (EFFI BRIEST: 00:22:50) oder kommuniziert ihr, über Innstetten und seine Gewohnheiten besser im Bilde zu sein als dessen Ehefrau (vgl. beispielsweise EFFI BRIEST: 00:24:54).

Für die Filmbedeutung ist diese Gruppierung insofern funktional, als drei Figuren vorgeführt werden, die ebenso abweichen wie Effi selbst, dafür jedoch nicht sanktioniert werden. Im Gegenteil. Innstetten und Luise von Briest fungieren letztlich selbst

12 Vgl. EFFI BRIEST: 00:17:54.

als sanktionierende Instanz – ein Paradox, das ebenfalls der Sympathielenkung dient und über das die Berechtigung von Effis Sanktionierung von der Filmposition grundsätzlich in Frage gestellt werden kann. So scheint die dem literarischen Text immanente Verhandlung von Normeinhaltung und Abweichung im Film durch die Verhandlung der Opposition Schein vs. Sein ersetzt zu werden.

Problematische Effi: Fontanes Protagonistin im Kontext des Denksystems Realismus

Die Ehe der 16-jährigen, emotionalen und zudem freiheitsliebenden Effi mit dem bereits 40jährigen Baron von Innstetten, der den Ruf genießt, ein Mann von Grundsätzen zu sein, stellt sich bei Fontane für beide Figuren als defizitärer Zustand heraus. Beide Figuren sind gleichermaßen als Einzelgänger konzipiert. Innstetten hat nicht nur keine Erfahrung mit Beziehungen, sondern räumt Arbeit und Karriere höchste Priorität ein. Er liebt Effi zwar, jedoch auf eine auffällig emotionslose Art und Weise. Er schätzt sie auch als Ehefrau. Jedoch – und hier entspricht er dem kulturellen Kontext, dem er entstammt – fungiert sie für ihn eher als Präsentationsobjekt bei gesellschaftlichen Anlässen und nicht zuletzt auch als Hilfsmittel bei der Wahl zum Ministerialrat. Diese Art der Funktionalisierung Effis in seine individuellen Ziele hat nun allerdings eine deutliche Restriktion ihrer Individualität zur Konsequenz. Qua System, innerhalb dessen Ein- und Unterordnung propagiert und zudem positiv gesetzt werden, wäre das kein Problem. Problematisch wird es erst dadurch, dass Effis Personenkonzept eben nicht nur als integratives, sondern auch als abweichendes konzipiert ist. Bereits zu Beginn des Textes wird sie ja als ambivalente und vielschichtige Figur markiert: *Sowohl* das konventionelle Nähen *als auch* das nicht-konventionelle wilde Spiel gehören zu ihren Kompetenzen. Sie *kann* beides, auch wenn sie letzteres favorisiert. Eben diese Bewegung auf der Grenze, diese Gratwanderung zwischen Anpassung, resp. freiwilliger Integration und Abweichung, also bewusster Abgrenzung, ist für ihr Personenkonzept konstitutiv – ein Merkmal, das sie in direkte Opposition zu Innstetten setzt, dessen Individualität lediglich darauf beschränkt ist, sich selbst möglichst gut und freiwillig normkonform innerhalb des Systems zu positionieren.

Während Innstetten also als eher eindeutiger Charakter konzipiert ist, scheint für Effi das Merkmal „Ambivalenz" zentral zu sein. Eben diese Art der Konzeption ist es nun aber, die ein erhebliches Konfliktpotential birgt und von der Textposition als problematisch bestätigt wird: „Wenn sie sich eben noch an dem ein oder anderen entzückt hatte, so kam ihr doch gleich nachher zu Bewusstsein, was ihr fehlte".[13] Auch Effi selbst artikuliert das Problem, wenn sie unzufrieden feststellt, „mal so, mal so"[14] zu sein. Was aber macht die Ambivalenz für den Text zu einem Problem?

Konstitutiv für das Denksystem Realismus ist die Negation quantitativer Gradunterschiede, was zur Folge hat, dass alles, was einer graduellen Abstufung entspricht und/ oder eine Zwischenposition einnimmt, ergo von Nicht-Eindeutigkeit gekennzeichnet

13 Fontane 2002 [1894], S. 98.
14 Fontane 2002 [1894], S. 96.

ist, in einen eindeutigen Zustand zu überführen ist. Die Zuweisung einer eindeutigen Positionierung geht mit der Präferenz vollständiger Berechenbarkeit einher. Diese Berechenbarkeit wiederum ist essentiell, um das System in seiner Gesamtheit funktionsfähig erhalten zu können. Der restriktive Werte- und Normenkodex lässt sich eben nur dann legitimieren und implementieren, wenn er als allgemein gültig anerkannt wird und im Idealfall niemand gegen ihn verstößt. Kommt es dennoch zu Verstößen, so sind diese umgehend zu sanktionieren, um sowohl die Verbindlichkeit als auch die Legitimität der Werte und Normen zu bestätigen. Anpassung und freiwillige Integration werden folglich positiv gesetzt. Abweichung hingegen ist zwar negativ konnotiert, bildet jedoch kein Problem, sofern es sich um eine eindeutige Abweichung handelt. Wer sich eindeutig gegen das System ausspricht oder mit dessen Regeln bricht, kann sanktioniert, eliminiert oder – kommt es zu Reue und Einsicht – (re-)integriert werden. Problematisch wird es allerdings, wenn diese Eindeutigkeit nicht gegeben ist, wenn eine Figur sich als sowohl abweichend als auch anpassend erweist; problematisch, weil Nicht-Eindeutigkeit mit Nicht-Berechenbarkeit korreliert ist, Nicht-Berechenbarkeit jedoch eine potentielle Gefährdung für die Funktionsfähigkeit des Systems bedeutet. Wenn Abweichung nicht mehr kalkulierbar ist, erweisen sich die Verteidigung und konsequente Implementierung von Werten und Normen als schwierig, wenn nicht gar unmöglich. Die daraus resultierende (und letztlich im Zuge der an den Realismus anschließenden Moderne vorgeführte) Willkür ist jedoch mit den ranghöchsten Werten des Realismus, Normeinhaltung und Unterordnung, nicht vereinbar. Die Einsicht in die Notwendigkeit von Verzicht auf subjektiv empfundene Zufriedenheit, bzw. auf das Erreichen eines emphatischen Lebens, einem Zustand vollkommenen Glücks, wird im Realismus als positiv konnotierte Kompetenz des Individuums gesetzt, wenn dieser Verzicht der Bestätigung und Erhaltung der herrschenden Ordnung dient. Die Möglichkeiten Wandel, resp. Veränderung werden vom System grundsätzlich entweder negiert oder ignoriert – in jedem Fall wird ihnen ein progressiver Charakter abgesprochen und sie gelten als destruktiv, ja sogar gefährlich.[15]

Mit ihrem permanenten Schwanken zwischen den Zuständen, ihrer permanenten Bewegung auf der Grenze zwischen Normeinhaltung und Abweichung sowie ihrer Affinität für Neues, Anderes und Veränderung erweist sich Fontanes Effi für das realistische System als höchst problematische Figur. Ihre sofortige Sanktionierung, bzw. Eliminierung ist aufgrund ihrer partiellen Integration nicht legitimierbar. Eine vollständige Integration wiederum erweist sich aufgrund der Tendenz zur Abweichung als nicht möglich. Innerhalb des Personenkonzepts Effis wird folglich der für den Gesamttext konstitutive Konflikt zwischen eindeutiger Normeinhaltung, wie sie von Innstetten selbst, jedoch auch von Effis Mutter und Hulda praktiziert wird, und der für Effi charakteristischen Tendenz zu wenigstens partieller Abweichung abgebildet. Über ihr Personenkonzept verhandelt der Text schließlich auch die Frage danach, wie mit einer derartigen Konzeption des „Zwischen" umzugehen ist.

15 Zum Epochenbegriff vgl. Titzmann 1983. Zum Literatur- und Denksystem Realismus vgl. Wünsch 2007.

Als ein Träger für diese Auseinandersetzung fungiert die Beziehung zwischen Effi und Innstetten. Vorgeführt wird eine Konzeption, die an den unvereinbaren Präferenzen der beteiligten Subjekte scheitert. Da Innstetten Bindung ganz pragmatisch als hilfreiches Element in seinem auf berufliche Karriere ausgerichteten Leben versteht und sich seine Emotionen auf die Pflichten als Ehemann beschränken, wartet Effi vergebens auf für sie relevanten Gesten: kleine Aufmerksamkeiten, emotionale und körperliche Nähe: „Innstetten ist zwar lieb und gut, aber ein Liebhaber ist er nicht".[16] Dass Innstetten sich eben nicht als Liebhaber entpuppt, ist in der spezifischen Konzeption des Films logisch stringent; die Tatsache, dass sich von ihm ausgehende Intimität darauf beschränkt, seine Frau nach deren Auftritt im Theater freundlich anzusehen und ihre Hand zu halten, muss als Resultat seiner vollständigen Integration in ein System gelesen werden, in dem Emotionalität – wenn überhaupt – nur eine marginale Rolle spielt und die Befriedigung körperlicher Bedürfnisse auf ein Mindestmaß, nämlich auf das Zeugen von Nachkommen, reduziert ist. Dieses Mindestmaß wiederum erfüllt Innstetten, denn neun Monate nach der Hochzeit kommt ihr erstes und einziges Kind, Annie, zur Welt.[17] Ebenso wie alle anderen sexuellen Kontakte bleibt allerdings auch der dazu gehörige Kontakt zwischen Effi und Innstetten im Text Nullstelle – ein für den Realismus programmatisches Vorgehen. Ausgeklammert wird, was eine potentielle Gefährdung bedeutet.

Auch in ihrer Bewertung dieser grundsätzlichen Problematik zeigt sich Effi ambivalent und unentschlossen. So ist sie es, die Innstetten „einen herzlichen Kuss"[18] gibt, sich „an ihn schmiegt"[19] und konstatiert, dass man immer dorthin passen müsse, wohin man nun einmal gestellt sei – Gesten, mit denen sie ihre Bewusstheit für und Bereitschaft zu Anpassung und Unterordnung kommuniziert. Gleichzeitig fürchtet sie sich vor ihrem Ehemann, wünscht sich ihn „ein bisschen anders"[20] und steht der Aussicht auf ein gemeinsames Leben in dem ihr fremden Kessin äußerst kritisch gegenüber. Beide Positionen werden von ihr im Text verbalisiert. So stellt sie ihrer Mutter gegenüber zunächst fest: „Geert ist ein Mann, ein schöner Mann, ein Mann, mit dem ich Staat machen kann."[21] Während der Vorbereitungen für die Hochzeit – an denen sie sich übrigens kaum beteiligt – scheint von dieser positiven Einstellung gegenüber einer gemeinsamen, den Konventionen entsprechenden Zukunft jedoch nicht viel übrig zu sein, wie sich in einem erneuten Gespräch mit ihrer Mutter zeigt:

> [W]enn er [Innstetten, Anm. D.K.] in der Ehe so bleibt, werdet ihr eine Musterehe führen."

16 Fontane 2002 [1894], S. 114.

17 Während die Tatsache, dass es sich um eine Tochter handelt im Text nicht weiter thematisiert wird, kommentiert Innstetten die Geburt seiner Tochter zunächst mit einem „Du bist ja ein prächtiger kleiner Kerl", bis er auf die Belehrung „Es ist ein Mädchen, Herr von Innstetten" mit einem verwirrten „Ach so!" reagiert (EFFI BRIEST: 00:42:00). Auch über diese Reaktion wird eine Kontrastierung konstituiert, zumal sich Innstetten während der Geburt in seinem Arbeitszimmer, also in topographischer Distanz zu Effi, aufhält und ihre Schreie lediglich aus dem Off zu vernehmen sind.

18 Fontane 2002 [1894], S. 55.

19 Ebd., S. 56.

20 Ebd., S. 36.

21 Fontane 2002 [1894], S. 36.

> „Ja, das glaube ich auch, Mama. Aber kannst du dir vorstellen, und ich schäme mich fast, das zu sagen, ich bin nicht so sehr für das, was man eine Musterehe nennt."
>
> „Das sieht dir ähnlich. Und nun sage mir, wofür bist du denn eigentlich?"
>
> „Ich bin… nun, ich bin für gleich und gleich und natürlich auch für Zärtlichkeit und Liebe. Und wenn es Zärtlichkeit und Liebe nicht sein können, weil Liebe, wie Papa sagt, doch nur ein Papperlapapp ist, nun, dann bin ich für Reichtum und ein vornehmes Haus […].[22]

Eben dieses Schwanken, dieses Hin und Her ist es, was den Konflikt und damit auch die Verhandlung der Frage nach Effis Legitimierung trägt. So kann Effi den Beginn des gemeinsamen Lebens in Kessin wider Erwarten als spannend, apart und damit in Abgrenzung zum alltäglichen Leben in ihrem Heimatraum Hohen Cremmen positiv wahrnehmen, weil es ihrem natürlichen Bedürfnis nach Abwechslung, Abenteuer und Veränderung gerecht wird. Die Tatsache, dass Innstetten sie vor allem Aparten warnt, muss in diesem Kontext als Manifestierung des Konflikts gelesen werden. Erst als das Dasein in Kessin Effi langweilig, weil alltäglich und banal wird, wird es von Innstetten als wünschenswert, weil normiert und damit nicht mehr bedrohlich gesetzt. Effi selbst hingegen kann dieser Entwicklung nichts abgewinnen, wird zunehmend unzufrieden und sehnt sich nach ihrer mit Luft, Licht und Freiheit korrelierten Heimat Hohen Cremmen.

Zu fragen ist nun also, wie der Text die durchaus problematische Existenz der Protagonistin löst. Da ein mit Nicht-Eindeutigkeit korrelierter Zustand als nicht-wünschenswert und vor der Folie eines sich selbst legitimierenden restriktiven Systems als nicht-haltbar gesetzt wird, muss es zwangsläufig zu einer manifesten Grenzüberschreitung Effis und damit zu einem Ereignis im Lotman'schen Sinne kommen. Effi müsste folglich die Grenze von dem als „Übergangsraum" semantisierten Raum der latenten, jedoch durch Ambivalenz gekennzeichneten und deshalb nicht manifesten Abweichung überschreiten, um sich innerhalb der dargestellten Welt eindeutig zu positionieren. Erst dann bestünde die Möglichkeit, ihre Existenz über die Textposition entweder zu negieren oder zu legitimieren. Im Fall einer Positionierung im semantischen Raum „manifeste Abweichung" käme es zur Negation, im Falle einer Umkehr, bzw. Einsicht, ergo Anpassung an das System, wäre sie zu legitimieren und zu integrieren.

Abweichung als Lösung? Zur Funktion des Major von Crampas in Literatur und Film

Mit der Einführung der Figur Major von Crampas scheint der Text eine Lösungsmöglichkeit zu etablieren. Crampas, als Frauenheld und Ehebrecher bekannt, selber jedoch Ehemann und Vater von zwei Kindern, taucht nach längerer Absenz aus beruflichen Gründen in Kessin auf. Effi wird über Innstetten mit ihm bekannt und ob-

22 Ebd., S. 33.

gleich das Wissen um seine zu Abweichung / Normverstoß tendierende Art dazu führt, dass sie ihm gegenüber Zurückhaltung und Vorsicht übt, ihn sogar als gefährlich bezeichnet, fühlt sie sich dennoch zu ihm hingezogen. Crampas steht nicht nur für die Möglichkeit eines stets von ihr angestrebten Ausbruchs aus einem defizitären (Ehe-) Leben, sondern auch für die Möglichkeit, die eingangs bereits als Präferenz etablierte Konstellation Gleich-Gleich zu realisieren. Ebenso wie Effi äußert sich Crampas kritisch gegenüber dem herrschenden gesellschaftlichen System und verurteilt jegliche Art von Regelhaftigkeit, Gesetzmäßigkeit und Zwang. Die semantische Nähe der beiden Figuren wird zudem über das Lexem „Spiel" etabliert. Analog zu Effi weist auch Crampas eine Affinität zum Spiel auf, wie ihm Innstetten bescheinigt wird: „Eine Spielernatur. Er spielt nicht am Spieltisch, aber er hasadiert im Leben in einem fort, und man muss ihm auf die Finger sehen".[23] Und so ist es innerhalb der Konzeption logisch stringent, dass es zwischen Effi und Crampas zu einer außerehelichen Beziehung kommen kann.

Auch der Film bedient sich wie oben bereits angemerkt der Figur Crampas (Misel Maticevic) als Lösungsmöglichkeit. Hier gilt es jedoch eben nicht, das Problem „Ambivalenz" zu lösen, da dieses schlichtweg non-existent ist. Statt dessen fungiert die Annäherung an Crampas – insbesondere durch die explizite und ausführliche Visualisierung – der Kontrastierung von Sympathie und Antipathie. Auf zwei Szenen, die für die Filmbedeutung elementar zu sein scheinen, ist hierbei einzugehen.

Crampas, der von den Mitgliedern einer im Film ebenfalls sehr restriktiv eingestellten Kessiner Gesellschaft negativ, weil zu sicher und hochmütig konnotiert wird[24], leitet zusammen mit Apotheker Gieshübler die stadtinterne Inszenierung von „Ein Schritt vom Wege" – ein in der Entstehungszeit des Fontane-Textes durchaus gekanntes Drama. Der liberal gezeichnete Gieshübler zeigt Verständnis für Effis Unzufriedenheit mit ihrem Leben in Kessin – das im Film analog zur Textvorlage als langweilig und gleichzeitig beängstigend semantisiert ist – und die darin artikulierte semantische Nähe zu Effi und Crampas dient der Darstellung einer Symmetrie innerhalb der Figurenkonstellation: Dem durch scheinbare Normeinhaltung und Mäßigung gekennzeichneten Figurendreieck Innstetten – Luise von Briest – Johanna wird das Figurendreieck Effi – Crampas – Gieshübler unmittelbar gegenüber gestellt. Auf die für Fontanes Text signifikanten graduellen Abstufungen innerhalb der Figurenkonstellation wird zugunsten einer unmissverständlichen Polarisierung verzichtet.

So ist es nicht weiter verwunderlich, dass alle drei Figuren an den Theaterproben beteiligt sind, im Zuge derer es zu einem zentralen Dialog zwischen Effi und Crampas kommt. Indem dieser Dialog auf der Bühne und damit in einem expliziten Kunstraum

23 Fontane 2002 [1894], S. 164.

24 Verwiesen sei auf eine in der literarischen Vorlage nicht erwähnte Szene, in der sich die höheren Kreise der Kessiner Gesellschaft am Strand versammelt haben und gesellschaftspolitischen Small-Talk pflegen. Effi, die sich im Gespräch mit zwei systemkonformen Damen für neue Erziehungsmethoden und –möglichkeiten (Kindergärten) sowie für eine Liebesheirat ausspricht, wird für ihre Äußerungen nicht nur kritisch beäugt, sondern auch mit Kritik an Crampas konfrontiert: Dame: „Glauben Sie auch, dass der Mensch automatisch gut wird, wenn man ihm mehr Freiheiten lässt?" Effi: „Finden Sie denn, Freiheit ist etwas Schlechtes?" Dame (mit Blick auf Crampas): „Ich finde, Major Crampas nimmt sich zuviel davon heraus." EFFI BRIEST: 00:38:00.

geführt wird, es sich also um die Reproduktion von Kunst handelt, kann der Film die Verhandlung einer für den Film maßgeblichen Konfliktlinie in den fiktionalen Raum und damit in eine Welt des Wünschenswerten verschieben. Effi und Crampas können so öffentlich kommunizieren, was sie in ihrer Realität (die natürlich für den Zuschauer ebenfalls Fiktion ist) zwar bewegt, jedoch qua System nicht ausgesprochen werden darf. Obgleich es sich also eigentlich um einen Dialog zwischen zwei fiktiven Figuren handelt, sind diese auf der Deutungsebene klar als Effi und Crampas selbst identifizierbar:[25]

> Effi: „Haben Sie das auch schon empfunden. So eine leidenschaftlich wehmütige Sehnsucht in die blaue Ferne. Dass man sein Leben fortwerfen und sich ins Ungewisse stürzen möchte. Ich weiß, es rächt sich, wenn eine Frau solche Gedanken in sich aufkommen lässt. Doch wenn man jung ist und in die große weite Welt hinausgeführt wird, um dann in viel schlimmere Grenzen gesperrt zu werden…
>
> Crampas (vor Effi auf einem Canapee liegend und souflierend): „Da könnte die Sehnsucht…"
>
> Effi: „Da könnte die Sehnsucht…"
>
> Crampas: „…schon mal übermächtig…"
>
> Effi: „Da könnte die Sehnsucht schon mal übermächtig werden und nach der Tat verlangen."
>
> Crampas: „Ja. Ja, Sie fühlen die Stimme der Natur stärker in sich als die gesellschaftlichen Regeln, die jede Frau zur Sklavin jämmerlicher Vorurteile machen. Warum sollte das Weib nicht frei seinen Neigungen folgen dürfen wie der Mann. Dieser Trieb ins Weite, Regellose, in die Freiheit führt uns an die Tafel des Genusses."
>
> Effi: „Das geht zu weit, Sie überschätzen mich."[26]

Die hier verhandelten zentralen Paradigmen eines mit Jugend konnotierten Verlangens nach Ausbruch und Freiheit sowie die unmittelbar damit verknüpfte Erwartung von Genuss werden schließlich bei der Darstellung des Ehebruchs wieder aufgegriffen. Dass dieser im Film überhaupt als sexueller Akt präsentiert wird, markiert eine massive Abweichung von der Textvorlage. Bei Fontane befindet man sich im entscheidenden Augenblick auf einer gemeinsamen Schlittenfahrt, als es zu folgender Szene kommt:

> Effi schrak zusammen. Bis dahin waren Licht und Luft um sie her gewesen, aber jetzt war es damit vorbei und die dunklen Kronen wölbten sich über

25 Neben einer expliziten Verhandlung des Themas Ausbruch und Freiheit manifestiert sich hier ein weiterer für die Bedeutung des Films zentraler Diskurs, auf den in diesem Beitrag eben nur in Bezug auf das Streben nach Emanzipation eingegangen werden kann, der jedoch durchaus Anreiz zur weiteren Diskussion bietet: die sogenannte Gender-Debatte.

26 EFFI BRIEST: 00:49:32.

> ihr. […] Sie fürchtete sich und war doch zugleich wie in einem Zauberbann und wollte auch nicht heraus.
>
> „Effi", klang es jetzt leis an ihr Ohr, und sie hörte, dass seine Stimme zitterte. Dann nahm er ihre Hand und löste die Finger, die sie noch immer geschlossen hielt, und überdeckte sie mit heißen Küssen".[27]

Heiße Handküsse sind hier der einzige Hinweis auf einen Ehebruch – alles weitere bleibt in der Textvorlage Nullstelle und muss vom Leser über implizite Andeutungen abgeleitet werden. Ganz anders verfährt Huntgeburth mit der wohl zentralen Grenzüberschreitung.

Effi erscheint zu einem verabredeten Treffen in einer Ruine in den Dünen. Sie ist alleine, lediglich Rollo, der Familienhund, begleitet sie. Beim Betreten der Ruine werden ihre Hände fokussiert, die langsam und verhalten den Riegel zurückschieben, so dass sie die Ruine betreten kann, die in Licht getaucht ist. Als draußen Schritte vernehmbar werden, versteckt sich Effi, Rollo allerdings läuft auf Crampas zu und verrät ihre Anwesenheit. Effi tritt vor.

> Crampas: „Ich hätte nicht gedacht, dass du kommst."
>
> Effi: „Ich auch nicht. Und ich geh auch gleich wieder."
>
> Effi macht Anstalten, sich an Crampas vorbei zu drücken, bleibt jedoch stehen. Die beiden küssen und entkleiden sich langsam. Effi wird nackt auf dem Boden liegend fokussiert, bis es zu Intimitäten zwischen den beiden kommt.
>
> Crampas: „Warte. Langsam. Langsam." Und als Effi zur Seite blickt: „Schau mich an."
>
> Auf Crampas Zärtlichkeiten reagiert Effi mit einem wohligen Stöhnen.
>
> Crampas: „Effi, was hast Du?"
>
> Effi (verwirrt): „Was?"
>
> Crampas: „Nichts."
>
> Effi: „Dieses Gefühl…"
>
> Crampas: „War's das erste Mal?"
>
> Effi (nickend): „Ist das jetzt Liebe?"
>
> Crampas: „Nein, das ist Freiheit."
>
> Effi: „Oh Crampas. Nochmal."[28]

Über gute fünf Minuten erstreckt sich die Inszenierung des Ehebruchs bei Huntgeburth und bildet damit einen deutlichen Kontrast zu der einzigen weiteren expliziten Visualisierung von Sexualität in der Hochzeitsnacht. Auch hier wird eindeutig polari-

27 Fontane 2002 [1894], S. 181.
28 EFFI BRIEST: 00:58:00.

siert. Hatte sich Innstetten in der Dunkelheit wie ein Tier über seine junge Ehefrau her gemacht und ihr Schmerzen zugefügt, so versteht es Crampas in einem lichtdurchfluteten Raum, sie einfühlsam und zärtlich zu einem noch nie zuvor erlebten Orgasmus zu bringen. Effis deutliche Hinwendung sowie ihre abschließende Aufforderung, den Akt zu wiederholen, bestätigen ihn als wenn auch nicht-normkonformen, so doch auf zwischenmenschlicher Ebene legitimierten Liebhaber. Und eben diese Ebene ist es, die im Film als maßgeblich gesetzt wird. Während der Text die Relevanz des gesellschaftlichen Systems sowie dessen Bestätigung in den Fokus rückt, setzt Huntgeburth einen davon deutlich abweichenden Schwerpunkt: Nicht die Vorstellungen oder Forderungen des Kollektivs bedingen die Bewertung eines Menschen und seines Handelns, sondern dessen legitime Kompetenz, individuelle Entscheidungen treffen zu können. Der im Text zugunsten des Kollektivs entschiedene Konflikt zwischen individuellem Wollen und kollektivem Müssen wird im Film scheinbar zugunsten des Individuums entschieden. Der auf der Bühne lediglich künstliche und zudem als nicht-möglich gesetzte Ausbruch in die Freiheit wird hier zur Realität. Diese Umdeutung Fontanes manifestiert sich insbesondere in der Verhandlung der aus dem Ehebruch resultierenden Konsequenzen. Ein Vergleich der beiden „Texte" erweist sich auch hier als aufschlussreich.

Gezeigt wurde, dass Effi bei Fontane in Bezug auf die ihr unmittelbar zugeordneten Figuren eine Zwischenstellung einnimmt. Mit dem normkonformen und deshalb legitimierten Innstetten ist sie rechtmäßig, jedoch unglücklich verheiratet. Die außereheliche Verbindung zu dem abweichenden und deshalb gemeinhin negativ gesetzten Crampas hingegen entspricht zwar einem Verstoß gegen den herrschenden Regelkodex, verheißt jedoch Befreiung und Glück. Dass sich Effi für den Normverstoß Ehebruch entscheidet, hat nun auf der Textebene zunächst keine weiteren Folgen als eine auf ihre Figur beschränkte Krise, die wiederum der Konzeption ihrer Person geschuldet ist. So mischt sich ihre anfängliche Freude darüber, in Crampas einen Gleichgesinnten gefunden zu haben und ein Stück der stets angestrebten Freiheit erleben zu dürfen mit dem Bewusstsein für ihre eigene Abweichung. Der zunächst vermeintlich befreiende Ausbruch erweist sich aufgrund der damit verbundenen Notwendigkeit von Geheimhaltung und Lüge als Zustand der Gefangenschaft. Analog zu der normkonformen Ehe wird auch die illegitime Affäre letztlich als mangelhaft, bzw. defizitär vorgeführt:

> [S]ie fühlte, dass sie wie eine Gefangene sei und nicht mehr heraus könne. Sie litt schwer darunter und wollte sich befreien. Aber wiewohl sie starker Empfindungen fähig war, so war sie doch keine starke Natur. So trieb sie denn weiter, heute, weil sie's nicht ändern konnte, morgen, weil sie's nicht ändern wollte. Das Verbotene, das Geheimnisvolle hatte seine Macht über sie.[29]

Die für Effi typische Ambivalenz wird hier mit einem weiteren semantischen Merkmal, der Schwäche, verknüpft. Über dieses Merkmal nimmt der Text nun aber auch

29 Fontane 2002 [1894], S. 190.

eine weitere, signifikante Kontrastierung vor: Sowohl Innstetten als auch Crampas zeigen sich – jeder auf seine Weise – als eindeutig und in ihrer Eindeutigkeit als konsequent und stark. So eliminiert und sanktioniert Innstetten Effi nach ihrer Entlarvung als Ehebrecherin konsequent mit der Begründung, dass er vor dem herrschenden System keine andere Wahl hat und Crampas nimmt ebenso konsequent die Folgen seiner eigenen Abweichung in Kauf, als er von Innstetten zum Duell gefordert wird und dabei zu Tode kommt. Effi hingegen wird hier noch immer als ambivalente Figur inszeniert, die einer derart konsequenten Ausrichtung an eigenen Werten, resp. Wertvorstellungen entbehrt. Einen gemeinsamen Umzug mit Innstetten *vor* der Entdeckung ihrer Affäre nutzt sie zwar, um die nicht normkonforme Beziehung zu beenden. Dies geschieht jedoch aus Angst vor Entlarvung, nicht aber aus Reue für die Tat an sich. Von einer freiwilligen Anpassung an den gesellschaftlichen Kodex, ergo eine Integration ermöglichende Veränderung des eigenen Personenkonzepts, kann folglich keine Rede sein. Und auch wenn ihr von der Textposition zugeschrieben wird, in Berlin „fast […] ihre frühere Unbefangenheit wiedergewonnen zu haben“[30], kann dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Text das Problem „Effi“ noch nicht gelöst hat.

Abweichung mit Konsequenzen: Effi in der Krise

Merkwürdigerweise nähert sich die Inszenierung Effis im Film in Bezug auf ihren individuellen Umgang mit dem Ehebruch der Konzeption Fontanes an. So eindeutig, selbstbewusst und überzeugt Effi bis zu diesem Zeitpunkt aufgetreten war, so deutlich scheinen jene Szenen, in denen eine Darstellung ihres Umgangs mit den Ereignissen erfolgt, von einem Bruch gekennzeichnet zu sein. Vorgeführt wird eine psychisch labile Effi, die angesichts der Nachricht, dass die Kessiner Kreise um ihr Vergehen wissen, auf der Straße beinahe zusammenbricht. Einen Bruch mit ihrer bisherigen Konzeption markiert auch eine plötzliche, scheinbar unmotivierte und überraschende partielle Hinwendung zu Innstetten. So gibt sich Effi beinahe untröstlich, als Innstetten auf Dienstreise geht und bei seiner Rückkehr zeigt sie sich erleichtert. Signifikanterweise findet diese emotional durchsetzte Begrüßung unmittelbar nach ihrem Beinahe-Zusammenbruch auf der Straße statt.[31]

Im Kontext der Analyse erweist sich diese scheinbare Veränderung Effis als problematisch, da sie sich weder logisch stringent aus der bisherigen Konzeption herleiten oder begründen lässt und es sich zudem lediglich um eine temporäre Veränderung handelt, die letztlich ebenso unmotiviert aufgegeben wird wie sie zuvor eingeführt worden ist. So bleibt die Frage bestehen, mit welchem Ziel Huntgeburth hier einen temporären Bruch innerhalb des Personenkonzeptes vorführt. Die plötzliche Komplexität ihrer Effi mag nicht recht in die ansonsten eher polarisierende Inszenierung passen. Von der ursprünglichen Überzeugung und Stärke Effis ist in den nachfolgenden Szenen zunächst einmal nicht viel zu sehen. Analog zu Fontanes Vorlage nimmt Effi den Umzug nach Berlin als Anlass, neu beginnen zu können. Während jedoch

30 Ebd., S. 206.
31 vgl. EFFI BRIEST: 01:11:50.

der Text die Distanzierung vom mit Normverstoß korrelierten Raum Kessin zunächst mit einer „Rückkehr" zum ursprünglichen Personenkonzept, ergo zu Heiterkeit und Zufriedenheit verknüpft und das Eheleben dort als funktionsfähiges, Effi und Innstetten also einander annäherbar setzt, ist Berlin im Film ähnlich konfliktgeladen semantisiert wie Kessin. Die Ehe wird auch hier als spannungsgeladen inszeniert und Effis Personenkonzept ist wieder von der ursprünglichen Abneigung gegen Innstetten gekennzeichnet. Darüber hinaus kommt es zu einem als erneute Abweichung zu deutenden Kuss zwischen Effi und ihrem Vetter Dagobert. Die bereits als für den Film konstitutive Entschuldigungsstrategie greift jedoch auch hier wieder zugunsten Effis. Innstetten bezeichnet den von Effi geschätzten Vetter nicht nur abfällig als „komischen Kerl"[32], sondern erweist sich in einer der unmittelbar folgenden Szenen auch noch als wenig liebevollen Vater und macht ihr Verhalten somit verstehbar:

> Annie rennt ihrem gerade heimkehrenden Vater entgegen und stößt diesen so unglücklich an, dass ihm die Bücher aus der Hand fallen.
>
> Innstetten: „Nicht so ungestüm. Das gehört sich nicht für eine feine Dame."
>
> Roswitha: „Oh Entschuldigung Herr Rat. Wir sind so aufgeregt wegen der Reise morgen." (Gemeint ist die Reise nach Hohen Cremmen, wo Annie ihre Mutter nach deren Kuraufenthalt treffen soll. Anmerkung D.K.)
>
> Innstetten: „Und? Hast du dein Gedicht schon gelernt?"
>
> Annie nickt
>
> Innstetten: „Dann kannst du es mir ja aufsagen."
>
> Annie: „Mama, wir warten so lange schon, durch Wochen und Tage und Stunden… (Zögern) Ähm. Und Annie springt aus ihren Schuh'n… und ruft Willkommen."
>
> Innstetten: Tja, da hast du ja noch ein Stückchen Arbeit vor dir. (Lässt Annie stehen)[33]

Sowohl in der Literaturvorlage als auch im Film ist Berlin nun aber auch der Ort, an dem Effis Normverstoß entlarvt wird. In beiden Fällen wird die Stadt zum Ort der Sanktionierung Effis und damit auch zur Lösung des jeweiligen Konfliktes. So hat sich der Text der Frage nach einer Legitimierung Effis, bzw. der Problematik eines individuellen Wollens im Rahmen eines kollektiven Müssens zu stellen, während der Film die mittlerweile – und auf wundersame Weise – wieder erstarkte Effi entweder in die Schranken des von ihm entworfenen (pseudo-) realistischen Systems weisen oder eine andere, eine neue Lösung anbieten müsste.

32 EFFI BRIEST: 01:19:18.
33 EFFI BRIEST: 01:20:05.

(Re-) Integration als Lösung: Die Ereignistilgung bei Fontane

Der Blick sei zunächst auf die Vorlage Fontanes gerichtet. Die endgültige Lösung erfolgt hier, nachdem Effis Ehebruch entdeckt und sie dafür mehrfach sanktioniert wird. *Erstens* wird sie des elterlichen Hauses verwiesen. Insbesondere Luise von Briest tritt hierbei als Verfechterin der herrschenden Ordnung auf, während Baron von Briest dem Verweis lediglich zustimmt, weil es die Ordnung eben so vorsieht. *Zweitens* wird die gemeinsame Ehe geschieden. Die Tochter Annie wird Innstetten zugesprochen und seiner Mutter entfremdet. *Drittens* erfolgt ein Ausstoß aus der Gesellschaft. Effi lebt in Berlin allein und von dem Unterhalt ihrer Eltern. Lediglich die frühere Amme Roswitha begleitet sie. *Viertens* ist Effi vom Zeitpunkt der Isolation an von Krankheit gekennzeichnet. Die physische Krankheit wird hierbei als unmittelbare Konsequenz ihrer psychischen Verfassung gesetzt und wird darüber hinaus mit der Absenz von Heimat korreliert. Die gekappte Bindung an Elternhaus und Familie fungiert als eine Ursache für ihren defizitären Zustand. Der Verlust von Beziehung führt für Fontanes Effi in die Krise.

Diese Krise löst der Text schließlich durch einen Akt der Wiedereingliederung Effis. Ihre Tod verheißende Krankheit veranlasst die Eltern, sie wieder in Hohen Cremmen aufzunehmen, wo sie letztlich im Kreise der Familie stirbt. An die Rückkehr in den von ihr stets präferierten, weil ihrem Personenkonzept gerecht werdenden, Heimatraum ist nun eine für den Text maßgebliche Veränderung gekoppelt. Effi selbst konstatiert, nicht mehr so zu sein wie früher und ihr werden semantische Merkmale wie beispielsweise verklärt, still und zurückgezogen zugeschrieben, die einen deutlichen Kontrast zu dem eingangs inszenierten Personenkonzept bilden, welches von Heiterkeit, Unbefangenheit und Offenheit dominiert war. Der Naturraum ist nicht mehr Raum des ausgelassenen, aktiven Spiels, sondern wird zum Raum von Passivität und Einsicht. So erkennt Effi ihre gesellschaftliche Schuld an und lässt Innstetten ausrichten, dass dieser in allem Recht gehabt habe. Auch den Verweis aus dem Elternhaus und die Entfremdung ihrer Tochter erkennt sie nun als legitim an, so dass ihre in Berlin noch vorherrschenden Abneigung gegen das System („[I]ch will euch nicht mehr, ich hass euch. […] Mich ekelt, was ich getan; aber was mich noch mehr ekelt, das ist eure Tugend. Weg mit euch.“[34]) einer freiwilligen Bereitschaft zu Anpassung und Unterordnung gewichen zu sein scheint. Der durch äußere Bedingungen erzwungene Verzicht auf Bindung / Beziehung kann durchaus als Auslöser für diese Veränderung gelesen werden. Ebenso wie Crampas Tod steht auch Effis Ableben zeichenhaft für die Unmöglichkeit eines erfolgreichen Alleingangs. Abweichung oder auch nur die Tendenz dazu werden grundsätzlich sanktioniert.

Dass Effi ihren eigenen Tod jedoch eher als Befreiung und Erlösung denn als Strafe wahrzunehmen vermag, liegt in der Konzeption des Textes begründet. Die Einsicht der eigenen Schuld bedingt hier nicht nur die Möglichkeit der (Re-)Integration eines abweichenden Subjekts (eine Reintegration, die Crampas verwehrt bleibt, weil er sich als nicht einsichtig erweist), sondern wird zu einer Möglichkeit umgedeutet, versöhnt

34 Fontane 2002 [1894], S. 309-310.

und befreit aus dem Leben zu scheiden. Der zunächst von Effi probierte Ausbruch wird von ihr selbst ex post als Irrweg bezeichnet, die Unzufriedenheit über ihrer konventionelle Positionierung innerhalb des Systems als unangebracht gedeutet. Über diese Strategie der Umsemantisierung gelingt es dem Text, Effi als versöhntes und zufriedenes, weil eindeutiges und anpassungswilliges Subjekt aus der dargestellten Welt scheiden zu lassen. Vorgeführt wird also eine Figur, für deren Konzept eben nicht nur eine Tendenz zu Ambivalenz und Ausbruch konstitutiv ist, sondern die sich darüber hinaus auch durch das Potential zu freiwilliger Veränderung auszeichnet. Eben dieses Potential erweist sich als Bedingung für die nun mögliche Reintegration, die für die Tilgung des Konflikts funktionalisiert wird.

Emanzipation als (Pseudo-) Lösung: Die Ereignistilgung bei Huntgeburth

Hat sich im Verlauf der Analyse bereits mehrfach gezeigt, dass der Film durch das Auffüllen von Nullstellen oder die Umdeutung zentraler Daten eine neue, von Fontanes Textaussage deutlich abweichende Bedeutung konstituiert, so wird diese in den Schlussszenen des Filmes manifest. Der Entlarvung Effis als normabweichendes Subjekt folgt zwar auch hier die Sanktionierung auf mehreren Ebenen, Effi wird dabei jedoch vollkommen anders positioniert. Dem Verweis aus dem elterlichen Haus (hier übrigens von einer scheinbar nicht ganz unglücklichen Luise von Briest ausgesprochen) begegnet sie mit Trotz, der Tatsache, in Berlin auf sich selbst gestellt zu sein, mit Stolz. Die im Text für die Konflikttilgung konstitutive Krankheit blendet der Film fast vollständig aus. Statt dessen inszeniert er eine selbstbewusste Effi, die sich ihren Lebensunterhalt als Bibliothekarin verdient, ergo auf die finanzielle Unterstützung ihrer Eltern gut und gerne verzichten kann. Einzig die Entfremdung ihrer Tochter Annie wird als störendes Element in dieser ansonsten als funktionsfähig gesetzte neue und von Unabhängigkeit gekennzeichnete Lebensphase perzipiert. Analog zur Vorlage negiert Effi auch hier die Tugendhaftigkeit der Gesellschaft und spricht sich explizit gegen deren Prinzipien aus. Anders als in der Vorlage entbehrt sie jedoch der für Fontanes Effi so charakteristischen Tendenz zu Unentschlossenheit und Ambivalenz. So bleibt sie der bereits zu Beginn gesetzten und hier fortgeführten Abneigung gegen alles Gesetzmäßige und Regelhafte treu. Die Tatsache, dass sie sich aufgrund der für den Film spezifischen Polarisierung auch gegen die Verlogenheit einer scheinheiligen Gesellschaft aussprechen kann, wird funktionalisiert, um das, was bei Fontane letztlich als allgemein gültig und wünschenswert bestätigt wird, kritisch zu hinterfragen und als nicht-funktionsfähig zu entlarven. So bezeichnet sie nicht nur Innstetten, sondern auch ihre Eltern als klein, rachsüchtig und grausam.[35] Die letzten Minuten des Films müssen als Schlüsselszene für die Verhandlung und Lösung des filmischen Konflikts gelesen werden:

> Effi sitzt mit ihren Eltern am Tisch in einem Berliner Café-Haus.
>
> Effi: So, findet er.
>
> Briest: Ja, ein verfehltes Leben. Gewissermaßen.

35 EFFI BRIEST: 01:43:12.

Luise von Briest: Sein beruflicher Erfolg bedeute ihm nichts mehr. So ungefähr hat er sich ausgedrückt.

Effi: Der Arme, das muss sehr schwer für ihn sein. Er hat ja durchaus Gutes in sich.

Luise: Aber natürlich hat er das.

Effi (mit konzentriertem Blick auf die Mutter): Eben nur so viel wie jemand haben kann, der ohne rechte Liebe ist.

[…]

Briest: Ich habe es jedenfalls gründlich satt, den Großinquisitor zu spielen. Komm einfach wieder nach Hause.

Effi: Nach Hause?

Luise: Für immer.

Effi: Haben sich denn auf einmal eure moralischen Maßstäbe verändert?

Briest: Komm schon. Wenn sie will, kann die Gesellschaft immer ein Auge zudrücken.

Effi zündet sich eine Zigarette an, was ihre Eltern mit einem entsetzen Blick zur Kenntnis nehmen.

Effi: Kann schon sein, dass die Gesellschaft auch mal ein Auge zudrücken kann, Papa. Ich kann das nicht.

Effi steht vom Tisch auf und verlässt ihre Eltern, ohne sich von ihnen zu verabschieden. Sie verlässt das Café-Haus und tritt auf die Straße. Innstetten ins Bild gerückt, der seine Kutsche verlässt und auf Effi zu warten scheint. Diese wirft ihm lediglich einen kurzen Seitenblick zu, wendet sich jedoch ab und geht aufrecht und rasch in die Menge auf der Straße. Die Kamera bleibt stehen, Effi entfernt sich und scheint in der Menge aufzugehen. Lediglich der rote Schal ermöglicht es, sie bis zum Schluss zu identifizieren.[36]

Effi Briest 2009 – eine Selbstverwirklichungsgeschichte?

Keine sterbende, einsichtige Effi. Kein Verlangen nach Beziehung, Bindung und Heimat. Huntgeburths Effi scheint das zu verwirklichen, was sie zuvor bereits mehrfach ex- oder auch implizit angekündigt hat: Sie hat sich von den Vorgaben Fontanes emanzipiert. Einsicht, Unterordnung und Anpassung – Werte, die bei Fontane und im Kontext des historischen Realismus zwangsläufig eine bedeutende Rolle spielten – werden hier wenn überhaupt als Negativfolie für die Konzeption einer neuen, modernen Frau funktionalisiert. Das Verlangen nach Bindung und Beziehung, welches Fontanes Effi in einen Zustand tödlicher Krankheit gestürzt hatte, scheint hier durch ei-

36 EFFI BRIEST: 01:43:43.

nen durchaus gewollten und als funktionsfähig gesetzten Individualismus substituiert zu werden. Effi verzichtet auf eine Rückbindung an Familie und Heimat, von einer Reintegration in die reglementierte Ehe ganz zu schweigen. Huntgeburths Effi kann darauf verzichten, weil ihr Personenkonzept in einer anderen Zeit, in einem anderen Denksystem verortet ist. 2009 ist nicht die Zeit, in der Normeinhaltung und Verzicht bis zur Selbstopferung propagiert oder gar als wünschenswert und damit positiv gesetzt werden. 2009 ist nun einmal die Zeit, in der die Durchsetzung der eigenen Interessen und Bedürfnisse als ranghöchstes Ziel eines Individuums gelten - eine Zeit auch, in der Bindung und Beziehung wenn nicht sogar unnötig, so doch wenigstens austauschbar geworden sind und damit auch eine Zeit, in der die Negation von *commitment* und jeglicher Art der Reglementierung nichts anderes als eine logische Konsequenz des Strebens nach individueller Freiheit ist.

„Aktuell" sollte die neue Effi sein, konstatiert die Regisseurin selbst in einem Interview[37]. Eine aktuelle, zeitgemäße Frau – emanzipiert, unabhängig, selbstbewusst und stark. Genau so, wie Fontanes Effi eben nicht ist und auch nicht hätte sein sollen oder dürfen. Der Film führt nun allerdings eine Effi vor, die trotz ihrer grundsätzlichen Konzeption als emanzipierte Frau diesem Ziel nicht gerecht wird. Zwar verhelfen Polarisierung und die damit verbundene Sympathielenkung dazu, das streng reglementierte Normensystem als scheinheiliges und damit nicht funktionsfähiges zu entlarven, so dass Effi und ihr Verhalten schließlich verstehbar gemacht und positiv gesetzt werden können. Allerdings wirft die daran gekoppelte Inszenierung Fragen auf, die der Film nicht zu beantworten vermag. Unklar bleibt beispielsweise, warum Effi, Innstetten, Crampas und Co an einem pseudo-historischen Setting im Kleidungsstil des ausgehenden 19. Jahrhunderts herumlaufen, wenn es doch um die Verhandlung eines Problems des fortgeschrittenen 20., bzw. 21. Jahrhunderts geht. Darüber hinaus stellt sich dem Rezipienten zwangsläufig die Frage, ob die neue Effi mit ihrem modernen Personenkonzept tatsächlich erfolgreich ist. So vermag sie sich zwar von all dem zu lösen, was in ihrem bisherigen Leben mit Bindung korreliert war (selbst auf ihre Tochter Annie verzichtet sie), dies als tatsächlich funktionsfähigen Individualismus zu interpretieren käme jedoch einem logischen Trugschluss gleich. Vorgeführt wird letztlich nämlich nur der Schritt in die freiwillige Beziehungslosigkeit/ Isolation, über die Zukunft dieses neuen Konzepts schweigt sich der Film jedoch aus. Die Schlussszenen dürfen aus diesem Grund weniger als Lösung an sich gelesen werden, sondern gleichen eher dem Ausprobieren einer möglichen Lösung, ohne dass man, resp. Effi sich dessen Erlösungspotentials jedoch gewiss sein kann. Da Selbstverwirklichung als solche folglich gar nicht vorgeführt wird, sondern sich die Inszenierung auf die Andeutung einer möglichen, jedoch nicht notwendigerweise geglückten Selbstverwirklichung beschränkt, kann von einer „läppischen Selbstverwirklichungsgeschichte", wie Mar-

37 Vgl. hierzu das unter Extras angeführte Interview mit Hermine Huntgeburth auf der Kauf-DVD, in dem Huntgeburth konstatiert, mit ihrer Verfilmung die Emanzipationsgeschichte einer jungen Frau darstellen zu wollen, die durch äußere Entscheidungsparameter ihres Glückes beraubt worden ist und sowohl ihre Sexualität als auch das entdeckt, „was sie im Innersten ausmacht" – zwei Aspekte, die bei Fontane letztlich eben nicht über einen Emanzipationsakt verhandelt werden. Interessant an diesem Interview ist ferner, dass Huntgeburth Innstetten zwar zuschreibt, ein ambivalenter und „komplizierter Charakter" mit „Tiefe" und „einem Geheimnis" zu sein, diese Komplexität in der Inszenierung jedoch keinerlei Niederschlag zu finden scheint.

tenstein urteilt, kaum die Rede sein. Schlussendlich scheint die moderne Effi eben dem verhaftet zu bleiben, was Fontanes Effi durch ihren positiv gesetzten Tod zu überwinden vermag: Einer ungewissen Zukunft, die sowohl zum Scheitern verurteilt als auch von Erfolg gekrönt sein kann. Mag diese Konzeption auch den Zeitgeist treffen, eine tatsächliche Lösung des Konflikts ist es nicht. Arme Effi…

Literatur

Fontane, Theodor (2002) [1894]: Effi Briest. Stuttgart.

Krah, Hans (1999): Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica* Nr. 1–2. S. 3–12.

Lotman, Jurij M (1993) [1972]: Die Struktur literarischer Texte. München.

Martenstein, Harald (2009): Zehn Minuten mit… Effi Briest. Harald Martenstein sieht mit Schrecken, wie ein Klassiker zum seichten Fernsehspiel mutiert: http://www.zeit.de/online/2009/08/martenstein-berlinale-7:., S. 1 (gesehen am 03.06.2012).

Titzmann, Michael (1983): Probleme des Epochenbegriffs in der Literaturgeschichtsschreibung. In: Richter, Karl/ Schönert, Jörg (Hg.). Klassik und Moderne. Die Weimarer Klassik als historisches Ereignis und Herausforderung im kulturgeschichtlichen Prozess. Stuttgart. S. 98–131.

Titzmann, Michael (1989): Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem. Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur*, Band XCIX. S. 47–61.

Titzmann, Michael (1993)[1977]: Strukturale Textanalyse. München.

Wünsch, Marianne (2007): Realismus (1850-1890). Zugänge zu einer literarischen Epoche. Kiel.

http://www.wulfmansworld.com/Kinocharts/Kinocharts_2009

Peter Klimczak

Ereignis und Perspektive

Die Lotman-Rennersche Grenzüberschreitungstheorie bei multiperspektivischen Medientexten

Die folgenden Darlegungen und Überlegungen betreffen und basieren auf Jurij Lotmans Grenzüberschreitungstheorie.[1] Zunächst handelte es sich bei ihr um eine auf räumlichen Sachverhalten fundierte narrative Theorie[2], die dann im Wesentlichen von Karl N. Renner[3] (z.T. in Ansätzen aber auch bereits von Lotman selbst) für die Modellierung von narrativen Strukturen jenseits der Topografie/Topologie fruchtbar gemacht wurde. Fast wichtiger als das ist aber Renners systematische Neufundierung des bis dahin teilweise unzusammenhängend und an einigen Stellen sogar widersprüchlich erscheinenden Lotmanschen Ansatzes auf Grundlage der Mengentheorie bzw. der formalen Logik. Zwar blieb der Theorie als Ganzes und noch mehr dem Neuansatz von Renner der breite Durchbruch in der wissenschaftlichen Rezeption bislang verwehrt – nichtsdestotrotz erfreut sie sich bei literatur-, film- und mediensemiotisch ausgerichteten Kreisen[4] großer Beliebtheit und hat in den entsprechenden Arbeiten ihre Funktionalität und Produktivität unter Beweis gestellt. Der vorliegende Beitrag will das Potenzial dieser Theorie[5] einem breiteren medienwissenschaftlichen Rezipientenkreis gegenüber zur Diskussion stellen, und zwar an einem derartigen Aspekt, der auch im engeren Forschungskreis bislang wenig Beachtung erfahren hat: der Perspektivität von Grundordnungen und Ereignissen.[6]

1 Weder im theoretischen noch im praktischen Teil dieses Textes wird der Terminus *Grenze* resp. *Grenzüberschreitung* fallen. Das liegt daran, dass hier nicht Lotmans ursprünglicher Ansatz und seine dementsprechende Terminologie (der das Ereignis als Überschreitung einer Grenze, als Grenzüberschreitung ansah/definierte), sondern Renners Ansatz, bei welchem das Ereignis weder als Grenzüberschreitung bezeichnet noch definiert sein muss. Da Renners Ansatz aber auf Lotmans Theorie basiert und beide zumindest prinzipiell als äquivalent gelten können, blieb es bei der Bezeichnung der Theorie als Grenzüberschreitungstheorie.

2 Vgl. Lotman 1974b; Lotman. 1974a; Lotman 1993 [1972], insbes. S. 300-401.

3 Vgl. Renner 1983; Renner 1987; Renner 2004.

4 Um die Fußnote nicht zu lang werden zu lassen, sollen nur die Autorennamen genannt werden und nicht die Werke: Andreas Blödorn, Nils Borstnar, Jan-Oliver Decker, Petra Grimm, Stephanie Großmann, Dennis Gräf, Hans Krah, Stephen Lowry, Wolfgang Lukas, Michael Müller, Martin Nies, Claus-Michael Ort, Eckhard Pabst, Christer Petersen, Karl N. Renner, Hermann Sottong, Michael Titzmann, Marianne Wünsch u.v.a.m. Aber auch Personen, die nicht zum engeren mediensemiotischen Kreis zu zählen sind, verwenden und verweisen insb. auf den Grenzüberschreitungs-Ansatz von Lotman: vgl. z. B. Martinez/ Scheffel 2003, S. 140 ff. oder Wuss 1993, S. 102 ff.

5 Die Vorstellung der Theorie kann und muss nicht vollständig sein. Sie beschränkt sich v.a. auf die Aspekte, die zum Verständnis der konkreten Analyse erforderlich sind. Will man mehr erfahren, so kann ich die sehr systematischen und gut verständlichen Einführungen von Hans Krah empfehlen. Zum einen das Kapitel 5 „Die Narration – Aspekte des Erzählens" in Krah 2006a, S. 280-374, sowie das von ihm verfasste Kapitel in Großmann et al. 2011.

6 Letzteres war eigentlich nicht die ursprüngliche Idee des diesem Aufsatz zugrunde liegenden Vortrages. Die Diskussion im Anschluss zeigte jedoch deutlich das Bedürfnis nach genau diesem Sachverhalt. Da es sich, wie gesagt, auch innerhalb des engeren Forschungskreises um einen Aspekt handelt, der kaum diskutiert ist, lohnt sich diese Schwerpunktverlagerung. Für interessante Fragen nach dem Vortrag danke ich Magdalena Krakowski und Axel Roderich Werner.

Grundlegende Grundlagen

Die Grundidee der Theorie (bereits bei Lotman) ist, dass nicht jede Merkmalsveränderung als Ereignis angesehen wird, sondern nur solche Merkmalsveränderungen, die die Grundordnung der dargestellten Welt stören oder genauer gesagt mit der Grundordnung der dargestellten Welt in Widerspruch stehen.

Mit Renner ist diese Grundordnung als eine endliche Anzahl von allquantifizierten Implikationen zu modellieren. Allquantifizierte Implikationen sind Wenn-Dann-Sätze mit einem Allquantor; Sätze also wie: „Für alle x gilt, wenn x Y ist, dann ist x auch Z", bzw. bei ersetzten Variablen: „Für alle x gilt, wenn x ein katholischer Priester ist, lebt x zölibatär". Zumeist begegnet man derartigen allquantifizierten Implikationen lebensweltlich aber in Form von Stereotypen/Vorurteilen, formuliert jedoch nicht als Implikation (also Wenn-Dann-Sätzen), sondern Allsätzen: „Alle Blondinen sind dumm", „Alle Deutschen sind fleißig" etc.[7]

Ein Ereignis wäre in diesen Fällen das ‚Erscheinen' eines nicht-zölibatär lebenden katholischen Priesters, einer nicht-dummen Blondine oder eines nicht-fleißigen Deutschen. Ereignishaft gilt demnach die Existenz einer Merkmalskombination, die es gemäß des jeweiligen Allsatzes/ der jeweiligen allquantifizierten Implikation bzw. – ganz einfach – dem jeweiligen Ordnungssatz[8] nicht geben kann, darf oder soll. Ereignishaft ist also stets jene Merkmalskombination, die eigentlich ausgeschlossen ist und deren Existenz damit im Widerspruch zur Grundordnung steht (weshalb die ereignishafte Situation auch als *inkonsistente Situation* bezeichnet werden kann).

Ein Ereignis kann demnach definiert werden als diejenige Merkmalsveränderung, die eine ereignishafte Merkmalskombination zur Folge hat, den ereignishaften Zustand also initiiert. Diese Ereignisdefinierung mag auf den ersten Blick vielleicht umständlich erscheinen. Sie hat jedoch den großen semantischen/interpretativen Vorteil, dass die Analyse der narrativen Struktur eines Medientextes[9] die zentralen vom jeweiligen Medientext verhandelten, da zumindest temporal infrage gestellten, Paradigmen/Regeln mitrekonstruiert/mitmodelliert.[10]

Sowohl theoretisch als auch praktisch ist daher nicht das Ereignis, die ereignisinitiierende Merkmalsveränderung, sondern der ereignishafte Zustand, die ereignisverursachende Merkmalskombination von höherer semantischer Relevanz. Entscheidend ist zunächst, dass die Grundordnung der dargestellten Welt in Frage gestellt wird; die Frage, wie es zu dieser Merkmalskombination gekommen ist, ist hingegen zunächst eine bloß sekundäre und fakultative. Nicht wenige Medientexte fangen in medias res

7 Es sei mir an dieser Stelle erlaubt auf meinen Aufsatz „‚Alle Polen tragen Schnurrbärte.' Zum Umgang mit Abweichungen in Kultur und Literatur." zu verweisen (Klimczak 2012). Ich versuche in diesem basierend auf Renners Ansatz Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Ereignistilgungen in Literatur/Medien und Kultur aufzuzeigen.

8 Das ist Renners neutraler, d. h. unabhängig von der Formulierung als Allsatz oder allquantifizierte Implikation eingeführter Begriff.

9 Zu verstehen als Hyperonym für Filme, Werbespots, Reportagen, Dramen, Erzähltexte, Lieder, Comics usf. Synonym dazu ist der weiter unten auch verwendete Terminus ‚Text' zu verstehen.

10 Vgl. zum heuristischen Nutzen des Ansatzes i.A., insb. aber auch des spezifisch topologisch-topografischen bei Lotman: Klimczak 2009, S. 11-19.

an, also mit dem ereignishaften Zustand und reichen erst später den Ursprung, die konkrete Merkmalsveränderung, nach oder aber sie tun es überhaupt nicht.

Im Mittelpunkt steht ja die In-Frage-Stellung der Ordnung und wichtiger als der Ursprung ist gerade bei notwendigerweise linearen Medientexten die Frage nach der Lösung des ‚Problems', oder in der Terminologie Renners die Ereignistilgung, also die Art und Weise der Auflösung des ereignishaften/inkonsistenten Zustandes, des Sachverhaltes also, dass eine Merkmalskombination vorliegt, die es nicht geben sollte, könnte, dürfte. Die Tilgung des ereignishaften Zustandes durch Tilgung der ereignisverursachenden Merkmalskombination ist dabei grundlegend auf zwei Arten möglich: durch Merkmalsveränderung hinsichtlich des einen Merkmals (hier zwischen ‚zölibatär leben' vs. ‚nicht zölibatär leben') oder des anderen (‚katholischer Priester sein' vs. ‚nicht katholischer Priester sein'). In unserem Priester-Beispiel also dadurch, dass (a) der nicht zölibatär lebende katholische Priester wieder zu einem zölibatär lebenden katholischen Priester wird, oder dass (b) dieser nicht zölibatär lebende katholische Priester beispielsweise zum Protestantismus wechselt.[11] Jeder der geschilderten Fälle hat zum Ergebnis, dass die ereignishafte Merkmalskombination (jene also, dass ein nicht-zölibatär lebender katholischer Priester existiert) nicht mehr gegeben ist.

Heuristiken

Zentral für Lotmans/Renners Ansatz ist also das Wissen um die Grundordnung, da nur vor deren Hintergrund Ereignisse und ereignishafte Zustände bestimmbar sind. Die einfachste Möglichkeit dazu besteht darin, die mehr oder weniger expliziten Äußerungen von Figuren der dargestellten Welten oder der Erzählinstanzen dieser dargestellten Welten dafür heranzuziehen. Gemeint sind hier Äußerungen, die, wie der Allsatz „Alle katholischen Priester leben zölibatär", behaupten, dass dieses oder jenes so oder so ist bzw. zu sein habe.

Im Normalfall wird die Grundordnung aber kaum zur Gänze auf Oberflächenebene in Form von expliziten Ordnungssätzen oder anderweitig explizit formulierten Regularitäten vorfindbar sein. Sie wird zumindest zum Teil aus der impliziten Tiefenstruktur des jeweiligen Medientextes rekonstruiert, also aus anderweitigen Oberflächenstrukturen abstrahiert werden müssen.

11 Wenn man sich diesen theoretischen Sachverhalt ganz konkret vorstellt, so wird man einwenden können, dass die ereignishafte Situation in beiden Fällen weiterhin besteht, da das Ereignishafte nicht nur darin liegt, dass ein katholischer Priester aktuell nicht im Zölibat lebt, sondern dass er überhaupt einmal trotz Zölibat nicht-zölibatär gelebt hat. Dieser Einwand stimmt vollkommen. Er betrifft aber, allein schon von der Modelllogik her gesehen, nicht die Ereignistilgung, sondern die Modellierung des Ordnungssatzes. Wie im nächsten Abschnitt zu sehen sein wird, können und müssen Ereignistilgungen aber auch für die Rekonstruktion (und Überprüfung) der Ordnungssätze herangezogen werden. Derartig auftauchende Widersprüche (in diesem Fall wäre dies die weiterhin existierende ereignisindizierende Reaktion trotz eigentlich erfolgter Ereignistilgung; siehe unten) stellen damit aber keine Probleme dar, sondern nur Ausgangspunkte für eine bessere, adäquatere Modellierung der Grundordnung. Das Ganze ist aber ein zunächst rein theoretischer und nur möglicher Fall. Denn es könnte durchaus sein, dass sich die Figuren eines Textes bzw. die Mitglieder einer Kultur mit einer Ereignistilgung wie der oben genannten zufriedengeben, was dann aber wiederum interessante Schlussfolgerungen hinsichtlich der Qualität des Zölibats von katholischen Priestern in diesem Text bzw. in dieser Kultur erlauben würde.

Und genau zu diesem Zweck bieten sich Unmuts-, Notwendigkeits-, Erlaubtseins-, Verbotenseins-, Überraschtseins-Reaktionen sowohl sprachlicher als auch nichtsprachlicher (Verhalten, Mimik, Gestik etc.) Art von Figuren und Erzählinstanzen an. Die Idee dazu stammt von Hans Krah[12] und basiert auf der plausiblen Annahme, dass das Eintreten einer ereignishaften Situation aus dem Grund, dass es sich um eine Merkmalskombination handelt, die nicht gewollt, nicht erlaubt, nicht als möglich angesehen wird, automatisch auch entsprechende Ereignis-/Inkonsistenz-Reaktionen zur Folge haben muss.[13]

Nimmt man derartige Reaktionen als *Ereignisindikatoren*, als *ereignisindizierend*[14] an, dann wird auch eine Umkehrung des bis dahin skizzierten Ereignisrekonstruktionsprozesses nötig – aber eben auch möglich. Nicht von den Ordnungssätzen der Grundordnung und den jeweiligen Merkmalskombinationen aus wird nunmehr auf die Ereignishaftigkeit geschlossen, sondern von der Ereignishaftigkeit einer entsprechenden Merkmalskombination auf den jeweiligen Ordnungssatz der Grundordnung.

Möglich ist ein derartiges Vorgehen wiederum dann am einfachsten, wenn explizit, d. h. von einer Figur oder der Erzählinstanz verbal geäußert wird, was als ereignishaft angesehen wird. In unserem Beispiel wäre das dann der Fall, wenn in etwa die folgende Äußerung erfolgen würde: „Ein nicht zölibatär lebender katholischer Priester – so ein Skandal!“ oder „Ein katholischer Priester, der nicht zölibatär lebt, das gibt's ja nicht!“. Ähnlich wie bei der ersten Rekonstruktionsmöglichkeit basiert der Rekonstruktionsprozess auf einer Äußerung einer Figur oder der Erzählinstanz. Der Unterschied aber ist jener, dass der Rekonstruktions- und damit auch der Schlussfolgerungsprozess ein umgekehrter ist.

Im ersten Falle wird der Sachverhalt genannt, der zu sein habe, daraus dann der entsprechende Ordnungssatz formuliert und durch das Auftreten der entsprechenden durch den Ordnungssatz bzw. die Äußerung ausgeschlossenen Merkmalskombinationen geschlussfolgert, dass ein ereignishafter Zustand vorliegt. Im nunmehr zweiten Falle wird hingegen ausgehend von der Tatsache, dass ein ereignishafter Zustand vorliegt, über die diesen ereignishaften Zustand verursachende Merkmalsveränderung auf den entsprechenden Ordnungssatz der Grundordnung der dargestellten Welt geschlossen. Der Vorteil von letzterem Rekonstruktionsprozess ist nun aber der, dass er auch ohne verbale, also ohne explizite Benennung dessen, was als ereignishaft angesehen wird, auskommt. Die Rekonstruktion der ereignisverursachenden Merkmalskombination und damit auch des entsprechenden Ordnungssatzes ist nämlich auch mittels der bloßen temporalen Korrespondnez von ereignisindizierender Reaktion und Merkmalsveränderung möglich.

12 Vgl. Krah 1996, S. 94 ff.

13 Krah entwickelte die Grundidee dieser Methodik für die Rekonstruktion der Grundordnung zwar speziell für das Drama, dem die Erzählinstanz, die als prädestinierte Ebene von expliziten Ordnungssätzen gelten kann und die Renner daher auch vorrangig zur Rekonstruktion heranzog, fehlt, doch eignet sich dieser Ansatz insbesondere auch für die Analyse von (audio-)visuellen Medientexten, da diese ja nicht ausschließlich mittels der natürlichen Sprache konstruiert sind, mit der es noch am einfachsten ist explizite Ordnungssätze zu formulieren, sondern vor allem auch visuell erzählen und in Krahs Ansatz gerade Figuren-Reaktionen von höchster Relevanz sind.

14 Nicht zu verwechseln mit ‚ereignisinitiierend'.

Da ereignisindizierende Reaktionen ihren Grund in einer entsprechenden Merkmalskombination haben, also ein kausales Verhältnis zwischen Merkmalskombination und ereignisindizierender Reaktion besteht, muss mit dem Zeitpunkt des Eintretens einer entsprechenden ereignisverursachenden Merkmalsveränderung, die zu jener Merkmalskombination führt, kausal-reaktiv die entsprechende ereignisverursachende Reaktion folgen. Die unmittelbar vor *dem Beginn* der ereignisindizierenden Reaktion *eingetretene* Merkmalskombination kann/muss demnach als die ereignisverursachende Merkmalskombination angesehen werden und davon ausgehend kann dann im nächsten Schritt wiederum auf den jeweiligen Ordnungssatz der dargestellten Welt geschlossen werden.

Analog dazu ist aber auch die Rekonstruktion der Grundordnung anhand der Ereignistilgung möglich, also mittels der Konzidenz des Auslaufens eines entsprechenden ereignisindizierenden Verhaltens mit einer Merkmalsveränderung. Denn man kann bzw. muss ja annehmen, dass eine ereignisindizierende Reaktion (die ihren Grund ja in der Existenz einer entsprechenden Merkmalskombination hat) aufrecht erhalten bleibt, solange auch die Merkmalskombination gegeben ist und erst mit dem Ende der Merkmalskombination zu existieren aufhört. In diesem Fall muss nun geschlussfolgert werden, dass die unmittelbar *vor dem Ende* der ereignisindizierenden Reaktion *zu Ende gegangene* Merkmalskombination die ereignisverursachende Merkmalskombination ist und davon ausgehend kann dann im nächsten Schritt wiederum auf den jeweiligen Ordnungssatz der dargestellten Welt geschlossen werden.

Eine derartige Rekonstruktion anhand der Ereignistilgung ist dabei nicht nur möglich, sondern gar unabdingbar, wenn, wie weiter oben bereits angeführt, der Fall gegeben ist, dass der Text in medias res anfängt, also ohne Darlegung/Präsentation der Ereignisinitiierung und zudem explizite verbale Äußerungen, was zu sein habe oder nicht zu sein habe, fehlen. Mittels derartiger Untersuchungen (also mittels der Untersuchung der Korrespondenz von Wechseln auf Ebene der Merkmalskombination und Wechseln auf Ebene der ereignisindizierenden Reaktion) ist jedoch nicht nur die Rekonstruktion der ereignisverursachenden Merkmalskombination und damit auch des dazugehörigen Ordnungssatzes möglich, sondern auch die Überprüfung von (anderweitig) bereits rekonstruierten bzw. postulierten Ordnungssätzen.

Tritt mit Beginn oder Ende der als ereignisverursachend postulierten (bzw. einer aufgrund des Postulats eines entsprechenden Ordnungssatzes als ereignisverursachend zu schließenden) Merkmalskombination nicht unmittelbar darauf auch der Beginn oder das Ende einer entsprechenden ereignisindizierenden Reaktion ein, so kann die betreffende Merkmalskombination nicht als ereignisverursachend angesehen werden. Die Existenz des jeweiligen Ordnungssatzes in der Grundordnung ist nicht anzunehmen. Das entsprechende Postulat, dass diese Merkmalskombination ereignisverursachend sei bzw., dass dieser oder jener Ordnungssatz gelte, ist/war damit falsch.

Diese Überprüfungsmöglichkeit besteht jedoch nicht nur für postulierte oder anderweitig rekonstruierte Ordnungssätze, sondern auch für solche, die mithilfe der Koinzidenz-Methode anhand der Ereignisinitiierung gewonnen wurden. Auch diese lassen

sich mithilfe derselben Methode, nun aber bei der Ereignistilgung, also beim Auslaufen der ereignisindizierenden Reaktion angewandt, ebenfalls überprüfen.[15]

Perspektivische Ereignisse[16] und Grundordnung*en*

Bislang wurde stets von dem Ereignis bzw. der ereignishaften Situation und der Grundordnung bzw. der Grundordnung der dargestellten Welt gesprochen. Stillschweigend wurde also davon ausgegangen, dass es erstens eine solche gibt und dass es zweitens scheinbar nur eine davon gäbe. Das hat durchaus ideologische Gründe. Die Grenzüberschreitungstheorie will sich ja als Mittel zur Rekonstruktion der zentralen Paradigmen, der zentralen Semantik eines Textes, verstanden wissen und insofern ist es durchaus sinnvoll davon auszugehen, dass es eine solche gibt und sie die einzige ist. Die praktische Realität wird dieser Annahme jedoch nicht ganz gerecht – nicht in der Hinsicht, dass es keine übergeordnete oder letzte/höchste Grundordnung des Textes gibt (diese stellt ja immer eine abstrahierte Rekonstruktion dar und insofern gibt es sie), sondern in der Hinsicht, dass es nicht auch andere untergeordnete, miteinander konkurrierende oder korrespondierende Grundordnung*en* gäbe. Die Annahme und Berücksichtigung von solchen untergeordneten, multiplen Grundordnungen ist dabei durchaus notwendig bzw. unabdingbar und ergibt sich allein schon aus der Heuristik der Theorie. Auf irgendeine Art und Weise müssen die Ordnungssätze ja gewonnen werden und das kann, wie gesehen, auch durch Rückschlüsse aus sog. Ereignisindikatoren geschehen. Diese Ereignisindikatoren sind aber an bestimmte Figurengruppen der dargestellten Welt oder irgendwie geartete Erzählinstanzen gebunden und es liegt in der Natur der Sache, dass, wenn mehr als eine Entität existiert, die Ereignisse indizieren kann, ein und dieselbe Merkmalskombination als ereignishaft und als nicht-ereignishaft eingeschätzt werden kann. Und das gilt nicht nur im Falle der Rekonstruktion der Grundordnung mittels der Bestimmung ereignishafter Merkmalskombinationen anhand von Ereignisindikatoren, sondern auch im Falle der Abstraktion der allquantifizierten Implikationen der Grundordnung aus von Figuren oder der Erzählinstanz geäußerten Allsätzen oder Allsatz-äquivalenten Äußerungen. Auch in diesem Falle besteht durch die Mehrzahl der potenziellen Emittenten die Möglichkeit zu multiplen, sich gegenseitig widersprechenden Ordnungssätzen und damit zu dem Sachverhalt, dass ein und dieselbe Merkmalskombination vor dem Hintergrund des einen Ordnungssatzes ein Ereignis ist und vor dem Hintergrund des anderen hingegen keines ist.

Um Verwechslungen vorzubeugen, sei explizit darauf hingewiesen, dass es hierbei nicht nur darum geht, dass eine bestimmte Merkmalskombination von einem Ordnungssatz als ereignishaft gesetzt wurde und von einem anderen nicht. Das ist nämlich stets der Fall: Eine allquantifizierte Implikation kann per Definition nur eine einzige bestimmte Merkmalskombination ausschließen. Entscheidend ist, dass ein ent-

15 Selbstverständlich gilt auch der umgekehrte Fall, also die Überprüfung des anhand der Ereignistilgung gewonnenen Ordnungssatzes durch die Ereignisinitiierung. Per definitionem müssen ja Ereignisinitiierung und Ereignistilgung miteinander korrespondieren.

16 Zur Grundidee vgl. Renner 1983, S. 82-84 sowie Krah 2006a, S. 317-318.

sprechender Ordnungssatz nicht allgemeingültigen Charakter hat, also nur für eine eingeschränkte Menge an Figuren-/Erzähler-Entitäten Gültigkeit hat – mit anderen Worten, dass er an eine bestimmte Perspektive gebunden ist und somit nur ein perspektivischer ist.

Sind aber nun derartige perspektivische Ordnungssätze gegeben und damit auch mehrere verschiedene bloß perspektivische Grundordnungen, so bedarf es dennoch bzw. umso mehr der Frage, was die eine, *die* Grundordnung des Textes ist. Diese kann dabei einer der perspektivischen entsprechen, d. h. alle und ausschließlich Ordnungssätze einer einzigen spezifischen Grundordnung enthalten oder aber eine Kombination von allen oder mehreren perspektivischen Grundordnungen sein.

Exemplum

Das Funktionieren der Methode soll an einem Werbespot[17] der Agentur *Neue Heimat* für die Bau- und Gartenmarktkette *Hornbach* gezeigt werden. Der Spot dauert 30 Sekunden und besteht aus 13 Einstellungen, womit er für einen Werbespot relativ moderat geschnitten ist. Das korrespondiert in gewisser Weise mit der auditiven Ebene. Diese kommt aber durchaus auffälliger bzw. ungewöhnlicher daher. Abgesehen vom Hornbachschen „yippie ya ya yippi ya yey" ganz zum Schluss weist der Spot nämlich keine gesprochene Sprache auf. Zu hören sind nur intradiegetische Geräusche (im On und Off) sowie extradiegetisch, den ganzen Spot durchziehend, ein Teil aus dem Duett „Canzonetta sull'aria" aus Wolfgang Amadeus Mozarts Oper „Figaros Hochzeit".[18] Da der überwiegende Anteil an Informationen derart über die visuelle Ebene erfolgen muss (und erfolgt), wird im Folgenden zunächst Einstellung für Einstellung beschrieben.

Einstellung Nr.1 zeigt in Form einer Halbtotalen ein junges Paar um die 30, das auf einem Hausdach sitzend/kniend ein Dachfenster montiert. Während die Kamera in dieser Einstellung beide im Profil und zentriert abbildet, ist der Blickwinkel der zweiten Einstellung von weiter oben gewählt: eine Totale mit Aufsicht, die im linken unteren Eck das arbeitende Paar abbildet, aber auch das nun folgende Geschehen auf der Vorderseite des Hauses zeigt - ein schwarzer Wagen, von links oben im Bild kommend, fährt genau vor das Grundstück der beiden und hält mit quietschenden Reifen auf dem Rasenteil zwischen Straße und Gehweg. Währenddessen hört das Paar mit dem Hämmern am Dachfenster auf und schaut über den Dachfirst auf das zum Stehen gekommene Fahrzeug. In der dritten Einstellung ist beinahe frontal von vorne, auf normaler Sichthöhe bildfeldfüllend das Haus der beiden sowie der sich davor befindliche Wagen zu sehen. Gehetzt steigt der Fahrer aus dem Wagen und rennt Richtung Haus, während ganz klein, aber durchaus noch gut sichtbar, die beiden Hausbesitzer das Geschehen vom Dach aus beobachten. In der nun folgenden vierten Einstellung ist die Kamera näher am Haus platziert und zeigt den Fahrer von hinten, der mit einem Sprung über die kleine Hecke das Grundstück vollends betritt, dann in der

17 Vgl. http://www.youtube.com/watch?v=eho71EpoZA8 (gesehen am 06.03.2012).

18 Filmkundige werden den ruhigen und gediegenen Gesang aus Frank Darabonts Drama THE SHAWSHANK REDEMPTION (DIE VERURTEILTEN, USA 1994, Frank Darabont) kennen.

Mitte stehen bleibt und seinen Reißverschluss öffnet. Weiter oben im Bild sind, wie in der vorherigen Einstellung, jedoch logischerweise viel größer, der Mann und die Frau zu sehen. Einstellung Nr. 5 zeigt in Großaufnahme und im Halbprofil das sich langsam entspannende nach unten blickende Gesicht des Mannes. Gleich darauf (Einstellung Nr. 6) sind aus Obersicht in einer vergleichbar großen Einstellungsgröße die Beine des Mannes und ein aus der Beckengegend kommender (Wasser-)strahl zu sehen, der in einem Blumenbeet landet. Während Einstellung Nr. 5 und Nr. 6 damit ausschließlich das Tun und Handeln des Fahrers zeigen, zeigt die siebte Einstellung in einer Halbtotalen wieder das des Paares: zunächst, wie die beiden, das Gesicht zur Kamera gedreht, streng bis missmutig nach vorne, also in Richtung Fahrer blicken, dann aber ihre Köpfe drehen und sich nun gegenseitig in die Augen blicken. Die nächste Einstellung wechselt dann aber wieder zum Geschehen unterhalb von ihnen. Im linken Bildteil ist der weiter urinierende Fahrer von hinten und im rechten Bildteil sein Auto zu sehen. Auf dieses aber fällt nun ein großer Baum vom Grundstück, der das Dach bzw. die Fahrgastzelle vollständig zertrümmert. In der nächsten Einstellung ist frontal von vorne wieder das Gesicht des Fahrers zu sehen. Zunächst sein leicht nach unten auf das Auto gerichteter Blick, der dann aber langsam nach oben geht. Während das erste Blicken von zusammengezogenen Augenbrauen und leicht geöffneten Lippen begleitet wird, ändert sich seine Mimik im zweiten Teil derart, dass sich sein Mund noch ein Stückchen weiter öffnet und seine Augen nun weit aufgerissen sind. Die Kameraposition der zehnten Einstellung entspricht wieder der Ersten und auch die Handlung vor der Kamera ist gleich der Einstellung Nr. 1: Das Paar arbeitet wieder am Dachfenster, blickt also auch nicht mehr über den Dachfirst und damit auch nicht in Richtung des Geschehens auf dem Grundstück vor ihrem Haus. Während das Dach mit dem Paar 2/3 des Bildfeldes und den ganzen Vordergrund einnimmt, ist im Hintergrund zu sehen, wie sich die Baumkrone und folglich auch der ganze Baum wieder aufrichtet. Zwar unterbrechen die beiden kurz ihre Arbeit, nicht aber um Richtung Baum zu blicken, sondern um, wie bereits in der siebten Einstellung, sich gegenseitig anzuschauen. Die elfte Einstellung ist durch dieselbe Kameraposition wie die dritte gekennzeichnet: eine Totale, die aus normaler Sichthöhe das Haus von vorne mit dem nun lädierten Wagen und dem davor herumtapsenden Fahrer zeigt. Während bis dahin jeder Einstellungswechsel in Form von harten Schnitten erfolgte, blendet die elfte Einstellung in eine Schwarzblende über, deren schwarze Bildfläche dann die Einstellung Nr. 12 bildet. In weißen Lettern erscheint zunächst ein „Liebe Dein Zuhause.“, dann aber sogleich darunter in der gleichen Schriftgröße „Dann liebt es Dich auch.“ Die dreizehnte und letzte Einstellung ist vom Kamerawinkel her ähnlich der zweiten, jedoch aus geringerer Kameradistanz aufgenommen: Aus Obersicht ist im unteren Bildteil das am Dachfenster arbeitende Paar zu sehen und im oberen Teil der Vorgarten des Hauses mit dem kaputten Wagen. Während das leise Hämmern im Mittelgrund und die Arie im Hintergrund zu hören sind, erfolgt die Einblendung des Hornbach-Schriftzuges und -Logos, begleitet vom bereits angesprochenen „yippie ya ya yippi ya yey“ im Vordergrund.

Was am Sachverhalt des fast vollständigen Verzichts auf gesprochene Sprache bereits abzusehen war, sollte sich durch die erfolgte Beschreibung bestätigt haben: Die Re-

konstruktion der Erzählstruktur kann und muss mittels entsprechender ereignisindizierender Reaktionen rekonstruiert werden. Am auffälligsten dürften in dieser Hinsicht die Reaktionen des Fahrers in der neunten Einstellung sein – also seine zusammengezogenen Augenbrauen beim leicht abgesenkten Blick und noch mehr die darauf folgenden weit aufgerissenen Augen beim nach oben gerichteten Blick. Recht eindeutig stellen beide Aktionen mimische Zeichen dar, und zwar solche, die konventionell ein irgendwie geartetes Abweichen signalisieren. Und da Ereignisse per definitionem Abweichungen darstellen, stellen die beiden mimischen Zeichen ereignisindizierende Aktionen dar. Zu fragen ist demnach nur noch, ob es sich auch um Reaktionen handelt, ob also im unmittelbaren Vorfeld Merkmalsveränderungen vonstatten gingen. Zuerst zum Kontext des ersten mimischen Zeichens: Aus Einstellung Nr. 7 kann gefolgert werden, dass es sich dabei um die kausale Reaktion auf das Fallen des Baumes auf seinen Wagen handeln muss, was wiederum den Schluss zulässt, dass er das Umfallen des Baumes, die Merkmalsveränderung von ‚Baum-Stehen' hin zu ‚Baum-auf-Auto-Liegen' als Ereignis mit dem ereignishaften Zustand des ‚Baum-Liegens auf dem Auto ansieht. Das zweite mimische Zeichen kann hingegen als kausale Reaktion auf das automatische/eigenständige, aus sich selbst heraus bewirkte Aufrichten des Baumes (als welches es angenommen werden muss, weil keine Fremdeinwirkung zu erkennen ist) betrachtet werden. Zwar handelt es sich hier um einen Vorgang, der erst nach dem mimischen Zeichen präsentiert wird, doch diese Reihenfolge betrifft nur die filmische Informationswiedergabe. Mit anderen Worten: Wir, die Rezipienten, erfahren erst danach vom Wiederaufrichten des Baumes, doch in Bezug auf die dargestellte Welt handelt es sich nicht um eine auf die Mimik des Fahrers folgende Reaktion. Das ergibt sich aus zwei Sachverhalten: zum einen, dass in jener zehnten und elften Einstellung, in der das Aufrichten zu sehen ist, das Aufrichten nicht von Beginn an zu sehen ist, sondern nur der letzte Abschnitt dieses Vorgangs, sodass das Aufrichten logischerweise zuvor schon beginnen hat müssen und da keine Hinweise auf zeitliche Sprünge zwischen den Einstellungen bestehen und daher von einer kontinuierlichen temporalen Wiedergabe trotz Segmentierung auszugehen ist, muss auch angenommen werden, dass dieses Aufrichten in Einstellung Nr. 9 und damit während der mimischen Reaktion stattfand. Bestärkt wird diese Annahme zudem dadurch, dass der Blick des Fahrers von unten nach oben geht, also plausibel dem Weg des sich aufrichtenden Baumes folgt. Vollends bestätigt wird die These aber dadurch, dass während dieses Hinaufblickens ein Geräusch im Off einsetzt, das in der darauf folgenden zehnten Einstellung weiter zu hören ist und mit dem Erscheinen der Baumkrone im Hintergrund (im Vordergrund ist das Paar zu sehen) ins In wechselt und nunmehr eindeutig als das Geräusch bestimmt werden kann, dass der Baum beim Wiederaufrichten macht. Das weite Aufreißen der Augen ereignet sich damit gleichzeitig bzw. erst mit dem Wiederaufrichten des Baumes und muss als kausale Reaktion darauf betrachtet werden. Dies wiederum bedeutet, dass das Wiederaufrichten des Baumes als ereignisverursachende Merkmalsveränderung anzusehen ist - und zwar als eine noch größere als die des Baum-Fallens. Das ergibt sich aus den unterschiedlichen Gesichtsausdrücken des Fahrers: erst zusammengezogene Brauen, dann weit aufgerissene Augen, was konventionell ein stärkeres Zeichen für Verwunderung darstellt als ersteres.

Wie im theoretischen Teil ausgeführt, ist es wichtig zu bedenken, dass es sich hier vorerst nur um perspektivische Ereignisse handelt - allein um die des Fahrers. Die Bestimmung der Merkmalsveränderungen, denen ein ereignishafter Status zukommt, erfolgte anhand der entsprechenden temporalen Konzidenzen von ereignisindizierender Reaktion und Merkmalsveränderung. Zwar wurde auf lebensweltliches Weltwissen, also extradiegetisches Wissen, zurückgegriffen um die Mimik des Fahrers zu entschlüsseln/zu dekodieren (gut zu erkennen anhand des mehrmals verwendeten Begriffs ‚konventionell'), doch wurde versucht auf die Hinzunahme von Weltwissen für eine unmittelbare Bestimmung der ereignisverursachenden Merkmalsveränderungen zu verzichten. Dabei ließe sich durch einen derartigen Rückgriff auf Weltwissen ganz eindeutig und viel weniger umständlich sagen, dass beide Merkmalsveränderungen ereignishafte Merkmalsveränderungen darstellen. Das gilt vor allem für die zweite Merkmalsveränderung: Umgefallene oder abgeholzte, also nicht mehr stehende Bäume, richten sich nicht wieder von alleine auf. Das Umfallen eines Baumes ist nicht rückgängig zu machen.

Für die erste Merkmalsveränderung, das Umfallen, gilt zwar nicht wie für die zweite, dass derartiges nicht möglich ist, aber nichtsdestotrotz ist es unwahrscheinlich – und noch unwahrscheinlicher an einem sonnigen, windstillen Tag, in einer gepflegten Wohngegend. Und auch der höhere Ereignisstatus der zweiten Merkmalsveränderung ließe sich derart problemlos rekonstruieren – immerhin ist das Wiederaufrichten ein nicht-möglicher Vorgang, das Umfallen ein bloß nicht-wahrscheinlicher. Während die Verwendung des außertextuell gegebenen mimisch-gestischen Codes aber als zulässig gelten kann, kann dies hingegen nicht.

Ersteres ist allein schon aus pragmatischen Gründen zulässig, weil ja ansonsten nichts bestimmbar wäre. Darüber hinaus aber handelt es sich im Gegensatz zum anderen Weltwissen um eines einer viel niedrigeren/basaleren Stufe, nämlich um das eines konkreten Zeichensystems. Zwar gilt auch in dieser Hinsicht, dass jeder Text eigene Codes installieren kann, doch kann er das nur vor dem Hintergrund der außertextuell bestehenden tun – was allerdings einen gewissen Aufwand erfordert – und in diesem konkreten Text scheinen mir keine Daten gegeben zu sein, die den Schluss zuließen, dass die mimische Reaktion des Fahrers in einem anderen/verschobenen Zeichensystem zu dekodieren wäre.

Bei letzterem, dem Rückgriff auf Weltwissen zur quasi-unmittelbaren Bestimmung des ereignishaften Status der beiden Merkmalsveränderungen, liegt das Problem hingegen darin, dass es sich bei den derart rekonstruierten ereignisverursachenden Merkmalskombinationen, bei einer derart rekonstruierten Grundordnung, nicht um die Grundordnung des Fahrers handeln würde und auch nicht um die des Textes, sondern um Ereignisse aus einer genuin außertextuellen Perspektive. Es handelt sich um die Grundordnung der außertextuellen Lebenswelt, um die Grundordnung der Rezipienten. Diese ist zwar wichtig und, wie im weiteren Verlauf noch deutlich werden wird, geradezu unabdingbar für die Analyse/Interpretation des Spots, aber sie sollte nicht voreilig mit der/den anderen perspektivischen Grundordnung/en unzulässig vermengt werden.

Für dieses Beispiel gilt das umso mehr, da den beiden Perspektiven die gleiche Grundordnung zugrunde liegt, was ein Vermengen erleichtert; aber gerade dieses Vermengen und Nicht-Auseinanderhalten von eigentlich bloß perspektivischen Grundordnungen würde sich fatal auf die Analyse/Interpretation des Spots auswirken, da gerade die Differenzierung der einzelnen perspektivischen Grundordnungen und die Frage, welche dieser, in Äquivalenz oder Opposition zueinanderstehen, den eigentlichen Clou – oder um es vorwegzunehmen – die Pointe des Spots ausmacht. Denn nicht alle in diesem Text vorkommenden perspektivischen Grundordnungen sind dieselben, was aber nichts anderes heißt, als dass der Text eine andere, prinzipiell nicht mit der außertextuellen Grundordnung und damit nicht mit diesem Aspekt des Weltwissens in Kongruenz steht. Das muss zwar nicht in jedem Text der Fall sein, dennoch handelt es sich hier um nichts Außergewöhnliches. Es ist ja immerhin die vornehmste Leistung eines Textes, dass er aufgrund seiner Endlichkeit, seiner notwendigen Begrenztheit durch einen Anfang und ein Ende, ein stets eigenes Modell von Welt konstruiert.[19] Mit anderen Worten: Es liegt nahe, insbesondere was die Bestimmung des ereignishaften Zustandes von Merkmalsveränderungen und Merkmalskombinationen angeht, besonders vorsichtig bei der Hinzunahme von Weltwissen zu sein.

Doch zurück zum Spot selbst – immerhin steht der Beweis, dass es darin eine perspektivische Ordnung gibt, die nicht der der außertextuellen entspricht, noch aus. Betrachtet werden müssen dazu die übrigen Figuren des Medientextes, also das auf dem Dach sitzende und das Fenster montierende Paar. Als ereignisindizierende Reaktion kann bzw. muss bei ihnen das Aufhören der Arbeit am Fenster angesehen werden. Dafür sprechen mehrere Indizien: zunächst jener Sachverhalt, dass das Werkeln am Fenster sowohl den Ausgangs- als auch Endpunkt der erzählten Geschichte bildet. Das ist zwar kein zwingender Beweis, doch führt die Folge von Aufhören und Wiederaufnehmen der Tätigkeit dazu, dass das Nicht-Verüben dieser Tätigkeit als Abweichung angesehen werden muss, und da Ereignisse und ereignishafte Zustände als Abweichungen definiert sind, sind auch abweichende Reaktionen sehr plausibel als ereignisindizierend anzunehmen. Darüber hinaus zeichnen sich viele Texte durch das sog. Konsistenzprinzip[20] aus, das besagt, dass ein ereignishafter, ergo inkonsistenter, Zustand im Verlauf des Textes wieder in einen nicht-ereignishaften, ergo konsistenten, überführt wird. Dies äußerst sich in Bezug auf den Ereignisverlauf insofern, dass am Anfang und Ende die dargestellte Welt eine geordnete, also ereignislose ist und dazwischen das Problem verhandelt wird, also der ereignishafte Zustand gegeben ist. Diese These wird fernerhin durch weitere Daten unterstützt: zum einen dadurch, dass dieses Werkeln am Fenster mit der extradiegetischen Hintergrund-Musik korrespondiert – ruhig, nicht hektisch und in gemeinsamer Eintracht der beiden stattfindend. Die Handlungen des Fahrers und auch die von ihm verursachten Geräusche (hier insb. das starke Abbremsen mit Reifenquietschen) stehen hingegen in Opposition zur auditiven Hintergrundebene. Zuletzt spricht für diese Annahme, dass das Urinieren

19 Vgl. Krah 2006a, S. 35 f. und Krah 2006b, S. 54 f.
20 Zum Konsistenzprinzip vgl. Renner 1983, S. 42 bzw. ausführlicher Krah 2006a, S. 312-315.

des Fahrers per Mimik und mimischem Code mit dem Unmut der beiden bedacht wird: In halbtotaler Einstellungsgröße ist in der siebten Einstellung deutlich ihr missmutiger Blick Richtung Fahrer und Blumenbeet zu sehen. Das Urinieren selbst aber gehört zum gleichen Paradigma wie das Bremsen mit quietschenden Reifen, das Parken auf dem Grünstreifen und das Betreten des Grundstücks: dem Stören und Zerstören des ursprünglichen Zustandes. Der Unterschied liegt allein darin, dass das Urinieren den Höhepunkt dieses Handelns darstellt, so wie auch der mimische Unmutsausdruck als Höhepunkt der Aufmerksamkeit, die die beiden dem Fahrer zukommen lassen, gelten kann/muss.

Wenn nun aber das Aufhören mit der Arbeit am Fenster, das Nicht-Arbeiten der beiden, eine ereignisindizierende Reaktion darstellt, dann können alle Handlungen, die während dieses Zeitraumes vonstatten gingen, als ereignisverursachend bezüglich der Grundordnung des Paares angesehen werden: die Ankunft des Fahrers, das Parken auf dem Rasen, das Betreten des Vorgartens, das Urinieren ins Blumenbeet. Auch diese Erkenntnis mag nicht verwundern (allein vielleicht der umständliche Weg dahin), würde es sich doch aus extradiegetischer Perspektive ebenfalls um Ereignisse handeln: Es gehört sich nicht auf Blumen im Allgemeinen und noch weniger auf Blumen anderer zu urinieren, es gehört sich nicht das Grundstück anderer zu betreten und es gehört sich auch nicht sein Auto auf Rasenflächen abzustellen. Doch auch hier gilt, dass die derart gewonnene Grundordnung nur eine der außertextuellen Perspektive ist, die zwar mit der Grundordnung des Paares übereinstimmt, aber nicht übereinstimmen müsste und daher auch nicht vermengt werden sollte.

Für den Fahrer handelt es sich hierbei nicht um Ereignisse: Eindeutig zeigt die Großaufnahme seines Gesichtes in der fünften Einstellung keine nicht-zustimmende Reaktion, sondern körperliche Erleichterung ob des Endes des Harndrangs – das Urinieren stellt für ihn also nicht nur keine ereignishafte Handlung dar, sondern vielmehr eine ereignistilgende. Insofern muss an dieser Stelle die Frage gestellt werden, inwiefern sein Handeln aber zu rechtfertigen/ zu entschuldigen ist, da er scheinbar urinieren muss. Es stellt sich also die Frage, ob die genannten außertextuellen Verbote auch diesen Fall in ihr Verbot mit einschließen (in Bezug auf die Grundordnung des Paares erübrigt sich diese Frage, da sein Tun aufgrund der Koinzidenz mit ereignisindizierendem Verhalten eindeutig als ereignishaft gesetzt wird). Im konkreten Fall ist davon nicht auszugehen: Das Verhalten des Fahrers ist zu offensichtlich, zu demonstrativ – er steht gut sichtbar in der Mitte des Gartens und uriniert in das einzige Blumenbeet weit und breit – als dass es unter den Fall zu subsumieren wäre, in welchem eine Ausnahme vom Verbot denkbar erschiene. Die Klärung dieses Sachverhaltes mag unnötig erscheinen – was aber nur daran liegt, dass hier keine Ausnahme von der Regel vorliegt – doch die Klärung derartiger Fälle ist prinzipiell wichtig. Gerade nämlich derartige Sachverhalte, also die Frage danach, ob ein eigentlich verbotenes Verhalten unter bestimmten Umständen nun nicht mehr verboten ist, kann im Zentrum eines Textes stehen, kann zentraler Verhandlungsgegenstand eines Textes sein. Hier ist das nicht der Fall; etwas anderes wird verhandelt.

Dazu jedoch muss wieder zur Perspektive des Paares gewechselt werden, und zwar wiederum zu deren ereignisindizierendem Verhalten – jetzt aber nicht mehr zum Beginn, sondern zu dessen Ende, d. h. zu jenem Zeitpunkt, an dem sie wieder am Fenster zu arbeiten beginnen. So einfach ist dieser aber nicht zu bestimmen – er wird nämlich nicht direkt dargestellt. In der siebten Einstellung wird das Paar noch beim Zusehen, also bei der Nicht-Arbeit, dargestellt und die nächste Einstellung, die die beiden zeigt – das ist dann schon die zehnte – zeigt sie bereits beim Arbeiten. Daraus folgt nun, dass zum Zeitpunkt der Einstellung Nr. 10 der ereignishafte Zustand für die beiden per definitionem als beendet gelten muss und der Wechsel vom ereignishaften zum nicht-ereignishaften Zustand damit zwischen der siebten und zehnten Einstellung hat stattfinden hat müssen, also während das Fallen des Baumes auf den Wagen dargestellt wurde (Einstellung Nr. 8) und die ereignisindizierenden Reaktionen des Fahrers (Einstellung Nr. 9) zu sehen waren. Mit anderen Worten: Der Wechsel vom ereignisindizierenden Verhalten hin zum nicht-ereignisindizierenden Verhalten findet in etwa gleichzeitig mit dem entsprechenden Ereignisindikatoren-Wechsel des Fahrers statt, nur mit dem entscheidenden Unterschied, dass dieser in umgekehrter Richtung verläuft. Das Fallen und das Aufrichten des Baumes stellen für das Paar keine Ereignisse dar. Eindeutig zu sehen ist das im Falle des Sichwiederaufrichtens des Baumes: Während dieser Vorgang auf der Vorderseite des Hauses stattfindet, werkelt das Paar am Fenster – auf der hinteren Seite des Daches. Der Baum richtet sich im Hintergrund jenseits des Dachfirstes und damit auch jenseits des möglichen Blickwinkels der beiden auf. Das Fallen und noch mehr das Aufrichten stehen aus Perspektive des Paares also nicht im Gegensatz zu ihrer Grundordnung. Damit aber steht ihre Grundordnung in krasser Opposition zu der des Fahrers und – was noch wichtiger ist – zur außertextuellen der Rezipienten. Die Frage, die sich damit nun aber stellt, ist jene, in welchem Verhältnis die Grundordnung des Paares zur Grundordnung des Textes steht.

Zwei Daten können darüber Aufschluss geben: Zunächst ist dies die bloße Tatsache, dass sich der Baum wieder aufrichtet. Außertextuell (lebensweltlich) ist das ein Vorgang, eine Merkmalsveränderung, die ohne jegliche Ausnahme notwendigerweise nicht möglich ist. Der Widerspruch, das Ereignishafte, liegt also darin, dass etwas passiert, das nicht passieren kann. Im Spot selbst aber passiert genau das: Der Baum richtet sich auf. Und das ist kein perspektivisches/subjektives Geschehen, sondern ein objektives, ein echtes. Es besteht kein Hinweis darauf, dass es nur eine Halluzination sei oder dass es sich um einen Trick oder dergleichen handle. Insofern ist es in der Realität des Textes als real anzusehen. Damit steht zwar das Weltmodell des Textes in Opposition zur außertextuellen Realität, doch darum geht es (noch) nicht. Es geht darum, dass innerhalb der dargestellten Welt der Vorgang kein Ereignis darstellt, eben deshalb, weil etwas möglich ist, dessen Ereignishaftigkeit in seiner Unmöglichkeit liegt. Oder mit anderen Worten: Die Nicht-Ereignishaftigkeit liegt in der Qualität (bzw. der Art und Weise) der Ereignishaftigkeit begründet.[21]

21 Was nur scheinbar ein Paradoxon ist, da es sich bei der Nicht-Ereignishaftigkeit ja um die textuelle handelt und die Ereignishaftigkeit Bezug nimmt auf den außertextuellen Ereignishaftigkeitsstatus.

Damit ist zwar der Ereignishaftigkeitsstatus des Sichwiederaufrichtens bestimmt, aber noch lange nicht der des Baum-Fallens. Hierbei handelt es sich ja nicht um ein Ereignis, das in einer notwendigen ontischen Nicht-Möglichkeit begründet ist, sondern einer bestimmten Wahrscheinlichkeit. Da es aber ‚nur' unwahrscheinlich ist und nicht unmöglich, kann das Auftreten nicht als Beweis dafür gelten, dass es nicht ereignishaft ist. Die obige Argumentationskette ist also ausschließlich für entsprechende analoge Fälle reserviert. Aufschluss über den Ereignishaftigkeitsstatus des Baum-Fallens kann das zweite Datum geben: Die Bildinschrift in Einstellung Nr. 12: „Liebe Dein Zuhause. Dann liebt es Dich auch." Allein schon die Formulierung erinnert stark an einen Ordnungssatz, und zwar nicht an die bekannten (und vor allem in längeren Texten öfters vorkommenden) Allsätze, sondern an eine ‚echte' Implikation der Form „Wenn du dein Zuhause liebst, dann liebt es Dich auch."

Es liegt demnach nahe diesen Konditionalsatz als einen Ordnungssatz der Grundordnung anzusehen, und zwar der Grundordnung des Textes. Eindeutig handelt es sich um keine Aussage, die irgendeiner Entität der dargestellten Welt zuzuordnen wäre, sondern um eine, die als extradiegetische, der Diegese übergeordnete, wenngleich diese betreffende, Aussage anzusehen ist. Mit anderen Worten: Sie muss als unmittelbare Aussage des Textes gelten.[22] Damit ist zwar bestimmt, welcher Ebene die Äußerung zuzuordnen ist, aber noch nicht der Inhalt aufgeschlüsselt, was sich jedoch nicht sonderlich schwierig gestaltet: Es handelt sich schlichtweg um eine konditionale/klassische (Ober-)Prämisse mit Bedingung und Folgerung, die besagt, dass, wenn man etwas Bestimmtes mit einer bestimmten Entität tut, diese Entität das Gleiche mit einem selbst macht. Wie erwähnt, handelt es sich um eine Prämisse, womit es auch nahe liegt, ihren Wahrheitsgehalt innerhalb eines deduktiven Arguments zu überprüfen. Zu fragen ist also, ob es in der dargestellten Welt eine oder mehrere Entitäten gibt, die ihr Zuhause lieben. Wie unschwer zu erkennen ist, gibt es diese: Das Paar, das an seinem Haus voller Eintracht werkelt und sich auch darüber hinaus um das Zuhause kümmern muss, da sonst Haus und Vorgarten nicht in einem solch perfekt gepflegten Zustand wären. Nun ist zu fragen, ob das Argument richtige Schlüsse bildet, also ob dieses Zuhause auch das Paar liebt. Und auch dieser Sachverhalt ist zu bejahen: Der Fahrer beschädigt das Zuhause, d. h. den Rasen, die Blumen und die Ruhe, stört die beiden in ihrer Eintracht beim Arbeiten. Jedoch wird dieses Stören unterbrochen und bestraft (Zerstörung des Autos), und zwar durch das Zuhause/ den zum Zuhause gehörenden Baum. Dass es sich dabei um intentionales Tun handelt, ist daran zu sehen, dass sich der Baum wieder von alleine aufrichtet. Das Zuhause behebt/tilgt demnach den aus der Perspektive der beiden ereignishaften Zustand. Spätestens nach dem Fallen und Wiederaufrichten arbeitet das Paar ja wieder ungestört am Fenster bis zum Ende des Spots.

22 Wer möchte, kann sie auch der Erzählinstanz zuordnen oder aber auch gleich den Produzenten, bzw. Text-Emittenten, also Hornbach, was natürlich plausibel ist, da auf diese Einstellung die Einblendung des Hornbach-Schriftzuges erfolgt. So oder so, die Äußerung wird stets als eine jenseits der Diegese anzunehmende und damit zumindest den ganzen Text als solchen betreffende angesehen werden müssen.

Signifikanterweise aber blicken sie sich in der besagten zehnten Einstellung, in der zu sehen ist, wie sie wieder am Fenster arbeiten und wie sich der Baum wieder aufrichtet, gegenseitig kurz in die Augen, ohne den Blick in irgendeiner Form auf das Geschehen auf der Vorderseite des Hauses zu richten. Plausibel kann dieses gegenseitige Ansehen nur als Zeichen des gegenseitigen Wissens verstanden werden. Es findet nämlich bereits in der siebten Einstellung, also noch vor dem Fallen des Baumes, aber noch während des Urinierens statt, was nichts anderes heißt, als dass sie über das aktuelle (aus der Sicht der zehnten Einstellung) bzw. zukünftige (aus Perspektive der siebten Einstellung) Geschehen, den Ablauf von Baum-Fallen und Baum-Wiederaufrichten, Bescheid wissen. Demzufolge steht auch das Urinieren des Fahrers mit dem Fallen und dem Wiederaufrichten des Baumes kausal in Relation und das Ergebnis des Fallens stellt eine Bestrafung desjenigen dar, der ihre Ordnung stört. Da dieses Bestrafen aber gleichzeitig ja auch von Vorteil für das Paar ist, ist das Handeln des Baumes als Belohnung, als Dienst, als ‚Liebesdienst' anzusehen und damit ein Zeichen dafür, dass das Zuhause die beiden liebt.

Mit diesem rekonstruierten Kontext um das Fallen und Wiederaufrichten des Baumes ist es nun auch möglich, den textuellen Ereignishaftigkeitsstatus des Baum-Fallens zu bestimmen (was ja die Ausgangsfrage darstellte): Es handelt sich nicht um ein Ereignis, da es nicht gegen den Ordnungssatz „Liebe dein Zuhause. Dann liebt es Dich auch." verstößt. Ganz im Gegenteil: Das Fallen erfüllt diesen Ordnungssatz. Und da der Ordnungssatz nachgewiesenermaßen zur Grundordnung des Textes gehört, ist der Nicht-Ereignishaftigkeitsstatus des Umfallens einer der textuellen Perspektive.[23]

Zusammengefasst heißt das, dass die textuelle Grundordnung der des Paares entspricht, nicht aber der des urinierenden Fahrers, dessen Grundordnung wiederum zwar in Bezug auf das Urinieren nicht in Kongruenz zur außertextuellen, aber umso stärker in Bezug auf die Merkmalsveränderung des Baumes steht, womit also festzustellen bliebe, dass sich die textuelle und außertextuelle lebenswirkliche Grundordnung in Bezug auf diesen Punkt kontradiktorisch unterscheiden bzw. sich widersprechen. Dieser Widerspruch ist nun aber ein intertextueller, d. h. ein zwischen textueller und außertextueller Ebene stattfindender. Derartige intertextuelle Widersprüche stellen Pointen dar.[24] Die Existenz dieser Pointe kann wiederum als Unterhaltungs-Mehrwert angesehen werden – jedoch nicht nur: Mit dieser Pointe korreliert auch die medientextuelle Aussage, dass, wenn man sein Zuhause liebt, es auch einen liebt, d. h. man einen Mehrwert erwarten kann, wenn man sein Zuhause liebt. Lieben tut man sein Zuhause aber wiederum – wie überdeutlich zu sehen – durch Pflege und Arbeit an diesem und die materiellen Voraussetzungen dafür findet man in einem Bau- und Gartenmarkt: *Hornbach*. Yippie ya ya yippi ya yey.

23 Selbstverständlich kann derart aber nicht nur das Umfallen, sondern auch das Wiederaufrichten als textuell nicht ereignishaft bestimmt werden. Doch handelt es sich hierbei nur um eine Verstärkung, da ja bereits auf anderem Wege der Ereignishaftigkeitsstatus dieses Wiederaufrichtens geklärt wurde.

24 Es gibt zahlreiche Definitionen der Pointe. Hier sei auf die von Karl N. Renner verwiesen, was ja durchaus Sinn macht, wenn schon mit seiner Neuformulierung der Lotmanschen Grenzüberschreitungstheorie gearbeitet wird: Renner 1984.

Literatur

Großmann, Stephanie et al. (Hg.) (2011): Filmsemiotik: Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate. Marburg.

Klimczak, Peter (2009): 40 Jahre ‚Planet der Affen'. Reihen- und Zeitgeistkompatibilität – über Erfolg und Misserfolg von Adaptionen. Stuttgart. S. 11-19.

Klimczak, Peter (2012): ‚Alle Polen tragen Schnurrbärte.' Zum Umgang mit Abweichungen in Kultur und Literatur. In: Szendi, Zoltan (Hg.): Wechselwirkungen. Deutschsprachige Literatur und Kultur im regionalen und internationalen Kontext. Wien. (im Erscheinen)

Krah, Hans (1996): ‚Gelöste Bindungen – bedingte Lösungen'. Untersuchungen zum Drama im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts. Passau.

Krah, Hans (2006a): Einführung in die Literaturwissenschaft. Kiel.

Krah, Hans (2006b): Kommunikationssituation, Sprechsituation, Semantik. In: Ders. und Michael Titzmann (Hg.): Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Passau. S. 53–81.

Lotman, Jurij (1974a): Die Entstehung des Sujets typologisch gesehen. In: Ders.: Aufsätze zur Theorie und Methodologie der Literatur und Kultur. Kronberg. S. 30-65

Lotman, Jurij (1974b): Zur Metasprache typologischer Kultur-Beschreibungen. In: Ders.: Aufsätze zur Theorie und Methodologie der Literatur und Kultur. Kronberg. S. 338-377.

Lotman, Jurij (1993) [1972]: Die Struktur literarischer Texte. München.

Martinez, Matias/ Scheffel, Michael (2003) [1999]: Einführung in die Erzähltheorie. München.

Renner, Karl N. (1983): Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moorse. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen. München.

Renner, Karl N. (1984): Witz. In: Kanzog, Klaus/ Masser, Achim (Hg.): Reallexikon der Deutschen Literaturgeschichte. Band 4. Berlin, New York. S. 919-930.

Renner, Karl N. (1987): Zu den Brennpunkten des Geschehens. Erweiterung der Grenzüberschreitungstheorie: Die Extrempunktregel. In: Bauer, Ludwig/ Ledig, Elfriede/ Schaudig, Michael (Hg.): Strategien der Filmanalyse. München. S. 115-130.

Renner, Karl N. (2004): Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J. M. Lotman. In: Frank, Gustav/ Lukas, Wolfgang (Hg.): Norm-Grenze-Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Michael Titzmann zum 60. Geburtstag. Passau. S. 357-381.

Wuss, Peter (1993): Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß. Berlin.


E 01


E 02a


E 02b


E 03


E 04


E 05


E 06


E 07a


E 07b


E 08a


E 08b


E 09a


E 09b


E 10a


E 10b


E 11



E 12



E 13

Magdalena Krakowski

AMORES PERROS

Extraordinäre Erzählstrategien im mexikanischen Gegenwartsfilm

Im Jahre 2000 gelang dem mexikanischen Regisseur Alejandro González Iñárritu mit dem Film AMORES PERROS der Durchbruch.[1] Der Film erzählt drei Geschichten, die durch ein zentrales Element, einen Autounfall, miteinander verbunden sind. Das Besondere an diesem mexikanischen Gegenwartsfilm ist die narrative, filmästhetische und thematische Komposition, die die einzelnen Episoden zu einer Einheit verbindet. Mein Anliegen ist es, narrative Strukturen neuerer mexikanischer Spielfilme zu untersuchen und mögliche Abweichungen zu ‚ordinären' Strukturen des Hollywood-Kinos aufzuzeigen. Deshalb wird es im Folgenden darum gehen, inwiefern AMORES PERROS, als ein konkretes Beispiel, ‚extraordinäre' Strukturen aufweist.

Der Film als normierte Struktur

Ausgangspunkt meiner Arbeit stellen ‚ordinäre' Strukturen des klassischen Hollywood-Kinos dar. Es geht also im Wesentlichen um Norm und Abweichung. Nach Fricke, der sich zunächst auf literarische, d. h. sprachliche Normen bezieht, kann auf zwölf Ebenen eine poetische Abweichung zustande kommen.[2] Problematisch stellt sich diese Anforderung insbesondere für den Spielfilm dar, da dieser m. E. internationale Gültigkeit anstrebt. Denn für den Film gelten Normen der Sprache nur bedingt, da sich der filmische Text auch anderer Ebenen wie der optischen und der akustischen bedient. Deshalb muss die Frage gestellt werden: Von welchen Normen weicht der Film ab? Ist die Normabweichung nicht schon in der Erzählkunst selbst begründet? Denn ein Film ist auch der Erzählkunst zuzuordnen. Die erzählenden Texte weichen nicht nur von sprachlichen Normen ab, wie Fricke bemerkt, sondern auch in ihrer räumlichen und zeitlichen Dimension. Zunächst soll festgehalten werden, dass insbesondere Zeit immer linear ist. Auch wenn in einem Text behauptet wird, dass in einer fiktiven Welt eine Stunde nur 10 Minuten aufweist, bleibt die Zeit dennoch linear oder wird als lineare Zeitfolge rekonstruiert. Dies wird umso deutlicher, wenn man

1 Nach seinem Erfolg produzierte der Regisseur zwei weitere Filme im selben Stil: 21 GRAMM (2003) und BABEL (2006), die allerdings von den USA finanziert wurden.

2 Vgl. Fricke 1981, S. 16 ff.

gezwungenermaßen eine zeitliche Chronologie aufweisen muss, ist die *Histoire* immer chronologisch geordnet. Der *Discours* kann jedoch vom zeitlich Linearen in der Darstellung abweichen, nicht aber die Gesetze der Zeit außer Kraft setzen. Deshalb ist die Erzählung selbst den Normen der Zeit unterstellt. Ähnlich verhält es sich mit der räumlichen Dimension. Eine Erzählung muss räumlich angesiedelt sein. Dies bedeutet nicht, dass explizit bestimmte Ortschaften genannt werden müssen, es genügen häufig auch implizite Raumangaben, z. B. die Positionierung von Figuren oder die Beschreibung eines Ambientes. Weiterhin ist Zeit nicht ohne Raum und Raum nicht ohne Zeit zu denken. Diese simple Feststellung scheint zunächst banal, doch für definitorische Fragen wie „Wann ist eine Narration eine Narration?" und „Wann ist ein Film ein Film bzw. ein Spielfilm?" oder abstrakter „Wann ist ein Text ein Text?", ist sie unentbehrlich. Die Raum-Zeit-Konstante erzeugt demnach Kohärenz. Fehlt die räumliche und/oder zeitliche Dimension, ist zu klären, inwieweit von einer Narration oder einem Text gesprochen werden kann. Weiterhin stellt sich die Frage, ob Narration immer Text ist oder viel prägnanter, ob Text immer Narration ist. Diese Problematik versuche ich im Folgenden zu umreißen.

Aufbauend auf seinem ersten Werk *Norm und Abweichung: Eine Philosophie der Literatur* (1981), weitet Fricke seine Theorie in *Gesetz und Freiheit: Eine Philosophie der Kunst* (2000) auf alle Künste aus. Obwohl Frickes Aussagen hinsichtlich des filmischen Textes diffus und nicht nachvollziehbar sind, kann das Abweichungsmodell für den Film im Besonderen und für die Kunst im Allgemeinen übernommen werden. Der Film selbst weicht primär allerdings nicht von gesellschaftlich konstruierten Normen, sondern von Naturgesetzen ab. Da Naturgesetze, wie Fricke richtig folgert, nicht außer Kraft gesetzt werden können, sondern nur die Illusion vermitteln, sie seien aufgehoben, spricht Fricke von „*Gesetzen naturbedingten Verhaltens*".[1] Dies bedeutet, nicht das Gesetz selbst wird durchbrochen, sondern der Umgang mit diesem. Deshalb ist die hier zugrundeliegende ‚Norm' naturgesetzlich bedingt, nicht aber das Gesetz selbst[2]. Demnach definiert Fricke eine „künstlerische Abweichung" analog der „poetischen Abweichung" folgendermaßen:

> (2') Eine KÜNSTLERISCHE ABWEICHUNG ist eine Verletzung Naturbedingter Verhaltensgesetze, die eine nachweisbare Funktion erfüllt (und deretwegen somit überwiegend keinerlei negative Handlungsfolgen akzeptiert werden).[3]

Daraus können, wie in der Literatur auch, erneute Normen, d. h. Quasi-Normen entstehen.

> (8') Werksorten und andere Bündelungen von Abweichungstypen mit bestimmten Internen oder auch Externen Funktionen (wie ‚Gestaltungsweisen' und deren historisch-soziale Institutionalisierung zu ‚Gestaltungs-Genres') bilden eine QUASI-NORM genau dann, wenn sie auf Gewöh-

1 Fricke 2000, S. 41.
2 Vgl. ebd. S. 40f.
3 Ebd. S. 41.

> nung beruhende ‚statistische Erwartungen' beim zeitgenössischen Publikum begründen, nicht jedoch eine ‚normative Erwartung'. Diese Erwartung kann als WERKINTERNE QUASI-NORM allein innerhalb des jeweiligen Werkes durch wiederkehrende Befolgung aufgebaut werden, aber auch als HISTORISCHE QUASI-NORM durch wiederkehrende Befolgung in vorangehenden Werken derselben Werksorte.[4]

Ebenso wie in der Literatur, kann auch allgemein in der Kunst von einer Quasi-Norm abgewichen werden, wobei auch hier eine sekundäre Abweichung vorliegen würde. Für den Film gelten deshalb Gesetze des Sehens, des Hörens, der Verständigung und der Bewegung.[5] Eine filmische Abweichung ist demnach eine Illusionserzeugung der Durchbrechung von Naturgesetzen, somit eine Abweichung von der ‚naturbedingten Verhaltensnorm'. Eine filmische Quasi-Norm hingegen gilt innerfilmisch, wird also historisch und kulturell konzipiert. Der vorliegende Artikel zielt auf ebendiese Quasi-Normen und ihre sekundäre Abweichung, die ich hier als ‚ordinäre' und ‚extraordinäre'[6] Strukturen bezeichnen möchte. Diese Strukturen werden aus narratologisch-strukturalistischer Perspektive untersucht und sind somit auf der Ebene der Filmästhetik und der Erzählung selbst anzusiedeln.

Da ‚ordinäre' Strukturen historisch und kulturell wandelbar sind, d. h. dynamisch und deshalb nur rückwirkend festgestellt werden können, müssen ebenso Theorien des 20. Jahrhunderts herangezogen werden. Erst durch die Definition ‚ordinärer' Strukturen vergangener Jahrzehnte können Abweichungen von diesen und somit ‚extraordinäre' Strukturen bestimmt werden. Eder selbst bemerkt in dem Vorwort zur dritten Auflage seines Werkes *Dramaturgie des populären Films* (2007):

> Erstens haben sich im Mainstream-Kino mittlerweile Erzählweisen verbreitet, welche von den idealtypischen Merkmalen, die in diesem Buch beschrieben werden signifikant abweichen. [...] Der Durchbruch ungewöhnlicher Erzählformen im kommerziellen Kino, der spätestens seit PULP FICTION (USA 1994) erfolgte, war kein vorübergehendes Phänomen. [...] Trotz der Verbreitung unkonventioneller Erzählformen lässt sich – zweitens – feststellen, dass die Merkmale populären Erzählens nach wie vor überdurchschnittlich häufig sind und idealtypische Gültigkeit besitzen.[7]

Legen wir dieser Aussage das Abweichungsmodell Frickes zugrunde, so wird schnell ersichtlich, dass Eder selbst auf ‚extraordinäre' Strukturen verweist, indem er vom „Durchbruch ungewöhnlicher Erzählformen", „unkonventionellen Erzählformen" und von „idealtypischer Gültigkeit" spricht. Denn, wie Fricke richtig bemerkt, werden

4 Ebd. S. 42.

5 Fricke spricht dem Film nur Gesetze des Sehens zu. Eindeutig ist jedoch und bedarf deshalb keiner empirischen Untersuchung, dass der Film sich verschiedener Kanäle bedient und somit in alle anderen, von Fricke aufgestellten Kategorien aufgenommen werden muss. Vgl. ebd. S. 45.

6 Mit den Begriffen ‚ordinär' und ‚extraordinär' soll das wertende Moment reduziert und im Gegensatz zu den Begriffen ‚konventionell' und ‚unkonventionell' eine Neutralität angestrebt werden. Mit diesem Konzept ist nicht immer das ‚Originelle' gemeint, sondern es kann auch als Rückgriff auf frühere ‚ordinäre' Strukturen verstanden werden, die zu einer bestimmten Zeit wiederum ‚extraordinäre' Strukturen bilden können.

7 Eder 2007, S. 1.

‚ordinäre' Strukturen erst als solche wahrgenommen, sobald von diesen abgewichen wird.[8]

Durch den Begriff „idealtypisch" in Kombination mit dem der „Gültigkeit" bezieht sich Eder auf bestehende ‚ordinäre' Erzählstrukturen des Mainstream-Kinos; wohingegen die Begriffe „ungewöhnlich" und „unkonventionell" eindeutig auf eine Abweichung von diesen und somit auf ‚extraordinäre' narrative Strukturen verweisen. Unterstrichen wird diese Aussage von dem Wort „Durchbruch". Erzählformen können nur andere (bestehende) Erzählformen durchbrechen. Somit legitimiert Eder die Gültigkeit seiner Theorie selbst. Dies soll nicht bedeuten, dass sich bestehende ‚ordinäre' Strukturen des filmischen Textes nicht durch ‚neue' ordinäre Strukturen ersetzen lassen, vielmehr zeigt es die Dynamik und den Prozess der Gewöhnung an bestimmte Erzählverfahren für den Film auf. Eder gründet seine theoretische Abhandlung zum populären Film auf filmtheoretische Texte sowie Drehbuchratgeber und versucht somit, den populären Film nicht nur theoretisch, sondern auch in der Praxis zu erfassen. Von rezeptionstheoretischen Konzepten, die Eder anführt, wird sich hier jedoch, soweit dies möglich ist, distanziert.

Gegenstand der Ausführungen zum populären Film sind „fiktionale Filme des europäisch-amerikanischen Kulturkreises".[9] Dies ist insofern wichtig, als Fricke und auch Eder selbst bemerken, dass ‚ordinäre' Strukturen immer von den jeweiligen Kulturen abhängig sind. Der populäre europäisch-amerikanische Film wird nach Eder als Gattung aufgefasst und „umfaßt alle Spielfilme, die durch Verwendung konventioneller Mittel auf Popularität bei einem großen Publikum und auf kommerziellen Erfolg hin ausgerichtet sind".[10] Erfolg ist jedoch kulturell und historisch bedingt und hängt von den jeweilig geltenden Normen einer Kultur zu einer bestimmten Zeit ab. Dies nennt Eder „multifaktorell"[11] und verweist deshalb auf „idealtypische Merkmalskonstellationen"[12], denen ein filmischer Text gerecht werden kann oder nicht. Deshalb ist anzumerken, dass ein Film an sich nicht als ‚ordinär' oder ‚extraordinär' bezeichnet werden kann, sondern die darin zu findenden Strukturen. Somit ist es nicht nur möglich, sondern eher der Regelfall, dass fiktionale Filme ‚ordinäre' und ‚extraordinäre' Strukturen zugleich aufweisen. Allerdings ist die Frage und somit der Einwand berechtigt, ob nicht alle Filme „auf Popularität bei einem großen Publikum und kommerziellen Erfolg" zielen. Eder selbst bezieht sich auf die Ausführungen David Bordwells und hält an der Hypothese fest, dass „Hollywoodfilme den Markt seit Jahrzehnten dominieren"[13]. Deshalb lässt sich die von Bordwell angeführte *Classical Narration*[14] als merk-

8 „Erst die Möglichkeit einer *Abweichung* von der Norm und deren dann eintretende Konsequenzen machen also eine Norm zur Norm [...]", Fricke 1981, S. 74.
9 Eder 2007, S. 8.
10 Ebd. S. 9.
11 Ebd.
12 Ebd.
13 Ebd. S. 10.
14 Vgl. Bordwell 1985b, S. 3; Bordwell 1985a, S. 156; Eder 2007, S. 10.

malskonstituierende Erzählform für den populären Film festhalten. Eder versteht Dramaturgie nach Bordwell als System[15]:

> [A] narrative film consists of three systems: narrative logic (definition of events, causal relations and parallelisms between events), the representation of time (order, duration, repetition) and the representation of space (composition, orientation, etc.).[16]

Zunächst postuliert Eder für die dramaturgische Struktur eines Films, sie baue Spannung oder Neugier auf. Dies ist durchaus eine Tatsache, die mit Informationsvergabe oder dem Zurückhalten von Informationen zusammenhängt, somit auf die Beziehung zwischen *Histoire* und *Discours* referiert.[17] Demnach können spannungs- und neugiererzeugende Elemente am Text selbst festgemacht werden. Ohne auf weitere Definitionen Eders einzugehen, soll im Folgenden eine Darstellung ‚ordinärer' Strukturen erfolgen, die Eder als Merkmale des populären Films bezeichnet und mit den Strukturen in *Amores Perros* verglichen werden.

‚Ordinäre' Struktur der Handlung – Ebene der Dramaturgie und Narration

Für den populären Film gilt, dass dieser nur eine einzige Geschichte erzählt.[18] Dies ist in AMORES PERROS nicht der Fall. Der Film erzählt drei Episoden verschiedener Figuren und Ereignisse, die sich an mehreren Punkten, d. h. Orten treffen. Die Episoden werden durch Schrift*inserts* angezeigt, auf denen die Namen der Hauptfiguren zu lesen sind.

Des Weiteren stellen Bordwell sowie Eder fest, dass es im klassischen Hollywood-Kino zumeist einen *Subplot* gibt. Der *Subplot* oder die Haupthandlung ist eine wie auch immer geartete Liebesbeziehung.[19] In dem Film AMORES PERROS besteht eine Multiplikation der *Subplots*, die schon allein durch die Multiplikation der Episoden entsteht. Das bedeutet, jede Episode weist mindestens einen *Subplot* auf. In jeder Geschichte findet sich mindestens eine – wie auch immer geartete – Liebesbeziehung zwischen Mann und Frau. In der ersten Episode ist diese „Liebesbeziehung" zwischen Octavio und Susana sowie zwischen Susana und Ramiro festzustellen, in der zweiten Episode zwischen Julieta und Daniel sowie zwischen Daniel und Valeria und in der dritten Episode zwischen der Mutter von Maru und El Chivo, die jedoch nur verbal erzählt wird. Somit folgt der Film nicht nur der von Bordwell geforderten amourösen Beziehung, er multipliziert diese vielmehr. Dies entsteht schon allein durch die Vervielfachung der erzählten Geschichten.

Eder geht, wie viele Drehbuchratgeber auch, von einer drei- bzw. fünfteiligen Struktur des „ordinären Films" aus. Es handelt sich hierbei um die Exposition, den *point of at-*

15 Der Begriff „Dramaturgie" wird in der Literatur- und Filmwissenschaft immer wieder besprochen. Ob dieser traditionell belegte Begriff für Eders Ausführungen richtig gewählt worden ist, soll hier jedoch nicht weiter diskutiert werden.Bordwell selbst spricht in diesem Zusammenhang nicht von Dramaturgie, sondern von Narration.

16 Bordwell 1985b, S. 12.

17 Vgl. Eder 2007, S. 16f.

18 Vgl. Eder 2007, S. 32; vgl. Bordwell 1985b, S. 16; Bordwell 1985a, S. 157.

19 Vgl. Eder 2007, S. 44; Bordwell 1985b, S. 16; Bordwell 1985a, S. 157.

tack, den Konflikt oder Höhepunkt, den *Plot point* und die Auflösung.[20] Allgemein gilt, nach Bordwell und Eder, dass die *Histoire* des klassischen Hollywood-Films mit Ereignissen der Problementstehung einsetzt und diese im Verlauf über Ereignisse spannt, die Problem-Lösungsversuche der Figuren darstellen. Dieser Bogen wird bis zur Auflösung des Problems gespannt, die klassischerweise am Ende des Spielfilms steht.[21]

Exposition

Für die Exposition gilt, dass sie in konzentrierter, knapper Form direkt am Anfang des Films steht. Figuren, Ort und Zeit der Handlung werden so schnell wie möglich etabliert. Des Weiteren ist die Exposition dem *point of attack* (dem Angriffspunkt) im *Discours* entweder vorangestellt oder sie wird durch ihn selbst geleistet, wenn die Geschichte *in medias res* beginnt. Beginnt der klassische Hollywood-Film nicht *in medias res*, dann wird nach Eder der *hook*, eine Sequenz, die einen besonders starken emotionalen und sinnlichen Eindruck auf den Zuschauer machen soll, an den Anfang gesetzt. AMORES PERROS setzt *in medias res* an, wobei die Anfangssequenz ebenso als *hook* bezeichnet werden kann, den Eder für solch einen Film ausschließt. Denn durch schnelle Schnitte und unruhige Kameraführung wird Spannung aufgebaut; die visuelle Komposition ist durchaus sinnlich und emotional erfahrbar. Daneben kann die Darstellung eines blutenden Hundes oder einer blutbeschmierten Frau nach dem Unfall ebenfalls die emotionale Seite des Rezipienten ansprechen. Diese Eindrücke werden durch die auditive Komponente verstärkt. Das Quietschen der Bremsen bei einem fast erfolgten Zusammenstoß, der laute Knall beim Unfall, die andauernde Hupe nach dem Unfall sowie die flehende Stimme der Frau sind nur einige Beispiele für die Emotionssteigerung durch die Tonspur.

Interessanter scheint bei AMORES PERROS jedoch die Exposition selbst zu sein. Obwohl Eder durchaus darauf verweist, dass im filmischen Text immer wieder neue Figuren, Handlungsorte und zeitliche Ebenen eingeführt werden können und sich die Exposition somit auf den ganzen Film ausbreiten kann, hält er doch fest, dass die wesentlichen Figuren, Orte und die Haupthandlung innerhalb der ersten 10 Minuten etabliert sein müssen.[22] Wie verhält sich dies nun in dem Film AMORES PERROS? Der Film beginnt mit einer Verfolgungsjagd, die mit einem Autounfall endet. Diese Sequenz wirft zunächst Fragen auf, die in die Vergangenheit gerichtet sind: Wie kam es zu dieser Verfolgungsjagd? Wer sind die Figuren? Von wem und wieso werden die beiden verfolgt? Was hat es mit dem blutenden Hund auf sich? Dies ist nach Bordwell und Eder durchaus legitim, denn ein Film kann zunächst „Neugierfragen“[23] aufwerfen, die im Verlauf durch Spannungsfragen ersetzt oder ergänzt werden. Die Spannung steht im klassischen Hollywood-Film im Vordergrund.[24] Bedeutend ist, was nach

20 Vgl. Eder 2007, S. 25f.
21 Vgl. Eder 2007, S. 33ff; Bordwell, 1985b S. 17, 38; Bordwell 1985a, S. 32ff.
22 Vgl. Eder 2007, S. 48f.
23 Der Terminus wird von Eder verwendet, um Fragen zu beschreiben„ die in die Vergangenheit gerichtet sind. Vgl. Eder 2007, S. 40.
24 Vgl. Eder 2007, S. 41f; Bordwell 1985b, S. 40f; Bordwell 1985a, S. 37f.

einer Eingangssequenz passiert. Hauptfiguren, Orte und Haupthandlungen werden etabliert und somit eine Orientierung für den Adressaten geschaffen.

AMORES PERROS verfährt ganz anders: Nach der Eingangssequenz wird ein Schriftinsert, auf dem ‚*Octavio y Susana*' zu lesen ist, eingeblendet. Dies ist nicht ungewöhnlich. Hier beginnt demnach die Geschichte von Octavio und Susana. Es wird ein Haus gezeigt und eine Frau, die dieses betritt, wobei ihr der Hund entläuft. Danach befindet sich die Kamera im Inneren des Hauses. Dann erfolgt jedoch mittendrin ein harter Schnitt und es wird ein Obdachloser am Rande einer Straße gezeigt. Diese Szene hat nichts mit der vorangegangenen zu tun. Nach diesem Fragment wird abermals geschnitten und die narrative Instanz zeigt einen Hundekampf, wobei hier eine Figur der Eingangsszene, Jorge, im Publikum identifiziert werden kann. Es erfolgt wieder ein Schnitt. Jetzt kehrt die Erzählung zum Hausinneren zurück, wo sich die weibliche Figur Susana befindet. Die zweite Figur der Eingangssequenz Octavio erscheint. Nach einem Streit zwischen Ramiro (Susanas Mann, der auch Octavios Bruder ist) und Octavio, erfolgt erneut ein Schnitt zum Hundekampf. In dieser Sequenz trifft der Hundekampfbesitzer Joracho auf den Obdachlosen, der zuvor gezeigt worden ist. In diesem Sinne wird zwischen den Episoden und zwischen den Ereignissen einer einzelnen Episode permanent hin und her geschnitten. Es ist demnach nicht möglich, die einzelnen Figuren einer Episode zuzuordnen. Dies kann nur rückwirkend erfolgen.

Es ist deutlich geworden, dass der Film, nachdem er *in medias res* beginnt, mit einem Schrift*insert* die erste Episode anzeigt, diese aber permanent unterbrochen wird. Versucht man die Sequenzen zu isolieren bzw. zu definieren, indem man voraussetzt, sie setzen sich aus einem Anfang, einer Mitte und einem Ende zusammen, so wird relativ schnell klar, dass es sich im behandelten Film anders verhält. Die Sequenzen brechen mittendrin ab oder beginnen erst in der Mitte, wobei nicht immer das Ende zu identifizieren ist. Die starke Fragmentierung verhindert eine schnelle Etablierung von Handlungsort, Hauptfiguren, Handlungszeit und der Handlung selbst. Demnach ist die Forderung, die Exposition müsse nach 10 Minuten abgeschlossen sein, für AMORES PERROS nicht aufrechtzuerhalten. Der Film verhindert vielmehr eine schnelle Orientierung. Des Weiteren ist anzumerken, dass der Film drei Episoden darstellt und somit jede Episode eine eigene Exposition aufweist. Demnach kann von einer erneuten Multiplikation ‚ordinärer' Strukturen gesprochen werden. Sieht man den Unfall als Hauptkonflikt an, somit als *point of attack*, ist er hier der Exposition vorangestellt, demnach nicht konform mit einer ‚ordinären' Struktur eines klassischen Hollywood-Films und somit als extraordinäre Struktur zu klassifizieren.

Auflösung

Nachfolgend soll kurz auf die Auflösung eines klassischen Hollywood-Films und die Umsetzung bzw. Abweichung in AMORES PERROS eingegangen werden, bevor abschließend die Gesamtstruktur des Filmes betrachtet werden soll. Eder stellt nach Bordwell u. a. folgende Behauptungen hinsichtlich der Auflösung im klassischen Hollywood-Film auf: Zunächst gilt, dass die Auflösung des zentralen Konflikts und somit die Beantwortung der zentralen Frage in einem klassischen Hollywood-Film kurz vor

Ende dargeboten wird.[25] In AMORES PERROS ist dies ähnlich der Exposition nicht aufrechtzuerhalten. Bildet der Autounfall den Hauptkonflikt, wird die Frage, wie sich dieser Unfall ereignen konnte, in der Mitte des Films abgehandelt. Anzumerken ist, dass der Unfall insgesamt vier Mal in dem Film erzählt wird. Dies geschieht am Anfang und nach ca. 55 Minuten Projektionszeit aus der Perspektive von Octavio, nach einiger Zeit aus der Perspektive von Valeria und schließlich nach ca. 1 Stunde und 40 Minuten aus der Perspektive von El Chivo. Damit endet der Film jedoch nicht. Vielmehr kann analog zur Exposition von einer Multiplikation der Auflösung gesprochen werden, da jede Episode ihre eigene Auflösung aufweist. Festzustellen ist jedoch, dass sich die Auflösungen der einzelnen Episoden im letzten Drittel des Filmes befinden. Des Weiteren postuliert Eder, dass alle wesentlichen Probleme der Figuren am Ende entschieden sein müssen.[26] Für AMORES PERROS trifft dies nur teilweise zu. Der Film beantwortet, wie es zu dem Unfall gekommen ist, für die einzelnen Episoden jedoch bleiben viele Probleme bestehen bzw. Fragen offen. Weiterhin soll nach der Auflösung des Problems ein Ruhezustand erreicht werden. Typisch ist auch ein *happy end*[27]. Auch hier verfolgt AMORES PERROS zum Teil einen eigenen Weg. Hinsichtlich des Ruhezustandes ist festzustellen, dass die letzten Einstellungen der einzelnen Episoden durchaus in diesem Sinne interpretiert werden können: Octavio verfehlt sein Ziel mit Susana durchzubrennen, Valeria verliert ihr Bein und dadurch auch ihren Job und Martin ändert sein Leben, indem er das Land verlässt und seiner Tochter mitteilt, dass er am Leben sei. Es erklärt sich von selbst, dass hier kein *happy end* vorliegt. Außerdem bleiben zukünftige Ereignisse im Dunkeln. Es wird für jede Hauptfigur der Episoden ein neuer Lebensabschnitt angedeutet, jedoch nicht weiter ausgeführt. Eines ist jedoch sicher: Die Geschichten der einzelnen Episoden gehen weiter. Demnach herrscht neben dem Ruhezustand auch eine Aufbruchstimmung.

Gesamtstruktur

Die starke Fragmentierung von AMORES PERROS fällt insbesondere in der ersten halben Stunde des Films ins Gewicht, da die einzelnen Episoden nicht zugeordnet werden können. Mit dem zweiten Schrift*insert* ‚*Daniel y Valeria*' in der Mitte des Films nimmt die Fragmentierung zunächst ab, bevor sie zum Filmende hin wieder leicht ansteigt. Zwischen dem ersten und dem zweiten Schrift*insert* dominiert die Episode der Figuren Octavio und Susana, die jedoch jeweils sieben mal von den beiden anderen Episoden unterbrochen wird. Diese Regelmäßigkeit ist allerdings ohne genauere Analyse nicht ersichtlich, da die Länge und die Position der Fragmente variiert. Des Weiteren ist anzumerken, dass die Zuordnung der Episoden nur rückwirkend erfolgen kann, da bei der ersten Sichtung nicht klar ist, dass es sich hierbei um verschiedene Episoden handelt. Zwischen dem zweiten und dem dritten Schrift*insert* ist die Episode der Figuren Daniel und Valeria dominant, die nur zweimal von der dritten Episode unterbrochen wird. Die Verminderung der Fragmentierung in der Mitte des Films ist

25Vgl. Eder 2007, S. 56f; Bordwell 1985b, S. 17.
26 Vgl. Eder 2007, S. 59.
27 Vgl. ebd. S. 61.

offensichtlich. Die Geschichte von Daniel und Valeria wird kaum von anderen Episoden unterbrochen, vielmehr drängt die elliptische Erzählweise in den Vordergrund. Die innerfilmische Quasi-Norm der Fragmentierung wird somit durch die innerfilmische Abweichung der Raffung ersetzt. Nach dem dritten und letzten Schrift*insert* ‚*El Chivo y Maru*' werden erstmals Informationen zu der Figur Martin (El Chivo) preisgegeben. Dies geschieht anhand eines verbalen Flashbacks eines korrupten Polizisten. In diesem letzten Filmabschnitt dominiert die Geschichte der Figur Martin. Die Episode wird dreimal von der ersten Episode unterbrochen, einmal kreuzen sich die Wege der Figur Martin und der Figuren Ramiro und Susana (erste Episode) und einmal findet ein Motiv der zweiten Episode (ein Enchant-Plakat) Eingang in die Handlung der dritten. Des Weiteren wird der Autounfall ein viertes Mal erzählt, diesmal aus der Perspektive von Martin. Die Fragmentierung nimmt zum Ende des Films nur marginal wieder zu. Vorwiegend wird die dritte Episode durch die erste unterbrochen. Durch die starke elliptische Erzählweise verweist die Episode ‚*El Chivo y Maru*' auf die Erzählweise der zweiten Episode.

Demnach baut der Film zu Anfang eine innerfilmisch ‚ordinäre' Erzählstruktur der Fragmentierung auf, die in der Mitte durch eine innerfilmisch ‚extraordinäre' (allerdings für den allgemeinen Film ‚ordinäre') Raffung ersetzt wird. Beide Strukturen (Fragmentierung und Raffung) werden im Film demnach etabliert und bilden zum Schluss eine innerfilmische Regelmäßigkeit, demnach wiederum eine innerfilmische ‚ordinäre' Struktur. Die Kombination der Erzählstruktur (elliptische Erzählweise und Alternation der Episoden bzw. Fragmentierung) im letzten Drittel des Films ist für die Struktur, wenn auch nur marginal, erneut als ‚extraordinär' zu klassifizieren. Durch die Etablierung von Erzählmustern und ihrer darauffolgenden Durchbrechung oder Kombination weist AMORES PERROS eine spezifische Dynamik auf, die eine permanente Neuorientierung des Rezipienten verlangt.

Verbindende Elemente auf der thematischen Ebene

Aus den vorangegangenen Ausführungen geht deutlich hervor, dass die Figur Martin ein verbindendes Element zwischen den Episoden darstellt, denn sie taucht im gesamten Film durchgängig auf. Neben dem zentralen Element „Autounfall" und der Figur Martin finden sich weitere thematische Elemente, die die jeweiligen Episoden miteinander verbinden. Dazu gehören die schon erwähnten „Liebesbeziehungen" sowie gestörte Mutter-Kind-Beziehungen, wobei Episode 1 mit Episode 3 zudem durch gestörte Geschwisterbeziehungen miteinander verbunden sind. Das Motiv des „Verlassens" und „Verlassen-werden" ist in allen Episoden zentral: Susana und Ramiro, Daniel sowie El Chivo verlassen ihre Familien. Eine andere Symbolik, die als verbindendes Element fungiert, ist die der Hunde. Octavio, Valeria und El Chivo haben eine besondere Beziehung zu ihren Hunden, wenn auch Octavios Liebe zu Susana größer scheint als die zu seinem Hund. Episode 2 wird zudem mit Episode 3 durch das Motiv der ‚Hunderettung' verbunden: Daniel rettet Richi, El Chivo rettet Cofi. Durch die Rettung von Cofi wird wiederum eine Verbindung zwischen Episode 1 und Episode 3

hergestellt. Weitere thematische Verflechtungen sind Betrug, Diebstahl, Gewalt, Intrigen und Lügen.

Es lässt sich nicht bestreiten, dass ‚ordinäre' Strukturen für die Thematik eines Films kaum zu definieren sind. Weitläufig kann nur festgehalten werden, der Film muss Konflikte beinhalten. Wie diese Konflikte beschaffen sind, hängt nicht zuletzt von Genremustern ab.

Genremuster und Stereotype[28]

Eine einfache Suche im Internet führt zu zahllosen Seiten, die den Film AMORES PERROS thematisieren und zugleich als „Drama" und „Thriller" bezeichnen.[29] Bordwell und Elsaesser versuchen ein Erzählmuster des Melodrams zu definieren, das thematische Aspekte bzw. Stereotype einschließt. Thomas Elsaesser führt Musik als konstituierendes Element der melodramatischen Handlung ein.

> Music in melodrama, for example, as a device among others to dramatize a given narrative, is subjective and programmatic. But is both fuctional (i. e., of structural significance) and thematic (i. e., belonging to the expressive content) in formulating certain moods – sorrow, violance, dread, suspense, happiness.[30]

Steve Neale kritisiert Elsaesser, indem er darauf aufmerksam macht, dass die ursprüngliche Bedeutung von ‚Melodrama' (Musik und Drama) verloren gegangen ist. Elsaesser lässt die historische Dimension daher völlig unbeachtet[31]. Abgesehen von der spezifischen historischen Komponente, ist Musik ein generelles Mittel der Emotionalisierung von Filmsequenzen. Allerdings verweist Elsaesser auf die Funktion, die das Gestaltungsmittel ‚Musik' im Melodram einnimmt. Diese kann funktional oder thematisch sein. Beides lässt sich für jeden beliebigen Film anführen. Dieses Kriterium ist demnach, ohne nähere Spezifizierung, keine ‚ordinäre' Struktur des Melodrams, sondern des filmischen Textes allgemein. Deshalb müssen weitere Kriterien zur Definition herangezogen werden. Nach Bordwell und Elsaesser liegt die Spezifik des Melodrams in der Kommunikation von Emotionen durch eine spezifische *Mise-en-Scène*, die innere Vorgänge der Figuren vermittelt.[32] Dazu gehören nach Elsaesser beispielsweise Klaustrophobie erzeugende Räume und Dekorationen, eine geschlossene fiktionale Welt und das Stereotyp der „*middle-class American Society*"[33]. All dies transportiert ‚Werte und Normen' einer Gesellschaft, bzw. moralische Aussagen. Elsaesser bezeichnet die Vorgehensweise als Prinzipien des Symbolismus[34]. Ein typisches melodramatisches Motiv im Film ist ‚Alkoholismus'. Die inneren Zustände der Figuren

28 Eine umfassende Diskussion zum Begriff des Stereotyps hat Jörg Schweinitz unternommen. Vgl. Schweinitz 2006.

29 Vgl. The Internet Movie Database (IMDb): http://www.imdb.de/title/tt0245712/. Neben dieser Plattform lassen sich über www.google.de zahlreiche andere Beschreibungen des Films *AMORES PERROS* finden.

30 Elsaesser 2007, S. 374.

31 Vgl. Neale 2009, S. 183f.

32 Vgl. Bordwell 1985a, S. 70-71; Elsaesser 2007, S. 366ff.

33 Elsaesser 2007, S. 366ff.

34 Vgl. ebd. S. 384.

werden durch die Selbstdestruktion angezeigt.[35] Ebenso weisen melodramatische Filme oft ‚Innenräume' oder ‚Kleinstädte' als Handlungsorte auf.[36] Des Weiteren postuliert Elsaesser für den Hollywood-Film eine Tendenz zum *happy end*, die sich aus einer affirmativen Kultur ergibt. Bordwell führt den zentralen Begriff der ‚Chance' ein, die als kohäsives Element zur Dramatisierung erheblich beiträgt.[37] Außerdem, so Bordwell, bietet das Melodram keine Identifikation mit einer einzelnen Figur an, sondern mit der Gesamtsituation. Ebenso typisch ist das emotionale Auf und Ab, das eine Figur durchlebt und das durch ihr Verhalten angezeigt wird. Schließlich soll eine Entwicklung der Figur erfolgen.[38] In AMORES PERROS ist der Einsatz von Musik in Verbindung mit dem *Cross-cutting* deutlich als Vermittlung von Emotionen zu definieren. Die hier gemeinte Szene ist mit dem Lied *Lucha de Gigantes* von Fiebre unterlegt. Octavio betrügt seinen Bruder gleich zweimal: er schläft mit seiner Frau und lässt ihn brutal zusammenschlagen. Durch den Liedtext, in dem es um Betrug, Selbstbetrug, Hintergehen, Zerbrechlichkeit, innere und äußere Konflikte geht, wird einerseits die Gewalt, die Ramiro erfährt, indem er von seinem Bruder hintergangen wird, unterstrichen. Andererseits kann dies auch den Betrug der Figur Ramiro an seiner Frau mit einer Arbeitskollegin aufzeigen. Das Lied kann als Darstellung der Situation aller drei Figuren (Susana, Ramiro, Octavio) verstanden werden, denn jede Figur weist innere und äußere Konflikte auf, die in Betrug und Selbstbetrug münden. Zweifelhaft ist jedoch, ob diese Szene Mitleid oder andere Emotionen erzeugt, denn die Figuren in Iñárritus Werk sind ambivalent. Sie lassen sich weder als ‚gut' noch als ‚böse' klassifizieren und entsprechen somit nicht den von Elsaesser geforderten Stereotypen.[39] Des Weiteren ist die Handlung in Mexiko Stadt angesiedelt. Die geschlossene Welt wird durch ‚offene' *Frames* unterwandert. Die Figuren agieren im *Onscreen*, gehen in den *Offscreen*, kehren zurück usw. Die Bildräume sind offen und demnach nicht auf den Bildkader beschränkt. Des Weiteren kann die geforderte Weiterentwicklung von Figuren nur an Martin aufgezeigt werden. Die Veränderung wird insbesondere durch sein Äußeres angezeigt. Inwiefern diese Tatsache seine innere Veränderung oder Weiterentwicklung widerspiegelt ist fraglich, denn Matin lässt nicht zum ersten Mal alles hinter sich zurück. Demnach kann hier nicht von einer Weiterentwicklung gesprochen werden, sondern von einem Kreislauf. Ebenso ist eine Abweichung hinsichtlich der *‚middle class'* zu beobachten. In den Episoden werden unterschiedliche gesellschaftliche Schichten gezeigt. Die Bandbreite ist ebenso hoch wie die der Erscheinungsformen von Gewalt. Gronemann/ Sieber stellen fest, dass der Film

> nicht mehr ein traditionell mit dem Gewalttopos assoziiertes Milieu beschreib[t], sondern Gewaltphänomene inszenier[t], die unabhängig von ihren topographischen und soziokulturellen Verortungen auf der Beziehungsebene der Figuren wirken.[40]

35 Vgl. ebd. S. 390.
36 Vgl. ebd. S. 388.
37 Vgl. Bordwell 1985a, S. 72.
38 Vgl. ebd. S. 71f.
39 Vgl. Elsaesser 2007, S. 373.
40 Gronemann/ Sieber 2007, S. 91.

Der Film durchbricht demnach ‚ordinäre' genrebedingte Strukturen und weist hinsichtlich des Genremusters des Melodrams ‚extraordinäre' Strukturen auf. Allerdings besteht hier die Problematik, dass das Melodram in seinem Genremuster sehr schwer zu definieren ist. Neale verweist auf verschiedene Definitionen des Begriffs in der Theoriegeschichte. So wurde das Melodram ebenso mit dem Thriller gleichgesetzt.[41] Weiterhin postuliert Neale, dass das Melodram häufig auch für weitere Genres, wie den Horrorfilm oder den Actionfilm, als Bezeichnung fungierte. Es wäre demnach zu überlegen, ob das Melodram eine übergeordnete Kategorie bildet und AMORES PERROS in diese Kategorie fallen würde, wobei die genaue Spezifizierung der Thriller wäre. Das bedeutet, dass Genremuster des Thrillers mit den Strukturen in AMORES PERROS abgeglichen werden müssten.

Fazit und Ausblick

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich der Film AMORES PERROS einerseits ‚ordinärer' Strukturen auf dramaturgischer und narrativer Ebene bedient, indem konventionelle Mittel des *Cross-cutting* oder der Emotionalisierung einer Szene durch Musik eingesetzt werden, aber auch die elliptische Erzählweise ist als allgemeine ‚ordinäre' Struktur zu klassifizieren. Ebenso werden Motive wie ‚Liebesbeziehungen' und ‚Gewalt' aufgenommen. Andererseits ist die Darstellung der Episoden durch die starke Fragmentierung als ‚extraordinäre' Struktur aufzufassen. Des Weiteren entsprechen Handlungsort, Figuren und Aussage des Films nicht dem Genremuster des Melodrams. Der Film transportiert keine Moral, die Erzählinstanz kommentiert nichts, sie zeigt schlicht eine ambivalente Welt ohne dabei einen moralisierenden Zeigefinger zu heben. Deutlich wird bei dieser Analyse, dass die narrative, thematische und filmästhetische Ebenen einerseits einzeln betrachtet werden müssen, andererseits permanente Überschneidungen erfahren, da sich die Ebenen gegenseitig bedingen. Eine weitere Untersuchung müsste die filmästhetische Ebene ins Zentrum stellen, denn in AMORES PERROS suggeriert die Kameraführung durch verwackelte Bilder (Handkamera) die Sicht dritter Personen. Dieser ‚voyeuristische' Blick wird durch den Fenster-*Shot* verstärkt. Insbesondere Valeria und El Chivo werden hinter einem Fenster in ihrer Wohnung gezeigt. Neben dem voyeuristischen Element tauchen in allen Episoden unerwartete Kameraeinstellungen und ungewöhnliche, quasi zufällige Kamerawinkel (Perspektiven) auf. Diese Aufnahmen wirken zufällig oder voyeuristisch. Ein weiteres wiederkehrendes Motiv ist die Spiegelaufnahme. Inwiefern diese Strukturen als ‚ordinär' oder ‚extraordinär' zu klassifizieren sind, gilt es aufbauend auf meiner Analyse zu klären. Ebenso wünschenswert wäre eine Einordnung in den Kontext des Weltkinos, unter Berücksichtigung kultureller und historischer Faktoren. Gibt es Parallelen im gegenwärtigen Hollywood-Kino? Erzählt der mexikanische Film anders als der nordamerikanische oder der argentinische Film? Welche Rolle spielt der internationale Aspekt für die Durchbrechung ‚ordinärer' Strukturen? Die Erforschung ‚extraordinärer' Strukturen im lateinamerikanischen Kino stellt ein Desiderat dar.

41 Vgl. Neale 2009, S. 198.

Literatur

Bordwell, David (1985): Narration in the Fiction Film. Wisconsin.

Bordwell, David (1985): The classical Hollywood style, 1917-60. In: Bordwell, David/ Staiger, Janet/ Thompson: The classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960. London et al..

Chatman, Seymour (1980): Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca et al..

Eder, Jens (2007): Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg.

Elsaesser, Thomas (2007): Tales of Sound and Fury: Observation on the Family Melodrama. In: Grant, Barry Keith (Hg.): Film Genre Reader III. Austin.

Fricke, Harald (1981): Norm und Abweichung. Eine Philosophie der Literatur. München.

Fricke, Harald (2000): Gesetz und Freiheit. Eine Philosophie der Kunst. München.

Genette, Gérard (1998): Die Erzählung. München.

Gronemann, Claudia/ Sieber, Cornelia (2007): Gewalttopos und mediale Gewalt. Zur Inszenierung von Gewalt im aktuellen lateinamerikanischen Kino: CIUDADE DE DEUS (2002) und AMORES PERROS (2000). In: Felten, Uta/ Maurer Queipo, Isabel (Hg.): Intermedialität in Hispanoamerika: Brüche und Zwischenräume. Tübingen.

Neale, Steve (2009): Genre and Hollywood. New York.

Schlickers, Sabine (1997): Verfilmtes Erzählen. Frankfurt am Main.

Schweinitz, Jörg (2006): Film und Stereotyp: Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin.

The Internet Movie Database (IMDb): http://www.imdb.de/title/tt0245712/.

Ulrike Kuch

Eine andere Welt

Swimmingpools im Film

Das kinematografische Motiv[1]

Obwohl der Umgang mit einzelnen filmischen Motiv ein beliebter Topos der Filmwissenschaft ist, scheint es doch in der jüngsten Zeit ein Bedürfnis zu geben, diese Forschung auf ein verfestigtes theoretisches Fundament zu stellen. Drei Aufsätze sind aus meiner Sicht diejenigen, die einen instruktiven und ausbaubaren Blick auf das kinematografische Motiv werfen: „Medienwissenschaft der Motive." von André Wendler und Lorenz Engell[2] und zwei Texte von Simon Frisch: „Bild-Motiv-Geschichten. Überlegungen zu einer motivorientierten Filmanalyse" und „Motivorientierte Perspektiven in der Filmgeschichte."[3] Darin werden dem kinematografischen Motiv und der motivorientierten Filmanalyse verschiedene - teilweise widersprüchliche - Charakteristika zugeordnet, die Untersuchung des Motivs im Film geschieht aus verschiedenen Richtungen. Aus meiner Sicht ist der entscheidende Faktor, dass das kinematografische Motiv eine eigene Position im filmischen Zusammenhang einnimmt, dass es also nicht Mittel zum Zweck der Darstellung irgendeiner Aussage ist, sondern für sich steht. Der filmische Zusammenhang ist dabei insofern relevant, als das Motiv durch ihn mit weitergehender Bedeutung aufgeladen werden kann: Das Telefon hat auch ohne den spezifischen filmischen Kontext eine bestimmte Bedeutung (vor allem auch im Rückgriff auf die filmische und außerfilmische Erfahrung des Zuschauers), und es ergibt sich eine weitere Bedeutungsebene, wenn klar wird, dass mit dem Klingeln des Telefons ein tragischer Todesfall einhergehen wird.[4]

Die Analyse des kinematografischen Motivs darf sich also nicht auf diesen einen Film und seine spezifische Inszenierung beschränken, sondern muss weiter gehen und zwar einerseits in die Vergangenheit (Welche Bezüge bestehen zwischen dem filmischen Motiv und assoziativen Bildern?), andererseits in die Zukunft (Wie beeinflusst das Motiv die Rezeption seiner selbst, auch im Zusammenhang mit anderen [kinematografischen] Motiven?).

Dennoch ist nicht jedes filmische Objekt ein kinematografisches Motiv. Bestimmte Bedingungen müssen erfüllt sein, um darüber zu entscheiden, „was ein Motiv und was

1 Ich übernehme diesen Begriff von André Wendler und Lorenz Engell, die ihn in Ihrem unten genannten Artikel eingeführt haben. Eine Weiterführung meiner Untersuchungen zum kinematografischen Motiv siehe auch meine Aufsatz Raum, Zeit, Gedächtnis. Das Treppenhaus in DER NAME DER ROSE: Kuch 2011.

2 Wendler/ Engell 2009.

3 Frisch 2010a und Frisch 2010b.

4 Abseits dieser dinglichen Ebene kann das kinematographische Motiv selbstverständlich auch ein Ort („Schauplatz", nach Simon Frisch 2010a), eine besondere Atmosphäre oder ein architektonisches Element sein, es muß also nicht notwendig objektgebunden sein.

nur ein einfaches Ding im Film ist".[5] Und hier kommen wir wieder auf den filmischen Zusammenhang zurück: Würde das Telefon nicht in Großaufnahme gezeigt, wäre nicht der starre Blick der Protagonisten auf es gerichtet und würde nicht beklemmende Stille einkehren bei seinem Klingeln - das kinematografische Motiv wäre keins. Dies deutet auf ein weiteres Charakteristikum hin, das André Wendler und Lorenz Engell in ihrem Artikel hervorheben: die Handlungsmotivation. Das kinematografische Motiv setzt einen Impuls für den Fortgang der Handlung, durch das Klingeln werden die Figuren in Zugzwang gebracht - und diese Handlungsmacht ist dem kinematografischen Motiv notwendigerweise inhärent. Neben einer kontextuellen und einer „spektatorischen" (Simon Frisch) haben wir also noch eine auf die filmische Gemachtheit verweisende und eine handlungsmotivierende Komponente des kinematografischen Motivs.

Mein Ansatz ist, das filmische Motiv des Swimmingpools zu untersuchen, um die Thesen von Wendler/Engell und Frisch zu überprüfen und daraus eine methodische Herangehensweise für die Untersuchung von kinematografischen Motiven im allgemeinen zu ziehen.

Filme

Die hier besprochenen Filme habe ich willkürlich und intuitiv ausgewählt, weil gerade diese Zufälligkeit die Tragfähigkeit der Vorgehensweise in größtmöglichem Rahmen überprüfen wird- eine Vorgehensweise, die Simon Frisch ebenfalls befürwortet[6]. Es handelt sich um LA PISCINE von Jacques Deray (DER SWIMMING POOL, I/ F 1968), SWIMMING POOL von Francois Ozon (F 2002), SWIMFAN von John Polson (USA 2002) und TUVALU von Veit Helmer (D 1999).

LA PISCINE (I/F 1968)

Das Setting: Wir sind in Südfrankreich, im Sommer, es ist heiß und: alles atmet Leidenschaft (Abb. 1). Der Film baut diverse Gegensätze auf: Es gibt zwei Männer, zwei Frauen und zwischen Ihnen, von Leidenschaft und Körperlichkeit geprägte verschiedene Anziehungs- und Abstoßungsbewegungen. Nachts findet das Leben drinnen, in der mediterranen Villa statt, tagsüber draußen am Pool.

Der Swimmingpool ist das Zentrum der Handlung und des ganzen Films. Er wird als Ort der Leidenschaft inszeniert, auf dreierlei Weise. Die erste und prägende ist die erotische Inszenierung: Die Gegensätze der Hitze der Luft und der Kühle des Wasser betonen die Körperlichkeit und sexuelle Komponente: Wir sehen erhitzte, nackte, schweißgebadete und leidenschaftliche Körper (Abb. 2). Die zweite Art der Inszenierung ist die „sportliche" Inszenierung, nämlich das Wettschwimmen der männlichen Kontrahenten vor den Augen des Objekts der Begierde (Romy Schneider; Abb. 3).

5 Wendler/ Engell 2009, S. 46.
6 Frisch 2010b, S. 308.







Die Kulmination der Leidenschaft manifestiert sich im Höhepunkt des Films, der dritten Art der Inszenierung des Swimmingpools: dem Mord (Abb. 4-19).

Die Implikation des Pools schlägt an dieser Stelle um. Er ist nicht mehr erotische Spielwiese oder Sportplatz, sondern Tatort. Dabei fällt zunächst die akustische Freistellung des Pools auf: Wir hören keine Musik, nur das Platschen des Wassers und die menschlichen Schreie. Die Kamera bleibt konsequent konventionell statisch, im immer gleichen Winkel. Die Beleuchtung des Pools von unten und die Dunkelheit drumherum fördert die Konzentration auf Akteure und Handlung, insgesamt aber ist die Inszenierung ziemlich unprätentiös.

SWIMMING POOL (F 2002)

Der ganze Film changiert zwischen Fantasie und Realität. Eine englische Krimi-Schriftstellerin (Sarah Morton) macht Schreiburlaub, wiederum in Südfrankreich, in der Villa ihres Verlegers. Ihr Zimmer hat einen Balkon zum Pool. Dieser Pool verändert sich im Laufe des Filmes parallel zu der Entwicklung der Erzählung - die Erzählung ist im Swimmingpool kondensiert ist (Abb. 20-25).

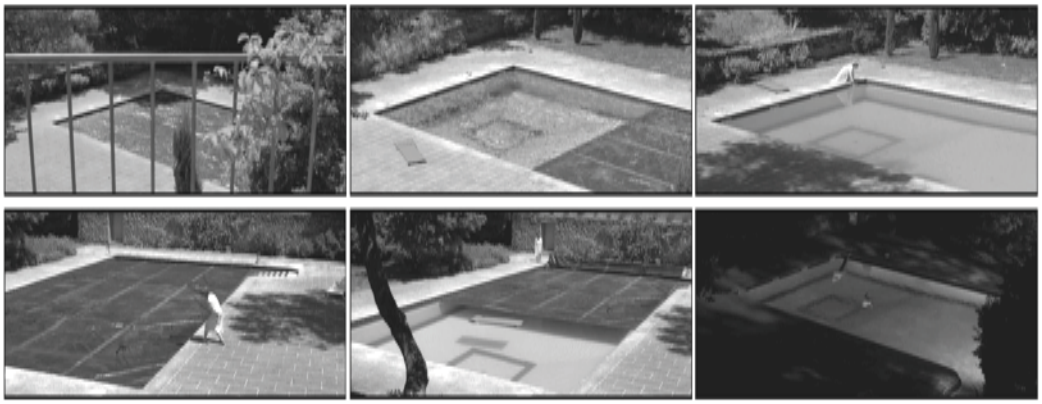
Das stimmt jedoch nur insofern, als der Pool als Projektionsort für Fantasien der Person Sarah, der Krimiautorin Sarah, von Julie, der plötzlich auftauchenden, lebensfrohen Tochter des Verlegers, und des Zuschauers verstanden werden muss. Der Film spielt ein Verwirrspiel mit diesen Fantasien. Hier zeigt das Motiv des Pools, was es kann: die Erwartungen des Zuschauers werden auf den Pool projiziert, obwohl vordergründig noch nichts geschehen ist. Natürlich unterstützt ein unheimliches musikalisches Motiv diese Projektion. Am Ende ist dann aber irgendwie alles anders, der Film wird von jedem Zuschauer auf eigene Weise gesehen.[1]

Um die Charakteristika des Swimmingpools in SWIMMING POOL aufzuzeigen, habe ich aus mehreren möglichen ein Beispiel ausgewählt: Wir befinden uns wieder nachts am Pool zusammen mit Julie und Franck, dem Kellner (Abb. 31-42). Franck wehrt den Beischlaf ab, es kommt zum Streit. Was ist in der Nacht passiert ist, bleibt unklar, später folgt die Auflösung (Abb. 35-40): Julie hat Franck erschlagen. Ist das aber wirklich passiert? Am Ende wird der ganze Film in Frage gestellt. In jedem Fall haben wir hier einen dramaturgischen Höhepunkt, bei dem der Pool als Nährboden für Fantasien eine entscheidende Rolle spielt.

SWIMFAN (USA 2002)

Bei SWIMFAN handelt es sich um einen klassischen Hollywood-Film. Nach 15 Minuten ist der Plot klar: Wir haben eine glatte, professionelle Komposition, alles ist schlüssig und spannend inszeniert. Die Story: Ein glücklich verliebter, talentierter

1 Im übrigen eine Tatsache, die David Bordwell als grundsätzlich gegeben ansieht; vgl. Bordwell 1985, S. 100.

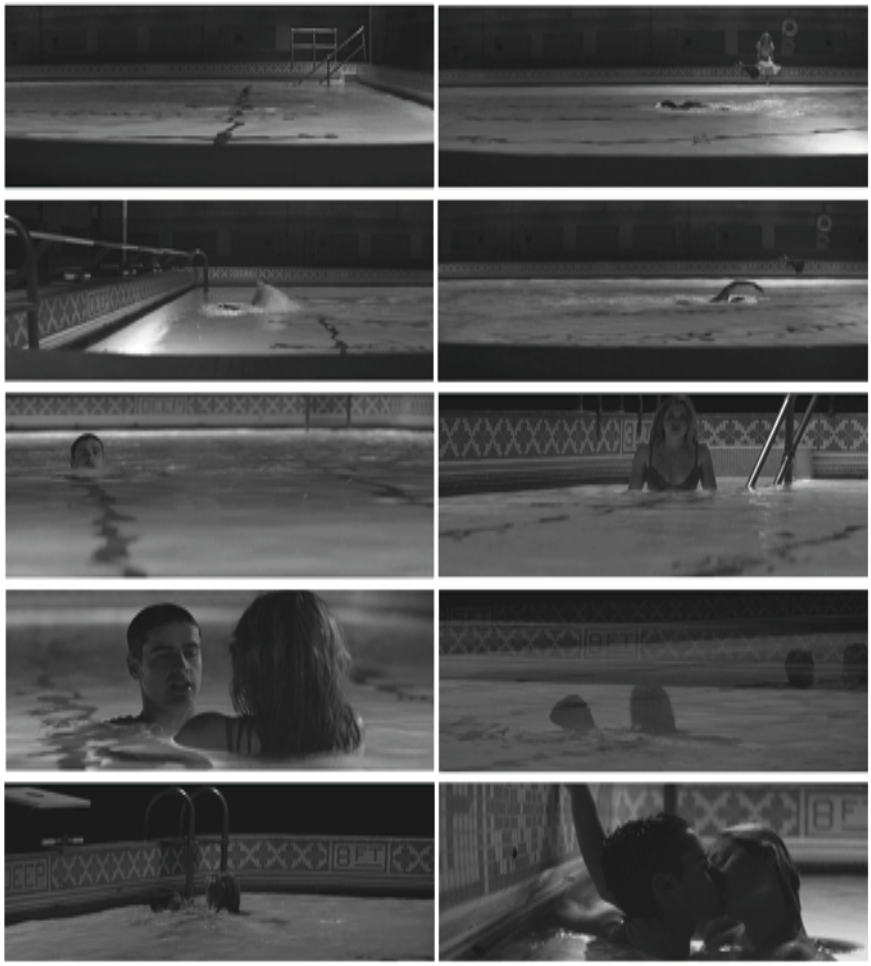






Schwimmer - zudem geläuterter Drogenkrimineller - hat - Wendepunkt!- einen One-Night-Stand. Die Geliebte ist psychopathisch, vermasselt ihm die Karriere und seine Beziehung und alles andere auch.

Das Schwimmbad ist in diesem Film ein ausschließlich atmosphärischer Ort. Er hat im Laufe des Films unterschiedliche Funktionen: als Wettkampfstätte, Ort des Beischlafs und Tatort - alle wichtige Dinge passieren hier (Fremdgehen, Mord an Freund Josh, verpatztes Talent-Scouting, Mordversuch), und das nur aufgrund der Atmosphäre. In der atmosphärischen Inszenierung korreliert der architektonische Schauwert (Fliesen, Empore) mit der filmischen Inszenierung (Farbigkeit, Bildkomposition, Beleuchtung der Treppe, Leuchten des Wassers, Kamerafahrten und Überblendungen). Auch hier spielen die Schlüsselszenen nachts. Bei der Wahl zwischen der Sexszene und dem Finale (Mordversuch) habe ich mich für die erstere entschieden (Abb. 41-50): Die Geliebte verführt Josh im Schwimmbecken.



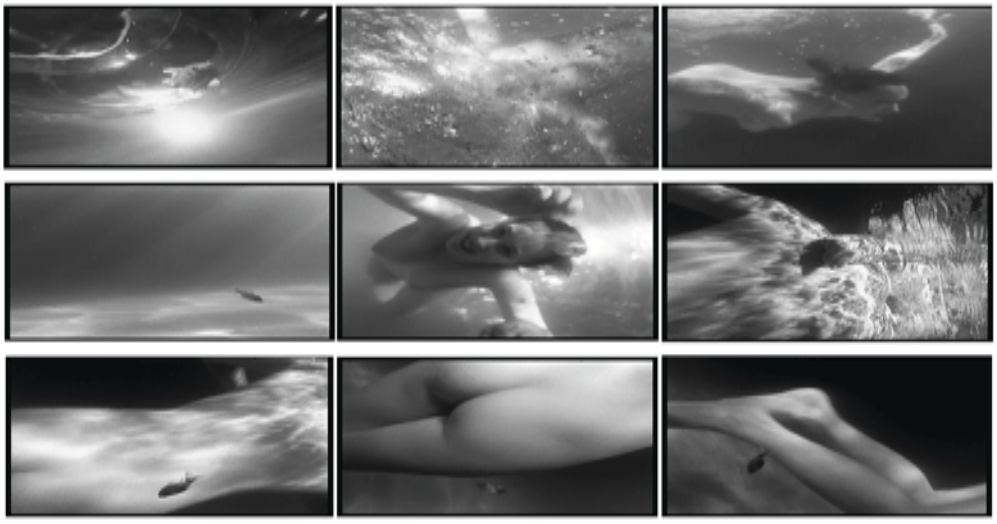
TUVALU (D 1999)

TUVALU ist die Geschichte eines Schwimmbades - das Schwimmbad ist somit auch der zentrale Ort der Handlung. Der Film zeigt eine romantische Vorstellung von ei-



nem maroden, geflickten aber dennoch sympathischen Schwimmbad, die synekdo tisch aus einzelnen Ansichten konstruiert wird (Abb. 51-56).

Das Thema des Films ist ohne Frage das Wasser, weshalb ich das Schwimmbad hier als einen Ort der Omnipräsenz des Wassers bezeichnen möchte. Nicht nur im Schwimmbad, sondern überall im Film treffen wir auf Wasser: beim Einbrechen in den Boden, in den leckenden Leitungen, auch regnet es fast immer; das Meer (Eva wohnt auf dem Schiff, will damit nach Tuvalu, einem Atollstaat im Südpazifik) und die Kanalisation spielen eine Rolle. Anton spielt Kapitän und baut Eva einen Sandstrand am Beckenrad, der Vater bekommt im Schwimmbecken das letzte Geleit, und zum Schluss erfüllen sich Anton und Eva ihren Schifffahrtstraum, kurz: Es tropft, plätschert, pladdert überall.



Der Höhepunkt des Spiels mit dem Wasser ist das Goldfischglas im Schwimmbecken. Und: Es ist wieder Nacht (Abb. 57-65).

Wir sehen hier wunderbare Bilder des Spiels von Goldfisch und Evas Körper. Die Haut wirkt samtig, die Akustik gedämpft, das Licht sanft und unwirklich blau, die Reflexionen wie Kaleidoskopbilder auf dem makellosen Körper von Eva, der Körper, die Brüste sind schwerelos. Die Kamera taucht und schwimmt und mit dem Goldfisch, die Freiheit der Bewegung verbindet sich mit der Ästhetik und Erotik des weiblichen Körpers.

Parallelen

Ein Vergleich der vier Filme ist nicht sinnvoll und auch nicht meine Absicht. Doch es ist mir wichtig, Parallelen aufzuzeigen, um Charakter des Motivs Swimmingpool näher zu kommen. Dabei habe ich folgende Eigenschaften heraus arbeiten können:

1. Es ist Nacht, und wir sind allein im Schwimmbad. Die Beziehung der Anwesenden konzentriert sich auf die Körper, auch, weil - funktional bedingt - keine Gegenstände ablenken. Die Nacktheit unterstreicht die Fokussierung der Aufmerksamkeit, die filmischen Mittel ebenfalls: zum Beispiel die Großaufnahme und das langsame Abfahren der Körper. Der Zuschauer - und manchmal auch die Figuren (wie Sarah Morton in SWIMMING POOL) - wird zum Voyeur, der Film erzeugt eine erotische Spannung.

2. Ein Swimmingpool ist nicht das Meer, auch kein See, also keine natürliche Umgebung, sondern Menschengestalten, künstlich, demnach ohne natürliche Einflüsse (wie Ebbe, Haie oder Schlingpflanzen). Als geschlossenes System schafft der Swimmingpool in seiner Ängstlichkeit und Abgeschlossenheit vermeintliche Sicherheit vor Unwägbarkeiten. In einer Schwimmhalle ist das noch mehr der Fall; dieses Priori kann aber auch durchbrochen werden, z. B. in TUVALU in der „Strandszene", in der der Außenraum nach Innen geholt wird.

3. Immer jedoch spielt die Erfahrung des Zuschauers mit dem Wasser eine wichtige Rolle. Das Wissen um haptische (Schwerelosigkeit, Nässe, Temperatur), optische (Durchsichtigkeit) und anthropomorphe Qualitäten des Wassers (Körperbezogenheit, Nacktheit, Bewegungsfreiheit) und auch die allgegenwärtige Gefahr des Ertrinkens sind zentrale Bezugspunkte.

4. Als letzter Aspekt ist die filmische Inszenierung natürlich zentral für die Untersuchung des filmischen Motivs. Diese beinhaltet das Inszenesetzen der ästhetischen Qualitäten des Wassers (Reflexionen, Verwischen, Farbigkeit (Bläue)/ Farblosigkeit) und die durch die materiellen Qualitäten des Wassers evozierte Kamerabewegung („tauchen", schwimmen, horizontale Bewegung, Schweben auf Höhe des Wasserspiegels). Interessant ist, dass fast nie der ganze Pool zu sehen ist (nur einmal in SWIMMING POOL), sondern nur Fragmente. Daraus lässt sich folgern, dass nicht der Pool selbst das entscheidende filmische Motiv ist, sondern das Wasser. Das möchte ich im folgenden näher erläutern.

Wasser

In Mitteleuropa ist der Swimmingpool und auch das Schwimmbad ein streng funktionaler Raum, der durch die Abwesenheit von Gegenständen charakterisiert ist. Das Wasser ist in diesem Zusammenhang das konstitutive Element, das das Schwimmbad erst ontologisch begründet. Wegen der vielfältigen Möglichkeiten des Wasser, changierend zwischen Gebärmutter und Tod, ist es ein idealer filmischer Ort. Genauer: Das Wasser verfügt über Eigenschaften, die dem Film ein ungeheures Potential zur Verfügung stellen. Diese sind die Akustik (Plätschern), Farbe/ Farblosigkeit (blau), Lichtbrechung (Reflexionen), Schwerkraft (Horizontalität) und das Vermögen, die Handlung des Films zu evozieren. Die ästhetischen Eigenschaften lassen sich unter dem Begriff der Atmosphäre subsumieren: Von Gernot Böhme wird sie mit Hermann Schmitz als „immer randlos, ergossen, dabei ortlos, d. h. nicht lokalisierbar“.[2] Und Böhme selbst beschreibt den Atmosphärebegriff der Architektur außerdem als etwas räumliches, das durch die leibliche Anwesenheit erfahren wird[3]- hier schimmert zudem ein Raumbegriff durch, der sich am Körper orientiert.

Ein anderer Bezugspunkt des Wassers ist der psychologische: Wärme, Feuchtigkeit und Schwerelosigkeit in einem geschlossenen System vermitteln uns - wir denken an Freud - das Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit, das wir aus der Gebärmutter kennen. Andererseits impliziert die Körperbetonung auch eine erotische Aufladung, die im Film im Vordergrund steht. Außerdem besteht die latente Gefahr des Ertrinkens, die sich auch in der Theologie, genauer der Taufe, als Rettung aus dem Tod (durch Ertrinken) wiederfindet. Die Gefahr des Ertrinkens bildet das dramaturgische Potential des Wassers, ergänzt durch das räumliche Potential, nämlich die freie Bewegung im Wasser. Eine Besonderheit stellt das Filmen des Pools bei Nacht dar: die Gefahr, die dem Wasser inhärent ist, wird noch klarer und auch der atmosphärische Effekt tritt deutlicher hervor.

Bei einem Film wird das Verschmelzen der genannten Aspekte ganz besonders anschaulich: TUVALU. Die existentielle Grenze zwischen Medium Wasser und Medium Luft wird hier filmisch betont, durch Farbigkeit (Sepia/ Blau), Akustik (Hall/ dumpfes Gluckern), Kamerahaltung (stabil/ mobil) und die Inszenierung von Gegensätzen (zum Beispiel weiblich/ männlich, nackt/ angezogen, Zutrauen/ Angst). Interessant ist dabei das Durchbrechen der materiellen Grenze beim Auftauchen/ Abtauchen. Metaphorisch gewendet handelt es sich um ein Eintauchen in eine andere Welt. Das Wasser ermöglicht dem Film, eine andere Welt zu erschaffen. Eine genuin filmische, eine nur im Film zu verwirklichende Welt.

Körperraum/ Spatial Narratives

Die außerhalb des Cadres liegenden Grenzen der Swimmingpools, die Konzentration auf die Körper lassen einen Bezug zu den auf Körperlichkeit beruhenden Raumtheorien zu. Die Grundlage dafür ist bei Aristoteles zu finden (hier treffen wir auch wieder

2 Böhme 1995, S. 29.
3 Böhme 2006, S.16.

auf den Begriff des Ortes als *topos*). In der Folge haben zahlreiche Philosophen das Verhältnis von Körper und Raum weiter gedacht. Der Swimmingpool-Film konstruiert aus den genannten Komponenten (der Erotik, dem Schwimmbad Setting, dem Wasser und der filmischen Inszenierung) einen filmischen Raum, der auch im Hinblick auf die Erzählung großes Potential entfaltet, wie es zum Beispiel David Bordwell im oben genannten Werk beschreibt.[4]

Meine These, dass die Architektur des Films, in diesem Fall der Swimmingpool, als Träger der Erzählung fungiert, lässt sich an den gezeigten Filmen deutlich nachvollziehen. In allen Filmen ist der Swimmingpool für die Dramaturgie unverzichtbar, er generiert - neben anderen oben erwähnten für den Film konstitutiven Aspekten - *spatial narratives*.

Fazit

Die Untersuchung der Swimmingpoolfilme hat gezeigt, dass eine Motivgeschichte nicht notwenig linear sein muß. Geeigneter ist eine netzartige Struktur, die erweiterbar ist und ergänzt werden kann, die zudem keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt (wie es jede wie auch immer geartete lineare Struktur täte), gleichzeitig umfassender ist, der Vielgestaltigkeit des kinematografischen Motivs gerecht werden kann und sich aus dem Motiv, aus dem Film selbst entwickelt. Weiterhin ist deutlich geworden, dass eine Analyse eng am kinematografischen Motiv selbst geschehen muss und nicht zu weit ausgreifen darf: Ein etwaiger Symbolgehalt (in meinem Fall der Bezug von Auf- und Abtauchen zu Taufritualen) scheint einer auf die Herausstellung der Parallelen der Motive abzielenden Analyse abträglich. Dies gilt ebenso für eine Vorauswahl nach bestimmten abstrakten Kriterien, zum Beispiel die Narration beeinflussender Motive.

Literatur

Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt am Main.

Böhme, Gernot (2006): Architektur und Atmosphäre. München.

Bordwell, David (1985): Narration in the Fiction Film. London.

Branigan, Edward (1976): The Space of EQUINOX FLOWER. In: Screen Jg. 17, H. 2, S. 74-105.

Frisch, Simon (2010a): Bild-Motiv-Geschichten. Überlegungen zu einer motivorientierten Filmanalyse. In: *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung*, 1, S. 1–18: www.rabbiteye.de/2010/1/frisch_bildmotivgeschichten.pdf. (gesehen am 06.03.2012

Frisch, Simon (2010b): Motivorientierte Perspektiven in der Filmgeschichte. In: Grossmann, Stephanie/ Klimczak, Peter (Hg.): Medien - Texte - Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Universität Passau 2009. Marburg. S. 298–313.

Kuch, Ulrike (2011): Raum, Zeit, Gedächtnis. Das Treppenhaus in DER NAME DER ROSE. In: *Rabbit*

4 „No theory of narration can simply omit questions of position, but they need to be integrated into a broader account of how films mobilize spatial perception and cognition for storytelling ends.“ Bordwell 1985, S. 99; vgl. auch Branigan 1976.

Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 3, S. 56-70:
http://www.rabbiteye.de/2011/3/kuch_treppenhaus.pdf

Wendler, André/ Engell, Lorenz (2009): Medienwissenschaft der Motive. In: *zfm - Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 1, H. 1, S. 38–49.

Bernd Leiendecker

Auf dem Weg zu einer Definition des Begriffs 'unzuverlässiges Erzählen'

Auf den seit den 1990er-Jahren zu verzeichnenden Boom von Filmen mit narrativen Täuschungen, finalen Wendungen und sonstigen erzählerischen Überraschungen hat die Filmwissenschaft unter anderem dadurch reagiert, dass sie den Begriff des unzuverlässigen Erzählens aus der Literaturwissenschaft übernommen und an das audiovisuelle Medium Film angepasst hat. Seitdem wurden in verschiedenen Sammelbänden und Einzelaufsätzen diverse Filme unter dem Aspekt ‚unzuverlässiges Erzählen' diskutiert und analysiert. Je mehr man sich mit diesen Analysen beschäftigt, desto klarer wird jedoch, dass unzuverlässiges Erzählen im Film noch ein äußerst diffuser Sammelbegriff für sehr heterogene Phänomene ist. Ziel dieses Beitrags ist es, eine intersubjektiv nachvollziehbare Definition des Begriffs ‚unzuverlässiges Erzählen' zu präsentieren. Hierfür werden zunächst die literaturwissenschaftlichen Ursprünge des Begriffs näher betrachtet. Anschließend folgt ein Überblick über den aktuellen filmwissenschaftlichen Forschungsstand in dieser Frage, bevor schließlich die eigentliche Definition vorgenommen werden soll.

Literaturwissenschaftliche Ursprünge

Der Begriff ‚unzuverlässiges Erzählen' wurde 1961 durch den Literaturwissenschaftler Wayne Booth eingeführt. Dieser konstatiert unzuverlässiges Erzählen genau dann, wenn ein Konflikt zwischen den Werten und Normen des *implied authors* und denen des Erzählers vorliegt.[1] Diese Definition wurde jahrzehntelang beinahe unverändert übernommen[2], obwohl das zugrunde liegende Konzept des *implied authors* – nicht zu verwechseln mit dem historischen Autor eines Textes – wiederholt wegen seiner Schwammigkeit kritisiert wurde. Dementsprechend schwierig ist es auch, die Normen und Werte des *implied authors* überhaupt festzustellen. Häufig behalfen sich entsprechende Texte mit Metaphern wie „zwischen den Zeilen lesen" oder sprachen im Falle erzählerischer Unzuverlässigkeit von einer „geheimen Kommunikation hinter dem Rücken des Erzählers".[3] Ende der 90er-Jahre schlug schließlich Ansgar Nünning eine Neukonzeption des Begriffs ‚unzuverlässiges Erzählen' vor. Er hatte festgestellt, dass in den Analysen, die sich vorgeblich auf den *implied author* berufen, eigentlich die Normen und Werte des Lesers, nicht die des *implied authors*, zum Vergleich herangezogen werden. Daher sprach sich Nünning dafür aus, sich für die Feststellung von Un-

1 Booth 1968 [1961], S. 158f.
2 Beispiele für ähnliche Definitionen verschiedener Autoren liefert Ferenz 2008, S. 19.
3 Eine ausführliche Kritik der auf dem *implied author* fußenden Definitionen von unzuverlässigem Erzählen betreibt Nünning 1998, S. 5 ff.

zuverlässigkeit von dem Konzept des *implied authors* zu verabschieden und unzuverlässiges Erzählen stattdessen als eine von mehreren Interpretationsstrategien des Lesers aufzufassen, mit denen textuelle Inkonsistenzen aufgelöst werden können.[4] Da diese Konzeption die Grundlage der in diesem Beitrag vorgeschlagenen Definition bildet, soll sie an späterer Stelle noch einmal genauer erörtert werden.

Eine weitere Unterscheidung aus der Literaturwissenschaft wurde ebenfalls von der Filmwissenschaft übernommen: die Unterscheidung zwischen normativer und faktischer bzw. mimetischer Unzuverlässigkeit.[5] Normative Unzuverlässigkeit liegt vor, wenn der Erzähler eine unzuverlässige Bewertung der Ereignisse vornimmt. So beschreibt beispielsweise Alex, der Erzähler in Stanley Kubricks A CLOCKWORK ORANGE (GB/ USA 1971, Stanley Kubrick), Bilder von Gewalttaten, die auf die meisten Zuschauer abstoßend wirken dürften, als wunderschön. Faktische oder mimetische Unzuverlässigkeit liegt hingegen vor, wenn Fakten über die fiktionale Welt unzuverlässig wiedergegeben werden. Ein klassisches filmisches Beispiel hierfür ist Alfred Hitchcocks STAGE FRIGHT (DIE ROTE LOLA, GB 1950), wo der Protagonist Johnny in einer Rückblende erzählt, wie er die Spuren eines Mordes beseitigt, den seine Geliebte Charlotte begangen hat. Später stellt sich heraus, dass in Wirklichkeit Johnny selbst der Mörder war.

Filmwissenschaftliche Verwendung

Bei einer Betrachtung der filmwissenschaftlichen Publikationen zum unzuverlässigen Erzählen fällt auf, dass die Filmwissenschaft offenbar deutlich größeres Interesse an faktisch-mimetisch unzuverlässigem Erzählen zeigt. Die beiden häufigsten Publikationsformen sind Tagungssammelbände und Aufsatzsammlungen auf der einen Seite und Dissertationen auf der anderen Seite.

Tagungssammelbände und Aufsatzsammlungen

Die Handhabung des Begriffs im Rahmen von Tagungssammelbänden und Aufsatzsammlungen soll ein Zitat aus dem Sammelband *Was stimmt denn jetzt?* von Fabienne Liptay und Yvonne Wolf illustrieren.

> Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Tagung hatten es sich nicht zum Ziel gesetzt, erzählerische Unzuverlässigkeit in ihren Grenzen erneut und endgültig zu definieren, vielmehr machte die interdisziplinäre Ausrichtung der Tagung eine flexible Handhabung des Begriffs nötig.[6]

Diese flexible Handhabung führt zu einer großen thematischen Breite, resultiert aber auch darin, dass 'unzuverlässiges Erzählen' zu einer sehr diffusen Kategorie wird. Dies wird zusätzlich dadurch verschlimmert, dass sich viele Beiträge nicht die Mühe machen, die eigene Definition von unzuverlässigem Erzählen offen darzulegen. Teilweise wird nicht einmal begründet, warum das zentrale Filmbeispiel eines Beitrags dem un-

4 Vgl. ebd., insbesondere S. 25 f.
5 Martinez/ Scheffel 2000, S. 101 ff.
6 Liptay/ Wolf 2005.

zuverlässigen Erzählen zuzuordnen ist. Stattdessen wird eine Evidenz angenommen, die nicht immer tatsächlich gegeben ist.

Die Filme, die gewöhnlich in Tagungssammelbänden und Aufsatzsammlungen thematisiert werden, lassen sich in vier Gruppen unterteilen. Zunächst einmal werden Filme behandelt, die als *Art Narration* im Sinne David Bordwells[7] aufzufassen sind und die auf die Präsentation einer kohärenten Erzählwelt zugunsten formaler Experimente verzichten. Standardbeispiele hierfür sind LOST HIGHWAY (F/USA 1997) oder MULHOLLAND DR. (F/USA 2001) von David Lynch.[8] Die zweite Gruppe umfasst Filme, in denen ein *character narrator*, also eine Erzählerfigur das Publikum in die Irre führt. In diesem Zusammenhang werden häufig Filme wie Bryan Singers THE USUAL SUSPECTS (DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN, USA/D 1995)[9] oder der bereits erwähnte STAGE FRIGHT[10] genannt. Häufig werden auch Filme wie THE SIXTH SENSE (USA 1999) von M. Night Shyamalan[11] oder A BEAUTIFUL MIND (USA 2001) von Ron Howard[12] behandelt, in denen das Publikum ebenfalls irregeführt wird, allerdings ohne dass dies auf eine Erzählerfigur zurückgeführt werden kann. Oft geschieht die Irreführung dadurch, dass die defizitäre Realitätswahrnehmung einer wichtigen Figur dargestellt und vom Zuschauer für die tatsächliche diegetische Realität gehalten wird. Die letzte häufig behandelte Form der Unzuverlässigkeit wird in der aktuellen Forschungsliteratur eher beiläufig erwähnt. Es handelt sich um eine Diskrepanz zwischen verbalen Aussagen eines Voice-Over-Erzählers und den zeitgleich gezeigten Filmbildern. Auf diese Weise wird die Autorität der Erzählstimme massiv untergraben und der Erzähler als euphemistisch, dumm oder auf andere Art eingeschränkt entlarvt. Beispielsweise geschieht dies in Terrence Malicks BADLANDS (USA 1973)[13] und in George Cukors THE MARRYING KIND (HAPPY-END…UND WAS KOMMT DANN?, USA 1952).[14] Während die drei erstgenannten Formen normalerweise der faktisch-mimetischen Unzuverlässigkeit zugeordnet werden, operiert diese Erzählweise an einer Schnittstelle zwischen faktisch-mimetischer und normativer Unzuverlässigkeit.

Konkurrierende Begriffe

Zusätzlich zu den sehr vielfältigen Phänomenen, die gemeinhin unter dem Begriff ‚unzuverlässiges Erzählen' vereint werden, existiert eine große Zahl von konkurrierenden Begriffen, die große Überschneidungen zur erzählerischen Unzuverlässigkeit aufweisen. Zu nennen sind hierbei *Kino der Lüge*, *Complex Narratives*, *falsche Fährten*, *Puzzle Films* und *Mindfuck*. Der Begriff 'Kino der Lüge' aus dem gleichnamigen Sammelband bezeichnet sowohl „ein Kino, das von der Lüge erzählt, als auch […] ein Kino, das sich selbst der Täuschung und der Lüge verschrieben hat".[15] Entsprechend

7 Bordwell 1985, S. 205 ff.
8 z. B.: Liptay 2005.
9 z. B.: Lahde 2005.
10 z. B.: Hartmann 2005, S. 157.
11 z. B.: Ebd., S. 154 ff.
12 z. B.: Lahde 2006.
13 z. B.: Kozloff 1988, S.116.
14 z. B.: Ebd., S. 113 oder in der aktuelleren Literatur bei Laass 2006, S. 56.
15 Mecke 2004, S. 9.

finden sich in diesem Sammelband nicht nur Filme, in denen die Lüge im Sinne erzählerischer Unzuverlässigkeit zu verstehen ist, sondern auch Filme, in denen lügende Figuren eine zentrale Rolle spielen oder sogar ein Film wie LA VIDA ES SILBAR (DAS LEBEN EIN PFEIFEN, Spanien Kuba 1998, Fernando Pérez), der Ideologiekritik am politischen System Kubas hinter einer „ästhetischen Lüge" verbirgt, indem er sie durch Allegorien ausdrückt.[16]

Complex Narratives, der Titel einer von Janet Staiger herausgegebenen Ausgabe der Zeitschrift *Film Criticism*[17], bleibt als Kategorie bemerkenswert allgemein. Staiger erläutert lediglich, dass in den Aufsätzen „complicated plot and story relations"[18] beschrieben werden sollten. Entsprechend ist unzuverlässiges Erzählen hier nur eine von vielen Möglichkeiten, das Verhältnis zwischen Story und Plot zu verkomplizieren. Weitere Alternativen hierfür sind unter anderem Filme, die mehrere gleichberechtigte Versionen der Ereignisse erzählen (*forking path narratives*) oder Ensemble-Plots mit einer Vielzahl gleichberechtigter Protagonisten.

Auch der Begriff der *falschen Fährte* deckt ein sehr breites Spektrum ab und wird zudem von verschiedenen Autoren unterschiedlich definiert. Anton Fuxjäger schlägt vor, den Begriff für „all [jene] Elemente in Vermittlungen zu verwenden, die für das Zustandekommen einer Täuschung beim Rezipienten verantwortlich sind."[19] Dies beschränkt sich nicht nur auf filmische Erzählungen, sondern schließt zum Beispiel auch Lügen von Politikern in Interviews ein. Britta Hartmann fasst ihre Begriffsdefinition hingegen enger und spricht von einem

> Sammelbegriff zur Beschreibung unterschiedlicher narrativer und dramaturgischer Verfahren, die den Zuschauer veranlassen (oder veranlassen sollen), zu *unzutreffenden Zusammenhangshypothesen, Annahmen und Schlussfolgerungen zu* gelangen. [Herv. i. Orig., B.L.][20]

Dadurch wird der Narration zwar eine wichtige Rolle eingeräumt, aber auch andere Verfahren wie irreführende Trailer oder Werbekampagnen können im Rahmen dieser Definition für falsche Fährten verantwortlich sein.

Aus einem weiteren Sammelband geht der Begriff *Puzzle Film* hervor, eine Form der post-klassischen Narration, welche Warren Buckland wie folgt beschreibt:

> […] puzzle films embrace non-linearity, time loops and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schitzophrenic, lose their memories, are unreliable narrators or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the

16 Ebd., S. 19.
17 Staiger (Hg.) 2006.
18 Staiger 2006, S. 3.
19 Fuxjäger 2007, S. 13.
20 Hartmann 2007, S. 34.

> complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative). [Herv. i. Orig., B.L.][21]

Hier ist unzuverlässiges Erzählen ausdrücklich erwähnt, konstituiert aber nur eine Teilmenge des Gesamtkonzepts *Puzzle Films*, welches auch andere Strategien wie zeitliche Nicht-Linearität oder das Erzählen einer in sich komplizierten Geschichte mit einschließt.

Mindfuck schließlich konstituiert sich aus zwei entscheidenden Faktoren: der Zuschauer wird getäuscht und die Identität der Hauptfigur(en) wird problematisiert.[22] Dies führt zu einem Filmkorpus, der große Überschneidungen zum unzuverlässigen Erzählen aufweist. Für unzuverlässiges Erzählen ist es jedoch nicht zwingend, dass die Identität der Hauptfigur problematisiert wird. Die Täuschung des Zuschauers ist hingegen auch ohne die Verwendung erzählerischer Unzuverlässigkeit möglich.

Dissertationen

Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass Tagungssammelbände und Aufsatzsammlungen keine verwertbare Definition von unzuverlässigem Erzählen hervorgebracht haben, sondern eine große Begriffsvielfalt und recht breite, allgemein gehaltene Definitionsansätze. Wendet man sich den Dissertationen zu, findet man hingegen präzisere Definitionen, die an die Anforderungen des jeweiligen Dissertationsprojekts angepasst sind.

Die erste Definition, die ich in diesem Zusammenhang betrachten möchte, stammt von Volker Ferenz. Dieser erkennt zunächst einmal die vier bereits genannten Kategorien von Filmen, die häufig im Zusammenhang mit unzuverlässigem Erzählen genannt werden – *Art Narration*, Irreführung durch einen *character narrator*, Irreführung ohne einen *character narrator* und Diskrepanzen zwischen Voice-Over und Filmbildern.[23] Von diesen Gruppen eliminiert Ferenz zunächst einmal die Gruppe *Art Narration*. Er argumentiert, dass Filme, in denen keine Wahrheit der fiktionalen Welt erkennbar ist, auch nicht unzuverlässig erzählt sein können. Die Herstellung von Kohärenz durch die Annahme von erzählerischer Unzuverlässigkeit ist nicht möglich, so dass die textuellen Inkonsistenzen nicht auf diese Weise aufgelöst werden können.[24] Auch unzuverlässiges Erzählen ohne *character narrator* schließt Ferenz aus, da nur ein *character narrator* für seine Unzuverlässigkeit verantwortlich gemacht werden kann und im Falle von Irreführungen ohne *character narrator* andere Auflösungsstrategien zur Verfügung stehen, beispielsweise der Verweis auf Eigenheiten des jeweiligen Genres oder das Konzept des Unheimlichen.[25] Die Diskrepanz zwischen Bildern und voice-over-Kommentar fällt laut Ferenz ebenfalls nicht in die Kategorie unzuverlässiges Erzählen. Die Voice-Over-Erzähler haben in diesen Fällen keine echten Erzählerprivilegien und können damit die Ereignisse nicht falsch darstellen. Sie dienen eher als

21 Buckland 2009, S. 6.
22 Geimer 2006.
23 Ferenz 2008, S. 35 ff.
24 Vgl. ebd., S. 51.
25 Vgl. ebd., S. 54 ff.

Kommentatoren bzw. Filter, daher bevorzugt Ferenz den Begriff *fallible Focalizers*.[26] Demzufolge bleibt nur eine der vier Filmgruppen übrig: unzuverlässiges Erzählen durch einen *character narrator*. Der Vorteil dieser Definition liegt auf der Hand: sie lässt in fast jedem Fall eine eindeutige, intersubjektive Entscheidung zu, ob ein Film unzuverlässig erzählt ist oder nicht. Nur in Einzelfällen ist der Unzuverlässigkeitsstatus interpretationsabhängig. Allerdings bleiben durch den recht engen Rahmen einige Filme außen vor, bei denen augenscheinlich vieles für eine Charakterisierung als unzuverlässig spricht.

Zwei Beispielfilme sollen dies verdeutlichen. Der erste ist FIGHT CLUB (USA/D 1999) von David Fincher. FIGHT CLUB ist allgemein als Beispiel für unzuverlässiges Erzählen anerkannt[27] und wird auch von Volker Ferenz ausführlich behandelt.[28] Der Protagonist von FIGHT CLUB ist ein namenloser Ich-Erzähler, der mit seinem Leben unzufrieden ist und unter Schlaflosigkeit leidet. Er trifft auf den Seifeverkäufer Tyler Durden und gründet bald darauf mit ihm zusammen den Fight Club, eine Vereinigung von jungen Männern, die Faustkämpfe miteinander austragen. Bald muss der Ich-Erzähler feststellen, dass Tyler die sich schnell ausbreitenden Fight Clubs für ein anarchistisches Terror-Projekt nutzt und er versucht dem Einhalt zu gebieten. Umso größer ist seine Überraschung, als er begreift, dass er und Tyler Durden dieselbe Person sind. Der Ich-Erzähler hat eine multiple Persönlichkeit und ist selbst für alle Handlungen verantwortlich, die im Film zunächst Tyler zugeschrieben werden. Es gelingt ihm schließlich, sich von seiner Tyler-Persönlichkeit zu befreien, auch wenn er Tylers Bombenanschläge nicht verhindern kann.

Das zweite Beispiel ist David Koepps SECRET WINDOW (DAS GEHEIME FENSTER, USA 2004). Der Film erzählt die Geschichte des geschiedenen Schriftstellers Mort Rainey. Dieser wird von einem anderen Schriftsteller namens John Shooter des Plagiats bezichtigt und massiv bedroht. Raineys Versuche zu beweisen, dass er die fragliche Geschichte zuerst geschrieben hat, werden immer wieder von Shooter hintertrieben. Er fordert, dass Rainey das Ende der Geschichte umschreibt. Erst spät wird Rainey klar, dass Shooter keine reale Person ist. Rainey leidet unter einer multiplen Persönlichkeit und ist selbst für alle Handlungen verantwortlich, die im Film zunächst Shooter zugeschrieben werden. Für Rainey kommt diese Erkenntnis allerdings zu spät. Seine Shooter-Persönlichkeit übernimmt die vollständige Kontrolle und er ermordet seine Ex-Frau und ihren Geliebten.

Die Gemeinsamkeiten beider Filme liegen auf der Hand und zeigen sich auch in der ähnlichen Umsetzung der Geisteskrankheiten der beiden Protagonisten. Der signifikante Unterschied ist, dass die Geschichte von FIGHT CLUB vom Ich-Erzähler in einer langen Rückblende erzählt wird und in eine kleine Rahmenerzählung eingebettet ist. In SECRET WINDOW ist dies nicht der Fall. Eine Erzählerfigur existiert nicht. Diese Tatsache reicht für Volker Ferenz aus, um SECRET WINDOW ausdrücklich nicht als

26 Vgl. ebd., S. 65 ff.
27 z. B. Helbig 2005 und Steinke 2006.
28 Ferenz 2008, S. 104 ff.

unzuverlässiges Erzählen zuzulassen[29], obwohl die Strategien zur Maskierung, aber auch zur Markierung der Täuschung beinahe identisch sind.[30] Dies ist der Tatsache geschuldet, dass Ferenz an Unzuverlässigkeit als Figureneigenschaft interessiert zu sein scheint. Dieser Beitrag versucht hingegen Unzuverlässigkeit als narrative Täuschungsstrategie zu erfassen.[31] Zu diesem Zweck ist die Definition von Ferenz jedoch zu eng gefasst.

Da der zentrale Unterschied zwischen dem in diesem Beitrag geäußerten Verständnis von Unzuverlässigkeit und demjenigen von Volker Ferenz sich in der Frage manifestiert, wer eigentlich unzuverlässig erzählen kann, bzw. welcher Erzählinstanz Unzuverlässigkeit zuzuordnen ist, soll diese Frage an dieser Stelle noch ein wenig näher behandelt werden. In der Literaturwissenschaft ist die Frage sehr eindeutig zu beantworten. Da in der Literatur nur der Mitteilungskanal Schrift genutzt wird, ist auch nur eine Erzählstimme gleichzeitig präsent. Der Film verfügt aber zumindest über die Mitteilungskanäle Bild und Ton, die gegebenenfalls noch weiter unterteilt werden können. Die Filmwissenschaft hat verschiedene Begriffe vorgeschlagen, um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass keine Erzählerfigur all diese Kanäle gleichzeitig kontrolliert, z. B. die Narration[32], *cinematic narrator*[33] oder zentrale narrative Instanz.[34] Hierbei handelt es sich jeweils nicht um eine diegetische oder historische Figur, sondern um ein theoretisches Konstrukt, das mal mehr, mal weniger stark antropomorphisiert wird. Diese zentrale narrative Instanz kann den Diskurs eines Figurenerzählers stützen oder untergraben, aber niemals kann eine Erzählerfigur tatsächlich die Kontrolle über alle filmischen Mitteilungskanäle haben. Auch für einen Film wie THE USUAL SUSPECTS, der scheinbar von seiner Erzählerfigur dominiert wird, wurde bereits nachgewiesen, dass verschiedene Auffälligkeiten in den erzählten Rückblenden ausschließlich der zentralen narrativen Instanz zugeordnet werden können.[35] Wenn aber die Kontrolle über die Informationskanäle zu jeder Zeit bei der zentralen narrativen Instanz liegt, muss sie auch für unzuverlässiges Erzählen verantwortlich sein.

Eine weitere Definition aus einer Dissertation über unzuverlässiges Erzählen teilt diese Einschätzung. Es handelt sich um eine Studie von Eva Laass über verschiedene Formen und Funktionen von unzuverlässigem Erzählen im Film.[36] Laass basiert ihre Definition auf der bereits angesprochenen Konzeption von Unzuverlässigkeit als Interpretationsprozess durch Ansgar Nünning. Zusammengefasst begreifen Nünning und Laass den unzuverlässigen Erzähler folgendermaßen:

> Auf der Grundlage eines solchen rezeptionsorientierten oder kognitiven Theorierahmens lässt sich *unreliable narration* als ein dominant pragmatisches

29 Vgl. ebd., S. 52.
30 Vgl. hierzu Ganser 2007.
31 Die Unterscheidung zwischen Unzuverlässigkeit als Figureneigenschaft oder narrativer Täuschungsstrategie trifft Vogt 2009.
32 Vgl. Bordwell 1985, S.62.
33 Vgl. Chatman 1990, S. 124 ff.
34 Vgl. Schweinitz 2005, S. 94 f.
35 Lahde 2002, S. 167 f.
36 Laass 2008.

> Phänomen beschreiben, das auf der Wechselwirkung zwischen textuellen Informationen und Rezeptionsleistungen beruht […]. In [einem Interpretationsprozess] wird ein Text dadurch ‚naturalisiert', daß er auf das lebensweltliche Wissen bezogen wird und daß textuellen Inkonsistenzen durch den Rückgriff auf etablierte kulturelle Modelle eine bestimmte Funktion zugewiesen wird. […] Einer solchen Konzeption zufolge ‚entnehmen' Rezipienten dem Text nicht einfach Informationen, sondern sie konstruieren selbst Bedeutungen unter Rückgriff auf kognitive Schemata und lebensweltliche Erfahrungen […]. Das Konzept des *unreliable narrator* fungiert im Rahmen einer solchen kognitiv-narratologischen Theorie somit als einer (von mehreren) kulturell vorgeprägten Bezugsrahmen, die es dem Leser ermöglichen, textuelle Inkonsistenzen dadurch aufzulösen, daß sie auf die verzerrte Wirklichkeitssicht des Erzählers zurückgeführt werden.[37]

Dementsprechend sind alle vier bereits genannten Filmgruppen eingeschlossen. Diese werden allerdings zumindest teilweise voneinander getrennt behandelt. Daher ist offensichtlich, dass sich Eva Laass der Tatsache bewusst ist, dass ihre Definition sehr heterogene Phänomene miteinander vereint. Dennoch scheint eine weniger breite Definition wünschenswert, welche im Folgenden entwickelt werden soll.

Unzuverlässiges Erzählen – ein Definitionsversuch

Ausgangspunkt des Definitionsvorschlags ist ebenfalls die Theorie von Ansgar Nünning, die die Annahme von unzuverlässigem Erzählen als eine Möglichkeit zur Auflösung textueller Inkonsistenzen versteht. Es sind jedoch verschiedene Präzisierungen und Eingrenzungen nötig, um den Begriff 'unzuverlässiges Erzählen' einerseits von den genannten Konkurrenzbegriffen abzugrenzen und andererseits das breite Spektrum, welches die Definition von Laass eröffnet, angemessen zu verkleinern. Dabei soll eine möglichst homogene Kategorie gebildet werden, die alle ähnlichen Filmbeispiele einschließt. Im Folgenden werden verschiedene notwendige Bedingungen für die Annahme von unzuverlässigem Erzählen benannt. Ein Filmbeispiel soll jeweils illustrieren, welche Art von Filmen dadurch ausgeschlossen wird.

Filmintern

Die erste notwendige Bedingung lautet: Unzuverlässiges Erzählen ist filmintern. Externe Faktoren wie Trailer, Plakate, Interviews mit Mitwirkenden oder Filmkritiken in der Presse spielen für die Annahme von Unzuverlässigkeit keine Rolle. Es gibt bislang keine Definition von unzuverlässigem Erzählen, die dies an Phänomenen außerhalb des eigentlichen Films festmacht. Allerdings lassen z. B. die bereits erwähnten falschen Fährten derartige Irreführungen zu, so dass man hier beide Kategorien deutlich voneinander abgrenzen kann. Als Beispiel kann das Filmplakat zu THE DAY THE EARTH STOOD STILL (DER TAG, AN DEM DIE ERDE STILLSTAND, USA 1951, Robert Wise) dienen, welches den Betrachter gleich mehrmals in die Irre führt. Der auf dem

37 Nünning1998, S. 26.

Plakat dargestellte Außerirdische ist im Film nicht überlebensgroß, wie das Größenverhältnis zwischen ihm und der Frau in seinen Armen nahelegt. Er kämpft nicht gegen eine komplette Armee, und die gigantische Affenhand, die nach der Erde greift, hat weder im eigentlichen noch im übertragenen Sinn einen Bezug zur tatsächlichen Filmhandlung. Wenn man sich aufgrund dieses Plakats den Film angeschaut hat, mag man enttäuscht sein oder sich sogar getäuscht fühlen. Die Annahme von unzuverlässigem Erzählen geschieht jedoch nicht. Ebenso wenig kann man von unzuverlässigem Erzählen sprechen, wenn SCREAM (USA 1996, Wes Craven) mit Drew Barrymore als Hauptdarstellerin wirbt, um diese dann schon im Prolog den Leinwandtod sterben zu lassen.

Intentional

Ein zweites Kriterium, das unzuverlässiges Erzählen insbesondere von falschen Fährten abgrenzt, ist Intentionalität. Die Annahme von unzuverlässigem Erzählen setzt immer Absicht voraus – nicht unbedingt von Seiten einer Erzählerfigur, aber zwingend von Seiten der letztlich verantwortlichen zentralen narrativen Instanz. Sollte der Zuschauer der zentralen narrativen Instanz keine Absicht, sondern ein Versehen unterstellen, werden Inkonsistenzen als Fehler im Film aufgelöst. Hier greift das genetische Prinzip, eine andere Möglichkeit zur Auflösung textueller Inkonsistenzen, die diese auf den Entstehungsprozess des Werks rückbezieht.[38] Dementsprechend wird niemand unzuverlässiges Erzählen annehmen, weil er in der Fantasiewelt von THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN, Neuseeland/USA 2001, Peter Jackson) im Hintergrund ein Auto vorbeifahren sieht. Das Auto wird auch niemanden zu der Annahme verführen, die Filmhandlung spiele in unserer Gegenwart statt in der unbestimmten Zeit einer Fantasiewelt. Stattdessen werden die meisten Zuschauer, die das Auto bemerken, einmal kurz auflachen und gegebenenfalls ihren Fund stolz im Internet präsentieren. Mit unzuverlässigem Erzählen hat all dies jedoch nichts zu tun.

Auflösbar

Stellten sich die bisherigen Bedingungen noch nicht gegen Teile der filmwissenschaftlichen Theorie zum unzuverlässigen Erzählen, so ist dies bei der dritten Bedingung der Fall. Es handelt sich um Auflösbarkeit. Bereits die Definition von Unzuverlässigkeit als Mittel zur Auflösung textueller Inkonsistenzen setzt voraus, dass diese überhaupt auflösbar sind. Ein großer Teil der Filme, die der *Art Narration* zugeschrieben werden können und im Kontext von unzuverlässigem Erzählen besprochen werden, verweigern diese Auflösbarkeit. Gleiches gilt für die meisten Filme von David Lynch. Die Annahme von Unzuverlässigkeit in einem Film wie LOST HIGHWAY führt zu etwas, das Volker Ferenz als *expensive reading* beschreibt.[39] Selbst wenn einige Widersprüche durch die Annahme von Unzuverlässigkeit aufgelöst werden können, müssen an-

38 Dieses und andere Prinzipien zur Auflösung textueller Inkonsistenzen beschreibt Tamar Yacobi, z. B. in Yacobi 2000, S. 714.

39 Vgl. Ferenz 2008, S. 52.

dere textuelle Inkonsistenzen schlichtweg ignoriert werden, damit diese Interpretation aufgeht. Eine vollständige Auflösung aller Inkonsistenzen scheitert daran, dass die diegetische Realität in Filmen wie LOST HIGHWAY nicht stabil ist.

In diesem Zusammenhang ist jedoch anzumerken, dass Auflösbarkeit nicht zwangsläufig eine vollständige Enthüllung der tatsächlichen Geschehnisse in der diegetischen Welt bedeutet. François Ozons SWIMMING POOL (F/GB 2003) enthüllt in einer finalen Wendung, dass ein Großteil des Gezeigten nicht wirklich passiert ist. Der Film verzichtet aber beinahe vollständig darauf, zu erzählen, was stattdessen tatsächlich geschehen ist.[40] Für die Annahme von unzuverlässigem Erzählen ist dies völlig ausreichend.

Eindeutig

Die vierte Einschränkung, die zu beachten ist, ist Eindeutigkeit. Dies mag auf den ersten Blick etwas paradox klingen, schließlich ist Unzuverlässigkeit das Resultat eines Interpretationsprozesses. Dennoch kann man Unzuverlässigkeit nicht in jeden beliebigen Film hineininterpretieren, denn es muss textuelle Signale geben, die eine solche Deutung nahelegen. Es soll daher nur dann von unzuverlässigem Erzählen gesprochen werden, wenn unzuverlässiges Erzählen anhand der textuellen Signale die beste zur Verfügung stehende Interpretationsstrategie ist. Dadurch werden Beispiele ausgeschlossen, in denen es zwei gleichberechtigte Interpretationsvarianten gibt. Gewöhnlich handelt es sich hierbei um Filme, bei denen ebenso gut angenommen werden kann, dass sich alles so abgespielt hat, wie es dargestellt wurde. Beispiele hierfür sind BARTON FINK (GB/USA 1991, Ethan und Joel Cohen)[41], aber auch eines der Hauptbeispiele von Volker Ferenz: Mary Harrons AMERICAN PSYCHO (USA 2000).[42] Die beiden Deutungsoptionen, die zur Verfügung stehen, sind in diesem Fall a) die Hauptfigur Patrick Bateman ist ein wahnsinniger Killer – dann läge kein faktisch unzuverlässiges Erzählen vor – oder b) Bateman ist ein Wahnsinniger, der sich nur einbildet, er sei ein Killer. In diesem Fall wären seine Verbrechen faktisch unzuverlässig erzählt, da sie sich nur in seinem Kopf abgespielt haben.

Nachträglich

Kommen wir zur Nachträglichkeit, der fünften notwendigen Bedingung. Wie schon erwähnt soll sich unzuverlässiges Erzählen nicht auf eine Figureneigenschaft beziehen, sondern auf eine narrative Strategie, genauer gesagt eine narrative Täuschungsstrategie, die eng mit dem Konzept des Handlungsumbruchs, auch *plot twist* genannt, verknüpft ist. Somit kann nicht von unzuverlässigem Erzählen gesprochen werden, wenn die Präsentation von falschen Fakten über die diegetische Welt schon vorher oder währenddessen als solche markiert wird. Damit werden zum Beispiel markierte Träume oder allzu offensichtliche Sinnestäuschungen nicht in die Kategorie unzuver-

40 Eine ausführliche Analyse von SWIMMING POOL liefert Drexler 2006. Zu dem Film vergleiche auch den Beitrag von Ulrike Kuch in diesem Band.

41 Im Zusammenhang mit unzuverlässigem Erzählen diskutiert von Voigts-Virchow 2006.

42 Ferenz 2008, S. 161 ff.

lässiges Erzählen eingeordnet. Aber auch ein so prominenter Film wie RASHÔMON (J 1950, Akira Kurosawa) passt so nur noch sehr eingeschränkt in das Raster. Die Mehrzahl der vier berühmten lügenden Rückblenden wird bereits im Vorfeld durch eine Figur als Lüge entlarvt. Dementsprechend behauptet im Vorfeld niemand, dass in den Rückblenden die Wahrheit gezeigt wird, es werden lediglich die Lügen einiger Figuren visualisiert.

Uncommunicative

Das letzte Kriterium eliminiert noch einmal eine ganze Reihe von Beispielen. Unzuverlässiges Erzählen soll als ein Problem mangelnder *communicativeness* verstanden werden. Dies geht zurück auf die Kategorien *knowledgeability* und *communicativeness*, wie sie unter anderem bei David Bordwell genutzt werden. Dabei beschreibt *knowledgeability* den Umfang des Wissens, über das die Erzählung bzw. die zentrale narrative Instanz verfügt. *Communicativeness* beschreibt hingegen die Bereitschaft, dieses Wissen auch weiterzugeben.[43]

In einem Thriller oder Krimi beschränkt sich die *knowledgeability* beispielsweise häufig auf den Wissensstand der Ermittlerfigur. Hierbei wird jede relevante Information mit dem Zuschauer geteilt, die *communicativeness* ist also hoch. In einem solchen Fall kann nicht von unzuverlässigem Erzählen gesprochen werden, wenn der Zuschauer temporär den gleichen Fehlschlüssen unterliegt wie der Ermittler selbst. Stellvertretend für eine große Zahl von Filmen soll an dieser Stelle BASIC INSTINCT (USA/F 1992, Paul Verhoeven) stehen. Hier wird die des Mordes verdächtige Catherine Tramell in den Augen der Polizei und somit in denen der Zuschauer entlastet, bis in der letzten Szene die unter ihrem Bett liegende Mordwaffe gezeigt wird. Unzuverlässiges Erzählen liegt nicht vor, da der Zuschauer bis zur letzten Szene den Wissensstand der Polizei teilt. Verfügt die Erzählung allerdings über eine entscheidende Information und teilt diese nicht mit – beispielsweise die Information, dass die diegetische Welt nicht objektiv, sondern durch die subjektive Wahrnehmung verzerrt dargestellt ist – liegt eine geringe *communicativeness* vor und unzuverlässiges Erzählen kann gegebenenfalls angenommen werden.

Fazit

Die vorgestellte Definition fasst unzuverlässiges Erzählen als eine von mehreren Strategien zur Auflösung textueller Inkonsistenzen. Dabei ist unzuverlässiges Erzählen zwingend filmintern, intentional, auflösbar, eindeutig, nachträglich und auf fehlende *communicativeness* zurückzuführen. Quelle des Erzählens und damit auch des unzuverlässigen Erzählens ist eine unpersönliche zentrale narrative Instanz. Nach dieser Definition ist unzuverlässiges Erzählen eine recht homogene Kategorie und deckt dennoch die gesamte Breite der relevanten Filmbeispiele ab, ohne dabei zentrale Beispiele mit großer Ähnlichkeit zu den erfassten Filmen außen vor zu lassen.

43 Bordwell 1985, S.57 ff.

Allerdings liefert die Definition ein Filmspektrum mit ausgefranstem Rand, so dass eine intersubjektiv nachvollziehbare Entscheidung über eher randständige Filmbeispiele nicht immer möglich ist. In der Diskussion im Anschluss an die Präsentation dieses Definitionsvorschlags auf dem FFK manifestierte sich dies anhand von Beispielfilmen, in denen Geschehnisse innerhalb der diegetischen Welt dadurch annulliert werden, dass Figuren aus der Diegese „heraustreten" und diese Szenen in einer Handlung fingierter Gestaltungsallmacht schlichtweg zurücknehmen. Dies ist unter anderem in WAYNE'S WORLD (USA 1992, Penelope Spheeris), FUNNY GAMES (Österreich 1997, Michael Haneke) und TOMCATS (USA 2001, Gregory Poirier) zu beobachten und geht einher mit einer direkten Adressierung des Publikums durch eine Figur. Eine solche Form der Handlungsumgestaltung ist nicht zu verwechseln mit der diegetischen Veränderung der Geschehnisse – etwa durch eine Zeitreise. Ob in derartigen Fällen von unzuverlässigem Erzählen gesprochen werden kann, ist durchaus diskutabel, besonders im Fall von FUNNY GAMES, wo die Annullierung von Geschehnissen unter Zuhilfenahme einer scheinbar normalen Fernbedienung geschieht, ohne dass erklärt wird, warum dies möglich sein sollte.

Literatur

Booth, Wayne (1968) [1961]: The Rhetoric of Fiction. Chicago, IL.

Bordwell, David (1985): Narration in the Fiction Film. Madison, WI.

Buckland, Warren (2009): Introduction: Puzzle Plots. In: Ders. (Hg.): Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema. Chichester. S. 1-12.

Chatman, Seymour (1990): Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film. Ithaca/ New York/ London.

Drexler, Peter (2006): 'Ich bin nicht die, für die Sie mich halten.' Unzuverlässiges Erzählen in François Ozons SWIMMINGPOOL. Mit einem Exkurs zu seinen anderen Filmen. In: Helbig, Jörg (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier. S. 225-248.

Ferenz, Volker (2008): Don't believe his lies. The unreliable narrator in contemporary American cinema. Trier.

Fuxjäger, Anton (2007): Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt. In: Blaser, Patric et al. (Hg.): Falsche Fährten in Film und Fernsehen. Wien/Köln/Weimar. (=*Maske und Kothurn* Jg. 53, Nr. 2-3). S. 13-32.

Ganser, Katharina (2007): Dramaturgie der Irreführung in FIGHT CLUB. In: Blaser, Patric et al. (Hg.): Falsche Fährten in Film und Fernsehen. Wien/Köln/Weimar. (=*Maske und Kothurn* Jg. 53, Nr. 2-3). S. 111-120.

Geimer, Alexander (2006): Der Mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films THE OTHERS. http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html (gesehen am 06.03.2012).

Hartmann, Britta (2005): Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment. In: Liptay, Fabienne/ Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 154-174.

Hartmann, Britta (2007): Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten Falscher Fährten im Film. In: Blaser et al. (Hg.): Falsche Fährten in Film und Fernsehen. Wien/Köln/Weimar. (=*Maske und Kothurn* Jg. 53, Nr. 2-3). S. 33-52.

Helbig, Jörg (2005): 'Follow the White Rabbit!' Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm. In: Liptay, Fabienne/ Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 131-146.

Kozloff, Sarah (1988): Invisible Storytellers. Voice over Narration in American Film. Berkeley, CA.

Laass, Eva (2006): Krieg der Welten in Lynchville. MULHOLLAND DRIVE und die Anwendungsmöglichkeiten und -grenzen des Konzept narrativer Unzuverlässigkeit. In: Helbig, Jörg (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier. S. 251-284.

Laass, Eva (2008): Broken Taboos, Subjective Truths. Forms and Functions of Unreliable Narration in Contemporary American Cinema. A Contribution to Film Narratology. Trier.

Lahde, Maurice (2002): Der Leibhaftige erzählt. Täuschungsmanöver in THE USUAL SUSPECTS. In: *montage/av* Vol. 11, 1. S. 149-179.

Lahde, Maurice (2005): Der unzuverlässige Erzähler in THE USUAL SUSPECTS. In: Liptay / Wolf (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 292-306.

Lahde, Maurice (2006): Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER. In: Helbig, Jörg (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier. S. 43-72.

Liptay, Fabienne (2005): Auf Abwegen – oder wohin führen die Erzählstraßen in den ‚Roadmovies' von David Lynch? In: Liptay, Fabienne/ Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 307-323.

Liptay, Fabienne/ Wolf, Yvonne (2005): Einleitung. Film und Literatur im Dialog. In: Dies. (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 12-18.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2000): Einführung in die Erzähltheorie. München.

Mecke, Jochen (2004): Kleine Apologie des Kinos der Lüge. Zur Einführung. In: Kerstin Kratochwill/ Steinlein, Almut (Hg.): Kino der Lüge. Bielefeld. S. 9-25.

Nünning, Ansgar (1998): *Unreliable Narration* zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorie und Analyse unglaubwürdigen Erzählens. In: Ders. (Hg.): Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur. Trier. S. 3-39.

Schweinitz, Jörg (2005): Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre. Über unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film. In: Liptay, Fabienne/ Wolf, Yvonne (Hg.): Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film. München. S. 89-106.

Staiger, Janet (2006): Complex Narratives, An Introduction. In: Dies. (Hg.): Complex Narratives (=*Film Criticism* Vol. 31, Nr. 1-2). S. 2-4.

Staiger, Janet (Hg.) (2006): Complex Narratives (=*Film Criticism* Vol. 31, 2006, Nr. 1-2).

Steinke, Anthrin (2006): 'It's called a change-over: the movie goes on and nobody in the audience has any idea.' Filmische Irrwege und Unwahrheiten in David Finchers FIGHT CLUB. In: Helbig, Jörg (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier. S. 149-165.

Vogt, Robert (2009): Kann ein zuverlässiger Erzähler unzuverlässig erzählen? Zum Begriff der ‚Unzuverlässigkeit' in Literatur und Filmwissenschaft. In: Kaul, Susanne et al. (Hg.): Erzählen im Film:

Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik. Bielefeld. S. 35-55.

Voigts-Virchow, Eckart (2006): 'I'll show you the life of the mind!' Implizite Autoren, Metanarrativität unzuverlässiges Erzählen und unzuverlässige ‚Wahr-Nehmung' in Joel Coens BARTON FINK und Spike Jonzes ADAPTATION. In: Helbig, Jörg (Hg.): Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film. Trier. S. 97-122.

Yacobi, Tamar (2000): Interart Narrative. (Un)Reliability and Ekphrasis. In: *Poetics Today* Vol. 21, Nr. 4, S. 711-749.

Birgit Maria Leitner

Das Kleine Schwarze

CLÉO DE 5 À 7 (MITTWOCH ZWISCHEN FÜNF UND SIEBEN, 1962) von Agnès Varda könnte eine Response auf BREAKFAST AT TIFFANY'S (FRÜHSTÜCK BEI TIFFANY, 1961) von Blake Edwards sein. Im Mittelpunkt der beiden Filme stehen zwei Frauen in den 1960er Jahren: Cléo und Holly. Die Akteurinnen sind durch den Verlust von Liebe und das Begehren danach charakterisiert. Cléo und Holly sind auf der Suche nach ihrem „missing piece". Damit ist bei Slavoj Zizek das „Subjekt, das sich durch einen Mangel als Subjekt des Begehrens konstituiert"[1], bezeichnet.

In beiden Filmen fällt die Maskerade der beiden Frauen Cléo und Holly auf. Sie findet ihren äußerlichen Ausdruck im Kleinen Schwarzen. Das Kleine Schwarze (frz.: le robe noir, engl.: little black dress) ist ein durch schlichte Eleganz wirkendes schwarzes Gesellschaftskleid. Seit 1926 wird der modische Entwurf der Französin Coco Chanel (1883-1971) zugeschrieben[2], in der Idee auch Nettie Rosenstein (1890-1980), einer jüdisch-amerikanischen Modedesignerin. In den 1960er Jahren, als BREAKFAST AT TIFFANY'S und CLÉO DE 5 À 7 produziert wurden, stand das Kleine Schwarze für einen modernen, sexuell freiheitlichen Kleidungsstil. Mit der Kreation, die ein ganzes Set an passenden Accessoires umfasst, sollte die Betonung des weiblichen Körpers bzw. die Darstellung einer selbstbewussten Art des Sich-Bewegens ermöglicht werden.

Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, in welcher Hinsicht das Kleine Schwarze in CLÉO DE 5 À 7 und BREAKFAST AT TIFFANY'S eine geschlechtliche Identität maskiert. Mein Interesse liegt darin, herauszufinden, wie die jeweilige subjektive „weibliche Spaltung" filmisch-narrativ bzw. struktural erfahrbar gemacht wird. Inwiefern lässt sich das Kleine Schwarze als Metapher eines unmöglich zu schließenden Verlusts von Selbstidentität denken? In beiden Fällen haben wir es mit einer heterosexuellen

1 Zizek 2000, S. 5.

2 Coco Chanel (1883-1971) beginnt ihre Karriere 1909 mit dem Kreieren von Hüten. In Paris eröffnet sie 1909 ein Hut- und 1910 ihr erstes Modeatelier. Ab 1924 macht sie sich durch das von ihr auf den Markt gebrachte Parfum *Chanel No 5* einen Namen (erstmals kommt ein Duft unter dem Namen seiner Schöpferin auf den Markt). In den 1920er Jahren beginnt sie zudem Modeschmuck zu entwerfen („Art Deco"), inspiriert von Paul Iribe. Iribe hatte als Maler, aber auch Modedesigner und von 1914-20 sogar als Kostümbildner und Dekorateur für die Paramount Studios in Hollywood gearbeitet (u. a. für Cecil B. de Mille). Mit ihm, der 1935 unerwartet stirbt, hat Chanel ihre letzte enge Beziehung. Ihre funktionale Mode schließt zudem an die künstlerischen Entwürfe Paul Poirets an, der sich von ca. 1906 an bis zum Ersten Weltkrieg mit lebhaften Mustern erfolgreich der Reformbewegung verschreibt (eine bequeme Kleidung, der das Korsett als gesundheitsschädlich gilt). Chanel, die mit ihren Kreationen Anfang der 1950er Jahre ins Kreuzfeuer der Kritik gerät, schreibt ab Mitte der 1950er Jahre mit dem Kleinen Schwarzen Geschichte, ausgehend jedoch von den USA. In den 1960er Jahren wird das Kleine Schwarze schließlich als prêt-a-porter Mode en vogue. Siehe Lehnert 1998.

Differenz zu tun. In dieser Hinsicht soll die Erörterung auf die phantasmatische Begehrensstruktur beider Filme gelenkt werden.

Trotz psychoanalytischer Überlagerungen in den dargestellten Identifikationsprozessen und der zeitgeschichtlichen Nähe beider Produktionen, 1961 und 1962, gibt die Begehrensstruktur der Akteurinnen (als Subjekte), so die These, über ein ganz und gar unterschiedliches filmgeschichtliches und gesellschaftliches Sein Aufschluss.

I.

CLÉO DE 5 À 7 und BREAKFAST AT TIFFANY'S lassen eine hypothetische Parallelführung von ausgewählten Einstellungen zu, wodurch die Maskerade und der subjektive Identifikationsprozess der Akteurinnen veranschaulicht werden können. In beiden Filmen handelt es sich um ein ähnliches Darstellungsmuster: die Maskerade changiert zwischen der Vorstellung einer weiblichen Strategie, in die Verlust eingeschrieben ist und einem Verfahren der Identitätsbildung.[3] Beide Male firmiert die Maskerade als Strukturmoment eines Identifikationsprozesses, der je unterschiedlich auf dem „Begehren eines Anderen" beruht. Auf Basis einer binären Geschlechterdifferenz[4] lassen sich die beiden ähnlichen Maskeraden und weiblichen Identitätsbildungen narrativ auf einer Linie situieren, die asymptotisch das Werden des weiblichen Subjekts durch sein eigenes Begehren zum Ausdruck bringt.[5]

Ich möchte zunächst aufzählen, welche narrativen und visuellen Analogien eines maskierten weiblichen Begehrens sich bei den Akteurinnen Cléo und Holly, die jeweils in Metropolen, nämlich Paris und New York leben, ausfindig machen lassen:

1. Auffällig ist, dass beide Darstellungen von einem Song bzw. Chanson getragen werden. Holly, Gitarre spielend, verleiht mit dem Song „Moon River" ihrer Sehnsucht Ausdruck und Cléo, die im Film eine bekannte Chansonsängerin ist, mit „Sans toi".

2. Beide Protagonistinnen besitzen Katzen, die je der weiblichen Charakterisierung dienen: sie sind niedlich, kuschelig und haben einen glänzenden Pelz.

3. In beiden Fällen lassen sich die Apartments der Akteurinnen durch ihr ausgefallenes Interieur in den Blick nehmen. Bei Holly entdecken wir das Möbeldesign einer in der Länge halbierten Badewanne mit Goldhahn, die zur *chaise longue* umfunktioniert ist. Die Utensilien für die Küche, Kabel usw. liegen durcheinander in einer Kiste. Bei Cléo sticht ein dunkles Himmelbett in „spätbarockem Stil" hervor, das für die 1960er Jahren anachronistisch wirkt. Der Inneneinrichtung entspricht, dass Cléo eine Kammerzofe hat, die ihr z. B. mit einem „fürstlichen Satinmäntelchen" zur Hand geht. Dem Dekorationsstil des Spätbarocks passt sich zudem die Muschelform ihres aschblonden Haarteils bzw. ihrer Perücke an.

3 Zur geschlechtsidentifikatorischen Einordnung der „Maskerade", siehe Weissberg 1994, S. 7-26. Zudem sei auf den darin enthaltenen Aufsatz „Weiblichkeit als Maskerade" von Joan Riviere aus dem Jahr 1929 verwiesen (Riviere 1994). Vgl. auch Butler 1991b.

4 Das Drehbuch von BREAKFAST AT TIFFANY'S beruht auf der Romanvorlage von Truman Capote, der homosexuell war (Capote 1994).

5 Lacan 1991a, S. 64.

4. Zur inneren Maskierung der Akteurinnen gehört ein zuweilen abgehoben wirkendes Verhalten: bei Cléo, wenn sie nachmittags nach dem Huteinkauf mehr oder weniger gelangweilt ihren Körper im Korsettkleid an einer Stange dehnt und bei Holly, wenn sie mitten am Tage in Nachthemd und mit hochgezogener Schlafmaske recht müde die Tür öffnet.

5. Die Maskerade erfolgt jeweils durch das Schminken, das Make-up oder die Parfumflakons auf den Spiegeltischchen (barockhaft bei Cléo, mit Goldrahmen bei Holly).

6. Auffallend bei beiden Akteurinnen ist die Hochfrisur, eine Modeerscheinung der 1960er Jahre (wie bei Brigitte Bardot). Die kunstvoll gesteckte Haarpracht soll eine spezifisch weibliche Schönheit verkörpern.

7. Zentrales Kleidungsstück beider Akteurinnen ist ein Kleines Schwarzes, das in Variation getragen wird: als Etuikleid bei Holly, als Cocktailkleid bei Cléo. Der jeweilige Look entsteht gleichermaßen durch passende Accessoires, d. h. Tasche, Hut, Schmuck (Perlenkette), Seidenhandschuhe oder Sonnenbrille.

8. Bei genauerer Betrachtung ausgewählter Einstellungen von BREAKFAST AT TIFFANY'S und CLÉO DE 5 À 7, lassen sich ähnliche Bildkompositionen ausmachen. In einem Fall wäre z. B. die nahezu selbe „Geste in Bewegung" beider Akteurinnen im Kleinen Schwarzen zu festzustellen, mit einem nach unten gerichteten Blick, bei Verlassen ihrer Apartments.

9. In beiden Filmen vollzieht sich die Bedeutungsebene des Kleinen Schwarzen vor allem in der Öffentlichkeit: im Sichzeigen sowie in der Entgegnung oder der Widersagung von Blickspielen. Beide Male zeugt das Kleine Schwarze von einer „befreiten Weiblichkeit", zum Beispiel indem das Erscheinen der Akteurinnen auf der Treppe, ihr Hinabsteigen, als gespielte Selbstinszenierung zur Schau getragen wird.[6]

10. In beiden Fällen ähnelt sich die weibliche Maskerade durch den Faible für größere und kleinere schmuckhafte Hüte in unterschiedlichen Formen[7] sowie Haarkrönchen (das ist die Möglichkeit, Prinzessin spielen zu können). „Federn" im Haar erzeugen eine feine, spielerische Nuance, gar etwas Vogelhaftes.

11. Eine weitere Dopplung liegt vor, wenn die Akteurinnen rauchen: Zigarette oder Zigarillo mit Halter bilden ein Supplement für Männlichkeit und eine erotische Geste.

12. Sowohl in BREAKFAST AT TIFFANY'S als auch in CLÉO DE 5 À 7 sind jeweils Einstellungen in Taxis von Bedeutung (Gesichter nah). In diesen Momenten wird in beiden Filmen die innerliche Ablösung von einem bis zu diesem Zeitpunkt als wahr geglaubten Phantasma deutlich. Im Fall von CLÉO DE 5 À 7 handelt es sich um eine Sequenz, wo Cléo im Taxi zum Park Montsouris fährt. Bei BREAKFAST AT TIFFANY'S ist damit die Schlusssequenz im Taxi gemeint, die zu einer konfrontativen Zuspitzung

6 Das Kleine Schwarze wird in den 1920er Jahren beliebt, wo sich, wie in Paris, die „sexuelle Freiheit" anzubahnen beginnt, für die Frauen jedoch von Anfang an als problematisch. Handelt es sich tatsächlich um eine neue körperliche Freiheit? Siehe Weiss 1998.

7 Insbesondere in den 1920er Jahren gilt als Stilvorgabe: „nicht ohne Hut". Vielfältigste Kopfbedeckungen gibt es auch in den Jahrzehnten danach. In den 1940er Jahren wird bei den Frauen der Hut durch das Kopftuch ersetzt. In den 1960er Jahren verschwinden Hüte langsam.

des Geschehens führt. In den jeweiligen Situationen wird das innerliche Befinden der Akteurinnen durch musikalische Untermalung sowie auf der atmosphärischen Ebene durch „Sonne" und „Regen" hervorgebracht. Für den Zuschauer wird deutlich, dass sich nun eine innerdiegetische Verschiebung des subjektiven filmischen Signifikanten (des symbolischen Feldes) anbahnt. In beiden Filmen treffen wir auf einen Kern in psychoanalytischer Hinsicht. Er liegt darin, dass in den genannten Sequenzen die Akteurinnen beginnen, ihre bisherige „leidenschaftliche Anbindung" abzustreifen.

Im nächsten Abschnitt möchte ich die Maskerade, um die herum das Kleine Schwarze in beiden Filmen zentriert ist, als Verhaltensdisposition genauer analysieren. Psychoanalytisch betrachtet ist sie Ausdruck eines pathologischen Musters. Im Zusammenhang mit seinem Vollzug soll dabei im Folgenden auf jeweilige Bildkonstruktionen in ihrem Bezug zum Kleinen Schwarzen eingegangen werden.

II.

In beiden Darstellungen kennzeichnet die weibliche Begehrensstruktur ein „passionate attachment". Was ist darunter zu verstehen? Der psychoanalytische Begriff erfordert eine genauere Erläuterung. Mit Zizek/Lacan kennzeichnet er eine „leidenschaftliche Anbindung", die „für das Subjekt konstitutive,Anbindung an Subjektivierung".[8] Die Anbindung erfolgt aufgrund der geschlechtsspezifischen Spaltung eines Individuums, indem es sich als das verkörperte Phantasma eines oder einer Anderen erfährt. Die Gespaltenheit restituiert also daraus, dass die Identität von innen her durch das antagonistische Verhältnis zum anderen Geschlecht gehemmt ist, wodurch eine vollkommene subjektive Verwirklichung verhindert wird. Zizek betont, dass es außerhalb des „passionate attachments" keine Subjektivität gibt (er grenzt sich von Judith Butler ab, die das „passionate attachment" in einer für Zizek denklogisch strittigen Hinsicht, nämlich unter Voraussetzung einer „verworfenen homosexuellen Identifizierung" in die Genderdebatte eingebracht hat).[9] Zugleich insistiert der Psychoanalytiker auf der Unmöglichkeit der symbolischen Konstitution von (Geschlechts-)Identität. Das heißt, die sexuelle Differenz ist real bzw. unmöglich dadurch, dass sie nicht einfach als symbolische Norm zu erfassen ist. Stattdessen, so Zizek, gelte die lacansche Auffassung vom „Durchqueren des ursprünglichen Phantasmas", durch das sich das gespaltene Subjekt in dieser Unmöglichkeit konstituiert.[10] Insofern formuliert Zizek: „Weiblichkeit ist eine Maskerade, eine Maske, welche das Scheitern, eine Frau zu werden, supplementiert".[11]

8 Zizek 2001, S. 363. Zizek bezieht sich auf Judith Butler (Butler 2001 und Zizek 2001, S. 363-369 sowie Zizek 1999, S. 34-45.

9 Butler bezieht sich auf den vorgängigen Verlust homosexueller Objekte und Ziele, die bei allen Subjekten eine Trauer um ungelebte Möglichkeiten bewirken. „Denken wir daran, dass Geschlechtszugehörigkeit zumindest teilweise erworben wird durch die Abweisung homosexueller Verhaftungen (…) Die Identifizierung enthält also in sich sowohl das Verbot wie das Begehren und verleibt sich somit den unbetrauerten Verlust der homosexuellen Besetzung ein" (S. 128-129). Butler 2001. Vgl. Zizek 2001, S. 363-369.

10 Phantasmen bilden in psychoanalytischer Hinsicht die letzte Stütze der Realität. Sie sind abzugrenzen von der Illusion oder vom Traum. Zizek 1999, S. 34-39.

11 Ebd., S. 43.

In beiden Filmen BREAKFAST AT TIFFANY'S und CLÉO DE 5 À 7 wird für uns als Zuschauer das Begehren der Akteurinnen nachvollziehbar, sobald wir den Blick darauf richten, wie die leidenschaftliche Anbindung durch die Maskerade jeweils vonstatten geht. Wie gesagt, gestalten sich die geschlechtliche Beziehungen von Subjekten, psychoanalytischen Untersuchungen folgend, durch „leidenschaftliche Anbindungen". Es handelt sich dann um eine Szene des passiven Erleidens, das sich im Durchqueren eines ursprünglichen Phantasmas ereignet. Zizek/Lacan sprechen auch vom „Fundamentalphantasma", das auf eine masochistische Urszene[12] rückführbar ist und in der das Subjekt „selbst leiden sieht / macht", d. h. eine „douleur d'exister" annimmt.[13]

Das durchquerte / zu durchquerende Fundamentalphantasma unterstützt die „leidenschaftliche Anbindung" paradoxerweise jedoch nur, während es verdrängt oder verworfen erfolgt, wie Zizek im Rekurs auf Lacan herausstellt.[14] Das heißt, in jeder leidenschaftlichen Anbindung verdeckt ein Füllsel die Leere/Lücke, bedingt durch den Mangel. In Bezug auf die Filme liegt nun die Verbindung darin, dass die Akteurinnen das Fundamentalphantasma einer leidenschaftlichen Anbindung anhand von sichtbaren aktiven und passiven Handlungsvollzügen innerhalb eines narrativen Aktionsfeldes durchqueren. Wie im wirklichen Leben können sich die Akteurinnen der aprioriischen fundamentalphantasmatischen Durchdringung ihrer Handlungsvollzüge nicht entziehen. Mit Zizek ließe sich hinzufügen, dass sie nicht in der Lage sind, das Fundamentalphantasma „nur" reflexiv-dialektisch zu verarbeiten (vgl. Zizeks Kritik an Butler[15]), sondern sich dies ontologisch-dialektisch in Form der Durcharbeitung[16] eines verdrängten oder verworfenen frühen Verlusts ereignet. Anders formuliert: die Verarbeitung des jeweiligen ursprünglichen Verlusts erfolgt im wiederholten Scheitern von bzw. in Beziehungen innerhalb der phantasmatischen Begehrensstruktur der Subjekte, die auf eine erfüllte leidenschaftliche Anbindung gerichtet ist.

Mit Blick auf die hier besprochene filmische Realität ist dem hinzuzufügen: das Ziel des psychoanalytischen Prozesses in der leidenschaftlichen Anbindung liegt darin, „dass das Subjekt die elementare leidenschaftliche Anbindung löst, die die Konsistenz seines / ihres Seins garantiert, und somit das durchmacht, was Lacan „subjektive Destitution" nennt."[17] Damit ist ein Bewusstwerdungsprozess, auch Selbst-/Heilungsprozess angesprochen, der das „Gewinnen einer Distanz" meint. Auch in CLÉO DE 5 À 7 wie in BREAKFAST AT TIFFANY'S wird die „subjektive Destitution"

12 Siehe Freud 1999a, S. 197-226.

13 Das Fundamentalphantasma beruht auf einer melancholischen Einverleibung bzw. Einverleibung eines ursprünglichen verlorenen Objekts und seiner phantasmatischen Bewahrung im Ich bzw. als „Ich als ein Anderer". Siehe Zizek 2001, S. 363-375.

14 Ebd., S. 363-364.

15 Zizeks Kritik an Butlers philosophischer Position richtet sich auf ein abstrahierendes, formalistisches bzw. logisch-reflexives Denken, das er ihr bis zu einem gewissen Grad vorwirft. Jedoch berücksichtigt Zizek meines Erachtens zu wenig, dass sich Butler mit ihrem wiederholten Gebrauch des Begriffs der „Reflexivität" oder dem des „Reflektierens" auf die umfassende diskursanalytische Auseinandersetzung der Gendertheorie bezieht. Es handelt sich bei ihr um eine kritische Auseinandersetzung mit den theoretischen Ansätzen. Bei Zizek bleibt Theorie in diesem Rahmen eher auf eine Neuauflage von J. Lacan und M. Foucault beschränkt. Butler bezieht sich demgegenüber auf die bewusste symbolische Benennung und Begriffsarbeit der Subjekte, weil sich ihrer Meinung nach nur so eine zielorientierte Veränderung von Prozessen, widerständige Akte, subversive performative Handlungsvollzüge, also Praxen, herstellen lassen.

16 Freud 1999b.

17 Zizek 2001, S. 365.

durch die „Unterordnung/Unterwerfung gegenüber einem Anderen (Objekt der Begierde)“[18] erreicht (im Symbolischen bzw. in der Signifikation). In diesem Unterwerfungsprozess bedeutet die subjektive Destitution zugleich „deren Verneinung, das heißt das Gewinnen einer minimalen Distanz ihr Gegenüber, die erst den Raum für Freiheit und Autonomie eröffnet“.[19] Sie beruht auf der Möglichkeit der signifikatorischen Neugestaltung des (hier: weiblichen) subjektiven Werdensprozesses in Form von Maskerade. Die „subjektive Destitution“ tritt filmisch hervor durch den Gesichtsausdruck, anhand der Gestik oder der sichtbaren melancholischen Affektionen, die in der leidenschaftlichen Anbindung den sich wiederholenden ursprünglichen Objektverlust (mit Lacan: *objèt petit à* als Objekt, das in der Geste seines Verlustes auftaucht) bekleiden bzw. maskieren. In der Darstellung kommt die „subjektive Destitution“ also zeitlich-räumlich in einem Prozess von Unterwerfung – Verneinung – Unterwerfung II zum Ausdruck.

In CLÉO DE 5 À 7 lässt sich der Prozess der Ablösung auf eine Szene beziehen, wo „Monsieur“, Cléos Geliebter, den sie auf dem Bett liegend erwartet, Cléo auf Distanz gehalten mit einem Handkuss begrüßt, nur, um ihr nach wenigen Minuten mitzuteilen, dass er sie gleich wieder verlassen muss. Auf höfisch-galante Weise wird Cléo in dieser Szene zur Mätresse gemacht (an dieser Stelle sei auf die „verfügbar gehaltenen“ und sich „zur Verfügung stellenden“ Frauen der französischen Könige verwiesen, die auf Gemälden, oft ebenfalls scheinbar wartend, reizvoll „aufgeputzt“ und gedanklich wie in Poesie versunken, abgebildet sind, wie z. B. Madame de Pompadour, die Geliebte von Ludwig dem XV.). Der Enttäuschung, die gewissermaßen zu einer „Ausschlussgeste“ von „Monsieur“ seitens Cléos führt, folgt das Tragen des Kleinen Schwarzen, zunächst in der möglichen Konnotation eines Trauerkleids.

Ähnlich wird Holly in BREAKFAST AT TIFFANY'S die Absage einer von ihr zuvor als „große Liebe“ verkündeten Beziehung (zu einem brasilianischen verheirateten Politiker, der seine Liaison aus Rücksichtnahme auf seine Position schließlich doch beenden wird) erleiden. Das Tragen des Kleinen Schwarzen markiert im Fall von Holly eine Befreiung aus engen ländlichen Familienverhältnissen. Vor diesem biografischen Hintergrund dient das Kleine Schwarze der Verführung von Männern, die Holly den von ihr ersehnten reichen und modernen Status quo bieten. Das Kleid mit seinen auffallenden Accessoires verkörpert in ihrem Fall eine durch die leidenschaftliche Anbindung produzierte „Wunschökonomie“ : „reich sein“ ; die „Ehefrau eines gut situierten Mannes sein“ oder „in der großen und weiten Welt zuhause sein“.[20]

18 Ebd., S. 367.

19 Ebd.

20 In der Perspektive der Wunschökonomie kann hier auf die „gesellschaftliche Produktion“, die sie bedingt, verwiesen werden. Kritisch-marxistisch haben Deleuze/ Guattari versucht, die subjektive Wunschproduktion von seiner einseitigen Einbettung in ein libidinöses, auf das ödipale Dreieck reduziertes Begehren abzulösen. Ihrer Auffassung nach handelt es sich bei dieser Herangehensweise um ein falsches (Un-)Bewusstsein. Das Unbewusste wird ihrer Auffassung nach in falscher Denkart, d. h. bedingt durch eine kapitalistische Produktionsform, als „ödipal“ hervorgebracht. Mit Deleuze / Guattari ließe sich der Wunsch bzw. das ökonomische Begehren auch in unseren beiden Filmen als auf einer bürgerlichen und technologischen (maschinenhaften), auf Ausbeutung des gesellschaftlich produzierten Begehrens der Frau beruhenden Produktionsordnung begreifen.

III.

In beiden Narrationen firmiert das stilvolle Kleine Schwarze als neue Bekleidung in Abgrenzung zu einer veralteten Maskerade: bei Cléo war letztere vertreten durch ein barockhaftes Negligé, womit sie an ein Plüschkätzchen erinnerte. Bei Holly wurde die veraltete Maskerade augenfällig durch ein Kopftuch und einen graubraunen Mantelstoff, womit eine ländliche Konnotation erreicht wurde. In beiden Filmen bildet die neue Maskerade (anhand des Kleinen Schwarzen) in semiotischer Hinsicht jedoch nicht einfach nur ein austauschbares Paradigma. Die Frage muss deshalb lauten: Wie stellt sich das „Durchqueren des Phantasmas" in leidenschaftlicher Anbindung in beiden Filmen dar? Wenn Cléo im Kleinen Schwarzen durch Paris flaniert, dann öffnet sich der diegetische Zeitraumhorizont und ein anderer Anfang wird markiert. Gekleidet im Kleinen Schwarzen, wird nun merkbar, ist Cléo „eine Andere", wenn auch eine Trauer verdeckend (nämlich den Mangel einer einst erfüllten Liebe aus der früheren leidenschaftlichen Anbindung zu „Monsieur"). Dass Holly ihre alten Kleider außerdiegetisch, d. h. bereits „vor" Beginn des Films abgelegt hat, stellt sich etwa im Mittelteil der Montage heraus. Hollys früherer Ehemann Fred kehrt plötzlich in ihr Leben zurück, um sie, wie er sagt, „nach Hause zu holen". Beide Male werden durch die Maskerade des Kleinen Schwarzen die psychoanalytischen Momente der Anbindung *und* Ablösung in der leidenschaftlichen Anbindung zur Darstellung gebracht. In CLÉO DE 5 À 7 wird Cléo bis zum Schluss im Kleinen Schwarzen auftreten. Im Park Montsouris begegnet sie Antoine. Antoine ist ein „kleiner Soldat", der bald zu seiner Einheit im Algerienkrieg zurückkehren muss. Durch ihn beginnt Cléo eine andere Art von Zärtlichkeit zu erfahren. Mit Antoine versteht sie sich von der ersten Minute an. Das Paar spricht über seine Ängste und Vorlieben. Das erotisch wirkende Kleine Schwarze an Cléos Körper erfüllt in dieser Begegnung auf natürliche und im Unterschied zu Hollys Maskerade unkalkulierte Weise die unbewusste Projektion eines phantasmatischen Begehrens.[21]

Bei beiden Akteurinnen wirkt also ein Anderer (bei Cléo ist dies Antoine, bei Holly Paul) unterstützend bei der Ablösung von einer veralteten leidenschaftlichen Anbindung (bei Holly war das Fred und bei Cléo „Monsieur").[22] Antoine und Paul ersetzen das Phantasma jeweils durch einen anderen Modus des Begehrens, das ist ein anderes Füllsel, wodurch die bisherige Maskierung eben kein „attachment" mehr findet, d. h. nicht mehr dieselbe Projektion eines Begehrens und einer Anbindung. Das neue Füllsel im Durchqueren des Fundamentalphantasmas schmiegt sich, filmphilosophisch

21 Die „Krankheit der Trauer" entsteht, wie Freud deutlich macht, durch die Erschütterung einer Objektbeziehung bzw. durch einen Objektverlust, der einen Ichverlust bedeutet. Der Konflikt zwischen dem Ich und der (fehlenden) geliebten Person verwandelt sich in einen Zwiespalt zwischen Ichkritik (am Ideal-Ich) und dem durch Identifizierung veränderten Ich. Siehe Freud 1999c. Hierin lässt sich die Antwort suchen, wenn im Roman *Breakfast at Tiffany's* Holly klagt: „alles tut weh" und der Arzt rhetorisch fragt: „Ihre Krankheit ist nur Trauer?", Capote 1994, S. 63. Im Roman trägt Holly aus Trauer eine dunkle Brille, die im Film auf ein modisches Accessoire (und eine Schlafmaske) reduziert wird.

22 Zizek stellt in seine Schriften immer wieder heraus, inwiefern der Dritte auch Ursache dafür sein kann, dass die phantasmatische Struktur bei einem Paar sich nicht „schließt", eben weil sie durch den Dritten bei einem der Partner gehandicapt ist. In diesem Fall wäre eine Ablösung vom „passionate attachment" von genau diesem Dritten nötig, um die phantasmatische Struktur aufrechtzuerhalten. Ferner kann der Dritte die durchaus auch „strittige" Rolle des Mittlers innehaben, d. h. als „Instrument der jouissance" wirksam werden. Vgl. Zizek 1999, S. 68-70.

gesprochen, in die Spur der „rettenden Wiederholung" Deleuzes ein. Damit ist die Form einer Wiederholung angesprochen, die, indem sie auf die Zukunft gerichtet ist, „materiell" zwar unmöglich ist, geistig jedoch möglich, „weil sie darin besteht, ganz neu anzufangen und den Verlauf, der im Zyklus gefangen ist, auf einen Augenblick zurückzuverfolgen, der eine neue Zeit erschafft".[23]

In beiden Filmen zielt in den neuen Paarkonstellationen das Zusammenwirken von Sichtbarkeit und Blick auf die Erfüllung der jeweiligen phantasmatischen Begehrensstruktur. „Sich anblicken", „sich im anderen spiegeln", „sich wieder erkennen" wird zum Schlüssel für Gefühl und Nähe: zwischen Cléo und Antoine, die in der Straßenbahn durch Paris das Antlitz der Stadt genießen, zwischen Holly und Paul bei ihrem lustvollen Streifzug durch die Warenhäuser New Yorks. Das „Durchqueren des Phantasmas" ereignet sich im letzteren Fall in Aktionsbildern, die New York in Form einer kompositionsreichen Anordnung unterschiedlicher mise en scènes zur Darstellung bringen. Die dargestellte architektonische Szenerie kohäriert filmsemiotisch mit Zeichen, die von einem „Life-Style" aus modernem Innendesign, neuer Mode und Lebenslust zeugen[24] (womit Internationalität zum Ausdruck gebracht wird und der reizvolle Aspekt, dass man in New York auf Menschen ganz unterschiedlicher Couleur treffen kann; gleichzeitig auf Kreative und Literaten, reiche Ehepaare, Singles, gesellschaftlich angesehene Persönlichkeiten aus dem Ausland oder Kleinverbrecher.[25] Hollys *douleur d'exister*, der Existenzschmerz, tritt in diesem narrativen Rahmen als hysterischer Effekt in Sprechakten eines zuweilen unentwegten Plapperns hervor. Ihre eigene Ungewissheit im Hinblick darauf, „welches Objekt sie für den Anderen ist" (was schließlich in entsprechenden Worten am Schluss des Films selbstreflexiv, als empfundener Mangel an Identität, aus ihr schäumt) resultiert daraus, dass ausgerechnet nicht der ökonomisch gewünschte Andere sie (gar in der Maskerade des Kleinen Schwarzen) im Sinne einer leidenschaftlichen Anbindung „in ein Objekt des Genießens" verwandelt hat. Am Schluss des Films, ein Happy End, das dann aber durch einen Kuss zwischen Holly und Paul besiegelt wird, kristallisiert die filmische Gegenwart eine zeitliche Synthese heraus, die das sukzessive Vorher und Nachher als Gesamtheit der Zeit versammelt. Zugleich entsteht das Moment einer Zäsur. Die Gegenwart tritt als Gegenwart einer Metamorphose hervor, indem die Protagonisten „zur Tat fähig" werden.[26]

In CLÉO DE 5 À 7 widerspiegelt das Kleine Schwarze die spezifisch zeitlich materialisierte Form eines „phantasmatischen Füllsels" in der geschlechtlichen Begehrensstruktur. Varda verlegt mit ihrer filmischen Handschrift Zeitzeichen, wie z. B. Reflexionen in einem Schaufenster, Spiegelungen, unterschiedliche Atmosphären und Stimmungen (im Cafe, im Park), begehrliche Blicke sowie Cléos inneren Monolog

23 Deleuze 1989, S.183.

24 Ein solches amerikanisches Lebensgefühl versuchte in den 1960er Jahren das Fotomagazin *Life* zu entfachen, mit aktuellen Artikeln und Essays zu Politik, Kunst, Gesellschaft, Medien und Ausland.

25 Die filmischen Zeichen in der Party-Sequenz in BREAKFAST AT TIFFANY'S stellen einen Bezug zu japanischen, italienischen und brasilianischen Personen her, jedoch nicht zu amerikanischen schwarzen Bürgern. Die schwarze Bürgerrechtsbewegung kämpfte noch Mitte der 1950er bis 1960er Jahre um Gleichberechtigung, was sich in der filmischen Abwesenheit von Schwarzen widerspiegelt.

26 Deleuze 1992, S. 123.

direkt „ins Bild". Mit der verdichteten Chronologie geht die Empfindung eines intensiven Zeiterlebens zwischen Cléo und Antoine einher. Die Uhren (Straßenuhren, im Taxi) zeigen Zeit punktuell an, die visuellen Zeichen lassen ein Surplus entstehen, das jenseits der Uhrzeit zwischen Fünf und Sieben von einer inneren intuitiven Zeiterfahrung zeugt. Diesbezüglich verweist das Kleine Schwarze auf eine unwiederholbare Zeit, die sich mit Bergson als augenblickliche Materialisation einer Erinnerung begreifen ließe.[27] Von Beginn an, seit der Prognose ihrer Krankheit durch die Kartenlegerin, ist „Zeit" für Cléo nicht mehr dieselbe. Ihren Existenzschmerz, der zudem durch eine „Unmöglichkeit in der Liebe" bedingt ist, bringt Varda filmkünstlerisch durch Inszenierung einer „voix acousmatique"[28] zum Ausdruck. Wenn Cléo im Film „Sans toi" singt, entsteht der Eindruck, als würde sich die Stimme als Objekt von ihrem filmischen Träger ablösen, als würde sie gar in einem unendlichen Zwischenraum freischweben. Etwas, das unsere Empfindung trifft (im Hinblick auf Cléos Dasein mit seiner Begehrensstruktur), lässt sich symbolisch (filmisch) nicht mehr fixieren. Der Einbruch des Realen als Todesgefahr manifestiert sich in der Kontrastwirkung des filmischen Materials, des Schwarz-Weiß im Unterschied zu den Farbeinstellungen am Filmanfang. Cléos inneres Befinden, das an zentraler Stelle im Film, während einer Taxifahrt zum Park Montsouris durch die Musik im Off pathetisch zum Ausdruck kommt, scheint ein trauerndes Schwarz anzunehmen. Im Blick nach draußen geht hier das innere Drama der Ablösung in der leidenschaftlichen Anbindung (zu Monsieur) in die sich überlagernden Bewegungsempfindungen von Licht und Schatten, von weiblicher und männlicher Stimme über, unterstützt durch Klavier- und Orchestertöne als auch Atmosphärengeräusche. Das Kleine Schwarze, als würde es eine Flugbahn durch Paris beschreiben, konvergiert mit dem „Ort, wo die empfangenen Eindrücke intelligent ihre Bahn wählen."[29] Paris bleibt so bis zum Schluss des Films eine „verführerische Frau"[30] – jenseits der Rolle der Mätresse. Cléos Seele nimmt die Form eines Körpers an, der im übertragenen Sinne ein „Schloss" (frz. château oder clé) aufgebrochen hat. Die Seele, führt Jean-Luc Nancy an, bildet die Extension des Körpers, die zugleich eine „In-tension", eine Intensität, ist: in der bereits genannten Einstellung einer Taxifahrt wäre damit die mit Sinn behaftete Ausrichtung einer Wahrnehmung bezeichnet, die zugleich Ausdruck von „reiner Möglichkeit" ist.[31]

IV.

Wenden wir nun unsere Aufmerksamkeit von der subjektiven Form der „leidenschaftlichen Anbindung" ab und uns stattdessen ihren objektiven Manifestationen zu. Dann wird deutlich, dass in CLÉO DE 5 À 7 ebenso wie in BREAKFAST AT TIFFANY'S das Begehren, seine filmische Form, an die Darstellung eines bestimmten gesellschaftlichen Seins gebunden ist. Mit Zizek/Lacan möchte ich deshalb im Folgenden den Blick auf

27 Bergson 1991, S. 132-133.
28 Zizek in Anlehnung an Chion. Zizek 1991, S. 60.
29 Ebd., S. 133.
30 Vgl. Weiss 1998, S. 25.
31 Nancy 2007, S. 123.

den „großen Anderen" richten, der die symbolische und auch soziale Konstitution von Identität strukturiert. Der große Andere, so Zizek, sei

> die virtuelle symbolische Ordnung, das Netz, welches für uns die Realität strukturiert […] der Name für die soziale Substanz, für all dasjenige, aufgrund dessen das Subjekt niemals die Wirkungen seiner Akte vollkommen beherrscht: d. h. aufgrund dessen das Endresultat seiner Aktivität immer etwas anderes ist hinsichtlich dessen, worauf es hinauszielte oder was es antizipierte.[32]

In beiden Filmen entsteht der große Andere im Sinne eines gesellschaftlichen Kräftefeldes, das allgemein als ein Phantasma, das in der Maskerade eines weiblichen Begehrens erscheint, lesbar wird. Ich möchte den großen Anderen zunächst anhand der in beiden Narrationen vorkommenden Masken (als dingliche Gegenstände) sowie des Kleinen Schwarzen zu begreifen suchen. Die Besonderheit der Masken liegt darin, dass sie jedes Mal das subjektbezogene Begehren verdoppeln.

In BREAKFAST AT TIFFANY'S gibt es eine Sequenz von Einstellungen, in der sich Holly und Paul bei ihrem Streifzug durch New York auf spielerische Art und Weise Goofy-Gesichtsmasken aufsetzen. In CLÉO DE 5 À 7 fallen die nordafrikanische Masken[33] auf, die Cléo vom Taxi aus in einem Schaufenster entdeckt. In beiden Fällen ist der große Andere auf diese Weise durch ein spezifisches Milieu der gesellschaftlichen Existenz symbolisiert. Der große Andere bedeutet in dieser Hinsicht den soziologisch aufschlüsselbaren „Mechanismus der Übertragung", anhand dessen sich die filmischen Subjekte in der Darstellung auf ihn (den großen Anderen) beziehen. In unserem Fall lässt sich der große Andere in der exterritorialen semiotischen Bezüglichkeit genannter Masken aufzeigen.

Bei BREAKFAST AT TIFFANY'S sei auf Walt Disney verwiesen, mit dem die Figur „Goofy" interpretatorisch (symbolisch) automatisch verknüpft ist. Der konservative Produzent steht für „Unterhaltungsindustrie" und ein bestimmtes Amerika (wie „Hollywood", „Fun", „Zeichentrickfilme"). Demgegenüber darf die afrikanische Maske in CLÉO DE 5 À 7 als Anspielung auf die französische Kolonialpolitik (gegenüber Algerien bis in die 1960er Jahre) verstanden werden.[34] Um dem großen Anderen auf die Spur zu kommen, sind wir also auf den symbolischen Rahmen verwiesen, der so und nicht anders die Maskerade des Kleinen Schwarzen zur Verfügung stellt.[35] In Eruierung des großen Anderen wird deutlich, wie in beiden Filmen die maskierte weibliche Identität vor diesem erweiterten Hintergrund als symbolische „unmögliche Geschlechtsidentität" in der leidenschaftlichen Anbindung konstituiert wird.

Die Maskerade des Kleinen Schwarzen, die der große Andere in beiden Fällen hervorbringt, verweist in BREAKFAST AT TIFFANY'S auf ein ökonomisches Begehren. Im Fall von CLÉO DE 5 À 7 hingegen lässt sie sich als Verkörperung einer, man könnte

32 Zizek 2000, S. 48

33 Es handelt sich um die zweite Inserteinstellung von Masken während der Taxifahrt zurück ins Apartment im ersten Drittel des Films.

34 Zur Erfahrung kolonialer Abhängigkeit, siehe Fanon 1980.

35 Vgl. Davis 2006.

sagen, „geistigen Störung" des inneren Zustands Frankreichs erfassen, das sich zu Beginn der 1960er Jahre im Algerienkrieg befindet. In BREAKFAST AT TIFFANY'S kann die Maskerade des Kleinen Schwarzen mit dem Schmuckimperium T I F F A N Y & Co[36] in Verbindung gebracht werden. Durch diesen Bezug wird die Möglichkeit für Holly, einer so genannten *Upper Class* zuzugehören, in Szene gesetzt.[37] Deutlich wird somit, dass sich der große Andere im Zusammenwirken mit einer zweiten, d. h. außerfilmischen Ebene konstituiert. Auch Jacqueline Kennedy machte zwischen 1961 und 1963 durch den modischen Stil des Etuikleides auf sich aufmerksam. In BREAKFAST AT TIFFANY'S wird jedoch mit einer widersprüchlichen Differenz gespielt: im Unterschied zum US-amerikanischen Präsidentenehepaar können sich Holly und Paul teuren Krempel gar nicht leisten (weil Paul noch ein gering bezahlter Schriftsteller ist und Holly eine Frau, die sich für 50$ pro Liebhaber aushalten lässt). In der Darstellung als sympathisches gaunerndes Paar wirken Paul und Holly allerdings wie‚der erfolgreiche Manager und seine stilvolle junge Gattin aus gut situierten Verhältnissen'. Dem symbolischen Netzwerk, in dem der große Andere firmiert, zugehörig, ist die Proklamation des *Kleinen Schwarzen* als „Ford der Mode" in der amerikanischen Zeitschrift *Vogue*.[38] Ferner die Tatsache, dass der technologisch starke Hollywoodfilm mit BREAKFAST AT TIFFANY'S nicht nur das in Zusammenarbeit mit Walt Disney 1960 eingeführte *Auto Optical Printing*[39] erprobt, sondern durch Audrey Hepburn als Schauspielerin, die 1954 für ihre Prinzessinnenrolle in EIN HERZ UND EINE KRONE den Oscar erhielt, der Grundstein für die nächste Superlative eines Markterfolgs gelegt wird: das ist die Filmproduktion von MY FAIR LADY (1964). In diesem Film erhält Hepburn die Rolle von Eliza Doolittle. Von besonderem Interesse im Rahmen einer binärgeschlechtlichen Begehrensstruktur, die der große Andere in unseren Beispielen konstituiert, dürfte dann nicht nur die spielerische Homophonie zwischen den Namen Holly Golightly (BREAKFAST) und Eliza Doolittle (FAIR LADY) sein, sondern auch die Klangvariation zum Namen der US-amerikanischen Schriftstellerin Hilda Doolittle (gest. 1961) sein. Anders jedoch als der Typ eines schlafenden Dornröschens, wie ihn Hepburn stets irgendwie verkörpert, musste sich die lebende bisexuelle Doolittle als „intellektuelle Freiberuflerin" seiner Zeit deklassifiziert fühlen.[40] Zwischen Dornröschen und intellektueller Freiberuflerin scheint ein alternativloser Gegensatz zu liegen, der in BREAKFAST AT TIFFANY'S durch die Figur einer selbständigen Innenausstatterin bedient wird, die mit ihrem großen Pudel auf der Couch als Gegenspielerin zu Holly firmiert. Deutlich wird somit, auf welche Weise der große Andere erstens die soziale Existenz der Akteurinnen im Film zu strukturieren vermag, zweitens mit der Begeh-

36 Dorothy Tiffany Burlingham (1891-1979) Kinderpsychoanalytikerin: langjährige Freundschaft, Partnerschaft und Zusammenarbeit mit Anna Freud, Tochter des Künstlers Louis Tiffany („Tiffany-Glaslampen") und Enkelin von Charles Lewis Tiffany, dem Gründer von *Tiffany & Co.*

37 Der Film entwickelt ein ganzes Set an Utensilien, die es bei Tiffany zu erwerben gibt: z. B. einen Wohnungsschlüssel, wie ihn Paul in der Erzählung verloren hat und wegen dem er gezwungen ist, nebenan bei Holly zu klingeln; weiterhin hochwertige Schreibutensilien oder auch spezielle Krawatten für Junggesellen.

38 Siehe Lehnert 1998, S. 95. In den 1920er Jahren steht der Ford auf Basis der Fließbandfertigung für Modernität und die Demokratisierung von Luxus. Das Kleine Schwarze wird von der *Vogue* als „Uniform für alle Frauen mit Geschmack" prognostiziert.

39 Ein-, Aus- und Überblendungen im Kopierprozess ohne Benutzung von Masterpositiven oder Dup-Negativen.

40 Hierzu siehe auch Sielke 1998, S. 117-118.

rensstruktur der den Film hervorbringenden Sozialität korreliert und drittens auch mit seinem eigenen Objektstatus als Film konvergiert.

Reich sein und bei Tiffany's an der 5th Avenue Geld ausgeben können, lässt sich als Moment des „amerikanischen Traums" durch sozialen Aufstieg begreifen. In dieser Hinsicht verkörpert Holly das weibliche Pendant der Verwirklichung dieses an sich männlich konnotierten „amerikanischen Traums". Für die Frau kann er durch Eheschließung mit einem Aufsteigertypus (= Paul) gelingen. Der Diamantring dient in diesem Rahmen als Metapher für Hochwertigkeit und Seltenheit in der Liebe. Der Besitz oder das Tragen von solchem Schmuck, wird in BREAKFAST AT TIFFANY'S zum Ausdruck gebracht, ist Bedingung für eine bestimmte gesellschaftliche Zugehörigkeit. Durch ein Geschenk von Tiffany's (ein Ring als Symbol der Verlobung/Ehe) kann sie ökonomisch erreicht werden. In diesem Sinne erweist sich der große Andere als ein Mechanismus, durch den die im Film erzeugten symbolischen Werte mit denen realer Vorstellungswelten konvergieren.

Bei Varda lässt sich der große Andere, wie bereits angedeutet, anhand eines Bildinserts bzw. die Verwendung der Großaufnahme einer nordafrikanischen Maske aufgreifen. Darauf möchte ich noch einmal genauer eingehen. Durch die Produktionszeit des Films, Anfang der 1960er Jahre, ist ein Bezug zum Algerienkrieg herstellbar. Der Algerienkrieg[41], der von 1954 bis 1962 dauerte, mit dem Anspruch „Algerien bleibt französisch", hinterlässt ca. 1,7 Millionen französische Tote und 500000 algerische Tote. An der historischen Seite von *auteur* Varda ist deshalb Jean-Luc Godard zu nennen. Sein Film LE PETIT SOLDAT (F 1960) unterliegt bis 1963 wegen seinem deutlichen Bezug zu Folter und Mord, wie im Algerienkrieg sehr wahrscheinlich durch den französischen Geheimdienst praktiziert, der französischen Filmzensur. Das so genannte „Massaker von Paris" im Jahr 1961 findet in demselben Paris einer Fünften Republik statt, wie das Geschehen in Vardas Film. Erst nach Beendigung des Algerienkriegs darf LE PETIT SOLDAT gezeigt werden. Während jedoch der Titel von Godards Film als Ironie auf das, was ein junger französischer Widerständler („ein Soldat") in Genf erlebt, verstanden werden kann, ist Antoine, dem Cléo begegnet, und durch den der große Andere in seiner politisch-militärischer Facette hervortritt, narrativ tatsächlich ein „kleiner Soldat" im Algerienkrieg. „Klein" im doppelten Sinn: physisch und „untergeordnet", d. h. einem mörderischen Geschehen und seinen Befehlsstrukturen, was wiederum in Godards Film deutlich wird, ausgesetzt. Der kleine Soldat (aus Godards Film LE PETIT SOLDAT einerseits, Antoine aus CLÉO DE 5À 7 andererseits) und das Schwarz des Kleinen Schwarzen lassen sich metaphorisch in einem Bildnis der Trauer zusammenschließen.[42] In diesem Image des großen Anderen scheint der „absolutistische Anspruch" der damaligen putschenden Generäle jenseits

41 „Algerienkrieg" : ein Begriff, der erst 1999 offiziell seitens der französischen Nationalversammlung zugelassen wurde.

42 „Schwarz" hat seine Ursprünge in der Witwentracht, die bis zur Entstehung der ersten christlichen Konvente zurückreicht. Karl Lagerfeld hält das Kleine Schwarze für einen Abkömmling der Trauerkleidung: „Kleine Schwarze kamen erst 1918-20 herum auf, und mir scheint, dass sie sich aus dem Trauerlook des Ersten Weltkrieges entwickelt haben. Die Frauen gewöhnten sich daran, schlichte schwarze Kleider zu tragen und an anderen zu sehen. Als sich das Leben änderte, wurde das Kleine Schwarze zu einem anpassungsfähigen Modeartikel – mal chic, mal sexy." Karl Lagerfeld zit. nach Edelman 2000, S. 34/35. Ergänzenswert in diesem Zusammenhang ist, dass die Erzählung im Roman 1943 stattfindet, d. h. nach Kriegseintritt der USA 1941, mit Angriff auf Pearl Harbor.

von „Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit“ (als Wahlspruch zur Zeit der Aufklärung) noch latent vorhanden zu sein. Dazu passt, dass das Kleine Schwarze Cléo an früherer Stelle im Film vorausgreifend bereits mit einem Fanfarenhut schmückt.

Der exterritoriale große Andere strukturiert die soziale und symbolische Identifikation unserer weiblichen Subjekte in beiden Filmen. Im Vergleich der narrativen Geschehnisse stellt sich abschließend heraus, dass die Form bzw. Art und Weise der Darstellung eines phantasmatischen Begehrens Auskunft über das jeweilige gesellschaftliche Sein eines Films gibt. Der Film selbst wird schließlich zum großen Anderen. In solcher Dialektik lässt die durch den großen Anderen bedingte Begehrensstruktur eine differenzierte filmgeschichtliche Einordnung zu: Hollywoodfilm und Autorenfilm bilden je eigenständige ästhetische Strategien des „großen Anderen“.

V.

„Wir haben unsere eigene (Geschlechts-)Identität verloren, um sie zu erhalten.“ Judith Butler, die wie Slavoj Zizek auf „phallische Machtverhältnisse“ rekurriert (jedoch in Betonung ihrer kulturellen Konstruktion), plädiert, wenn es darum geht, Identifizierungen als phantasmatisch zu entlarven, für ein subversives Verfahren von Identifizierungen. Die körperliche Befreiung und Überschreitung in einem hegemonialen Feld, die Hervorbringung der Geschlechtsidentität des Subjekts, würde real möglich durch den strategischen Akt „eine Identifizierung zu inszenieren, die ihre phantasmatische Struktur zur Schau stellt“.[43]

Die Maskeraden des Kleinen Schwarzen in CLÉO DE 5 À 7 und BREAKFAST AT TIFFANY'S[44] bilden jedoch weniger eine feministische (De-)Maskierungsstrategie oder Parodie zur soziosymbolischen Umgestaltung. Vielmehr firmieren sie als subjektiver körperlicher bzw. sinnlicher Ausdruck eines phantasmatischen Begehrens, das hier in seiner psychoanalytischen Disposition herausgestellt wurde. In dieser Hinsicht, so lässt sich ergänzen, bringt das Kleine Schwarze die leidenschaftliche Anbindung als „Bedingung der (Un-)möglichkeit von Freiheit und Widerstand“, wie es wohl Jacques Derrida formuliert hätte, narrativ zum Ausdruck.

Im Vergleich der beiden Filme stellt sich also heraus, dass ein gleiches phantasmatisches Muster aufgrund einer ähnlichen geschlechterspezifischen leidenschaftlichen Anbindung besteht. Das phantasmatische Muster korreliert mit einer ähnlichen Wirkweise von Maskerade, was dadurch deutlich wird, dass sich die symbolischen und imaginären Zeichen in den ausgewählten Filmen eben als genuiner Ausdruck einer apriorischen Begehrensstruktur begreifen lassen. Vice versa können wir feststellen, dass eine bestimmte Logik narrativer bzw. bildlicher Strukturen das spezifische psychoanalytische Muster einer besonderen leidenschaftlichen Anbindung generiert.[45]

43 Butler 1991, S. 57.

44 Der Titel „Breakfast at Tiffany's“ bildet übrigens ein MacGuffin. Der MacGuffin markiert in dem Film eine indifferente Leere, den bloßen Anschein eines zu erklärenden, zu interpretierenden Geheimnisses, dessen einzige Funktion darin besteht, die Handlung in Gang zu bringen.

45 Die Frage nach der „Setzung“, d. h. nach dem Zusammenspiel von pathologischem Muster (dem narrativen „Gehalt“) und filmischen Darstellungsmodus mit seinen Effekten wäre insofern von weiterführendem theoretischen In-

Offenkundig scheint die Kraft und Fähigkeit des narrativen Films darin zu liegen, auf der Basis verschiedener zur Verfügung stehender filmischer Mittel ein ähnliches pathologisches Muster, das auf Maskerade beruht, in ganz unterschiedlichen Zeichen zur Darstellung bringen zu können. In wissenschaftlicher Hinsicht sind es dann die daraus resultierenden Inszenierungsweisen, d. h. die Vielfalt der Darstellungen, das jeweilige Spiel mit der Maskerade, was sich als von filmhistorischem und komparativem Interesse erweist. Eine Frage drängt sich weiterhin auf: wie lässt sich im Anschluss an die hier vorgenommene Untersuchung das Kleine Schwarze gendertheoretisch einordnen? Ich möchte diesbezüglich eine letzte Antwort versuchen.

In den erforschten Filmen firmiert das Kleine Schwarze vordergründig als schlichtes schwarzes Stück Stoff, das sich der weiblichen Figur auf eine moderne, ihre sexuelle Ausstrahlung befreiende Art und Weise, anschmiegt. Die Besonderheit des Kleides liegt jedoch darin, dass es als in Form gebrachtes, dem Körper angepasstes Stück Stoff die Trauer und den Verlust, die mit dem Fundamentalphantasma einhergehen (siehe Abschnitt II), materiell verkörpert und gleich einer „zweiten Haut" sichtbar werden lässt. In seiner Verdinglichung wird das Kleine Schwarze als stofflich berührbar und spürbar vorgeführt. Das Kleine Schwarze, wenn von einer Frau getragen, lässt sich schlussfolgern, ist der imaginäre Ausdruck ihres eigenen ursprünglichen Begehrens und des damit einhergehenden Verlustes. Zugleich handelt es sich mit ihm um ein Zeichen für ein ursprüngliches Begehren, das vom geschlechtlich Anderen begehrt wird: ein Instrument der „jouissance".[46] Im Sinne Lacans, darf ergänzt werden, dass das Kleine Schwarze das modische Supplement für „die Frau, die es nicht gibt"[47] bildet: ein Supplement für die Frau, die ihren „phallischen Mangel" zur Schau trägt, um sich zum Objekt der Begierde „zu machen" bzw. „machen zu lassen". In dieser Hinsicht dient das Kleine Schwarze dem (Selbst-)Bild einer Frau, das sie bewusst oder unbewusst zum Sexualobjekt einer skopophilischen Blickdialektik werden lässt.[48] Das Kleine Schwarze als vermittelndes Drittes in einer phantasmatischen Begehrensstruktur bedeutet zudem den gemeinsamen Verlust beider Geschlechter (*objèt petit a*). Als Fetisch mutiert das Kleine Schwarze schließlich zum sich verselbständigenden Objekt der Begierde.

Judith Butler hat (in kritischer Einstellung zu Lacan) den Aspekt der vorgängigen Unmöglichkeit für eine Frau, „Phallus zu sein", dem schließlich die Maskerade geschuldet ist, auf eigene Weise erörtert. „Phallus sein" steht bei Butler in Differenz zu „den Phallus haben" als die gegenpolige männliche Position – in Betonung, dass es

teresse, als, folgt man Bordwell, in verschiedenen Filmschulen bzw. filmischen Zeichensystemen formale Schemata ausfindig gemacht werden können, die in der Geschichte des Films kompositorische Dominanten des Erzählens hervorgebracht haben. Bordwell kristallisiert zum Beispiel kohärente Erzählstrategien ebenso in Godards Filmen wie im Hollywood- Kino heraus, Schulen, denen sich auch CLEÓ DE 5 À 7 und BREAKFAST AT TIFFANY'S zuordnen lassen. Siehe Bordwell 2007.

46 Im Hinblick auf die „das Kleine Schwarze tragende Frau" soll damit auch ein Selbst-Genießen bzw. Genießen des eigenen Körpers bedeutet sein.

47 Siehe Lacan 1991b, S. 79-80.

48 Mulvey 1994, S. 51. Skopophilie bei Mulvey (nach Freud 1975) bezieht sich auf das lustvolle Anschauen, das andere Leute zu Objekten macht und sie einem kontrollierenden Beobachten oder auch „nur" neugierigen bis voyeuristischen Blick aussetzt. Im Weiteren ist Skopophilie bei Freud mit Autoerotismus verknüpft.

keine ontologische Bestimmung der Weiblichkeit *vor* der Maskerade gibt.[49] Mit Butler konstituiert sich die Bezogenheit zwischen „passionate attachment" (Fundamentalphantasma) und Geschlechtsidentifizierung im Rahmen einer psychisch bedingten negativen Dialektik. Die Maskerade verschleiert Butler zufolge einen Verlust, den sie dadurch zugleich bewahrt und negiert. Butler schreibt: „Tatsächlich ist die Maskierung die Bezeichnung des Körpers nach dem Vorbild des zurückgewiesenen Anderen"[50] (entspricht dem „passionate attachment" bzw. Fundamentalphantasma). Da die Maskierung

> durch Aneignung beherrscht wird, scheitert jede Zurückweisung, und der/die Zurückweisende wird zum Teil des/der Zurückgewiesenen, d. h. er wird umgekehrt zur psychischen Zurückweisung des/der Zurückgewiesenen. Der Objektverlust ist niemals absolut, weil er innerhalb einer psychisch/körperlichen Umgrenzung umverteilt wird, die sich ausdehnt, um den Verlust einzuschließen.[51]

Anders als die Maskerade des Kleinen Schwarzen, die in den betrachteten Filmen Anfang der 1960er Jahre die sexuelle Differenz in der reflexiven Struktur eines geschlechtlichen Binärcodes verkörpert, verabschiedet sich Butler in ihrer Argumentation zur Geschlechter-Einverleibung (die sie zudem auf neue Weise in den Horizont der Melancholie stellt, siehe Anm. 9), von binären Disjunktionen.[52]

Im Zusammenhang mit dem Kleinen Schwarzen stellt sich die Frage, ob die moderne sexuelle Freiheit, die diese Maskerade in den ausgewählten Filmen verkörpert, gegebenenfalls „nur" eine „negative Freiheit" bedeutet? „Negative Freiheit" nicht einfach gedacht als die Abwesenheit äußerer Hindernisse, sondern bezogen darauf, dass endlich errungene, unabhängige bzw. freiheitliche weibliche Existenzformen plötzlich auf ganz andere Weise bestimmend auf das (weibliche) Subjekt einwirken und zu Direktiven seines resp. ihres angepassten Verhaltens werden?

Der rücksichtslosen Unterdrückung von Frauen, die in Frankreich insbesondere im Vichy-Regime ihren Höhepunkt erreicht, steht der Kampf um die weibliche Freiheit nach dem 2. Weltkrieg bis in die 1960er Jahre entgegen, das ist die erzählte Zeit unserer beiden Filme. Aufbauend auf den feministischen Intentionen richtet sich die reale Auseinandersetzung bis heute auf ein gleichberechtigtes Leben jenseits von klassischen Rollenmustern. In ihrem Kampf hatten die Frauen immer wieder für ein Verständnis von Freiheit und Selbstverwirklichung geworben. Demgegenüber kristallisiert sich die „befreiende Maskerade" in den von unseren weiblichen Subjekten angestrebten leidenschaftlichen Anbindungen in BREAKFAST AT TIFFANY'S und CLÉO DE 5 À 7 weiterhin als Problem heraus, denn es wird deutlich, dass sich das maskierte ge-

49 Butler 1991b.
50 Ebd., S. 83.
51 Ebd..
52 An dieser Stelle sei auf die zahlreichen Verfilmungen in den 1950er-1960er Jahren verwiesen, die „die Frau im Kleinen Schwarzen" (klischeehaft) als Objekt der Begierde in Szene setzen, wie z. B. mit Brigitte Bardot in LA FEMME ET LE PANTIN (EIN WEIB WIE DER SATAN, F/I 1958, Julien Duvuvier), mit Marilyn Monroe in SOME LIKE IT HOT (MANCHE MÖGENS HEIß, USA 1959, Billiy Wilder) oder Anita Ekberg in LA DOLCE VITA (DAS SÜßE LEBEN, 1960, Federico Fellini) u.a..

schlechtliche Begehren unter den Bedingungen der sexuellen Freiheit als kontrovers im Hinblick auf sein resp. ihr widersprüchliches Verhalten zwischen passiver und aktiver Rolle gegenüber dem anderen Geschlecht herausstellt. Z. B. im Hinblick auf den Aspekt eines durch käufliche Objekte produzierten Begehrens. Es war Simone de Beauvoir, die die gesellschaftlichen Kraftfelder, in denen sich Frauen bewegen, in Form ihres Scheiterns beschrieben hat (in jeweiliger epochaler Verankerung).[53] Beauvoir hebt deshalb die Geschlechterproblematik am Ende ihrer Schrift „Das andere Geschlecht" auf eine spezifisch aufklärerische Ebene: „Es ist Aufgabe des Menschen, dem Reich der Freiheit inmitten der gegebenen Welt zum Durchbruch zu verhelfen. Damit dieser höchste Sieg errungen werden kann, ist es unter anderem notwendig, dass Männer und Frauen über ihre natürlichen Unterschiede hinaus unmissverständlich ihre Brüderlichkeit behaupten."[54] Beauvoirs Vernünftigkeit in einer technologischen Moderne, die permanent neue (auch mediale) Formen, das eigene Begehren zu befriedigen, hervorbringt und die stets von Neuem zu männlichen Machtinstrumenten avancieren, mag auf den ersten Blick ein wenig naiv wirken. Jedoch geht es der Feministin ebenso wie Zizek und Butler in ihrer Auseinandersetzung um die Kraft des Widerstands und die Bedeutung radikaler Akte zur politischen Umgestaltung hegemonialer Felder, um die Möglichkeiten eines ethischen geschlechtlichen Miteinanders auszuloten.

Die Schwierigkeit für die Geschlechter liegt wohl eher in einer Freiheit, die auf einem Zwang zur Maskerade (einschließlich „Nicht-Maskerade"), d. h. in der bestimmten Form einer (Selbst-)Inszenierung *im Verlangen nach Anerkennung* besteht (mit bedingt durch die Spezifik des großen Anderen). Es scheint, als würden uns die beiden Filme dazu auffordern, unsere eigenen Phantasmen, die spätestens mit Coco Chanels Einführung des Kleinen Schwarzen Mitte der 1920er zunehmend photographisch, filmisch bzw. (multi-)medial gefertigt sind, genauer zu reflektieren. In BREAKFAST AT TIFFANY'S und CLÉO DE 5 À 7 jedenfalls wird anhand des Kleinen Schwarzen erkennbar, dass die aus der Maskerade resultierenden freiheitlichen Möglichkeiten, sich Lust und Begehren in der Selbst-Inszenierung zu verschaffen, auch an verlustreiche Phänomene der Selbsttäuschung, Ersetzbarkeit, Austauschbarkeit und Leere gekoppelt sind. Nicht zuletzt dadurch symbolisiert das supplementierende Kleine Schwarze eine spezifische Trauer bzw. Melancholie im Scheitern eine Frau zu werden, wie Slavoj Zizek (s.o., Teil II) formulierte.

Literatur

Bergson, Henri (1991): Materie und Gedächtnis, Hamburg.

Bordwell, David (2007): Narration in the fiction film. Madison.

Butler, Judith (1991a): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt am Main.

Butler, Judith (1991b): Lacan, Riviere und die Strategien der Maskerade. In: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt am Main. S. 75-93.

53 De Beauvoir 1996, S. 900.
54 Ebd..

Butler, Judith (2001): Melancholisches Geschlecht/ Verweigerte Identifizierung. In: Dies.: Psyche der Macht. Das Subjekt der Unterwerfung. Frankfurt am Main. S. 125-141.

Capote, Truman (1994): Frühstück bei Tiffany. Hamburg.

Davis, Mary E. (2006): Classic-chic: music, fashion, party. Berkeley/ Los Angeles.

De Beauvoir, Simone (1996): Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau. Hamburg.

Deleuze, Gilles (1989): Kino 1. Das Bewegungs-Bild, Frankfurt am Main.

Deleuze, Gilles (1992): Differenz und Wiederholung. München.

Edelman, Amy Holman (2000): Das kleine Schwarze. München.

Fanon, Frantz (1980): Schwarze Haut, weiße Masken. Psychoanalyse und (Ent)Kolonialisierung. Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1975): Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie. Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1999a): Ein Kind wird geschlagen. In: Gesammelte Werke, Bd. 12. Frankfurt am Main. S. 197-226.

Freud, Sigmund (1999b): Erinnern, Wiederholen, Durcharbeiten. In: Gesammelte Werke, Bd. 10. Frankfurt am Main, S. 126-136.

Freud, Sigmund (1999c): Trauer und Melancholie. In: Gesammelte Werke, Bd. 10, Frankfurt am Main, S. 429-446.

Lacan, Jacques (1991a): Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: Haas, Norbert (Hg): Das Werk von Jacques Lacan. Schriften I. Weinheim/ Berlin.

Lacan, Jacques (1991b): Gott und das Genießen der Frau. In: Haas, Norbert (Hg.): Das Werk von Jacques Lacan. Schriften I. Weinheim/ Berlin. S. 71-84.

Lehnert, Gertrud (1998): Frauen machen Mode. Coco Chanel, Jil Sander, Vivienne Westwood u.a.m. Modeschöpferinnen vom 18. Jahrhundert bis heute. Dortmund.

Mulvey, Laura (1994): Visuelle Lust und narratives Kino. In: Weissberg, Liliane (Hg.): Weiblichkeit als Maskerade. Frankfurt am Main. S. 48-65.

Nancy, Jean-Luc (2007): Corpus. Zürich/ Berlin.

Riviere Joan (1994): Weiblichkeit als Maskerade. In: Weissberg, Liliane (Hg.): Weiblichkeit als Maskerade. Frankfurt am Main. S. 34-46.

Sielke, Sabine (1998): Self-Fashioning and Cross-Dressing: Strategien weiblicher Selbstinszenierungen von der viktorianischen Verkleidungskunst zum postmodernen Zitatentheater. In: Lehnert, Gertrud (1998): Frauen machen Mode. Coco Chanel, Jil Sander, Vivienne Westwood u.a.m. Modeschöpferinnen vom 18. Jahrhundert bis heute. Dortmund. S. 107-139.

Weiss, Andrea (1998): Paris war eine Frau. Die Frauen von der Left Bank. Hamburg.

Weissberg, Liliane (1994): Gedanken zur ‚Weiblichkeit'. In: Dies. (Hg.): Weiblichkeit als Maskerade. Frankfurt am Main. S. 7-33.

Zizek, Slavoj (1991), Liebe Dein Symptom, wie Dich selbst. Berlin.

Zizek, Slavoj (1999): Sehr Innig und nicht zu rasch. Zwei Essays über die sexuelle Differenz als philosophische Kategorie. Wien.

Zizek, Slavoj (2000): Lacan in Hollywood. Wien.

Zizek, Slavoj (2001): Die Tücke des Subjekts. Frankfurt am Main.

Silke Martin

Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie –

PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN, 1967)

Der französische Filmregisseur und Komiker Jacques Tati realisierte insgesamt fünf Spielfilme, in denen er die von ihm selbst dargestellte Figur des Monsieur Hulot entwickelte. Diese avancierte, ähnlich wie Charlie Chaplin oder Buster Keaton, zu einem „Klassiker in der Geschichte der Filmkomödie".[1] PLAYTIME, sein vierter Spielfilm, war der teuerste und zugleich wirtschaftlich erfolgloseste Film. Die immensen Produktionskosten von PLAYTIME (1967) standen in keinem Verhältnis zu den geringen Einspielkosten des Films und trieben Tati, der für die Produktion dieses Films mit seinem Privatvermögen haftete, letztlich in den finanziellen Ruin. PLAYTIME wurde, wie Brent Maddock schreibt,

> in 70 mm und Stereoton gedreht, mit der bis dahin größten Besetzung, dem aufwendigsten Filmteam und den kostspieligsten Bauten. Tati verpflichtete die Darsteller und das Filmteam für die Dauer eines Jahres, was sehr ungewöhnlich ist […].[2]

Playtime wurde in einer Kulissenstadt aus Wolkenkratzern und Straßenzügen gedreht, die eigens für die Dreharbeiten dieses Films erbaut wurde.

> Außerhalb von Paris wurde innerhalb von fünf Monaten eine riesige Kulissenstadt von Hunderten von Arbeitern errichtet. Sie sollte die Straßenschluchten und Glasbauten des modernen Paris darstellen. Jeder Wolkenkratzer hatte bewegliche Wände, um die Aufstellung der Kamera bzw. deren Fahrten zu erleichtern. Jedes Gebäude war mit einer eigenen Heizung ausgestattet. Tativille, wie es schon bald genannt wurde, hatte alles, was zu einer richtigen Stadt gehört. Zwei Elektrizitätswerke produzierten Strom, der für eine Stadt von 15000 Einwohnern ausgereicht hätte. Alle Straßen waren gepflastert, die Ampelanlagen funktionierten, ebenso die Neonreklamen.[3]

Doch obwohl PLAYTIME wirtschaftlich ein Misserfolg war (was mitunter auch daran lag, dass Tati den Film ausschließlich in Kinos mit 70 mm-Projektion und Stereoton abspielen lassen wollte, eine Auflage, die er zumindest in Frankreich durchzusetzen

1 Heller 2001, S. 155. Allerdings tauchte, wie man hinzufügen muss, die Figur des Monsieur Hulot erst in Tatis zweitem Spielfilm auf. Die Spielfilme Tatis in der Reihenfolge ihrer Entstehung sind: JOUR DE FÊTE (TATIS SCHÜTZENFEST, 1949), LES VACANCES DE MONSIEUR HULOT (DIE FERIEN DES MONSIEUR HULOT, 1953), MON ONCLE (MEIN ONKEL, 1958), PLAYTIME (1967) und TRAFIC (TATI IM STOßVERKEHR, 1971). Nach TRAFIC drehte Tati noch einen Zirkusfernsehfilm für Kinder mit dem Titel PARADE (1974), bevor er sich schließlich ganz aus dem Filmgeschäft zurückzog.

2 Maddock 1993, S. 95.

3 Ebd., S. 96.

konnte), gilt dieser Film in der Filmkritik gemeinhin als Meisterwerk. Doch nicht nur seine Kritiker, sondern auch Tati selbst war mit dem Ergebnis zufrieden:

> Ich bin stolz auf Playtime, es ist genau der Film, den ich machen wollte. Ich habe zwar physisch und finanziell ganz schön gelitten, aber es ist wirklich der Film, den ich machen wollte.[4]

PLAYTIME spielt im (ultra-)modernen Paris der 1960er Jahre, in dessen Straßenschluchten und Wolkenkratzern Monsieur Hulot (Jacques Tati) herumirrt und auf der Suche nach Monsieur Giffard (Georges Montant) mit den Widrigkeiten des Alltags kämpft. Nach mehrjähriger Abwesenheit ist Hulot in die französische Metropole zurückgekehrt, in der fast nichts mehr an das Paris erinnert, das er damals verlassen hatte. Statt der gemütlichen Winkel und Gassen reihen sich nun moderne Bürogebäude aus Glas und Stahl, die sich vor allem durch Uniformität auszeichnen, aneinander. Die alten Sehenswürdigkeiten der französischen Hauptstadt erscheinen lediglich als Spiegelungen in den überdimensionalen Glasflächen der neuen Bürogebäude, wie der Eiffelturm und der Triumphbogen, die beim „Öffnen und Schließen einer Glastür" auftauchen.[5]

Ebenso, wie das alte Paris verschwunden ist, ist auch eine handlungsorientierte Erzählweise, wie sie noch für den klassischen (Hollywood-)Film bezeichnend war, verschwunden. Stattdessen stehen nun die episodenhaften Abenteuer des Monsieur Hulots, die weniger narrativ oder kausal angeordnet, als vielmehr lose aneinander gereiht sind, im Mittelpunkt des Films.

> Hulots simpler Versuch, M. Giffard zu verfolgen, ein recht dünner Aufhänger der ohnehin nur bruchstückhaften Handlung, gerät zu einem wahren Abenteuer […] Ebenso wie die Helden der Stummfilmkomödien kämpft Hulot tapfer gegen die Widrigkeiten der viel zu komplexen Zeit.[6]

Ähnlich den alten Sehenswürdigkeiten von Paris, die „nur mehr Reflexionen in den Glastüren der zahllosen Hochhäuser" darstellen,[7] tauchen auch die Erzählmuster des klassischen Films nur noch als Reflexion auf, indem sie in episodenhafte Strukturen aufgelöst werden. Bei „Tati ersetzt", wie Deleuze schreibt, „die Szenerie die Situation und das Kommen und Gehen die Handlung."[8] Indem nicht mehr die Bewegung, sondern die „akustischen und visuellen Figuren" im Mittelpunkt stehen, der Film also weniger auf Handlung, als vielmehr auf die Zeit hin aufgelöst wird, hat Tati, so Deleuze, ein „neues Stadium des Slapsticks" erreicht. Wobei sich diese Entwicklung, wie Deleuze in Anlehnung an Bazin schreibt, bereits in LES VACANCES DE MONSIEUR HULOT, in dem sich die Situationen ebenfalls auf ein Zeit-Bild hin öffnen, angedeutet hat.[9] Diese „neue optische [op'art] oder akustische Kunst [son'art]" tritt nun an die

4 Jacques Tati, zit. nach Maddock 1993, S. 114.
5 Ebd., S. 96.
6 Ebd., S. 100.
7 Ebd. 1993, S. 96.
8 Deleuze 1997, S. 94.
9 Ebd., S. 376. Vgl. auch Bazin 2004.

Stelle von Handlung und Aktion, wobei das Medium Glas dabei eine zentrale Rolle spielt:

> Bei Tati erhält die Glasscheibe und das »Schaufenster« einen optischen und akustischen Stellenwert par excellence. Die Wartehalle in PLAY TIME und das Ausstellungsgelände in TRAFIC […] bildeten eine Vielzahl von Kulissen-Beschreibungen, Opto- und Sonozeichen, die die neue Materie des Slapsticks ausmachten […] Wir werden sehen, daß der Ton in ein außerordentlich schöpferisches Verhältnis zum Visuellen tritt, da beide nicht mehr in einfache sensomotorische Schemata integriert sind.[10]

Wie sich dieses schöpferische Verhältnis von Bild und Ton in PLAYTIME konkret äußert, soll im Mittelpunkt meiner Untersuchungen stehen. Wobei Tati nicht nur das Verhältnis von Sichtbarem und Hörbarem, sondern auch das Verhältnis von Hörbarem und Nichthörbarem sowie das Verhältnis verschiedener Formen des Hörbaren reflektiert.[11] Anhand ausgewählter Filmszenen sollen die Stille und die Lautstärke (zwei genuin akustische Merkmale) sowie weitere Aspekte des Tons wie die Stereophonie, die Aufwertung des Geräuschs, der komische Klang und die Polyglossie, die Verwendung mehrerer Sprachen im Film, ins Zentrum der Betrachtungen gerückt werden. Denn Tati nutzt, so meine These, das Experiment mit dem Ton vor allem dazu, um auf die Konventionen des klassischen Tonfilms aufmerksam zu machen. Dies zeigt, dass der Akt des Reflektierens in PLAYTIME ebenso wie in anderen Filmen europäischer Autorenfilmer der 1960er und 1970er Jahre (etwa in Filmen von Jean-Luc Godard, Federico Fellini oder Wim Wenders) in den Vordergrund gerückt wird, um ein Nachdenken des Films über sich selbst, seine Traditionen und seine Geschichte zu ermöglichen.

Die Differenz von Bild und Ton reflektiert Tati insbesondere mit Hilfe der Glasscheibe, die zwar das Licht, nicht jedoch den Schall „passieren lässt". „D. h. die Differenz von Sichtbarem und Hörbarem wird ausgenutzt bzw. thematisiert […]."[12] Dies wiederum kann, so Lorenz Engell, als „Kino-Analogie" verstanden werden, da „diese Differenz (was ist sichtbar, was ist hörbar) […] die relevante Differenz für den (Ton)Film auf[spannt]; etwa bei Chion."[13] Wobei es sich dabei nicht nur um eine einzelne Szene handelt, sondern sich das Motiv der Glasscheibe vielmehr durch Tatis gesamten Film zieht. So ist etwa in einer der ersten Szenen des Films, in der ein Portier versucht, mit einem Mann auf der Straße durch eine Glasscheibe zu kommunizieren, der Straßenlärm nicht zu hören. Erst als der Mann das verglaste Gebäude betritt, kann auch der Schall passieren. Der Zuschauer sieht also zunächst die Straße durch die Glasscheibe, doch hört er sie nicht. Erst mit dem Öffnen der Glastür wird auch der Straßenlärm hörbar. In einer anderen Szene wechselt die Perspektive mehrfach von außen nach innen und von innen nach außen. Ist zunächst der Straßenlärm zu hören, gekoppelt an einen Blick der Kamera von außen in das gläserne Gebäude, in

10 Deleuze 1997, S. 93.
11 Vgl. Engell 2002.
12 Ebd..
13 Ebd..Vgl. dazu die Chion'sche Dreiteilung des filmischen Hörraums in in, *hors-champ* und *off* (Chion 1990, S. 65).

dem Monsieur Hulot herumspaziert, folgt schließlich ein Wechsel nach innen in den verglasten Warteraum, in dem ein Brummgeräusch und die Schritte Hulots zu hören sind. Schließlich wechselt die Perspektive wieder nach außen, Straßengeräusche, und wieder nach innen, das Brummgeräusch wird dumpfer, ein zweiter Mann betritt das Gebäude. Er liest, schreibt und packt seine Unterlagen ein. Dabei ist sein Tun überdeutlich zu hören, selbst das Klatschen seiner Hände und der Reißverschluss seiner Tasche treten akustisch überdeutlich hervor, was nicht nur auf die Geräusche selbst, sondern auch auf deren Lautstärke verweist. Selbst das Geräusch des Sessels (*Pffff*), das beim Sitzen durch das Knautschen des Leders entsteht, ist deutlich zu hören.

Doch sind in PLAYTIME nicht nur Glasscheiben, sondern auch andere architektonische Elemente wie Türen von akustischem Interesse, wie in der Szene, in der Monsieur Hulot ein Gebäude betritt und die Kamera ihm von außen nach blickt. Da die Tür offen steht, sind alle Geräusche, sowohl von innen als von außen, zu hören. Dies zeigt, dass eine geöffnete Tür - anders als eine geschlossene Tür oder eine Glasscheibe - den Schall passieren lässt. In einer anderen Szene geht Monsieur Hulot durch eine Glastür hinaus und ein anderer Mann hinterher, wobei der zweite Mann gegen die Scheibe läuft. Dies wiederum zeigt, dass die Dinge zwar durch eine Glasscheibe sichtbar sind, die Glasscheibe selbst jedoch nicht, und zwar unabhängig davon, ob es sich um eine Tür handelt oder nicht. Bemerkenswert ist außerdem, dass der Zuschauer durch das Medium Glas Dinge sieht, die er nicht hört und in Folge dessen Klänge zum Bild assoziiert, die nur in seinem Kopf stattfinden. Dabei ermöglichen die langen, ungeschnittenen Einstellungen von PLAYTIME die überwiegend in Totalen gezeigt werden, dem Zuschauer nicht nur, das auszuwählen, was er sehen möchte, sondern auch das zu assoziieren, was er hören möchte. Wobei Tati mit Hilfe des Glases noch auf eine andere Eigenschaft des Akustischen verweist. Als Hulot in der Restaurantszene ein Gebäude betritt, geht eine Glastür zu Bruch und zerspringt in tausend Teile, akustisch begleitet von einem Klirren des Glases. Das Glas macht, wie diese Szene zeigt, selbst kein Geräusch, außer es wird zerstört. Das heißt, die Dinge sind nur hörbar, wenn sie in Bewegung sind, wie Arnheim feststellt: „denn wenn ein Ding tönt, so bewegt, so verändert es sich“.[14] Im Gegensatz dazu sind die Dinge auch ohne Bewegung sichtbar, allerdings nur bei ausreichenden Lichtverhältnissen.[15]

Ein weiteres architektonisches Element, das in PLAYTIME von akustischem Interesse ist, ist die Klapptür. Diese gliedert in der Restaurantszene das Bild nicht nur visuell, sondern auch akustisch in Vorder- und Hintergrund. Während es vorne ruhig ist - der Kellner, der neben der Tür steht, spricht nicht - sind hinten in der Küche hingegen verschiedene Stimmen zu hören. Dazwischen ist nur das gleichmäßige, dumpfe Hin und Her der Tür. Etwas später, als ein Kellner mit einem Fischtablett durch die Tür geht, ist sie jedoch nicht zu hören. Neben Glasscheiben und Türen thematisiert Tati auch Raumdecken, die fehlen und dadurch den Schall passieren lassen. Wobei der Zuschauer die fehlenden Decken nur mit Hilfe eines anderen architektonischen Elements, der Rolltreppe, bemerkt, die den Blick über die Halle mit deckenlosen Büros

14 Arnheim 2001, S. 19.
15 Ebd..

freigibt. Diese Beispiele zeigen, dass Tati mit Hilfe von architektonischen Elementen andere Grenzen von Sichtbarkeit und Hörbarkeit entfaltet, als sie normalerweise im Film existieren. Denn diese befinden sich nicht (mehr) jenseits des Bildfeldes, sondern vielmehr innerhalb des Bildes selbst.

Die Grenze von Sichtbarem und Hörbarem wird auch in einer anderen Szene deutlich, in der eine Touristin eine Blumenverkäuferin auf der Straße fotografiert und zwei Jugendliche zur Musik tanzen. Als die beiden auftauchen, ist plötzlich Musik zu hören. In dem Moment, in dem die beiden hinter einem Stand verschwinden, wird die Musik wieder abrupt ausgeblendet. Mit den Figuren verschwindet also auch die Musik aus dem Bild. Das heißt, Tati reflektiert die Grenze von Sichtbarkeit und Hörbarkeit, indem er das klangliche Umfeld des Bildes, das *hors-champ*, eliminiert. Wobei nicht nur die Jugendlichen, sondern auch andere Figuren mit überdeutlichen Geräuschen, mit Schritten und Geplauder die Szene betreten und so auf das fehlende klangliche Umfeld des Bildes aufmerksam machen.

Auch in einer anderen Szene verweist Tati auf das *hors-champ* - allerdings nicht, indem er es verschwinden lässt, sondern, im Gegenteil, indem er es in den Vordergrund rückt. Denn in der Nachtszene, in der verschiedene Personen durch vier große Glasscheiben eines Gebäudes beim Fernsehen zu sehen sind (und der Zuschauer somit auch auf seine Position als Zuschauer aufmerksam gemacht wird), ist lediglich der Verkehrslärm von außen zu hören, da sich die Kamera jenseits des verglasten Gebäudes auf der Straße befindet. Das relativ statische Bild - die Kamera bewegt sich kaum - wird im Vordergrund von rechts nach links und von links nach rechts von Fahrzeugen und Personen durchquert. Diese sind jeweils kurz bevor, während und kurz nachdem sie im Bild erscheinen zu hören. Das Betreten und Verlassen des Bildes mit einer auffälligen akustischen Begleitung macht auf das in, das Innen des Bildes, und dessen klangliches Umfeld, das *hors-champ*, aufmerksam. Zeitweise, wenn die Kamera ihre Position etwas nach vorne, näher an das Gebäude heran, verlagert, sind die Fahrzeuge und Personen, die das Bild passieren, nur zu hören und nicht zu sehen. Diese Änderung der Kameraposition teilt das Bild in einen hinteren Teil, der sichtbar ist (die Menschen beim Fernsehen) und einen vorderen Teil, der hörbar ist (der Verkehrslärm und die Gespräche der Passanten). Der Ton der hinteren Ebene ist dabei ebenso wenig hörbar wie das Bild der vorderen Ebene sichtbar ist. Hier gliedert sich der Film, um mit Deleuze zu sprechen, in ein visuelles und ein akustisches Bild, deren Verbindung zwar offensichtlich ist, zwischen denen aber dennoch eine Trennung existiert.[16] Diese Szene zeigt folglich innerhalb einer Einstellung zwei Filme, einen akustischen und einen visuellen, getrennt durch eine Glasscheibe, die den Hintergrund vom Vordergrund trennt und dabei zugleich die Verbindung zwischen beiden markiert. Wobei zwischen diese Einstellungen eine andere Einstellung geschnitten wird, in der die Bereiche des Visuellen und des Auditiven wieder vereint werden. Denn als ein Mann im Eingangsbereich des Hauses Monsieur Hulot verabschiedet, sind beide Ebenen, die hintere und die vordere, zu sehen und zu hören. Akustisch interessant ist auch die erste Szene des Films, die in zahlreichen wissenschaftlichen Texten zu Tati Erwäh-

16 Deleuze 1997, S. 322.

nung findet[17] und anhand derer Maddock die Uniformität der Gebäude, die keine eindeutige Funktionszuweisung mehr zulassen, beschreibt:

> Zu Beginn des Films glaubt man in der Eingangshalle eines modernen Bürohauses zu sitzen. Nach und nach füllt sich der fast leere Raum: mit einigen Nonnen, einem Herrn, der einem Arzt ähnelt, einem älteren Ehepaar. Nun stellt sich der Eindruck her, daß man es mit dem Wartesaal eines Krankenhauses zu tun hat. Schließlich versammeln sich immer mehr Leute, und man begreift endlich, daß es sich bei diesem Raum um die Wartehalle des Pariser Flughafens Orly handelt.[18]

Doch merkt der Zuschauer erst durch einen Gong und die lasziv vorgetragene Durchsage eines Flugs, dass es sich bei diesem Gebäude um einen Flughafen (und nicht um ein Bürogebäude oder Krankenhaus) handelt. Weniger die visuellen, als vielmehr die akustischen Hinweise charakterisieren dieses Gebäude als Flughafen. Der Schalter, an dem die junge Dame die Ankunft des Flugs (zunächst auf französisch, dann auf englisch) ankündigt, erscheint erst im Bild, als die Ansage bereits begonnen hat. Doch nicht nur die Durchsage des Flugs, sondern auch das Gespräch des älteren Ehepaars, das im Bildvordergrund sitzt, ist zweisprachig. Während die Frau mit hartem Akzent Englisch spricht, antwortet ihr Mann hingegen, etwas mürrisch und kurz angebunden, französisch ("Qui, qui, d'accord"). Doch wird in PLAYTIME nicht nur englisch und französisch, sondern auch deutsch gesprochen, wie beispielsweise in der Szene, in der ein Verkäufer bei einer Möbelausstellung eine Tür anpreist, die lautlos schließt. Der Verkäufer, der zunächst mit südländischem Akzent Englisch spricht, wechselt schließlich, als der nächste Kunde (oder ist es sein Vorgesetzter?) eintritt, zur deutschen Sprache. Seinem Akzent nach ist er Italiener oder Spanier, während sein Gesprächspartner vermutlich aus dem deutschsprachigen Raum kommt, da dieser ohne Akzent, jedoch mit leichtem süddeutschen Dialekt spricht. Doch spricht der Verkäufer nicht nur verschiedene Sprachen, sondern er lässt diese auch ineinander übergehen, so dass man den Eindruck bekommt, mehr Geräusch als Sprache, oder besser: Sprache als Geräusch zu vernehmen. Auch das Gespräch der Frauen im Bus ist mehr Lärm als Rede, bis sich aus den Geräuschen Wörter und Sätze formen, die am Ende wieder in Geräusche übergehen. Die Gespräche in PLAYTIME stellen demnach nicht nur eine Mischung aus verschiedenen Sprachen, sondern auch eine Mischung aus Sprache und Geräusch dar. Indem sich Sprachen abwechseln, durchdringen und ineinander übergehen, wird die Grenze zwischen den verschiedenen Sprachen sowie die Grenze zwischen Sprache und Geräusch bis zur Unkenntlichkeit verwischt. Dies zeigt, dass es in PLAYTIME weniger auf den Inhalt des Gesagten als vielmehr auf das Sagen selbst ankommt, dass also das Gleiten von einer Sprache in die andere bzw. von Sprache zu Geräusch weniger auf das hinweist, was gesprochen wird, als vielmehr auf den Umstand, dass gesprochen wird. Wobei die „Dialoge", so Bazin, dabei nicht „unverständlich", sondern vielmehr „bedeutungslos" sind. „Noch nie ist der physische Aspekt des Redens, seine Anatomie so unbarmherzig bloßgelegt wor-

17 Vgl. Maddock 1993. Vgl. auch Butzmann 2005 und Chion 1997.
18 Maddock 1993, S. 100.

den".[19] Denn die Sprache in Tatis Filmen sei, so Heinz B. Heller, „von ihrer traditionellen, literarisch-theatralisch geprägten Funktion, sinnträchtige Sprechhandlungen zu konstituieren entbunden".[20] Doch stellt nicht nur die Bedeutungslosigkeit der Rede, sondern auch deren Verhältnis zu sinnträchtigen Spracheinheiten einen wesentlichen Aspekt in der Tonregie Tatis dar, wie Frieder Butzmann schreibt:

> In den graduellen Übergängen zwischen den Polen unsinniger Sprachklang einerseits und bedeutungstragender Sprachklang andererseits wird klar, daß sich unter die Sprache als semantischem Träger auch eine Freude/Lust am Klang, teilweise sogar an der Unverständlichkeit und dem Misslingen des Sprechaktes mischt.[21]

Allerdings macht Tati mit derartigen Unterbrechungen und Störungen in den Dialogen der Figuren - ähnlich wie Godard in WEEK END – nicht nur auf das Sagen, sondern auch auf das Hören aufmerksam, wie Chion schreibt:

> Bei Godard oder Tati ist man sich dessen bewusst, dass man hört, denn es bedarf einer Anstrengung, den häufig unterbrochenen, überdeckten, undeutlichen Text wahrzunehmen. Bei Tati erscheint es wie eine Notwendigkeit, dass unaufhörlich der Faden des Hörens zerstört wird; sanft, um das Hören bewusst zu machen und ein Hören zu ermöglichen, das einem ‚objektiven' Hören ähnelt.[22]

Die Überlagerung in den Dialogen macht jedoch nicht nur auf das Sagen und Hören im Allgemeinen, sondern auch auf das Sagen und Hören von verschiedenen Sprachen aufmerksam. Denn die Verwendung mehrerer Sprachen ist zwar narrativ motiviert (die Figuren kommen aus verschiedenen Ländern und Sprachräumen), doch sie verweist auch auf die Nationalisierung des Films, die mit der Einführung des Tonfilms in den 1920er Jahren verstärkt einsetzte. Denn war das Medium Film bis dahin weitgehend international (Zwischentitel konnten ersetzt werden), erforderte der Tondurchbruch die Übersetzung fremdsprachiger Filme in die jeweilige Landessprache. Dies führte zur Einführung von Sprachversionsfilmen und schließlich zu Übersetzungstechniken wie Sprachsynchronisation und Untertitelung. PLAYTIME ist also, so meine Überlegung, nicht nur ein polyglotter Film, sondern auch ein Film über Polyglossie, ein Film in mehreren Sprachen über mehrere Sprachen, ein Film in Englisch, Deutsch und Französisch über Englisch, Deutsch und Französisch. Wobei nicht nur Tati, sondern auch andere moderne Regisseure wie Godard oder Wenders, etwa in LE MÉPRIS (F 1963, Jean-Luc Godard) oder LISBON STORY (D/P 1994, Wim Wenders), mit der Polyglossie experimentieren, um auf die Funktion von (Fremd-)Sprache im Film aufmerksam zu machen.

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass derartige Filme oftmals synchronisiert sind, obwohl eine Sprachsynchronisation im Grunde genommen überflüssig

19 Bazin 2004, S. 73.
20 Heller 2001, S. 217.
21 Butzmann 2005, S. 47.
22 Chion 2008, S. 578.

oder sogar unsinnig ist, da es ja primär nicht um die Verständlichkeit der Filme, sondern vielmehr um deren Vielsprachigkeit geht. So existiert etwa von LE MÉPRIS eine italienische und eine deutsche Synchron-Fassung, die erhebliche Kürzungen nach sich ziehen und anhand derer man, wie Christoph Wahl schreibt, „die Zerstörung eines polyglotten Films durch Synchronisation" nachweisen kann.[23] Die deutsche Synchronfassung von PLAYTIME allerdings zerstört die Polyglossie nicht, sondern verlagert den sprachlichen Schwerpunkt des Films auf die deutsche Sprache. Denn in der deutschen Synchronfassung von PLAYTIME spricht das ältere Ehepaar am Anfang des Films ebenfalls zweisprachig, doch spricht die Frau nicht wie in der Originalfassung Englisch mit Akzent, sondern vielmehr Deutsch ohne Akzent, während ihr Mann hingegen in beiden Fassungen auf Französisch antwortet ("Qui, qui, d'accord"). Auch die Flugdurchsage der ersten Szene ist in der deutschen Synchronfassung zweisprachig, jedoch nicht wie in der Originalfassung französisch und englisch, sondern stattdessen deutsch und englisch. In der Verkaufsszene spricht der Verkäufer nicht wie in der Originalfassung mit südländischem Akzent englisch und danach deutsch, sondern die gesamte Szene hindurch deutsch mit französischem Akzent, wobei sich gegen Ende des Gesprächs nicht nur in der Originalfassung, sondern auch in der deutschen Synchronisierung Fragmente anderer Sprachen (insbesondere Französisch) mischen. Dies zeigt, dass die Sprachen und Akzente in der deutschen Synchronfassung von PLAYTIME zwar ausgetauscht werden, die Idee der Polyglossie in PLAYTIME dadurch aber nicht zerstört wird. Bemerkenswert ist zudem, dass sich nicht nur verschiedene Sprachen und Geräusche in PLAYTIME überlagern, sondern dass auch der Übergang zwischen Musik, Sprache und Geräusch fließend ist, wie Engell schreibt:

> Die Grenzen zwischen Sprache, präzisem Dinggeräusch, Hintergrundgeräusch, Lärm und Musik (und sogar Stille: bei der Türöffnungsszene) werden verwischt. Das Lautmaterial verdichtet sich zu den verschiedensten Formen; es generiert Klangobjekte, löst sie wieder auf, verdichtet sich wieder usw.[24]

So ist beispielsweise am Anfang von PLAYTIME im Hintergrund nur Stille, dann ein Brummton und schließlich, am Ende des Films, „die viel zu laute Musik" zu hören.[25] PLAYTIME spielt nicht nur, wie dieses Beispiel zeigt, mit den verschiedenen Ebenen des Tons, sondern auch mit der Stille/Lautstärke sowie dem akustischen Vorder- und Hintergrund. Denn während es sich im Hintergrund weniger um einzelne Klänge als vielmehr um einen breitflächigen akustischen „Begleitklang" handelt, der sich im Laufe des Films umformt und immer lauter wird (Stille, Brummen, laute Musik), treten die Töne im Vordergrund hingegen überwiegend isoliert und pointiert auf, wie in der Eröffnungssequenz des Films, in der die Schritte der Figuren beim Durchschreiten der Halle überdeutlich zu hören sind. Wobei das Geräusch der Schritte durch die Stille im Hintergrund hervorgehoben wird und umgekehrt die Stille und das Fehlen eines akustischen Hintergrunds durch die exponierten Geräusche der Schritte im Vorder-

23 Wahl 2003, S. 206. Zum polyglotten Film als Genre vgl. außerdem Wahl 2005.
24 Engell 2002.
25 Ebd..

grund betont wird. Denn außer den Schritten und dem Gemurmel der Figuren ist in dieser Szene nichts zu hören. Indem die Schritte der Protagonisten, die die Halle durchschreiten, isoliert und überdeutlich zu hören sind, kann man außerdem von einer akustischen Kadrierung sprechen, die aus dem akustischen Kontinuum, das lediglich aus Stille besteht, hervortritt.[26]

Dabei macht das Geräusch der Schritte in der Anfangssequenz von PLAYTIME auch auf die Stereophonie des Films aufmerksam. Denn indem Tati die Protagonisten die Halle, die in einer Totalen gezeigt wird, auf allen erdenklichen Wegen durchqueren lässt und dies überdeutlich zu hören ist, verweist er auf die Stereophonie und Räumlichkeit des Films. Nachdem zwei Nonnen durch die Halle gelaufen sind, deren Absätze deutlich hörbar klacken, durchschreitet ein Mann in Uniform den gesamten Raum und somit das Bild von hinten nach vorne und von vorne nach hinten, wobei auch dessen Schritte deutlich hörbar sind. Im Anschluss daran dreht eine Krankenschwester mit einem Baby auf dem Arm eine Runde um die Wand in der Mitte des Bildes, begleitet von Babygeschrei und dem Geräusch ihrer Schritte, während sich das ältere Ehepaar im vorderen Teil des Bildes unterhält. Indem die Protagonisten nicht nur visuell, sondern auch auditiv im Bild lokalisiert werden können, nimmt der Zuschauer die Räumlichkeit und Stereophonie des Films bewusst wahr. Mit der klanglichen Platzierung der Figuren entsprechend ihrer Position im Bild fächert Tati den Bildraum akustisch auf und nutzt die Technik der Stereophonie, um die Räumlichkeit des Films für den Zuschauer erfahrbar zu machen. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch Barbara Flückigers Vermutung, dass „das Stereoformat an sich komplexere Kompositionen begünstigt".[27] Denn während bei der Technik des Monotons

> die Klangobjekte entlang einer einzigen Achse angeordnet werden, gestuft nur durch unterschiedliche Lautstärke und allenfalls noch entfernungsmarkierende Raumindikatoren[28]

ist es hingegen beim Stereoton so, dass dieses einen „Horizont von 30° bis 360°" zur Platzierung der „Klangobjekte" ermöglicht. „Stereoaufnahmen präsentieren ein transparentes Klangbild, in dem die Hörer ihre Aufmerksamkeit gezielt fokussieren können […]".[29] Auch Michel Chion beschäftigt sich mit dieser Thematik und führt die „Rückkehr des Geräuschs in die Tonspur" auf die Stereotechnik von Dolby zurück. Wobei er damit nur „bedingt Recht" hat, wie Flückiger schreibt, „[…] bedingt deshalb, weil es eben nicht das spezifische Dolby-Format, sondern ganz allgemein die Stereotechnik ist, also auch alle magnetischen Vorgängerformate".[30] Dies zeigt, dass die Komplexität der Tonspur und die Aufwertung des Geräuschs in PLAYTIME auch der Technik des Magnet-Stereotons zu verdanken ist, die in den 1950er Jahren auf-

26 Wobei die akustische Kadrierung hier nicht aus einem „Sprechakt", einem „musikalischen Akt" oder einem „Akt der Stille" besteht, wie Deleuze schreibt, sondern aus einem Geräuschakt. Dieser wiederum tritt nicht aus einem hörbaren Kontinuum, das „[…] in den Geräuschen, den Tönen, den Worten und der Musik gegeben ist […]" (Deleuze 1997, S. 322) hervor, sondern vielmehr aus einem Kontinuum, das aus Stille besteht.

27 Flückiger 2002, S. 53.

28 Ebd..

29 Ebd..

30 Flückiger 2002, S. 53. Vgl. auch Chion 1994, S. 147.

kam und die eine Tonästhetik, wie sie in PLAYTIME realisiert wurde, ermöglichte. Doch hat die Aufwertung des Geräusches nicht allein mit der Stereotechnik zu tun, sondern diese verweist auch auf die *Musique concrète*:

> Immer wieder wird im Zusammenhang mit Tatis Tonarbeit von einer ‚Musique Concrète' gesprochen. Und sicherlich legt der virtuose Umgang mit den Geräuschen des Alltags (den Klangobjekten der *Musique Concrète*) diese Sicht nahe […].[31]

Die *Musique concrète* stellt eine Musikrichtung dar, deren Ursprung auf das Jahr 1948 und die radiophone Ausstrahlung von Pierre Schaeffers Werk Etudes de bruits datiert wird.[32] Schaeffer, der den Begriff der *Musique concrète* geprägt hat, machte Geräusche und Klangobjekte zu Musikobjekten und ging nach anfänglichen Schallplattenexperimenten dazu über, Bandstücke vorgefundener Klänge zusammenzukleben und zu manipulieren.[33] Insbesondere Tatis „bewusste Aufnahme von akustischen Signalen auf einen Tonträger" erinnert, wie Butzmann schreibt, an die *Musique concrète*. „Die Aufforderung, die Umwelt musikanalytisch zu hören, ist eine Idee der *Musique concrète*, der Tati ganz offensichtlich gerne nachkommt".[34] Wobei sich die Geräuschregie von Tati, wie Butzmann schreibt, auch von der *Musique concrète* unterscheidet. Denn während diese die Geräusche durch „tonbandtechnische Manipulationen" wie „Beschleunigung, Verlangsamung, Beschneidung oder Umkehrung des Bandes" mitunter bis zur „Unkenntlichkeit" abstrahiert, ist

> Tatis kompositorischer Einsatz […] ein anderer. Es existieren keine abstrakten Geräusche. Jeder Ton, jeder Sprachfetzen, jedes Rauschen oder Brummen, Pfeifen und auch jede Musik ist zuzuordnen und spiegelt, kommentiert, interpretiert, relativiert, dimensioniert die Personen, die Nonnen, den Hilfskoch, den Herrn mit Bowler Hat, den Reinigungsbeauftragten, die Krankenschwester usw. Tatis Welt ist der komische Klang.[35]

Denn die „Schrittouvertüre" in der Eröffnungssequenz des Films besteht, wie Butzmann schreibt, aus „sympathietragenden Peinlichkeiten", die durch die „hohe Lautstärke" akustisch hervortreten und im Widerspruch zu ihrer „erhabenen" visuellen Erscheinung stehen. „Die Vortragenden sind klanglich zumeist eine Karikatur ihrer selbst".[36] Denn

> die Nonnen trappeln geschwind und fleißig, der recht kleinwüchsige Reinigungsbeauftragte schleicht sich träge lautlos durch die Halle, der General beherrscht die Szene durch schnellen und bestimmten Auftritt der Sohlen […].[37]

31 Butzmann 2005, S. 43.
32 Vgl. Schaeffer 1974.
33 Vgl. Großmann 2005, S. 316.
34 Butzmann 2005, S. 44.
35 Ebd..
36 Ebd., S. 45.
37 Butzmann 2005, S. 45.

Die Klänge stehen also in einem „spannungsreichen, komisch verwunderlichen Verhältnis“ zu ihrer visuellen Erscheinung.[38]

Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die letzte Szene des Films, in der sich Autos, Busse und Motorräder in einem Kreisverkehr zur Musik drehen. Denn als die Musik aussetzt, bleiben abrupt alle Fahrzeuge stehen. Schließlich, als ein Mann eine Münze in eine Parkuhr wirft und wieder Musik erklingt, dreht sich das Fahrzeugkarussell weiter. Dies irritiert und amüsiert den Zuschauer, denn die Jahrmarktmusik ist, wie Butzmann schreibt, „[…] für ein Karussell die einzig richtige Musik aber für einen Autostau irgendwie komisch“.[39] Abgesehen davon ist ein Kreisverkehr, der per Parkuhrmünze gestartet wird, ebenfalls amüsant. Wobei sich die Komik der Tonspur nicht nur auf die Ebene der Musik, sondern auch auf die Ebene des Geräuschs bezieht, wie in der Szene, in der der Restaurantchef eine Bodenfliese deutlich hörbar an seinem Schuh durch das gesamte Restaurant schleift. Auch das überlaute Knirschen der Pfeffermühle oder das Quietschen des Sahnespenders ist komisch. Auf der sprachlichen Ebene ist es vor allem die Bedeutungslosigkeit der Rede, die dem Zuschauer komisch vorkommt, wie Heinz B. Heller feststellt:

> In diametralem Gegensatz etwa zur »screwball comedy« der 30er und 40er Jahre, aber auch im Unterschied noch zu den Jerry-Lewis-Filmen oder den Billy-Wilder-Komödien der 50er Jahre, die aus dem dialogischen Prinzip witzige und aberwitzige Funken zu schlagen vermögen, offenbart sich in der formelhaft erstarrten und konventionalisierten Sprache des Tatischen Figurenarsenals dramatischer Leerlauf. Komik stellt sich hier vor allem dann ein […], wenn er [der Zuschauer] entdeckt, daß diese sprachlichen Bruchstücke in ihrer konnotativen Qualität überlaut registrierten mechanischen Geräuschen der Dingwelt gleichgestellt werden […].[40]

Darüber hinaus nimmt auch die Stille einen zentralen Stellenwert in der Tonregie von PLAYTIME ein, insbesondere hinsichtlich ihres Verhältnisses zum Hörbaren. So betritt Monsieur Hulot etwa einen Konferenzraum, in dem es totenstill ist und in dem sich alle umdrehen, als er eintritt. Ein anderes Beispiel ist die Verkaufsszene, in der ein Verkäufer eine Tür anpreist, die lautlos schließt. Als er den Werbeslogan zitiert, der auf einem Plakat an der Wand des Verkaufsstandes steht („Slam your Doors in Golden Silence“) knallt er die Tür lautlos zu. Auch bei dem folgenden Verkaufsgespräch wird die Geräuschlosigkeit der Tür beworben. Ein anderer Verkäufer spricht mit Monsieur Hulot (oder seinem Doppelgänger?) deutsch und englisch, mit übertriebener Gestik und Mimik, und es scheint, als verstehe Hulot ihn nicht. Der Verkäufer wird immer lauter, wild gestikulierend, bis er schließlich wütend die lautlose Tür zuknallt und Dummkopf schreit, weil dieser ihn nicht versteht.[41]

38 Ebd..

39 Ebd., S. 51.

40 Heller 2001, S. 217.

41 Die Verwendung von Stille als akustisches Gestaltmittel in Playtime erinnert auch an John Cage, der der Stille mit dem Stück *4'33* (1952), das lediglich aus den Geräuschen der Anwesenden besteht, zu großer Popularität in der Modernen Kunst verhalf. Vgl. Butzmann 2005, S. 49.

Interessant ist außerdem, dass die Musik im Laufe des Films zunehmend mehr Raum einnimmt. Denn während am Anfang des Films im Hintergrund nur Stille zu hören ist, ertönt langsam und zögerlich ein Brummgeräusch, dessen Quelle nicht zu sehen ist. Später wird das Brummgeräusch von beschwingter Hintergrundmusik abgelöst. Der Anteil der Musik nimmt stetig zu und dauert immer länger an, wobei diese ständig ein- und ausgeblendet sowie leiser und lauter wird. Dies deckt die Funktion von (Film-)Musik auf, die im Film normalerweise nicht bewusst wahrgenommen wird. Denn indem die Musik kommt und geht, lauter und leiser wird, anwesend und abwesend ist, ein- und ausgeblendet wird, reflektiert Tati die Verwendungsweise von (Film) Musik in klassischen Filmen, die sich in erster Linie durch Unhörbarkeit, oder besser: Überhörbarkeit, auszeichnet. Bemerkenswert ist außerdem die Beiläufigkeit und Beschwingtheit der Musik in Tatis Filmen, die von Chion als eine aus dem Hintergrund des Radio-Kosmos kommende Musik beschrieben wird, die die akustische Szenerie des Films bildet:

> Tatis's world is tuned to this radio. And if on the soundtracks of his films we can hear music by Jean Yatove, Alain Romans, Frank Barcellini, Francis Lemarque, James Campbell, Charles Dumont, it is never imposed on you by the characters or director. The music comes from the film's direct link to Radio-Cosmos.[42]

Während die beiläufige und unaufdringliche Musik, „[…] die zwar den Raum ausfüllt, illustriert, zuweilen karikiert, aber nie die Personen kommentiert […]" die akustische Kulisse des Films ist, stellen die Geräusche hingegen, wie Butzmann schreibt, die „eigentliche Filmmusik" dar.[43] Interessant ist in diesem Kontext vor allem die filmtechnische Vorgehensweise des Films. Denn die meisten Szenen von PLAYTIME wurden ohne Ton gedreht. Das heißt, der Film wurde größtenteils akustisch separat aufgenommen und im Anschluss an die Dreharbeiten im Studio nachsynchronisiert*:*

> Für Tati bedeutet die Herstellung der Tonspur praktisch eine Neuaufnahme des Films mit anderen Mitteln. Die meisten Szenen werden ohne Ton gedreht, um später die wenigen Stimmen und verschiedenen Geräusche in der Abgeschiedenheit des Studios hinzuzufügen.[44]

Die Nachsynchronisation bot Tati die Möglichkeit, die Tonregie genauestens durchzuplanen und jeden einzelnen Ton detailliert auf das Bild abzustimmen. Wobei die Nachsynchronisation insbesondere für den klassischen Hollywoodton bezeichnend ist. „Tati durchbricht allerdings dieses Verfahren, indem er diese Methode aus gestalterischen Gründen sehr bewusst benutzt und nicht, um mangelhafte Aufnahmequalität auszugleichen".[45] Die Tonspur wird im klassischen Hollywoodkino traditionell in drei Ebenen getrennt, nämlich in Sprache, Musik und Geräusch. Diese werden in der Postproduktion zunächst separat bearbeitet, um sie dann bei der Endmischung wieder zu kombinieren. Obwohl PLAYTIME ebenfalls wie in Hollywood üblich im Studio

42 Chion 1997, S. 157.
43 Butzmann 2005, S. 47.
44 Maddock 1993, S. 112.
45 Ebd., S. 158.

nachsynchronisiert wurde (bzw. die Aufnahme des Films auf akustischer Ebene sogar erst im Studio erfolgte), nutzte Tati die Nachsynchronisation nicht, um die Ebenen des Akustischen zu trennen. Vielmehr ließ er diese ineinander übergehen, um die Unterschiede zwischen Sprache, Musik und Geräusch zu verwischen und so auf die Differenz zwischen den drei Tonebenen, die normalerweise im Film existiert, aufmerksam zu machen. Dies zeigt, dass moderne Regisseure das Verfahren der Nachsynchronisation nutzten – neben Tati auch Godard, etwa in À BOUT DE SOUFFLE (F 1960) oder Fellini in E LA NAVE VA (I/F 1983) – um die klassischen Regeln der Tonverwendung zu reflektieren. In Abgrenzung zum klassischen Hollywoodfilm, der mit der Nachsynchronisation die Fiktion verstärken wollte, machte PLAYTIME durch die Nachbearbeitung der Tonspur und die daraus resultierende Manipulation und Differenz der Bild- und Tonebene auf sich selbst und seine Konventionen aufmerksam. Die vielfältigen Experimente mit dem Akustischen in PLAYTIME zeigen die Gemachtheit des Films, die den Zuschauer zu einer reflexiven Wahrnehmung der Artifizialität und Filmizität des Gesehenen und Gehörten veranlassen. Dabei kann der Akt des Reflektierens, der in PLAYTIME mit Hilfe der Klangregie ermöglicht wird, als ein wesentlicher Aspekt filmischer Modernität beschrieben werden.

Literatur

Arnheim, Rudolf (2001): Rundfunk als Hörkunst. Frankfurt am Main.

Bazin, André (2004): Monsieur Hulot und die Zeit. In: Ders.: Was ist Film? Berlin.

Butzmann, Frieder (2005): Komische Geräuschkomposition und visuelle Musik in Jacques Tatis Film PLAY TIME. In: Glasmeier, Michael/ Klippel, Heike (Hg.): PLAY TIME – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven. Münster.

Chion, Michel (1990): L'audio-vision. Son et image au cinema. Paris.

Chion, Michel (1994): Audio-vision: sound on screen. New York.

Chion, Michel (1997): The Films of Jacques Tati. Toronto u.a.

Chion, Michel (2008): Les douzes oreilles/Die zwölf Ohren. In: Meyer, Petra Maria (Hrsg.): acoustic turn. München.

Deleuze, Gilles (1997): Das Zeit-Bild, Kino 2. Frankfurt am Main.

Engell, Lorenz (2002): Filme und Sachen. Vom Gesicht der Dinge zur Metaphysik des Dekors (Vorlesung): http://www.uni-weimar.de/medien/philosophie/lehre/ss2002/filme_und_sachen.htm (gesehen am 06.03.2012).

Flückiger, Barbara (2002): Sound Design: die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg.

Großmann, Rolf (2005): Collage, Montage, Sampling – Ein Streifzug durch (medien-) materialbezogene ästhetische Strategien". In: Segeberg, Harro/Schätzlein, Frank (Hg.): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg.

Heller, Heinz-B. (2001): DIE FERIEN DES MONSIEUR HULOT. In: Koebner, Thomas (Hg.): Filmklassiker. Stuttgart.

Maddock, Brent (1993): Die Filme von Jacques Tati. München.

Schaeffer, Pierre (1974): Musique concrète. Stuttgart.

Wahl, Christoph (2003): Das Sprechen der Filme. Über verbale Sprache im Spielfilm. Versionsfilme und andere Sprachübertragungsmethoden – Tonfilm und Standardisierung – Die Diskussion um den Sprechfilm – Der polyglotte Film – Nationaler Film und internationales Kino. Diss. an der Ruhr-Universität Bochum.

Wahl, Christoph (2005): Das Sprechen des Spielfilms, Über die Auswirkungen von hörbaren Dialogen auf Produktion und Rezeption, Ästhetik und Internationalität der siebten Kunst. Trier.

Ines Roscher

Zwischenprogramm

Zuschaueradressierungsstrategien in den Promos von *Arte*

Bis in die 90er Jahre war das Fernsehpublikum noch gewohnt, seinesgleichen gegenüber zu sitzen, wenn es von seinem Sender über das Programm informiert wurde. Als sei eine direkte Kommunikationssituation gegeben, sprachen Fernsehansager und Moderatoren die Zuschauer an. Dabei vertraten sie mit ihrer Persönlichkeit den Sender, liehen ihm ihr Gesicht. Mittlerweile sind die Ansager fast komplett vom Bildschirm verschwunden und von anderen Ankündigungsformaten ersetzt worden. Als einer der letzten verabschiedete sich der durch seinen experimentellen Medieneinsatz bekannte Dénes Törzs am 31. Dezember 2004[1] von der Mattscheibe des NDR, um hinter dem Bild als Off-Stimme wiederaufzutauchen. Hans J. Wulff bezeichnete die Ansager als

> eine Art Mittlerfigur, durch die der Zuschauer dem Programm nicht unmittelbar und unvermittelt gegenüber gesetzt ist, sondern durch die das Programm in ein individuelles kommunikatives Handlungsspiel zwischen Sender und Zuschauer integriert ist.[2]

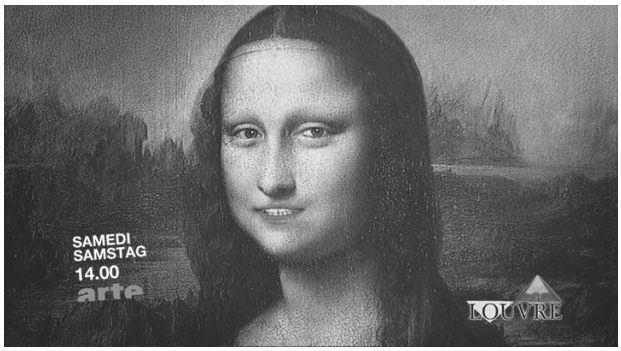
Ihre Aufgaben, das „Programm anzukündigen, hinzuweisen, Interpretationshilfen zu geben, dem Sender ein Gesicht zu verleihen, den Zuschauer in kommunikatives Geschehen zu verwickeln," bleiben bestehen, nur werden sie „nicht mehr in seiner Person gebündelt, sondern auf verschiedene textuelle Formate verteilt".[3]

Diese textuellen Formate, von Eggo Müller als „Programmankündigungen"[4] beschrieben, lassen sich funktionsneutral als ‚Zwischenprogramme' bezeichnen. Sie sind zwischen den zeitlich organisierten Sendungen - dem Programm - in den Programmschema der Sender fest verankert. Als Abspannansagen, Sender-Kennungsspots, Tagesabschnittmenüs, Trailer und Teaser nehmen sie jeweils unterschiedliche Hauptfunktionen wahr, um Sendungen zu verbinden, voneinander abzugrenzen, über das Programm zu informieren und es horizontal wie vertikal zu vernetzen. Auch in der öffentlich-rechtlichen Fernsehlandschaft sind sie als Werbeblocks nach festen Regeln strukturiert. Die streng formatierten Zwischenprogramme greifen ineinander und haben ein einheitliches Design. Zu der Corporate Identity gehört neben der graphischen Gestaltung auf der auditiven Ebene ein akustisches Design, sowie Senderstimmen, die in bestimmtem Sprachduktus und Aussprache aus dem Off zu Wort kommen. „Herzstück"[5] der Zwischenprogramme sind heute Trailer, sogenannte ‚Promos', die High-

1 Dénes Törzs letzter Auftritt wurde von der Netzzeitung als Ende einer Ära beschrieben, vgl.: anaonym 2004.
2 Wulff 1997.
3 Ebd.
4 Müller 1993.
5 Eggo Müller bezeichnete die Ansagen als das „Herzstück der Programmverbindungen". Vgl. Müller 1993, 120.

lights ankündigen. Auf vielfältige Art und Weise machen sie auf das Programm aufmerksam und wecken die Neugier des Zuschauers. Die Sender- & Sendungspräsentation durch Bild und Off-Stimmen bringt neue Möglichkeiten der Autopromotion und Zuschaueransprache mit sich. Ich untersuche die Kommunikationsstrategien in den Promos am Beispiel des Senders *Arte*.

Die 30 – 60 Sekunden langen Promos bestehen meist aus einem Szenenzusammenschnitt der beworbenen Sendung oder des angekündigten Films. Die Off-Stimmen können verschiedene Erzählhaltungen dem Bild und dem Zuschauer gegenüber einnehmen. In der Bildmontage werden die Schauwerte der Sendungen präsentiert und meist durch den Kommentar nochmals hervorgehoben. So wird zielgerichtet ein bestimmtes Publikum – das Zielpublikum der beworbenen Sendung – adressiert.





Die Unsichtbarkeit der Off-Stimme in Verbindung mit bewegten Bildern und O-Tönen bringt im Gegensatz zu den statischen Ansagern als In-Persona-Sprechern eine größere Flexibilität mit sich, den Zuschauer in ein „kommunikatives Geschehen" zu verwickeln. Dies äußert sich im kreativen Einsatz der Stimmen, die in verschiedene Rollen schlüpfen und diese je nach Bedarf auch unangekündigt wechseln. Als „Sendervertreter" können sie in die diegetische Welt der Sendungen eindringen und verschwimmen mit den filmischen Inhalten der Sendungsangebote.

Beispielsweise können sie im ‚On' auftreten, wie in der Promo-Ankündigung des Sendungsschwerpunkts „Ein Tag im Louvre":[6] *La Gioconda* – Mona Lisa höchstpersönlich wird als Fernsehansagerin eingesetzt, indem sie sich in einer 45 sekündigen Animation gemeinsam mit anderen Gemäldefiguren über den Besuch *Artes* im Louvre unterhält. „*Arte*, das ist doch dieser Kultursender" wird augenrollend bemerkt und alltägliche Probleme diskutiert**:** „Ach Gott, wie soll ich bloß diese ganze Bagage durchfüttern?" sorgt sich die einschenkende Frau aus Joachim Beuckelars *Kitchen Scene 1566* (Antwerp, circa 1530-1574).

Durch den offensichtlichen Fake und die Inkongruenz – alte Gemäldefiguren, die nicht nur sprechen, sondern dazu noch über Alltagsprobleme, entsteht Witz. Der Sender präsentiert sich durch die zur Schau gestellte Selbstironie und das Spiel mit sei-

?

6 Thementag am 25.04.2009 ab 14 Uhr, zur Feier des 20jährigen Bestehens der Pyramide des Museums.



nem Image als trockener Kulturkanal humorvoll. Alte Hochkultur wird lebendig und durch den Blick des Senders wird ein unterhaltsamer Zugang geboten. Der beworbene Sendungsschwerpunkt besteht aus Dokumentationen rund um den Louvre, nicht aus einer fiktiven Animation der Mona Lisa und „ihrer Freunde". Die Funktion dieser Promo ist nicht, mit stimmigen Fakten über die Sendungen zu informieren. Um mit Quintilian zu sprechen, dominiert hier die Funktion des „attentum parare", die Neugier des Zuschauers soll geweckt und seine Aufmerksamkeit gehalten werden. (In Übereinstimmung mit dem aktuellen Senderslogan „*Arte* – Neugierig leben").

Besonders hervorheben möchte ich den Aspekt der Komplizenschaft, in die der Zuschauer durch das „Augenzwinkern" des Senders verwickelt wird. Im Umkehrschluss wird er nicht nur auf den Sendungsschwerpunkt hingewiesen sondern kann sich auch mit dem Sender identifizieren. Das gedachte „europäische" Fernsehpublikum ist in sich divers. Die Betonung der Gemeinsamkeiten – wie das kulturelle Erbe und das Aufgreifen der Lebensrealität der Zuschauer (Alltagssorgen) wirken, in Verbindung des Spiels mit dem Image des Senders, gemeinschaftsfördernd. Meist spricht die Off-Stimme nicht wie in diesem Fake aus dem ‚On', sondern unverbindlich und nicht eindeutig verortbar aus dem Off. Gerne wird die Zuschauerperspektive eingenommen, um die Identifikation mit dem Sender zu fördern. Die Unsichtbarkeit der menschlichen Sendervertretung Off-Stimme zieht eine Art Allmächtigkeit nach sich, in der ein Vorteil für bessere Identifikation gesehen wurde. Filmwissenschaftler Hediger fasst dies in seinen Forschungen über Trailer zusammen:

> Die Stimmen repräsentieren die Zielgruppen der Filme, was zum einen Ausdruck der Strategie ist, dem Publikum die Wertung der Werbung unterzuschieben. Zum anderen ist darin aber auch das Angebot enthalten, die Allgegenwart der Stimme als die eigene zu empfinden.[7]

Eine Promo zu dem Film-Noir-Klassiker THE BIG SLEEP[8] (USA 1946, Howard Hawks) besteht aus einem rhythmischen Zusammenschnitt von Szenen, in denen sich das Protagonistenpaar näher kommt. Die spannungsreiche Romanze wird aus dem Off von einer weiblichen Sprecherin untermalt, indem sie die Namen der Schauspieler schwärmerisch ausspricht, während sie im Bild in schnellen Schnitten umeinander kreisen. „Humphrey Bogart – Lauren Bacall" haucht sie, als würde sie in Erinnerun-

?

7 Hediger 2001, S. 261.

8 Ausgestrahlt am 21.10.2001.

gen schwelgen. Weiter kommentiert sie frech das Geschehen und mischt sich in den Dialog der Protagonisten ein. Zum Beispiel, als die Montage der Annäherung in einem Kuss ihren Höhepunkt findet und die weibliche Protagonistin zu hören ist: „Das war sehr schön, noch mal." Erwidert die Unsichtbare: „Mit Vergnügen!", um abschließend **a**nsagergemäß über die Ausstrahlungszeit zu informieren: „Wir freuen uns auf ein unsterbliches Traumpaar. Montag, um 21 Uhr, bei *Arte*." Auffällig oft wird das einschließende Personalpronomen „Wir" verwendet. Die Sprecherin in der Rolle des Fans demonstriert eine Zuschauer- und Rezeptionshaltung. Gleichzeitig spricht sie im Namen des Senders. Das ungefragte Einbeziehen der Zuschauer in Kombination mit der Dominanz des Medieneinsatzes (in Form der Sendungsausschnitte) bewirkt, dass nicht nur das Menschliche des Adressierenden – die Off-Stimme – sondern auch die Zuschauer Teil der Sendungen werden. Die Sprecher schlüpfen in Rollen, sie sind narrative Elemente, die die Promos zu kleinen unterhaltenden Sinneinheiten machen. Bestenfalls können sie das oft ernste Programm von *Arte* humorvoll auflockern und die Aufmerksamkeit des Zuschauers gewinnen, der so vom Umschalten abgehalten wird.

Im Gegensatz zu den in den 90ern abgetretenen Ansagern, die dem Sender Gesicht, Charakter und Stimme verliehen, sind die Off-Stimmen unverbindlicher und fordern den Zuschauer, indem sie ihm eine Interpretationsleistung abverlangen. In den medialisierten Formaten wird in immer kürzerer Zeit versucht, Zuschauerbindung herzustellen und Interesse zu wecken. Wo früher ausführlich ein Film angekündigt wurde, werden in kürzerer Zeit mehrere Sendungs-Angebote präsentiert, auch Zukünftiges ist dadurch stets präsent. Diese Vorgehensweise ermöglicht vor allem eine zielgruppenspezifischere Adressierung. Die Ansprache eines bestimmten Publikums ermöglicht auch die gezielte Platzierung der Ankündigungen in der Nähe von thematisch ähnlichen Programminhalten („Narrow Casting"). Die Ankündigungen vernetzen das Programm nicht nur im Fernsehen, sondern verweisen auch transmedial auf das Internet. Attraktion herrscht an der Oberfläche, die selektierenden Rezipienten werden auf weitere Information an anderer Stelle verwiesen. Die Selektivseher[9] werden je nach Interesse gezielt angesprochen. Es wird viel und oberflächlich angeboten. Der Sendungskonsum kann auch über das Internet und das Online-Archiv stattfinden. Dort findet sich weiterführende Informationsmöglichkeit.

Die verschiedenen Stimmen stellen eine diverse Gemeinschaft dar, wie die Sender-Kennungsspots ‚Idents'[10], die seit 2007 in „Close-Up-Portäts" Gesichter „jeden Alters und jeder Couleur"[11] zeigen. Gemäß Senderaussage drücken die mit Highspeedkamera gefilmten – stummen - Gesichter „in winzigen Nuancen jede Form menschlicher Emotion aus."[12] Offensichtlich symbolisieren sie Multikulturalität. Mittels Technik kommt man ihnen sehr nahe, worin eine Parallelität zu der intimen Ansprache durch die verschiedenen Senderstimmen in den Ankündigungen liegt. Das diverse Pro-

9 *Arte*-Zuschauer werden als „Selektivseher mit höherer Bildung und gehobenem Einkommen beschrieben. Vgl. IQ Media Marketing (o.J.).

10 „Senderident" oder kurz „Ident" leitet sich von dem Wort Identification ab.

11 vgl. Anonym 2008.

12 Ebd.

gramm wird divers beworben. Das Design kleidet diese Diversität in Uniform, ebenso wie die demonstrierte humorvolle „Lebenseinstellung“ und die in den Sprechhaltungen zum Ausdruck kommende Weltsicht. Auch in Werten drückt sich die Corporate Identity aus. So wird das gesamte *Arte*-Programm zu einer Metaerzählung vereinheitlicht. Der Sender hat ebenso viele Stimmen, wie Sichtweisen und Gesichter, die zusammen einen vielgesichtigen Metaerzähler darstellen.





An den Programmankündigungen zeigt sich der aktuelle Stand der Medienkultur. Ein diverses Programm an ein diverses Publikum zu kommunizieren, verlangt eine zielgruppengerichtete Adressierung und überlegte Platzierung. Mit dem Wechsel von Ansagern auf die kürzeren Zwischenprogramme sind die Lücken zwischen dem Programm kürzer geworden und bewerben gleichzeitig mehr Sendungen. Auch für den Kultursender *Arte* ist das Gewinnen der Aufmerksamkeit der Zuschauer wichtig, so dass unterhaltende Strategien wichtiger als Information sind. Wie an den Promos von *Arte* zu sehen, wird die herkömmliche Senderpräsentation vielfältig aufgebrochen.

Literatur

Anonym (2008): 2008-2010 Sendedesign für ARTE. ARTE hat für diesen Sendedesign den 2011 Designpreis der Bundesrepublik Deutschland bekommen. In: *Aktuelle bei Arte*, 28.08.2008: http://www.arte.tv/de/Aktuelles-bei-ARTE/2199446.html, (gesehen am 06.03.2012).

Anonym (2004): Letzter deutscher TV-Ansager Törzs geht. In: Netzzeitung 29.12.2004: www.netzeitung.de/medien/319022.html verifiziert am 09.07.2010; Ó 2009, 2010 NZ Netzeitung GmbH.

Hediger, Vinzenz (2001): Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912. Marburg.

Hickethier, Knut/ Bleicher, Joan (Hg.) (1997): Trailer, Teaser, Appetizer : Zu Ästhetik und Design der Programmverbindungen im Fernsehen. Hamburg.

IQ Media Marketing (o.J.): www.iqm.de/medien/tv/arte/media/nutzerprofil.html#mc; (nicht gefunden am 06.03.2012).

Müller, Eggo (1993) Programmverbindungen. Gebrauchsanweisungen des Fernsehens im Fernsehen. In: Felix, Jürgen/Heller, Heinz-B. (Hg.): 3. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium/

Marburg '90. Münster, S. 119-124

Wulff, Hans J. (1999): Anküdigen, Versprechen, Verlangen-Machen: Funktionen von Programmverbindungen im Fernsehen. http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/artikel/tv/Wulff.html, (gesehen am 06.03.2012).

Christoph Scheurle

Symbolische Politik

Politik, so meine These, steht unter permanenten Druck Nachrichten zu produzieren, die dokumentieren, dass es in der Politik voran geht. Denn das Problem das eine demokratisch zu legitimierende Politik hat, ist es, die politischen Vorgänge und Ergebnisse öffentlich und so für den Souverän, den Bürger, nachvollziehbar machen zu müssen. Die daraus zu ziehende Konsequenz, wie Murray Edelman bereits 1976 konstatiert hat, ist es zunächst, die Politik in ihrer Zwischlächtigkeit zu betrachten, nämlich, dass „Politische Akte (...) sowohl instrumentell wie expressiv“[1] sind. Daran schließt sich die Erkenntnis, dass es ein Irrtum ist anzunehmen, Politik sei zu ihrem Nennwert zu haben.[2] Die Politik, die sich in der Öffentlichkeit ereignet ist damit vor allem ein auf gewünschte Wirkungen hin strategisch angelegter Inszenierungsvorgang und insofern problematisch, als sie in dem Moment, wo der Politiker ins Schweinwerferlicht der Medien tritt „zum Aufmerksamkeit heischenden Schauspiel“ werden kann, so jedenfalls die Analyse Dirk Käslers.[3] Dies ist vor allem dann problematisch, wenn expressive und instrumentelle Ebene oder auch ‚Schaupolitik' und ‚Entscheidungspolitik', wie Käsler es genannt hat[4], in Konflikt geraten. Am konkreten Beispiel zeigt sich, dass die in der Theorie so trennscharfen Ebenen in der Praxis beständig miteinander interagieren. Die große Schau der Politik beginnt da, wo Vorgänge und Entscheidungen, die bereits gefallen sind, für die Öffentlichkeit nach inszeniert werden, um sie so für den Souverän, nachvollziehbar zu machen.

Ein Beispiel für Deutschland, in denen der Verabredungscharakter politischer Darstellungen besonders deutlich zu Tage trat, ist die Debatte die im Bundesrat zur doppelten Staatsbürgerschaft am 22. März 2002 stattfand, in denen sich vor allem der hessische Ministerpräsident der CDU, Roland Koch, hervortat. Bei der anstehenden Entscheidung hatte Klaus Wowereit, SPD und Bürgermeister von Berlin, das Abstimmungsverhalten der SPD/CDU-Regierung aus Brandenburg, das uneinheitlich gewesen war – der Ministerpräsident Stolpe (SPD) stimmte mit „Ja“, sein Innenminister Schönbohm (CDU) mit „Nein“ – als Zustimmung zu dem Gesetz gewertet. Die ganze CDU gab sich empört darüber und warf Wowereit Verfassungsbruch vor und zog aus dem Sitzungssaal aus. Besonders der damalige Ministerpräsident von Hessen, Roland Koch tat sich hervor, in dem er mehrmals mit der Hand auf das Pult schlug und laut „Verfassungsbruch!“ rief. Der saarländische Ministerpräsident, Peter Müller, räumte allerdings einige Tage später ein:

1 Edelman 1976, S. 10
2 Vgl. Offe 1976, S. VIII; Sarcinelli 1992.
3 Käsler 1991, S. 24
4 Vgl. ebd.

> Die dort (im Bundesrat) geäußerte Empörung entstand nicht spontan. Die Empörung haben wir verabredet. Und ich sage, das war Theater, aber es war legitimes Theater, weil die dort zum Ausdruck gebrachte Empörung einen ehrlichen Hintergrund hatte.[5]

Die theatralen Fragen und Probleme, die Müller auf Grund seines Plädoyers für ein „legitimes (politisches) Theater" hervorgerufen hat sind von mir und anderen zur Genüge beleuchtet worden[6] und müssen hier nicht weiter ausgebreitet werden, ich will ein anderes Problem verdeutlichen, mit dem die CDU konfrontiert war und dem sie mit ihrer kleinen Schauspieleinlage begegnen wollte. Peter Müller hatte nämlich in seinem Vortrag darauf hingewiesen, dass diese Empörung real stattgefunden hatte, nur „waren zu diesem Zeitpunkt keine Kameras zugegen" also keine Öffentlichkeit vorhanden und so habe man sich entschlossen, diese Empörung ein weiteres mal stattfinden zu lassen, um sie für die Öffentlichkeit zu dokumentieren.[7] Die Mittel, derer sich die CDU dabei bedient hat sind nicht außergewöhnlich, sondern etablierte Praxis in der Politik: man inszeniert sich und/oder einen Zwischenfall, der 1. für mediale Aufmerksamkeit sorgt und in dem man 2. seine Botschaft deutlich platzieren kann. Insofern war es wenig überraschend, dass die CDU sich empört gab, wie es auch nicht verwundern durfte, dass diese Empörung vorbereitet war, um sie mit allem Nachdruck zu dokumentieren. Auch die Tatsache, dass Roland Koch nach dem Vortrag Müllers dabei blieb, seine Empörung sei echt gewesen, verwundert nicht. Schließlich kommt es, um mit Tabori zu sprechen, auch auf der politischen Bühne darauf an, dass der Akteur „meint, was er sagt und sagt, was er meint"[8]. Die Entrüstung der medialen Öffentlichkeit über diese Inszenierung wie auch der Vorwurf, die CDU habe mit dieser Einlage dem Ansehen der Politik geschadet sind hingegen heuchlerisch und nicht nachzuvollziehen. Denn die verschiedenen Varianten des Abstimmungsverhaltens der brandenburgischen Regierungskoalition aus SPD und CDU, wie auch die möglichen Reaktionen der CDU war in den selben Medien, die jetzt Anklage erhoben, in den Wochen zuvor ausgiebig diskutiert worden[9] warum sollten also die Strategen der CDU nicht entsprechende Vorbereitungen für diesen Fall getroffen haben? Hätte Müller geschwiegen, dann wäre auch alles seinen normalen Gang gegangen. Die Öffentlichkeit hätte die Empörung zur Kenntnis genommen und der Fall wäre nur da verhandelt worden wo er eigentlich hingehört: Vor dem Bundesverfassungsgericht. Denn aus politischer Sicht interessiert die Frage, ob das Abstimmungsverhalten von Brandenburg und das Votum von Klaus Wowereit verfassungskonform ist, mehr als die Frage, ob die darauf gegebene Empörung der CDU ein Re-Enactment war oder‚echt'.[10] Für die Medien, wie auch für die Politik scheint allerdings letztere Frage von größerer Bedeutung. Offensichtlich ist es für die „Realitätsmaschinerie" der Me-

5 Müller 2002.
6 Vgl. Kurzenberger 2005, Marx 2005, Scheurle 2009; Scheuerle 2010.
7 Müller 2002.
8 Tabori 1991, 121.
9 Z. B. Bartoleit 2002, Anonym 2002.
10 Zum Begriff des Re-Enactments in der Politik siehe auch Scheurle 2012.

dien von erheblicher Wichtigkeit, ob der Inszenierungshintergrund politischer Darstellungen – im Fernsehen zumal – offen gelegt wird oder im Dunkel bleibt.

Wirft man ein Blick auf das Kunsttheater des letzten Jahrhunderts so wird klar, dass dieses Schweigeabkommen zwischen Akteur, Bühne und Publikum hier sein Vorbild findet: Wer ins Theater geht, so will es die Tradition, weiß zwar, dass alles nur gespielt ist, hält sich aber an die Verabredung, so zu tun, als ob alles echt sei. Diese Verabredung, die in neueren Formen des Theaters oftmals aufgehoben ist, ist im Politikgeschäft immer noch funktional wirksam, weil nur so die oben angesprochene Kommunikationslücke zwischen faktischem Handeln und öffentlicher Legitimierung geschlossen werden kann. Der bevorzugte Ort hierfür ist das Fernsehen. Knut Hickethier hat auf die narrativen Strukturen von Fernsehnachrichten verwiesen und aufgezeigt, wie Journalisten, Redakteure und Moderatoren im Fernsehen zu Autoritäten werden, die für den Zuschauer das Weltgeschehen als Erzählung aufbereiten.[11] Ich meine allerdings, dass dies in bestimmten Situationen auch für die Politiker selbst gilt, die in bestimmten Situationen zu Autoren ihrer eigenen (Polit-)Story werden und diese mit medialen Mitteln fortschreiben. Die unterschiedlichen Verfahren, die hierbei zur Anwendung kommen, lassen sich als unterschiedliche Narrationsformen beschreiben, in denen der Politiker auf diverse inszenatorische und darstellerische Mittel angewiesen ist.

Um diese Formen genauer zu beschreiben, werde ich den Begriff der Inszenierung im Zusammenhang mit der Politik etwas genauer Ausführen, um dann anhand von drei Fernsehereignissen auf die unterschiedlichen Narrationsformen zu sprechen kommen, innerhalb deren sich meiner Ansicht nach die Polit-Darstellung in den Medien vollzieht. Die unterschiedlichen Inszenierungsrahmen und –formen, so meine Annahme, konfigurieren nämlich dramatische und epische Formen der Politikdarstellung, die dem Politikdarsteller ein unterschiedlich hohes Maß an Einfluss auf die Inszenierung gewähren. Schließen möchte ich mit einem Vergleich der unterschiedlichen Wirkweisen der hier vorgestellten Narrationsformen.

Die Inszenierung des Politischen

Wenn Müller mit seiner Beschreibung der politischen Inszenierung recht hat und seine Parteifreunde diese als Unterstellung empört zurückweisen, dann erklärt sich dies aus der alten Tradition, dass das Theater immer noch als ‚Kunst der Verstellung' angesehen wird und dieses in der Öffentlichkeit meist negativ konnotiert wird. ‚Mach kein solches Theater' oder ‚der spielt doch nur Theater' unterstellen, dass hier ein falsches Spiel betrieben wird. Bezogen auf unser Beispiel: Die ehrliche und spontane Reaktion auf das Ereignis war gar nicht spontan und, so der (Trug-)Schluss auch nicht ehrlich. Die Frage, ob die Reaktion, spontan oder nicht, dem Ereignis angemessen ist, spielt dann keine Rolle mehr, weil der augenscheinliche ‚Betrug' – die Inszenierung – die Inhalte Überlagert.

11 Hickethier 1998.

Wird also von politischer Inszenierung gesprochen, so schwingt der Vorwurf zumeist mit, die Art der Darstellung wäre eine irreführende Täuschung, da sie Ereignisse mit Bedeutung aufladen, die ihnen nicht zukommen. Politische Inszenierungen stehen damit im Ruf, sie seien in der Hauptsache Manöver der Ablenkung. In der Wissenschaft wird dies mittlerweile etwas differenzierter gesehen. Ging man zunächst davon aus, dass die festgestellte Theatralisierung politischer Darstellung generell wirklichkeitsverstellend wirke[12], die Inszenierung im Politischen demnach immer dann vorliege, „wenn ein Politiker oder Medienakteur einem Publikum ein X für ein U vormacht und sich dabei der Inszenierungsmittel des Theaters“[13] bediene, so legen neuere Einschätzungen nahe, den Begriff der Inszenierung im Politischen wertneutral als Beschreibungsvariante dezidierter Darstellungsprozesse zu verwenden[14]. Sie sind demnach gleichermaßen dazu geeignet, politische Sachverhalte adäquat zu beschreiben wie sie diese auch verschleiern können. Demnach ist an der Inszenierung des Politischen nicht die Inszenierung das Problem, „sondern der Schein, der entsteht, wenn mediale Wirkungen erzeugt werden, die keinen Realbezug zur Wirklichkeit des Politischen erkennen lassen“.[15]

Damit ist aber auch das zentrale Problem benannt: Die Inszenierung des Politischen in den Medien verweist nur zeichen- oder symbolhaft auf etwas Anderes, das meist an einem anderen Ort stattfindet. Sie ist nur mehr eine mögliche Form der Übersetzung oder besser noch: ein Simulakrum der eigentlichen Vorgänge. Das Problem wird gerade bei politischen Fernsehinszenierungen deutlich: Man sieht Bilder von Politikern, die in Kameras lächeln, die Hände schütteln und winken. Wir wissen zwar, dass diese Vorgänge lediglich als symbolische Zeichen für etwas anderes, nämlich den Fortschritt in der Politik, stehen, in ihrer konkreten Anschaulichkeit haben sie aber unter Umständen vor der Wahrnehmung oftmals mehr Bestand als dasjenige, auf welches sie (zeichenhaft) verweisen sollen. Uwe Pörksen spricht in diesem Zusammenhang von konnotatstarken visuellen Zeichen.[16] Hinter der Strahlkraft solcher Inszenierungen verblasst die politische Realität. Ein besonders eindringliches Beispiel ist das Bild, welches Bundeskanzler Helmut Kohl, seinem Außenminister Genscher und dem Präsidenten der Sowjetunion, Michail Gorbatschow zeigt, wie sie 1989 an einem groben Holztisch in der Nähe der Datscha Gorbatschows sitzen und, so die Legende, die deutsche Einheit besiegeln. Dieses Bild ging um die Welt und gilt gemeinhin als Schlüsselbild, für den Durchbruch der deutsch-sowjetischen Verhandlungen um die deutsche Einheit. In Wirklichkeit aber war zu diesem Zeitpunkt, die Deutsche Einheit längst auf den Weg gebracht, wie Helmut Kohl 1999 einräumte.[17] Wäre dies nicht der Fall gewesen, so wäre es weder zu dieser Reise noch zu diesem Bild gekommen. Insofern ist die Inszenierung von Politik im Fernsehen nicht nur als Transformation bestimmter Ereignisse zu verstehen, sie entwickelt auch eine eigene Dynamik. Die pro-

12 Meyer 1993.
13 Meyer 1998, S. 9.
14 Meyer/ Ontrup/ Schicha 2000, S. 56.
15 Ebd., 28
16 Vgl. Pörksen 1997, S. 28f.
17 Vgl. DER PATRIOT - HELMUT KOHL, Folge 4 (D 1999, Stefan Brauburger, 45 min).

duzierten und gezeigten Bilder sind zwar eindeutig in ihrer Bildprägnanz, aber nicht in ihrer Wirkung, geschweige denn in ihrer Wirksamkeit.

Inszenierungsrahmen und -formen

Hans-Matthias Kepplinger hat 1992 drei Ereignistypen vorgeschlagen, um politische Ereignisse und ihre Darstellung zu klassifizieren[18]: *Genuine Ereignisse* sind demnach solche, die auch unabhängig von einer Medienberichterstattung stattfinden, *mediatisierte* Ereignisse finden auch ohne eine Medienberichterstattung statt, haben sich aber den medialen Bedürfnissen angepasst und *inszenierte Ereignisse* sind eigens „zum Zwecke der Berichterstattung“[19] hergestellt worden.

Mediatisierte und inszenierte Ereignisse, so Kepplinger weiter, sind Ausdruck der Neigung zu symbolischen Akten; etwa die Neigung zu „symbolischer Politik, deren Ziel weniger die Lösung von Problemen, als die Darstellung von Problemlösungskompetenz“[20] sei. Ohne hier näher darauf eingehen zu können, sei darauf verwiesen, dass Kepplinger wohl das Inszenierungspotential von genuinen Ereignissen unterschätzt. Denn *genuine Ereignisse* unterscheiden sich in Bezug auf mediatisierte und inszenierte Ereignisse nicht hinsichtlich ihres Inszenierungspotentials sondern lediglich hinsichtlich der benutzten Inszenierungsmittel und des Inszenierungsrahmens. Insofern sollten diese drei Kategorien nicht als hierarchische Charakterisierung verstanden werden, die einen unterschiedlich hohen Grad an Inszenierung implizieren, sondern lediglich als Differenzierungen, die auf *unterschiedliche Formen* der Inszenierung abheben. Es scheint mir daher sinnvoller im Folgenden zwischen *genuinen Politik-Inszenierungen*, *mediatisierten Politikinszenierungen* und *genuinen Medieninszenierungen* zu unterscheiden.[21] Mediatisierte Politikinszenierungen sind z. B. Wahlkampfreden oder Parlamentsdebatten, die Live im Fernsehen übertragen werden, genuine Medieninszenierungen etwa das Kanzlerduell oder jedes andere politische Format, das in einem Fernsehstudio stattfindet. Diese Medienereignisse können ihrer Form nach von dramatischem oder epischem Zuschnitt sein. Das Drama ist dialogorientiert, ereignet sich in direkter Rede und ist unberechenbar, die epische Erzählung dagegen bedient sich dem Gestus der Berichterstattung und stellt ein in sich geschlossenes und abgeschlossenes Geschehen dar.

Ich möchte im Folgenden meine Überlegungen zu den unterschiedlichen Narrationsformen von Politik im Fernsehen unter den zwei Prämissen von Inszenierungsrahmen und -formen diskutieren, wobei ich unter *Inszenierungsrahmen* zunächst die vom Mediensystem vorgegebenen strukturellen Bedingungen verstehe, wie auch – etwa im Fall von Live-Übertragungen – die besonderen Bedingungen des Veranstaltungsortes. Der Inszenierungsbegriff wird hier also sowohl auf die Rahmenbedingungen der unmittelbaren Darstellungsakte, etwa auf die verschiedene Studiosettings und das drama-

18 Kepplinger 1992, S. 51f.
19 Ebd., S. 52
20 Ebd.
21 Vgl. auch Scheurle 2009.

turgische Regelwerk einzelner Fernsehsendungen bezogen, als auch auf die Rahmenbedingungen der Politik.

Die Definition der *Inszenierungsformen* versteht als Teil der Inszenierung sowohl die originären Darstellungsstrategien der politischen Akteure (Selbst-Inszenierung), als auch die „Vorab-Inszenierung“[22] durch das Mediensystem, wie Kameraausschnitte, Zeitbegrenzung oder auch Retusche. Bezogen auf die *Inszenierungsrahmen* lassen sich drei Varianten feststellen:

> (1) es findet ein Ereignis an einem bestimmten Ort statt und wird vom Fernsehen *live* übertragen
>
> (2) ein bestimmtes Ereignis wird extra für das Fernsehen initiiert und aus den fernseheigenen Studios gesendet;
>
> (3) es wird zu einem anderem Zeitpunkt an einem anderen Ort ein Film zu einem politischen Thema erstellt, der erst später und als fertiges Produkt in den Sendebetrieb eingespeist wird.

Im Weiteren sollen zunächst die Eigenheiten der dramatischen Inszenierungsformen, später die der epischen genauer geklärt werden. Hier wird sich zeigen, dass nicht nur die Form der Rede, sondern auch andere Aktionsformen die Formate als primär dramatisch bzw. episch charakterisieren. Diese inszenatorische Differenz lässt sich sowohl anhand der unterschiedlichen Bild-, als auch Textqualitäten nachvollziehen. Während die epische Erzählung bereits vorhandenes und vorproduziertes Bildmaterial unterschiedlicher Machart und aus unterschiedlichen Quellen zu einer neuen Erzählung zusammenfügt, zeichnet sich die dramatische Inszenierungsform durch die Einheit von Ort, Zeit und Handlung aus. Sie ist zudem an eine oder mehrere Figuren gebunden, die sich selbst konkret und direkt artikulieren und darstellen wie sie sich auch immer auf ein Gegenüber beziehen, welches allerdings auch nur medial anwesend sein kann. Andersherum überspringen und verbinden epischen Inszenierungen durch eine Erzählerinstanz mühelos unterschiedliche Filmformate und Zeitepochen. Ihr Erzähler bleibt dabei meist anonym. Um die Unterschiede anschaulich zu machen, möchte ich drei Fernseh-Ereignisse in Erinnerung rufen:

- die Elefantenrunde nach der Bundestagswahl 2005, in der Gerhard Schröder eine entscheidende Rolle spielt,
- die Wahlkampfrede Helmut Schmidts aus dem Jahre 1980, die auch in der Sendung *Wahlkampf Live* im Fernsehen übertragen wurde und
- einen Wahlwerbespot des Kanzlers und CDU-Kandidaten Helmut Kohl aus dem Jahr 1994 als Beispiel einer epischen Darstellungsform.

22 Meyer 1998, S. 48.

Dramatische Narrationsformen

Genuin mediale Inszenierungsformen am Beispiel der Elefantenrunde

In der oben genannten Bundestagswahl ging entgegen allen demoskopischen Voraussagen, die CDU mit der Kanzlerkandidatin Angela Merkel, mit 35,2% aller gültigen abgegebenen Stimmen nur knapp als Siegerin hervor. Der SPD war mit 34,2% ein Überraschungscoup geglückt, den niemand so vorausgesehen hatte. Der noch amtierende Bundeskanzler, Gerhard Schröder, durfte sich als emotionaler Sieger fühlen und kostete diesen Erfolg weidlich aus, in dem er im Wortgefecht mit Guido Westerwelle und den Anwesenden Journalisten, Hartmann von der Tann (ARD) und Nikolaus Brender (ZDF) den gefühlten Sieg in einen realen umzumünzen versuchte:

Brender: Herr Bundeskanzler…

Schröder: (fällt ihm ins Wort) Ist ja schön, dass Sie mich noch Kanzler nennen.

Brender: Sind sie denn jetzt schon zurückgetreten?

Schröder: Nein, überhaupt nicht, Herr Brender.

Brender: Ich wundere mich nur. Ich sage noch einmal: Herr Bundeskanzler, weil das bleiben sie ja noch …

Schröder: (fällt ihm ins Wort): Das bleibe ich noch, Herr Brender, auch wenn Sie dagegen arbeiten.

Es folgt ein wilder Schlagabtausch, in der von der Tann und Brender, die Wahlprognosen rechtfertigen, wie auch Schröder klar macht, dass die SPD nicht als Königsmacherin einer Kanzlerin Merkel zur Verfügung stehen werde.

von der Tann: Herr Bundeskanzler, ich habe jetzt ein intellektuelles Problem. Ich habe von Ihnen eine kämpferische Rede gehört, in der Sie sagten, Sie würden die nächste Regierung bilden. Sie haben gleichzeitig gesagt, eine große Koalition werde es nicht geben. Sie haben gehört, wie Herr Westerwelle ausgeschlossen hat, dass er mit Ihnen koaliert. Und mit Herrn Bisky, das haben Sie auch gesagt, wollen Sie nicht. Jetzt weiß ich nicht, wie Sie eine Regierung bilden wollen.

Schröder: Ist doch klar, Herr von der Tann. Ihr intellektuelles Problem in allen Ehren. Aber hier ist doch deutlich geworden, dass die demokratischen Parteien miteinander reden können und miteinander reden müssen. Das wird auch geschehen – unabhängig von dem, was jetzt hier erklärt worden ist. Und da ist es nun einmal so, dass diejenigen, die eine Regierung bilden könnten, wenn man von den Realitäten ausgeht, nicht auf dieser Seite sitzen (zeigt zu Merkel, Stoiber und Westerwelle). Frau Merkel müsste doch einmal sagen, ob Sie sich vorstellen kann, mit einer Koalition zu regieren, die besteht aus einer Koalition von Herrn Westerwelle und den Nachfolgern von Herrn Fischer. Das kann doch wohl nicht der Ernst sein.

> Von der Tann: Aber die Frage geht doch an Sie, Herr Bundeskanzler.
>
> *Unverständliches Wortgefecht.*
>
> Schröder: (…) Also, ich sage Ihnen: Glauben Sie im Ernst, dass meine Partei auf ein Gesprächsangebot von Frau Merkel bei dieser Sachlage einginge, in dem sie sagt, sie möchte Bundeskanzlerin werden. Also, ich meine, wir müssen die Kirche doch mal im Dorf lassen. Die Deutschen haben doch in der Kandidatenfrage eindeutig votiert. Das kann man doch nicht ernsthaft bestreiten,
>
> *Unverständliches Wortgefecht*
>
> Schröder: Ich sage Ihnen: Ich führe Gespräche. Und ich sage ihnen heute voraus: Die werden erfolgreich sein. Wenn Frau Merkel eine Koalition hinkriegt mit der FDP und den Grünen. Dann kann ich dagegen nichts sagen. Das werde ich auch nicht tun. Aber sie wird keine Koalition unter ihrer Führung mit meiner sozialdemokratischen Partei hinkriegen. Das ist eindeutig. Machen sie sich da gar nichts vor.[23]

An dieser Stelle ist der emotionale Gestus nicht wiederzugeben,[24] welcher der hitzig geführten Debatte seinen besonderen Reiz gibt, dennoch wird in dem kurzen Ausschnitt deutlich, wie der Rahmen des Ereignisses die Form seiner Inszenierung bestimmt. Die Elefantenrunde verhandelt Politik überwiegend zu den Bedingungen des Mediensystems. Die Bühne ist (in) ein(em) Fernsehstudio, die Themen und Personen werden von Moderatoren vorgestellt, (wie auch die Sendung von ihnen an- und abmoderiert wird) kurz: Alles was den Fortgang des Ereignisses und die Form seiner Präsentation – seiner Inszenierung – definiert, ist primär vom Mediensystem bestimmt und dennoch zeigt das Beispiel, dass die Inszenierungsmacht nicht nur bei den Medien liegt, Kanzler Schröder hat beträchtlichen Anteil an der Gestaltung der gesamten Sendung. Nicht nur aufgrund der Tatsache, dass er als gefragter Polit-Akteur selbst Thema der Sendung (sprich: der Inszenierung) ist, sondern auch indem er die Inhalte, die Form und die Wirkung der Sendung wesentlich mitzubestimmen versucht. Vor allem auf Letzteres wird später noch zurückzukommen sein.

Mediatisierte Inszenierungsformen am Beispiel von Wahlkampf Live

Wahlkampf Live[25] als mediatisierte Inszenierung findet außerhalb von Medieninstitutionen statt und wird lediglich *übertragen*. Helmut Schmidt gibt sich hier als strahlender Held und Hoffnungsträger der SPD und bringt als Bote, seinem (Wahl-)Volk die neueste Kunde vom Schlachtfeld der Politik. So merkt Schmidt in seiner Rede an, er habe soeben erfahren, dass Herr Strauß in Kiel ihn wiederholt als unfähig bezeichnet habe und nutzt diese Diffamierung, um den gesunden Menschenverstand seines Ge-

23 Die Diskussion im Wortlaut: http://www.stern.de/politik/deutschland/elefantenrunde-im-wortlaut-machen-sie-sich-da-gar-nichts-vor-546239.html, (gesehen am 06.03.2012).

24 Zusammenschnitt der Elefantenrunde z. B.:
http://www.youtube.com/watch?v=SdkuQNvuJgs&feature=related, (gesehen am 06.03.2012).

25 Zur Geschichte des Formats siehe u. a. Scheurle 2009, S. 66 ff.

gners in Frage zu stellen. Die offenkundige Unbeherrschtheit von Strauss lasse seine mögliche Kanzlerschaft zum Sicherheitsrisiko für Deutschland werden.

> Schmidt: Keiner von uns, keiner von uns sollte jemals so reden wie er: 'Chamäleon, Werkzeuge Moskaus, Moskaufraktion, Unfähigkeit, Größenwahn, Skrupellosigkeit…' Das wäre alles Originalton Strauß und noch viel mehr. Dieser Mann hat keine Kontrolle über sich und deshalb darf er auch keine Kontrolle über unseren Staat bekommen.
>
> Weil von Deutschland Krieg ausgegangen ist… deswegen gehört es zur nationalen Pflicht der Deutschen, den Frieden nicht nur zu wollen, sondern ihn auch tatsächlich zu festigen und zu gestalten. Das werden wir gemeinsam tun, wir die große sozialdemokratische Partei Deutschlands. Wir kämpfen gemeinsam für die Sicherheit aller Deutschen, für unser Land und für den Frieden.[26]

Schmidts Rede benennt die vermeintlichen menschlichen Defizite des Gegners, um von dort ausgehend, die gesamte Kandidatur von Strauß zum Sicherheitsrisiko für Deutschland zu erklären, wobei er geschickt die Nazivergangenheit Deutschlands ins Spiel bringt, ohne Strauß damit direkt in Verbindung zu bringen. Auf der Wahlkampfbühne zitiert er die offensichtlich zeitgleich gemachten, verwerflichen Äußerungen des Gegners und betont die Solidität der eigenen Partei und Person. Er berichtet von den „politischen Kämpfen" und lässt durch seinen lebendigen Bericht den Zuschauer an den dramatischen Entwicklungen der politischen Schlacht teilhaben.

Der Inszenierungsrahmen passt sich hier zwar sukzessive den Bedingungen der Übertragung an, das Ereignis findet aber unabhängig davon statt, ob das Fernsehen darüber berichtet oder nicht. Der Rahmen der Veranstaltung ist daher primär auf die Bedürfnisse der Wahlkämpfer ausgerichtet, die sich vor einer möglichst großen Menschenmenge zeigen und zu ihr sprechen. Die Fernsehkameras partizipieren hier ‚nur' als Zuschauer an dem Ereignis, bestimmen aber nicht dessen Fortgang. Der Fernsehzuschauer erfährt sich so als sekundäres Publikum, der aus der ‚geliehenen' Perspektive des Mediensystems dem Ereignis beiwohnt. Doch auch wenn das politische System bei solchen mediatisierten Inszenierungen sich unabhängig von der Medieninstitution eine Bühne für den Inszenierungsvorgang sucht und schafft, so sind die politischen Akteure doch gerne bereit, Zugeständnisse an die Erfordernisse einer Fernsehübertragung zu machen, indem sie ihr Rede- und Darstellungsverhalten an die Übertragungszeiten anpassen. So hält Hans Heiner Boelte, Beobachter des ZDFs von der SPD-Veranstaltung 1980 in seinem abschließenden Kommentar fest, dass es

> eine Täuschung [wäre], wenn Ihnen, den Zuschauern draußen am Bildschirm, nicht sehr deutlich gesagt würde, dass es im Grunde zwei Reden gab: Die, die Sie hier in Auszügen gesehen haben und die, die vor … Parteifreunden gehalten wurde[27].

26 *Wahlkampf Heute Abend*, Wahlsendung ZDF, gesendet am 28.09.1980, 75 min.
27 Boelte in: *Wahlkampf Heute Abend*

Primäre und sekundäre Inszenierungsbedingungen in dramatischen Formen

Die Narration in den dramatischen Formen, werden von bestimmten dramaturgischen, wie auch inszenatorischen Mitteln bestimmt. Grundsätzlich ist zwischen zwei strukturell unterschiedlichen Inszenierungsbedingungen zu unterscheiden. So genannte „natürliche Zeichen“[28] wie Rhetorik, Mimik und Gestik, die ich wegen ihrer unmittelbaren Akteursbezogenheit als *primäre Inszenierungsbedingungen* bezeichne, werden noch durch andere, verstärkende Ausdrucksmittel wie Mikrofone, Rednerpult, künstliches Licht etc. ergänzt. Sie sind dadurch definiert, dass sie aktiv vom Darsteller genutzt und kontrolliert werden können, um sich ‚ins richtige Licht zu setzen', ‚sich Gehör zu verschaffen' oder um andere ihm wichtige Dinge hervorzuheben.

Mittel der Medieninszenierung wie der von der Kamera gewählte Bildausschnitt (Kadrierung), Verfahren der Schnitttechnik, die Länge der Sendung bzw. Übertragung und alle anderen Verfahren der medialen Gestaltung und Verfremdung, wie Blenden, Off-Kommentare etc. zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich dem direkten Zugriff und der Kontrolle des Darstellers entziehen. Sie sind nur durch das Mediensystem *mittelbar* mit dem Darsteller verbunden und können von daher als *sekundäre Inszenierungsbedingungen* definiert werden. Je nach Einsatz können diese Inszenierungsbedingungen redundant, verstärkend oder konterkarierend auf die primären einwirken.

Prinzipiell bestimmen dabei die sekundären Inszenierungsbedingungen den Inszenierungsrahmen: Die Sendung beginnt mit der Aufblende der Kamera, sie endet mit dem „Aus“ des Regisseurs, bzw. mit dem Abspann. Hinter diesem regulativen Prinzip zeigen sich jedoch wesentliche Unterschiede in der Dominanz der Inszenierungsbedingungen: Bei genuinen Medieninszenierungen wie *der Elefantenrunde* erscheinen die primären Inszenierungsbedingungen dominant, während bei *Wahlkampf Live* die sekundären Inszenierungsbedingungen stärker in den Vordergrund rücken. Überspitzt formuliert: in genuinen Medieninszenierungen ‚hält' die Kamera (hier beispielhaft für das sekundäre Inszenierungssystem) einfach ‚drauf'. Sie folgt der Bewegung des Darstellers und gibt ihm so einen größtmöglichen Gestaltungsraum für seine Selbst-Inszenierung, wohingegen in Sendungen wie *Wahlkampf Live* die sekundären Inszenierungsbedingungen das Erscheinen und das Erscheinungsbild des Darstellers steuern: Hier bleibt dem politischen Akteur nur wenig Zeit und Raum für seine Darstellung. Er ist nur für einen kurzen Moment und auf das Kommando des Fernsehregisseurs hin im Bild. Unter Umständen zeigen die Kamerabilder nicht nur ihn, sondern auch Schnittbilder, die das ‚Drumherum' dokumentieren: Der ‚Blick' der Kamera wandert, lenkt vom Akteur ab und ‚ergänzt' die Selbst-Inszenierung des Akteurs durch atmosphärische Bilder, indem sie dazwischen etwa Publikum, Parteihonoratioren oder anderes zeigt.

Inszenierungs-Situationen, in denen sich der Polit-Akteur auf quasi offener Bühne bewegt, seinen Text mehr oder weniger improvisiert und solchermaßen die Art seiner Darstellung selbst inszeniert, können zudem als offene Spielsituationen definiert werden. Sie sind durch das situative, nicht vorhersehbare Handeln der Akteure bestimmt.

28 Vgl. Haß 2005, S. 281.

Nicht zuletzt erlaubt die Offenheit der Situation auch die Verletzung vermeintlich impliziter Spielregeln und Darstellungsnormen. Dieses besonders spannende Darstellungsereignis stellt nicht nur für den Augenblick die Regeln der momentanen Spiel-Situation in Frage, sondern gleichermaßen auch den an den Tabus rührenden Darsteller. Dies zeigt sich etwa an den Versuchen Schröders, die (objektive) Wahlniederlage in einen (subjektiven) Sieg umzudeuten.

Epische Narrationsformen am Beispiel des CDU Wahlwerbespots *Sicher in die Zukunft!* (CDU 1994)

Epische Narrationen im Fernsehen sind durch eine Distanz zwischen Bild und Text definiert. Hier finden keine Ereignisse statt, sondern es wird einerseits bereits Stattgefundenes beschrieben und gedeutet und andererseits auf Dinge verwiesen, die noch stattfinden sollen und appellativ formuliert werden, was beispielsweise in dem Slogan deutlich wird: „Helmut Kohl – Sicher in die Zukunft!".

Das Format bedient sich dabei verschiedener Bildmaterialien, die entweder aus anderen Inszenierungs-Kontexten stammen oder extra für den Film produziert wurden. Aus diesem Material entsteht eine Film-Collage, die auf bestimmte Wirkungen und Effekte hin (neu) montiert wird. Es ist demnach ein synthetisches Format, welches sich nicht auf einen oder mehrere Akteure in einer bestimmten und konkreten Situation, sondern auf eine Vielzahl unterschiedlicher Situationen bezieht. Insofern die in ihnen gezeigten Ereignisse nicht mit dem Moment ihres Zeigens zusammenfallen, vor allem aber auch, insofern das Gezeigte eine unabänderbare Sequenz der Inszenierung ist, ist der Werbefilm als geschlossene oder hermetische Inszenierung zu begreifen, deren Form und Aussage bereits vor dem Moment der Ausstrahlung festgelegt wurde. Die Collage aus verschiedenen Bildern mit unterschiedlichen Qualitäten und aus verschiedenen Zusammenhängen führen dem Betrachter in jedem Moment die Montage des Formats vor Augen. Erst mit Hilfe der auktorialen Sprecher-Autorität, fügen sich die Bilder zu einem sinnvollen Ganzen:

> Sprecher: Viel hat Helmut Kohl für Deutschland erreicht, es war ein langer Weg, Deutschland frei und wieder vereint in eine neue Weltordnung einzugliedern […] Die Menschen in der ehemaligen DDR standen auf gegen die Diktatur, ihre Stimmen waren nicht zu überhören. Jetzt schuf Helmut Kohl bei Gorbatschow die Voraussetzungen für ein geeintes Deutschland…
>
> *Überblendung von Bildern der friedlichen Revolution der DDR zu Helmut Kohl, der vor einer Bücherwand sitzt.*
>
> Kohl: So und am diesen Abend habe ich ihm (Gorbatschow, C.S.) gesagt, der Rhein, der hier vorbeifließt kommt ins Meer und Sie können den Rhein stauen, das Wasser wird dann diese Ufer zerstören aber das Wasser kommt ins Meer und so wird die deutsche Einheit kommen…[29]

29 *Sicher in die Zukunft.* CDU 1994. Farbe; 150 sek.; Quelle: Archiv der Konrad Adenauer Stiftung.

Der Kandidat wird als integeres Vorbild, kompetenter Politiker und als charmanter, sympathischer Mitbürger vorgestellt. Er erscheint in seiner Bibliothek als politischer Experte, der seine politischen Ziele erörtert und die Weltlage beschreibt, um solchermaßen um das Vertrauen seiner Mitbürger zu werben und durch sein Insider-Wissen Kompetenz ausstrahlt. Der Spot bedient sich zudem aus einem Pool von Bildern, die häufig auch in Nachrichtenzusammenhängen auftauchen. Es sind öffentlichkeitswirksame Bilder, die die Macht und Beliebtheit des Akteurs veranschaulichen sollen: Der Kanzler empfängt Staatsgäste, er wird mit der Bevölkerung gezeigt etc. Reputation und die augenscheinlich guten persönlichen und offiziellen Beziehungen werden durch die Fremdaussagen anderer Staatsmänner (Mitterand und Clinton) beglaubigt. Die Sympathien und guten Beziehungen zwischen Kandidat und Bevölkerung werden durch das ‚Bad in der Menge' demonstriert.

Die beschriebenen, historisch bedeutsamen Ereignisse, werden durch Helmut Kohl nicht nur bestätigt sondern durch seine persönlichen Erlebnisse anekdotenhaft angereichert. Indem er seine eigene Rolle in der Geschichte beschreibt avanciert er zu deren Helden, der das damals Geschehene wie auch den Erfolg der deutschen Einheit wesentlich mitbestimmt hat. Die sattsam bekannten Bilder, die sich durch ihre ständige Wiederholung ins kollektive Gedächtnis der Mediennation eingebrannt haben, werden in der Erzählung als authentische Beweisstücke herangezogen, die das Gesagte illustrieren und untermauern.

Schluss: Epische vs. dramatische Narrationsformen

Wie gezeigt wurde, zeichnen sich epische und dramatische Narrationsformen durch unterschiedliche Regularien und Inszenierungsprinzipien aus. Die Darstellungssysteme erscheinen als entweder prinzipiell geschlossene oder offene Inszenierungen. Bei geschlossenen Systemen sind nicht nur die Regeln der Spielsituation festgelegt sondern auch das inszenatorische Ergebnis, das in Form eines fertigen Films vorgelegt wird. Dramatische Inszenierungen befördern hingegen einen augenblicksorientierten Darstellungs-Stil, der immer auf den Akteur zurück weist und dessen Aussage spontan-situativ entsteht.

Die unterschiedlichen Inszenierungsrahmen und -formen haben hier also nicht nur direkte Auswirkungen auf die narrative Form, sondern auch auf die Darstellungsoptionen der handelnden Figuren: Die dramatische Inszenierungsform zeichnet sich durch die direkte Verbindung von verbalen Texten und gezeigten Figuren aus: Es sind die sich zeigenden und gezeigten Figuren, die auch sprechen. In epischen Erzählungen hingegen bezieht sich eine Sprachinstanz auf ein gezeigtes Geschehen. Die Kohärenz bzw. Distanz zwischen Wort und Bild erscheinen damit als wesentliches Kriterium für diese Unterscheidung. Die Wirkung dieser unterschiedlichen Darstellungsqualitäten lässt sich nicht nur am inszenatorischen Regelwerk festmachen, sondern zeigt sich gleichermaßen auch in der politischen Figur. Man kann sagen, dass der epische Inszenierungs-Fall Politiker pragmatisch als Figuren-*Typen* einsetzt, sie als Material der Erzählung verwendet und die Figur in typischen Rollen-Situationen zeigt, während der dramatische Ereignis-Fall eine Arena zur Verfügung stellt, in welchem die Polit-

Akteure dem Inszenierungsrahmen neu definieren können. Sie bietet dem Politik-Akteur die Chance, seine Anliegen und sein Figur mit relativ großer Autonomie behaupten zu können. Dies ist allerdings nicht ohne Risiko, wie wir am Beispiel Schröder gesehen haben, der durch sein offensives Auftreten und das Brechen von Tabus seine politische Reputation aufs Risiko stellt.

Dies erklärt auch, um zum Ausgangspunkt zurückzukehren, warum Roland Koch auf seinem Standpunkt beharrte und dabei blieb, seine Empörung sei echt und nicht gespielt gewesen, bis zum Schluss habe er nicht glauben wollen, dass die SPD Verfassungsbruch begehen würde. Laut Norbert Greiner ist es nämlich im Drama die Figur, die die Gesetze etabliert „nach denen sie sich im Folgenden beurteilt wissen will“[30], Koch, der bis vor Kurzem immer noch auf der politischen Bühne aktiv war, musste bislang seiner inszenatorischen Behauptung treu bleiben und durfte seine Darstellungsbehauptungen und Geheimnisse nicht verraten. Anders Schröder: für ihn war der Vorhang, nach diesem letzten Auftritt als Kanzler definitiv gefallen und so konnte er aus quasi selbstkritischer Distanz wenig später einräumen, sein Auftritt sei lediglich „suboptimal“[31] verlaufen.

Literatur

Anonym (2002): Die gerupften Parteien. In: *Spiegel online* 27.03.2002: http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,druck-189299,00.html, (gesehen am 06.03.2012).

Anonym (2005): Elefantenrunde im Wortlaut. „Machen sie sich da gar nichts vor“. *Stern.de* 19.09.2005: http://www.stern.de/politik/deutschland/elefantenrunde-im-wortlaut-machen-sie-sich-da-gar-nichts-vor-546239.html, (gesehen am 06.03.2012).

Bartoleit, Ralf (2002): Müller torpediert Stoibers Wahlkampf. In: *Faznet* 26.03.2002: http://www.faz.net/aktuell/politik/eklat-im-bundesrat-mueller-torpediert-stoibers-wahlkampf-150159.html, (gesehen am 06.03.2012).

Edelman, Murray (1976): Politik als Ritual. Die symbolische Funktion staatlicher Institutionen und politisches Handelns. Frankfurt am Main/New York.

Greiner, Norbert u.a. (1982): Einführung in das Drama. Band 2. München.

Haß, Ulrike (2005): Rolle (Lemma). In: Fischer-Lichte, Erika/ Kolesch, Doris/ Warstat, Matthias (Hg.): Metzeler Theaterlexikon. Stuttgart/Weimar. S. 278-283.

Hickethier, Knut (1998): Narrative Navigation durchs Weltgeschehen. Erzählstrukturen in Fernsehnachrichten. In: Kamps, Klaus/ Meckel, Myriam (Hg.): Fernsehnachrichten. Strukturen Prozesse, Funktionen. Opladen/ Wiesbaden. S. 185-202.

Käsler, Dirk (1991): Der politische Skandal; Zur symbolischen und dramaturgischen Qualität von Politik. Opladen.

Kepplinger, Hans Mathias (1992): Ereignismanagement; Wirklichkeit und Massenmedien, Zürich.

30 Vgl Greiner 1982, S. 46.
31 Perger 2005.

Kurzenberger, Hajo (2005): Das Theater der Politik. ‚Staats-Athletik' auf verschiedenen Bühnen der Berliner Republik. In: Birgit Haas (Hg.): Macht. Performativität, Performanz und Polittheater seit 1990. Würzburg. S. 227-245.

Marx, Peter: (2005) Legitimes Theater? In: Haas, Birgit (Hg.): Macht. Performativität, Performanz und Polittheater seit 1990. Würzburg. S. 131-140.

Meyer, Thomas (1993): Die Inszenierung des Scheins: Voraussetzungen und Folgen symbolischer Politik; Essay-Montage, Frankfurt am Main.

Meyer, Thomas (1998): Politik als Theater. Die neue Macht der Darstellungskunst. Berlin.

Meyer, Thomas/ Ontrup, Rüdiger/ Schicha, Christian (Hg.) (2000): Die Inszenierung des Politischen. Zur Theatralität von Mediendiskursen. Wiesbaden.

Müller, Peter (2002): Das haben wir dann gemacht. Warum die Politik Theater veranstaltet. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Nr. 74, 28.3.2002. S. 11.

Offe, Claus (1976): Editorial. In Edelman, Murray: Politik als Ritual. Die symbolische Funktion staatlicher Institutionen und politisches Handelns. Frankfurt am Main/ New York

Perger, Werner A. (2005): Der Spieler. In: *Zeit Online*, 22.09.2005 Nr.39: http://www.zeit.de/2005/39/Zocker_Schr_9ader, (gesehen am 06.03.2012).

Pörksen, Uwe (1997): Weltmarkt der Bilder. Eine Philosophie der Visiotype, Stuttgart.

Sarcinelli, Ulrich (1992): Staatsrepräsentation als Problem politischer Alltagskommunikation: Politische Symbolik und symbolische Politik. In: Gauger, Jörg-Dieter/ Stagl, Justin (Hg.): Staatsrepräsentation. Frankfurt am Main. S. 159-174.

Scheurle, Christoph (2009): Die deutschen Kanzler im Fernsehen, Theatrale Darstellungsstrategien im Schlüsselmedium der Nachkriegsgeschichte. Bielefeld.

Scheurle, Christoph (2010): Top Gun, Klimaretter, Hamlet – Die Rollenspiele der Politiker. In: Kati Röttger (Hg.): Welt-Bild-Theater, Band 1: Politik der Medien und Kulturen des Wissens. Tübingen. S. 313-326.

Scheurle, Christoph (2012): Reenactments und serielle Wiederholungen im politischen Alltagsgeschäft als Kommunikationsbrücken zwischen Politikern und Bevölkerung. In: Daur, Uta (Hg.): Authentizität und Wiederholung. Künstlerische und kulturelle Manifestationen eines Paradoxes. Bielefeld.

Tabori, George (1991): Staatstheater oder das satte Lächeln vom Tiger. In: Ders: Betrachtungen über das Feigenblatt. Ein Handbuch für Verliebte und Verrückte. München.

Anke Steinborn:

Kitchen Debate

Aufschwung und Krise des ‚American Way of Life' im filmischen Dialog



Abb. 1: Kitchen Debate, Moskau, 1959. Rechts: Foto der russischen Einbauküche, ausgestellt in New York, 1959, veröffentlicht in Newsweek (6.7.1959). Quelle: Sandeen/ Wajda (2009).

Moskau, Sokolniki Park, 24. Juli 1959 – mitten im Kalten Krieg entbrennt zwischen dem US-amerikanischen Vizepräsidenten Richard Nixon und dem sowjetischen Ministerpräsidenten Nikita Chruschtschow eine heiße Debatte. Vor der Kulisse einer im Rahmen der ‚American National Exhibition'[1] ausgestellten General Electric Küche diskutieren beide Politiker – ausgehend von eben dieser Küche – den wissenschaftlichen Fortschritt anhand von technischen Standards und der damit verbundenen Lebensqualität in Ost und West. Die Debatte über Waschmaschinen und Fernsehgeräte wird paradigmatisch für das technologische, vor allem aber ideologische und militärische ‚Wettrüsten' von Kommunismus und Kapitalismus. Als sogenannte ‚Kitchen Debate' geht sie in die Geschichte ein.

In seiner spontan wirkenden, jedoch bewusst konzipierten Argumentation betont Nixon, dass

> … die amerikanische Überlegenheit auf dem Ideal des vorstädtischen Einfamilienhauses mit seinem Arsenal moderner Haushaltsgeräte und seinen klar definierten Geschlechterrollen [beruhe und] dieses ‚musterhafte' vor-

1 Die Ausstellung im Moskauer *Sokolniki Park* ist der amerikanische Beitrag zu dem von den USA und der UdSSR vereinbarten Austausch nationaler Präsentationen aus den Bereichen Wissenschaft, Technik und Kultur. Die Eröffnung der sowjetischen Messe im *New York Coliseum* am *Columbus Circle in* New York City fand einen Monat vor der amerikanischen statt.

> städtische Eigenheim [...] nicht mehr und nicht weniger als die amerikanische Freiheit [verkörpere].[2]

Diese ‚Verkörperung der Freiheit' zeigt sich auf der Moskauer Messe in Form eines in zwei Hälften gesplitteten amerikanischen Musterhauses, das die Russen – in Anlehnung an ihren 1957 mit dem ‚Sputnik' erlangten Vorsprung bezüglich der Eroberung des Weltraums – ironisch als ‚Splitnik' bezeichneten. Die Strategie der Amerikaner, über die Inszenierung und Zurschaustellung des amerikanischen Alltags Neid zu erregen und somit die Überlegenheit des kapitalistischen Systems zu präsentieren[3], geht auf. Die gesamte Ausstellung, durchkonzipiert von namhaften amerikanischen Designern, schließt sich zu einem eindrucksvollen Bild des ‚American Way of Life'. Überwältigt von der ‚schönen neuen Welt' werden die Moskauer Besucher bereits zu Beginn des Rundgangs, wenn sie den 78 Fuß hohen goldfarbenen Geodesic Dome (entworfen von R. Buckminster Fuller) betreten und sich die „sieben jeweils sechs mal neun Meter große[n] Leinwände"[4] über sie erheben. Darauf projiziert GLIMPSES OF THE USA (USA 1959), eine Multiscreen-Darbietung von Charles und Ray Eames, in der „[m]ehr als 2.200 Bilder"[5] den amerikanischen Lebensstil illustrieren und visuell ‚gebündelt' einen Einblick in den Alltag Amerikas suggerieren. Ein Alltag untermalt mit Jazz-Musik und im Glanze Hollywoods.[6] Der Faszination dieser audiovisuellen Show kann sich der Besucher jener Zeit kaum entziehen. Sie rahmt und ‚moderiert' die auf der Moskauer Messe vertretenen Ikonen des ‚American Way of Life', wie amerikanische Automobile, Farbfernseher, Mode, Interieur, Pepsi Cola und nicht zu vergessen die Einbauküche. Auch wenn diese die Besucher damals nicht in dem Maße beeindruckt wie die Multimedia-Show der Eames oder die schnittigen Automobile, so rückt doch die Küche als Schauplatz und Kernpunkt der legendären Debatte deutlich in den Fokus des präsentierten Lebensstils. Sie etabliert sich als Indikator des Aufschwungs des ‚American Way of Life', eine Rolle, die ihr auch im amerikanischen Hollywoodkino jener Zeit auf den ‚Leib' geschrieben wird.

Als sich Anfang der 60er Jahre im Zuge des vietnamesischen Bürgerkriegs eine politische Krise in den USA anbahnt[7], galt es im klassischen Hollywood-Kino den Mythos ‚American Way of Life', d. h. Optimismus, Fortschrittsglaube und Überlegenheit der amerikanischen Konsumgesellschaft, verstärkt zu kommunizieren. Ein beeindruckendes Beispiel ist in dieser Hinsicht der Film THE THRILL OF IT ALL (USA 1963, Norman Jewison). Im Mittelpunkt der Handlung steht der Aufstieg der Protagonistin Beverly Boyer (Doris Day) von einer Haus- bzw. Arztfrau und Mutter zu einer Werbeikone. Dieser Wandel bringt eine Reihe von Unstimmigkeiten mit sich, da ihr Mann Gerald Boyer (James Garner), ein führender Gynäkologe in New York, sich und die

2 Colomina 2005, S. 24

3 Diese Intention war eindeutig, auch wenn Nixon gegenüber Chruschtschow beteuerte: „We do not claim to astonish the Russian people. We hope to show our diversity and our right to choose." Nixon 1959.

4 Colomina 2005, S. 24.

5 Ebd.

6 Es werden auch Filmausschnitte aus Billy Wilders SOME LIKE IT HOT (USA 1959) gezeigt.

7 Die amerikanische Politik hinsichtlich dieses Krieges war in der Bevölkerung stark umstritten. Mit der Erhöhung der amerikanischen Streitkräfte und dem Beginn eines Luftkrieges in Vietnam spitzte sich die Stimmung ab 1963/64 immer weiter zu.

beiden Kinder zunehmend vernachlässigt sieht. Als Beverly den Höhepunkt ihrer Karriere erreicht, eskaliert die Situation im amerikanischen Mittelklasse-Heim. Der Hausfrieden der Boyers ist erst wiederhergestellt als die Protagonistin im letzten Drittel des Films schlussendlich wieder in ihre Ursprungsrolle zurückgeführt wird. Das gesamte Geschehen oszilliert um das Heim und die familiäre Gemeinschaft der Boyers, ein Gefüge, dessen Ordnung beibehalten werden muss, um den unantastbaren Mythos ‚American Way of Life' aufrecht zu erhalten.

Analog zur Präsentation des amerikanischen Mittelklasse-Heims auf der ‚American National Exhibition' und der damit verbundenen Argumentation Nixons, werden auch in THE THRILL OF IT ALL die technologischen und gesellschaftlichen Standards, z. B. klare Geschlechterrollen, des ‚American Way of Life' im ‚System' der heimischen Küche zusammengeführt. Als Indiz des ‚American Way of Life' spiegelt die Küche im Hollywoodkino den aktuellen Stand bzw. die medialisierte Befindlichkeit der amerikanischen Gesellschaft wider. So zeichnen sich Aufschwung, Krise und Wandel des ‚American Way of Life' in der Ästhetik, Inszenierung sowie der narrativen Einbindung der Küche im Film ab. Ausgehend von der konsumkonformen Produktion THE THRILL OF IT ALL soll in einer vergleichenden Analyse dem Wandel – auch und im Besonderen der filmischen Sprache – nachgegangen werden. Dabei treten die beiden exemplarischen Filme THE THRILL OF IT ALL und FIGHT CLUB (USA 1999, David Fincher) – in einen zeitlichen, vor allem aber zeitgeistlichen Dialog: ein Dialog in und um die amerikanische Küche und dem, was sie so amerikanisch macht.[8]

Kehren wir zunächst noch einmal zurück zur Zeit der ‚Kitchen Debate' und zur kulturellen Bedeutung der Küche jener Tage. Die Einbauküche mit integrierten Geräten wie Kühlschrank, Geschirrspüler und Waschmaschine steht für DIE technologische Errungenschaft der kapitalistischen Konsumgesellschaft. Sie entlastet die Hausfrau, die nun mehr Zeit hat, ihren familiären und v.a. repräsentativen Pflichten nachzugehen. Eine moderne technologisierte Küche ist – wie die Hausfrau selbst – das Aushängeschild eines reinen und intakten Heimes. Ein Heim, in dem sich die Dame des Hauses, von schweißtreibender Arbeit befreit, gemeinsam mit der Familie Freizeitaktivitäten widmen kann. In Werbeanzeigen aus den Jahren 1955 bis 1959 sind Familien zu sehen, die fernsehen oder zu einem Ausflug aufbrechen, während das Geschirr von der Maschine gespült wird.

Die Frau im Hause ist Familien- und Haushaltsmanagerin, als solche Hauptkonsumentin und Repräsentantin des ‚American Way of Life'. Ihren neuen organisierenden, repräsentierenden und kontrollierenden Aufgaben entsprechend muss auch die Küche optimal arrangiert und systematisiert sein. Die Einbauküche ist paradigmatisch für die gesamte Haushaltsführung. Alles hat seinen Platz und seine Ordnung, die Menschen

8 Die inner-, inter- und außerfilmischen Betrachtungen zur Küche sind in Anlehnung an die Überlegungen von Simon Frisch (2010) zu einer motivorientierten Filmanalyse zu sehen. Das heißt auch meine Untersuchung wird getragen von der Vernetzung und dem Wirken der motivischen Kontexte und Intertexte, die Frisch anhand von Schauplätzen - und ein solcher ist schließlich auch die Küche - herausgearbeitet und veranschaulicht hat.



Abb. 2: Werbeanzeigen für Küchengroßgeräte im Magazin *Good Housekeeping* (Juli 1955, September 1957, Februar 1959). Quelle: Sandeen/ Wajda (2009).



Abb. 3: Anzeigen für Einbauküchen in den Magazinen *Good Housekeeping* (Juli 1951) und *House Beautiful* (April 1953, März 1955). Quelle: Sandeen/ Wajda (2009).

wie die Dinge, systematisch konserviert hinter schönen glatten Fassaden.[9] Die Küche ist nicht mehr länger ein Ort sinnstiftender Gemeinschaft sowohl zwischenmenschlich – gemeinsame Mahlzeiten werden z. B. in separaten Esszimmern eingenommen – als auch in Bezug der Interaktion zwischen Menschen und Dingen, die durch die Trennung des Produktionsprozesses von dem des Konsums an Nähe und Intensität einbüßt. „Die Küche verliert ihren kulinarischen Reiz und gestaltet sich in ein funktionelles Laboratorium um."[10] Sie ist zu einem Ort des reibungslosen Arbeitsablaufes geworden und im Kontext der zunehmenden Technologisierung zu einem Ort der „Aufsicht und Überwachung".[11] In seinem Werk *Das System der Dinge* bezeichnet Baudrillard diese Entwicklung als Übergang von der universellen Gestik des Kraftaufwandes zur universellen Gestik der Kontrolle.[12] Diese Gestik bedeutet immer eine Verminderung des Anteils der Muskelenergie am Arbeitsvorgang, eine Auslassung

9 So wie die Dinge des Hausrats hinter verhüllenden Schrank- und Hausfassaden verschwinden, bleiben zwischenmenschliche Schwächen und innerfamiliäre Probleme hinter der schönen Fassade der äußeren Erscheinung verborgen. „Häßlichkeit verkauft sich schlecht" – der deutsche Titel der 1953 erschienenen Autobiografie des amerikanischen Designers Raymond Loewy ist symptomatisch für den Zeitgeist der 50er und frühen 60er Jahre.

10 Baudrillard 2007, S. 61.

11 Vgl. ebd., S. 65.

12 Ebd., S. 63.

primärer Funktionen zugunsten der Relation und des Kalküls, des Triebhaften zugunsten der Kulturalität. Alle diese Vorgänge haben als praktische und historische Mediation die Abnahme und das Verschwinden der kraftaufwendenden Gestik zur Folge.[13]

Die maximale Reduzierung des Kraftaufwandes äußert sich auch im Systemdesign der Einbauküche der 50er Jahre. Darin wurden spezielle ‚Sitzarbeitsflächen' integriert (siehe Abb. 3, rechts), wodurch organisatorische Aufgaben oder manuelle Hausarbeiten, wie Kartoffeln schälen o. ä., bequem im Sitzen ausgeführt werden können. Die Arbeitserleichterung für die amerikanische Hausfrau führt Nixon in der ‚Kitchen Debate' am Beispiel der integrierten Waschmaschine als eine der führenden Intentionen des technologischen Fortschrittstrebens an.

> This is the newest model. This is the kind which is built in thousands of units for direct installation in the houses. [...] What we want to do is make easier the life of our housewives.[14]

Dieser Argumentation setzt Chruschtschow wiederum das regressive Rollenverständnis der Amerikaner entgegen, indem er bemerkt, dass die Sowjetunion diese „kapitalistische Einstellung zu Frauen" überwunden hätte.[15]

Die Waschmaschine ist es auch, die neun Jahre später in den Fokus von Jean Baudrillards Überlegungen zum veränderten Mensch-Ding-Verhältnis durch neue arbeitserleichternde Technologien rückt:

> Ihre Form und Arbeitsweise steht in keiner eindeutigen Beziehung zur Wäsche. Räumlich wie zeitlich hat der ganze Waschvorgang seine Spezifität eingebüßt: minimale Betreuung, auf die Minute geregelter Ablauf, wobei das Wasser selbst nur noch ein abstraktes Beförderungsmittel für chemische Produkte der Reinigung ist. Daraus ergibt sich, daß – funktionell gesehen – die Waschmaschine in einem ganz anderen Operationsfeld steht als der Waschtrog und die Rumpel und daß sie sich mit den übrigen objektiven Verrichtungsträgern (Kühlschrank, Fernsehapparat, Auto und anderen) in einem funktionellen Assoziationsfeld befindet und nicht wie die traditionellen Geräte in einem Bereich der Mediation, zwischen einem zu behandelnden Stoff und einem diesen bearbeitenden Menschen. [...] Wie die verschiedenen Einzelteile eines mechanischen Werkes ihre Struktur erhalten, so trachten die einzelnen technischen Objekte danach, zusammen und miteinander, in der Gleichförmigkeit ihrer vereinfachten Praxis, unabhängig vom Menschen, sich eine Organisation zu geben und im Rahmen einer gegliederten Ordnung, die ihre eigene Entwicklung verfolgt, sich aufeinander abzustimmen, wobei die Mitverantwortung des Menschen nur noch auf die mechanische Überwachung des Ablaufes beschränkt wird (was gegebenenfalls die Maschine selbst übernehmen kann).[16]

13 Ebd., S. 62/63.
14 Nixon 1959.
15 Ebd.
16 Baudrillard 2007, S. 67 f.

Obwohl sich der Mensch in der Massenkonsumkultur mit immer mehr – ihm unverzichtbar scheinenden – Dingen umgibt, entfremdet er sich doch zunehmend von eben diesen. Nochmal Baudrillard: „Der Mensch wird weniger kohärent, als es seine Gegenstände sind. Diese eilen ihm im Aufbau seiner Umwelt gewissermaßen voraus und verzerren so sein Verhalten".[17] Er gerät in eine Abhängigkeit, eine Art Sucht, Befriedigung und Selbstidentifikation durch Konsum zu erlangen. So auch der Protagonist in FIGHT CLUB:

> Like so many others, I had become a slave to the IKEA nesting instinct. [...] Anything clever, like a coffee table in the shape of a yin-yang, I had to have it. [...] I'd flip through catalogues and wonder ‚What kind of dining set defines me as a person?' I had it all...[18]

Der Name des erzählenden Protagonisten wird nicht genannt, was auf den noch nicht abgeschlossenen Prozess seiner Identitätsfindung verweist. In den Selbsthilfegruppen, die er besucht, um seine Schlaflosigkeit zu überwinden, stellt er sich als Cornelius, Rupert oder Travis vor, im weiteren Verlauf der Handlung nimmt er die Identität verschiedener Organe Jacks an.[19] Als Angestellter eines großen Automobilunternehmens untersucht er Unfallwagen auf mögliches Verschulden des Herstellers. Abgesehen davon, dass er viel unterwegs ist, führt der Protagonist – nennen wir ihn Jack (Edward Norton) – ein ganz normales Leben eines U.S. amerikanischen Mittelklasse-Singles um die 30. Doch obwohl ihm alle Möglichkeiten des ‚American Way of Life' offenstehen, verspürt er ein tiefes Gefühl von Mangel und Depression. Sein Alltag erscheint ihm trist und austauschbar – so auch die Dinge, Orte und Menschen – alles ist „eine Kopie, einer Kopie, einer Kopie"[20]. Zunächst scheinen die Selbsthilfegruppen sein Leiden zu lindern – bis er Marla trifft, die – wie er – als „Elendstouristin"[21] in den Selbsthilfegruppen unterwegs ist und ihm die befriedigenden Treffen verdirbt. Marla ist der Auslöser für die weitere Entwicklung von Jacks Persönlichkeit. Gefangen in seiner bürgerlichen Welt der Dinge kreiert der Protagonist ein zweites Ich, Tyler Durden (Brad Pitt), der so ist, wie er gern wäre – frei von Konventionen und Dingen, offen für alles, eine Existenz ohne Grenzen und voller Möglichkeiten.

„The things you own end up owning you".[22] Mit dieser Feststellung ermutigt Tyler Durden Jack aus dem ‚Rennen' auszusteigen und loszulassen – von Besitz und Konventionen, von den ‚Habseligkeiten' des ‚American Way of Life'. Mit ‚Rennen' beschreibt Zygmunt Bauman den Suchtcharakter, den „[d]ie Suche nach Vorbildern, Beratung und Orientierung hat", das „Wettrennen der Konsumenten" bei dem sich die Ziellinie „immer ein bißchen schneller als die schnellsten Läufer" entfernt.[23] „Die Archetypik dieses Rennens" zeigt sich für Bauman im „Akt des Einkaufens", beim

17 Ebd., S. 67.
18 Filmzitat: Jack in FIGHT CLUB (0:04:37).
19 Genau wie der unbekannte Autor eines Magazins, das der Protagonist nach seinem Einzug in die Paper Street entdeckt und eindringlich liest, um in seiner weiteren Erzählung dieses Identitäts-Spiel zu übernehmen.
20 Filmzitat: Jack in FIGHT CLUB (0:03:56). Orig.: „Everything's is a copy of a copy of a copy".
21 Filmzitat: Jack in FIGHT CLUB (0:11:40). Orig.: „Marla, the big tourist".
22 Filmzitat: Tyler Durden zu Jack in FIGHT CLUB (0:29:54).
23 Bauman 2003, S. 88/89.

Shopping.[24] Ein Kreislauf, in dem auch Jack gefangen war. Im IKEA-Katalog blätternd suchte er nach immer neuen „Rezepte[n] der Lebensgestaltung“[25], Inventar und Möbelsysteme, die seine Persönlichkeit vervollständigen könnten. Telefonisch weitere Dinge bestellend, schreitet Jack durch seine Wohnung, in der – wie im Katalog – Namen und Preise der Möbel und Dinge eingeblendet werden.[26] Jack lebt in diesem Katalog, er ist gefangen in und von den Dingen, er ist mittendrin im ‚Rennen‘.[27]



Abb. 4: Filmstills aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

Das Systemdesign einer Einbauküche wird bei IKEA auf die komplette Wohnungseinrichtung übertragen. IKEA-Produkte sind funktional, können individuell zusammengestellt werden. Materialien und Dekors sind produktübergreifend abgestimmt. Die Gegenstände bilden eine eigene aufeinander abgestimmte Einheit. Jacks Wohnung weist keinerlei Gebrauchsspuren auf, sie wirkt wie ein Ausstellungs-, nicht aber Lebensraum. Offensichtlich geht es hier weniger um den Gebrauch, das Handhaben der Dinge als vielmehr um das Haben, die Selbstdefinition über Besitz. Nicht der Mensch beherrscht die Dinge, sondern die Dinge das Denken und Tun des Konsumenten. Der Kameraschwenk durch Jacks Katalog-Welt endet bezeichnender Weise in der Küche.

In eben diese Küche wird der Zuschauer später noch einmal zurückgeführt. Doch wirkt der Raum nun anders. Die Gegenstände erscheinen nicht mehr in einem ihnen schmeichelnden angenehm atmosphärischen Licht. Die Kamera bewegt sich – scheinbar einer Spur folgend – schnell durch den Raum und erfasst verschiedene Details der Einbauküche. Als sie am Boden verharrt, erschließt sich dem Betrachter ein Gesamteindruck der Küche aus der Froschperspektive.

24 Ebd., S. 89/90.

25 Ebd., S. 90. Oder wie es in FIGHT CLUB heißt „versatile solutions for modern living.“ (0:29:39).

26 Die Art und Weise der Einblendungen entspricht denen im IKEA-Katalog. Selbst der weiße IKEA-Schriftzug auf hellblauem Grund wurde übernommen, allerdings durch FÜRNI ersetzt, eine Parodie auf IKEA, abgeleitet von ‚furniture‘ und ergänzt mit ü-Pünktchen, um es zu ‚skandinavisieren‘ (auch wenn es das ü in der Form dort nicht gibt). Die Bezeichnungen der Möbel beziehen sich z. T. auf kommende Geschehnisse im weiteren Handlungsverlauf. Z. B. VEKSLE – Change, exchange, Geld wechseln – Bezug zum Finanzdistrikt, das am Ende gesprengt wird. TYNNERMAKER – thinnermaker – Bezug zum menschlichen Fett aus der Schönheitsklinik. RIFLA – rifle, Gewehr mit gezogenem Lauf – Einstiegsszene. FETLOSSE – fat, Å losse = to unload from a train or ship – Referenz zum Fettdiebstahl. STRAM – stramm – Verweis auf die Rekruten vor dem Haus in der Paper Street. (Vgl. „Transgressor“ 2007).

27 „2004: Der AMO-Think-Tank registriert: 184 IKEA-Häuser in 34 Ländern, 115 Millionen Kataloge, – eine größere Verbreitung als der Bestseller Bibel.“, Scheiffele 2005.



Abb. 5: Filmstills aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

Im Vordergrund rechts befinden sich ein Tisch und zwei Stühle. Bei den Stühlen handelt es sich um das Modell *Wire Side Chair* (1951) entworfen von Charles und Ray Eames. Die *Wire Chairs* – zeitgleich entstanden ähnliche Modelle von Harry Bertoia[28] – sind seit den 50er Jahren sehr populär. Die Ästhetik der metallenen, raumdurchlässigen ‚Netzstruktur' wurde/wird von vielen Designern bis heute übernommen und variiert.[29] Neben den gebogenen Schichtholzmöbeln der Eames stehen auch die *Wire Chairs* für das Design der amerikanischen Cranbrook-Moderne zur Blütezeit des Konsumismus. Mit der Positionierung des Eames Design-Klassikers in der Küche schließen sich verschiedene Aspekte zu einem verdichteten Bild des ‚American Way of Life'. Nicht nur, dass sowohl die Küche (*Kitchen Debate*) als auch die Eames (GLIMPSES OF THE USA) Assoziationen zur ‚American National Exhibition' (1959) hervorrufen, auch ist es die Kombination aus skandinavischem (IKEA-)Design und amerikanischer Cranbrook-Moderne, die paradigmatisch ist für den Stil eines kultivierten ‚American Way of Life' der gehobenen amerikanischen Mittelklasse.[30]

Der Protagonist in FIGHT CLUB steht genau für diese Bevölkerungsschicht, die zur Jahrtausendwende – wie der ‚American Way of Life' selbst – in eine tiefe Daseins-Krise gerät. Die vielen Glück und Zufriedenheit verheißenden Dinge können ihre Versprechen nicht halten. Trotzdem oder gerade deshalb wird das Verlangen nach ihnen immer größer. Die Dinge werden übermächtig und verselbständigen sich. Wie die Küche in FIGHT CLUB – aus der Froschperspektive betrachtet scheint sich das Möbelsystem über den Zuschauer zu erheben. Die Gegenstände entwickeln ein Eigenleben, das sich selbst der Kontrolle des Menschen entzieht. Die Küche – Indikator des ‚American Way of Live' – explodiert und reißt auch den Rest des Apartments, Jacks Welt der „vielseitigen Lösungen für modernes Wohnen"[31], mit sich. „I was close to being complete."[32] Dieser Satz des Protagonisten macht deutlich, wie sehr er sich

28 Der amerikanische Designer Harry Bertoia war – wie die Eames – Mitwirkender an der 1932 von George Gough Booth und dem finnischen Architekten Eliel Saarinen gegründeten Cranbrook Academy of Art (Akademie für Kunst, Architektur und Design), deren Ideen und Leitsätze auf denen der englischen Arts and Crafts Bewegung basierten.

29 Zu nennen sind in diesem Zusammenhang Egon Eiermann, Arne Jacobson und Verner Panton.

30 Die Vorliebe der Amerikaner für skandinavisches Design ist bereits auf das Jahr 1954 zurückzuführen, als die Ausstellung ‚Design in Scandinavia' amerikaweit große Erfolge feierte. „‚Skandinavien kommt ins Museum, um uns die lebendige Schönheit zu lehren', frohlockte eine Tageszeitung. [...] Die Schau [...] wurde zum Triumphzug. Allein im County Museum in Los Angeles, ihrer vorletzten Station, wollten 100000 Besucher die wohlgeformten Möbel, Vasen, Geschirre und Bestecke aus Europas Norden sehen. [...] War ‚Swedish Modern' noch ein Insider-Tipp geblieben, griff nun die gehobene Mittelklasse in den rasant wachsenden Suburbias das Ideal einer unprätentiösen und dabei romantischen Häuslichkeit gerne auf. Skandinavisches Design, ein Begriff, den es vorher gar nicht gegeben hatte, wurde zum Stil eines kultivierten ‚American way of life'." Polster/ Elsner 2002, S. 76.

31 Filmzitat: Tyler Durden in FIGHT CLUB (0:29:39). Orig.: „versatile solutions for modern living."

32 Filmzitat: Jack zu Tyler Durden in FIGHT CLUB (0:28:22).

selbst in seine Dingwelt eingebunden sah, sich als Bestandteil dieses Systems darüber definierte. Und nun ist es zerstört – das amerikanische Heim und das ihm zu Grunde liegende System.[33]

Dem Zuschauer wird in Form einer visuell rekonstruierten polizeilichen Vermutung zunächst suggeriert, dass die Explosion durch eine autonome Aktions- und Reaktionskette der einzelnen Elektro-Großgeräte in der Küche verursacht wurde. Die Theorie, ausströmendes Gas hätte sich durch einen anlaufenden Kühlschrankgenerator entzündet, wird erst zum Ende des Films widerlegt als sich herausstellt, dass Tyler Durden respektive Jack selbst die Explosion herbeigeführt hat. Während mit der ersten Vermutung auf die Macht und das Eigenleben der Dinge verwiesen wird, formuliert der Regisseur David Fincher mit der Aufklärung des Sachverhalts die bewusste Befreiung des Protagonisten aus dem System der Dinge und die damit verbundene Zurückerlangung der eigenen Autonomie. Darüber hinaus entspricht das ‚Explosive' – nach Zygmunt Bauman – dem gesellschaftsspezifischen Profil des Mittelklasse-Singles der ‚flüchtigen Moderne'.

> Das »Explosive« paßt zu dem Typ von Identität, den die flüchtige Moderne hervorbringt: Identitäten und Gemeinschaften sind flüchtig, vorübergehend und auf einen Punkt bezogen, mit einem Wort »Singles«. Ihre Lebensspanne ist ebenso kurz wie voller Feuer. Wucht entfalten sie nicht über eine erwartete Langlebigkeit, sondern paradoxerweise durch ihre Zerbrechlichkeit und ungewisse Zukunft und die daraus erwachsende Notwendigkeit, sich emotional und sonstwie voll auf sie einzulassen.[34]

Der Verlust seines gesamten Besitzes zwingt den Protagonisten in FIGHT CLUB neue Wege zu gehen, ohne Sicherheiten, ohne Ordnungssysteme und vor allem ohne Grenzen. Ebenso wie Jacks Leben verändert die alles sprengende Explosion auch die Materialität der Dinge im Film. Die glatten, geschlossenen ‚schönen' Oberflächen weichen zerborstenen, offenen Strukturen. Deutlich wird dies anhand des Vergleiches des Hauses in dem Jack zu Beginn des Films wohnte mit dem Tyler Durdens, das er nach der Explosion in der Paper Street bezieht. Sein intaktes Mittelklasse-Heim im ‚Pearson Tower – A Place To Be Somebody' beschreibt Jack wie folgt:

> Home was a condo on the 15th floor of a filing cabinet for widows and professionals. The walls were solid concrete. A foot of concrete is important when your next-door neighbour has to watch game shows at full volume. Or when a blast of debris that used to be your personal effects blows out of your windows and sails flaming into the night.[35]

Dicke, kalte Betonwände separieren die Bewohner voneinander, sowohl räumlich als auch akustisch. Ein ‚Funktions-Tower' der Einsamkeit und Introversion, fernab jeglicher natürlicher, zwischenmenschlicher Interaktion. Die Grundrisse der einzelnen

33 Mit der explosiven Zerstörung des amerikanischen Heims über die Küche knüpft Fincher an die Schlussexplosionen in Michelangelo Antonionis ZABRISKIE POINT (USA 1970) und somit an die darin visualisierte Kritik an der materialistischen Konsumgesellschaft an.

34 Bauman 2003, S. 233.

35 Filmzitat: Jack in FIGHT CLUB (0:24:44).

Apartments und Etagen sind gleichförmig und konform wie ihre Bewohner aus der amerikanischen Mittelklasse, die Wände glatt und hart, widerstandsfähig gegenüber Gebrauchsspuren, Einschreibungen und Zerfall. Form und Materialität sind ausschließlich auf Funktionalität ausgerichtet, ohne Berücksichtigung von Individualität und Menschlichkeit.

> Der Mensch wird in der funktionellen Umwelt nicht heimisch, er benötigt ein Zeichen, [...] ein Stück unbedingter Echtheit aus dem Innersten der Realität des Lebens, um eine Rechtfertigung zu haben. Diese vermittelt ihm das alte Objekt, das in der Atmosphäre des Hauses immer etwas Keimhaftes, von der Mutterzelle Stammendes verkörpert. Durch ihn findet ein diffuses Sein seine Identität mit dem ursprünglichen und idealen Embryonalzustand und involviert in eine mikrokosmische und zentrale Situation, die vor der Geburt liegt.[36]

Mit dem Ziel, irgendwann ‚vollständig' zu sein, war Jacks Leben im ‚Funktions-Tower' geprägt von der Suche nach und dem Konsum von neuen Dingen. Er wähnte sich immer kurz davor zu sein, tatsächlich jedoch bleibt das Ziel auf diesem Wege unerreichbar. Auch wenn neue Dinge das Glück versprechen, könne nur das Echte – so



Abb. 6: Filmstills aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox

Baudrillard – ein Heim beseelen. Im Gegensatz zum Neuen, das mit materiellen Werten besetzt ist, zeichnet sich das Echte durch den ideellen Wert aus. Es ist Referenz zu einem pränatalen Sein und verweist damit auf den Nullpunkt aller materiellen Werte. Diesem Punkt kommt Jack mit seinem Umzug in das zerschlissene Holzhaus in der Paper Street ein gutes Stück näher. Im Gegensatz zum ‚Funktions-Tower' ist das Haus in der Paper Street sowohl hinsichtlich des Materials als auch der architektonischen Gliederung traditionell aufgebaut.

> Auf Kinderzeichnungen symbolisiert das typische Familienhaus mit seinen Türen und Fenstern zugleich die Kinder selbst – ein menschliches Gesicht – und den Leib der Mutter. Wie bei der Gestik bedeutet das Verschwinden dieser Hausform mit Stockwerk, Stiege, Dach und Keller eine Frustrierung: den Verlust einer symbolischen Dimension des Sich-Zurecht-findens.[37]

36 Baudrillard 2007, S. 102.
37 Ebd., S. 73.

Der erste Schritt der Neuorientierung ist getan. Jack lässt die Welt der materiellen Werte hinter sich. In der Paper Street kehrt er zum Ursprünglichen zurück, zur ‚organischen' Existenz, versinnbildlicht im alten, von Spuren gezeichneten ‚Familienhaus'.

> It looked like it was waiting to be torn down. Most of the windows were boarded up. There was no lock on the front door from when the police, or whoever, kicked it in. The stairs were ready to collapse. [...] What a shithole. Nothing worked. Turning on one light meant another light in the house went out.[38]

Jeglicher Funktionsmechanismus ist hier durchbrochen. Das ‚Familienhaus' scheint durchlässig, porös und doch in gewisser Hinsicht dauerhaft und vielseitig. Wie Papier – das Material dessen Namen die Straße trägt, in der es sich befindet – Paper Street. Als Paper Street werden Straßen bezeichnet, die zwar auf Karten erscheinen, tatsächlich aber nicht existieren.[39] So wie Tyler Durden, der auch nur im Kopf des Protagonisten existent ist.

Im Gegensatz zum ‚Funktions-Tower', der in seiner Geradlinigkeit und mit seinen immer gleichen Wohnungen verteilt auf mehrere Etagen die Kopie versinnbildlicht, verweist das Haus in der Paper Street aufgrund seiner verworrenen Struktur und unklaren (wie bezeichnenden) Lage[40] auf die Karte.

> Die Karte ist das Gegenteil einer Kopie, weil sie ganz und gar auf ein Experimentieren als Eingriff in die Wirklichkeit orientiert ist. Die Karte reproduziert kein in sich geschlossenes Unbewußtes, sie konstruiert es. Sie unterstützt die Verbindung von Feldern, die Freisetzung organloser Körper und ihre maximale Ausbreitung auf einer Konsistenzebene. [...] Die Karte ist offen, sie kann in all ihren Dimensionen verbunden, zerlegt und umgekehrt werden, sie kann ständig neue Veränderungen aufnehmen.[41]

Fragmentarisch und keine logische oder stabile Einheit bildend, ist sowohl dem zerschlissenen Haus als auch der Materialität des Papiers die offene variable Struktur inhärent, eine Struktur, die der von Nervenfasern sehr ähnlich ist, wie sie im Vorspann des Films FIGHT CLUB gezeigt werden. Mit der offenen Struktur der Nervenbahnen aber auch des maroden Hauses in der Paper Street werden die Prozesse des Experimentierens und Kartografierens, aber auch die schizophrenen Züge des Protagonisten auf seinem Weg der Selbstfindung versinnbildlicht. Dieser Weg ist – wie die Struktur – verworren und liegt – wie das Ziel – im Dunkeln.

38 Filmzitat: Jack in FIGHT CLUB (0:34:57).

39 Vgl. Sanderson 2007.

40 Die Paper Street befindet sich nicht in einem Wohn- sondern einem Industriegebiet. Das Umfeld, bebaut mit einer Papierfabrik und mehreren Lagerhallen, ist – wie der Protagonist und das Haus selbst – in seiner Struktur ‚unübersichtlich' und verworren.

41 Deleuze/ Guattari 1992, S. 23/24.

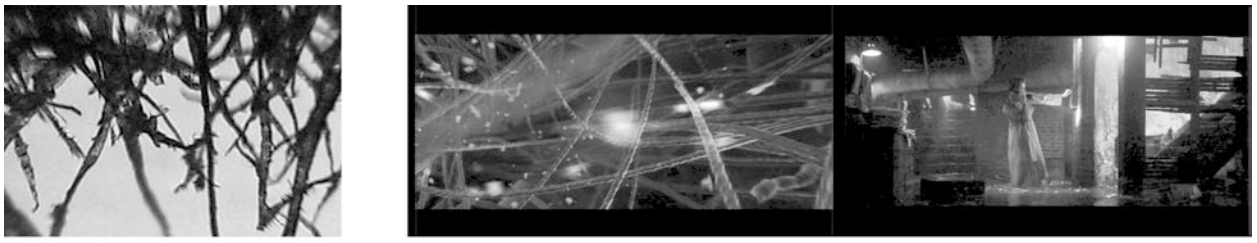


Abb. 7: Links: Cellulosefasern in Papier. Quelle: http://www.wikipedia.org/wiki/Papier (gesehen am 06.03.2012). Rechts: Filmstills aus FIGHT CLUB: a) Nervenfasern (Vorspann). b) Materialstrukturen im Keller des Paper Street Hauses. © Twentieth Century Fox.

> »In allen europäischen Sprachen« so Attali, »wurde das Wort Labyrinth zum Synonym für künstliche Komplexität, nutzlose Dunkelheit, für ein verschlungenes System und undurchdringliches Dickicht. ›Reinheit‹ wurde zum Synonym für Logik.« [...] Das Labyrinth wird wieder zum Schlüsselbild der Conditio humana. Der Mensch lebt an »einem undurchsichtigen Ort, an dem die Wege keinem Plan gehorchen. Im Labyrinth herrschen Zufall und Überraschung, die den Sieg über die reine Vernunft anzeigen.«[42]

Der Dualismus von Reinheit als Synonym für Logik und das dunkle Labyrinth, das sich auch im filmischen Raum des Paper Street Hauses widerspiegelt, als Synonym für undurchsichtiges Chaos zeigt sich auch und besonders im Vergleich der filmisch inszenierten Küche. Während die Küche im ‚Funktions-Tower' – wie die in THE THRILL OF IT ALL – der verhüllenden, für den ‚American Way of Life' typischen, Systemküche entspricht, werden diese in den Blütezeiten des Konsumismus geprägten (Oberflächen-)Strukturen in der Küche des Paper Street Hauses aufgelöst. Das helle, glatt und sauber verhüllte funktionelle Einbausystem ist hier verschiedenen Geräten und Möbeln gewichen, deren Oberflächen rauh und von Gebrauchsspuren gezeichnet sind. Anstelle der arbeitserleichternden Konsumgegenstände ist das Ursprüngliche, das ‚Echte' gerückt. Ein Toaster ist überflüssig, wenn man das Brot doch auch über der offenen Gasflamme rösten kann. Ohne die zahlreichen (systematisch integrierten) Zusatzgeräte ist die Küche in FIGHT CLUB sehr viel offener und variabler geworden als die in THE THRILL OF IT ALL. Sie fungiert nicht mehr nur als Ort der Nahrungsbereitung, sondern auch der gemeinsamen Nahrungsaufnahme. In der Küche des Paper Street Hauses wird nicht nur konsumiert sondern vor allem produziert und kommuniziert.

Das Küchengespräch als solches ist sowohl in THE THRILL OF IT ALL als auch in FIGHT CLUB handlungstragend und von zentraler Bedeutung. Zu differenzieren wären in diesem Zusammenhang der Kitchen Talk (Dialog) und – analog zum historischen Kontext – die ‚Kitchen Debate' (Debatte). Wie in der Literatur so ist der Dialog auch im Rahmen dieser filmischen Betrachtung ein Mittel, das der Charakterisierung der Figuren dient und die Handlung erklärend stützt. Die Debatte – ebenfalls eine Form des Dialogs – unterscheidet sich in der Hinsicht, dass sie weniger dem handlungsbezogenen Gespräch als vielmehr einer heftigen Argumentation entspricht, das heißt

42 Bauman 2003, S. 163. Zitat: Attali 1996, S. 19, 60, 23.

anstelle des Semantischen wird hier das Rhetorische fokussiert. Ziel dieser eindringlichen Gesprächsform ist es, den Anderen zu überzeugen bzw. einen (Bewusstseins-) Wandel bei ihm zu bewirken. So auch in den beiden Filmbeispielen, wo die Küchendebatte wesentlich zur weiteren Entwicklung der Protagonisten und somit zum Handlungsverlauf beiträgt.

Die Übersicht (Abb. 8) macht deutlich, dass in beiden Filmen der Küchendebatte (2) ein Küchendialog (1) vorausgeht, in dem die jeweilige Rolle der ‚Dame des Hauses' thematisiert wird. Vor der Kulisse einer schönen, modernen Einbauküche unterhalten sich Beverly und ihr Ehemann Gerald in THE THRILL OF IT ALL darüber, wie die sparsame und gewissenhafte Hausfrau das liebevoll zubereitete Abendessen umdisponiert sowie die Betreuung der Kinder organisert, um spontan und souverän in die Rolle der repräsentativen Ehefrau schlüpfen und ihren Mann zu einer kurzfristigen Einladung einer Patientin begleiten zu können.

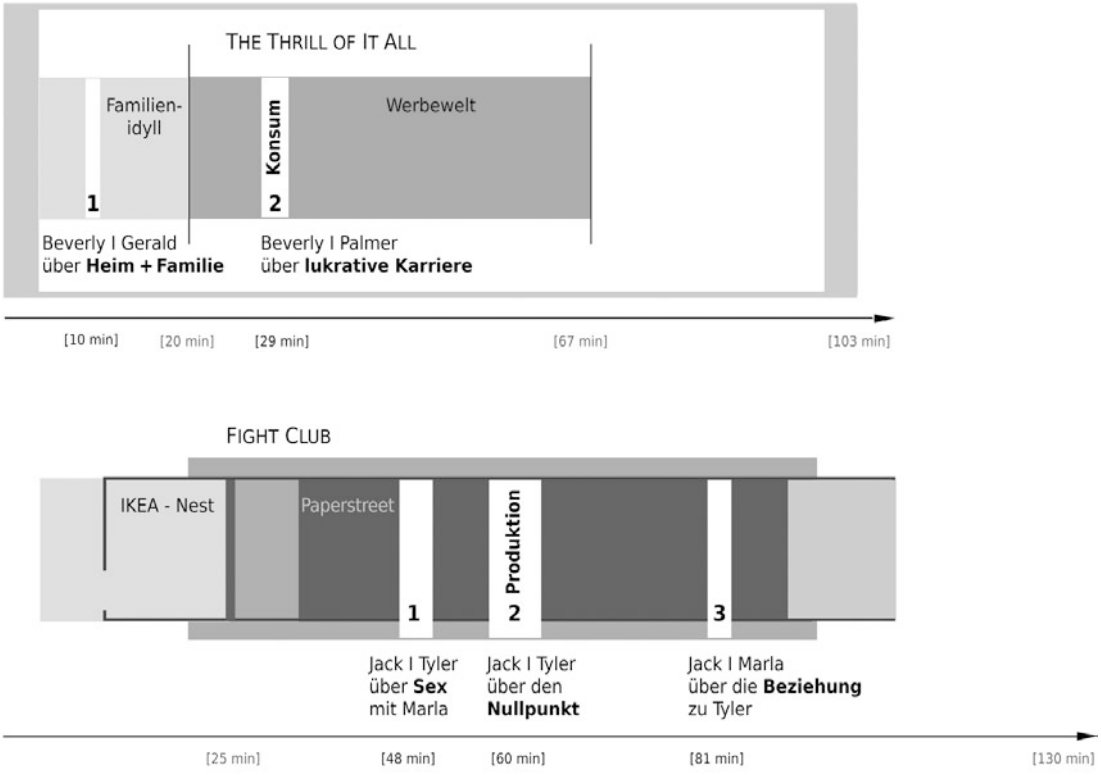


Abb. 8: Übersicht zur Küchenkommunikation in THE THRILL OF IT ALL und FIGHT CLUB. © Anke Steinborn, 03/2010.

In der maroden Küche in FIGHT CLUB hingegen wertet Tyler mit Jack seine gemeinsame Nacht mit Marla aus, die für ihn nicht mehr als ein Objekt sexueller Handlungen ist.

> Oh, you've got some fucked-up friends! Limber, though. Silly cooze. [...] Un-fucking-believable. [...] You know what I mean, you fucked her. – No, I didn't. – [...] She's a predator posing as a house pet. Stay away from her. The shit that came out of this woman's mouth, I had never heard! [...] –

> Marla doesn't need a lover, she needs a fucking caseworker. – Or a wash. This isn't love, it's sport fucking.[43]

Sex reduziert auf körperliche Ertüchtigung. Der in der ‚flüchtigen Moderne' von physischen Anstrengungen befreite Körper kommt getrennt vom Produktionsprozess – so Baudrillard – „nicht auf seine Kosten. Er sucht und findet im Sport und in der körperlichen Betätigung der Freizeit zumindest die Möglichkeit eines kompensatorischen Ausgleichs."[44] So ist Sex in diesem Zusammenhang auch als Befreiungsakt aus dem Konsumkreislauf und Rückkehr zu produktiven Prozessen zu sehen.



Abb. 9: Links: Filmstill aus THE THRILL OF IT ALL © Universal Studios. Rechts: Filmstills aus FIGHT CLUB © Twentieth Century Fox

Konsum ist, im Gegensatz zur Produktion, eine einsame Tätigkeit, durch und durch an den einzelnen gebunden, auch wenn er in Gegenwart anderer konsumiert. Produktive (und in der Regel langfristige) Anstrengungen erfordern Kooperation, und sei es nur in der Form des Zusammenwirkens roher Muskelkraft.[45]

Die zunächst oberflächliche sexuelle Zusammenkunft des Protagonisten/Tyler Durdens mit Marla bezeichnet die Schwelle zwischen Konsum und Produktion – Konsum, weil es nur um das flüchtige Vergnügen des Sexualaktes geht, Produktion, weil sich beide Körper rhythmisch vereinen und damit das Defizit an körperlicher Tätigkeit kompensieren. Im Verlauf des Films ändert sich Marlas Position. In einem Küchen-Dialog zwischen ihr und Jack (**3**) geht es nicht mehr nur um Sex, sondern darum, was man von Beziehungen erwartet. Marla findet langsam Akzeptanz als Gefährtin des Protagonisten auf dem Weg der Bewusstwerdung.

Die Opposition von Konsum und Produktion wird sowohl in THE THRILL OF IT ALL als auch in FIGHT CLUB in einer zentralen Debatte thematisiert. Während sich in FIGHT CLUB alle Küchen-Dialoge in einem Raum abspielen, umfasst die Küche – im weitesten Sinne – bei den Boyers in THE THRILL OF IT ALL drei Bereiche: die eigentliche, den ‚American Way of Life' repräsentierende Einbauküche, das separate Esszimmer und für ‚unreine', produktive Tätigkeiten – an dieser Stelle ist nicht von Sex die Rede – ein Kellerraum. Als Beverly darin gerade unglaubliche Mengen von Ketchup[46] produziert, wird sie von ihrem Agenten Palmer unterbrochen. Dieser bietet ihr

43 Filmzitat: Tyler Durden und Jack in FIGHT CLUB (0:47:56).
44 Baudrillard 2007, S. 65.
45 Bauman 2003, S. 194.
46 Ketchup ist spätestens seit der Erfolgsgeschichte von Heinz-Ketchup zu einem typischen Produkt des ‚American Way of Life' avanciert. Die eigene Ketchup-Produktion unterstreicht in diesem Zusammenhang in ironischem Maße

eindringlich und beharrlich einen lukrativen Werbevertrag für die Vermarktung der Happy-Seife an. Obwohl Beverly dieses Angebot zunächst vehement ablehnt, kann sie nach einer Kette von Argumentationen, letztendlich verführt von der hohen Vergütung, nicht ablehnen. Sie tauscht ihre produktive Tätigkeit gegen ein Dasein als Werbeikone im Dienste des Konsums ein.




Abb. 10: Links: Filmstill aus THE THRILL OF IT ALL, © Universal Studios. Rechts: Filmstill aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

In FIGHT CLUB wird in der zentralen Küchendebatte die umgekehrte Wende vollzogen. Tyler produziert und verkauft Seife – „Das Eichmaß der Zivilisation".[47] Während er Jack in den Produktionsprozess aus menschlichem Fett und Lauge einführt, schüttet ihm Tyler Lauge über die Hand, um ihm dann im Zustand stärkster Schmerzen klarzumachen, worauf es tatsächlich ankommt im Leben – nämlich dem Nullpunkt immer näher zu kommen... und das über den Schmerz – als letzten Referenzhorizont.

> Don't shut the pain out. [...] Without pain or sacrifice, we would have nothing. [...] Stop! This is your pain, this is your burning hand. – I'm going to my cave to find my power animal. – No! Don't deal with this the way those dead people do! Come on! – I get the point! – No! You're feeling premature enlightenment. – It's the greatest moment in your life, and you're off somewhere else! – I'm not! – Shut up! [...] – I'm getting water! – You can use water and make it worse or... you can use vinegar to neutralise the burn. [...] First you have to give up. First you have to know, not fear, know that some day you're gonna die. – You don't know how this feels! – It's only after we've lost everything that we're free to do anything. – Ok – Congratulations. You're one step closer to hitting the bottom.[48]

Im Schmerz gefangen unterliegt Jack der rhetorischen Wucht Tylers. Was will ihm dieser so eindringlich vermitteln? Im Kontext des von Gilles Deleuze und Felix Guattari entworfenen Modells des ‚organlosen Körpers' (oK) wäre die chemische Verbrennung die nächste Stufe – nach den Schlägen im FIGHT CLUB – in der der oK „durch Schmerzintensitäten [...] durch schmerzerregende Wellen"[49] bevölkert wird. Somit erreicht Jack im Prozess der Seifenproduktion das Stadium der Produktion von

die Vorbildrolle der amerikanischen Hausfrau Beverly. Zudem steht der gegebenenfalls hartnäckige rote Flecken verursachende Ketchup in großem Kontrast zur tiefenreinigenden Wirkung der Seife.

47 Filmzitat: Tyler Durden in FIGHT CLUB (0:22:31). Original: „The yardstick of civilisation."

48 Filmzitat: Tyler Durden und Jack in FIGHT CLUB (0:59:50).

49 Deleuze/ Guattari 1992, S. 209.

Intensitäten. Der Schmerz öffnet den Körper für neue Konnexionen, neue Perspektiven, neue Wege. Der Organismus und mit ihm tradierte Systeme werden zerschlagen.

Vorgang und hinterlassene Spur der chemischen Verbrennung der Haut sind strukturell vergleichbar mit dem Resultat einer Explosion. Beides wird in FIGHT CLUB in der Seifenproduktion zusammengeführt, denn das Hauptprodukt dieses Prozesses ist nicht die Haut schmeichelnde Seife, sondern Glyzerin bzw. Dynamit. Die Seife, die in THE THRILL OF IT ALL als Ikone des Reinen, Schönen und Zivilisierten zelebriert wird, ist in FIGHT CLUB nur Abfall eines übergeordneten sinnstiftenden Produktionsprozesses. Die Degradierung der ‚schönen' Seife zum zivilen Abfall ist als Analogon zu sehen zur Dekonstruktion der ‚schönen' Einbauküche. Wie die Küche so ist auch die Seife Insignie des ‚American Way of Life'. Beide stehen – je nach Beschaffenheit – entweder für das Selbstbild einer scheinbar intakten oder offensichtlich zerrütteten Konsumkultur. Ein Selbstbild, das sich ebenso in der schizophrenen Persönlichkeit des Protagonisten in FIGHT CLUB widerspiegelt.



Abb. 11: Filmstills zur Seife in FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

Da ist zum einen der bürgerlich konservative Jack zu Beginn des Films, der im weiteren Verlauf immer mehr die anarchische Persönlichkeit Tyler Durdens annimmt und das schöne glatte Seifenstück das bei der Gewinnung des explosiven Glyzerins ‚abfällt'. Die sauberen glatten, Hand und Augen schmeichelnden Oberflächen des ‚American Way of Life' weichen zerstörten offenen Strukturen, Anarchie tritt anstelle von Zivilisation. Die beiden sich gegenseitig in die Augen blickenden Figuren auf der Visitenkarte zur *Paper Street Soap* versinnbildlichen – wie der Januskopf – die beiden Gesichter des Protagonisten und der produzierten Seife.

Die Reinigung wird von ihrer tradierten festen Semantik befreit, die reinigende Wirkung der Seife metaphorisch auf den ‚reinigenden' Prozess der Befreiung und Bewusstwerdung übertragen. Das Interieur des amerikanischen Heims, das in THE THRILL OF IT ALL noch symptomatisch war für Ordnung und Wohlstand des ‚American Way of Life' ist in FIGHT CLUB von unzähligen Spuren gezeichnet, Spuren von individueller statt normativer Existenz, Spuren zirkulierender statt glatter makelloser Oberflächen, Spuren des Sinnlichen statt der Bedeutung.

Die in der Opposition von Seife und Glyzerin verdichteten Unterschiede bezüglich der Struktur der Dinge in THE THRILL OF IT ALL und FIGHT CLUB zeigen sich ebenso im Vergleich der Protagonistinnen beider Filme. Beverly Boyer, die gepflegte, ordentliche Hausfrau wirbt nicht nur für Happy-Seife, sie verkörpert diese geradezu. Dagegen steht Marla Singer – wie das Glyzerin – für das Explosive.



Abb. 12: Links: Filmstills aus THE THRILL OF IT ALL, © Universal Studios. Rechts: Filmstills aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

Marla ist chaotisch, unkonventionell und lehnt jede Form von (Unter-)Ordnung ab. Genau wie die freiheitsliebende Holly in BREAKFAST AT TIFFANYS (USA 1961, Blake Edwards), ‚Antagonistin' der domestizierten Hausfrau der 50er/60er Jahre. Auch wenn sich die glamouröse Holly äußerlich stark von der ‚explosiven' Erscheinung Marlas (faserige Kleidung, wirres Haar) unterscheidet, wird sie als eine Art Vorreiterin in den Gesten Marlas deutlich zitiert. Doris Day hingegen hat sich bis heute als ‚Prototyp' der amerikanischen Traum-Hausfrau durchgesetzt. Blond, vorbildlich frisiert, Heim und Familie unter Kontrolle – das ist die Dame des Hauses, die Dame des ‚American Way of Life', die ‚Queen of the kitchen'.[50] Wie Martha Stewart, die gegenwärtige Ikone amerikanischer Häuslichkeit: nach ihrem Vorbild wird gebacken, gekocht, dekoriert. Der Mythos von Küche, Reinheit und Familie als Indikatoren des aufstrebenden ‚American Way of Life' wird mit ihrer Omnipräsenz in den Medien aufrechterhalten.



Abb. 13: Links: Filmstill aus THE THRILL OF IT ALL, © Universal Studios. Rechts: Filmstill aus FIGHT CLUB, © Twentieth Century Fox.

50 siehe Werbeanzeige Abb. 2: „Now feel like a Queen!"

Dass es sich dabei nur um einen Mythos handelt, entlarven Parodien, in denen Martha Stewart zur Zielscheibe subversiver Angriffe auf die Konsumgesellschaft wird.[51]

So auch in FIGHT CLUB, womit ich zum Ausgangspunkt meiner filmischen Betrachtungen zur amerikanischen Küche zurückkehren möchte. Während Jack nach der Explosion des Apartments im ‚Funktions-Tower' den Verlust seiner Dinge beklagt, resümiert Tyler in einem nicht Küchen- aber Bar-Dialog die Sinnlosigkeit, die hinter der bedeutungsvollen ‚schönen' Fassade des ‚American Way of Life' steht.

> What are we, then? – I dunno. consumers. – Right. We're consumers. We are by-products of a lifestyle obsession. Murder, crime, poverty. These things don't concern me. What concerns me are celebrity magazins, television with 500 channels, some guy's name on my underwear. Rogaine. Viagra. Olestra. – Martha Stewart. – Fuck Martha Stewart. Martha's polishing the brass on the Titanic. It's all going down. So fuck off with your sofa units and Strinne green stripe patterns. I say never be complete. I say stop being perfect. I say let's evolve. Let the chips fall where they may.[52]

Oder, in der deutschen Version sehr treffend übersetzt: „Lass die Dinge einfach laufen..."

Literatur

Attali, Jacques (1996): Chemins de sagesse: Traité. Paris.

Baudrillard, Jean (2007) [1968]: Das System der Dinge. Frankfurt am Main.

Bauman, Zygmunt (2003): Flüchtige Moderne. Frankfurt am Main.

Colomina, Beatriz (2005): Die Multimedia-Architektur der Eames. In: Koch, Gertrud (Hg): Umwidmungen – architektonische und kinematographische Räume. Berlin. S. 22-35.

Deleuze, Gilles/ Guattari, Félix (1992) [1980]: Tausend Plateaus. Berlin.

Frisch, Simon (2010): Bild-Motiv-Geschichten. Überlegungen zu einer motivorientierten Filmanalyse. In: Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 001, S. 1-18: http://www.rabbiteye.de/2010/1/frisch_bildmotivgeschichten.pdf

Nixon, Richard M. (1959): "Kitchen" Debate with Nikita Khrushchev (1959). Text document. Zit. nach: http://www.milestonedocuments.com/documents/full-text/richard-m-nixons-kitchen-debate-with-nikita-khrushchev (gesehen am 06.03.2012).

Polster, Bernd; Elsner, Tim (2002): Design Lexikon USA. Köln.

51 Z. B. in SOUTH PARK, Staffel 6: *Nur körperliche Liebe im Vatikan?* Erstausstrahlung: 07.03.2002. Die Opposition von Schein und Sein der amerikanischen ‚suburbian' Hausfrau wird in der US-amerikanischen Dramedy-Serie DESPERATE HOUSEWIVES (seit 2004, Marc Cherry) thematisiert. Im Gegensatz dazu wird in der ebenfalls amerikanischen Comedy-Serie SEX AND THE CITY (1998–2004, Darren Star) ein Frauenbild wiedergegeben, das in Glanz und Glamour dem von Holly Golightly ähnlich ist.

52 Filmzitat: Dialog Tyler Durden und Jack in FIGHT CLUB (0:28:45).

Sandeen, Eric J./ Wajda, Shirley T. (2009): „Kitchen Debate". A Research Project on Cold War Material Culture, University of Wyoming, and Professor, Kent State University: https://sites.google.com/a/kitchendebate.org/kitchen-debate/Home (gesehen am 06.03.2012).

Sanderson, Paul G. (2007): Paper Streets: The Gap Between Dedication and Acceptance. http://www.nhlgc.org/publications/item_detail.asp?TCArticleID=56, (gesehen am 06.03.2012).

Scheiffele, Walter (2005): Theorie und Geschichte des Designs. Unveröffentlichtes Vorlesungsskript, Best Sabel Designfachschule, Berlin.

„Transgressor" (2007): Translations of the Fürni Catalogue: http://chuckpalahniuk.net/forum/1000018/translations-of-the-fürni-catalog. 28.07.2007 (gesehen am 06.03.2012).

Monika Weiß

Faschismus im deutschen Fernsehen

Zu Entstehung und aktueller Lage kollektiver Geschichtsbilder

Filme und Fernsehsendungen spielen im politischen sowie im sozio-kulturellen Prozess der modernen Gesellschaft eine wichtige Rolle. Nach Andreas Dörner liegt

> die wichtigste Funktion der Massenmedien […] darin, politische Kultur und den Kampf um die Deutung von politischen Realitäten sichtbar zu machen. Vorstellungswelten, Werte, Normalitäten und Identitäten nehmen hier weithin wahrnehmbar sinnliche Gestalt an. Diese *Visibilisierung des Kulturellen* ist die Grundvoraussetzung für die Präsenz einer politischen Kultur im Wahrnehmungsraum der Bürger.[1]

Teil dieser „Visibilisierung des Kulturellen" ist der televisuelle Umgang mit der eigenen Vergangenheit, denn – mit Edgar Wolfrum gesprochen – inzwischen hat das Fernsehen die Grundversorgung der Gesellschaft mit Geschichtsbildern übernommen[2]: Bei der deutschen Gesellschaft handelt es sich um eine medial geprägte, denn der durchschnittliche Medienkonsum liegt bei etwa 10 Stunden pro Tag, wovon 7 ½ auf Fernsehen und Radio entfallen. Laut einer Langzeitstudie des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln schauen 89 % der Bevölkerung täglich fern, 95 % mehrmals die Woche.[3] Eine weitgehend flächendeckende Ausstattung der Haushalte mit Fernsehgeräten – häufig mehr als ein Gerät pro Familie – ist erreicht. Der Alltag wird oftmals mit und durch den Fernsehkonsum strukturiert, indem man sich unter anderem erst nach der LINDENSTRAßE verabredet oder den Tag ausklingen lässt mit den *Tagesthemen*.

Geschichtliche Themen werden demnach durch das Fernsehen so aufgearbeitet, dass sie massentauglich, dass sie nicht nur lehrreich, sondern insbesondere unterhaltend sind. Es erscheint daher erforderlich, der Frage nachzugehen, wie die vom Fernsehen verbreiteten Bilder und das kollektive Geschichtsbild sich zueinander verhalten. Der Schwerpunkt dieser Untersuchung liegt auf der Vergegenwärtigung der faschistischen Vergangenheit Deutschlands sowie deren unmittelbaren Folgen – Krieg und Nachkriegssituation –, auch wenn der aktuelle Erinnerungsboom schon längst viele jüngere zeithistorische Ereignisse erfasst; man denke an Film- und Fernsehproduktionen zum Deutschen Herbst, zum Leben in der DDR, zu Mauerfall und Wiedervereinigung.

1 Dörner 2006, S. 5.
2 Wolfrum 1999, S. 2.
3 Diese Daten sind der Langzeitstudie „Massenkommunikation" entnommen, die seit 40 Jahren Nutzungsdaten der Massenmedien in Deutschland erfasst (vgl. Institut der deutschen Wirtschaft. Köln; www.iwkoeln.de).

I. Geschichte als Unterhaltung

Fernsehsendungen sind mindestens seit den 1960er Jahren mitprägend für das öffentliche Geschichtsbild der deutschen Bevölkerung. Dabei dienen sie jedoch nicht der medialen Vermittlung von Fachwissen, sondern stellen vielmehr eine eigene öffentliche Instanz dar, in der Geschichte erlebt, erzählt und erinnert – d. h. wiederaufgeführt wird.[4] Die Themen Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg sind fester Bestandteil des Programms – und zwar nicht mehr nur der öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten, sondern auch der Privaten, bei denen es nicht in erster Linie auf Information und Bildung des Publikums ankommt, sondern vielmehr um ihren wirtschaftlichen Erfolg. NS und Weltkriege wecken regelmäßig das Interesse eines Millionenpublikums. Um das zu erkennen, reicht ein Blick in die Fernsehzeitschriften. Bereits seit Ende der 1980er Jahre erfahren ‚Hitler & Co.' einen enormen Aufschwung in Unterhaltungsformaten sowie im Fiktionalen. Prägnant für die Entwicklung hin zu den heutigen Formaten war hier die Gründung der ZDF-Redaktion *Zeitgeschichte* um Chefredakteur Guido Knopp im Jahre 1984; deren Produktionen dürfen meines Erachtens trotz dergleichen Eigenbenennung nicht als dokumentarisch bezeichnet werden: Geschichte wird präsentiert als Unterhaltung, schnell geschnitten und mit Spannungsmusik unterlegt, emotionalisiert, rhythmisiert – als Mix aus historischem Material, (Nach)Inszenierung und stark stilisierten sowie dramaturgisch wohl platzierten Zeitzeugeninterviews. Nicht zu Unrecht werfen Kritiker Guido Knopp vor, er beute die Vergangenheit aus, betreibe „Geschichtspornografie".[5] Unbestritten bleibt jedoch, dass die Knopp'schen Produktionen eine enorme Auswirkung haben auf das kollektive Geschichtsbild der Deutschen. Das liegt an dem Prinzip Nähe, welches Guido Knopp selbst bereits 1988 definierte: Wo Nähe ist, wird Vergangenheit lebendig.[6] Das Geschichtsfernsehen wählt also aus dem großen Bereich der Historie die Stoffe aus, die dem Zuschauer besonders nahe gehen. Denn auch im Bereich der Medien geht es im Grunde um Angebot und Nachfrage. Anbieter, also Produktionsfirmen und Fernsehsender, produzieren hauptsächlich das, was die Konsumenten, also die Zuschauer, sehen wollen – was ihnen nahe geht. Diese wiederum wenden sich in erster Linie dem zu, was ihren Erwartungen entspricht: Sendungen rund um das nationalsozialistische Schreckensregime erfüllen in bester Manier beide Komponenten.

Dem Knopp'schen Beispiel des ‚Histotainments' folgten neue Produktionen. Dazu gehören neben erfolgreichen Kinofilmen wie DER UNTERGANG (D 2004, Oliver Hirschbiegel) oder SOPHIE SCHOLL – DIE LETZTEN TAGE (Marc Rothermund, D 2005) auf der einen Seite Fernsehfilme – darunter DRESDEN (ZDF 2006, Roland Suso Richter), DIE FLUCHT (ARD 2007, Kai Wessel) oder NEGER, NEGER, SCHORNSTEINFEGER! (ZDF 2006, Jörg Grünler) –, auf der anderen Seite auch Dokumentarspiele und Doku-Dramen á la Heinrich Breloer, unter dessen Regie unter anderem die

4 Vgl. Quandt 1988, S. 10.

5 Von Wulf Kantsteiner auf dem Historikertag 2006 in Konstanz gegen Knopp erhobener Vorwurf (siehe Kellerhoff 2006; Matthias Steinle nennt diese Arbeiten auch „Dauerbeschuss durch Guido Knopps ‚Clip-Schule vom Lerchenberg'", Steinle 2005, S. 161.

6 Knopp 1988, S. 5.

Mehrteiler TODESSPIEL zum deutschen Herbst 1977 (1997) sowie SPEER UND ER (2005) entstanden.[7]

Somit ist das Geschichtsfernsehen nicht ein primär erklärendes, sondern vielmehr ein Erzählfernsehen, das sich in Filmen, Serien und Mehrteilern an ein breites Publikum wendet. Durch die Reduzierung der nüchternen Darstellung abstrakter Wissensbestände und die gleichzeitige Hervorhebung konkreter Orte, Personen und Handlungsabläufe gelingt regelmäßig das erläuterte Prinzip Nähe. Und diese Nähe zum Publikum bedeutet gleichzeitig die Nähe zur Erinnerungskultur.

Parallel dazu findet derzeit ein Generationswechsel statt, der eine gravierende Veränderung in der Erinnerungskultur der Bundesrepublik markiert: Es wird in naher Zukunft aufgrund des natürlichen Laufs der Dinge keine Augenzeugen des Zweiten Weltkriegs mehr geben, auf die sich kollektive Erinnerung sowie Geschichtsschreibung stützen können. Nur noch deren aufgezeichnete Berichte, die jedoch durch ihre Aufzeichnung selbst zu Archivbildern avancieren und alsdann als Erinnerungsbilder innerhalb des kulturellen Gedächtnisses kursieren. Dadurch rückt der Nationalsozialismus als historische Erfahrung in weite Ferne und dessen mediale Repräsentationen gewinnen an Stellenwert. Immer stärker prägen die wieder aufgeführten, aber auch die neuen Bilder die öffentliche Deutung und Wahrnehmung gerade des Dritten Reichs.

II. Drei Typen von TV-Bildern

Nach Bazon Brock ist das Geschichtsbild, das „eigentlich unser Bewusstsein prägt, das was in der Wirkungsmacht der Massenkultur liegt, […] eine extrem ästhetische Konstruktion – abseits der Elitekultur der Historiker".[8] Diese ästhetische Konstruktion, bezogen auf den fiktionalen Geschichtsfilm, speist sich meines Erachtens aus drei Bildtypen, die zur Suggerierung größtmöglicher (innerfilmischer) Authentizität genutzt werden: das sind Archivbilder, d. h. diejenigen Bilder *aus* der Vergangenheit, das neu generierte Filmbild sowie das bewusst nachgestellte, beides solche *über* die Vergangenheit. An konkreten Beispielen des noch relativ jungen Fernsehgenres Eventfilm[9] – eine von der ‚Eventfilm-Schmiede' *teamWorx* selbst kreierte Bezeichnung für die aufwendig produzierten Melodramen um zeithistorische Themen, die sich allgemeingültig durchsetzen konnte – sollen die zuvor genannten Bildtypen nun analytisch betrachtet werden: DRESDEN (ZDF 2006, Roland Suso Richter), DIE FLUCHT (ARD 2007, Kai Wessel) sowie DIE LUFTBRÜCKE – NUR DER HIMMEL WAR FREI (Sat.1 2005, Dror Zahavi) – allesamt übrigens *teamWorx*-Produktionen.

7 Was natürlich nicht heißen soll, dass es solche Fernsehfilme nicht schon vor Gründung der ZDF-Redaktion Zeitgeschichte gegeben hätte. Prägnant erscheinen eher Quantität und der scheinbar vereinheitlichte Zugriff auf diese Geschichtsthemen. Immerhin macht der Umgang mit diesen einen enormen Teil aus im Selbstverständnis des deutschen Volkes: Die Erinnerung der eigenen gesellschaftlich-nationalen Vergangenheit ist ein wichtiger Teil der nationalen Identität.

8 Brock 2004, S. 62.

9 Vgl. Weiß 2008.

II.1. Einsatz von Archivbildern:





Abb. 1 und 2: Screenshots aus dem Vorspann des ZDF-Eventfilm DRESDEN (D 2006, Roland Suso Richter)

Der Einstieg in den Fernsehfilm DRESDEN:

Schwarzweißaufnahmen der Stadt Dresden vor ihrer Zerstörung. Die, gemessen an heutigen Standards, minderwertige Bildqualität, scheinbar durch das vielfache Kopieren grobkörnig und unscharf geworden, lässt darauf schließen, dass es sich hierbei um Archivbilder handelt. Warum aber wurden sie als Stilmittel eingesetzt?

Archivbilder erwecken durch ihren Status des bereits Existierenden die Illusion, hier werde Geschichte ungefiltert und unmittelbar wiedergegeben. Sie legitimieren somit die historische Situation, auf der der Spielfilm aufbaut, als unhinterfragtes ‚Genau so war es!'.[10] Ihre Funktion ist somit, die Handlung zu authentisieren und die raumzeitliche Orientierung des Zuschauers zu erleichtern – trotzdem sie zumeist außerhalb der Fiktion bleiben. Sie stellen vielmehr die Bebilderung der historisierenden Metaebene dar. Die unzulängliche Qualität sowie das Schwarz-Weiß der Bilder suggerieren Echtheit, Authentizität und Historizität des Filmmaterials. Dies gilt synonym für den Originalton, der aus dem Off eingespielt und über die gezeigten Archivbilder gelegt wurde. Der Zuschauer wird tief in die historische Zeit hineingezogen. Das Verlassen der Lebenswelt und das Eintreten in die historische Realität des Films werden ihm erleichtert.

Wie funktionieren Archivbilder?

Für Thomas Fischer haben „Archivbilder […] per se die Überzeugungskraft beglaubigter Dokumente".[11] Sie lassen nämlich den unmittelbaren Eindruck entstehen, ihre historische Zeit zu repräsentieren. Solches Material bedarf also als scheinbar selbstevidenter Beweis keiner Kontextualisierung. Es wird als Zitat wahrgenommen, doch wer zitiert wird ist letztlich irrelevant. Sie wirken selbstlegitimierend und sind dadurch ein wichtiges Element der Erinnerungskultur. Entscheidend für den Einsatz solchen Materials im Eventfilm ist, dass der Zuschauer gewisse Genreerfahrungen mitbringt, sonst ist das Erkennen der Archivaufnahmen als solche für ihn nicht möglich. *Dresden* spielt mehrfach mit diesem nötigen Wissen um die Bilder, so etwa am Ende des Vorspanns:

?

10 Vgl. Steinle 2005, S. 162.
11 Fischer 2004, S. 522.




Abb. 3 und 4: Screenshots aus dem Vorspann des ZDF-Eventfilm DRESDEN (D 2006, Roland Suso Richter)

Das „Martin-Luther-Krankenhaus" wird in der Optik eines Archivbildes eingeführt. Erst als das Element Farbe dazu kommt wird klar, dass der Film hier aus dem historischen Material aus- und in die Fiktion eintritt. Durch den fließenden Übergang der Bilder wechselt der Film zur Spielhandlung, die jedoch durch die Archivbilder und Originaltöne authentisiert und historisiert erscheint – im übertragenen Sinne durch einen ‚unsichtbaren Schnitt'.

II.2. Für den historischen Filmplot neu generierte Bilder

Der Bildtypus, der an dieser Stelle besprochen wird, bezieht sich ebenfalls auf Archivmaterial, nutzt dieses jedoch nur als Vorbild. Dazu ist es zunächst von Wichtigkeit, die Rolle der Archivbilder außerhalb des fiktiven Films noch mal kurz aufzugreifen:




Abb. 5 Abb. 6

Abb. 5: Archivbild aus der Fernsehproduktion DIE GROßE FLUCHT – DAS SCHICKSAL DER VERTRIEBENEN (ZDF 2002, Leitung: Guido Knopp); Abb. 6: Screenshot aus dem ARD-Eventfilm DIE FLUCHT (D 2007, Kai Wessel)

Manuel Köppen bezeichnet Archivbilder – und dem möchte ich mich anschließen – als „Superzeichen", die vom eigentlichen Kontext losgelöst durch die Medien „vagabundieren".[12] Dadurch, dass sie gezielt wiederholt werden und eine regelmäßige Platzierung in den Medien erfahren, werden sie zu Schlüsselbildern mit kulturellem Symbolcharakter. Solche Superzeichen macht sich der Film DIE FLUCHT zu nutze, um mit den eigenen Bildern größtmögliche historische Authentizität zu erzeugen: Die Bilder

12 Köppen 1997, S. 146.

der filmischen Erzählung zeichnen ein historisch belegtes Abbild von den Umständen der Flucht, von Elend, Leid, Kälte und Tod, Angst und Entbehrung, welches bereits dagewesene Schlüsselbilder der historischen Situation kopiert. Die Archivbilder, die sich aus ihrem ursprünglichen Kontext gelöst haben und dadurch nur noch als Symbol für die historische Zeit stehen, aus der sie stammen, werden im Film DIE FLUCHT durch das fiktive, nachgestellte Filmbild re-personalisiert. D. h. sie bekommen wieder eine eigene Geschichte. Die Unbekannten der Archivbilder werden durch die Figuren der filmischen Erzählung, die Identifikationspunkte für den Zuschauer anbieten, ersetzt. Die vagabundierenden Superzeichen der Historie gehen demnach gänzlich in der fiktiven Geschichte des Films und in dessen Bildern auf.



Abb. 7



Abb. 8



Abb. 9



Abb. 10

Abb. 7 und 9: Archivbilder, der Fernsehproduktion DIE GROßE FLUCHT – DAS SCHICKSAL DER VERTRIEBENEN entnommen (ZDF 2002, Leitung: Guido Knopp); Abb. 8 und 10: Screenshots aus dem ARD-Eventfilm DIE FLUCHT (D 2007, Kai Wessel)

II.3. Bildlich bewusst nachgestellte historische Situationen

Auch bei dem Typus dieser Bilder wird durch den Spielfilm auf Archivmaterial zurückgegriffen, doch weder als direkter Einsatz von Archivbildern zur Historisierung und Authentisierung der Spielhandlung, noch in Bezug auf dessen Eigenschaft als vagabundierende Superzeichen. Ernst Reuters berühmt gewordene Rede „An die Völker der Welt" vom 9. September 1948 vor dem Reichstag in Berlin soll hier als Grundlage der Betrachtung dienen, denn die dazu existenten Filmaufnahmen stellen kein dekontextualisiertes Bild im Sinne der vorherigen Ausführungen dar, welches pars pro toto seine historische Zeit verkörpert. Ganz im Gegenteil: Bild und politische Aussage sind

fest miteinander verknüpft – der Zusammenhang ist evident. Aufgrund dessen bietet es sich geradezu an als Beispiel für diesen dritten, historische Authentizität suggerierenden Bildtypus: Im Eventfilm DIE LUFTBRÜCKE – NUR DER HIMMEL WAR FREI wird durch Burghart Klaußner als Ernst Reuter die Rede inhaltlich getreu wiedergegeben, doch wird dazu kein Archivmaterial in die Spielhandlung einmontiert. Gerade weil man die Bilder in Anlehnung an das vorhandene Archivmaterial nachstellte, fügt sich die politische Kundgebung problemlos in die fiktive Handlung des Films ein, denn dem Zuschauer bereits bekannte Filmfiguren befinden sich entweder schon in der Menge der Zuhörer oder sind gerade auf dem Weg zum Ort des Geschehens. Der Bezug zum einfachen Berliner Bürger der historischen Zeit sowie zum Zuschauer der Gegenwart ist damit hergestellt.



Abb. 11



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14

Abb. 11 und 13: Bilder der Wochenschau vom 9. Sept. 1948, einer Spiegelreportage zur Berlin-Blockade entnommen
Abb. 12 und 14: Screenshots aus dem Sat.1-Eventfilm DIE LUFTBRÜCKE – NUR DER HIMMEL WAR FREI (D 2005
Dror Zahavi)

Auch wenn in der Szene auf einen verklärenden Einsatz von Score-Musik verzichtet wurde wird die nachgestellte historische Situation mit Hilfe filmischer Mittel, etwa der Gelbbraun-Filterung und der leichten Weichzeichnung des Bildes, hochgradig emotionalisiert. Das entspricht jedoch der generellen Ästhetik des Films, weshalb sich die Reinszenierung nicht nur auf inhaltlicher, sondern auch auf bildlicher Ebene angleicht.

Anders als bei der Nutzung von tatsächlichem Archivmaterial – und auch anders als bei der Nutzung von neu generierten Bildern – ist es diesen nachgestellten Szenen möglich, die historische Situation mit der Spielhandlung derart zu verknüpfen, dass

die fiktive Handlung für kurze Zeit in der historischen Situation aufgeht. Für den Zuschauer hat das den Effekt, dass ihm das Großereignis vom 9. September 1948 nicht nur präsentiert wird. Er ist gänzlich involviert. Hier greift in besonderem Maße das zuvor erläuterte Prinzip Nähe. Reuters Rede ist damit innerfilmisch gesehen historisches Moment und Spielhandlung zugleich.

III. Politisierung der (fiktiven) Geschichtsbilder

Abschließend soll noch einmal zurückgekommen werden auf die Frage nach der Lage des kollektiven Geschichtsbildes: Durch die aufgezeigten Bildtypen wird der öffentliche Diskurs über Geschichte am Leben gehalten. Sie stehen damit im Dienste der Erinnerungskultur. Ein sicheres historisches Bewusstsein der Gesellschaft unterstützt die eigene Position zum Staat. Die Erinnerung der eigenen gesellschaftlich-nationalen Vergangenheit ist ein wichtiger Teil der Identität, und zwar der der Gruppe sowie der des Individuums.[13] Das kollektive Geschichtsbild trägt einen erheblichen Teil dazu bei, wobei jedoch nicht von Interesse ist, ob das sichere historische Bewusstsein auf Archivbildern, den so genannten authentischen Bildern, oder eben den vom Medium neu erschaffenen fußt. Das vom Fernsehen generierte – auch das fiktionale – Bild von Historie ist nach Irmgard Hantsche stets lebendiger, wirkungsvoller und damit dauerhafter als das, was die Geschichtswissenschaft vermittelt.[14]

Und genau darin könnte die Gefahr gesehen werden: Kann man überhaupt unterscheiden, an welches Bild man sich erinnert? Ist es das Filmbild, das Archivbild oder etwa das selbst Erlebte? Das aber ist für das kollektive Geschichtsbild irrelevant, denn

a) Geschichte ist das Vergangene, auf das zurückgeschaut wird.
b) Geschichte ist nirgends und niemals direkt und unmittelbar erfahrbar.
c) Geschichte ist unwiederbringlich vorüber. Sie kann in der Gegenwart nur repräsentiert werden, entweder als wissenschaftlich basierte Rekonstruktion oder, im Falle eines ‚historischen Ereignisfernsehens' – zu dem die vorgeführten Beispiele gehören – als Vergegenwärtigung.

Vergegenwärtigung von Geschichte meint vor allem, das Vergangene zu neuem Leben zu erwecken, ihm eine neue Gegenwart zu verleihen, ein sekundäres Leben innerhalb des Bewusstseins des Betrachters: Wenn also das Fernsehen Zeitgeschichte zeigt, verknüpft es regelmäßig objektives Wissen der Gesellschaft und subjektive Erinnerung des Zuschauers, Kognition und Emotion sowie sachliche Erklärung und lebendige Erzählung. Damit verbindet es Geschichtswissenschaft und Geschichtskultur und schafft es gleichzeitig, zwischen der erzählten Zeit und der Jetztzeit eine Verbindung herzustellen.[15] Im Rahmen der „dokumentarisierenden Lektüre"[16] werden gleichsam Archivbild, also dasjenige *aus* der Vergangenheit, wie Filmbild, also das *über* die Vergangenheit, in die eigene Erinnerung eingespeist. Sie dienen dann gleicherma-

13 Vgl. Assmann 1997, S. 33.
14 Hantsche 1983, S. 239.
15 Vgl. Fischer 2004, S. 518.
16 Vgl. Odin 1990.

ßen als Beleg dafür, wie es wirklich gewesen ist – stets vorausgesetzt, dass sie auf wissenschaftlich fundierter Faktenlage beruhen und diese nicht radikal verfälscht dargestellt wird. Filme wie DRESDEN, DIE FLUCHT und DIE LUFTBRÜCKE – NUR DER HIMMEL WAR FREI werden folglich selbst zu Erinnerungsorten mit den eigenen Bildern der Geschichte. Sie erschaffen für den Zuschauer eine sekundäre Wirklichkeit, die nicht Realität, sondern Bewusstseinsrealität ist.[17]

Die vorgestellten Bildtypen der medialen Konstruktion von Geschichte sind demnach Teil der notwendigen ‚Visibilisierung des Kulturellen': Geschichtliche Ereignisse wechseln durch ihre Wiederaufführung als fiktionales Konstrukt vom Speichergedächtnis zurück in das Funktionsgedächtnis der Erinnerungskultur. Fernsehen beteiligt sich auf diese Weise an der Pflege der öffentlichen Erinnerungen; es lässt die bewegten Bilder der Vergangenheit wiederauferstehen oder kreiert neue, die dann allesamt paritätisch im kulturellen Gedächtnis zirkulieren.

Literatur

Assmann, Aleida (1997): Gedächtnis, Erinnerung. In: Bergmann, Klaus u.a. (Hg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik. Seelze-Velber. S. 33-37.

Brock, Bazon u.a. (2004): Stehen wir vor einer medialen Zerstreuung der Geschichte? Podiumsdiskussion. In: Crivellari, Fabio u.a. (Hg.): Die Medien der Geschichte. Historizität und Medialität in interdisziplinärer Perspektive. Konstanz. S. 59-82.

Dörner, Andreas (2006): Politik als Fiktion. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*. Heft 7. S. 3-11.

Fischer, Thomas (2004): Geschichte als Ereignis. Das Format Zeitgeschichte im Fernsehen. In: Crivellari, Fabio u.a. (Hg.): Die Medien der Geschichte. Historizität und Medialität in interdisziplinärer Perspektive. Konstanz, S. 511-529.

Hantsche, Irmgard (1983): „Luther", ein historisches Dokumentarspiel. Die Rückkehr der Geschichtserzählung durch die Hintertür des Fernsehens? In: *Geschichtsdidaktik*. 8. Jg. Heft 3, S. 239-249.

Kellerhoff, Sven Felix (2006): Historikertag. Zu viel „Geschichtspornografie" im Fernsehen. In: *Die Welt* vom 22.09.2006, http://www.welt.de/data/2006/09/22/1046397.html?prx=1 (gesehen am 06.03.2012).

Knopp, Guido (1988): Geschichte im Fernsehen. Perspektiven der Praxis. In: Ders./Quandt, Siegfried (Hg.): Geschichte im Fernsehen. Ein Handbuch. Darmstadt. S. 1-9.

Köppen, Manuel (1997): Von Effekten des Authentischen. Schindlers Liste: Film und Holocaust. In: Ders./Scherpe, Klaus R. (Hg.): Bilder des Holocaust. Literatur – Film – Bildende Kunst. Köln u.a.. S. 145-170.

Odin, Roger: (1990) Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre. In: Blümlinger, Christa (Hg.): Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit. Wien. S.125-146.

17 Vgl. Schörken 1995, S. 13.

Quandt, Siegfried (1988): Geschichte im Fernsehen. Perspektiven der Wissenschaft. In: Knopp, Guido/Quandt, Siegfried (Hg.): Geschichte im Fernsehen. Ein Handbuch. Darmstadt. S. 10-20.

Schörken, Rolf (1995): Begegnungen mit Geschichte. Vom außerwissenschaftlichen Umgang mit der Historie in Literatur und Medien. Stuttgart.

Steinle, Matthias (2005): Das Archivbild als Palimpsest. Zur Geschichte und Pragmatik von Archivbildern in Film und Fernsehen. In: Barth, Thomas u.a. (Hg.): Mediale Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums Universität Hamburg 2004. Marburg. S. 161-168.

Weiß, Monika (2008): Der große TV-Eventfilm. Ästhetik und politische Semantik eins neuen Genres. Marburg (unveröff.).

Wolfrum, Edgar (1999): Geschichtspolitik in der Bundesrepublik Deutschland. Der Weg zur bundesrepublikanischen Erinnerung 1948 – 1990. Darmstadt.

Axel Roderich Werner

old media / new media
Das „System Peter Greenaway“[1]

„I ain't just interested in systems per se,
I'm interested in the absurdity of systems.“[2]
Peter Greenaway

The absurdity of systems: Die „Absurdität der Systeme“ mag sicherlich mit Fug und Recht als Generalthema der Filme Peter Greenaways betrachtet werden – zumal wenn zum einen das Absurde, nach Camus, ja aus der „hoffnungslosen Kluft“ zwischen der sinnbegehrlichen „Frage des Menschen“ und dem „vernunftlosen Schweigen der Welt“[3] entsteht, und dann zum anderen, mit Dirk Baecker, gerade der Systembegriff zunächst zu suggerieren scheint, dass in der Welt mehr Ordnung und Vernunft vorhanden sei als dann tatsächlich zu vertreten wäre[4] – so, als ob alle Systeme im Sinne „epistemologischer Ontologien“ alle Ordnung und allen Sinn nicht erst in die Welt hineinprojizierten, sondern dortselbst schon vorfänden und dann nur noch möglichst „realistisch“ abzubilden hätten[5]. Der Systembegriff im „amphibolischen“ Sinne Friedrich Theodor Vischers als eines wie immer willkürlichen „Versuch[s], das Weltall im Begriff nachzubauen“[6], ist insofern also ebenso verführerisch wie missverständlich, als dass er in gewissem Sinne immer einen Mythos bezeichnet, wenn, mit Lévi-Strauss, der Mythos dem Menschen die Illusion verschafft, dass er das Universum verstehen könne und es auch *tatsächlich* versteht – bis sich am Ende (und vor allem auch bei Greenaway) dann natürlich herausstellt, dass dies eben auch nur eine Illusion ist[7].

Die „Absurdität der Systeme“ besteht dann also darin, dass sie, selbst genauso kontingent und bodenlos wie schon die Position des Menschen in der Welt, die sie etwa begründen sollen, ihr Ausgangsproblem anstatt zu lösen nur verschieben und dabei, als *ab intra* nicht begründbar, ihm auch selber unterworfen sind. Was ich nun aber zu tun

1 Der folgende Beitrag ist ein leicht modifizierter Auszug aus der unlängst erschienenen Dissertationsschrift des Autors (Werner 2010)– deren Lektüre (sofern das an dieser Stelle denn gestattet ist) bei Interesse an einer ausführlicheren Auseinandersetzung der faszinierenden Zusammenhänge dem geneigten Leser sehr ans Herz gelegt sei! Damit allerdings ist nun auch jene Arbeit abgeschlossen, von deren Stand und Fortgang ich seit geraumer Zeit auf dem FFK sozusagen jährlich Bericht erstattet habe … was mir u.a. vermutlich eine gewisse Notorietät und seitens eines der Herausgeber dieses Bandes immerhin den ehrwürdigen Titel des „Legaten seiner Heiligkeit des Herren Greenaway“ eingetragen hat. Dies erreicht habend fragt sich jetzt natürlich nur noch, was für Ziele man denn überhaupt noch für die Zukunft haben soll.

2 Zitiert nach: Linssen o. J.

3 Camus 1999, S. 41; Camus 1969, S. 9.

4 Baecker 2001, S. 59.

5 Luhmann 1984, S. 379; vgl. auch Eco 1994, S. 357ff.

6 Vischer 1879, S. 344.

7 Lévi-Strauss 1980, S. 29f.

vorschlage ist, in einer Rückwendung auf Greenaway selbst danach zu fragen, ob nicht auch sein eigenes Œuvre angemessen zu begreifen wäre, wenn man es eben als *System* begreift – was allerdings als Ordnungsform dann keine *Systematik*, keine Klassifikation mehr meinen soll, sondern vielmehr und im Sinne Niklas Luhmanns einen selbstreferentiellen Kommunikationszusammenhang von rekursiv vernetzten Kunstwerken, der dann in seiner „Morphogenese“ zu beschreiben ist, die das „System Peter Greenaway“[8] innerhalb von vier Jahrzehnten Laufzeit durchgemacht hat. Es geht dann also nicht nur im Sinne einer *auteur theory* Wollen'scher Prägung darum, eine latente „Struktur Greenaway“ zu tracieren[9], sondern zur *Struktur* einen *Prozess* zu setzen und damit die Evolution eines Systems in einer Umwelt zu verfolgen, die sich auch ihrerseits verändert: in einer Beschreibung von Greenaways Filmen nämlich als einer in künstlerischen Reflexionsprodukten verdichtet laufenden Selbstbeobachtung der Medienkultur der gegenwärtigen Gesellschaft, die just in einem tiefgreifenden Umbruche begriffen sei – gemeint ist natürlich die *digital revolution*, wie Greenaway sie nennt, die nicht zuletzt das alte *celluloid cinema* mit all seinen Beschränkungen und, so Greenaway, mit seinen „Tyranneien“ : mit all seinen technologischen, ästhetischen, konzeptuellen, sozialen, ökonomischen und distributiven Praktiken und Konventionen dann auch final zum alten Eisen legen werde.

Nun ist die systemische Modellierung des Greenaway'schen Œuvres aber nicht so zu verstehen, als wären die einzelnen Filme ihrerseits etwa Teilsysteme eines umfassenden Gesamtsystems: ein *Film* ist kein *System*, oder zumindest ist *ein* Film *noch* kein System; vielmehr erscheint es mir so, dass in den Filmen reflexiv und fortlaufend je bestimmte Bezugsprobleme des Kinos und seiner Möglichkeiten behandelt werden, wie sie sich zudem auch dem Vergleich mit anderen medialen Formen anbieten, und die so dann, vielmehr als die typischerweise nur rudimentär vorhandenen Erzählungen, als eigentlicher Gegenstand der Filme vorgestellt werden können, wozu schließlich ihre begrifflichen Fassungen sich aus der Systemtheorie sehr treffend importieren lassen:

1. *das Problem der Autopoiesis* in Greenaways frühem Experimentalfilm VERTICAL FEATURES REMAKE (1978), mit dem das „System Peter Greenaway“ gewissermaßen begonnen lassen werden kann;
2. und daran anknüpfend das Problem der Differenzierung und Asymmetrisierung in Greenaways erstem opus magnum THE FALLS (1980);
3. dann *das Problem der Differenz und medialen Koppelung von Wahrnehmung und Kommunikation* in Greenaways erstem mehr oder weniger konventionellen Spielfilm THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT (DER KONTRAKT DES ZEICHNERS, 1982), dessen Thematik dann ein Vierteljahrhundert später in NIGHTWATCHING (2007) auch wieder aufgenommen wird, ganz untypischerweise fast schon ein

8 Vgl. unter Verwendung ebendieses Titels, aber eines dezidiert nicht-systemtheoretischen Systembegriffs Spielmann 1998.

9 Wollen 1972, S. 74ff., 167f.

bio pic über Rembrandt van Rijn und die Entstehung seiner *Nachtwache* und gewissermaßen eine Art *The Draughtsman's Contract Reloaded*;

4. *das Problem der Evolution und der blinden Flecke ihrer Beobachtung* in A ZED AND TWO NOUGHTS (EIN Z UND ZWEI NULLEN, 1985), in dem zwei Zoologen die Entstehung, Entwicklung und die Todgeweihtheit allen Lebens nachvollziehen;
5. *das Problem der Temporalisierung und Programmierung* IN DROWNING BY NUMBERS (VERSCHWÖRUNG DER FRAUEN, 1988) mit seiner aus vertrackten Spielen generierten Welt;
6. *das Problem der Konstruktion und Illusion oder der Beobachtung erster und zweiter Ordnung* in PROSPERO'S BOOKS (PROSPEROS BÜCHER, 1991), als „Verfilmung" von Shakespeares *The Tempest* Greenaways einzige Adaption einer literarischen Vorlage und zugleich auch der *digital turn* in seinem Œuvre; und schließlich und letztens
7. *das Problem der Historisierung und Potentialisierung* im multimedialen Großprojekt THE TULSE LUPER SUITCASES (2003), in dem der Film neben Buchpublikationen, Ausstellungen, Theateraufführungen, *VJ performances* und vor allem *websites* und *online games* nur noch eine Rolle unter anderen einnimmt.

Besondere Schwerpunkte, und hier schließen sich dann ein paar Kreise sowohl innerhalb von Greenaways Œuvre als auch in meiner Darstellung, lassen sich dann auf den *Anfang* und das *Ende* dieser Film- und Themenliste legen – um damit zu verdeutlichen, dass und wie das „System Greenaway" mit VERTICAL FEATURES REMAKE und THE FALLS konzeptuell, thematisch, motivisch, ästhetisch, methodisch in weitesten Teilen schon vorwegnimmt, was in den folgenden Filmen dann ausgearbeitet und ein Vierteljahrhundert später mit THE TULSE LUPER SUITCASES dann noch einmal rekapituliert wird – indem auch zur Frage steht, ob mit diesem Rückblick für das „System Peter Greenaway" dann zugleich auch ein Ende erreicht ist, von dem aus er nur möglich ist, und ob es *dann* noch irgend *weitergehen* kann.

VERTICAL FEATURES REMAKE nämlich lässt es von Beginn an zweifelhaft erscheinen, ob eine Arbeit über Peter Greenaways Filme nicht schon obsolet gewesen wäre, bevor überhaupt auch nur sein erster Spielfilm in die Kinos gekommen war, insofern die hier als *mockumentary* dargestellte *investigation into the work of Tulse Luper* einer jeden folgenden *investigation into the work of Peter Greenaway* die Absurdität ihres Vorhabens nahelegen muss, indem sie sie samt ihres Gegenstandes ganz einfach vorwegnimmt. Ein obskures Forschungsinstitut, das Leben und Werk des ebenso obskuren Schriftstellers, Zeichners und Filme- und Projektemachers Tulse Luper untersucht, versucht nach Maßgabe zahlloser verstreuter Pläne, Skizzen und sonstiger Aufzeichnungen eine Rekonstruktion des Filmprojektes VERTICAL FEATURES herzustellen, dessen angeblich verschollenes Original, wie sich im Verlauf des Unternehmens immer mehr auch der Verdacht aufdrängt, es möglicherweise allerdings genausowenig je gegeben hat wie Luper selbst (der in diesem und anderen Filmen Greenaways vor allem als

sein alter ego auftritt: „Tulse Luper“, so Greenaway, „without too many confessions, in a sense, is a fictive version of me“[10]).

Nachdem das Institut jedenfalls sein *remake* von VERTICAL FEATURES fertiggestellt hat, ist die Kritik daran so groß, dass eine überarbeitete *zweite* Fassung hergestellt wird, die sich dann allerdings als noch weniger zufriedenstellend erweist, so dass eine wiederum korrigierte *dritte* Fassung nötig ist, der dann natürlich eine *vierte* folgt, mit welcher dann der Film nicht endet, sondern vielmehr abbricht[11] – auch das *remake* Nummer 4 war kaum die gesuchte definitive Rekonstruktion, sondern nur vorerst letzter Teil eines ins Endlose fortzusetzenden Prozesses.

Die dreifache Pointe daran ist dann die, dass

1. VERTICAL FEATURES möglicherweise von Tulse Luper von vornherein schon nur genauso, d. h. als Gesamtheit seiner *remakes* konzipiert war,
2. aber Tulse Luper seinerseits womöglich nur eine Erfindung des sein Leben und Werk erforschenden Instituts ist, das sich damit überhaupt erst eine Existenzberechtigung fingiert hat (und daher auch nie fürchten muss, mit seiner Arbeit jemals fertig zu werden), und
3. VERTICAL FEATURES REMAKE auf diese Weise Greenaways gewissermaßen „prä-existentes“ Gesamtwerk schon vorwegnimmt, wenn Greenaway mit Jean Renoir darauf verweist, dass man als Filmemacher in seinem ganzen Leben nur einen einzigen Film mache, den man jeweils nur in Fragmente wieder auflöse und dann mit einigen Variationen wiederum aufs neue macht[12].

Das trifft dann in gewissem Sinn auch für THE FALLS zu, den letzten und mit dreieinviertel Stunden Laufzeit längsten der „Experimentalfilme“ vor THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT, den Greenaway selbst als „a catalogue of 92 ways to make a film“[13] bezeichnet. Nicht nur rekapituliert THE FALLS so ziemlich alles, was Greenaway bisher gemacht hatte, und nicht nur deutet es so ziemlich alles schon in Vorform an und / oder nimmt vorweg, was Greenaway dann später machen sollte, vielmehr nimmt THE FALLS sogar auch dasjenige Projekt vorweg, das es wiederum ein Vierteljahrhundert später dann auch selbst rekapitulieren wird: THE TULSE LUPER SUITCASES nämlich, das durchaus als *remake* oder *update* von VERTICAL FEATURES REMAKE und THE FALLS betrachtet werden kann: wieder untersucht eine Forschergemeinschaft das Leben und Werk Tulse Lupers, und wieder ist diese Untersuchung in 92 Teile unterteilt. Schon in THE FALLS namentlich angekündigt, dienen THE TULSE LUPER SUITCASES rückwirkend als das *prequel* sämtlicher Filme Greenaways, als systeminterner Metanarrativ, der als *myth of Tulse Luper* in einer Art von *retroactive continuity* schließlich auch VERTICAL FEATURES REMAKE mit einer Entstehungsgeschichte ausstattet, und spätestens hier kann man beim „System Peter Greenaway“ auch nicht mehr von einem Phänomen bloßer Rekursivität oder auch Reflexivität sprechen, das ein Beobachter,

10 Greenaway 2003a.
11 „Works of art are never finished, just stopped“, so Greenaway (o.J.a).
12 Marcorelles 2005, S. 113. Vgl. Buchholz/ Künzel 2000, S. 58; Wollen 1972, S. 104.
13 Vgl. Smith 2000, S. 99.

der es darauf anlegt, eventuell feststellen und unterscheiden könnte: sondern *das System unterscheidet sich selbst*[14].

In dieser Weise, dass Tulse Luper im weiteren Verlauf des Films noch sämtliche Filme Greenaways entweder selber machen oder vorbereiten oder irgendwie veranlassen wird, enthalten THE TULSE LUPER SUITCASES Greenaways Filme von INTERVALS von 1969 bis hin zu 8½ WOMEN (8½ FRAUEN) von 1999 und dann noch schließlich auch sich selbst, wenn der letzte der 92 Koffer alle vorhergehenden 91 noch einmal rekapituliert, der eben „Luper's life" und damit als 92stes Item einen Film enthält, der seinerseits von diesen 92 Koffern handelt – THE TULSE LUPER SUITCASES eben, und als wäre das noch nicht genug, enthalten THE TULSE LUPER SUITCASES nicht nur alle Filme, die Greenaway gemacht hat, sondern auch diejenigen, die er *nicht* gemacht hat – Koffer Nummer 16 nämlich enthält *Lupers lost films*, Lupers verschollene Filme, unter denen sich dann neben allerhand unrealisierten Vorhaben Greenaways sogar das mythische Original von VERTICAL FEATURES findet – ganz so, wie nach Luhmann jedes System immer mehr ist als es selbst, nämlich zugleich auch in seinen nichtverwirklichten, „potentialisierten" Möglichkeiten besteht[15].

Die Entdeckung der „wahren Natur des 20. Jahrhunderts", die durch die Rekonstruktion von Lupers Lebensgeschichte geleistet werden soll, ist so jedenfalls vor allem eine Untersuchung und ein Rückblick auf das Kino als dem, so Greenaway: „the supreme 20th century communication medium"[16], damit zugleich aber auch dessen Musealisierung, und so besteht auch über den Film und über das Kino hinaus das eigentliche Herzstück des multimedialen Großprojekts von THE TULSE LUPER SUITCASES in einer *online*-Datenbank, neben welche noch ein *online game* und nicht zuletzt *performances* treten, in denen Greenaway als *Video Jockey* die in tausende von Videoclips fragmentierten Filme über einen *touchscreen* in Echtzeit re-assembliert, so dass die Filme auch nur noch als „Prätexte" im Doppelsinne Vilém Flussers dienen: als *Vorwand* und als *Rohmaterial*, das erst in seiner medialen Weiterverarbeitung dann seinen Sinn findet[17].

Die völlige *outdatedness* dagegen, die Anachronizität oder, um den berühmten Titel Günther Anders' zu bemühen: die „Antiquiertheit des Kinos"[18] findet ihr Bild bereits in Greenaways Beitrag zu LUMIERE AND COMPANY von 1995, einer filmischen Anthologie zu Ehren des 100. Geburtstages des Kinos, in dem die Beiträger mit einem original Lumiere-Cinematographen Ein-Minuten-Filme drehen sollten und dazu zu ihrer Meinung über die eventuelle „Sterblichkeit des Kinos" interviewt werden: „I do indeed think that cinema is mortal; there's a lot of evidence already that it is dying on its feet."

„The cinema is dead", so Greenaways berühmte und diesen Befund abschließende *trademark catchphrase*, der eigentliche *Violent Unknown Event* der – unbemerkte – Tod des Kinos selbst, das nur wie ein hirntoter Dinosaurier noch eine Weile mit dem

14 Vgl. Luhmann 1996, S. 49.
15 Luhmann 2008, S. 27.
16 Greenaway 1994, S. 1.
17 Vgl. Flusser 1998, S. 192.
18 Vgl. Anders 1956.

Schwanz schlage[19]. Gemäß Ernst Haeckels „biogenetischer Grundregel“, nach der die Ontogenese eines jeden Individuums nichts weiter ist als eine kurze Rekapitulation der Phylogenese seiner Abstammungsgruppe[20], thematisieren Greenaways Filme Architektur, Theater und Literatur, Malerei und Photographie als Vorgängermedien des Kinos, zu denen es sich ins Verhältnis setzt, und gemäß Haeckels Modell der ontogenetischen Stadien der *Evolution*, *Transvolution* und *Involution*[21] thematisieren sie das Kino selbst – mitsamt seinem postulierten Schicksal, mit dem Begriff Bruce Sterlings, im weitergehenden Verlaufe medialer Evolution dann selbst bald zu den *dead media* zu gehören[22] – wobei allerdings diese evolutionstheoretisierende Haltung Greenaways, der ansonsten gerne Darwin selbst des Darwinismus zeiht, am Schluss dann doch in eine Naherwartungs-Teleologie umschlägt. Man könnte vielleicht sagen: wie Edgar Allan Poe seinen schwindsüchtigen Valdemar treibt Greenaway das Kino dazu an, in einer Art ultimativem performativen Selbstwiderspruch seinen eigenen Tod festzustellen[23].

Das „System Peter Greenaway“ funktioniert in diesem Sinne als eine Art kontinuierlicher Selbsttest des Kinos nach der Unterscheidung von *Medium* und *Form* – also dem Bereich des überhaupt im Kino Möglichen und dem aus diesem Bereich Realisierten – und im Rahmen dieser Unterscheidung dann, mit Lev Manovich, nach der Unterscheidung von *old media* und *new media*[24], bei deren schließlicher Selbstanwendung sich endlich die Frage stellt, ob die Möglichkeiten des herkömmlichen Kinos nicht schon ausgeschöpft sind, und ob das Kino selbst ein anderes wird (oder auch überhaupt noch Kino ist), wenn es vom *celluloid cinema* zum *digital cinema* wird und aus dem Vorführsaal in alle möglichen anderen *environments* hinausgetragen oder überführt wird: „taking cinema out of the cinemas“[25], wie Greenaway seine Strategie hierfür bezeichnet. Wenn das Kino also überhaupt eine Zukunft hat, so Greenaways Diagnose, dann, paradoxerweise, außerhalb des Kinos; es geht beim „System Peter Greenaway“ insofern gewissermaßen um die Sorge des Kinos um das Überleben seiner eigenen Evolution[26].

Greenaways eigenes Angebot dafür, wie es dann nach dem Ende weitergehen kann, sind neben den bereits angesprochenen *VJ performances* vor allem die Installationen der Serie NINE CLASSICAL PAINTINGS REVISITED, die 2003 im Rijksmuseum Amsterdam mit Rembrandts *Nachtwache* begann und 2008 und 2009 in den Refektorien der Mailänder Santa Maria delle Grazie und der Venezianer San Giorgio Maggiore mit Leonardos *Letztem Abendmahl* und Veroneses *Hochzeit zu Kana* weiterging und in deren Rahmen Greenaway noch Velázquez' *Hoffräulein*, Picassos *Guernica*, Seurats *Sonntagnachmittag auf der Insel La Grande Jatte*, Monets *Seerosen*, Pollocks *One: Number 31* und schließlich, in allerhöchster Ambition, in der Sixtinischen Kapelle noch Michelangelos

19 Greenaway 2003b o.S.
20 Haeckel 1866, S. 7.
21 Ebd., S. 20, 76ff.
22 Sterling o.J.; Sterling 1995.
23 Vgl. Poe 1994.
24 Manovich 2001, S. 27ff.
25 Greenaway 1995, S. 9.
26 Vgl. Luhmann 1996b, S. 298.

Jüngstes Gericht bearbeiten will – wobei wie immer bei Greenaways zahlreichen als Serie angelegten und dann recht bald abbrechenden Projekten so dann auch hier, mit Detlef Kremer, „die Signifikanz der Serie sicherlich entscheidender ist als die Wahrscheinlichkeit ihrer Realisierung“[27].

In einer Behandlung, die man am Besten vielleicht noch als *mise en lumière* bezeichnen könnte[28], werden die weltberühmten Bilder gut kinematographisch „zum Leben erweckt“ und in der Tat zu *moving images*, zu *motion pictures* gemacht, indem sie jeweils an ihren jeweiligen Ausstellungsorten als Leinwände einer Filmprojektion benutzt werden; einer solchen Projektion allerdings, die eben nur für diese eine (und keine andere) Leinwand gemacht ist (und so auch dem original-auratischen „einmaligen Dasein“ der Kunstwerke eine neue Aufmerksamkeit beschert, als dessen Totengräber ja Walter Benjamin den Film gesehen hatte[29]). In der *Nachtwache* blitzt und donnert, brennt und regnet es und werden die Straßen gar mit Blut überflutet; Bildraum und -oberfläche des *Letzten Abendmahls* werden mit bild-in- und -externen Lichtquellen ausgeleuchtet, und die 126-köpfige *Hochzeitsgesellschaft zu Kana* schließlich schwatzt munter durcheinander, während das Bild sich in ein 3D-Modell verwandelt, um 90 Grad dreht und die Szene aus einem alternativen Blickwinkel von oben betrachten lässt. Mit avanciertester Technologie geht Greenaway zugleich zurück zum Gemälde und über das Kino hinaus: Während er in THE TULSE LUPER SUITCASES vornehmlich die eigenen Werke einem *remake* oder *re-working* unterzieht, behandelt er nun die Werke anderer, die er als Kino *avant la lettre*, als Erfindung des Kinos vor dem Kino ansieht und durch seine Installation zum Teil einer gewissermaßen post-kinematographischen Kunstform, eines Kinos nach dem Kino macht. Das Kino kehrt in einem *strange loop* gewissermaßen zu seinen Anfängen zurück, wenn es denn Greenaway zufolge in der Barockmalerei eines Caravaggio, Rubens, Velazquez oder Rembrandt, mit Benjamin, schon „virtuell verborgen“[30] lag: „Man könnte sagen“, so Greenaway, „dass Rembrandt das Kino erfunden hat. Seine Bilder sind Momentaufnahmen – wie Theaterszenen, die er mit Licht zum Leben erweckte“[31], und wie andererseits nach Erwin Panofsky auch die ersten Filme nichts anderes taten, als bewegungslosen Bildern eben Bewegung zu geben[32], so geht Greenaways Projekt in mehrfacher Hinsicht zurück zu den Anfängen des Kinos, wie er auch selbst dazu bemerkt: „It's nicely full circle. It's a snake eating its own tail“[33], aber die Schließung dieses Kreises ist zugleich ein Anfang:

> As I said, if first of all cinema is dead, then what we are going to do about this? [...] I would say that in fact we have had 105 years of preparation. A prologue. So essentially cinema begins now.[34]

27 Kremer 1995, S. 12.

28 „Mise en lumière du tableau de Rembrandt“, so die Bezeichnung für Greenaways „kinofizierende“ Behandlung von Rembrandts Gemälde auf der französischen DVD-Ausgabe von Nightwatching, La Ronde de Nuit (Paris 2008).

29 Benjamin 1974, S. 475ff.

30 Ebd., S. 475.

31 Zit. nach: Bokern 2006.

32 Panofsky 1993, S. 20f.

33 Greenaway (o.J.b).

34 Greenaway 2001, o.S.

Das Kino ist tot – es lebe das Kino: In dieser Weise beschreibt das „System Peter Greenaway“ eine geradezu apokalyptische Mythologie von den Ursprüngen, der Geburt, dem Tod und der Wiederauferstehung des Kinos im Angesicht der Ankunft der digitalen Technologien – wobei Greenaways mediale Transgression allerdings erstaunliche Konsequenz aufweist und man auf das „System Peter Greenaway“ rückblickend eine geradezu stupende Kontinuität sieht, wenn so gut wie sämtliche charakteristischen Aspekte der *mise en lumière*-Installationen in den Filmen bereits vorgezeichnet und präfiguriert sind: so etwa

- die kinematographische „Vivifizierung“ der Malerei wie in THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (DER KOCH, DER DIEB, SEINE FRAU UND IHR LIEBHABER, 1989) nach Art eines selbstverdoppelnden *tableaux vivant* von Frans Hals' *Festmahl der Offiziere*;
- die im Sinne Flussers „kalkulierende“ Generierung eines Narrativs aus einer szenischen Darstellung wie in THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT mit Januarius Zicks *Allegorie auf Newtons Verdienste um die Optik*;
- die Installierung unterschiedlichster, beweglicher Beleuchtung als eines *re-entry* des Mediums des Lichtes in die Form des Bildes oder eben Lichtbildes wie etwa in A ZED AND TWO NOUGHTS, das Greenaway vor allem auch als „a catalogue of 26 different ways to light a set“[35] beschreibt;
- die intermediale Kopplung bildender und darstellender Künste, wenn man der im NIGHTWATCHING-Projekt inszenierten *Nachtwache* genauso applaudieren soll wie einer Theatervorführung, so wie die römische Abendgesellschaft in THE BELLY OF AN ARCHITECT (DER BAUCH DES ARCHITEKTEN, 1986) dem Pantheon selbst applaudiert; und schließlich
- die Animation und Temporalisierung unbewegter Bilder wie in PROSPERO'S BOOKS und THE TULSE LUPER SUITCASES, wenn die Illustrationen von Prosperos Büchern beweglich oder selbst lebendig werden, oder wenn Jean-Auguste-Dominique Ingres' *Porträts der Madame Moitessier* hinsichtlich ihrer zweigleisigen Werkgenese und Kapazität einer *fascinating dislocation of time* behandelt werden.

Es lässt sich schließlich

1. nun die Frage stellen, ob die *mise en lumière*-Installationen nun Kino oder Malerei sind oder beides zugleich oder keins von beiden; und lässt es sich in diesem Zusammenhang
2. durchaus seit jeher als das Ziel des Projektes Greenaways begreifen, Correggios *Ed io anche son pittore*, wie der in THE BELLY OF AN ARCHITECT geehrte Étienne-Louis Boullée es seiner *Abhandlung über die Kunst* als Motto voranstellte[36], von der Architektur auf das Kino zu übertragen, so lässt sich

35 Vgl. Hacker, S. 220.
36 Boullée 1987, S. 44, 49.

3. hier auch trefflich Manovichs These vom *digital cinema* als einem Subgenre der Malerei anwenden: „Cinema becomes a particular branch of painting – painting in time“[37]; so wie sich schließlich und
4. von hier aus noch ein letzter Rückblick auf das „System Peter Greenaway“ gestattet, wenn in NIGHTWATCHING, dem Film, die Figur des Jacob de Roy vernichtende Kritik an Rembrandts *Nachtwache* übt und diesem schließlich so sein Scheitern attestiert: „In your attempt to make an accusation you have made a silly, messy caricature which everyone is going to forget or no longer understand – the context, as always, is rapidly going to disappear, even if they ever understood it in the first place. [...] Your painting, Rembrandt, is a pretense, a fakery, a cheat, a dishonesty, full of impossible contradictions, unworthy of a truly intelligent man. [...] This is not a painting at all. By its very nature it denies being a painting – it is a work of the theatre!“

Nun ist de Roys Kritik natürlich gleichzeitig eine selbstreflexive Vorwegnahme der Kritik an Greenaway durch diesen selbst, deren Pointe dann auch darin liegt, dass der Zuschauer des 21. Jahrhunderts natürlich bereits weiß, dass de Roy mit seinem Urteil, so hellsichtig es immer ist, dann letztlich doch danebenliegt – oder zumindest von der Kunstgeschichte widerlegt wird, in die *Die Nachtwache* als eines der berühmtesten Gemälde und Rembrandt als einer der größten Maler aller Zeiten eingegangen ist, so dass in diesem Sinne NIGHTWATCHING durchaus und nicht zuletzt auch eine spätwerkliche Selbstapologie darstellt – wenn nicht gar eine Selbstapotheose.

So nämlich, wie *Die Nachtwache* das Kino schon vorweggenommen habe, so war schon VERTICAL FEATURES REMAKE, sozusagen als das Urbild aller Greenaway-Filme, was mit den Mitteln des Films natürlich so nur zu fingieren war, als strukturell selbsttransformativ und morphologisch variabel angelegt – nach Manovich gerade eine Kerneigenschaft von *new media objects*: „not something fixed once and for all, but being able to exist in different, potentially infinite versions“[38], und es ist auch hier, dass sich Greenaways eigentliche, letzte und letztlich wohl auch selbstüberhebliche Ambition zeigt: „I am going to be the one who will create the first new media masterpiece“.[39]

Es scheint also wie eine trotzige Verteidigung seines nach eigenen Maßstäben insuffizienten Mediums, dass Greenaway bereits 1986 auf die „Indefinitivität“ eines jeden Films und die Einzigartigkeit und Verschiedenheit einer jeden Filmerfahrung hinweist:

> What film is truly definitive? By the time you see the film it may very well be sub-titled, re-edited, shortened, even censored, and every film is viewed at the discretion of the projectionist, the cinema manager, the architect of the cinema, the comfort of your seat and the attention of your neighbour -[40]

37 Manovich 2002, S. 413.
38 Manovich 2001, S. 36.
39 Greenaway 2001, o.S.
40 Greenaway 1986, S. 9.

nur kann all dies Beharren auf einer „Iterabilität“[41] des Films natürlich nicht darüber hinwegtragen, dass weitere Änderungen am einmal hergestellten und in Kopie gegangenen Filmstreifen nicht länger möglich sind und jede Vorführung desselben Films exakt dieselbe Bildersequenz zeigen wird.

In diesem Sinne thematisiert auch

- THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER in einem zentralen Dialog ganz autoreflexiv die, mit Luhmann, „fatale“ Zumutung der Notwendigkeit des Anfangs und der damit verbundenen irreversiblen Festlegung und des damit verbundenen Ausschlusses aller anderen Möglichkeiten – Michael erzählt Georgina von einem Film, in dem, ganz wie er selbst, die Hauptfigur die erste halbe Stunde über schweigt, so dass alles weitere noch offen bleibt und möglich ist, bis sie es dann verdirbt und: *spricht* –, während dagegen
- bei THE TULSE LUPER SUITCASES über die Greenaway-typische *multiple layer*- und *multiple frame*-Technik im Filmbild immer mitläuft, wie die erzählte Geschichte auch hätte anders verlaufen oder anders dargestellt werden können, oder aber
- PROSPERO'S BOOKS die strikte Kopplung eines Mediums zur Form *und* deren Wiederauflösbarkeit und Rekombinierbarkeit zeigt, wenn zu Beginn durch Prosperos Schreibfeder die amorphe Flüssigkeit der Tinte zu den Buchstaben des Dramentextes quantisiert wird und am Schluss sich alle Bücher wiederum ins Wasser auflösen und der Film an seinem Ende dann als letztes nur noch das Bild einer leeren Leinwand zeigt – das Selbstbild einer kinematographischen *tabula rasa*, die nach dem Geschehenen nun wieder aufnahmefähig und wieder frei zu unvordenklicher Verwendung ist.

VERTICAL FEATURES REMAKE also, dieser frühe und für fast kein Geld produzierte Film, ist gewissermaßen als *preadaptive advance* des Kinos an eine digitale Produktionsweise dann sozusagen Greenaways *Nachtwache* (wenn man dergestalt mit Manovich auch sagen möchte, dass die filmische Avantgarde sich in den neuen Technologien „materialisiere“[42]): *This is not a film at all. By its very nature it denies being a film – it is a new media object*, welches so, mit Lorenz Engell, das unerreichbare „filmische Objekt“ der Filme Greenaways darstellt, welches diese im Film nur als für den Film selbst unverfügbar zeigen können[43], oder auch, mit Jacques Lacan, gewissermaßen ihr „Objekt klein *a*“[44], so dass man das Kino Greenaways am Schluss, in Variation eines Begriffes Raymond Federmans, als ein *surcinema* bezeichnen könnte, das wie immer paradoxalerweise versucht, „die Möglichkeiten seines Mediums jenseits seiner Grenzen auszuloten“[45] – so lange, bis es dabei selbst vielleicht: verschwunden sein wird.

41 Derrida 1976, S. 133.
42 Manovich 2001, S. 306f.
43 Engell 2005, S. 293.
44 Vgl. Lacan 1978; Zizek, Slavoj 1991, S. 58; Zizek 2000, S. 27.
45 Federman 2002, S. 419.

Literatur

Anders, Günter (1956): Die Antiquiertheit des Menschen. Band 1: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution. München.

Baecker, Dirk (2001): Why Systems?. In: *Theory Culture & Society* 1, S. 59-74.

Benjamin, Walter (1974): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung. In: Ders.: Gesammelte Werke. Band I.2: Abhandlungen. Frankfurt am Main, S. 471-508.

Bokern, Anneke (2006): Eine Sekunde Wahrheit. In: *Die Welt* vom 25.07.2006.

Boullée, Étienne-Louis (1987): Architektur. Abhandlung über die Kunst. Zürich, München.

Buchholz, Hartmut/ Künzel, Uwe (2000): Two Things That Count: Sex and Death. In: Gras, Marguerite/ Gras, Vernon (Hg.): Peter Greenaway – Interviews. Jackson (MS). S. 50-59.

Camus, Albert (1969): Der Mensch in der Revolte. Reinbek.

Camus, Albert (1999): Der Mythos des Sisyphos. Reinbek.

Derrida, Jacques (1976): Signatur Ereignis Kontext. In: Ders.: Randgänge der Philosophie. Berlin u.a. S. 124-155.

Eco, Umberto (1994): Einführung in die Semiotik. München.

Engell, Lorenz (2005): Medienphilosophie des Films. In: Nagl, Ludwig/ Sandbothe, Mike (Hg.): Systematische Medienphilosophie. Berlin. S. 283-298.

Federman, Raymond (2002): Surfiction. Eine postmoderne Position. In: Wagner, Karl (Hg.): Moderne Erzähltheorie. Grundlagentexte von Henry James bis zur Gegenwart. Wien. S. 413-431.

Flusser, Vilém (1998): Kommunikologie. Frankfurt am Main.

Greenaway, Peter (o.J.a): www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/quotes (gesehen am 06.03.2012).

Greenaway, Peter (o.J.b): A Life in Film: http://www.timeoutabudhabi.com/thismonth/feature.php?id=366 (offline; gespeicherte Kopie im Besitz d. Verf.)

Greenaway, Peter (1986): A Zed and Two Noughts. London.

Greenaway, Peter (1994): The Stairs 1. Geneva – The Location/ Genève – Le Cadrage. London.

Greenaway, Peter (1995): The Stairs 2. Munich – Projection / München – Projektionen. London.

Greenaway, Peter (2001): The Tulse Luper Suitcase. Vortrag im August 2001 Saas-Fee. Zitiert nach: http://www.egs.edu/faculty/greenaway/greenaway-tulse-luper-2001.html (gesehen am 06.03.2012), o.S.

Greenaway, Peter (2003a): Cinema is dead – long live cinema. Vortrag am 30. September 2003 auf der *eDIT*/ VES 2003 in Frankfurt am Main, zitiert nach: http://sneakerbike.com/audio/greenaway1_dl.mp3 (nicht gefunden am 06.03.2012).

Greenaway, Peter (2003b): Toward a re-invention of cinema. Vortrag am 28. September 2003 auf dem Netherlands Film Festival in Utrecht: http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm (gesehen am 06.03.2012)

Hacker, Jonathan/ Price, David (1991): Discussion with Peter Greenaway. In: Dies.: Peter Greenaway, S. 208-222. In: Dies.: Take Ten. Contemporary British Film Directors. Oxford/ New York (NY). S. 188-227.

Haeckel, Ernst (1866): Generelle Morphologie der Organismen. Allgemeine Grundzüge der organischen Formen-Wissenschaft, mechanisch begründet durch die von Charles Darwin reformirte

Descendenz-Theorie. Band 2: Allgemeine Entwickelungsgeschichte der Organismen. 5. Buch: Erster Theil der allgemeinen Entwickelungsgeschichte. Generelle Ontogenie oder Allgemeine Entwickelungsgeschichte der organischen Individuen (Embryologie und Metamorphologie). Berlin.

Kremer, Detlef (1995): Peter Greenaways Filme: Vom Überleben der Bilder und Bücher. Stuttgart/ Weimar.

Lacan, Jacques (1978) [1964]: „Vom Blick als Objekt klein a“. In: ders.: Das Seminar. Buch XI: Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse (1964). Olten/ Freiburg im Breisgau. S. 71-126.

Lévi-Strauss, Claude (1980): ‚Primitives‘ Denken und‚zivilisiertes‘ Denken“. In: Ders.: Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge. Gespräche mit Claude Lévi-Strauss. Frankfurt am Main. S. 27-46.

Linssen, Dana (o.J.): 111 Years of Illustrated Text. An Interview with Peter Greenaway. Zitiert nach: http://dss.submarine.nl/greenaway_interview-H264.mov (nicht gefunden am 06.03.2012).

Luhmann, Niklas (1984): Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main.

Luhmann, Niklas (1996a): Die Realität der Massenmedien. Opladen.

Luhmann, Niklas (1996b): Observing re-entries“. In: Peter, Georg/ Preyer, Gerhard/ Ulfig, Alexander (Hg.): Protosoziologie im Kontext. „Lebenswelt“ und „System“ in Philosophie und Soziologie. Würzburg. S. 290-301.

Luhmann, Niklas (2008): Sinn, Selbstreferenz und soziokulturelle Evolution. In: Ders.: Ideenevolution. Beiträge zur Wissenssoziologie. Frankfurt am Main, S. 7-71.

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge (MA).

Manovich, Lev (2002): What is Digital Cinema?. In: Mirzoeff, Nicholas (Hg): The Visual Culture Reader. Second Edition. London/ New York (NY). S. 405-416.

Marcorelles, Louis (2005): Conversation with Jean Renoir. In: Cardullo, Bert (Hg.): Jean Renoir. Interviews. Jackson (MS). S. 105-120.

Panofsky, Erwin (1993): Stil und Medium im Film. In: Ders.: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film. Frankfurt am Main u.a. S. 17-48.

Poe, Edgar Allan (1994): The Facts in the Case of M. Valdemar. In: Ders.: Selected Tales. Harmondsworth. S. 364-373.

Smith, Gavin (2000) : Food for Thought. An Interview with Peter Greenaway. In: Gras, Marguerite/ Gras, Vernon (Hg.): Peter Greenaway – Interviews. Jackson (MS), S. 91-105,

Spielmann, Yvonne (1998): Intermedialität. Das System Peter Greenaway. München.

Sterling, Bruce (1995): The Life and Death of Media. Vortrag am 19. September 1995 auf dem 6th International Symposium on Electronic Art in Montreal. Zitiert nach: http://student.vfs.com/~deadmedia/speech.htm (gesehen am 06.03.2012).

Sterling, Bruce (o.J.): The Dead Media Project. A Modest Proposal and a Public Appeal. Zitiert nach: http://www.deadmedia.org/modest-proposal.html (29.03.2009);

Vischer, Friedrich Theodor (1879): Auch Einer. Eine Reisebekanntschaft. Band 2. Stuttgart.

Werner, Axel Roderich (2010): System und Mythos. Peter Greenaways Filme und die Selbstbeobachtung der Medienkultur. Bielefeld.

Wollen, Peter (1972): Signs and Meaning in the Cinema. Bloomington (IN).

Zizek, Slavoj (1991): Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien. Berlin.

Zizek, Slavoj (2000): Mehr-Genießen. Lacan in der Populärkultur. Wien.

Lukas Wilde

Die Peanuts als Diagramm.

Spuren graphischer Narration im Comic

1. Bildsysteme des Comics

Wenn vom Comic als ‚Erzählung mit Bildern' die Rede ist, wird eine gravitätische Einstimmigkeit zumeist einfach vorausgesetzt: was den Status einer flächigen Darstellung als ‚Bild' konstituiert. Nicht erst in den letzten Jahren jedoch hat sich der Bildbegriff zum großen Explanandum der Kulturwissenschaften entwickelt, vor dessen Kulisse konkurrierende Modelle von Semiotik, Phänomenologie oder Kulturanthropologie ihre Geschütze aufgefahren haben. Die folgende Untersuchung versucht einige Richtungen anzudenken, in denen die Beschäftigung mit Comics im Speziellen, sowie mit graphischer Kommunikation im Allgemeinen, interessante Perspektiven auf die Frage nach Bildlichkeit eröffnet.

Der Usus empfiehlt, die vielzitierte Taxonomie der Zeichen von Charles Sanders Peirce als Ausgangspunkt zu nehmen und Bilder als ikonische Zeichen (Repräsentamen) zu betrachten. Ikone sind durch Ähnlichkeitsbeziehungen zum Gemeinten gekennzeichnet, wobei die Darstellung in ihrer Komplexität stark reduziert erscheint. Die wesentlich konstitutiven Merkmale bleiben erhalten, da diese charakteristisch für das Abgebildete erscheinen – so kann die ikonografische Realisation eines Baumes auf die wesentlichen Merkmale ‚Stamm' und ‚Äste' reduziert werden. Ikone sind auf Grund dieser Ähnlichkeiten in vielen Fällen kultur- und sprachunabhängig verstehbar.

Peirce unterscheidet innerhalb dieser Kategorie weiter in einem dreistufigen System, das sich durch zunehmende Komplexitätsreduktion und Abstraktionssteigerung auszeichnet:

> Those which partake of simple qualities [...] are images. Those which represent the relations, mainly dyadic, or so regarded, of the parts of one thing by analogous relations in their own parts, are diagrams. Those which represent the representative character of a representamen by representing as a parallelism in something else, are metaphors.[1]

Während das eigentliche Image/ Bild noch kontinuierliche (perzeptive) Korrelation besitzt, gleicht ein Diagramm seinem Dargestellten nur in seiner Relationalität: Es liegt eine Struktur-Isomorphie vor, die nur das Verhältnis der Teile zueinander, nicht ihre piktorale Entsprechung, abzubilden versucht. Als noch weiter geführte Komplexitätsreduktion nennt Peirce die Figur der Metapher, die die Ähnlichkeit zweier Begriffe aus unterschiedlichen semantischen Feldern im Tertium Komparationis, dem (unsichtbaren) Gelenk der Metapher, herstellt.

1 Peirce 1931-1958, 2.277.

Was die Darstellungsformen von Comics, insbesondere Cartoons, anbelangt, ist gerade der Übergang von der perzeptiven zur strukturellen Ähnlichkeit interessant. Sicherlich ist Peirce oft vereinfachend rezipiert worden. Besonders die scharfe Demarkationslinien zwischen ikonischen, indexikalischen und symbolischen Zeichen lassen sich nicht isoliert von komplexeren Überlegungen zum Interpretanten betrachten.[2] Weniger kann man an einem Zeichen positiv nachweisbare Klassifikationen feststellen: Pragmatisch gedacht sind vielmehr in jedem Gegenstand heterogene Zeichenhaftigkeiten angelegt, die jeweils vom Benutzer herausgearbeitet und realisiert werden können. Dennoch ist es für eine bloße ‚Befunds-Analyse' von Bildsystemen nicht unzutreffend, einer perzeptiven ‚Ähnlichkeit' ikonischer Darstellungen grundlegend zu misstrauen. Umberto Eco hat nicht als erster in aller Ausführlichkeit illustriert, wie ‚Ähnlichkeit' keinen objektiven Sachverhalt darstellt sondern sich allenfalls auf kognitive Wahrnehmungsmodelle bezieht, die selbst schon konventionalisiert sind: Dürers Darstellung eines Nashorns, das er nie gesehen hat, illustriert die schuppige Haut als dachziegelartig angelegten Panzer. Noch Jahrhunderte später stellten Illustratoren sie dergestalt dar, obwohl sie längst Nashörner gesehen hatten, einfach weil die Darstellungskonvention nicht gänzlich von der Wahrnehmung zu trennen ist.[3]

Nelson Goodman geht tendenziell noch weiter, indem er piktoralen Darstellungen jeden Sonderstatus abspricht und Bilder analog zu sprachlichen Zeichen als syntaktische Anordnung mit (allerdings) besonderen Eigenschaften erklärt. Besondere Prägnanz erhalten diese Überlegungen um die Frage nach Ikonizität für Comics dahingehend, dass Cartoons nur äußerst selten eine Referenzialität auf realweltliche Denotate vorweisen und jede ‚Ähnlichkeit' in Ermangelung realer Bezugssysteme absurd erscheint (z. B. Ähnlichkeit mit welchem Donald Duck? Wo lebt er? Wer hat ihn je gesehen?) Dennoch lässt es sich nicht von der Hand weisen, dass wir fiktionalen Darstellern über die variierenden Zeichenstile unterschiedlichster Interpreten hinweg Identitäten zusprechen können, obgleich sich wohl alle fiktionalen Figuren eines Zeichners untereinander stärker entsprechen als die Interpretationen derselben Figur in völlig unterschiedlichen Werken. Auch aufgrund der hohen Varianz an Abstraktions- und Stilisierungsgraden innerhalb der Comic- und Cartoon-Welt, scheint es mir daher förderlicher, mit Goodmans Vokabular an einige unterschiedliche Praxisfälle bildlicher Comic-Darstellungen heran zu treten und sie von ihrer Funktionalität her zu betrachten.

Ein weiterer Grund, warum Goodmans gesamt-systematische Perspektiven als Referenzpunkt für Comic-Analysen interessanter sein könnte als mikro-semiotische Überlegungen hat Thierry Groensteen in seinen Comic-Untersuchungen (ohne Bezug auf Goodman) ausgeführt: Über die Komplexität der syntaktischen Zeichenbeziehungen im Bild wurde bekanntlich viel diskutiert; Guy Gauthier tritt dafür ein, dass sich in jedem Bild Linien, Punkte (oder Gruppen aus beidem) isolieren lassen, denen jeweils spezielle Bedeutung zugeordnet werden kann. Ich möchte aber Groensteen in seinem Einspruch zustimmen, dass die Suche nach den minimalsten distinkten Einheiten im

2 Vgl. Bauer; Ernst 2010, S. 20-21 und S. 42-82.
3 Eco 1972, S. 211.

Bild für das Verständnis der Funktionsweisen graphischer Narration nur von geringem Nutzen ist.[4] Relevante Codes im Comic lassen sich in größeren Einheiten finden, in Panels und im Arrangement des Tableaus. Diese Einheiten aufzubrechen und die syntaktischen oder strukturellen Segmente zu untersuchen, berührt nur die basalsten Bild-Mechanismen und trägt wenig dazu bei, die besonderen Spezifika der Narration zu erklären. Diese Untersuchung zielt also nicht darauf ab, ein semiologisches Vokabular im Sinne von Lexemen, Morphemen oder ähnlichem herauszuarbeiten. Ich möchte eher den umgekehrten Weg gehen und semiotische Untersuchungen verschiedener Bilder von ihrer Operationalität, ihrer Anwendungspraxis, her führen. Auch wenn wir also keine positiven Aussagen über Einzelelemente eines Bildes machen

können, lassen sich so die Gesamt-Relationen von der Makro-Einheit ‚Panel' her heuristisch untersuchen. Dies impliziert freilich, dass eine narrative Ebene der Erzählung sinnstiftend vorausgesetzt wird: Die Kohärenz des Systems steht dabei nie in Frage. Dies deckt sich wohl mit der alltäglichen Erfahrung des Comic-Lesens, das in den allermeisten Fällen ‚funktioniert', ohne dass Fragestellungen über die Binnenstruktur der Kohärenzbildung notwendig wären. Die Annahme der folgenden Überlegungen ist daher auch, dass alle analytischen Deskriptionen nur insoweit zu tieferem Verständnis führen, als sie sich von empirischen Erfahrungen leiten lassen.

2. Nelson Goodmans Bild-Syntaktik

Wie kaum strittig sein dürfte, besitzt kein arbiträres Zeichen seine Bedeutung aufgrund positiv nachweisbarer Symptome. Jede Sinnzuschreibung lässt sich stets nur relativ zum jeweiligen Anwendungs-System ermitteln. Selbstverständlich ließe sich jede Cartoon-Zeichnung auch wie ein Bild von Lichtenstein in ein Museum hängen – damit würden sich aber schlagartig auch die konstitutiven Merkmale des neuen ‚Bildes' ändern. Details, die vorher kontingent und unerheblich waren, ließen sich nicht mehr ohne weiteres ersetzen. Auszugehen ist aber von der üblichen Rahmungs- und Erwartungshaltung eines Lesers, der in den gängigen Codes des Mediums halbwegs geübt und mit ihnen vertraut ist. Ich möchte daher einen frühen Charlie Brown-Cartoon von seiner üblichen Verwendung her untersuchen, wobei einige interessante Faktoren ins Auge springen werden.

Um zuvor aber zwei Bild-Beispiele heranzuziehen, an denen Goodmans Kern-Gedanken zur Bildbeschreibung evident werden: die Unterscheidung eines Gemäldes, einer Abbildung des Fuji von Hokusai einerseits, von einem wissenschaftlichen Diagramm andererseits. Die wesentliche Differenz zwischen beiden bildlichen Darstellungen liegt bekanntlich nicht in der Natur des Abgebildeten (etwa: Das Diagramm als Veranschaulichung von der Anschauung entzogener Dinge), denn auch die Darstellung des Fuji kann mir Rückschlüsse auf epistemische Dinge (wie der Bergesneigung) geben. Ein Berg wiederum ließe sich auch diagrammatisch denotieren. Goodman führt vielmehr die syntaktischen Unterschiede aus, die beiden Darstellungen zueigen

4 Vgl. Groensteen 2007, S. 4.

sind: Sowohl Bild wie Diagramm sind beide ‚analog'.[5] Goodmans Verwendung des Oppositionspaares analog/digital muss von der umgangssprachlichen Semantik unterschieden werden: Gemeint ist keine Differenzierung nach technologischen Entstehungsbedingungen oder etwa der Wahl der Speicher- und Darstellungsmediums, sondern allein der kulturell herausgebildeten Praxis unserer Welterschließung vermittels verschiedener Zeichensysteme.



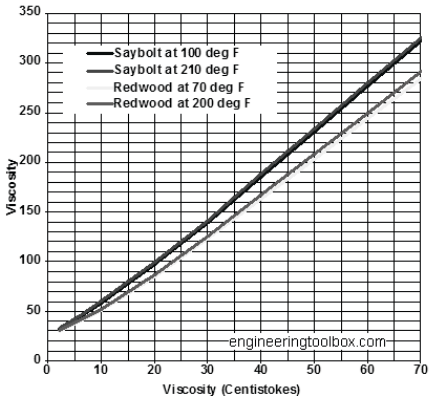


Abb. 1 & 2:
Hokusai, Katsushika: Holzblockdruck. 1823.[6]
„Relation between kinematic viscosity in Centistokes, Saybolt and Redwood"[7]

In diesem Sinn ist eine Musikpartitur ein digitales Darstellungsverfahren, da ihr an jeder Stelle des Symbolssystems ein diskreter Wert des (Bedeutungs-) Schemas zugeordnet werden kann. Ebenso verhält es sich etwa mit einem elektrischen Schaltplan. Unsere bildlichen Darstellungen oben hingegen, das Fuji-Gemälde ebenso wie das Diagramm, sind analog: Eine unterteilbare Zuordnung von letzten Einheiten ist nicht möglich. Die Systeme sind somit ‚syntaktisch dicht':[8] Einzelne, disjunkte (Bedeutungs-)Einheiten sind nicht auszumachen. Daraus ergibt sich eine weitere Besonderheit von reinen Bildsystemen (bildlichen Darstellungen im landläufig verstandenen Sinn): Es liegt eine kontinuierliche Korrelation zwischen System und Schema vor. Gemeint ist, dass kleine Änderungen am Bild keine großen Änderungen auf der Bedeutungs-Seite nach sich ziehen können, da (anders als bei digitalen Systemen wie der Schrift) die Abwesenheit von disjunkten Marken keine schwellenartigen Sprünge zulässt. Anders verhält es sich im Kontrast bei einem elektrischen Schaltplan, der zwar ebenfalls viele fakultative Elemente enthalten kann, sich aber durchaus in diskrete Bedeutungseinheiten zerlegen lässt: Die Distanz zwischen einzelnen Schaltstellen ist zumeist gleichgültig, solange die Verbindungen diskret definiert sind. Doch auch wenn das Diagramm, wie Hokusais Gemälde, keine solchen diskreten Einheiten aufweist, unterscheiden sich beide in ihren konstitutiven Bestandteilen: Linienstärke oder -farbe des Diagramms sind kontingente Eigenschaften, die natürlich relevant sein könnten, es aber in der üblichen Verwendungspraxis nicht sind. Je mehr Bestandteile eines Zei-

?

5 Vgl. Goodman 1973, S. 145 ff..
6 http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hokusai33_red-fuji.jpg (gesehen am 06.03.2012).
7 http://www.engineeringtoolbox.com/kinematic-viscosity-conversion-diagram-d_1175.html (gesehen am 06.03.2012)
8 Ebd., S. 212 f.

chensystems konstitutiv sind, desto voller das Schema. Die relative Fülle des Symbolschemas beim Fuji-Bild dagegen vereint vergleichsweise viele konstitutive Elemente. Auch dies ist nur relativ, denn absolute Fülle kann es nie geben: Die Rückseite des Bildes ist vermutlich ebenso vernachlässigbar wie sein Gewicht oder seine Verortung in Amsterdam.

Neil McDonnell erweiterte diese Konstellation (relative Fülle beim Fuji versus geringere Fülle beim Diagramm) durch eine Achse der Gedrängtheit. Diese gibt Auskunft darüber, wie viele konstitutive Elemente der Darstellung notwendig dafür sind, einen relevanten Klassifikator, eine Präposition oder Aussage zu bilden. Beispielsweise kommunizieren alle verschiedenen Darstellungen auf Herrentoiletten für gewöhnlich nur den Klassifikator ‚männlich', egal wie reduziert das Symbol dafür sein mag. Ein Bild von Sean Connery wäre darum in diesem Verwendungszusammenhang eher weitschweifig, da alle aufzählbaren Eigenschaften des Fotos keineswegs nur Sean Connery denotierten, sondern stattdessen zusammen zu einer Proposition (‚männlich') kämen. Ein sehr abstraktes Strichmännchen verwendet weniger konstitutive Elemente für die gleiche Proposition, sein Schema ist daher gedrängter.[9] Auch hier sieht man, dass keinesfalls die Binnenstruktur des Bildsystem selbst ausschlaggebend dafür ist, wie es in kommunikativen Zusammenhängen funktioniert, sondern spezifisch seine Platzierung (etwa an einer Toilettentür) oder allgemeiner: der Anwendungskontext.[10]

3. Charlie Brown in diskreten Einheiten

Wenn wir Cartoon-artige Comic-Strips wie Charles M. Schulz' *Peanuts* betrachten, lassen sich sofort frappierende Ähnlichkeiten zu Diagrammen konstatieren: Einige diskrete Linien stehen für Wolken (Panel 1), andere für Haare (Panel 4) oder gar mentale Zustände wie ‚Verblüffung' (Panel 2, Halbkreise um die Augen herum, die sonst nur als Punkte dargestellt sind). Diese visuellen Codes sind natürlich Ergebnisse langjähriger Ausdifferenzierungs-Prozesse des Mediums, die beinahe wie Buchstaben ‚gelesen' werden können. Somit lässt sich eine begrenzte Zahl disjunkter Einheiten herausarbeiten, die vor einem kontingenten Darstellungs-‚Horizont' Relevanz und Bedeutung für die Bildfolge aufweisen. Zu jenem Horizont ließe sich etwa die Zahl der Linien zählen, die in Panels 1 und 4 eine ‚Wiese' darstellen (auch mit weniger Zacken wäre es noch eine Wiese identischer Funktion), ebenso die ‚Wolken' in Panel 1 und die Maserung des ‚Baumes' in Panel 1 und 4. Keinesfalls soll behauptet werden, dass unterschiedliche Zeichenstile nicht ästhetische Effekte nach sich ziehen – gewiss könnte man jedes Panel auch gerahmt in einem Museum als ‚Original Charles M. Schulz' aufhängen, womit die Linienführung eine erhebliche Bedeutung bekommen würde.

9 Vgl. Scholz 2004, S. 105 f.
10 Vgl. Bauer/ Ernst 2010, S. 97-99.



Abbildung 3: Schulz, Charles M.: *The Peanuts*, ca. 1963.[11]

In ihrer einfachen Funktionalität hingegen lässt sich eine geringere Fülle des Schemas einerseits, zusammen mit einer höheren Gedrängtheit andererseits konstatieren: Zahlreiche Aspekte können einerseits für die Kommunikationsfunktion als unerheblich fallengelassen werden, während das Symbolsystem andererseits darauf ausgerichtet ist, möglichst sparsam Propositionen zu bilden; unnötige Details sind ausgespart: Charlie Browns Gesicht verfügt eben nur über die minimalste Schematisierung (Augen, Mund, Nase), die Kleidung wird nur in ihrer Konturierung gekennzeichnet, und alles was man über den Raum sagen kann, liegt in der Horizontlinie ‚Wiese' und dem ‚schönen Wetter' (vermittelt durch die zwei ‚Wolken'-Einheiten in Panel 1). Von einer kontinuierlichen Korrelation zwischen Zeichensystem und Bedeutungsschema kann also nur bedingt die Rede sein: Während weite Teile des Bildes unerheblich sind (Wolken am Himmel könnten auch ein oder zwei Kringel mehr haben, ohne ihren Status zu verlieren), sind andere Partien erheblich empfindlicher: die Neigung der Mund-Linien etwa reagiert auf winzige Eingriffe sensibel, ein ‚lächelnder' Darsteller wird leicht zu einem ‚gelangweilten', verschiebt man den Endschwung der Linie von oben nach unten.

Die Korrelation zwischen Bild und Bedeutung ist somit in empfindlichen Partien der Darstellung weitaus höher als an anderen, wo fast schon von fakultativer Freiheit gesprochen werden kann. Dies erschließt Parallelen zu ‚Operationaler Bildlichkeit', wie Sybille Krämer anwendungsbezogene Bildsysteme bezeichnet, die sich von bloß ästhetischen Darstellungen unterscheiden. Eines der Konsitutionsmerkmale hierfür wäre der ‚Graphismus'.[12] Wir finden sowohl in Schrift, Diagrammen, als auch bei den Peanuts, klare 1/0-Unterscheidungen von Elementen, ohne jegliche Übergänge, die jeweils artikulierbare Funktionen erfüllen. Die Darstellung ist, kurz gesagt, auf ihre kommunikative Funktionalität hin reduziert, die stets nur Aspekte betont (oder gar

?

11 http://thebodaciousbelgradeblog.wordpress.com/2008/09/22/the-5-greatest-newspaper-comic-strips-of-all-time/, (gesehen am 05.07.2010 nicht gefunden am 06.03.2012).

12 Krämer 2009, S. 100.

überhaupt zur Darstellung bringt), die in der jeweiligen Situation relevant sind. Auf semantischer Seite ist dies überraschender, als es zunächst erscheinen mag: Donald bekommt nur beim Essen Zähne, nur beim Augenbrauen-Heben Augenbrauen, nur beim Küssen Lippen. Die grundlegende Darstellung ist also keineswegs eine von perzeptiven (bildlichen) Daten, sondern von anthropologischen und kommunikativen Funktionsmöglichkeiten.

Auch wenn dieses Merkmal besonders in frühen Cartoons, Funnies (z. B. kurze Zeitungs-Strips) und frankobelgischen Vertretern der Ligne Claire (Hergés *Tim & Struppi* als bekanntestem Vertreter) vorzufinden ist, stoßen wir auch in narrativen Kontexten darauf, die deutlich näher in einem (wie auch immer behaupteten) ‚Realismus' angesiedelt sind. Im Bereich der Manga wäre die Darstellung von Emotionen zu untersuchen, im Genre der US-Superhelden die Darstellung von Körperlichkeit und Handlungsfähigkeit: Sehen wir hier wirklich ‚Bilder' optischer Wahrnehmung, oder Funktionsbestimmungen, die der Wahrnehmbarkeit für gewöhnlich entzogen sind?

4. Relationalität und epistemische Bilder

Zudem muss man sich fragen, wer diese Figuren sind, die da zur Darstellung gebracht werden. Wenn Onkel Dagobert als „richest man in the world" bezeichnet wird[13], springt eine grundlegende Inkommensurabilität zwischen Darstellung und Dargestelltem ins Auge. Der Signifikant zeigt Dagobert Duck als eine Ente, sein Signifikat aber ist ein Mensch namens Dagobert Duck – zumindest, will man die Polarität zwischen *histoire* (*Fabula*) und *discours* (*Syuzhet*) aufrecht erhalten. Stephan Packard ist etwa der Ansicht, gerade dies sei zu vermeiden:

> Während Comics eine offensichtlich visuelle Kunstform sind, bleibt der Anblick vieler Elemente, die in ihnen gezeichnet werden, dennoch ganz oder teilweise verborgen: Wir *sehen* zwar die Gegenstände, von denen der Comic erzählt, aber nicht unbedingt *wie sie aussehen*.[14]

Beide mögliche Antworten für diese Unstimmigkeit zwischen Zeichnung und Beschreibung sind abzulehnen: Dass ‚Asterix' ein deformierter Mensch mit riesenhaften Füßen und Knollennase ist, aber auch dass er einfach nur so dargestellt wird, ‚in Wirklichkeit' aber wie ein normaler Mensch aussieht. Das offensichtliche Zukurzgreifen jener zweiten Lösung tritt immer dort zutage, wenn Realverfilmungen von Cartoon-Helden wie Asterix, Tim & Struppi oder Garfield die unauflösliche Verquickung zwischen Darstellung und Dargestelltem demonstrieren, eben indem sie ignoriert oder negiert wird. Was Martin Schüwer als diese „unauflösliche Verquickung von Signifikant und Signifikat", als ein nicht hintergehbares *A Priori* des Mediums begreift (und damit von der Narratologie her deutet)[15], soll hier versuchsweise als diagrammatische Operation betrachtet werden.[16]

13 Z. B. in Barks 1951. S. 126.
14 Packard 2009, S. 32. Hervorh. im Original.
15 Vgl. Schüwer 2008, insb. S. 17-26.
16 Vgl. zu Begriff und Logik diagrammatischer Operationen Bauer/Ernst 2010, S. 9-26, S. 40-82.



Abb. 4: Töpffer, Rodolphe ca. 1837.[17]

Diagramme müssen nicht immer aus abstrakten Kurven und Datensätzen bestehen. Eine Verhältniskarte, die die Zahl der produzierten Autos pro Staat durch relational vergrößerte (aufgeblasene) Auto-Zeichnungen auf den jeweiligen Ländern der Weltkarte anschaulich macht, leistet das Folgende: Epistemische Dinge, die der Anschauung entzogen sind (‚die Zahl der produzierten Autos und ihr Verhältnis zueinander') anschaulich zu machen und evident erfahrbar zueinander in Bezug zu setzen. Dies ist Peirces zweites abstraktionssteigerndes Isomorphie-Modell.

Es bringt eben keine Autos in ihrer perzeptiven Wahrnehmung, sondern in ihrer Vergleichbarkeit von begrifflichen Strukturen (der ‚unsichtbaren' Produktionsrate) zur Darstellung. Der schweizer Karikaturist Rodolphe Töpffer, der gerne als Urvater der Comic-Darstellung herbeizitiert wird, erkannte genau dies als Prinzip der Karikatur: Körperverhältnisse nicht piktoral abzubilden, sondern in der Zeichnung nur ihre Verhältnismäßigkeit untereinander zum Ausdruck zu bringen. Eine seiner Karikaturen von 1837, die ein schmächtiges Männlein zeigt, das eine übergewichtige Frau hinter sich führen muss, sagt eben genau das: ‚Eine relativ dicke Frau' – nicht etwa eine bestimmte, sondern eine begriffliche, über die wir nur in dieser einen, relationalen Eigenschaft etwas sagen können. Zurück zu Charlie Brown ließe sich das Problem der Unvereinbarkeit von (graphischer) Erzählung und erzählter Welt ebenso auflösen, dass wir gerade keine Darstellung eines artikulierbaren Menschen haben (von dem wir uns dann fragen müssten, ob er wie die Liniengestalt auf der Seite aussieht, oder wie ich und du), sondern eine Darstellung von Relationalitäten untereinander: Auf Ebene der Darstellung ist jede Linie, wie zuvor gezeigt, nur in ihrem Verhältnis zu anderen Linien relevant. Auf Ebene des Dargestellten stoßen wir aber ebenfalls auf keine absoluten Größen, nur auf Verhältnisse: ‚Charlie Brown ist größer als Snoopy und anthropomorpher, und später zusammen gesunkener als zuvor'. Auch hier gibt es nur ein Graustufenspektrum: So wie jeder Zeichner in verschiedenem Maße von wahr-

17 http://lambiek.net/artists/t/topffer.htm, (gesehen am 06.03.2012).

nehmungsnahen Abbildungen abstrahiert (oft auch innerhalb einer Geschichte oder eines Panels), so liegen auch die verschiedenen Comic-Darstellungen über eine Skala verstreut, deren einer Pol von piktoralen Strukturen, deren anderer Pol von diagrammatischen Strukturen dominiert wird.

Dies wirft natürlich die spannende Anschlussfrage auf (die hier leider nicht behandelt werden kann), wie in verschiedenen Strips überhaupt von ‚dem selben Charakter' die Rede sein kann. Gerade auch im Bereich der US-Superhelden-Comics scheint mir diese Frage sehr vielversprechend, da die zivilen Identitäten von Batman, Superman etc. nicht anhand distinkter und klar codierter Symbole zu erkennen sind, wie es bei ihrem Kostüm der Fall ist. Die Unterschiede zwischen den Darstellungen derselben Figur sind bei verschiedenen Interpreten beträchtlich – und sicherlich ähneln sich viele Figuren eines Zeichners weitaus mehr als etwa Bruce Wayne unter verschiedenen Federn. Dennoch haben wir zumeist keine großen Schwierigkeiten, den Darstellungen Identitäten zuzusprechen, die relativ stabil bleiben, ohne dass man dies anhand bestimmter Bildelemente bestimmen könnte. Es wäre zu untersuchen, ob diese Identität nicht ebenfalls durch einen stabilen Code an Relationen gesichert ist, der etwa Bruce Wayne ein ‚verhältnismäßig kantigeres Kinn' zuschreibt als dem jüngeren Dick Grayson.



Abbildung 5: McCloud, Scott: *Understanding Comics. The invisible Art.* New York NY: Harper-Collins 2004, S. 43

5. Ausblick

Die Bedeutung von *Graphic Novels* für die aktuellen Diskussionen um Bildlichkeit scheinen mir gerade in dieser funktionalen Flexibilität zu liegen. Jedes gegebene Bild lässt sich sicherlich mit verschiedenen Theorie-Modellen erklären. Auch die Frage, ob ein Bild ein Zeichensystem ist, das gelesen und interpretiert werden muss, oder ‚ein Phänomen reiner Sichtbarkeit zu Anschauung bringt'[18], lässt sich in Rekurs auf die jeweilige Theorieschule verschiedentlich beantworten. Wenn Lambert Wiesing aber z.

18 Vgl. z. B. Wiesing 2005, S. 31.

B. anführt, es wäre eine Überstrapazierung semiotischer Modelle, ein photorealistisches Bild noch als mentalen Leseprozess zu interpretieren (wo man es doch unmittelbar wahrnähme und verstünde)[19], ließe sich umgekehrt das gleiche natürlich für abstrahierte Cartoon-Zeichnungen sagen: Die ‚reine Sichtbarkeit von Snoopy' führt zu einer fast schon satirischen Auslegung des phänomenologischen Begriffsapparats, wenn fast jeder Bildpunkt hochartifiziell konventionalisierten Codes entspringt.

Die Bedeutung des Comics für diese Frage wird nun klarer: Wir haben es mit einem Kanon von Werken zu tun, die stufenlos über das Spektrum möglicher Abstraktionen balancieren und so die Durchlässigkeit von scheinbar unvereinbaren Lese- und Wahrnehmungsmodellen demonstrieren. Mehr noch als in Werken der bildenden Kunst oder der Fotografie, finden sich verschiedene Abstraktionsstufen (mit Goodman und Scholz: Systeme verschiedener schematischer Fülle und Gedrängtheit) direkt nebeneinander, oft sogar im gleichen Bild. Scott McClouds Beispiel, bei ihm auf Manga bezogen, dass fast photorealistsiche Hintergründe um symbolhaft abstrahierte Cartoon-Darsteller die Immersion steigerten, da sie dem Leser ‚mentale Leerstellen' in sensualistischen Welten zum auffüllen böten[20], ließe sich versuchsweise als ‚Diagrammatisierung des Bildes (um bestimmte Pole herum)' lesen.[21] Betrachtet man das Panel nicht mehr undifferenziert als ‚Bild', dann zerfällt die Darstellung in Felder geradezu entgegengesetzter Bildfunktionen. Gerade in Mangas ist dies ein meines Erachtens wenig untersuchtes Stilmittel: Die Kontraste piktorial differenzierter Nebenfiguren vor schematisch artikulierten Hauptdarstellern einerseits. Andererseits aber auch die kurzzeitige, funktionale Reduktion der gleichen Figur in ‚Affektbildern', die den Hauptdarsteller auf einen weit aufgerissenen Mund herunterbrechen – für die Dauer eines Bildes, um im nächsten Panel wieder zu höherer Fülle und niedriger Gedrängtheit zurückzukehren. Interessanterweise arbeiten einige US-amerikanische Comics genau anders herum. In Darren Aronofskys *The Fountain* etwa wird wichtigen Hauptdarstellern ein dichter, piktorialer Bild-Status zugestanden, während Hintergründe und Randfiguren nur in grob skizzierten Relations-Verhältnissen auftauchen[22]. Von den kulturwissenschaftlichen Perspektiven ganz abgesehen: In dieser Verschränkung verschiedenster Bildfunktionen scheinen mir auch interessante Perspektiven auf die Lesbarkeit und Anwendbarkeit von bildlichen Darstellungen generell zu liegen, die sich genauerer Untersuchungen noch wenig erfreuen durften.

Literatur

Aronofsky, Darren und Williams, Kent (2005): The Fountain. New York NY.

Barks, Carl (1951): A Financial Fable/ The Cyclone Money Crib. In: Walt Disney's Comics and Stories Nr. 126. New York NY. 1951.

19 In: Sachs-Hombach (Hg.) 2004, S. 157 f.
20 McCloud 2004, S. 43.
21 Vgl. Bauer/Ernst 2010, S. 221-262, mit Blick auf Husserls Bildtheorie auch ebd., S. 292-302.
22 Aronofsky/ Kent 2005, z. B. S.12.

Bauer, Matthias; Ernst, Christoph (2010): Diagrammatik. Bielefeld.

Ditschke, Stephan et al. (Hg.) (2009): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld.

Eco, Umberto (1972): Einführung in die Semiotik. München.

Goodman, Nelson (1973): Sprachen der Kunst. Frankfurt am Main.

Groensteen, Thierry (2007): The System of Comics. Jackson MI.

Krämer, Sybille (2009): „Operative Bildlichkeit". In: Hessler, Martina; Mersch, Dieter (Hg): Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft. Bielefeld. S. 94 – 123.

McCloud, Scott (2004): Understanding Comics. The invisible Art. New York NY.

Packard, Stephan (2009): Was ist ein Cartoon?. In: Ditschke, Stephan et al. (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld.

Peirce, Charles Sanders (1931-1958): Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Cambridge MA.

Sachs-Hombach, Klaus (Hg.) (2004): Wege zur Bildwissenschaft. Interviews. Köln.

Scholz, Oliver (2004): Bild, Darstellung, Zeichen. Frankfurt am Main.

Schüwer, Martin (2008): Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier.

Wiesing, Lambert (2005): Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt am Main.

Katharina Wloszczynska

Das ‚denkende' Remake

Was ist ein Remake? Die meisten Kinogänger würden gewiss nicht bezweifeln, diese Frage beantworten zu können. Denn jeder kennt Remakes: von Arthouse bis Blockbuster, von Musical bis Thriller, von Hollywood bis Hong Kong – Remakes sind ein etablierter Bestandteil der Kinematographie in allen Genres und in allen Filmnationen. Seit den achtziger Jahren ist zwar eine verstärkte Remake-Produktion zu beobachten, doch Wiederverfilmungen existierender Laufbilder sind keineswegs ein neues (oder gar postmodernes)[1] Phänomen; denn schon als die Bilder laufen lernten, lernten ihre Macher ihre Geschichten in neue Gewänder zu kleiden.[2]

Das Remake und die Filmwissenschaft

Vor dem Hintergrund der heutigen Allgegenwärtigkeit des Phänomens sowie seiner Präsenz im gesamten Verlauf der Kinogeschichte muss erstaunen, dass die Remake-Forschung eine vergleichsweise junge Disziplin ist: nach zögerlichen Anfängen in den siebziger und achtziger Jahren und einer ersten Konsolidierungsphase des neuen Forschungsfeldes in den Neunzigern erscheinen erst etwa seit der Jahrtausendwende regelmäßig wissenschaftliche Beiträge. Einen großen Teil der Publikationen machen komparative Analysen einzelner Filmpaare aus, die eine pragmatische Begriffsbestimmung zugrundelegen und diese um deskriptive Ausführungen (z. B. filmökonomischer oder filmgeschichtlicher Art) ergänzen; dabei spielen kulturvergleichende Fragestellungen oft eine wichtige Rolle.[3] So kann bis dato nur auf eine überschaubare Anzahl von Beiträgen zurückgegriffen werden, die das Thema mit ausreichender theoretischer Tiefe behandeln – darunter konnte sich bisher jedoch kein allgemein anerkanntes Standardwerk etablieren. Ebenso wenig scheint man sich in der film- und medienwissenschaftlichen Fachwelt über die Definition des Remakes einig werden zu können, was zur Folge hat, dass verschiedene Beiträge zum vordergründig selben Thema von verschiedenen und bisweilen einander widersprechenden Konzepten ausgehen.[4] Beispielsweise kann die ausschließliche Verortung des Remakes im Medium ‚Kinofilm' in einem Ansatz der expliziten Ablehnung medialer Beschränkungen in einem anderen gegenüberstehen. Zur weiteren Verwirrung trägt der internationale Sprachgebrauch bei: da die Bezeichnung ‚Remake' vom englischen Verb *to remake* (etwas neu machen, erneuern) abgeleitet ist, wird sie in englischsprachigen Publikationen

1 Vgl. z. B. Brashinsky 1998, S. 163 oder Durham 1998, S. 17.

2 Besonders in den Anfangsjahren des Kinos, als die Themen ‚Autorenschaft' und ‚Urheberrecht' noch keine große Rolle spielten, waren inhaltliche und formale Übernahmen aller Art gängige Praxis. Vgl. Forrest 2002.

3 Vgl. z. B. Durham 1998.

4 Vgl. Hobsch 2002, S. 12.

häufig ohne weitere Spezifizierung für mediale Neuschaffungsprozesse aller Art verwendet.[5] In einem Punkt scheinen sich die Autoren der verschiedenen Beiträge zum Remake allerdings einig zu sein, nämlich darin, dass die momentane Forschungslage als defizitär zu beklagen ist. So verspottet beispielsweise der italienische Filmwissenschaftler Leonardo Quaresima vorhandene Definitionen als tautologisch und bisherige Klassifikationsversuche gar als ‚dadaistisch' und fasst die Gesamtsituation als „backwardness of research into this issue in cinema studies"[6] zusammen.

I. Der Remake-Begriff

Begriffsverwendung und Revisionsbedarf

Auch außerhalb des filmwissenschaftlichen Diskurses ist der Umgang mit dem Label ‚Remake' alles andere als einheitlich. In der Alltagssprache wird die Zuschreibung eines Films zur Kategorie der Neuverfilmungen gerne von den Filmtexten losgelöst vorgenommen und nur von paratextuellen Informationen, wie Stellungnahmen von Filmemachern oder der urheberrechtrechtlichen Faktenlage, abhängig gemacht. Eine andere übliche und ebenfalls irreführende Verwendung des Begriffs ist die undifferenzierte Betitelung verschiedener Praktiken der inhaltlichen oder formalen Bezugnahme in Filmen als Remake, wenn die eigentliche Intention der Aussage ein Plagiatsvorwurf ist. Als implizites Wissen nehmen diese unreflektierten Verwendungsweisen auch Einfluss auf wissenschaftliche Ansätze zur Bestimmung des Remake-Begriffs. Aber wie so häufig ist auch im Fall der Wiederverfilmung das vorwissenschaftliche Begriffsverständnis nicht nur deshalb theoretisch verwertbar, weil es existent und gebräuchlich ist. Nähert man sich dem etablierten Sprachgebrauch nämlich mit dem Anspruch wissenschaftlicher Präzision, verschwimmen die Grenzen des vermeintlich simplen Konzepts. Es muss daher geschlussfolgert werden, dass die Kategorie-Bezeichnung ‚Remake' aufgrund der uneinheitlichen Verwendungsweisen – sowohl im alltagssprachlichen wie auch im wissenschaftlichen Kontext – so wie sie gebraucht wird, nicht ‚brauchbar' ist; sie bedarf einer Revision.

Ein aktuelles Beispiel

Zur Zeit des FFK war FAME (USA 2009, Kevin Tancharoen) auf den Leinwänden der Multiplexe zu sehen: ein für den jugendlichen Massengeschmack konzipiertes und mit zahlreichen Musik- und Tanzeinlagen aufwendig produziertes Remake des gleichnamigen Oscar-prämierten Klassikers von 1980 (FAME – DER WEG ZUM RUHM, USA 1980, Alan Parker). Die Wiederverfilmung im visuell attraktiven Musikvideo-Stil hat nicht nur den Titel samt seiner charakteristischen Visualisierung (die als das Logo des Films gelten kann) sowie den Handlungsort (*New York High School of Performing Arts*) übernommen, sondern hat sich auch in Inhalt und Struktur (z. B. in der Kapitel-Unterteilung nach Schuljahren) stark an ihrer filmischen Vorlage orientiert. Wenn wir

5 Vgl. z. B. Horton/ McDougal 1998, S. 6.
6 Quaresima 2002, S. 78.

an Remakes denken, denken die meisten von uns vermutlich an einen Film wie FAME: die Neuauflage eines preisgekrönten Klassikers ‚made in Hollywood'. Wie zahlreiche Beiträge in Internetforen belegen, würden einige Stimmen dem noch hinzufügen: ‚... eine schlechte, die dem Original nicht das Wasser reichen kann'. Der Tradition ihrer Zunft folgend beziehen auch viele Filmkritiker einen ähnlichen Standpunkt. Tancharoens FAME ist gewiss kein Meilenstein der Filmgeschichte, aber ein zielgruppengerechtes und technisch gut umgesetztes High School Musical. Der Grund für die überwiegend negative Resonanz, auf die es stößt, muss in seinem Remake-Status gesucht werden, denn die wertenden Positionen bauen ihre Argumentation in der Regel über den Vergleich zu Parkers Kultfilm auf. Diesem kommt in solchen Gegenüberstellungen die Rolle des nachahmungswerten ‚Originals' zu, wodurch er eine nachträgliche Auratisierung erfährt, während das Remake als nicht originell und somit nicht künstlerisch wertvoll herabgeurteilt wird. So wird FAME auch mit Blick auf die paratextuelle Dimension von Kinofilmen zu einen typischen Beispiel für die Filmkategorie ‚Remake'.

Ursachensuche I: Das Remake und die Filmkritik

Für die lang anhaltende Nichtbeachtung des Remakes durch die akademische Filmforschung sind zwei Hauptursachen identifizierbar – eine dem filmischen Phänomen äußerliche und eine in ihm selbst angelegte.

Erstere besteht in der langjährigen Prägung des Remake-Diskurses durch das Feuilleton. Aus der Praxis von Filmproduktion und -vermarktung stammend, wurde der Begriff ‚Remake' nämlich zunächst von der feuilletonistischen Filmkritik aufgegriffen und fand erst mit erheblicher Verzögerung auch in der Filmwissenschaft seinen Platz. So wurden Wiederverfilmungen in Anlehnung an eine dominante Meinung der europäischen (und hier besonders der französischen) Filmkritik über Jahrzehnte als einfallslose Imitationen und rein kommerzielle Produkte ohne jeglichen künstlerischen Wert kategorisch abgelehnt und folglich nicht als möglicher Untersuchungsgegenstand ernst genommen.[7] Wie an obigem Filmbeispiel ausgeführt, hat sich diese Haltung nicht nur innerhalb des filmkritischen Kontextes, sondern auch darüber hinaus in den Köpfen vieler Zuschauer als festes Bewertungsmuster von Remakes etabliert. Eine solche prinzipielle Geringschätzung speist sich natürlich aus dem traditionellen abendländischen Kunstverständnis, welches das auratische Original gegenüber minderwertigen Kopien abgrenzt. In meiner Beschäftigung mit dem Remake distanziere ich mich von dem wertenden Diskurs, da mir diese Dimension für das Gros der filmtheoretischen Forschungsfragen zum Remake irrelevant und bisweilen hinderlich erscheint.

7 Schon in den fünfziger Jahren nahm André Bazin wertend Stellung zu Neuverfilmungen aus den USA und bereitete die kritische Tendenz vor, die später so weit gehen sollte, Hollywoods Remake-Praxis mit dem Vorwurf eines kulturellen Imperialismus in Verbindung zu bringen. Vgl. Bazin 1951 und Bazin 1952.

Ursachensuche II: Ein relationales Konzept

Der zweite Grund für die langjährige stiefmütterliche Behandlung des Remakes durch die Filmwissenschaft liegt im Untersuchungsgegenstand selbst. Seine begriffliche Abgrenzung und theoretische Erfassung werden nämlich dadurch erschwert, dass es sich um ein relationales Konzept handelt. Was einen Film zu einem Remake macht, ist schließlich die Tatsache, dass er die Wiederverfilmung eines älteren Films ist – des *Premakes*.[8] Von dieser grundlegenden Feststellung ausgehend ergeben sich mehrere konzeptionelle Schwierigkeiten:

Man stellt schnell fest, dass die intertextuelle Bezugnahme, die das Wesen des Remakes bildet, sein einziges konstitutives Merkmal ist. Es lassen sich keine allgemeingültigen textuellen Eigenschaften benennen, die über die Zuordnung eines Films zur Kategorie des Remakes entscheiden könnten. Erkennt der Zuschauer die Relation zum Premake nicht, rezipiert er die Neuverfilmung wie jede andere Komödie, jedes andere Melodrama oder jeden anderen Thriller. Aus diesem Faktum ergeben sich zwangsläufig zwei Fragen: (1.) anhand welcher Kriterien kann die interfilmische Bezugnahme festgestellt werden und (2.) wem obliegt bei ihrer Bestimmung die Entscheidungsautorität? Nicht alle Neuverfilmungen sind so eindeutig mit einem Vor-Bild in Verbindung zu bringen wie FAME oder (noch prägnanter) Gus van Sants PSYCHO (PSYCHO, 1998), bei dem es sich nahezu um ein Kader-für-Kader Remake von Hitchcocks berühmtem Premake (PSYCHO, 1960) handelt. Wird, was üblicherweise der Fall ist, das Erstwerk nicht Szene für Szene nachgestellt, oder wird (bei geringerer Ähnlichkeit) z. B. durch den Regisseur dementiert, dass es sich um ein Remake handelt, entscheidet dann die Produktionsseite, die Filmkritik, die Filmwissenschaft oder gar jeder Zuschauer individuell?

Auch mit Blick auf unser aktuelles Filmbeispiel wird deutlich, dass das Konzept des Remakes an externe Zuschreibungen gekoppelt ist. Es ist anzunehmen, dass der Remake-Status hier zu Vermarktungszwecken betont wurde, was seit den neunziger Jahren nicht unüblich ist[9], um ein wenig *‚fame'* von der Vorlage auf das neue Werk abstrahlen zu lassen. Die Übernahme des Logos kann als konkrete Manifestation dieses Anliegens im Filmtext angesehen werden. Tancharoens FAME übernimmt zentrale Szenen seines Vor-Bildes detailgetreu, führt aber auch zahlreiche kleinere Abweichungen in Narration, Figurenzeichnung und Figurenkonstellation ein. Es wäre durchaus denkbar, den zeitlosen Stoff vom ‚harten Weg zum Ruhm' auch ohne narrative Analogien, wohl aber unter Übernahme des Titels und des Handlungsortes und unter Berufung auf Parkers Klassiker, zu verfilmen – handelte es sich dann noch um ein Remake? Anders gefragt: Welches Verhältnis von Differenz und Wiederholung kennzeichnet Wiederverfilmungen? Nicht jedes filmische Zitat, nicht jede Handlungsanalogie ist schließlich auch ein Remake.

8 Diese äußerst brauchbare Bezeichnung für die filmische Vorlage des Remakes stammt von Katrin Oltmann und soll für die vorliegenden Ausführungen übernommen werden. Oltmann 2008, S. 12.

9 Vgl. ebd., S. 21.

Vier Problemdimensionen der Begriffsbestimmung

Es kann festgehalten werden, dass sich aufgrund von Eigenschaften, die im Wesen des Remakes begründet sind, drei Problemdimensionen ergeben, die die Formulierung einer prägnanten, allgemeingültigen Definition erschweren:

1. Die Notwendigkeit der Bestimmung über die Relation zu Zeichen, die außerhalb des zu untersuchenden Filmtextes liegen.
2. Die Notwendigkeit der Festlegung eines Ausmaßes der Ähnlichkeitsbeziehung.
3. Die Notwendigkeit der Bindung der Definition an das Erkennen dieser Relation und damit die Festlegung einer Entscheidungsinstanz.

Da eine Definition (von lat. *finis*) immer auch eine Grenzziehung zu nicht innerhalb ihres Geltungsbereichs befindlichen Objekten beinhaltet, muss als vierte Problemdimension ergänzt werden:

4. Die Notwendigkeit der konzeptuellen Abgrenzung des Remakes von anderen Formen inter- und intramedialer Bezugnahme.

*Inter*mediale Formen der Textübernahme sind, nach dem hier vorgeschlagenen Verständnis des Remakes, leicht von diesem zu unterscheiden: wird ein Comic oder ein Theaterstück für das Kino verfilmt oder wird ein Kinofilm als TV-Serie oder Computerspiel zu neuem Leben erweckt, dann handelt es sich um Adaptionen, nicht um Remakes. Der *intra*mediale Vergleich liefert weniger klare Ergebnisse, denn innerhalb des Mediums ‚Kinofilm' kommen zahlreiche intertextuelle Verfahren zum Einsatz, die in verschiedener Hinsicht Ähnlichkeiten zum Remake aufweisen und deren klare begriffliche Trennung von diesem Schwierigkeiten bereiten kann. Zu nennen sind hier v. a. Sequels und Prequels, Spin-Offs, Serien, anderssprachige Versionen und Kompilationsfilme; zudem die nicht genuin filmischen Konzepte: Zitat, Hommage, Parodie, Pastiche und Plagiat. Eine detaillierte Betrachtung der einzelnen Wiederholungsphänomene im Kontrast zum Remake ist im Umfang dieses Beitrags nicht möglich. Es sei nur kurz die besonders problematische Abgrenzung zur mehrfachen Literaturverfilmung erwähnt, da diese auf einen weiteren Sachverhalt verweist, der die Definitionsfindung und systematische Untersuchung von Wiederverfilmungen erschwert.[10] Die Schwierigkeit besteht darin, dass ein potenziell als Remake zu klassifizierender Film nicht nur auf ein Premake, sondern auf mehrere Filme und darüber hinaus auf eine gemeinsame literarische Vorlage Bezug nehmen kann. Welcher intertextuelle Status kann z. B. Bob Rafelsons THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE (WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT, USA 1981) zugeschrieben werden? Bezeichnet man ihn treffender als Remake der gleichnamigen Hollywoodproduktion von 1946 (DIE RECHNUNG OHNE DEN WIRT, Tay Garnett) oder als Literaturadaption von James M. Cains Roman *The Postman Always Rings Twice* von 1934? Inwieweit müssen bei der Zuordnungsentscheidung weitere filmische Werke berücksichtigt werden, die in der Zwischenzeit entstanden sind, z. B. LE DERNIER TOURNANT (F 1939, Pierre Chenal), OS-

10 Das Phänomen der mehrfachen Neuverfilmung eines Premakes, das Oltmann als „Remakekette" bezeichnet, verweist in ähnlicher Weise auf diese Problematik. Vgl. ebd., S. 22.

SESSIONE (I 1943, Luchino Visconti) oder CRONACA DI UN AMORE (I 1950, Michelangelo Antonioni)? Theoretisch sind diese beiden Extreme möglich: Entweder wurde bei der Produktion des zu untersuchenden Films das literarische Erstwerk samt allen filmischen Versionen mit Ausnahme eines Premakes ignoriert (was diesen zu einem Remake machen würde) oder es wurde unter Nichtbeachtung aller Verfilmungen ausschließlich die Romanvorlage berücksichtigt (sodass wir es mit einer Literaturadaption zu tun hätten).[11] Wahrscheinlicher als diese beiden Formen, die bei der Analyse konkreter Filme allein durch die Auswertung des filmischen Materials ohnehin kaum eindeutig zu identifizieren sind, ist freilich ein Mischverhältnis von Einflüssen aus verschiedenen Vorlagen in variierendem Ausmaß. Selbst wenn die klare Abgrenzung der mehrfachen Literaturverfilmung vom Remake nur auf einer theoretischen Ebene möglich ist, so ist sie aufgrund dieser Einschränkung keineswegs abzulehnen. Als abstrakte Strukturierungshilfe, die im konkreten Fall eine Zuordnung über graduelle Übereinstimmungen erlaubt, erleichtert sie sowohl die analytische als auch die weitere theoretische Arbeit. Ohne begriffliche Grenzziehungen dieser Art werden verschiedene Typen filmischer Intertextualität unter der Bezeichnung ‚Remake' subsummiert, denen in Anbetracht ihrer jeweiligen Spezifika eine Untersuchung in stärker ausdifferenzierten Kategorien besser Rechnung tragen könnte. Wird das Remake, wie häufig zu finden ist, als „Neuverfilmung eines bereits verfilmten Stoffes"[12] definiert, dann übergeht die Wahl des weiten Begriffs ‚Stoff' die Notwendigkeit der konzeptuellen Abgrenzung in dem eben dargestellten Sinne. Zwei filmische Versionen der Geschichte von Romeo und Julia, z. B. Franco Zeffirellis ROMEO AND JULIET (ROMEO UND JULIA, GB I 1968) und Baz Luhrmanns WILLIAM SHAKESPERE'S ROMEO + JULIET (USA 1996), stellen zwar Neuverfilmungen eines bereits verfilmten Stoffes dar, müssen jedoch nicht in einem Premake-Remake-Verhältnis stehen.

Der Idealtypus des Remakes

Mit der prüfenden Durchsicht der Begriffsverwendung in den verschiedenen Diskursen (die hier aus Platzgründen nicht in vollem Umfang wiedergegeben werden konnte) und der Benennung der Problemdimensionen der Definition ist bereits ein wichtiger Teil der eingangs geforderten Revision des Remake-Begriffs vollzogen. Der Schritt, der noch zu gehen ist, besteht in der Reformulierung der Definition des Remakes unter Berücksichtigung der aus seinem relationalen Charakter resultierenden konzeptionellen Probleme. Aufgrund dieser muss ein solcher Versuch in der Einsicht münden, dass die üblichen Definitionsformate für die Bestimmung des Remakes nicht geeignet sind: Besonders detaillierte Begriffsbestimmungen suggerieren durch lange, stark spezifizierte Merkmalslisten Vollständigkeit.[13] Sie scheitern jedoch in ihrer Aussagekraft an den unzähligen möglichen Spielarten des Remakes und an den Überschneidungsphänomenen mit verwandten Formen filmischer Intertextualität. Die zu formulierende Definition des Remakes sollte demnach das komplexe Phänomen nicht

11 Vgl. Brashinsky 1998, S. 163, Fußnote 3.
12 Bauer/ Kühle 2007, S. 586.
13 Vgl. z. B. Kühle 2006, S. 18.

zu eng einschnüren, sondern um eine gewisse Offenheit bemüht sein. Diese Prämisse sollte auf der anderen Seite jedoch nicht zum gänzlichen Verzicht auf eine definitorische Präzisierung führen, denn eine Umsetzung als beiläufiger Einzeiler,[14] dessen Geltung im Nebensatz womöglich noch eingeschränkt wird oder die Verwendung des vermeintlich selbsterklärenden Begriffs ohne nähere Bestimmung, erschweren den wissenschaftlichen Dialog in der Remake-Forschung, da der Untersuchungsgegenstand nicht greifbar wird.

In Anbetracht dieser zwei geradezu gegensätzlichen Herangehensweisen an die Begriffsbestimmung des Remakes, die beide unbefriedigend bleiben, möchte ich einen Ansatz vorschlagen, den man in gewisser Hinsicht als Mittelweg bezeichnen kann. Um den Besonderheiten des relationalen Phänomens gerecht zu werden, erscheint es mir sinnvoll, die Definition des Remakes über die Beschreibung eines Idealtypus vorzunehmen. Durch die Wahl dieses Formats ist sowohl die notwendige Festlegung, als auch die geforderte Flexibilität gewährleistet, denn bei den einzelnen Dimensionen der idealtypischen Bestimmung handelt es sich nicht um absolute Kriterien, sondern um Elemente, deren Vorhandensein und Kombination die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass wir es mit einem Remake zu tun haben. Wenn bei einem konkreten Film ein hoher Grad an Übereinstimmung mit dem Idealtypus erkennbar ist, kann eine Kategoriezuschreibung vorgenommen werden – stets mit dem Wissen um die Subjektivität dieser Zuordnung. Für die weiteren theoretischen Überlegungen schlage ich daher die folgende (idealtypische) Definition vor: *Ein Remake ist die ernstgemeinte Wiederverfilmung der Story eines existierenden Kinofilms*.

Um die Zweckmäßigkeit dieser Formulierung nachvollziehbar zu machen, sollen im Folgenden ihre einzelnen Elemente in vier Schritten genauer erläutert werden:

1. […Kinofilms] – Diese, den medialen Rahmen betreffende Setzung, legt Remake und Premake als fiktionale, narrative Kinofilme in Spielfilmlänge fest und bietet somit u. a. die Unterscheidungsmöglichkeit zur Adaption, wobei der Fernsehfilm als Grenzfall gelten muss.

2. […eines existierenden…] – In seiner idealtypischen Form bezieht sich das Remake auf genau ein als Premake erkennbares Werk. Dies bedeutet, die Neuverfilmung nimmt weder auf mehrere Filme Bezug, noch auf nur einzelne Aspekte ihres Vor-Bildes. Demzufolge wären z. B. die in hohem Maße referenziellen Filme Quentin Tarantinos nicht als Remakes zu bezeichnen. Natürlich sind in allen Neuverfilmungen zahlreiche Einflüsse, die über den Bezug auf das Premake hinausgehen, vorhanden, doch wird dies im konkreten Fall nicht zum Ausschlusskriterium, denn die reine eins-zu-eins Relation beschreibt den Idealtypus. Ausschlaggebend für die Zuordnungsentscheidung ist, dass *ein* Film bestimmt werden kann, der eindeutig den Haupt-Bezugspunkt des Remakes darstellt.

3. […ernstgemeinte Wiederverfilmung der Story…] – Das gängige Verständnis vom Remake besteht im Kern aus der Vorstellung, dass ein jüngerer Film die Geschichte eines älte-

14 Vgl. z. B. Grindstaff 2001, S. 134.

ren erneut erzählt. Auch im juristischen Bereich kommt beim Erwerb von Wiederverfilmungsrechten der Story eines Films eine zentrale Rolle zu. Vor diesem Hintergrund erscheint es zweckmäßig, die Geschichte, die Vor-Bild und Neuverfilmung erzählen, in den Mittelpunkt der Definition zu stellen. Das Remake ‚recycelt' also die Story des Premakes, nicht nur den Stoff (z. B. die Erzählung von Ödipus oder Faust), eine Figur (z. B. Sherlock Holmes), den visuellen Stil (z. B. den des Film Noir) und auch nicht die künstlerische Konzeption Konzeption (weshalb beispielsweise Tom Tykwers LOLA RENNT (D 1998) trotz der unverkennbaren Ähnlichkeit im narrativen Entwurf kein Remake von Krzysztof Kieslowskis PRZYPADEK (DER ZUFALL - MÖGLICHERWEISE, Pl 1981) ist). Zusätzlich zur Story können selbstverständlich auch alle eben aufgezählten Elemente Einbezug in die Wiederverfilmung finden; dies bleibt allerdings ohne Einfluss auf die Kategoriezuschreibung als Remake. Der idealtypische Charakter dieses Bausteins der Definition äußert sich darin, dass der Grad der Übereinstimmung auf Ebene der Story variieren kann. Entscheidend ist nur, dass sie wiedererkennbar ist und dass es sich um eine ernstgemeinte und keine ironisch-parodistische Übernahme handelt.

4. [Ein Remake ist…] – Wenn eine Definition bestimmt, was ein Remake ‚ist', so ruft dies zu Recht den Problemkreis rund um Erkennen und Ausmaß der Ähnlichkeitsbeziehung zwischen Remake und Premake in Erinnerung. Durch die Festlegung der Vergleichsdimension auf die Ebene der Story, hat diese Problemstellung bereits einen greifbaren Rahmen erhalten. Die Frage nach der Entscheidungsautorität über das Gegebensein der Bezugnahme auf die Story des Premakes ist wiederum mit der eindeutigen Erkennbarkeit zu beantworten, wobei das urteilende Subjekt der fiktive filminteressierte Zuschauer ist, den die Filmtheorie im Allgemeinen bei ihren Überlegungen annehmen muss.[15]

II. Das verkannte Potential des Remakes

Ein einzigartiges Phänomen

Die Formulierung der idealtypischen Definition des Remakes schließt den ersten Teil des vorliegenden Beitrags, der von einer begrifflich-konzeptionellen Fragestellung geleitet war, ab und liefert zugleich den Ausgangspunkt für meinen Vorschlag einer

15 In der Diskussion nach meinem Vortrag kam die Frage auf, inwieweit generische Zuschreibungen und Versuche einer präzisen Begriffsbestimmung in der Beschäftigung mit solch komplexen intertextuellen Phänomen wie dem Remake überhaupt sinnvoll sind. Diesen Einwänden möchte ich entgegnen, indem ich noch einmal auf den besonderen Modus der Definition über den Idealtypus verweise: Gerade dieser bewahrt die dem Relationscharakter von Neuverfilmungen angemessene Offenheit, da er in Bezug auf konkrete Filme ein Denken in Zuordnungswahrscheinlichkeiten vorsieht. Die Einbindung des aktiven Zuschauers, dessen Erkenntnisleistung notwendig für die Bestimmung eines Films als Remake ist, berücksichtigt zudem die pragmatische Komponente, sodass wir es nicht mit einer starren top-down Bestimmung zu tun haben, sondern mit einer, die auf Wechselbeziehungen aufbaut. Das Ziel der idealtypischen Definition ist die Gewinnung eines möglichst trennschaften Remake-Begriffs, dessen derzeitiger Mangel die Entwicklung der Remake-Forschung hemmt. Sie möchte als heuristische Kategorie verstanden werden, mit deren Hilfe die weitere Theoretisierung des Phänomens erleichtert wird. Im Übrigen ist der Vorschlag einer generellen Distanzierung von dem Versuch einer Begriffsbestimmung (als Reaktion auf die definitorischen Schwierigkeiten des Remakes) aus meiner Sicht keine Alternative, da sie nichts an der momentanen, eindeutig unbefriedigenden Forschungslage ändert.

Theoretisierung des Remakes. Diesen möchte ich im Folgenden gestützt auf zwei Kernthesen und unter Rückgriff auf (film)philosophische Überlegungen vorstellen.

Die bisherigen Ausführungen, die den ontologischen Status des Remakes in den Blick genommen haben, weisen darauf hin, dass es sich bei diesem um ein einzigartiges filmisches Phänomen handelt, das nicht auf eine andere intertextuelle Kategorie reduziert werden kann. Weder innerhalb des Mediums ‚Film' noch in anderen Künsten existiert etwas dem Wesen des Remakes Entsprechendes. Sein herausstechendes Charakteristikum – die Übernahme der Story eines eigenmedialen Vorgängerprodukts – hat in den dem narrativen Film verwandten Medien Theater und Literatur, kein Äquivalent. Aus dieser Sonderstellung, so meine erste These, erwächst ein Erkenntnispotential, welches im Remake an einen spezifischen, direkten Modus der Vermittlung gekoppelt ist, den meine zweite These beschreibt.

Das ‚denkende' Remake

Wird das Wesen des Remakes als erneute Verfilmung einer schon einmal auf der großen Leinwand erzählten Geschichte bestimmt, so ergeben sich daraus folgende Implikationen: zwischen Premake und Wiederverfilmung existiert notwendigerweise eine zeitliche Differenz; darüber hinaus ist in der Regel auch eine kulturelle Differenz vorhanden, da Vorlagen für Remakes häufig über (sub)kulturelle Grenzen hinaus gesucht werden. Dementsprechend sind in jedem Remake zwei Dimensionen der Umgestaltung zu untersuchen:

1. Die Dimension der *Aktualisierung* umfasst jene im Remake sichtbaren Unterschiede, die hauptsächlich auf eine Veränderung des Zeitgeistes oder geschichtlich bedingte Entwicklungen filmischer Ausdrucksmittel (z. B. durch produktionstechnische Neuerungen) zurückzuführen sind.[16]
2. Die zweite Modifikationsdimension im Remake, die Anpassungen aufgrund kultureller Differenzen beschreibt, kann in Anlehnung an Quaresima als *Rekontextualisierung* bezeichnet werden.[17] Sie steht häufig dann im Vordergrund, wenn der zeitliche Abstand vom Premake gering ist, wie z. B. bei POINT OF NO RETURN (CODENAME: NINA, USA 1993, John Badham), dem Hollywood-Remake von Luc Bessons NIKITA (F/ I 1990).

Die Unterteilung in Aktualisierung und Rekontextualisierung ist freilich eine theoretische, denn in der Praxis haben wir es stets mit Mischverhältnissen zu tun. Da die zeitliche Sukzession ein konstitutives Merkmal des Remakes ist, ist jede Rekontextualisierung immer auch eine Aktualisierung. Fasst man darüber hinaus den Kulturbegriff weiter als nur nationalkulturell, wird klar, dass jede Aktualisierung ebenso eine Rekontextualisierung enthalten muss. Es ist daher ausreichend, beide Aspekte unter einem

16 Als Beispiele für Premake-Remake-Paare, in denen Aktualisierungsmomente dominieren, können SCARFACE (NARBENGESICHT, Howard Hawks, USA 1932) und SCARFACE (SCARFACE - TONI, DAS NARBENGESICHT, Brian de Palma, USA 1983) oder NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS (Friedrich Wilhelm Murnau, D 1922) und NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT (Werner Herzog, D/F 1979) angeführt werden.

17 Vgl. Quaresima 2002, S. 81.

Begriff zusammenzufassen, wobei aus pragmatischen Gründen dem der Rekontextualisierung der Vorzug gegeben werden kann, da die zeitliche Dimension intuitiv als historischer Kontext mitgedacht wird.

Als technisch reproduzierbare Kunst ist der Film einerseits beliebig oft vervielfältigbar, auf Ebene der manuellen Nachahmung ist er jedoch als indexikalisches Laufbildmedium zu komplex, als dass die Herstellung exakter Kopien möglich wäre. Daher nimmt jedes Remake eine Rekontextualisierung der Story seines Premakes vor – es handelt sich also nicht um eine optionale, sondern um eine notwendige Konsequenz. Dies gilt folglich auch für das bereits erwähnte Remake von PSYCHO; obwohl hier die Ähnlichkeiten deutlich gegenüber den Modifikationen überwiegen, haben wir es mit einer Umgestaltung des Vor-Bildes von 1960 nach den Darstellungskonventionen (Figurenzeichnung, Sprache, Ausstattung etc.) der US-amerikanischen Filmproduktion der neunziger Jahre zu tun. Mit der Wanderung der Story über Zeit- und Kulturgrenzen hinweg gehen stets Transformationen sowohl formaler als auch inhaltlicher Art einher. Ob intendiert oder zufällig, jeder Produktionskontext hinterlässt in der Geschichte, die er in bewegte Bilder umsetzt, auf den Ebenen technischer Machbarkeit, stilästhetischer Konventionen und ideologischer Aussagen seine spezifischen Spuren. Dieser mehrdimensionale Einfluss ist anhand des vielzitierten Premake-Remake-Paars À BOUT DE SOUFFLE (AUßER ATEM, F 1960, Jean-Luc Godard) und BREATHLESS (ATEMLOS, USA 1983, Jim McBride) gut nachzuvollziehen, da hier die wesentlichen Umgestaltungsmöglichkeiten von Remakes (kulturelle Prägung, Zeitgeist und formalästhetische Umsetzung) deutlich zutage treten.

Möchte man den einzigartigen Charakter des Verhältnisses zwischen Remake und Premake in einem Satz zusammenfassen, so kann man dieses als *Story-basierte Ähnlichkeitsbeziehung mit entstehungskontextuell bedingten Differenzen* beschreiben. Letztere sind Resultat des Rekontextualisierungsvorgangs und verweisen durch ihren Doppelcharakter des *Jetzt-und-Damals*, des *Hier-und-Dort* stets auf diesen zurück. Dies ist also meine erste These: Das Oszillieren des Remake-Bildes zwischen der eigenen Machart und der Umsetzung des Premakes birgt ein Erkenntnispotential für den Zuschauer. Denn in der Reinkarnation einer bereits verfilmten Geschichte im selben Medium, aber unter anderen Entstehungsumständen, reflektiert das Kino sich selbst. Im Remake ‚denkt' es sich selbst als Zeichensystem, als konventionenbasierte Filmsprache und macht durch den ständigen Verweis auf eine andere mögliche Umsetzungsentscheidung Aussagen über seine medialen Bedingungen und deren geschichtliche Entwicklung.

Ist vom 'Film-Denken' die Rede, darf der Rückbezug auf jene prominenten Positionen, die dieses Konzept geprägt haben, freilich nicht fehlen. Bekanntermaßen ist es in der Filmphilosophie zu verorten und dort besonders mit Gilles Deleuzes Arbeiten zum Kino verknüpft.[18] Auch beispielsweise Lorenz Engell, der den Ansatz des französischen Philosophen aufgreift, macht sich für die Auffassung von einem „Denken des

18 Vgl. Deleuze 1997a und ders.: 1997b.

Films durch den Film"[19] stark. In beiden Positionen fußt die These der Denkfähigkeit des filmischen Bildes auf der Annahme des Films als Subjekt des Denkens. Für die Untersuchung des Remakes möchte ich die Idee des Film-Denkens im Sinne eines *genitivus subjectivus* aufgreifen und demgemäß das Remake verstehen als besondere mediale Rückbezüglichkeit, in der der Film sich selbst als Produkt seines Mediums denkt. Im Remake ist der Film folglich zugleich Subjekt und Objekt seiner eigenen Reflexion. Deleuze hat der Filmtheorie die Möglichkeit eröffnet, den denkenden Film zu denken. Der hier vorgeschlagene Ansatz hat nicht den Anspruch, die Deleuzesche Konzeption auf die Wiederverfilmung zu übertragen, er greift lediglich die von ihm postulierte Möglichkeit auf, das filmische Werk als Subjekt von Denkprozessen zu begreifen. Eine offensichtliche Differenz zu der einflussreichen filmphilosophischen Position besteht in der Annahme des konkreten Bezugs auf ein Premake, im Vergleich zu dem das Remake sich entwirft, und dem aus diesem Verhältnis resultierenden Rahmen, innerhalb dessen es seine mediale Gemachtheit reflektiert. Die Selbstbezüglichkeit der denkenden Filmbilder bei Deleuze leitet filmtheoretische und filmphilosophische Einsichten allgemeinerer Art an, während die Doppelnatur des Remakes Erkenntnisse zur Entwicklung der kinematographischen Konventionen zwischen zwei konkreten Entstehungskontexten ermöglicht. Des Weiteren ist zu unterscheiden, dass Deleuze das „neue, denkende Bild"[20] als künstlerisch fortschrittliche Errungenschaft des modernen Films hervorhebt. Diese Beschränkung der Denkfähigkeit des Mediums auf neue Bildtypen, die in Meilensteinen der Filmgeschichte erst erfunden werden mussten, ist der Idee vom ‚denkenden' Remake fremd.[21] Neuverfilmungen sind in der Mehrzahl nämlich keine Produkte avantgardistischer Bemühungen, sondern gemäß der Regeln der Mainstream-Produktion ihrer Zeit konstruiert. Doch gerade dieser Umstand ist es, der sie zu Aussagen über die zentralen Entwicklungstendenzen des Kinos befähigt.

Das Remake als Protreptikós

Selbstverständlich implizieren nicht nur Remakes, sondern alle Filme stets Filmgeschichte und Filmtheorie und natürlich ist es möglich (und gängige Praxis in der Filmwissenschaft) mittels einer komparativen Analyse zweier Filme aus verschiedenen Kulturen oder Jahrzehnten, die nicht dieselbe Story teilen, Schlussfolgerungen über Unterschiede filmischer Konventionen zu ziehen. Ob nun zwei beliebige Filme oder Filme in einem Premake-Remake-Verhältnis verglichen werden, die Resultate dieser Untersuchungen erreichen uns vermittelt über die Sprache, zumeist in schriftlicher Form. Die Lektüre derart aufbereiteten Wissens ist vielleicht der übliche, jedoch nicht der einzige Weg, um zu Einsichten über das kinematographische Medium zu gelangen. Einen weiteren – und hier komme ich zu meiner zweiten These – bietet das ‚denkende' Remake: es vermag nämlich beim interessierten Zuschauer einen unmittelbaren Nachvollzug der ihm eingeschriebenen Reflexion über die Ausdruckskonven-

19 Vgl. Engell 2007, 215.
20 Deleuze 1997a, S. 288.
21 Für Deleuze beginnt das Denken des Films mit dem Aufkommen des besonderen filmischen Bildtypus der ‚optischen Situation' im Kino des Italienischen Neorealismus.

tionen des Filmmediums anzuregen und somit filmwissenschaftlich relevantes Wissen – wenn auch in intuitiver Form, ohne Begriffe – zu vermitteln. Parallel zu der Entfaltung seiner narrativen Inhalte lädt das Remake durch den ständig präsenten Bezug auf ein konkretes Premake das Zuschauerbewusstsein ein, sich auf seine Reflexionsstrukturen einzulassen.

Um diese Unmittelbarkeit des Nachvollzugs, die das Erkenntnis*potential* des Remakes in einen tatsächlichen Erkenntnis*gewinn* beim Zuschauer überführen kann, ein wenig zu präzisieren, möchte ich die folgende Parallele vorschlagen: Die *Protreptik* ist eine Form der Rhetorik, bei der das Argument in der Überredung zur Einsicht durch Nachvollzug besteht.[22] Als Argumentationsmuster in philosophischen Texten (z. B. in Descartes *Meditationen*) leitet das protreptische Verfahren den Leser zur selbstgewonnenen Erkenntnis eines zu kommunizierenden Sachverhalts an, indem es die notwendigen Gedankenschritte mit ihm geht. Es eignet sich als theoretischer Referenzrahmen für eine Erklärung der Prozesse des unmittelbaren Erkenntnisgewinns, die das Remake anzuregen in der Lage ist, da wir ein ähnliches Prinzip der Einladung zur Rekonstruktion dargebotener Denkprozesse auch in Wiederverfilmungen finden. Natürlich ist als Einschränkung dieser Parallele anzuführen, dass protreptische Texte Wissensvermittlung und Überzeugung zum primären Ziel haben, während diese in Remakes ein (von der oft primären Funktion der Unterhaltung unabhängiges) zusätzliches Angebot darstellen. Das Remake kann also *wie* ein Protreptikós gelesen werden: um so zu werden, wie wir es im Kino sehen, hat es das Premake nämlich analysiert, interpretiert und schließlich seine Story nach eigenen Konstruktionsmustern zu neuem Leben erweckt. Dieser vielschichtige Prozess wohnt nun seinen Bildern unauslöschlich inne und verleiht ihnen eine palimpsestartige Struktur. Sie tragen das Erbe ihrer Vor-Bilder in sich, erinnern an diese und leiten den Vergleich mit ihnen an. Die Neufassung, deren Umsetzungsentscheidungen jeweils als Entscheidungen für oder gegen die Ähnlichkeit zum Premake gelesen werden können, vergegenwärtigt die eigenen, bereits vollzogenen Analyse- und Interpretationsprozesse und lädt darin zum Nachvollzug derselben ein. Lässt der Zuschauer sich darauf ein, erlangt er eine kritische Distanz zu den Filmbildern, von der aus er, der Denkbewegung des Remakes folgend, die selbstverständlich erscheinenden filmischen Codes als zeit- und kulturgebunden erkennt.

Die beachtenswerte Dimension dieses Vorgangs besteht darin, dass das Remake sein Erkenntnispotential unmittelbar während der Projektion entfaltet, indem es das Zuschauerbewusstsein zu einem permanenten Oszillieren zwischen dem *Jetzt-und-Hier* der gerade ablaufenden Bilder und dem *Damals-und-Dort* des Premakes anregt. Das Untersuchungsobjekt übernimmt hier selbst die Aufgabe der Erkenntnisvermittlung, die üblicherweise in den Zuständigkeitsbereich der es erforschenden Disziplin fällt, und führt diese mit den Mitteln der eigenen Sprache aus – der Sprache des Films. Es thematisiert sich, sein Medium und dessen Entwicklung von innen heraus, ohne eine Transformation in ein nach anderen Regeln vorstrukturiertes Zeichensystem wie das der Wissenschaftssprache vornehmen zu müssen und vermeidet somit den Verlust an

22 Vgl. Wiesing 2009, S. 95-101.

Komplexität, der bei der Übertragung des indexikalischen Bewegtbildes in sprachliche Formulierungen unausweichlich eintritt.

Eine zu Unrecht unterschätzte filmische Kategorie

Es ist wichtig zu betonen, dass die hier vorgestellten Erwägungen nicht nur für bestimmte Remakes (z. B. für besonders anspruchsvolle) Gültigkeit besitzen, sondern sich auf die gesamte Kategorie der Neuverfilmungen anwenden lassen – auch auf unser Eingangsbeispiel FAME: Bei jedem Erkennen von Übereinstimmungen oder Abweichungen kann der oben beschriebene Prozess des ‚Mit-Denkens' mit dem Film initiiert werden. Eine einprägsame Szene im ersten Viertel des Films, die ein spontanes Musizieren und Tanzen im Speisesaal zeigt, ist beispielsweise auf inhaltlicher Ebene als eindeutige Übernahme erkennbar, wurde jedoch gänzlich anders ins Bild gesetzt. Diese Auffälligkeit regt den aufmerksamen Zuschauer zu einem Versuch des Nachvollzugs der Umsetzungsentscheidungen des Remakes vor dem Hintergrund ideologischer und formalästhetischer Konventionen der Entstehungskontexte von Vorlage und Wiederverfilmung an. Er ist also bemüht, gedanklich jenen Prozess nachzugehen, den das Remake bereits durchlaufen hat. In der Neufassung fallen ihm beispielsweise die sehr mobile Kamera und die schnellen Schnitte im Gegensatz zu den etwas ruhigeren Bildern des Premakes auf, oder die auf political correctness bedachte Figurenzeichnung und der sterile Hochglanz der Szenerie im Gegensatz zur Bemühung um eine etwas realistischere Darstellungsweise in der filmischen Vorlage. In einem nächsten Schritt kann der Zuschauer, sofern er entsprechendes Hintergrundwissen assoziativ abzurufen in der Lage ist, die erkannten Unterschiede auf die Ideale der jeweiligen Jugendkultur und das jeweils in der amerikanischen Gesellschaft propagierte Künstlerbild zurückführen. Vielleicht sucht er die Erklärung auch in dem ihm intuitiv bewusst werdenden Einfluss neuer Fernsehformate und der Musikvideo-Ästhetik auf die Bildwelten des zeitgenössischen Kinos. Jeder Rezipient mag unterschiedliche Schwerpunkte setzen und daher zu unterschiedlichen Erkenntnissen gelangen – oder je nach Motivation und Vorbildung auch zu gar keinen, aber die Möglichkeit eines Erkenntnisgewinns ist ihm im Remake stets gegeben. Selbst wenn er keine Begriffe und keine Erklärungen für die gesehenen Unterschiede findet, kann er, sofern er sich in die Denkbewegung des Remakes hineinziehen lässt, zu einem intuitiven Verständnis kinematographischer Funktionsmechanismen gelangen.

Wenn im Remake mit dem Film über den Film nachgedacht werden kann, dann stellt dies eine zusätzliche, bereichernde Quelle für filmwissenschaftliche Erkenntnisse dar, und zwar unabhängig davon, ob die zu untersuchenden Filme als ‚künstlerisch wertvoll' beurteilt worden sind. Neben dem Verweis auf die Subjektivität solcher wertenden Zuschreibungen, kann den Verrissen des Feuilletons ein Gedanke Viktor Schklowskis entgegengestellt werden. Der russische Formalist beschreibt die Verfremdung als eine Methode von Kunstwerken, die die alltägliche, automatisierte Wahrnehmung temporär dispensiert und eine andere, aktivere zu erzwingt. Durch das unablässige In-Beziehung-Treten des Remake-Bildes zum abwesenden Premake-Bild wird auch die gewohnte Rezeptionssituation im Kino gestört und es tritt ein, was

Schklowski für die Kunstwahrnehmung vermerkt: das Zuschauerbewusstsein „[erlebt] das Machen der Dinge“[23], anstatt nur bei der oberflächlichen Registrierung der fertigen Form stehen zu bleiben.[24] Auch wenn Remakes tatsächlich nicht selten Produktionen eines kommerziell orientierten Mainstreamkinos sein mögen, so hoffe ich gezeigt zu haben, dass sie aufgrund ihrer einzigartigen Doppelnatur und der darin nachvollziehbar werdenden Reflexion ihrer medialen Gemachtheit eine von der Filmwissenschaft zu Unrecht unterschätze Filmkategorie sind.

Literatur

Bauer, Matthias/ Kühle, Sandra (2007): Remake. In: Koebner, Thomas (Hg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart. S. 586-590.

Bazin, André (1951): A propos de reprises. In: *Cahiers du cinéma* 1, 1951, 5, S. 52-56.

Bazin, André (1952): Remade in USA. In: *Cahiers du cinéma* 2, 1952, 11, S. 54-59.

Brashinsky, Michael (1998): The Spring, Defiled. Ingmar Bergman’s Virgin Spring and Wes Carven’s Last House on the Left. In: Horton, Andrew/ Y. McDougal, Stuart (Hg.): Play It Again, Sam. Retakes on Remakes. Berkeley u. a., S. 162-170

Deleuze, Gilles (1997a): Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Frankfurt am Main.

Deleuze, Gilles (1997b): Das Zeit-Bild. Kino 2. Frankfurt am Main.

Durham, Carolyn A. (1998): Double Takes. Culture and Gender in French Films and Their American Remakes. Hanover, NH.

Engell, Lorenz (2007): Die optische Situation“. In: Birgit Leitner, Lorenz Engell (Hg.): Philosophie des Films. Weimar. S. 214-241.

Forrest, Jennifer (2002): The ‘Personal’ Touch. The Original, the Remake, and the Dupe in Early Cinema. In: Jennifer Forrest, Leonard R. Koos (Hg.): Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice. Albany, NY, S. 89-126.

Grindstaff, Laura (2001): A Pygmalion Tale Retold. Remaking La Femme Nikita. In: *Camera Obscura* 16, 2001, 47, S. 133-176.

Hobsch, Manfred (2002): Mach’s noch einmal! Das große Buch der Remakes – über 1300 Filme in einem Band. Berlin.

Horton, Andrew/ McDougal, Stuart Y. (1998): Introduction. In: Dies. (Hg.): Play It Again, Sam. Retakes on Remakes. Berkeley u.a. S. 1-11.

Kühle, Sandra (2006): Remakes. Amerikanische Versionen europäischer Filme. Remscheid.

Oltmann, Katrin (2008): Remake | Premake. Hollywoods romantitische Komödien und ihre Gender-Diskurse, 1930-1960. Bielefeld.

23 Schklowski 1987 [1916], S. 18.

24 An dem Bezug auf Schklowskis berühmten Aufsatz kann kritisiert werden, dass die von ihm gemeinten Kunstwerke in ihrer selbstreflexiven Konstruktion den Eingriff in die Wahrnehmung des Rezipienten intendieren oder darin gar ihren ursächlichen Zweck haben, während es sich bei dem Erkenntnisgewinn, den das Remake anzuregen in der Lage ist, um eine optionale, an Bedingungen aufseiten des Zuschauers gebundene Lesart handelt. Dies ist gewiss zutreffend, jedoch ist eine exakte Übertragung des formalistischen Kunstverständnisses auch nicht das Ziel der hier gezogenen Parallele. Sie möchte vielmehr als Denkanstoß zur Beachtung der Relevanz der hier beschriebenen Erkenntnisprozesse, die durch das Remake angeleitet werden können, verstanden werden.

Quaresima, Leonardo (2002): Loving texts two at a time. The film remake. In: *Cinémas* 12, 2002, 3, S. 73-84.

Schklowski, Viktor (1987) [1916]: Kunst als Verfahren. In: Fritz Mierau (Hg.): Die Erweckung des Wortes. Essays der russischen Formalen Schule. Leipzig. S. 11-32.

Wiesing, Lambert (2009): Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie. Frankfurt am Main.

Wiebke Wolter

David Lynchs INLAND EMPIRE als Filmereignis

Ich habe mir den Film INLAND EMPIRE (INLAND EMPIRE – EINE FRAU IN SCHWIERIGKEITEN, 2006) im Kino angesehen, mit der Aufgabe im Gepäck, später eine Rezension darüber zu schreiben. Als ich nach drei Stunden aus dem Kino kam, war ich überwältigt und begeistert. Aber ich hatte ein Problem: ich war im wahrsten Sinne des Wortes sprachlos - ich konnte einfach nichts über diesen Film sagen. Mir war es weder möglich, die Handlung des Films wiederzugeben noch die Figuren zu bestimmen oder die Handlungsorte zu beschreiben. Schon das einfache Beschreiben der behandelten Themenkreise, franste sofort aus: Es ging um Angst, Erinnern und Vergessen, Identitätsverlust, den Abstieg einer Frau, um Gewalt und Mord, um Hollywood und Schauspiel, Realität und Kulissen, einige Szenen spielten in Polen, in polnischer Sprache, dann gab es da noch eine Sitcom, wo die Darsteller riesige Hasenköpfe trugen und Mädchen, die unmotiviert auftauchten und tanzten… Das Problem vor dem ich stand: Ich habe INLAND EMPIRE einfach nicht sprachlich zu fassen bekommen.

Im Folgenden möchte ich der Frage nachgehen, wie es der Film INLAND EMPIRE schafft, sich meiner sprachlichen Bestimmung zu entziehen. Und, wie diese bestimmte Art des Entzuges die spezifischen Eigenschaften des Mediums Film in den Fokus heben.

Erst einmal zurück zum Titel dieses Vortrags „David Lynchs INLAND EMPIRE als Filmereignis". Die erste Frage die sich aufdrängt ist: Was ist ein Filmereignis? Um dieses zu bestimmen, möchte ich in mit der Alltagsverwendung des Wortes *Ereignis* beginnen. Im Alltag spricht man von einer Geburt als freudigem Ereignis, von einem Tod, einem Unfall, einem frühkindlichen Widerfahrnis oder einem außergewöhnlichen historischen Ereignis. Als Ereignis wird meist ein beobachtbares Geschehen bezeichnet, welches den Alltag durchbricht und sich der Einordnung in bekannte Schemata widersetzt. Durch das Fehlen von bekannten Schemata ist das Ereignis erst einmal schwer in Worte zu fassen, man sagt: *es hat mir die Sprache verschlagen* oder *es fehlen mir die Worte*. Ein Ereignis ist etwas, das einen weiterhin beschäftigt, einen nicht mehr loslässt, etwas, das zum Problem oder zur Aufgabe wird, etwas, das man verstehen will, aber nicht zu fassen bekommt. Im Extremfall kann es soweit führen, dass man zum Beispiel den Tod eines nahestehenden Menschen mit Hilfe eines Psychotherapeuten aufarbeiten muss.

Auch wenn ich mein Erlebnis mit dem Film INLAND EMPIRE nicht mit der Erfahrung des Todes eines geliebten Menschen vergleichen möchte, sind doch Parallelen zu erkennen. Um dem, was ein ‚Kunstereignis' sein kann, näher zu kommen, möchte ich das Alltagsverständnis von ‚Ereignis' mit Kunsterfahrungen verbinden, wie sie bei

Theodor W. Adorno, Jean-François Lyotard und Gilles Deleuze beschrieben werden. Ich nehme die Philosophien dieser drei Denker als eine Art Baukasten, aus denen ich mir einzelne Bausteine ausleihe, um meiner Fragestellung näher zu kommen.

Als ersten Bausteinkasten verwende ich die Schriften Adornos. In der *Negativen Dialektik (1966)* problematisiert Adorno die „Nichtidentität" des Begriffs mit dem Gegenstand. Er beschreibt ein Grundparadox der begrifflichen Sprache: indem man mit ihr etwas bezeichnet, `identifiziert´, schließt sich immer etwas anderes aus. Die bezeichnende Sprache reduziert die Sache auf nur einen Aspekt. Adorno fokussiert sich auf das „Nichtidentische", auf das jeweils Andere, das sich der Bezeichnung entzieht.[1]

Von der Kunst fordert Adorno an anderer Stelle, in der *Ästhetischen Theorie (1970)*, dass sie die „Kommunikation des Unkommunizierbaren"[2] leisten solle. Das „Unkommunizierbare" ist das jeweils Andere und die Kunst hat also die paradoxe Aufgabe dieses jeweils Andere darzustellen. Ästhetische Erfahrung und Reflexion ist bei Adorno prozessual gedacht. Ein Kunstwerk ist ein Werden und kein Sein. Es schließt in sich unvereinbare, aneinander reibende Momente ein. Die Kunst hat die Aufgabe, sich spröde zu machen gegen Bedeutungen. Der Rezeptionsvorgang eines Kunstwerkes ist sukzessiv, es ergeben sich immer neue Verweisungen – ein endgültiger Sinn oder eine endgültige Bestimmung wird aufgeschoben und unerreichbar.

Jean-Francois Lyotard setzt einen anderen Akzent und führt Adornos Ansatz in eine ereignisphilosophische Richtung weiter. In Analogie zur „Kommunikation des Unkommunizierbaren" geht es bei Lyotard um die Darstellung des „Un-darstellbaren"[3]. Anhand der großflächigen Farbflächen von Barnett Newmann[4] beschreibt Lyotard an einem konkreten Beispiel diese Darstellung des Undarstellbaren. Das Undarstellbare ist in diesem Fall der gegenwärtige Augenblick, die Präsenz. Diese großformatigen Farbflächen sollen den Zuschauer plötzlich überwältigen, sodass ein Augenblick entsteht, in dem es dem Zuschauer die Sprache verschlägt. Das bestimmende Denken soll entwaffnet werden, eben jenes Denken, dass das Erfahrene identifiziert. Das Undarstellbare selbst kann nicht dargestellt werden, es kann nur darauf verwiesen werden, dass es dieses Undarstellbare gibt.[5]

So kann man mit Lyotard zwei Modi der Wahrnehmung unterscheiden: einmal das, was ich bestimmen, was ich kommunizieren kann - also das, was man darstellen kann. Dies ist unser Alltagsmodus, in dem wir etwas identifizieren können, wo wir Gegenstände haben, hier können wir sagen: *es ist x* oder *man kann es gebrauchen für y*. Auf der anderen Seite gibt es einen Modus, der nach Lyotard vor der Wahrnehmung ‚als etwas' und vor der sprachlichen Fixierung liegt. Dies ist eine nicht-gegenständliche Präsenz von etwas Singulärem, das sich nicht in Begriffe fassen lässt. Was man hier er-

1 Vgl. Adorno 1990 [1966].

2 „In der verwalteten Welt ist die adäquate Gestalt, in der Kunstwerke aufgenommen werden, die der Kommunikation des Unkommunizierbaren, die Durchbrechung des verdinglichten Bewußtseins." Adorno 1970, S. 292.

3 Vgl. Lyotard 1988, S. 200ff.

4 Lyotard bezieht sich auf Newmans Bildzyklus *Who´s Afraid of Red, Yellow and Blue?*.

5 Vgl.: Lyotard 1990.

fährt ist der Modus des „es gibt“[6], ohne dass man bestimmen könnte, was es ‚ist'. Im ersten Modus, dem der Form oder des Begriffs, wird bei Lyotard der Gegenstand konstituiert. Im anderen Modus gibt es keine Gegenstände, nur Vorkommnisse. Hier vollzieht sich etwas, es ist aber nichts. Ein Gegenstand ist eine Sache mit Bestimmung, wenn die Sache nicht bestimmt ist, ist sie kein Gegenstand.

Bei Adorno und Lyotard existiert die beschriebene paradoxe Struktur einer Form (Begriff, Darstellung) und einer gleichzeitigen Entzugsstruktur (das Unkommunizierbare, das Undarstellbare). Das, was sich entzieht, ist vor oder jenseits der Begriffe und der Darstellung. Dennoch zeigt sich das Unkommunizierbare/ Undarstellbare nur durch Darstellung. Adorno beschreibt diese paradoxe Struktur aus fester Form und Formung an Kunstwerken anhand ihrer unendlichen Prozesse der Formung, Lyotard legt seinen Fokus dagegen auf den kurzen Augenblick der Formung, der vor der festen Form liegt.[7]

Adorno, Lyotard sowie auch Deleuze in seinen Kinobüchern *Das Bewegungs-Bild (1983)* und *Das Zeit-Bild (1985)* beziehen sich auf eine sehr unterschiedliche moderne Kunst, die dieses Paradox leistet oder zu leisten hat. Adorno bezieht sich auf Proust und Beckett, sowie auf neue Musik; Lyotard auf die Malerei Newmans und Deleuze auf den modernen Film, besonders auf Filme der *Nouvelle Vague***.**

Anhand des Films INLAND EMPIRE und dem Deleuzschen Ideenbaukasten möchte ich nun filmische Entzugsstrukturen beschreiben. Es handelt sich hierbei um die Beschreibung von speziellen Entzugsstrukturen wie sie sich in dem singulären Filmkunstwerk INLAND EMPIRE zeigen, dennoch wirft eine solche Einzelbetrachtung Möglichkeiten und Spezifika der Entzugsstrukturen im Film auf generellere Weise auf.

Typische Elemente dieser spezifischen Entzugsstruktur hängen mit filmischen Charaktereigenschaften zusammen. Der Film ist ein Medium, das in der Zeit abläuft, er besteht aus fotografierten Bewegungsbildern sowie Montage dieser Bewegungsbilder.[8] Es gibt weitere Charaktereigenschaften des Films, beispielsweise, dass er neben der bildlichen auch über eine akustische Ebene verfügt. Diese kann in diesem Rahmen aber leider nur implizit behandelt werden.[9]

Wie entzieht sich nun der Film INLAND EMPIRE konkret meiner Beschreibung? Anhand der Figuren, der Handlungsorte und der ‚Handlung' versuche ich im Folgenden kleine Zugriffe, um das Problem zu verdeutlichen.

6 Lyotard verwendet zum bezeichnen der beiden Modi die Begriffe *quid* (das, was geschieht) und *quod* (dass es gibt). „Wenn es einen `Inhalt´gibt, ist er das ‚Augenblickliche'. Er geschieht jetzt und hier. Das, was geschieht (quid), kommt danach. Der Beginn ist, daß es gibt... (quod); die Welt, das, was es gibt.“, Lyotard 1990, S. 368.

7 Vgl. auch Sander 2008 und Beuthan 2006.

8 Ich lasse in diesem Zusammenhang Animation, Spezialeffekte, aus einer Einstellung ohne Montage bestehende Filme etc. außen vor, da diese Sonderfälle des Films darstellen.

9 Aspekte des Auditiven, vor allem der Dialog – wie beispielsweise die Namen der Figuren und die Widersprüche, die entstehen, wenn der „selbe“ fotografierte Mensch mit unterschiedlichen Namen benannt wird, unterschiedliche Figuren darstellt - wird im Folgenden auftauchen. Die explizite Beschäftigung mit den Entzugsstrukturen und Ununterscheidbarkeiten, die durch den Dialog provoziert werden (Widerspruch zwischen Bild und Ton), sowie der, von mir bisher stiefmütterlich behandelte Bereich, von Geräuschen und Musik sind sicherlich ein weiteres spannendes Feld der Analyse von Entzugsstrukturen im Film INLAND EMPIRE.

Nach einem kryptischen Prolog entwickelt der Film INLAND EMPIRE eine ‚normale', nachvollziehbare Handlung mit identifizierbaren Personen und Handlungsorten. Die Schauspielerin Nicki (Laura Dern) wohnt in einem sehr großen Haus mit ihrem Ehemann (Jan Hencz) und mit Bediensteten. Sie bekommt eine Rolle in einem Film angeboten und es beginnen die Proben vor Ort am Filmset mit ihrem Filmpartner Devon (Justin Theroux). Zunehmend vermischt sich die Person der Nicki mit der Rolle, die sie spielt. Ebenso wie ihre Filmrollen ‚Susan' und ‚Billie' beginnen auch Nicki und Devon eine Affäre. Hier entfalten sich erst einmal zwei unterscheidbare Ebenen: die `reale´ Ebene von Nicki und Devon sowie die des Films im Film, die Ebene von Susan und Billie. Doch bald bekommt nicht nur der Zuschauer, sondern auch die Protagonistin Nicki/Susan Probleme beim unterscheiden dieser Ebenen. Nicki/Susan und Devon/Billie (also, die fotografierten Schauspieler Laura Dern und Justin Theroux) spielen eine Sexszene. Er nennt sie immer „Susan", sie sagt zu ihm „Devon, ich bin es, Nicki".

Die Ebenen des Films fransen zunehmend in weitere Doppelgängerstrukturen aus: eine von Laura Dern verkörperte Figur wohnt jetzt in einem kleinen Mittelstandshaus, mal wohnt sie dort mit einem Mann, der auch den Mann spielte, mit dem sie auch in ihrem großen Haus gewohnt hat (Jan Hencz), mal mit dem Mann, der auch ihren Filmpartner spielt (Justin Theroux). Später spielt die gleiche Schauspielerin Laura Dern eine Frau, die in Hollywood auf der Straße herumgeistert und mit Prostituierten unterwegs ist. Die Orte, an denen sich die Schauspielerin befindet, ihre Kleidung, ihre sprachliche Ausdrucksweise ändern sich – dies sind alles Hinweise darauf, dass es sich nicht um die selbe Person handeln kann, zumal sie auch unterschiedliche Namen trägt. Zudem gibt es Szenen, die durch Schuss-Gegenschuss so montiert sind, dass der Eindruck entsteht, ‚sie' schaue ‚sich selbst' zu.

Dennoch gibt es andere Dinge, die darauf hinweisen, dass es sich um eine Person handeln muss. Am zentralsten natürlich: Es ist die selbe Schauspielerin. Der Fotorealismus der Filmaufnahme macht uns die Identität der Figur evident. Zudem gibt es Ähnlichkeiten auf den unterschiedlichen Doppelgängerschichten (sie hat einen Mann, sie geht fremd, sie hat Angst). Hier entstehen, mit Deleuze gesprochen, „Ununterscheidbarkeiten"[10]. Es ist nicht zu entscheiden, welche die ‚echte Susan' und welche die ‚falsche Susan' ist. Es besteht eine Ununterscheidbarkeit zwischen den beiden Aussagen ‚sie ist dieselbe' und ‚sie ist eine andere'.

Ein weiteres Spezifikum des Films ist, dass er in der Zeit abläuft. Ich möchte ein weiteres Beispiel anführen, welches eine damit verbundene spezifische Entzugsstruktur verdeutlicht: Eine von Laura Dern gespielte Figur (Susan?) steht in der Filmkulisse und schaut in Richtung der im Gegenschuss zu sehenden Nicki (ebenfalls die Schauspielerin Laura Dern) und Devon, wie diese am Rand des Filmsets sitzen und proben. Diese Montage erweckt den Eindruck, dass die eine von Laura Dern gespielte Frau der anderen zuschaut. Diese Szene wurde am Anfang des Films schon einmal aus der

10 Der Begriff „Ununterscheidbarkeit" ist ein zentraler Beschreibungsbegriff von Deleuze, um Tendenzen des modernen Kinos zu beschreiben. Der Gedanke der Ununterscheidbarkeit durchzieht das Ganze zweite Filmbuch zum Zeit-Bild. Vgl. Deleuze 1997b [1985].

Perspektive der probenden Schauspieler Nicki und Devon gezeigt und war zu diesem Zeitpunkt völlig unproblematisch und eindeutig. Eine Doppelgängerin war in dieser Szene nicht zu sehen, nur ein Geräusch aus der Kulisse zu vernehmen. Mit dieser späteren Szene wird die frühere Szene *nachträglich* uneindeutig. Die angenommenen Identitäten werden nachträglich dekonstruiert und die chronologische Abfolge der Handlung erscheint fraglich.

Wie gerade schon angedeutet, entziehen sich auch die Handlungsorte. Die Schauspielerin Laura Dern befindet sich in der Filmkulisse und macht eine Tür auf. Sie schließt sie wieder und befindet sich nun in einem ‚echten' Haus. Sie schaut zum Fenster hinaus und sieht dort erst einmal den Schauspieler Justin Theroux, der wiederum aus der Kulisse in ihr Fenster hineinschaut, sie aber nicht sieht. Darauf schaut sie noch einmal; sieht diesmal aber keine Studiohalle, sondern eine Auffahrt und einen Vorgarten. Die Orte changieren, oder um es mit Deleuze zu sagen: sie „kristallisieren"[11] sich. In einem Kristall bespiegeln und brechen sich die einzelnen Bilder, so entstehen viele sich widersprechende Möglichkeiten wie es sein könnte. Diese lassen sich aber nicht auf einen Ursprung zurückführen. Es ist nicht möglich zu sagen, dass das Haus ‚eigentlich' ein echtes Haus oder ‚eigentlich' nur eine Kulisse sei. Es bleibt bei dieser Kristallstruktur, die dies unentscheidbar macht. Durch die Ununterscheidbarkeit durch Kristall- und Doppelgängerstrukturen entziehen sich die Figuren und die Handlungsorte der Bestimmung. Der Film INLAND EMPIRE bricht mit der nachvollziehbaren Handlung. Durch die gerade beschriebenen Elemente ist es unmöglich eine kausallogische, linear-chronologische Handlung zu beschreiben. Die „sensomotorische Verbindung"[12], wie Deleuze sie nennt, also die Verbindung, welche die Bilder in diese kausallogische durch Wahrnehmung, Affekt und Reaktion verbundene Reihe stellt, ist durchbrochen. Dennoch ist es aber nicht so, dass gar keine Verknüpfung zwischen den Bildern bestehe, diese Verknüpfung gestaltete sich aber anders.

Nützlich ist hier der Deleuzsche Begriff des „falschen Anschlusses". Filme sind immer aus montierten Bewegungsbildern hergestellt. In einem klassischen Film werden die Bewegungsbilder so montiert, dass eine bruchlose Illusion geschaffen wird. Dennoch besteht auch ein klassischer Film immer aus „falschen Anschlüssen", denn die Montage ist eine starke Charaktereigenschaft des Films. Es gibt eigentlich keine ‚richtigen Anschlüsse', außer man würde einen Film komplett ohne Schnitte realisieren. Dennoch gibt es Anschlüsse, die nicht als ‚falsch' empfunden werden, sondern sich ganz unproblematisch zu einer konstanten Illusion verbinden lassen. Im modernen Film werden diese „falschen Anschlüsse" sichtbar gemacht, zum Beispiel durch den Jumpcut. INLAND EMPIRE macht an vielen Stellen diese falschen Anschlüsse sichtbar, aber auf eine andere Weise: die Bewegungsillusion bleibt, im Gegensatz zum Jumpcut,

11 Im Kristall zeigt sich ein ewiger unentscheidbarer Kreislauf der Bespiegelung von zwei oder mehr sich ausschließenden Möglichkeiten, der nicht aufgelöst werden kann. Im Kristallbild zeigt sich die Zeit selbst, die eine andere Zeit ist als der chronologische Zeitverlauf. Das Kapitel 4 des Kinobuchs zum Zeit-Bild ist dem Zeitkristall gewidmet. Vgl. Deleuze 1997b [1985], S. 95-131.

12 Deleuze schließt sein erstes Kinobuch zum Bewegungs-Bild mit einem Kapitel zur Krise des Aktionsbildes des klassischen Kinos. Die Lockerung der sensomotorischen Verbindung ist zentrales Merkmal des neuen modernen Films. Vgl. Deleuze 1997a [1983], S. 275-282.

bestehen, aber die Räume, Figuren und Zeiten changieren, sie kristallisieren sich also um diese Bewegung. Nach Deleuze besteht das moderne Kino konstitutiv aus diesen „falschen Anschlüssen", die „falschen Anschlüsse" öffnen die filmische Welt, die im klassischen Kino eine geschlossene war, auf ein „Außen" hin. Bei einem klassischen Film kann man raten, was als nächstes gezeigt wird. Es gibt zwar eine sehr große Auswahl an möglichen Weiterführungen, diese müssen sich allerdings in eine geschlossene Filmwelt integrieren. Der Zuschauer weiß, was er in einem besonderen Genre erwarten kann und welchen Dingen er in einem solchen Film nicht begegnen wird. Anders bei Filmen, in denen die „falschen Anschlüsse" zentral werden. Nach einem Schnitt kann hier einfach irgendetwas anderes kommen, es gibt keine Grenze, nichts was man nicht zeigen kann. Bei einem Film wie INLAND EMPIRE kann nach jedem Schnitt etwas unvorhersehbar anderes passieren.[13]

Aus dieser Öffnung einsteht eine unendliche Filmwelt, das, was ich am Anfang des Vortrages mit dem „Ausfransen der Themen" zu fassen versucht habe. Einen Großteil des Films habe ich bisher noch gar nicht erwähnt, da ich bei dem, was ich bisher über den Film gesagt habe, versuchen musste, eine so gut wie mögliche Kohärenz herzustellen. Ich habe durch meine Sprache Dinge aus dem Film extrahiert und identifiziert, denn ohne diesen Vorgang ist es unmöglich Ihnen etwas zu erzählen und für Sie ist es unmöglich mich zu verstehen. Es gibt noch sehr viel anderes in diesem Film: Hasenmenschen, komplette Szenen die in Polen spielen, eine Gruppe Mädchen die immer wieder auftauchen und singen und tanzen, mysteriöse Schraubenzieher, ein Gesicht, welches sich in eine gemalte Fratze verwandelt, Türen und Gänge, die Raum und Zeit auszuhebeln scheinen, eine polnische Zirkuscrew und unzählbar Vieles, das sich einer kohärenten Erzählung meinerseits verwehrt.

Mit der Auflösung der „sensomotorischen Schemata", also einer motivierten Handlungsstruktur, werden eben auch Gegenstände und Personen aufgelöst. An die Stelle des Gegenstandes tritt, nach Deleuze, eine „reine Beschreibung" der Sache. Eine Sache wird ‚beschrieben', indem sie unbestimmt gezeigt wird. Das, was uns gezeigt wird, sind „rein visuelle" oder „rein akustische" Bilder, die aus dem Handlungszusammenhang (dem *es ist x* oder *man kann es gebrauchen für y*) ausschert.[14] Deleuze bezieht diese „reine Beschreibung", welche die in die Handlung eingebetteten Gegenstände ersetzt, auf Dinge, aber gerade am Film INLAND EMPIRE zeigt sich, wie die „reine Beschreibung" von *Figuren* ihnen die Bestimmung, ihre Identität nimmt und sie somit als Figu-

13 „Der Film ist ‚nicht mehr eine Bilder-Kette..., eine ununterbrochene Kette von Bildern, deren jedes Sklave der anderen ist' […] Wir haben es mit der Methode des ZWISCHEN zu tun, ‚zwischen zwei Bildern', […] das Ununterscheidbare, das heißt die Grenze sichtbar machen. […] Das Ganze unterliegt einer Mutation […]. Somit vermischt sich das Ganze mit dem, was Blanchot die Kraft der ‚Verstreuung des Außen' oder den ‚Taumel der Verräumlichung' nennt: diese Leere ist nicht mehr ein motorischer Teil des Bildes […] stattdessen ist sie die radikale Infragestellung des Bildes. […] So gewinnt der Fehlanschluß, indem er zum Gesetz wird, einen neuen Sinn.", Deleuze 1997b [1985], S. 234f.

14 Vgl. Deleuze 1997b [1985], S. 11-25. Ununterscheidbarkeit, die Lockerung der sensomotorischen Verbindungen und die rein optischen und akustischen Situationen sind konstitutiv für moderne Filme. „Zudem verliert die Unterscheidung des Subjektiven und Objektiven an dem Maße an Bedeutung, wie die optische Situation oder die visuelle Beschreibung die motorische Handlung ersetzen. Wir haben es hier in der Tat mit einem Unbestimmbarkeits- und Ununterscheidbarkeitsprinzip zu tun: man weiß nicht mehr, was imaginär oder real, körperlich oder mental in der Situation ist, nicht weil man diese Merkmale vermengte, sondern weil man es nicht mehr zu wissen braucht und es auch keinen Anlass mehr gibt, danach zu fragen.", ebd., S. 19.

ren auflöst.[15] Hier können wir noch einmal an Lyotard denken, und mit ihm zwei unterschiedliche Wahrnehmungsmodi unterscheiden: den Alltagsmodus, in dem wir Sachen als Gegenstände bestimmen, sie in unser Alltagshandeln einbetten, also in unser sensomotorisches Schema aus Wahrnehmung, Affekt und Reaktion. Und auf der anderen Seite den Modus des „es gibt", in dem uns unbestimmte Singularitäten ereignishaft zukommen. Das, was der Film in diesem zweiten Modus zeigt, bleibt natürlich im Bereich des Sichtbaren, aber dadurch, dass die Dinge aus dem Handlungszusammenhang herausgehoben werden, sind sie ‚begriffslos'.

Filme können in unterschiedlichen Modi erzählen. Im klassischen und konventionalisierten Film zeigt sich die Filmwelt als eine unproblematische. Selbstverständlich gibt es ‚Probleme', die im Rahmen einer Filmhandlung vorgestellt, durchgespielt und meist aufgelöst werden. Aber die Identität der Figuren, die Stabilität der Orte, die Chronologie des zeitlichen Ablaufs (oder die Möglichkeit seiner Rekonstruktion) bleiben bestehen und die Handlungen der Figuren sind auf Situationen und andere Handlungen zurückführbar. Die gezeigte Filmwelt schließt ein unendliches Außen aus und das sensomotorische Band bleibt bestehen. Auch im klassischen Erzählfilm gibt es Momente, in denen die Handlung nicht primär ist (eine Schießerei oder eine entblößte Brust); jedes Filmbild hat andere Intensitäten, einen ‚Überschuss', der über die reine Erzählung hinaus wirkt. Dennoch bleibt im klassischen Film die Handlung primär und bindet „rein visuelle" oder „rein akustische" Bilder in die Handlung ein. Dieser ‚Überschuss' kommt uns beim Paraphrasieren des Filmes im Medium der Sprache, also beim Reden über den Film, nicht in die Quere, solange es möglich ist, die gesehenen Bilder eindeutig zu identifizieren und sie in einen kausal-logischen und chronologischen Zusammenhang zu stellen. Auf der anderen Seite des Spektrums, beispielsweise bei INLAND EMPIRE**,** existieren auch noch Handlungselemente, aber sie sind sekundär, was an der Problematik, diese nachzuerzählen, deutlich wird. Der Film zeigt gerade da, wo er problematisch und unfassbar wird, seine spezifische ‚Filmhaftigkeit', die unter anderem mit den hier angerissenen Charaktereigenschaften des Ablaufs in der Zeit, des Bildlichen und Fotografierten und der Montage besteht.[16]

Zuletzt noch einmal zurück zum Titel meines Vortrags „David Lynchs INLAND EMPIRE als Filmereignis". Dafür, dass es sich bei etwas um ein Ereignis handelt, reicht es nicht, dass die oben aufgeführten Entzugsstrukturen in einem Kunstwerk gegeben sind. Es braucht immer auch jemanden, der von diesen Entzugsstrukturen erschüttert

15 Im Zusammenklang mit dem Vortrag von Silke Martin „Die Stille, das Geräusch und die Polyglossie – PLAYTIME (TATIS HERRLICHE ZEITEN 1967)" wurde noch einmal sehr schön deutlich, wie das Brechen mit den „sensomotorischen Schemata" hin zu den „rein visuellen und akustischen Situationen" und „Beschreibungen" ganz unterschiedliche Ausprägungen, eine andere Tonfärbung haben kann. Im Fall von INLAND EMPIRE führt diese Auflösung zu der Empfindung von Chaos, Unsicherheit und Angst. Beim Slapstick Tatis zu Komik. Zudem standen hier die „akustische Situationen" im Vordergrund, die meinen Fokus auf das Visuelle komplementieren. Vergleiche hierzu den Beitrag von Silke Martin in diesem Band.

16 Mit Deleuze plädiere ich für den theoretisch-philosophischen Umgang mit „vom Kino hervorgebrachten Begriffen" im Gegensatz zu Theorien „über" das Kino. Mit der psychoanalytischen, linguistischen oder auch literaturwissenschaftlichen, bildtheoretischen oder narratologischen Brille auf den Film zu schauen, gibt sicher Antworten auf interessante Fragen. Was mich interessiert, ist das, was *spezifisch Filmisch* ist, und das scheint mir aus dem Film selbst gewonnen werden zu müssen. Dieses Erkenntnisinteresse setzt, meiner Einschätzung nach, einen phänomenologisch-filmerfahrenden Ausgangspunkt voraus.

ist. Das Kunstwerk selbst ist nicht das Ereignis, sondern die *Erfahrung* mit dem Kunstwerk kann ereignishaft sein. Für mich war also dieser Film INLAND EMPIRE ein Ereignis. Was man auch daran sieht, dass mich der Film so verunsichert hat und vor so viele Fragen gestellt hat, dass ich jetzt, drei Jahre später, einen Vortrag über meine Erfahrung halte und auch in Zukunft über diese Problematik der filmischen Entzugsstrukturen weiterforschen muss.

Literatur

Adorno, Theodor W. (1970): Ästhetische Theorie. GS Bd. 7. Frankfurt am Main.

Adorno, Theodor W. (1990) [1966]: Negative Dialektik. Frankfurt am Main.

Beuthan, Ralf (2006): Das Undarstellbare. Film und Philosophie, Moderne und Metaphysik. Würzburg.

Deleuze, Gilles (1997a) [Frz. Orig. 1983]:: Das Bewegungs-Bild. Frankfurt am Main.

Deleuze, Gilles (1997b) [Frz. Orig. 1985]: Das Zeit-Bild. Frankfurt am Main.

Lyotard, Jean-François (1988): Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Weinheim.

Lyotard, Jean-François (1990): Der Augenblick Newman. In: Karlheinz Barck et al. (Hg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essais. Leipzig. S. 358 – 369.

Sander, Sabine (2008): Der Topos des Undarstellbaren. Ästhetische Positionen nach Adorno und Lyotard. Erlangen.

Hans J. Wulff

Auftrittslieder

Überlegungen zur diegetischen Brüchigkeit in filmischen Musikszenen

Signifikative Modalitäten

Das Musical als eine klassische Form des Musikfilms spielt in vielen seinen Erzähl- und Inszenierungsformen mit der Grenze zwischen Realität und Phantasie und zeigt vor allem in den Formen des Backstage-Musicals, dass die Show ein Traum ist und der Traum eine Show[1]; es erweist sich so als Spiel mit ontologischen Modalitäten und elementaren Fragen der filmischen Repräsentation. Das, was wir sehen, ist in seinem diegetischen Realitätsstatus unsicher, es changiert zwischen verschiedenen Modi. Gerade diese Formen des Kinos sind nur auf einen ersten Blick nur illusionistisch; auf den zweiten zeigen sie, dass sie in der Kombination von Geschichte und Musik ebenso wie in der Nutzung von Texteinbettungen (Film-im-Film, Inszenierung-im-Film, Stück-im-Film) ständig den Fragen nach der Geltung der Illusion, nach ihren Ingredienzien, nach den subjektiven Bedeutungen von Auftritten, Tänzen und Liedern für die Figuren der Handlung nachspüren.

Die Kombination des Narrativen mit dem Musikalischen bringt zwei Elemente zusammen, die unterschiedlichen Referenz-Impulsen folgen. Wenn im Backstage-Musical das Geschehen auf der Bühne oft als Spiegelung des realen Geschehens erscheint, wenn es Wünsche und Affinitäten, die in der rahmenden Realität nicht oder nur schwer ausgedrückt werden können, in den Fluss von Musik und Tanz auflöst und darin eine letztlich außersprachliche Erfüllung andeutet, so wird oft genug mit dem Umkehrschluss gespielt, dass das, was auf der Bühne als musikalisches Ausdrucksgeschehen so leicht zugänglich ist, sich auch auf die äußere Realität übertragen lässt, dass man also in der rahmenden Realität mit den gleichen Ausdrucksformen wie auf der Bühne des Stücks-im-Stück sich anderen annähern könnte. Wenn also Cyd Charisse und Fred Astaire in THE BAND WAGON (USA 1953, Vincente Minnelli) sich in jenem berühmten Tanz im Central Park ihre Liebe erklären (mit deutlich spürbaren sexuellen Untertönen), dann deutet jene Szene auf diese „umgekehrte Abfärbung" zurück – nicht das inszenierte Musical imitiert das Leben, sondern im Leben gibt es „Inseln der Inszenierung", die auf den magischen Illusionismus der Musical-Inszenierung zurückgreifen. Der Realismus der Rahmenhandlung und der Illusionis-

1 Ohne dass man so weit gehen müsste wie Jane Feuer in ihren Überlegungen zum Musical: „Because in the musical, the show is a dream and the dream is a show, the Hollywood musical offers itself as the spectator's dream, the spectator's show" (Feuer 1993, S. 71).

mus der Bühneninszenierung werden ineinander kopiert, miteinander überblendet, verschmelzen zu einer Einheit.[2]

Stehen hier also Modi der Signifikation zur Disposition und werden zu Elementen eines semiotischen Spiels, geht es auch in anderen Rahmungen der Kino-Illusion darum, die Beziehungen zwischen den verschiedenen Realitätsmodi zu klären oder mit ihnen zu spielen. Immerhin ist zwar die Geschichte, die ein Film erzählt, in sich geschlossen, kohärent und plausibel, so bedarf es doch der Aktivität des illusionierenden und diegetisierenden Zuschauers, der die mehr oder weniger abgeschlossene Handlungsrealität der Geschichte für sich erst konstituieren muss. Es ist klar, dass die dabei produzierten „Räume der Diegese" andere „Inseln" und „Modulationen des Realen" einbetten können – Träume, Visionen, Erinnerungen, andere Erzählungen etc. Und es ist auch klar, dass der Zuschauer von dieser Fähigkeit der Texte weiß und die entsprechenden Szenen relativieren und in Beziehung zur Geltung der umgreifenden Diegese setzen kann.

Alle diese Prozesse der Illusionierung stehen aber vor dem Hintergrund der Alltagswelt des Zuschauers – und insbesondere vor den Wissensbeständen (und möglicherweise Bindungen), die er von den Elementen, die den Film ausmachen, hat. Jeder, der einen Film inszeniert, muss darauf Rücksicht nehmen, welche Präformationen des Interesses der Adressat mitbringt. Auf sie muss er Rücksicht nehmen, mit ihnen kann er spielen, vielleicht kann er sie sogar irritieren oder düpieren. All dem wohnt eine Didaktik inne, die aus dem „Wissens-Management" entspringt, das jeder Text in der Begegnung mit seinen Rezipienten inszenieren muss.

Einer der mächtigsten Bezugspunkte, an dem sich die Komplementarität der Rollen von Textproduzent und -rezipient erfassen lässt, ist die symbolische Bezugsgröße des *Stars*. Der Star, dessen Images einen assoziativen Hof von möglichen Geschichten, von sozialen Verhaltensstilen und von moralischen Entscheidungen eröffnet und der darum einer der wissensgestützten Wege ist, sich in den narrativen, historischen und moralischen Kosmos einer Geschichte hineinzufinden, ist auch Träger eines meist implizit bleibenden kommunikativen Vertrages, der schon im *casting* umgesetzt wird und der in der Inszenierung in einige spielerische Formen einmündet, die nicht spezifisch sind für Musik-Stars, die es aber nahelegen, den Star in spezifischer Art in die filmische Realität einzuführen oder ihn darin agieren zu lassen.

2 Vgl. dazu Steimle 2009, S. 23: „The musical plays with the mixing of realms and also with the creation of illusions. It bears the illusion or implication that the production we watch on screen is theatre. It also gives the illusion that singing and dancing is possible even outside the theatre. Moreover, it gives us the illusion of an image that we hope resembles our world (Telotte 1980b, S. 23); ‚a world where our dreams miraculously and effortlessly come true' (Telotte 1980a, S. 13). Telotte takes the function of this illusion further by saying that it helps us handle the real world, giving it an almost didactic meaning. ‚Even if we could not dance like Astaire and Rogers, we might possibly relate to the world around us in a similar way' (Telotte 1980b, S. 23). Thus, the musical succeeds in putting us at ease about the anxieties of the world and shows us a way to focus on self-expression and happiness. This happiness will reign particularly for those who sing and dance, no matter if they do it on world-stages or in stage-worlds." Zu den verdeckten didaktischen Funktionen vgl. Shout 1982.

Auftrittslieder

In der musikalischen Komödie ist es Usus, dass Figuren bei ihrem ersten Erscheinen auf der Bühne mit einem eigenen Auftrittslied vorgestellt werden. Nur wichtige Figuren der Handlung haben ein eigenes Lied, so dass allein durch die Tatsache, wer singend in die erzählte Welt eingeführt wird, schon ein Hinweis auf die Relevanz der Figur für die Handlung gegeben wird. Viele Auftrittslieder sind von narrativen Bindungen weitestgehend frei; nur im Ausnahmefall wird die Narration vorangetrieben. Das Auftrittslied ist vor allem in der Tradition der Operette verwendet worden, um den ersten Auftritt des Stars eigens zu feiern. Dabei wird die Wahrnehmung des Publikums doppelt orientiert – es ist das Auftrittslied der Figur (insofern in die Handlung gebunden), und es ist das erste Lied des prominenten Schauspielers (insofern wohnt ihm ein extradiegetisches Moment inne). Der Zuschauer sieht den Erstauftritt als Teil der Aufführung und als Auftritt eines Stars, ist innerhalb und außerhalb der Diegese gleichzeitig. Zwar ist die latente Doppelorientierung der Wahrnehmung der Lieder von Stars immer möglich, doch insbesondere im Erstauftritt kann sie strategisch eingesetzt werden – als eine Art kognitiver Überblendung von einer dominant außer- auf eine dominant innerdiegetische Orientierung der Rezeption.

Auftrittslieder stehen also in einem dreifachen Funktionshorizont:

- Morphologisch sind sie mit dem Erstauftritt von Hauptfiguren verbunden, gehören also zur Initialphase des Stücks;
- semantisch charakterisieren sie die Figur, ihre elementaren Charakterzüge und ihr Milieu;
- und textsemantisch sind sie außerdiegetisch mit dem Ansehen des Stars verbunden.

Historisch geht das Auftrittslied (auch im Engl. neben *signature tune* übrigens: *auftrittslied*) auf die Tradition von Singspiel und Operette zurück. Man versteht darunter eine Szene, in der einer der Hauptakteure auf die Bühne kommt und sich – im Rahmen der Rolle, wobei aber die Persona des Stars durchscheint – dem Publikum vorstellt. Manchmal wird das Publikum direkt adressiert, meist aber die eine oder andere der dargestellten Figuren. Ein berühmtes Beispiel aus der Operngeschichte ist Papagenos erstes Lied *Der Vogelfänger bin ich ja* aus Mozarts *Zauberflöte*. Das vielleicht berühmteste Beispiel aus der Operettengeschichte ist das Auftrittslied des leichtlebigen Grafen Danilo *Heut geh' ich ins Maxim* aus der Operette *Die lustige Witwe* von Franz Lehár, fast prototypisch realisiert durch Johannes Heesters.[3]

3 Heesters hatte die Rolle am Gärtnerplatztheater in München 1938 zum ersten Mal gespielt (bis 1941 sahen über 440.000 Zuschauer die stets ausverkaufte Vorstellung, die 1939 von München in den Admiralspalast in Berlin umzog) – und es wurde seine Paraderolle. Heesters sang später auch unabhängig von Inszenierungen der *Lustigen Witwe* immer wieder dieses Lied, es galt als Heesters' ganz eigenes Stück ebenso wie die dazugehörige Kostümierung mit Nelke im Knopfloch, weißen Handschuhen und langem, weißem Seidenschal. Der Auftritt war auch für andere Sänger eine Glanznummer: In der Verfilmung des Stoffes von 1934 (THE MERRY WIDOW, USA 1934, Ernst Lubitsch) etwa sang Maurice Chevalier eine englischsprachige Fassung des Liedes (*Maxim's*); 1962 (DIE LUSTIGE WITWE, BRD 1962, Werner Jacobs) stimmte Peter Alexander das Lied an.

Die Konvention des Auftrittsliedes wurde in den Film übernommen. Ihre Doppelfunktion, als Einführung einer Figur und als Markierung des Stars gleichzeitig, verbreitert den Raum der initialen Aufmerksamkeit, die dem Schauspieler und nicht der Figur gehört, und platziert diese Phase der Filmerzählung zwischen Fiktion und Show. Wenn der Erzähler und Held des Films in THE BRIBE (GEHEIMAKTION CARLOTTA, USA 1949, Robert Z. Leonard) zu Beginn im Voice-Over erläutert, er habe zwei Verdächtige und begebe sich auf die Suche nach ihnen, so lenkt er die Aufmerksamkeit auf die Figur, die als nächste auftritt. Er betritt eine Kneipe [„zwei Verdächtige"], nimmt Platz [„eine Barsängerin, eine unbekannte Größe"], ein Junge aus dem Orchester hebt die Flöte an seine Lippen, Umschnitt auf die Sängerin, sie steht im Dunklen [„mir war klar, das ist eine ganz Große"], bis der Scheinwerfer sie in strahlendes Licht taucht – es ist Ava Gardner, die ihr Auftrittslied *Situation Wanted* anstimmt (mit der Stimme von Eileen Wilson). Vielleicht ist der letzte Satz des Voice-Overs, der mit dem Auftritt-im-Licht zusammenfällt, ein Versuch, die Erzählung gegenüber dem Star zu stärken; es ist aber auch klar, dass das erste Interesse auf der Erscheinung der Gardner liegt. Erst als sie sich im Lauf des Vortrags bis an den Tisch des Helden bewegt, ein erster Blickkontakt kommt zustande, tritt wieder die Geschichte in den Vordergrund.

Faszination des Kino-Publikums, das sich in der Faszination dargestellten Publikums wiederholt: Immer wieder sind es Ansichten von Zuschauern, die die Gebanntheit, die Rührung, die Freude, die Hochachtung oder ähnliches zum Ausdruck bringen, die der Auftritt des Stars verursacht. Es sind *reaction shots*, die die affektive Bedeutung des Geschehens klären (und dem Film-Publikum als Folie des eigenen Verhaltens und als Indikator der angestrebten Emotionalität anbieten). Darum pegeln Auftrittslieder die Beziehung zwischen Publikum und Star aus. Sie klären, wer von den Schauspielern der Rangwichtigste ist, sie vereindeutigen die Charakter- und Affektlage, in der der Star später in seiner Rolle handeln wird (immerhin ist das Auftrittslied auch ein erstes Handeln des Stars in der Maske der Rolle), und sie geben dem Zuschauer Zeit, für die Dauer eines Liedes sich des Stars zu freuen und noch nicht oder nur beschränkt in die Arbeit an der Konstitution der Rolle einzusteigen.

Selbst in einer so dicht gebauten Komödie, in der der Musikstar am Ende nur die Rolle des Unterlegenen spielt und die Schöne einen anderen vorzieht, wie GUARDIA, LADRO E CAMERIERA (NACHTWÄCHTER, DIEB UND DIENSTMÄDCHEN, I 1958, Steno), bekommt der Sänger und Gitarrist Fausto Cigliano ein Auftrittslied (*Tira a campà*): Man sieht ihn unmittelbar nach dem schriftlichen Titel, wie er sich für die Arbeit als Nachtwächter vorbereitet; am Ende greift er sein Fahrrad und verlässt sein Zimmer; in der Halle davor hatten bereits die Vermieterin und andere Mieter gewartet, sie applaudieren; erst nach dieser – im Applaus der Mitbewohner des Hauses im Film selbst thematisierten – einleitenden Reverenz vor dem Musikstar beginnt die Erzählung.

Diese konventionelle Anschmiegung von Inszenierungsweisen an die Popularität der Agierenden findet sich im übrigen nicht nur im Spielfilm, sondern auch in den Showformaten des Fernsehens. Hier ist insbesondere der Erstauftritt eines Stargasts konventionellerweise mit einer Auftrittsfanfare unterlegt (einem *play-on*), die zwischen

Ankündigung und erster Kontaktaufnahme zwischen Gast und Showmaster eine Art von „Star-Pause“ erzeugt. Der Auftritt des Gastes ist ritualisiert, umfasst die Auftrittsposen, wenn er aus der Kulisse kommt; er kann dann in unmittelbaren Kontakt mit dem Publikum treten; das Geschehen ist vollständig auf ihn zentriert. Nach dieser Zwischenszene des Auftritts tritt er wieder in die personale Ordnung der Show zurück, in der der Showmaster (das engl. *host* verbirgt seine situative Macht etwas) die Kontrolle des Geschehens hat und die relevanten Stichwörter liefert. Das *play-on* stammt ursprünglich aus dem Radio und diente dort primär dazu, bei Life-Übertragungen die Wege, die der Gast zurückzulegen hatte, wenn er aus der Kulisse kam und ins Zentrum der Bühne ging, musikalisch zu überlagern, so dass bei der Rundfunkübertragung keine akustischen Pausen im Geschehen eintraten. Als *play-ons* können eher nichtssagende, oft formelhafte musikalische Kurzphrasen verwendet werden, wie wir sie auch aus Bühnenmusiken oder etwa in Karnevals-Versammlungen kennen; gelegentlich werden aber auch Erfolgstitel des Stars – sofern er aus der Musikbranche stammt – angestimmt.

Entsprechend ist auch der Bühnen-Abtritt des Stargasts musikalisch unterlegt, wiederum einen Einschnitt in die Relevanzen des Show-Geschehens einbauend – auch hier ist der Gast der Mittelpunkt von Interesse und Inszenierung; erst nach seinem Verschwinden in der Kulisse tritt wieder die Show in den Vordergrund. Man spricht dann vom *Play-Off*. Die kurzfristige Verlagerung der Rollenrelevanz – aus einem Deuteragonisten wird für die Zeit des Auftritts ein Protagonist – realisiert genau die Modulation von Interesse, mit dem auch der Gastauftritt im Spielfilm und die Dramaturgie der Auftrittslieder arbeitet: Der Zuschauer kann den Schauspieler 'vor' der Rolle wahrnehmen und goutieren; erst nach dem Auftritt tritt der Schauspieler in die diegetische Rolle zurück – erst nach dem Auftritt übernimmt wieder das Spiel die dominierende modale Rolle. Insofern stehen derartige Szenen zwischen der Alltagswelt des Zuschauers und den Illusionierungen, die ihm das Spiel der Fiktion abverlangt.

Die Rückführung des Auftritts in die Narration

Natürlich ist das kurzfristige Heraustreten aus der Illusionierung gerade zu Beginn eines Stücks ein Moment, in dem die Erzählung in einen Zustand der Instabilität gerät. Darum sind alle Auftrittslieder durchsetzt mit Rückbindungen des Auftritts in die Narration. Fast immer geschieht dies mit einem Augenzwinkern, mit einem ironischen Unterton, der vielleicht begründen kann, dass das Auftrittslied der Geschichte der komischen oder leichten Formen des Musiktheaters zugehört (die *opera seria* kennt die Konvention nicht). Diese Ironie bedingt, dass das Spiel als Spiel erkennbar wird. Hier geht es nicht um „dichte Illusionierung“, sondern um ein Register des Erzählens, in dem die Figuren als Figuren eines Spiels kenntlich gemacht sind und dabei auch gegen eine rezeptive Teilnahme immunisiert werden, die (wie etwa in den Stücken des psychologischen Realismus) eine möglichst große empathische Nähe zu ihnen anstrebt. Hier bleibt die psychologische Distanz zu den Figuren erhalten, ja, sie wird sogar noch intensiviert.

Zwei Beispiele mögen das Prinzip illustrieren. Das erste entstammt unmittelbar der Operetten-Tradition. IM WEISSEN RÖSSL[4], 1952 unter der Regie des UFA-Routiniers Willi Forst entstanden, erzählte die Geschichte mit dem seinerzeit höchst prominenten Film- und Operetten-Star Johannes Heesters in der Rolle des Dr. Siedler. Die Figur ist zwar in mehreren Kontexten bereits eingeführt. Es vergehen aber 16 Minuten, bis er tatsächlich auch auftritt. In der Dramaturgie der Auftrittslieder ist das nicht weiter überraschend – sie müssen vorbereitet werden. Die Figur wird dabei als Figur der Handlung eingeführt. Hier ist Dr. Siedler zum einen der Schwarm der Wirtin des Weißen Rössls, sehr zum Ärger des Oberkellners, der seinerseits die Wirtin liebt. Zum anderen ist er der Rechtsanwalt, der gegen einen Berliner Fabrikanten in einem Patent-Streit gerichtlich auftritt (am Ende wird Siedler mit der Tochter des Fabrikanten ein Paar bilden). Unmittelbar vor dem Lied vergibt der Kellner das für Siedler reservierte schönste Zimmer des Gasthofs an den Fabrikanten / Schnitt: Siedler auf dem Fahrrad, in südbayerischer Landschaft. Er singt die Vorzeilen seines Liedes, und als er den Refrain zu schmettern beginnt, erweitert sich die Orchesterbegleitung zum *tutti*. Die Menschen auf der Straße winken ihm zu, beginnen gar, mitzusingen.

Die Rückorientierung auf die Geschichte erfolgt noch während des Liedes – fast hätte Siedler die Fabrikantentochter umgefahren, die ihm in einem schnippischen Wortwechsel eine Abfuhr erteilt, dabei aber einen Handschuh verliert. Siedler hebt ihn auf, er wird in der weiteren Handlung eine Rolle spielen. Kurioserweise ist das Lied damit noch nicht zu Ende: Ein alter Zitherspieler, der vor dem „Weißen Rössl" sitzt, sieht den Gast kommen, beginnt, das Weiße-Rössl-Lied zu spielen; Heesters stimmt ein, ein unsichtbarer Chor vollendet mit ihm das Lied. Die Figur ist angekommen, die Handlung kann beginnen. Dass das Lied unterbrochen wird, erst nach einer Pause - die schon der kommenden Handlung zugehört – zu seinem Ende kommt, ist eine Retardation, die den Sonderstatus des Auftrittsliedes selbst noch einmal ironisch unterstreicht.

Auch in dem von Helmut Käutner inszenierten Film GROSSE FREIHEIT NR. 7 aus dem Jahre 1944[5] wird der Sänger des Auftrittsliedes zunächst angekündigt: Ein Schiff hat im Hamburger Hafen angelegt; drei Seeleute machen sich zum Landgang fertig – sie wollen vor allem ihren alten Freund Hannes Kroeger besuchen, der schon vor Monaten ausgemustert hat und sein Geld auf der Reeperbahn verdient. Am Ende wird sich zeigen, dass Kroeger erneut zur See fahren wird (das dramatisch zentrale Problem wird also von Beginn an mit seiner Figur verbunden). Die drei Matrosen

4 *Im weißen Rößl* ist ein Singspiel in drei Akten von Ralph Benatzky. Als Vorlage diente ein gleichnamiges Alt-Berliner Lustspiel, das 1898 uraufgeführt wurde. Der Chefdramaturg der Ufa, Hans Müller, wurde beauftragt, den alten Schwank zu einer Operette umzuformen, die 1930 in Berlin uraufgeführt wurde. Zur komplizierten Genese der Operetten-Adaption des Stücks vgl. Henneberg 2007. Neben der Verfilmung von 1952 kam es 1960 zu einer weiteren Adaption des Stoffes mit Adrian Hoven in der Rolle des Dr. Siedler (Regie: Werner Jacobs), die es im Kontext des seinerzeit so populären Schlagerfilms neu interpretierte. Die musikalische Bearbeitung des 1952er Films hatte übrigens der aus zahlreichen UFA-Filmmusiken bekannte Werner Eisbrenner übernommen.

5 Der Film GROSSE FREIHEIT NR. 7 wurde von Mai bis November 1943 im Deutschen Reich und dem damaligen Protektorat Böhmen und Mähren noch während des Krieges gedreht. Es war der erste Agfa-Farbfilm der *Terra-Film*. Er durfte nach der Zensur vom Dezember 1944 in Deutschland nicht gezeigt werden und wurde erst 1945 von den Alliierten freigegeben. Die musikalische Bearbeitung hatte übrigens wieder Werner Eisbrenner.

kommen auf die Reeperbahn (in einer Szene visuellen Exzesses, die von einer rauschhaften musikalischen Collage untermalt ist), als sie das Lokal entdecken, in dem Kroeger als Sänger auftritt / Schnitt: Großaufnahme auf Hans Albers, der die Rolle des Hannes Kroeger spielt; er singt das einschmeichelnde *Komm doch, süße Kleine*, das bruchlos in das nun kollektiv gesungene Reeperbahn-Lied *Wer noch niemals in lauschiger Nacht...* übergeht, wobei von der Großaufnahme auf eine weite Aufnahme umgeschnitten wird, mit der das wie ein Zirkuszelt um eine zentrale Manege herum gestaltete Lokal mit den meisten Figuren, die später eine Rolle spielen werden, in einer langen Kamerafahrt gemustert wird. Am Ende des Liedes erkennt Kroeger seine beiden alten Freunde, die am Eingang stehengeblieben sind – die Handlung kann auch hier beginnen.

Auch diese Szene trägt ein klares ironisches Signal: Als die Männer vom Schiff die Stimme Kroegers in dem Stimmen- und Musikgewirr der „sündigen Meile" hören, entdecken sie flugs auch Kroeger selbst es ist aber eine mechanische Puppe, die vor dem Eingang des Lokals Werbung macht. Auch dieses mag man als Retardation interpretieren – nicht der Star wird entdeckt, sondern eine mechanische Imitation desselben. Erst nach dieser vorhaltartigen Verzögerung zeigt uns der Film Hannes Kroeger, genauer: Hans Albers. Und er zeigt ihn gleich in einer Großaufnahme, verbunden mit der gleitenden, zur Mitbewegung einladenden musikalischen Phrase des *Komm doch...*

Summa

Die wenigen Beispiele zeigen, dass Auftrittslieder drei elementare dramaturgische Strategien realisieren:

- Der Auftritt wird nicht unvorbereitet ins Bild gesetzt, sondern es wird die Figur, nicht der Star, in die Handlung eingeführt.
- In der Vorbereitung und im Verlauf des Auftritts werden erste Verankerungen der Figur in die Handlung oder das Milieu, in dem sie spielt, eingebaut.
- Die Freude des Zuschauers an der Besichtigung des Stars wird durch Retardationen unterstützt, die in der Dramaturgie gemeinhin als Mittel der Spannungserhöhung verwendet werden.

Es ist in jedem Fall das Wissen des Adressaten, auf Grund dessen er gelegentlich die Illusionierung von Geschichten unterbricht. Zumindest kurzfristig tritt für den Zuschauer der Prozess des Diegetisierens zurück. Der imaginäre und fiktive Rahmen der Geschichte wird dabei nicht ganz aufgegeben, die Beispiele illustrieren das. Aber er changiert, wird mit der umgebenden Welt des Wissens kurzgeschlossen. „Das ist der Star x!", heißt es dann, obwohl alle anderen Figuren weiterhin in den Rollen des Spiels verharren; kurzfristig überlagert aber ein Wiedererkennen den Prozess der Wahrnehmung der Geschichte, das ein zweites Wissensregister aktiviert, das für die Phase der Illusionierung aber in hintergründige Latenz versetzt wird. Derartige Auftritte zerstören für eine kurze Phase der Rezeption eines Films die Einheit der Illusion, unter-

wandern die fiktionale Dichte, durchsetzen sie mit einer Aufmerksamkeit, die nicht auf das Stück und auf die Rolle, sondern auf den Darsteller selbst gerichtet ist.

Das Gesagte hat zwei wichtige Implikationen[6]:

- Derartige Auftritte sind *reflexiv*, weil sie die Illusionshaftigkeit des Geschehens im Moment greifbar machen. In den „Auftrittsliedern" gehören sie zur Initiationsphase des Textes, verweilen noch beim Sänger oder Schauspieler, der bekannt ist (und der vielleicht eines der Motive abgegeben hat, das zum Besuch der Theater- oder Kinovorstellung geführt hat). Andere (wie ähnlich die Gast- und die Cameo-Auftritte) sind „semiotische Interventionen", die kurzfristig die Rahmenbedingungen der Fiktion aussetzen oder ihnen einen zweiten Fokus der Aufmerksamkeit beifügen.
- Derartige Auftritte sind Anlass von *Doppelwahrnehmungen*, in denen die Einklammerung der Verstehensakte auf die Annahme, der Schauspieler *sei* die Rolle, die er performiert, durch die Wahrnehmung des Schauspielers komplementiert wird.

Das „Paradox des Schauspielers", das für das Funktionieren der (Bühnen-)Illusion so grundlegend ist, bricht also kurzfristig zusammen, wenn er als Doppel-Entität von Figur und Schauspieler wahrnehmbar wird. Wie schon Diderot in seinem Artikel „Das Paradox über den Schauspieler" (1774) festhielt, wird das ‚Als-ob' des Spiels gemeinhin für den Zuschauer zu einer erlebten Realität. Weiterhin Diderot folgend, ist diese Verschiebung der Authentizität der Person hin zu den Figuren, durch die sie greifbar wird, nicht auf Identifikation und tatsächliche Empfindsamkeit für die Figuren gegründet, sondern paradoxerweise darauf, dass die Distanz zu den Figuren vergrößert wird und die gezeigte Emotion durch Imitation der Ausdrucksgesten der Emotion zustandekommt. Gerade diese ästhetische und epistemische Distanz zur Figur bricht zusammen, heißt das, und damit eine Bedingung für das Eintreten in die Welt der Fiktion. Auftrittslieder, Gast- und Cameo-Auftritte hantieren mit einer Ent-Distanzierung des Rollenspiels, sie setzen den Performer in eine unwägbare „Nähe" zum Zuschauer – weil sie ihn in den Horizont des Alltagswissens einrücken. Die Fiktion als etwas Gewusst-Nichtalltägliches muss dagegen zurücktreten.

6 Für eine film- oder medien-genealogische Untersuchung entstehen eine ganze Reihe weiterer Fragestellungen - etwa die nach nationalen Besonderheiten des Auftrittsliedes, nach seiner Herkunft aus Formen des Unterhaltungs- und insbesondere Musiktheaters sowie nach der weiteren Geschichte dieser Konventionen in den Formen des Schlagerfilms, der Fernsehshow oder sogar der Rockkultur (man denke an Filme wie THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW (USA 1975, Jim Sharman). Dem kann hier natürlich nicht nachgegangen werden. Manche Bezüge sind verdeckt; so ist das engl. *Signature Tune* wohl in den 1920ern als Bezeichnung der Initial-Titel von Radiosendungen seinerzeit populärer Kapellen entstanden.

Literatur

Feuer, Jane (1993): *The Hollywood Musical*. London/New York.

Henneberg, Fritz (2007): Benatzky oder Benutzky? Legenden ums Weiße Rössl. URL: http://www.ralph-benatzky.com/main.php?cat=4&sub_cat=12&task=3&art_id=000054 (gesehen am 06.03.2012).

Shout, John D. (1982): The Film Musical and the Legacy of Show Business. In: *Journal of Popular Film and Television* 10,1, S. 23-26.

Steimle, Julia (2010): Stage-Worlds and World-Stages in Hollywood Musicals. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 6, S. 51-65.

Telotte, J.P. (1980a): A Sober Celebration: Song and Dance in the „New" Musical. In: *Journal of Popular Film and Television* 8,1. S. 2-14.

Telotte, J.P. (1980b): Dancing the Depression: Narrative Strategy in the Astaire-Rogers Films. In: *Journal of Popular Film and Television* 8, 3. S. 15-24.

Die Autorinnen und Autoren

Kayo Adachi-Rabe, Dr. phil., Promotion in Medienwissenschaften an der Philipps-Universität Marburg zum Thema *Abwesenheit des Films. Zur Geschichte und Theorie des hors-champ* (Münster, 2005). Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Japanologie an der Humboldt-Universität zu Berlin (1997-2008) und an der Universität Leipzig (2008-09). Stipendium am Deutschen Seminar an der Eberhard-Karl-Universität Tübingen (2009-10). Lehrauftrag am Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik der Medien der Friedrich-Schiller-Universität Jena (2011-12). Derzeit Vertretungsprofessur am Institut für Modernes Japan der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

Julia Binter, M.A., studierte Theater-, Film- und Medienwissenschaft sowie Kultur- und Sozialanthropologie an der Universität Wien und an der Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales in Paris. Derzeit ist sie kuratorische Assistentin im Museum für Völkerkunde in Wien und als externe Lektorin am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft sowie am Institut für Kultur- und Sozialanthropologie tätig. Ihre Forschungsinteressen umfassen visuelle Kultur, insbesondere Dokumentarfilm, Globalisierung, Postcolonial Studies, Diskurstheorie sowie Fernsehen an der Schnittstelle von Cultural und Gender Studies. Zu ihren Publikationen zählen: *We Shoot the World. Österreichische Dokumentarfilmer und die Globalisierung*. Wien/ Berlin/ Münster, 2009.

Philipp Blum, M.A., promoviert zum Thema experimenteller Semidokumentarismus im Film an der Philipps-Universität Marburg und ist wiss. Mitarbeiter im DFG-Projekt zur Geschichte des dokumentarischen Films in Deutschland 1945-2005 im Haus des Dokumentarfilms in Stuttgart. Zuvor war er als Redeakteur der Zeitschrift *MEDIENwissenschaft Rezensionen Reviews* und als wiss. Mitarbeiter an der Philipps-Universität Marburg tätig. Seine weiteren Forschungsinteressen sind Animationsfilm, Filmtheorie, Tier- und Naturfilm, internationale Dokumentarfilmgeschichte sowie das Verhältnis von Film, Wissen und Kultur.

Stefan Böhme, M.A., ist Promovend bei Prof. Rolf F. Nohr an der HBK Braunschweig und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Kompetenzzentrum Hochschuldidaktik für Niedersachsen, TU Braunschweig. Er hat Medienwissenschaften studiert und seine Arbeitsschwerpunkte umfassen die Normalismustheorie sowie den Bereich der Game Studies. Im Rahmen des Forschungsprojekts *Strategie spielen* hat er an der Rekonstruktion des Hellwigschen Kriegsspiels von 1780 mitgewirkt und zu Strategie- und Unternehmensplanspielen geforscht.

Miriam Brunner, Dr. phil., arbeitet als freie Dozentin für Grafik und Malerei in Osnabrück. In ihren Büchern *Manga. Die Faszination der Bilder* (zugl. Univ. Diss., München, 2009) und *Manga* (München, 2010) setzt sie sich mit dem japanischen Pendant zum westlichen Comic auseinander. Seit 2011 ist sie selbst als Comiczeichnerin tätig.

Sonja Czekaj, M.A., studierte Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg. Von 2007 bis 2009 war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin und leitende Redakteurin der Zeitschrift *Medienwissenschaft: Rezensionen/Reviews* am dortigen Institut für Medienwissenschaft tätig. Gegenwärtig promoviert sie zu Geschichtsbildern im jüngeren deutschen Non-Fiction Film.

Julia Eckel (*1982), M.A., ist Doktorandin am Institut für Medienwissenschaft (IfM) der Ruhr-Universität Bochum. Sie studierte Sozialpsychologie/-anthropologie (B.A.) und Medienwissenschaft (B.A./M.A.) in Bochum und Zürich und war von 2008 bis 2009 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl von Prof. Dr. Eva Warth am IfM in Bochum. Seit Oktober 2009 ist sie Promotionsstipendiatin der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität mit einem Dissertationsprojekt zur Diskursgeschichte des Anthropomorphen in audiovisuellen Medien. Letzte Veröffentlichung: *Zeitenwende(n) des Films - Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino* (Marburg, 2012).

Stephanie Großmann, Dr. phil, (* 1979), Diplom-Studium der Sprachen, Wirtschafts- und Kultur-

raumstudien mit italienischem Schwerpunkt in Passau und Verona, Italien. Promotion zum Thema *Inszenierungsanalyse von Opern. Eine interdisziplinäre Methodik*. Von 2007 bis 2010 Stipendium der Deutschen Graduierten Förderung. Seit 2006 Lehrbeauftragte am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft, seit 2009 Referentin, seit 2012 Geschäftsführerin des fakultätsübergreifenden Graduiertenzentrums der Universität Passau und seit 2012 dort Wissenschaftliche Mitarbeiterin. Forschungsschwerpunkte: Inszenierungsanalyse von Opern/Musiktheater, Intermedialitätsphänomene (Literatur, Musik, Visualisierung), Librettologie (v.a. Modelle der Raumkonzeption) und Filmmusik. Aktuelle Publikationen: *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate.* mit Dennis Gräf, Peter Klimczak, Hans Krah und Marietheres Wagner, Marburg, 2011; *Echo der Berge. Musik im Heimatfilm der 1950er Jahre*. In: Andreas Blödorn und Sandra Heinen (Hg.): Audiovisuelles Erzählen: Bild-Ton-Relationen im Film. Berlin (im Erscheinen).

Doreen Hartmann, M.A., ist seit 2006 Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienästhetik an der Universität Paderborn. Arbeitet an einer Dissertation zu *Computer-Demos (computergenerierten, künstlerischen Echtzeit-Animationen) und der Demoszene*. Lehrt und forscht zu digitalen (Sub-)Kulturen und Netzkultur, digitaler Medienkunst und Visueller Musik. Studium der Allgemeinen Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und Informatik an der Universität Paderborn.

Christian Hißnauer, Dr. phil. (*1973). Seit 2010 Wissenschaftlicher Mitarbeiter der DFG-Forschergruppe *Ästhetik und Praxis populärer Serialität* an der Georg-August-Universität Göttingen. Studium der Soziologie, Theater- und Filmwissenschaft in Mainz. 4 ½ Jahre Projektleiter in der angewandten Medien- und Kommunikationsforschung. 2004 bis 2009 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft der Georg-August-Universität Göttingen. Schwerpunkte: Fernsehgeschichte, Theorie, Geschichte und Ästhetik des Fernsehdokumentarismus, Popularisierung von Zeitgeschichte, Serialitätsforschung.

Diana Kainz, M.A., Studium der Neueren deutschen Literaturwissenschaft, Amerikanistik und Wirtschaftswissenschaften. Aufbaustudium im Bereich Caritaswissenschaft und Angewandte Theologie mit dem Abschluss Diplom an der Universität Passau. Derzeit wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Passau. bis September 2011 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Passau, seit April 2012 Doktorandin im Bereich Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Stipendiatin bei der Studienstiftung des deutschen Volkes.

Peter Klimczak (*1982), M.A., Studium der Germanistik, Geschichte und Psychologie mit Schwerpunkt auf Medien und Kommunikation in Passau. Seit 2008 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Passau und Lehrbeauftragter für Mediensemiotik und Bild-Text-Kommunikation an der Hochschule der Medien (Stuttgart). Aktuelle Veröffentlichung*: Filmsemiotik - Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*. Marburg, 2011 (zusammen mit Stephanie Großmann, Dennis Gräf und Hans Krah).

Magdalena Krakowski, M.A., seit 2008 Mitglied der Doktorandengruppe *Die Textualität des Films* an der Universität Bremen. Studium der Germanistik, Romanistik und Erziehungswissenschaft in Hannover und Bremen. Magisterarbeit zum Thema: *Narrativik und Dramaturgie in Literaturverfilmungen: Eine Analyse filmischer Adaptionen deutscher Gegenwartsliteratur an den Beispielen Herr Lehmann und Liegen lernen*. Durchführung der Tagung *Hollywood reloaded? Der Bruch mit Genrekonventionen nach der Jahrtausendwende* 2010 an der Universität Bremen. Dissertationsprojekt *Extraordinäre Strukturen am Beispiel neuerer mexikanischer und argentinischer Filme.*

Ulrike Kuch (*1979), Dipl.-Ing., studierte Architektur in Weimar, Berlin und Helsinki. Zurzeit Bearbeitung einer interdisziplinären Dissertation zur Treppe im Film, betreut von Prof. Dr. Lorenz Engell, Weimar, und finanziert durch ein Stipendium des Cusanuswerks.

Bernd Leiendecker (*1982), M.A., Studium der Medienwissenschaft und der Romanischen Philologie (Französisch) an der Ruhr-Universität Bochum, der Karl-Franzens-Universität Graz und der

Université Paris-Est Marne-la-Vallée von 2001 bis 2008. Dissertationsprojekt: *Geschichte des unzuverlässigen Erzählens im Spielfilm* an der Ruhr-Universität Bochum.

Birgit Leitner, Dr. phil.; 1995 Diplom Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam-Babelsberg (Fachbereich Schnitt/Montage); 2001 M. A. Philosophie, Neuere und Neueste Geschichte (Humboldt-Universität, Berlin); 2007 Promotion an der Bauhaus-Universität Weimar; Wissenschaftliche Mitarbeiterin im WS 2009/10 an der Universität Potsdam (Europäische Medienwissenschaft); Lehrauftrag an der Universität Jena im WS 2009/10 (Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik der Medien). Publikationen: *A Higher Dimension of Movement. A Staircase - About Time 2 (Mike Figgis).* In: Leitner, Birgit/ Engell, Lorenz (Hg.): Philosophie des Films. Weimar, 2007, S. 242-269; *Die Schrift der Autoren/ auteurs.* In: Becker, Andreas u.a. (Hg.): Medien - Diskurse - Deutungen. Marburg, 2007, S. 166-173; *Architécriture: Jacques Tati's Playtime (1967).* In: Zimmermann, G./ Gleiter, J. H./ Korrek, N. (Hg.): 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium. Weimar, 2008; S. 321-328; *Das Gesamtkunstwerk zwischen Oper und Film. Eine Neuverortung.* In: Kretzschmar J./ Schubert, M./ Stoppe, S.: Medienorte. Mise-en-scènes in alten und neuen Medien. Meidenbauer, München, S. 171-192; Vorträge: *Zizek, Cixous und die Frage nach dem Weiblichen in der Filmschrift* (Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 2008); *The Concept of Repetition: A New Methodology in the field of Film* (Film-Philosophy Conference 07/08 Bristol, Great Britain); *Cixous, Lacan and the Current Question "How to get in touch with the Feminist side of Film Writing* (Film-Philosophy Conference 07/09 Dundee, Scotland). Übersetzung aus dem Französischen: Boyan Manchev: Ästhetische Alteration und radikaler Materialismus. In: Auf Nietzsches Balkon. Philosophische Beiräge aus der Villa Silberblick. Weimar, S. 346-367.

Silke Martin, Dr. phil., wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar, 2000-2006 bei Film- und Fernsehproduktionen tätig (u.a. beim Kinderkanal von ARD und ZDF, MDR-Tatort, *septemberfilm*). Studium der Medienkultur an der Bauhaus-Universität Weimar, Hochschulpreis 2003. Aufbau und Leitung der Geschäftsstelle der Mitteldeutschen Medienförderung in Thüringen 2003-2004. Promotion 2009. Aktuelle Forschung: *Bergbilder des Films*. Publikationen (Auswahl): Silke Martin*: Die Sichtbarkeit des Tons im Film – Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren*. Marburg: Schüren, 2010 (Monographie); Silke Egner (jetzt Silke Martin): *Bilder der Farbe*, Bd. 2 serie moderner film, VDG-Verlag Weimar, 2003, hrsg. von Lorenz Engell und Oliver Fahle (Monographie).

Ines Roscher studierte Szenische Künste an der Universität Hildesheim und schloß ihr Studium 2010 als Diplom Kulturwissenschaftlerin ab. Danach arbeitete sie als Freischaffende in der Medienbranche und ist derzeitig Redakteurin bei ARTE G.E.I.E.."

Christoph Scheurle, Dr. phil., Diplom Kulturwissenschaftler, Schauspieler und Dramaturg. Von 1996-2002 Studium der angewandten Theaterwissenschaften, Medien und Literatur an der Universität Hildesheim sowie der „*creative and performing arts*" an der University of Rippon and York St. John/England. 2007 Promotion zu den *Darstellungsstrategien der Deutschen Bundeskanzler im Fernsehen.* Seit 2009 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Theater der Stiftung Universität Hildesheim.

Anke Steinborn, M.A., Studium der Kulturwissenschaft, Filmwissenschaft und Kunstgeschichte in Berlin, London und Los Angeles. Lebt und arbeitet in Berlin als Consultant Designer und Dozentin für Designtheorie und -geschichte. Seit September 2009 Doktorandin am Lehrstuhl Medienphilosophie der Bauhaus Universität Weimar – Thema der Dissertation: *Dinge, Zeichen, Gesten – Krise und Wandel des ‚American Way of Life' als Motiv des Paradigmenwechsels in der Sprachlichkeit des Films.* Forschungsschwerpunkte in den Bereichen Kunst, Design- und Medientheorie – Ästhetik im Wandel der Zeit, Semiotik in Bild- und Bewegtbildmedien.

Monika Weiß, M.A., Studium der Medienwissenschaft, Neuere Geschichte und Politikwissenschaft, derzeit wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Phillips-Universität Marburg. Promotion zum Thema *Living History im Fernsehen: Medienglobalisierung, kulturelle Identität und audiovisueller Geschichtsumgang am Beispiel eines Reality-Formats.*

Axel Roderich Werner, Dr. phil. (*1977). Legat seiner Heiligkeit des Herren Greenaway. Studium der Neueren deutschen Literatur und Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg und der Humboldt-Universität Berlin, 2009 Promotion an der Bauhaus-Universität Weimar zu Peter Greenaways Filmen, Lehraufträge an der Universität Hildesheim und der Friedrich-Schiller-Universität Jena.

Lukas R.A. Wilde (*1983), M.A., studierte bis 2012 Theater- und Medienwissenschaften und Japanologie an der FAU Erlangen und der Gakugei University Tokyo. Seine Magisterarbeit beschäftigte sich mit komischen Diagrammen und der Plausibilität anschaulichen Schlussfolgerns im *Webcomic XKCD*.

Katharina Wloszczynska, M.A., studierte als Stipendiatin der Studienstiftung des deutschen Volkes Medienwissenschaft, Psychologie und Interkulturelle Wirtschaftskommunikation in Jena und Filmwissenschaft in Krakau. Derzeit ist sie am Lehrstuhl für Geschichte und Ästhetik der Medien an der Friedrich-Schiller-Universität Jena beschäftigt.

Wiebke Wolter (*1982), M.A., Studium der Kulturwissenschaften, Kommunikations- und Medienwissenschaften sowie der Philosophie an der Universität Leipzig. Abschlussarbeit: *Postmoderne Strategien im Film*. Masterstudium Philosophie der Künste und Medien an der Universität Hildesheim. Leitung der Kinoredaktion und Entwicklung eines neuen Radiofeuilletons beim Leipziger Lokalradio *mephisto 97.6*. Seit 2011 in der Theaterleitung des Programmkinos *Kino am Raschplatz* in Hannover.

Hans J. Wulff, Dr., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; zahlreiche Veröffentlichungen zur Film- und Fernsehtheorie, zu filmischen Motiven, zur Bildtheorie des Films und zur Filmmusikforschung, u. a. *Die Erzählung der Gewalt* (Münster 1985), *Psychiatrie im Film* (Münster 1995) und *Darstellen und Mitteilen* (Tübingen 1999); Mitherausgeber von *Film und Psychologie I* (Münster 1990), *Das Telefon im Spielfilm* (Berlin 1992), *Suspense* (Hillsdale, N.J. 1996), *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?* (Marburg, 2002) und *Der Abenteuerfilm* (Stuttgart 2004). Leitung mehrerer Online-Projekte, darunter das *Lexikon der Filmbegriffe* (Mainz 2003 ff.), Initiator und Mitarbeiter eines Portals zur Filmmusikforschung sowie der Datenbank zu *Rockumentaries* (Kiel 2010 ff.).

Die Herausgeber

Simon Frisch, Dr. phil., Studium: Bildenden Kunst in Barcelona und Freiburg i. Br., Studium der Bildenden Kunst, Kunstgeschichte, Literatur-/ Theater- und Filmwissenschaft, Philosophie und Psychologie und Hildesheim. Promotion: *Mythos Nouvelle Vague*. Marburg, 2007 (2. Aufl.: 2011). Seit 1998 Lehraufträge; 2009 Wiss. MA an der Universität Hildesheim, seit 2010 wiss. MA an der Friedrich-Schiller Universität Jena; 2011 Gastdozent in Medellín, Kolumbien; 2012 Gastdozent an der Universität Zürich. Herausgeber und Redakteur der Online-Zeitschrift *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*. (www.rabbiteye.de).

Tim Raupach, Dr. phil., (*1977), Dipl.-Kulturwissenschaftler, z. Zt. Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg.