media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation e.V. (Hg.)

montage AV: Figur und Perspektive (1)

2006

https://doi.org/10.25969/mediarep/257

Veröffentlichungsversion / published version
Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation e.V. (Hg.): *montage AV: Figur und Perspektive (1)*, Jg. 15 (2006), Nr. 2. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/257.

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

montage/av

Zeitschrift für Theorie & Geschichte
audiovisueller Kommunikation
15/2/2006

Figur und Perspektive (1)

Inhaltsverzeichnis

Editorial zum Themenschwerpunkt ‹Figur und Perspektive› 3

Marc Vernet
Die Figur im Film 11

Hans J. Wulff
Attribution, Konsistenz, Charakter
Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen 45

Francesco Pitassio
Wachsfiguren?
Zur Beziehung von Figur, Akteur und bildlicher Darstellung
in Das Wachsfigurenkabinett von Paul Leni (D 1924) 63

Murray Smith
Parallelen 85

Margrit Tröhler
Plurale Figurenkonstellationen
Die offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten 95

Christa M. Haeseli
«The world was like a faraway planet to which I could never return»
Die Subjektkonzeption der Voice-over in Terrence Malicks Badlands 115

Jens Eder
Imaginative Nähe zu Figuren 135

Zu den Autoren 161

Call for Papers: Diegese 164

Impressum 165

Editorial
Figur und Perspektive

Als Leitfaden jeglichen Erzählens, als Brennpunkt der Aufmerksamkeit und der emotionalen Einbindung von Zuschauerinnen und Zuschauern verkörpert die Figur das «existenzielle Paradoxon» des Films, wie es Frank D. McConnell nennt, denn «the real presence of human figures and faces who, although they are never really there as we watch the screen, are nevertheless the best and only reason anyone has for looking at the screen at all» (McConnell 1975, 174). Selbst wenn die Filmfigur in ihrer ontologischen Beschaffenheit als zugleich abwesende und anwesende nur den «imaginären Signifikanten» des Kinos (vgl. Metz 2000, 44–46) in sich aufnimmt, so weist sie – wenn wir McConnell und Metz folgen – immer schon über diese grundlegende Definition hinaus auf den Zuschauerraum: An sie heftet sich die sinnliche Wahrnehmung der Zuschauer, die Konstruktion der imaginären Leinwandwelt, die emotionale Beteiligung und das Verstehen der Handlungsentwicklung.

Doch wie lässt sich die Filmfigur beschreiben, wie konstituiert sie sich in der narrativen Dynamik in der Konstellation mit den anderen? Im Gegensatz zum literarischen Text, wo sie zu Beginn nur ein «leeres Zeichen» ist, ein Eigennamen oder ein Pronomen, das sich in der Lektüre erst nach und nach zu einem Vorstellungsbild anreichert (Hamon 1977, 128), ist sie im Film nie nur eine abstrakte Hülle. Vielmehr stellt sie in ihrer medialen Aktualisierung von ihrem ersten Erscheinen an eine sinnlich-materielle, individualisierbare Wahrnehmungsform dar. Sogleich als fiktionales Analogon einer Person und somit als anthropologisches Konzept erfasst (vgl. Smith 1995, 17–39), besitzt sie einen Körper, der durch den Typ des Schauspielers und die audiovisuelle Gestaltung charakterisiert und in einer diegetischen Umgebung verankert ist. Die einzelne Figur tritt uns in ihrer medialen Präsenz und Wirkungskraft von Anfang an als ein schillerndes Konglomerat von Facetten entgegen, die sich in ihr überlagern und sie im Beziehungsgeflecht der gesamten Konstellation situieren. Ihre Facetten veräußerlichen sich alle – punktuell oder als durchgehende Linie – an der Oberfläche: Als komplementäre oder widersprüchliche nähren sie den Prozess der Figurenkonstruktion, verdichten sich in der audiovisuellen Bewegung des Narrativen zu einem semantischen und ästhetischen Spannungsfeld, binden intermediale Bezüge und – im weitesten Sinne – kulturelle Aspekte ein. So präsentiert sich die Figur immer auch als ein vielschichtiger, dynamischer

Knotenpunkt von Verweisen. Jede Facette eröffnet eine neue Perspektive auf die Figur(en) – für das gewöhnliche Publikum wie auch für die Analyse und Theorie – und verunsichert ihre Eindeutigkeit als Zeichen.

Auch wenn jeder Film die einzelnen Facetten auf seine Weise gewichtet, ruft die Figur in ihrer medialen Konkretisierung immer zugleich mehrere auf den Plan. So kann eine Figur – wie bereits angesprochen – als fiktionales Konzept einer Person, als realistischer Charakter wahrgenommen werden, der mehr oder weniger psychologisiert, mehr oder weniger transparent oder rätselhaft erscheint und zu dessen Interpretation kulturelle Kompetenzen wie lebensweltliche Erfahrungen eingebracht werden. Verschiebt sich der Akzent auf die Wertestruktur, so tritt die Facette des Helden hervor, als tendenziell normatives, von vornherein intertextuelles oder gar intermediales Konzept, das im Antihelden seine Transgression erfährt und immer genre- und genderspezifische Konnotationen mitführt. Die Figur kann weiter in ihrer narrativen Funktion als Handlungsträger sowie in ihrer sozialen oder symbolischen Rolle in der diegetischen Konstellation und in der Figurenhierarchie gesehen werden. Sie entwirft zudem – und diese Facette ist für die filmische Adressierung wie für die Wahrnehmung der Zuschauer wohl primär – ein Körperbild: Durch die Auswahl der Darsteller beim *Casting*, deren physische Präsenz und schauspielerische Leistung (die sowohl individuelle Züge als auch Merkmale eines *Acting* aufweist, das einem Schauspielstil zugeordnet werden kann), durch die diegetische Inszenierung und durch die filmische Mise en scène entsteht ein Effekt der *Performance*, der die Filmfigur als solche überhaupt erst konstituiert. Und oft bindet dieses Körperbild als weitere Facette eine bereits durch andere Rollenverkörperungen geformte Vorstellung und eventuell auch ein soziokulturell verankertes Starimage ein.

Als ein solches Konglomerat von wahrnehmbaren signifikanten Aspekten agiert und entwickelt sich eine Figur im Beziehungsgeflecht mit den anderen, die durch ihre jeweiligen Körperbilder ebensolche, je nach ihrer Position im Gefüge der Haupt- und Nebenfiguren mehr oder weniger komplexe Konglomerate ins Spiel bringen. Wenn die Figur in ihrer narrativen Funktion, wie schon Claude Lévi-Strauss festhält, ein «Bündel differenzieller Elemente» (1975, 158) oder, nach Jurij M. Lotman, einen «Satz von Differenzialmerkmalen» (1993, 356) darstellt, so ist sie nie isoliert zu betrachten. Marc Vernet vertritt ganz in diesem Sinne, dass sie sich niemals *per se* definiert: «nicht nur aufgrund der Heterogenität ihrer eigenen attributiven Elemente, sondern auch, weil sie in die aus den Elementen der anderen Figuren geknüpften Netze eingebunden ist. Will man eine Figur beschreiben, so muss man die Netze beschreiben, in die ihre Elemente verstrickt sind, muss also alle Figuren beschreiben»

(vgl. die Übersetzung des Aufsatzes von Vernet in diesem Heft). Während sich die Aussagen von Lévi-Strauss und Lotman, ihren theoretischen Ansätzen entsprechend, hauptsächlich auf die semantisch-strukturelle Organisation der Erzählung (in der sprachlichen Form des Mythos respektive des realistischen Romans) konzentrieren, öffnet Vernet den strukturalistischen Systemgedanken gleich in zweifacher Weise: In seiner Analyse von Mildred Pierce (USA 1945, Michael Curtiz) bezieht er einerseits die filmische Gestaltung der spaltbaren Figuren im Prozess der Narration und andererseits den kulturellen Kontext der Entstehung des Films mit ein. Der Film reflektiert in seiner Figurendynamik sowohl den Widerstreit ideologischer Werte als auch das sich wandelnde Starimage Joan Crawfords.

Lenken wir die Aufmerksamkeit noch stärker auf die mediale Konstruktion und betrachten all die angesprochenen Facetten als ein Netz von sich innerhalb einer Figur wie zwischen den Figuren überlagernden Bezügen, die sich in der einen oder anderen Form an der *Oberfläche* veräußerlichen, so lässt sich diese Oberfläche auch als audiovisuell gestaltetes Körperspektakel, als *«Attraktion»*, verstehen. Als sinnlich-haptische Adressierung zieht sie in ihrer performativen Qualität auch die Narration in ihren Bann, da sich Letztere von vornherein als ein Akt des Zeigens in der filmischen Bewegung manifestiert. In dieser Wahrnehmungsfülle vermag die Figur und erst recht die narrative Dynamik im Figurengeflecht die Zeichenhaftigkeit der einzelnen Facetten zu sprengen: Ihre Vielstimmigkeit erzeugt ein «Rauschen», das – wie man in Annäherung an Roland Barthes vertreten kann – den «semantischen Apparat irrealisiert», indem es in der «Lust am Spiel» mit der «Stofflichkeit» des Mediums den Sinn «denaturiert» und in Schwingung versetzt (1984, 88-91). Bedeutungszuschreibungen werden dadurch nicht aufgehoben, werden aber verunsichert und auf neue Horizonte hin perspektiviert. Das Rauschen der Figuren-Facetten an der haptischen Oberfläche des Films entzieht die Interpretation der Eindeutigkeit und nach Barthes auch dem rationalen Denken. Es eröffnet immer wieder neue Zugänge und schürt bei jedem Filmerlebnis die Faszination, welche Figuren auf uns ausüben.

Mit dieser Idee ist ein erster Fluchtpunkt skizziert, der die narratologische Perspektive auf der Ebene des Inhalts wie des Ausdrucks an die *mediale Körperlichkeit* der Figuren bindet und auch in Bezug auf die erzähltheoretischen Instrumente, die sich einst an der Analyse von Literatur geschärft haben, ein Rauschen hervorrufen kann. Ein zweiter Fluchtpunkt, der ebenfalls bereits angesprochen wurde, zeichnet sich ab, wenn wir davon ausgehen, dass all diese Facetten der Figur sowie die narrative Dynamik, in der sie sich entfalten, *historisierbar* sind. Fassen wir die vielfältigen Facetten in die drei Überbegriffe

der Figurenkonzeption, -gestaltung und -konstellation, so wird noch deutlicher, dass sie immer in einem kontingenten Verhältnis stehen zu dem, was in einer bestimmten Zeit und Kultur wahrgenommen und dargestellt werden kann. Damit unterhalten sie eine wechselseitige Beziehung zur Wahrnehmung von Wirklichkeit, zum intermedialen Umfeld und zu einem Repertoire von Imaginationen, erscheinen also in ihren historischen Bedingtheiten. Sie sind Teil spezifischer Regeln und Normen, die sich als diskursive (im Sinne von Michel Foucault) verstehen lassen und etwa in den Genres, in deren jeweiligen Heldenkonzeptionen und Ikonographien oder auch in einem bestimmten Schauspielstil zum Ausdruck kommen. Dennoch sucht jeder Film – auf der Grundlage seiner ökonomischen und technologischen Möglichkeiten – nach einer spezifischen ästhetischen Lösung, um seine Aussagen in eine narrative Form zu bringen und über die Konzeption, Gestaltung und Konstellation der Figuren in Schwingung zu versetzen, damit das Rauschen des Sinns und der Sinne bei den Zuschauern immer wieder von Neuem anklingen kann. Was das Filmvergnügen wach hält sind die Varianten und Variationen, durch die wiedererkennbare Muster auf den verschiedensten Ebenen dekliniert werden. Dadurch wirkt die filmische Praxis auch auf die kulturellen Konventionen zurück, denn jede konkrete Aktualisierung bringt bestehende Kategorien in Gefahr und verändert sie (vgl. Sahlins 1985, ix; 136-156). Als multiperspektivische Konglomerate von Facetten leiten auch die Figuren in ihrer komplexen Interaktion solche Bedeutungs- und Werteverschiebungen ein, die an der Oberfläche in den filmischen Körperbildern wahrnehmbar werden und neue Horizonte skizzieren.

Auch die wissenschaftliche Praxis ist von dieser pragmatischen Dynamik nicht ausgenommen: So hat die Verlagerung der narratologischen Perspektive auf die Figuren, wie sie in den filmwissenschaftlichen Arbeiten seit Mitte der 90er Jahre vermehrt zu beobachten ist, neue Fragen aufgeworfen: In vielfältigen Studien ist die emotionale Einbindung sowie die sinnlich-haptische Adressierung von Zuschauern ins Blickfeld gerückt; ebenso haben die Untersuchungen zur Performance oder zum Starphänomen durch ihre Öffnung auf den historisch-kulturellen Raum von Produktion und Rezeption sowie auf das transmediale Zirkulieren von Körperbildern die theoretischen Prämissen verschoben.

Unter dem Themenschwerpunkt «Figur und Perspektive» versammelt das vorliegende und das folgende Heft von *Montage/AV* Aufsätze, die sich aus unterschiedlicher Sicht dem Problemkreis nähern. Während das nächste Heft den Aspekt der Perspektivierung des filmischen Erzählens in Hinsicht auf Figuren

akzentuieren soll, stellt das aktuelle Heft die Figur selbst in den Vordergrund. Alle Beiträge darin beschäftigen sich in der einen oder anderen Weise mit deren vielstimmigen Facetten im Hinblick auf die Dynamik des Erzählens und berühren die beiden skizzierten Fluchtpunkte der medialen Oberfläche (und Körperlichkeit von Figuren) und/oder der Historisierung von Ausdrucksformen des Films. In der Zusammenstellung der Texte präsentieren wir einerseits speziell für diese Themenhefte von *Montage/AV* verfasste Aufsätze, die den aktuellen Stand der Diskussion reflektieren, und andererseits folgen wir der Tradition dieser Zeitschrift, unseren Leserinnen und Lesern «klassische» Texte, die im internationalen Fachdiskurs eine wichtige Rolle spielen, in deutscher Sprache zugänglich zu machen.

In kritischer Auseinandersetzung mit dem semiotischen Ansatz von Julien A. Greimas versteht *Marc Vernet* die Figur als vielschichtiges Konzept: Im Zusammenspiel ihrer Attribute ist sie spaltbar und fügt sich in ein differenzielles Netz von Beziehungen, das sich in der filmischen Gestaltung der Narration mehrfach neu perspektivieren lässt, im klassischen Film jedoch zu einer «Synthese des Heterogenen» (Ricoeur) tendiert. Wenn Vernet die dynamische Konstellation in Mildred Pierce analysiert, so versteht er die Figuren von vornherein als sichtbare, die gleichzeitig über ihre konkrete Aktualisierung in den Bereich des Symbolischen hinausweisen. Der Gedankengang tritt besonders deutlich hervor, wenn er sie in das Genre des Melodrams einbettet, den Film in seiner Entstehungszeit verortet und mit dem Starimage der Hauptdarstellerin Joan Crawford konfrontiert.

Auch *Hans J. Wulff* behandelt die Charakterkonstruktion in einem Feld von Mehrfachbezüglichkeiten, die sich aus den verschiedenen Facetten der Figur als Körper, Schauspieler, Rolle und Star im Beziehungsgeflecht und im kulturellen Kontext ergeben. Er bezieht dabei explizit den Wahrnehmungsprozess der Zuschauer und die Aktivierung von Wissensbeständen mit ein und vertritt, dass Zuschauer in ihrem Versuch, die Figuren zu verstehen, im Laufe des Films die disparaten Aspekte zu einer komplexen Synthese zusammenführen: Der Charakter entsteht so als hypothetisches Konstrukt einer (mehr oder weniger ganzheitlichen) ‹Person›, deren soziales Verhalten vor dem Hintergrund von Alltagserfahrungen bewertet, zugleich im Spiel der Fiktion als Kunstfigur erkannt und emotional neu besetzt wird.

Wenn die Autoren der beiden vorangehenden Aufsätze von der Oberflächengestaltung und der Wahrnehmung der Figuren ausgehen und diesen unterschiedliche Dimensionen symbolischer Tiefe erschließen, so setzt *Francesco Pitassio* bei der Tiefenstruktur der Erzählung und der narrativen Funktion der Figuren an. Sein grundsätzlich semiotisches Modell erweitert er jedoch in der

Analyse von Das Wachsfigurenkabinett (D 1924, Paul Leni) in doppelter Weise. Er zeigt einerseits, wie die Bildästhetik des Films durch die jeweils von Episode zu Episode variierende Gestaltung der diegetischen Räume, der Körperbilder und des Schauspiels sich vom narrativen Grundmuster ablöst und ihre eigenen Bedeutungen kreiert. Andererseits kann er seinen Blick auf die Oberfläche des Films für dessen historische Verankerung am Wendepunkt des Expressionismus fruchtbar machen.

Die beiden nächsten Aufsätze legen ihr Augenmerk weniger frontal auf die Facetten der Figuren, sie interessieren sich von vornherein stärker für das Netz von Bezügen, das diese in der Narration auslegen. Beide stützen sich auf Filme, die über die Parallelschaltung von Handlungssträngen das klassische Erzählen dezentrieren; Filme, die die Autoren unter Hinweis auf historische Vorläufer dominant in den 1990er Jahren ausmachen. *Murray Smith* spürt in seinem Aufsatz der narrativen Dynamik nach, die sich in der Betonung des Gleichzeitigen und des Nebeneinanders von Geschichten neue Wege bahnt und durch die wechselnde Perspektive einen «architektonischen Reiz» hervorruft. Sein Fokus liegt dabei auf der formalen Konstruktion und der stilistischen Umsetzung der Narration: Sie schafft über die Figurengestaltung ein flächiges Relief. *Margrit Tröhler* stellt Filme mit pluralen Figurenkonstellationen ins Zentrum. Hier führt die episodenhafte Parallelisierung von Geschichten die Figuren in eine besondere Vernetzung innerhalb der Diegese. Durch ihre expressiven Körperbilder in der Interaktion mit den anderen wird die narrative Dynamik an der Oberfläche wahrnehmbar und lässt ein Geflecht von möglichen Beziehungen entstehen, die sich den Zuschauern zur Verknüpfung anbieten. Das vielfältige Netz von sozialen wie ästhetischen Bezügen führt – so die Argumentation der Autorin – über die Erzählebene hinaus und macht in der pluralen Figurenkonstellation ein Denken in Analogien bewusst.

Einen ganz anderen Zugang zur Figur als einer spaltbaren und wahrnehmbaren Entität schlägt *Christa Haeseli* ein, wenn sie an die körperlichen Eigenheiten der Voice-over in Terrence Malicks Badlands (USA 1973) philosophische Erwägungen zur Subjektkonzeption des erzählenden Ich bindet. Ihre These ist es, dass sich die Voice-over in Malicks Film deutlich von homodiegetischen Stimmen im Klassischen Hollywood unterscheidet: Je körperlicher sich hier eine Stimme präsentiert, desto machtloser scheint sie zu sein. Aufgrund der Lektüre von Roland Barthes' *Die Rauheit der Stimme* zeigt die Autorin, dass jedoch gerade eine ausgesprochen körperlich erscheinende Voice-over wie jene in Badlands mächtig, im Sinne von Signifikanz erzeugend und vermittelnd, sein kann.

Jens Eder wiederum beschäftigt sich mit einem ganzen Bündel von Aspekten, die ins Spiel kommen, wenn es um die rezeptive Beteiligung von Zuschauern an Figuren des Films geht. Er sucht dafür die Metapher der «imaginativen Nähe» zur Figur fruchtbar zu machen, verbindet diese mit eigenen Beobachtungen und fundiert sie in Konzepten aus kognitiven Theorien und aus der Sozialpsychologie. Ausführlich stellt Eder fünf verschiedene Komponenten dar, Figuren in der Imagination ‹nahe› zu sein. Das sind die raumzeitliche Nähe, die kognitive Nähe durch Verstehen und Perspektivenübernahme, die soziale Nähe durch Vertrautheit und Ähnlichkeit, die parasoziale Interaktion und die emotionale Nähe. Es ist ihm wichtig zu zeigen, wie diese Faktoren sich gegenseitig verstärken, bedingen, aber möglicherweise auch einander entgegenwirken. In einer kleinen Fallstudie zur Figur Jack aus Fight Club (USA 1999, David Fincher) geht Eder dieser Dynamik schließlich an einem konkreten Beispiel detailliert nach.

Mehr als ein interessanter Seitenaspekt an Eders Text ist es im Rahmen unseres Heft-Konzepts, dass er als eine zentrale Form der Nähe zur Figur – in anderen Worten: der filmischen Konstruktion eines Angebotes zur Erschließung der Figur – die ‹Perspektivenübernahme› bestimmt und dabei sofort auf das Problem der Pluralität von ‹Perspektive› im Film stößt. So unterscheidet er unter anderem zwischen der mentalen und der perzeptuellen Perspektive. Er berührt damit ein Feld, das uns im nächsten Heft von *Montage/AV* ausführlicher beschäftigen wird, nämlich, das Verhältnis zwischen der Figurenkonstruktion und der Perspektivierung filmischer Narration, die ja in hohem Maße über Figuren erfolgt oder auf Figuren bezogen ist.

Margrit Tröhler und Jörg Schweinitz

Literatur

Barthes, Roland (1984) Das Rauschen der Sprache [franz. 1975]. In: ders. *Das Rauschen der Sprache*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 88–91.

Hamon, Philippe (1977) Pour un statut sémiologique du personnage (1972). In: Roland Barthes, Wolfgang Kayser, Wayne C. Booth & Philippe Hamon *Poétique du récit*. Paris: Seuil (Points), S. 115–180.

Lévi-Strauss, Claude (1975) Die Struktur und die Form. Reflexionen über ein Werk von Wladimir Propp. In: ders. *Strukturale Anthropologie 2* [frz. 1960]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 135–168.

Lotman, Jurij M. (1993) *Die Struktur literarischer Texte* [russ. 1970]. München: Fink.
McConnell, Frank D. (1975) *The Spoken Seen. Film and the Romantic Imagination*. Baltimore: John Hopkins University Press.
Metz, Christian (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino* [franz. 1977]. Münster: Nodus.
Sahlins, Marshall (1985) *Islands of History*. Chicago, London: University of Chicago Press.
Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.

Marc Vernet

Die Figur im Film*[1]

I

Im Großen und Ganzen kann man die Studien zur filmischen Figur in vier Kategorien unterteilen. In einer der ältesten Kategorien, die mit dem Begriff des Genres in enger Verbindung steht, finden wir all jene Aufsätze, die versuchen, einen Archetypus zu beschreiben (den Vamp, den Gangster, den Cowboy usw.). Als modernere und theoretisch ambitioniertere Variante könnten wir auch jene Untersuchungen zu dieser Kategorie zählen, die sich mit der Repräsentation einer gesellschaftlichen Gruppe befassen (dem Arbeiter, der Frau ...). Eine weitere florierende Kategorie stellen die Monographien dar, die aus dem Schauspieler eine Figur machen und dessen rekonstruierte Persönlichkeit mit den Eigenschaften der Filmfigur verwechseln (Bette Davis, Brigitte Bardot, Clint Eastwood ...), bis der wiederholte Einsatz eines bestimmten Schauspielers schließlich selbst eine Figur erzeugt und letztere nur mehr durch das Prisma des ersteren beurteilt wird (beispielsweise Bogart als Privatdetektiv im amerikanischen Kriminalfilm nach 1941). Diese Vorgangsweise trägt zur «Starkonstruktion» bei, sei es, dass der Schauspieler bereits berühmt ist, dass er es durch diesen Einsatz wird oder dass es sich um einen zweitrangigen Schauspieler handelt, der fortan in allen Filmen nur mehr diese eine Figur verkörpern wird (der Prozess ist jedoch derselbe wie bei einem Star). Näher steht uns eine dritte Kategorie, die sich grundsätzlich als theoretisch und allgemein begreift, die sich jedoch mit der Figur (als Begriff) nur in deren Funktion als Erzählinstanz befasst. Eine vierte Kategorie schließlich analysiert Filmfiguren

* [Anm. d. Hg.:] Eine erste Fassung dieses Texts erschien auf Französisch in *Iris*, Nr. 7, «Cinéma et Narration» (Paris 1986, S. 81–110), eine überarbeitete Version dann auf Niederländisch in *Versus*, Nr. 2 (Nijmegen 1989, S. 7–36). Die deutsche Übersetzung aus dem Französischen integriert die Überarbeitungen.

1 Infolge einiger freundschaftlicher Bemerkungen, die Paul Verstraten über meine Einleitung und meine Zusammenfassung der Frage von Aktanten und Akteuren in Greimas' eigenen oder den von ihm inspirierten Texten (S. 81–83 in *Iris* 7) gemacht hat, habe ich den ersten Teil des Aufsatzes für die Veröffentlichung in *Versus* umgeschrieben. Der übrige Text blieb bis auf die Aktualisierung einiger bibliographischer Angaben unverändert.

im Hinblick auf die Verteilung ihrer Funktionen als Aktanten. Alle diese Zugangsweisen zielen von vornherein auf das Erzählkino als Ganzes oder zumindest auf einen seiner Teilbereiche (die Filme von Clint Eastwood oder Brigitte Bardot, den Western, den Krimi): Da sie ein generelles, durch die Beständigkeit seiner Grundzüge charakterisiertes Funktionieren darlegen wollen, handelt es sich insgesamt um transfilmische Untersuchungen; entweder geht es darum, die von Film zu Film gleichen Eigenschaften zu identifizieren, oder man trachtet, ein immer gleiches Funktionieren in Form eines Modells zu beschreiben. Drei der Untersuchungstypen tun so, als verstehe der Begriff der Filmfigur sich von selbst, der vierte hingegen, als habe dieser überhaupt keine Tragweite, weswegen man ihm die Ausdrücke «Aktant» oder «Akteur» vorzieht.[2] Nicht einer der Untersuchungstypen betrachtet einen bestimmten Film als Ganzes, um sich mit seinem gesamten *Personal* zu befassen (vgl. Hamon 1983), und nur äußerst selten begegnen wir einer Analyse, die sich mit der Entwicklung einer Figur im Verlauf einer Geschichte beschäftigt. Handelt es sich um traditionelle Studien, so beschränken sie sich auf ein statisches psychologisches Porträt, das eine Persönlichkeit ein für allemal definiert. Handelt es sich um Arbeiten der strukturalistischen Schule, so gehen sie oft nicht über die Analyse eines Feldes von Funktionen oder eine Zustandsbeschreibung der Geschichte hinaus, als könnte man eine Figur darauf reduzieren, dass sie von Anfang bis Ende nur ein bestimmter Aktant sei, oder als könnte ein semiotisches Viereck von vornherein der diachronen Organisation einer Geschichte gerecht werden.

Ich möchte die drei zuerst genannten Kategorien im Folgenden unbehandelt lassen: die beiden ersten, weil sie nicht theoretisch fundiert sind, und die dritte, weil sie mir in gewisser Weise das Pferd von hinten aufzuzäumen scheint, indem sie die Figur in Bezug auf den Erzähler definiert und nicht umgekehrt. Ich werde mich also nur mit der vierten Kategorie befassen, deren Ursprünge bei Propp liegen und die heute in Frankreich in den Arbeiten von Greimas und Brémond ihre Fortsetzung findet.

Die Propp'sche Tradition hat einen deutlichen Vorteil: Mit ihrer Hilfe kann die (per Definition nicht festgelegte und daher nicht auf einen einzigen Film reduzierbare) strukturelle Organisation einer bestimmten fiktionalen Erzählung

2 [Anm. d. Übers.:] In der semiotischen Theorie von Greimas bezeichnet der Aktant eine abstrakte, tiefenstrukturelle Rolle in der narrativen Syntax (das Grundmodell beinhaltet sechs Relationen, die drei Oppositionspaare bilden: Subjekt/Objekt, Sender/Empfänger, Helfer/Gegner). Der Akteur hingegen bezeichnet eine individualisierte Handlungsfunktion in der Erzählung; er wird von der diskursiven Oberfläche des literarischen Textes bereichert, ist jedoch immer noch abstrakter zu verstehen als seine konkrete Verkörperlichung durch einen Schauspieler im Film; vgl. Greimas/Courtés 1993, 3f, 7f oder Nöth 2000, 112–119, 406f.

leicht herausgearbeitet werden. Durch die Benennung der Einheiten, die sich unabhängig von nicht-relevanten formalen Variationen in unterschiedlichen Texten wiederfinden (Abreise, Entführung ...; vgl. Propp 1982),[3] ermöglicht uns dieser Ansatz, bei der Analyse von Erzählungen eine erste metasprachliche Ebene zu definieren: Sie erhellt die narrative Tradition und vor allem macht sie in der modernen Erzählung Elemente sichtbar, die ganz offensichtlich alten Erzählungen oder Märchen entnommen sind (oder sich auf diese beziehen), ohne dass wir deswegen auf die von Jung so geschätzten Archetypen zurückgreifen müssten (wie die pseudo-psychoanalysierende Verwendung der Propp'schen Untersuchungen).[4] Und schließlich haben Propps Funktionen auch didaktischen Wert, da sie eine erste Loslösung vom partikularen und manifesten Verlauf einer Erzählung erlauben. Diese synthetisierende Kraft von Propps Arbeit finden wir in gewisser Weise in Greimas' Begrifflichkeit der Aktanten, Akteure und Figuren (*figure*) wieder.[5] Bereits Paul Ricoeur hat auf diese Qualität hingewiesen, zu Greimas' Analyse jedoch auch zwei kritische Anmerkungen gemacht, die mir im Hinblick auf die Ausrichtung meiner eigenen Arbeit entscheidend scheinen (vgl. Ricoeur 1989, 90; 95–103). Die erste betrifft den statischen Charakter des berühmten semiotischen Vierecks, das Oppositionen innerhalb einer Erzählung synchron wiedergibt. Die zweite richtet sich gegen die große Schwierigkeit, innerhalb von Greimas' Theorie von der Tiefenstruktur zur Oberfläche zu wechseln oder, genauer gesagt, nach Beginn der Analyse zur Oberfläche zurückzukehren. In Bezug auf die erste Kritik hat Greimas selbst

3 Das ist es vor allem, was für Lévi-Strauss an Propps Arbeit reizvoll ist: die Möglichkeit, *vergleichbare Zusammenfassungen* scheinbar höchst unterschiedlicher Geschichten zu generieren.

4 Zum «wilden» Einsatz der Propp'schen Arbeiten im Bereich des Films und zur daraus resultierenden Gefahr eines Abdriftens vgl. Bordwell 1988. Es gibt jedoch einen Punkt, auf den Bordwell nicht hinweist, nämlich die (formale) Distanz zwischen Film und Märchen: Will man auf Ähnlichkeiten aufmerksam machen, so muss man zunächst die Unterschiede und Abweichungen des Gegenstands, auf den man die Methode «anwenden» möchte, zum ursprünglichen Gegenstand ermessen. Ich werde auf diese Unterschiede gleich zurückkommen.

5 Vgl. Greimas 1983, 57-66 und Greimas/Courtés 1993. [Anm. d. Übers.:] So wie der Akteur in der semiotischen Theorie nicht den Schauspieler bezeichnet, sondern eher den Begriff der Figur (*personnage*) ersetzt, indem er diesen entpsychologisiert und in der narrativen Dynamik einen topologischen Ort darstellt, der dennoch konkreter ist, als die Rolle der Aktanten, so ist auch *figure* nicht mit *personnage* (Figur) gleichzusetzen. Die *figure* (hier ebenfalls mit Figur übersetzt) bezeichnet die kleinste diskursive Einheit, über die sich ein Inhalt auf der Ebene des Ausdrucks (ähnlich einem Motiv) manifestiert und die mit ihrem zugehörigen semantischen Feld *Konfigurationen* bildet. Die semiotische Organisation eines Textes besitzt somit immer zwei grundlegende Ebenen: eine narrative und eine figurative (d.h. in der Darstellung konkretisierte), die sich durch ihre tiefen- respektive oberflächenstrukturelle Beschaffenheit unterscheiden; der Akteur situiert sich zwischen den beiden Ebenen.

Korrektive eingeführt (wie auch Ricoeur anmerkt), die jedoch möglicherweise nicht ausreichen. Und was den zweiten Punkt betrifft, so hängt er mit den Problemen zusammen, die alle Leser damit haben, die verschiedenen Instanzen der Greimas'schen Theorie – «Aktant, aktantielle Funktion, Konfiguration oder Figur, Akteur» – zueinander in Bezug zu setzen oder zu hierarchisieren.

Ich für meinen Teil halte weiterhin am Erzähleffekt fest. Mich interessiert die Verwicklung des Lesers oder Zuschauers in den doppelten Verlauf von Erzählung und Geschichte.[6] Und ich bin der Ansicht, dass diese Verwicklung, die sicherlich logisch fundiert ist (was ganz selbstverständlich durch die Rolle des *suspense* als bevorzugte Form der Narration verdeutlicht wird), auch eine ideologische oder zumindest axiologische Grundlage hat; auf dieser Grundlage entstehen für den Zuschauer Spannungen, sobald die von der einen oder anderen Filmfigur oder einer Situation repräsentierte Wertigkeit für diesen eine andere Wertigkeit ins Spiel bringt. In seinem Bestreben, ein universell gültiges Modell zu finden, hat Greimas jedoch die ideologische Dimension weit unterschätzt (er verkennt sie nicht völlig, trennt das Narrative aber deutlich vom Semantischen; vgl. Greimas 1983, 65), sodass die analysierten Erzählungen stets wertfrei erscheinen, beschränkt auf ihre formal-logische Auflösung und auf die mehr oder weniger große Akzeptanz des Dargelegten durch den Leser.[7]

Statische Betrachtungsweise, «universelle» Neutralität. Hinzufügen muss man, dass Greimas, wie ich glaube, die Begriffe für die Eckpunkte des semiotischen Vierecks so umfassend gewählt hat,[8] dass sie die Gliederung einer Erzählung gar nicht erfassen können, sobald es sich um einen einigermaßen umfangreichen und komplexen Text handelt. Diese Begriffe mögen sich für Erzählungen vom Typ Märchen oder Novelle eignen, ihre Handhabung er-

6 [Anm. d. Übers.:] Geschichte (*histoire*, engl. *story*) und Erzählung (*récit*, engl. *narrative*) bezeichnen den Erzählstoff in seiner logisch-semantisch Charakteristisk respektive die Erzählstruktur, d. h. die Abfolge der Ereignisse, so wie diese in einem Film präsentiert werden (das Produkt); die Narration betrifft in der französischen Terminologie einerseits den Erzählprozess (im Sinne der Enunziation), andererseits die Ebene der Erzählinstanz, des narrativen Akts, gegebenenfalls des Erzählers (als Voice-over oder als Figur), die sich in zeitlicher Distanz zur Erzählung situiert. Obwohl der Begriff der Narration (für Erzählung) heute in der deutschen Sprache gängiger und unverfänglicher ist, wurde aus theoriegeschichtlichen Gründen die Unterscheidung Geschichte vs. Erzählung, die diesen Aufsatz dominiert, beibehalten; vgl. Greimas/Courtés 1993 sowie Genette 1994, 15ff.

7 Im Bereich der Filmanalysen gibt es jedoch eine Untersuchung, die diese auf Greimas' Arbeiten zurückgehende Dichotomie vermeidet und das Narrative, das Semantische und das Ideologische verbindet; vgl. Poppe 1988.

8 [Anm. d. Übers.:] Die tiefenstrukturellen Relationen des semiotischen Quadrats umfassen vier (variable) Begriffe: etwa *Leben/Tod*, ergänzt um ihre jeweiligen Negationen *Nicht-Tod* und *Nicht-Leben*.

weist sich jedoch als extrem kompliziert, wenn wir es mit der Geschichte und Erzählung eines Films zu tun haben. Man muss allerdings zugeben, dass dieser Vorwurf weniger der Theorie selbst gilt als den Versuchen, sie auf Texte und Filme anzuwenden. Denn die Versuchung ist natürlich groß, das zum Ausgangspunkt zu nehmen, was in der Theorie nur der Endpunkt einer langen und komplexen Analyse sein kann, um so eine ganze Geschichte auf eine einzige Situation zu reduzieren und diese wiederum auf ein semiotisches Viereck, ganz so, als gäbe es im Verlauf der Geschichte keinerlei Verhandlungen und Vermittlungen. Wir begegnen hier einer altbekannten Schwierigkeit, und zwar jener der Zusammenfassung, derer man sich bedient, wenn man es eilig hat und dem Leser begreiflich machen will, um was es geht. Diese Praxis der Zusammenfassung, die bei den Greimas-Anhängern zum semiotischen Viereck führt, birgt auch bei Lévi-Strauss und in den Filmanalysen stets dasselbe Risiko: das der Zirkularität, da der Autor die Begrifflichkeit seiner Zusammenfassung bereits im Hinblick auf das gewünschte Ergebnis wählt. Nun wird das Bestreben, die verschlungenen Wege einer Geschichte in den Griff zu bekommen und auf ein aktantielles Schema oder semiotisches Viereck zu reduzieren, effektiv dadurch bestärkt, dass die Propp'sche Tradition sich einerseits auf kurze Texte und andererseits auf Erzählungen vom Typus Märchen oder Novelle stützt, deren Figuren und Handlungsstränge ziemlich … kantig (*carré*)[9] sind. Es gibt nur eine geringe Anzahl von Figuren, die sich zudem im Verlauf der Handlung kaum verändern: Leicht können sie in allgemeine Begriffe gefasst werden. Der Übergang von Figuren zu Aktanten erscheint hier einfach, da die Oppositionen stark, stabil und leicht auszumachen sind.

Nun scheint mir, als ließen sich einige Klippen umschiffen, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass es in der Tradition von Propp zu Greimas und Brémond eine Abzweigung gibt, die Claude Lévi-Strauss als erster eingeschlagen hat und auf der ihm Philippe Hamon (dessen Arbeiten zum Teil ebenfalls von Greimas beeinflusst sind) mit seiner Romantheorie gefolgt ist (vgl. Lévi-Strauss 1975; Hamon 1977). Bevor ich darauf zurückkomme, möchte ich kurz Lévi-Strauss' Kritik an Propp darlegen. Er wirft Propp vor, sein System sei rein formalistisch und könne nie in den sozialen Kontext münden, in dem die Märchen entstanden sind und verwendet wurden. Außerdem kritisiert der Anthropologe, die Funktionen seien so angelegt, dass sie die Figuren als nicht weiter teilbare Grundeinheiten darstellten; durch eine Analyse ihrer Attribute hingegen würde eine Untersuchung möglich, die vermutlich sowohl subtiler als auch näher

9 [Anm. d. Übers.:] Wortspiel mit der substantivischen Bedeutung von «carré» = Viereck und der adjektivischen, die auch mit «eindeutig, geradlinig» wiedergegeben werden kann.

am sozialen Kontext wäre, als es Propp vorschlägt.[10] Eine Analyse der Attribute ließe vielleicht eine genauere Betrachtung dessen zu, was Paul Ricoeur die «Fabelkomposition» nennt, die meines Erachtens auch dem Leser als roter Faden seiner Lektüre und seiner Lust an der Erzählung und der Geschichte dient. Das System der Attribute wiederum ermöglicht uns vielleicht, genauer zu erfassen, was ideologisch ins Spiel gebracht und aufs Spiel gesetzt wird und was die Geschichte und ihren Ablauf daher für den Zuschauer lebendig macht. Die folgende Untersuchung gründet in der Annahme, dass die Arbeiten von Lévi-Strauss (Attribute und Kontext) mit jenen von Paul Ricoeur (Fabelkomposition) in Fragen der Erzählanalyse zur Übereinstimmung zu bringen sind.

Lässt man Paul Ricoeurs sehr weit gefasste Definition von Erzählung gelten, derzufolge diese durch den Handlungsverlauf eine «Synthesis des Heterogenen» vollzieht,[11] und obwohl ich nur mit Mühe den Optimismus des Philosophen teilen kann, wenn er vom schöpferischen und positiven Aspekt spricht, den diese Synthese für jede Erzählung darstellt, so muss uns doch aus diesem Blickwinkel die Ähnlichkeit auffallen, die Ricoeurs Auffassung der Erzählung mit Lévi-Strauss' Vorgangsweise bei der Analyse des Funktionierens und der Funktion der mythischen Erzählung hat. Beide sind der Ansicht, dass die fiktionale Erzählung bemüht ist, ein symbolisches Netzwerk in Gang zu setzen und dadurch im Imaginären einen oder mehrere reale Widersprüche (das Heterogene) aufzulösen (Synthesis).[12] Wenn der Handlungsverlauf dem Werden der Figuren entspricht und diese, so immer noch Lévi-Strauss, als «Bündel differentieller Elemente» definiert werden (Lévi-Strauss 1975, 158),[13] ist es Aufgabe der Erzählung, eine Synthese dieser Elemente zu vollziehen.

Meines Erachtens muss man, so wie es Philippe Hamon für den realistischen

10 Es sei dennoch angemerkt, dass Propp sich in *Morphologie des Märchens* der Bedeutung der Attribute nicht ganz verschließt. Doch gibt er dies erst sehr spät, gegen Ende des Werks zu, nachdem er zuvor behauptet hat, die Attribute gehörten zum bedeutungslosen Plunder der Variablen. Nun deutet er an, dass die Attribute möglicherweise ihrerseits auch ein System innerhalb der Erzählung bilden und daher genauso wie die Funktionen untersucht werden könnten.

11 Vgl. das Kapitel «Mimesis II», in: Ricoeur 1988, 104. Abgesehen von Lévi-Strauss' Arbeit und über Ricoeurs expliziten Verweis auf Frank Kermodes *The Sense of an Ending* (1967) bei der Verwendung des Terminus «dissonante Konsonanz» hinaus, ist es kaum möglich, folgende Bezüge nicht herzustellen: zu Roman Jakobsons Konzept der Poesie (Jakobson 1981), zu Julia Kristevas Begriff «*accord des écarts*» (Kristeva 1969, 132ff) und zu Barbara Herrnstein Smith mit ihrer Untersuchung zur *Poetic Closure* (1968). Auffallend ist, dass die beiden letzteren den Vergleich zur Musik aufnehmen, den wir schon bei Lévi-Strauss finden.

12 Hier sehen wir eine Verwandtschaft zwischen Lévi-Strauss und Lacan, die durch ihren gemeinsamen Freund Jakobson vermittelt scheint.

13 [Anm. d. Übers.:] Lévi-Strauss zitiert hier Jakobsons Definition des Phonems und überträgt es auf die Gestalt im Märchen.

Roman getan hat, aus der Arbeit des Anthropologen auch für das Erzählkino zahlreiche Konsequenzen ziehen. Im Folgenden möchte ich fünf davon aufzählen:

1. Mythos und Märchen sind von Roman und narrativem Film abzusetzen. Der Unterschied besteht jedoch keineswegs in der «psychologischen Entwicklung», die die Figuren nunmehr zu durchlaufen haben, und auch nicht in deren Eintritt in den Bereich des Weltlichen; er liegt vielmehr darin, dass die Erzählung von Roman oder Film sich nicht mehr aus starken, extremen, frontalen Oppositionen entwickelt, sondern aus abgeschwächten, partiellen, brüchigen, bei denen die Nähe zueinander eine wesentlich größere Rolle spielt, als es bei ersteren der Fall ist (vgl. Lévi-Strauss 1973, 134f). Die analytische Arbeit wird dadurch gewiss schwieriger und akrobatischer, allerdings macht es die Handlung auch schillernder, ihren Ablauf flüssiger und erhöht so das eigentlich perverse Vergnügen des Lesers oder Zuschauers, der sich darin übt, im Ähnlichen das Verschiedene und im Heterogenen die Übereinstimmungen zu erkennen, kurz: der an einem Spiel teilnimmt, auf dessen Grundriss er die Wände verschieben kann, um unterschiedliche Anordnungen zu erhalten und auszuprobieren. Wer dieses Funktionieren der filmischen Erzählung verkennt, verkennt zugleich ihre Funktion in den ästhetischen, spielerischen, intellektuellen und ideologischen Aspekten, die sie für den Zuschauer beinhaltet.

2. Die Figur ist keine Einheit, denn sie ist spaltbar. Da sie aus einem *Bündel* von Elementen besteht, ist sie nicht homogen, sondern zerlegbar, heterogen und damit offen für *logische Widersprüche*. Wichtig ist nun nicht mehr das sentimentale Zusammenspiel der Figuren oder die chronologische Abfolge der Funktionen, sondern die logische Beziehung zwischen ihren Elementen im Doppelspiel von Erzählung und Geschichte.

Die konstitutiven Elemente einer Figur definieren sich *in diesem Stadium* durch das, was sie ist, was sie besitzt und was sie tut. Daher hängen sie zum Teil auch vom Filmschauspieler ab (von seinem Aussehen und seinen bisherigen Rollen, deren Merkmale er mit einbringt) und werden weitgehend von der Darstellung (*figuration*) übernommen. Ihre semiotische Organisation verläuft damit notwendig über eine Ikonologie: die Figur im Film ist also spaltbar und sichtbar.

3. Wenn jede Figur aus einem Bündel *differentieller* Elemente besteht, so ist sie auch in das aus den anderen Figuren gewobene Netz verstrickt. Sie befindet sich, genauer gesagt, an jenem Kreuzungspunkt der auch alle anderen Figuren durchziehenden Gesamtheit dieser Netze, der exakt den verschiedenen Elementen entspricht, die in *einem ganz bestimmten Moment* von Erzählung und Geschichte die ihren sind. Denn in der Tat steht eine Figur nur auf einer oder mehreren Achsen (die jeweils einem Element entsprechen) in Opposition zu

einer anderen,[14] während sie sich wiederum entlang anderer Achsen in Opposition zu anderen Figuren befindet. Die Opposition selbst beinhaltet Relationen der Identität (zwei Figuren haben ein oder mehrere Elemente gemeinsam), der Antinomie (zwei Figuren besitzen zwei einander ausschließende Elemente), der Differenz (eine Figur besitzt ein Element, das die andere nicht hat) und der Komplementarität (eine Figur hat ein Element, das sich ergänzend zu dem einer anderen Figur verhält). Die Identität kann zur Antinomie führen (Konfrontation mit dem Doppelgänger), die Differenz zur Komplementarität, und dieser Prozess kann sich als Endlosschleife wiederholen. So definiert sich eine Figur niemals *per se*, nicht nur aufgrund der Heterogenität ihrer eigenen attributiven Elemente (vgl. 2.), sondern auch, weil sie in die aus den Elementen der anderen Figuren geknüpften Netze eingebunden ist. Will man eine Figur beschreiben, so muss man die Netze beschreiben, in die ihre Elemente verstrickt sind, muss also alle Figuren beschreiben.[15]

Doch auch das genügt noch nicht. Es gilt, nicht nur den Überblick über alle differentiellen Elemente zu bewahren, die von der Gesamtheit der Erzählung in Gang gesetzt werden, es gilt darüber hinaus das Zusammenspiel all dieser Elemente in jeder Phase von Geschichte und Erzählung zu betrachten, denn erst in der doppelten Dynamik ihres Ablaufs entwickeln sich die relationalen Permutationen.

4. Sowohl linguistisch als auch visuell etabliert, konfrontiert, verändert und tauscht die Erzählung in ihrem Ablauf die attributiven Elemente der Figuren innerhalb eines Systems, aus dem es unterwegs kaum Ausstiege gibt (sie entsprechen transitorischen Elementen, die notwendig sind, um den Übergang von einem Zustand des Systems zu einem anderen zu ermöglichen), während sie formal den Fortbestand der Träger dieser Attribute (der Figuren) gewährleistet. Die Pole, zwischen denen die Elemente sich fast wie in einem ‹Bäumchenwechsle-dich›-Spiel bewegen, bleiben erhalten. Wird ein Träger eliminiert, zieht dies die eine oder andere Form der Neuverteilung (z.B. expliziten Mangel oder Substitution) der Elemente nach sich, die ihm zu Eigen waren. Zumeist handelt es sich jedoch um einen Tausch oder Vergleich. Vor allem in diesem Punkt begegnen wir über den Umweg von Lévi-Strauss und Philippe Hamon wieder Paul Ricoeur und seiner Synthese des Heterogenen. *Quer durch die verschiedenen Phasen* – die man auch als Versuche betrachten kann, Heteroge-

14 Ich möchte in Erinnerung rufen, dass Opposition nur auf dem Hintergrund von Identität bestehen kann und sich auf einer gemeinsamen Achse mit entgegengesetzten Elementen darstellt.

15 Vgl. meine Analyse des Films Laura (USA 1944, Otto Preminger) in Vernet 1985.

nität zu reduzieren, auch wenn ihnen dies nur mangelhaft oder vorübergehend gelingt, so dass sie weitere Versuche nach sich ziehen – ist es die Funktion der Erzählung (durch Verschmelzung *oder* Ausschließung, durch Verschmelzung *und* Ausschließung) eine finale Synthese anzubieten.[16]

5. Diese letzte Konsequenz hat sich in den drei vorangegangenen bereits unterschwellig vorbereitet: Der Figur, die solchermaßen doppelt in heterogene Elemente und in transitorische Konfigurationen zerlegt wurde, lässt sich nicht mehr einfach ein einziger Ort zuschreiben. So wird sie nicht nur aus der Ferne von den anderen Figuren bestimmt (ihre Elemente werden definitorisch durch den Ort bestätigt, den sie in Bezug auf die Elemente der übrigen Figuren einnehmen); darüber hinaus können andere Figuren zu Trägern werden, die bestimmte Elemente der Figur *für sie* übernehmen. So kann eine Nebenfigur zur gespaltenen, teilweisen, karikierenden oder potentiellen Repräsentation einer Hauptfigur werden und damit einen partiell losgelösten Teil ihres Bündels, ihres Spektrums an Attributen darstellen.

Wenn wir diese Überlegung noch ein Stück weiterdenken und das System stärker in Bewegung versetzen, so können wir durchaus in Betracht ziehen, dass zu einem bestimmten Moment der Erzählung verschiedene Nebenfiguren das verkörpern, wozu sich die Hauptfigur möglicherweise entwickeln und was wahrscheinlich aus ihr folgen wird, um so, ausgehend von der Dynamik, die der ursprünglichen Heterogenität ihrer Elemente eingeschrieben war, eine Form ihrer Synthese zu verkörpern. Bestimmte Figuren entsprächen demzufolge unterschiedlichen, anzustrebenden oder zu vermeidenden Konfigurationen (vgl. Greimas 1983, 65) des möglichen zukünftigen Schicksals der Hauptfigur. Diese Konfigurationen können mehr oder weniger monströs sein (und daher zu vermeiden oder zu verwerfen) oder aber mehr oder weniger geglückt (und daher anzustreben oder aufrecht zu erhalten), in jedem Fall bleiben sie so lange *Annäherungen*, bis sich am Ende eine kohärente, stabile Figur für den Zuschauer herausgebildet hat.[17] Eine Figur zu analysieren bedeutet also, ihrem narrativen Schicksal auf dem Weg durch die anderen Figuren zu folgen. Wollte man sich einer bildlichen Metapher bedienen, um die Plastizität des gesamten Systems zu veranschaulichen, so könnte man sagen, die Erzählung zeige zunächst, in Form von Hilfsfiguren samt ihren Lebenswegen, nur ungewisse, bewusst verzerrte Anamorphosen der Hauptfigur, bevor sie diese als «aufrechte» Figur (*figure*) (wieder)herstelle.

16 Hier sei angemerkt, dass der «ursprüngliche Mangel» bei Propp Homogenität zerstört.

17 Ich komme später noch auf die Bedingungen zurück, die eine solche Figur akzeptabel machen.

Bevor ich nun mit meiner Beispielanalyse von Mildred Pierce (Solange ein Herz schlägt, USA 1945, Michael Curtiz) beginne, möchte ich noch zwei Anmerkungen machen. Die erste betrifft den Ort der Wertigkeit im System, die zweite die Beziehung zwischen Film (zumindest dem klassischen amerikanischen Kino, mit dem ich mich beschäftige) und Mythos. Auch wenn sich die Geschichten, die das Kino erzählt, vom Roman herleiten und wir daher, um unsere Methodologie anzupassen, in Erinnerung behalten müssen, was Lévi-Strauss über die *Abschwächung* der Oppositionen sagt, so hat das Erzählkino doch auch etwas vom Mythos bewahrt. Ich werde drei Gründe dafür nennen, von denen zwei sich wechselseitig bedingen.

Mit meiner ersten Anmerkung möchte ich Folgendes hervorheben: Da das System der Figuren über Diskontinuität und Differenz funktioniert, muss es Wertigkeit erzeugen,[18] die den Elementen, die einzelnen Figuren im Zuge der Geschichte zugeschrieben werden, ein zusätzliches semantisches Potenzial verleiht. Semantisches Potenzial und narrative Struktur ziehen also an einem Strang: Wertigkeit, oder genauer gesagt, Bewertung, denn unter diesem Blickwinkel ‹denken› auch die Figuren ‹einander› und bewerten sich damit in gewisser Weise gegenseitig. Man kann leicht nachvollziehen, wie Philippe Hamon (von dem ich den Terminus ‹Bewertung› entlehne) in seinem Vorgehen vom semiologischen Status der Figur über das Personal des realistischen Romans zum ideologischen Status des Textes gelangt (vgl. Hamon 1984). Dennoch erlaubt es die strukturale Ehrfurcht, die er dem Text entgegenbringt, dem Autor nicht (es handelt sich um ein theoretisches Verbot), auch die Ideologie der Gesellschaft, in der dieser Text entstanden ist, in Rechnung zu stellen und so ein Licht darauf zu werfen, wie der literarische Text den ideologischen Diskurs mit dem Versuch, reale Aporien aufzuheben, bearbeitet. Aus dieser Perspektive scheint mir die Dreiheit, als die Paul Ricoeur die *Mimesis* betrachtet, zutreffender (vor allem im Hinblick auf den Begriff der vorgängigen Semantisierung der Handlung) und zugleich fruchtbarer für unser Vorhaben.[19]

Mit meiner zweiten Anmerkung sei erstens darauf hingewiesen, dass Filme

18 Vgl. Greimas/Courtés 1993, den Artikel «Valeur».

19 Vgl. Ricoeur 1988, vor allem 77f. Rufen wir uns kurz in Erinnerung, dass *Mimesis I* den der Erzählung vorangehenden Bezug auf das Feld der Praxis, auf ein «Vorverständnis» der Handlung bezeichnet; *Mimesis II* ist die poetische Konfiguration, deren dreifache Funktion (S.105f) es ist, die Ereignisse in eine erzählte Geschichte zu verwandeln, auf die syntagmatische Achse Elemente der paradigmatischen Achse zu projizieren sowie auf dem Weg über seine zeitgebundenen Charakteristika eine Synthese des Heterogenen herzustellen. *Mimesis III* schließlich ist die Begegnung, der Schnittpunkt (S. 114) zwischen der Welt des Textes und der Welt des Lesers.

aufgrund ihrer hohen Produktionskosten und der Probleme, diese wieder einzuspielen, von vornherein auf ein breites Publikum abzielen. Sie müssen sich also auf jene dramatischen Elemente stützen, die am ehesten von allen Schichten einer Gesellschaft oder von unterschiedlichen Gesellschaften geteilt werden. Ohne deswegen universell sein zu müssen, sollten diese Elemente doch allgemein verbindlich sein. Zweitens bleibt der Film, selbst wenn er eine komplexe, dem Roman verwandte Geschichte erzählt, doch äußerst begrenzt in seinen Mitteln, zum einen (aus Kosten- und Vertriebsgründen) durch seine Standardlänge von 90 Minuten, zum anderen aufgrund der Labilität seiner durch die Projektionsgeschwindigkeit flüchtigen Materialien (Licht und Ton). Wenn er Bedeutung schaffen will, so muss er, selbst wenn er aus dem Reichtum all seiner Möglichkeiten schöpft, die bedeutungstragenden Wertigkeiten so grob stricken, dass sie rasch augenfällig werden. Und mögen die Oppositionen innerhalb der filmischen Erzählung auch kleinteilig, subtil oder abartig sein, so funktionieren sie doch auf der Grundlage starker Konfigurationen und deutlich markierter Achsen. Durch den Einsatz eines begrenzten Vorrats von Stars (und diesbezüglich haben die zweitrangigen, auf bestimmte Rollen spezialisierten Schauspieler durchaus denselben Status), die von Film zu Film in einem streng geregelten Spiel von Wiederholung und Variation weitergereicht werden, schreibt sich die filmische Erzählung außerdem (und das ist mein dritter Grund) in die Intertextualität ein. Mit Lévi-Strauss könnte man sagen, dass Figuren und Filme «einander denken». Und mit Panofsky, dass sie sich nur *inter se disputando* denken lassen.

II.

Nun kann ich endlich auf mein Filmbeispiel zurückkommen, auf Mildred Pierce von Michael Curtiz. Meine Wahl fällt auf diesen Film, der bereits Gegenstand zahlreicher Untersuchungen war, eben weil diese Untersuchungen mich nicht zufrieden gestellt haben: Zumeist widmen sie sich nur der Hauptfigur und in mindestens zwei Fällen nähern sie sich dem Film außerdem mit dem Vorurteil einer eindeutigen Ideologie:[20] Es handle sich um einen jener *Women's films*, die einzig die Botschaft ‹Zurück an den Herd!› transportieren.

20 Vgl. Nelson 1985; Cook 1978. Die Analyse in Joyce Nelsons Artikel ist ausgezeichnet und war für mich sehr inspirierend, vor allem, was die männlichen Figuren betrifft; meine kritische Bemerkung richtet sich also nur gegen ihre Schlussfolgerung. Pam Cooks Artikel ist wesentlich eindimensionaler. [Anm. d. Hg.:] Vgl. auch David Bordwell, «Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in Mildred Pierce». In: *Montage/AV* 1,1, 1992, S. 5–24.

Die erzählte Geschichte ziele ideologisch nur darauf ab, die Frauen nach der Rückkehr der Männer aus dem Krieg wieder aus den Fabriken und dem gesamten Produktionsprozess zu verdrängen und heim in die Küche zu schicken. Doch wenn Mildred beim Teigkneten gezeigt wird, geschieht dies am Anfang von Film und Geschichte und keineswegs am Ende. Im Unterschied zu zahlreichen anderen Filmfiguren verfügt keiner der vorkommenden Männer über eine militärische Vergangenheit. Und außerdem ist Mildred nicht nur Mildred, sondern auch Joan Crawford.[21]

Michael Curtiz' Film bringt hauptsächlich neun Figuren ins Spiel, fünf weibliche und vier männliche. Auf der weiblichen Seite: Mildred, ihre beiden Töchter Kay (die jüngere) und Veda (die ältere), ihre Haushälterin Lottie und ihre Assistentin Ida. Zwei weitere Frauen treten nur kurz auf: Maggie Biederhof, eine freundliche, aber eher hausbackene Kleinbürgerin, die Mildred ihren ersten Mann vorübergehend ausspannt, bevor sie durch Heirat mit einem berühmten Fremden aus der Geschichte verschwindet; und Mrs. Forrester, eine trockene Großbürgerin und knallharte Geschäftsfrau, die sich weigert, der in ihren Augen nicht standesgemäßen Ehe zwischen Veda und ihrem Sohn zuzustimmen. Mrs. Forrester verschwindet, nachdem dieser Fall erledigt ist. Auf der männlichen Seite: Bert, Mildreds erster Mann, Monte Beragon, ihr zweiter Mann, und Wally, ihr Dauerverehrer. All diese Hauptfiguren definieren sich in Bezug auf Mildred. Die Reihe der Männer wird vervollständigt durch Inspektor Peterson, der Mildreds Zeugenaussage aufnimmt und als reiner Vertreter des Gesetzes fungiert. Aufgrund ihrer bloß funktionalen, nicht näher ausgeführten Rollen möchte ich den jungen Forrester, drei Polizisten, Mildreds Buchhalter sowie einen Arzt beiseite lassen.

Mildreds von ihr selbst erzählte Geschichte ist nicht heiter.[22] Als brave Ehefrau bessert sie ihr bescheidenes Haushaltsgeld auf, indem sie Kuchen bäckt und in der Nachbarschaft verkauft. Sie trennt sich von ihrem arbeitslosen Mann Bert, der sich mehr für die Nachbarin Biederhof interessiert als für die Suche nach einem neuen Arbeitsplatz. Um die Familie durchzufüttern und Veda die Erziehung zukommen zu lassen, die ein junges Mädchen braucht, heuert sie mit der Unterstützung von Ida als Kellnerin in einer Snackbar an. Dort vollbringt sie schon bald wahre Wunder, und daneben entfaltet sie mit Lotties Hilfe in Heimarbeit ihre Backkünste. Mit dem Geld, das sie mit all diesen Tä-

21 Zu den Beziehungen zwischen Star und Filmfiguren vgl. Allen/Gomery 1985; Klaprat 1985; Naremore 1983; Vernet 1988.

22 Vgl. das vollständige Drehbuch in der *Warner Bros. Screenplay Series*, The University of Wisconsin.

tigkeiten so fleißig verdient und mit Hilfe von Wally, kauft sie Monte eine Villa ab, die sie zum Restaurant umbaut.

Während sie sich mit diesem eine kleine Erholungspause gönnt, stirbt Kay trotz aller Bemühungen Berts im Hause Maggie Biederhofs an einem bösartigen Husten. Das Restaurant wird, vor allem dank Idas Unterstützung, ein Erfolg: Es ist das erste einer Kette. Doch Veda, deren Betreuung Mildred Monte überlassen hat, da sie von ihren Unternehmungen allzu sehr in Anspruch genommen wird, ist mittlerweile mehr als nur ein verwöhntes Gör: Sie erpresst die Familie Forrester mit einer vorgetäuschten Schwangerschaft, um sich mit einem Scheck abfinden zu lassen. Mildred sieht sich gezwungen, sie wegzuschicken, und zieht sich alleine zurück, um Ruhe zu finden.

Als sie zurückkehrt, heiratet Mildred Monte im Tausch gegen sein Familienschloss (das sie in ein prachtvolles Anwesen verwandelt) und seinen guten Einfluss auf Veda. Doch Monte lässt sich von Mildred aushalten, und Veda tritt als Bauchtänzerin in einer Matrosenbar auf, die Wally gehört. Als Bert die verlorene Tochter zurück in den Schoß der Beragons bringt, ist es schon zu spät. Mildred wird von allen Seiten verraten: Monte zwingt sie, ihre Restaurants an Wally abzutreten, und ist außerdem Vedas Geliebter. Diese tötet ihn schließlich aus verletzter Eitelkeit und wird von der Polizei verhaftet.[23]

Würde man hier den Schlussstrich ziehen, so hätte Mildred alles verloren: ihren ersten Mann, ihre jüngere Tochter, ihren zweiten Mann, ihre ältere Tochter sowie ihre Restaurants. Sie ist als Frau, als Mutter und als Unternehmerin gescheitert. Doch hier abzuschließen hieße, die allerletzten Einstellungen des Films zu unterschlagen. Nach dem Alptraum dieser dunklen Nacht, in der Mildred alles verliert,[24] verlässt sie das Kommissariat Arm in Arm mit dem guten Bert, und die beiden gehen gemeinsam der aufgehenden Sonne entgegen. Gewiss ist die Versuchung groß, angesichts des Vorangegangenen diese Wiederherstellung *in extremis* eines feierlichen Happy Ends abzulehnen, vor allem auch, weil man in einer Ecke des Bildes zwei knieende Putzfrauen sieht, die den Fußboden aufwischen, was, so die Meinung anderer Interpreten, un-

23 Es ist unmöglich, eine *genaue* Zusammenfassung der Handlung eines Films zu geben. Diese hier soll einerseits als Erinnerungsstütze dienen und andererseits die wichtigsten Etappen in den Beziehungen zwischen den verschiedenen Figuren nachzeichnen. So folgt sie auch der Chronologie der Geschichte und nicht der Erzählung, mit deren Interferenzen wir uns später noch beschäftigen werden.

24 Tatsächlich kommt es in einer einzigen Nacht zur gleichzeitigen Eskalation aller Aspekte des Dramas (Montes Ermordung, Mildreds Verzweiflung, die Falle, in die Wally tappt, und die Begegnung im Kommissariat) und in der Folge zur Erzählung Mildreds, die Inspektor Peterson mitteilt, was bisher geschah.

weigerlich als Antizipation von Mildreds zukünftigem Schicksal zu deuten sei. Doch kann dieses Ende nicht gleichzeitig falsch und zutreffend sein. Ich für meinen Teil kann es weder ablehnen noch kategorisch für frauenfeindlich halten, denn es bereitet sich schon von weit her im Film vor, hängt es doch eng mit der jüngeren Tochter zusammen.

Kays Leben wird in der Mitte des Films brutal beendet. Unmittelbar davor hatte Mildred es sich mit Monte gut gehen lassen (Szenen voller Luxus, Badevergnügen, schöne Kleider, Kaminfeuer und sanfte Musik). Unmittelbar danach eröffnet Mildred mit großem Pomp ihr Restaurant, das noch dazu ihren in leuchtenden Lettern geschriebenen Namen trägt (Szenen frenetischer Betriebsamkeit und sofortigen Erfolgs) (Abb. 1, 2, 3). Innerhalb des weiblichen Paradigmas hatten Kay und Veda eine einfache, aber starke Gruppe gebildet. Das erste Mal wird Kay in Latzhose gezeigt, als sie mit Nachbarsjungen auf der Straße Baseball spielt. Veda, die im gut geschnittenen Kostüm von ihrer Klavierstunde heimkehrt, scheint dieses schmutzverschmierte Kätzchen unterwegs am Nackenfell zu packen und nach Hause zu tragen. Kay ist sorglos (Vorrecht der Jugend) und unkompliziert (Abb. 4, 5). Sie verschmäht die aufwendigen Torten, die ihre Mutter für die reichen Nachbarn bäckt, zugunsten einfacher Hamburger. Sie interessiert sich nicht dafür, schick auszusehen, und vergnügt sich einmal auch damit, in komischer Verkleidung eine Art Rumba zu tanzen und zu singen. Sie ist jung, unbekümmert, unschuldig, liebenswert und gesund. Doch sie wird von ihrer Mutter etwas vernachlässigt. Ihr Tod stellt also ein Opfer und einen Skandal dar, ist er doch sowohl narrativ ungerechtfertigt als auch moralisch ungerecht. Narrativ ungerechtfertigt, da Kay ein gesundes Mädchen ist, deren tragisches Ende, abgesehen von einem kleinen Husten, in keiner Weise vorbereitet war. Moralisch ungerecht nicht nur, weil sie ein unschuldiges Kind ist, sondern auch, weil ihr Tod deutlich als Ergebnis von Mildreds egoistischer Vernachlässigung (daher die Umrahmung durch die Liebesszene mit Monte und die übergangslose Eröffnung des Restaurants) sowie ihrer Vorliebe für Veda gekennzeichnet ist.[25] Kay wird Mildreds blindem Ehrgeiz, ihren Vergnügungen und denen ihrer älteren Schwester geopfert.

So wird Veda stets im Zentrum der Aufmerksamkeit ihrer Mutter gezeigt. Zunächst ist sie bloß ein kokettes Mädchen, das die Sorgen ihrer Mutter teilt und versteht und brav klassische Stücke am Klavier übt. Veda steht Mildred also näher, was auch von der Inszenierung mehrfach dadurch betont wird, dass

25 Um den Skandal voll zu machen, stirbt Kay nicht daheim oder im Spital, sondern bei Mrs. Biederhof, während ihre Mutter sich bei Monte aufhält: Ihr Tod ist das Ergebnis familiärer Unregelmäßigkeiten.

sie einander ein wenig ähnlich sehen, manchmal auch ähnlich angezogen sind. Beiden gemeinsam ist der Wunsch, den beengten Verhältnissen zu entkommen. Ihre Ähnlichkeit gipfelt schließlich darin, dass sie für Monte austauschbar sind. Doch diese Nähe dient nur dazu, das, was sie letztlich trennen wird, deutlicher herauszustellen: Veda wird am Ende zum Anti-Subjekt des Subjekts Mildred: ein zimperlicher Snob, versessen auf Polo und französische Redewendungen, gierig nach mondänem Leben, Lustbarkeiten und leicht verdientem Geld. Veda verachtet die Arbeit ihrer Mutter (wie die Episode zeigt, in der sie Mildred demütigt, indem sie deren Kellnerinnenuniform Lottie anzieht) und ebenso ihr hart verdientes Geld (sie behauptet, es rieche nach verbranntem Fett), und sie führt das Leben einer von Großbürgertum und Adel faszinierten Müßiggängerin (wie die Episoden mit den Forresters und mit Monte belegen), die sich mit den niedrigsten Mitteln Geld beschafft: Sie borgt von den Angestellten, ohne zurückzuzahlen, erpresst einen jungen Einfaltspinsel mit einer vorgetäuschten Schwangerschaft, verkauft ihren Körper an Matrosen. Böse, un-

Abb. 1

Abb. 2

Abb. 3

Abb. 4

Abb. 5

dankbar, skrupel- und ehrlos, wie sie ist, macht sie dasselbe wie Mildred, nur ohne zu arbeiten, ohne Moral und ohne Hemmungen. Sie steht eindeutig auf der Seite der *Übertreibung*, was schon die fleischige Blüte, die sie nahezu immer im Haar trägt, ausreichend andeutet. Diese Blüte wird zu ihrem Markenzeichen: Sie ähnelt einer Chrysantheme, dem Symbol der Frische, die ihr anfangs zu Eigen war (als erblühendes Mädchen), wird jedoch zum Indiz unangebrachter Koketterie (Veda trägt sie zum Morgenmantel), einer zur Schau gestellten Vulgarität (zwei verblühte Blumen in der Matrosenbar) und schließlich von todbringender Sexualität und Gier (Montes Ermordung) (Abb. 6, 7). Veda lehnt Bert ab, verhält sich jedoch einladend zu Monte und Wally, als Mildred sich, nachdem sie sich von den beiden losgesagt hat, erneut Bert zuwendet. So fügt sich eins zum anderen. Auf der einen Seite Kay: Latzhose, Baseball, Hamburger und Volksliedchen; unschuldig, nachlässig und unbekümmert, Bert zugeordnet, stirbt sie unvermittelt. Auf der anderen Seite Veda: elegante Kleider, Polo, Cocktails und ‹Valse brillante›; schuldig, verwöhnt und affektiert, Monte zugeordnet, verkommt sie langsam. Kay ist eine gute kleine Amerikanerin, Veda ein ‹typisch europäischer› Snob. Die Ältere scheint erst durch den Tod der Jüngeren aufzublühen. Wenn beide am Ende ihrer gegenläufigen Schicksale zum Verschwinden verurteilt sind, so weil sie beide Opfer von Mildreds Übertreibungen werden: übertriebene Vernachlässigung Kays, übertriebene Sorge um Veda. In Wahrheit verkörpern Kay und Veda gemeinsam zwei Aspekte ihrer Mutter: den der Gattin des einfachen Bert und den der Gattin des raffinierten Monte.

Doch es gibt noch ein weiteres Paar weiblicher Figuren: Ida und Lottie. Ida ist groß, blond und intelligent. Sie ist ein Arbeitstier und wird, nachdem sie zunächst Mildreds erste Chefin war, zu deren treuer Adjutantin, die über alles wacht (Abb. 8, 9). Sie ist tüchtig und unabhängig, doch ihre Energie und Offenheit sind für den Geschmack der meisten Männer ein wenig zu massiv. Auch Lottie ist Mildreds Adjutantin, aber sie ist klein, schwarz und dumm, untüchtig und abhängig. Man hat dieser Figur bis jetzt nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt, obwohl in ihr eine Frauenfeindlichkeit zum Ausdruck kommt, die umso stärker ist, als sie ganz ‹natürlich› mit Rassismus einhergeht. Aufgrund von Lotties dunkler Haut wirkt es ‹normal›, dass sie auch dumm, einsam und ohne Zukunft ist: Sie verschmilzt mit ihrer Küchenschürze. Ida handelt rational und macht keine großen Worte. Lottie hingegen quasselt mit ihrer Fistelstimme unentwegt dummes Zeug, als wäre sie ein Äffchen, das nur irrtümlich sprechen kann.[26] In der Tat ist Lottie sowohl physisch als auch beruflich Idas Karikatur. Während Ida sich anzupassen und Mildreds Entwicklung zu folgen versteht, ohne zu vergessen, wo ihr Platz ist, kann Lottie genau das nicht, wie eine doppelte Episode in dem Schloss, das ihre Herrin renoviert hat, illustriert. Ob es darum geht, Bert anzumelden oder am Tele-

Abb. 6

Abb. 7

26 Die Rolle wird von Butterfly McQueen gespielt, die auf dieses Genre spezialisiert ist, dem auch ihre vorangegangenen Rollen, die Prissy in Gone with the Wind und die Vashti in Duel in the Sun, angehören.

Abb. 8

Abb. 9

fon zu antworten, stets macht sie ein lächerliches Getue, wodurch sie auch zu Mildreds und Vedas Karikatur wird. Wenn Ida für Mildred den beruflichen Erfolg verkörpert und mithin auch dessen mögliche Konsequenz darstellt (die Einsamkeit), so verkörpert Lottie den Misserfolg im Berufsleben und zeigt damit eine andere mögliche Konsequenz auf (die Versklavung). Scylla und Charybdis für jede berufstätige Frau.

Das Paradigma der Männer ist um nichts weniger drastisch. Bert Pierce, Mildreds erster Mann, erscheint zunächst langweilig und mittelmäßig. Er hat keinerlei geschäftliche Begabung (sein erster ‹professioneller› Auftritt zeigt ihn, als er sein kleines Unternehmen, das er nicht zu führen vermochte, aufgeben muss), und wenn er nicht gerade seine Zeit vertrödelt, so verbringt er seine Tage teils damit, Mildred Vorwürfe zu machen (Abb. 10), teils bei der Nachbarin; auch scheint er keine besondere Lust zu haben, sich um seine Töchter zu kümmern. Als Mildred ihm den Laufpass gibt, fügt er sich ihrer Entscheidung. Wally ist ein begabter Geschäftsmann, der zupacken kann; er verbringt seine Zeit damit, Mildred den Hof zu machen, und hält sich dauernd in ihrer Nähe auf (Abb. 11). Obwohl sie ihn abweist, lässt er nicht locker. Er hilft ihr, indem er sich um ihre Geschäfte kümmert. Leider ist er taktlos und vulgär, was durch seine Matrosenbar am Ende der Mole veranschaulicht wird. Monte hingegen entbehrt jeden Geschäftssinns, er ist reich genug, um sich ausschließlich dem Müßiggang zu widmen. Er ist charmant und raffiniert, lauter Eigenschaften, die durch seine entfernten Ursprünge im spanischen Adel gerechtfertigt erscheinen (Abb. 12). Er macht Mildred

den Hof[27] und kümmert sich freundlich um Veda. Nunmehr erscheint die von Wally vermittelte Begegnung zwischen Monte und Mildred ‹unvermeidlich›. Monte, der Müßiggänger von edlem Blute, verkauft nach und nach sein Erbe. Wally, der Geschäftsmann, hilft Mildred, der Ehrgeizigen von edler Gesinnung, sich beruflich selbstständig zu machen. Monte verschafft Mildred die soziale Anerkennung ihres ökonomischen Erfolges und mildert zugleich ihren Arbeitseifer durch sanfte Gefühle und Vergnügungen. All das wird im Film durch die Verwandlung von Montes düsterem und verstaubtem Familiensitz in ein großzügiges, helles und belebtes Haus durch die Einwirkung Mildreds veranschaulicht.[28]

Abb. 10

Abb. 11

Abb. 12

27 Charakteristisch für die Unterschiede zwischen Wally und Monte ist die Episode mit der Orchidee. Sowohl Wally als auch Monte kommen zur Eröffnung von Mildreds Restaurant. Wally trägt eine Küchenschürze, um beim Kartoffelschälen zu helfen, Monte erscheint verspätet und bringt Mildred eine Orchidee. Als Wally den Auftrag erhält, diese kühl zu stellen, wirft er sie in den Mülleimer.

28 Wie auch der Zuschauer in diesem Augenblick gehe ich darüber hinweg, dass Mildred sich von Bert

Doch alle drei Männer entwickeln sich weg von ihren ursprünglichen Eigenschaften, die sich im Laufe der Zeit in ihr jeweiliges Gegenteil verkehren. Der hilfsbereite, tatkräftige Wally ist in Wahrheit nichts als ein Aasgeier, der sich skrupellos von der Arbeit *der Anderen* ernährt, die er ausschaltet, um sich ihre Besitztümer anzueignen (Bert, Monte und schließlich Mildred). Monte hingegen ist unter dem Lack seiner Lebensstils nichts als ein Gigolo, der vor keiner Niedrigkeit zurückscheut. Bei Wally werden Gefühle und Prinzipien dem Geschäft geopfert, bei Monte dem Vergnügen: Beide sind amoralisch, skrupellos und eigennützig, beide beuten Mildred und Veda aus. Aus dieser Perspektive kann man wirklich nicht behaupten, der Film sei einem patriarchalischen Diskurs verpflichtet. Doch wie um ein Gleichgewicht herzustellen, wird Bert in dem Maße aufgewertet, in dem Wally und Monte absinken. Bert lässt Mildred freie Hand bei ihrem Aufstieg, bleibt aber dennoch «gewissen Prinzipien» verpflichtet: Er hält zu Kay und kümmert sich um sie, er schreckt vor einer Scheidung zurück, er rettet Veda nach ihrem ersten Absturz und bringt sie heim zu Mildred, er nimmt den Mord an Monte auf sich, um Frau und Tochter zu schützen. Seine Interessen und Vergnügungen opfert er seinen Prinzipien: Er ist moralisch und uneigennützig. Im Unterschied zu Wally und Monte, aber so wie Mildred, verfügt er über eine edle Gesinnung. Nun müssen wir die letzte Szene des Films mit der ersten verbinden. In der Erzählung sind die beiden Szenen symmetrisch angeordnet, wenn sie auch weit entfernt voneinander liegen; in der Geschichte folgen sie jedoch als Gegensätze aufeinander: Am Ende der Nacht wird der in einen schwarzen Smoking gekleidete, brillante, doch unbeständige Monte eliminiert; zu Beginn des Tages taucht der unscheinbare, doch beständige Bert in seinem hellen Stadtanzug wieder auf. Zwischen diesen beiden Augenblicken tritt Inspektor Peterson auf, dessen Analyse ich allerdings noch ein wenig aufschieben muss.

Und so kann man sich eigentlich erst nach der (mit einer Ausnahme) vollständigen Aufzählung aller Nebenfiguren, die in der Geschichte eine Rolle spielen (Peterson greift erst am Ende, nach Montes Tod, ein), der Hauptfigur widmen: Mildred. Sie ist drei Dinge zugleich: Ehefrau, Mutter, Berufstätige.[29] Als solche kann man sagen, dass sie drei Männer ‹durchläuft›. In der Situati-

aus geschäftlichen Gründen scheiden lässt und Monte aus geschäftlichen Gründen heiratet. Zur Verwandlung des Patrizierhauses durch die Frau vgl. auch The Strange Love of Martha Ivers (USA 1946, Lewis Milestone); der Film erzählt vom unglücklichen Schicksal einer Frau, die nach dem Verlust ihrer ersten wahren Liebe das Wirtschaftsimperium ihrer Tante erbt, einen zukünftigen Politiker heiratet und doch am Ende alles verliert, weil sie es nicht verstanden hat, einfach zu bleiben.

29 Die Berufstätigkeit steht sowohl für die Frau als auch für die Mutter mit dem Ehrgeiz in Ver-

on am Anfang der Geschichte löst Berts Schwäche ein Ungleichgewicht und damit eine Dynamik aus: Aus dem mütterlichen Ehrgeiz erwächst Mildreds Notwendigkeit zu arbeiten, um den Preis der Unterdrückung des Weiblichen (Episoden zu Hause und in der Snackbar). In allen diesen Punkten entfernt sich Mildred von Bert. Als arbeitsame Unternehmerin steht sie Wally nahe, doch als Frau und als Mutter, beide ehrbar und anständig, entfernt sie sich wiederum von ihm. Als Frau steht sie dem Monte des Anfangs nahe, wodurch sie ihre Funktion als Kays Mutter unterdrückt, ihrer Funktion als Vedas Mutter jedoch nachkommt, was ihrem Fleiß eine edle Note verleiht. Diese dreifache Harmonie mit Monte ist der Endpunkt einer ersten Entwicklung. Doch deren Ergebnis erweist sich als fragil, da es oberflächlich bleibt: Die Frau macht die Mutter und die Unternehmerin blind. Am Ende einer zweiten Entwicklung wird Monte von der fleißigen Unternehmerin, dann jedoch auch von der Frau und der Mutter abgelehnt, und ebenso Wally. Diese dreiachsige Dynamik wird von Variationen auf jeder der Achsen verdoppelt. Weil Mildred zu wenig Frau ist, täuscht sie sich im Bert des Anfangs; weil sie zu sehr Frau ist, täuscht sie sich im späteren Monte. Weil sie zu wenig Mutter ist, verliert sie Kay, weil sie zu sehr Mutter ist, verliert sie Veda. Zu wenig arbeitsam, wäre sie wie der spätere Wally, zu arbeitsam, wie Ida. Dem klassischen Prinzip des Melodramas[30] folgend, basiert Mildred Pierce auf einem einfachen System von Gegensätzen, das in ein System der Umkehrungen mündet, in dem das Übermaß eines Attributs (*zu sehr* genauso wie *zu wenig*) dieses in sein Gegenteil verkehrt und in dem ein Gewinn einen Verlust nach sich zieht und ein Verlust einen Gewinn, so dass Erweiterung und Fortschritt der Handlung ausreichend gewährleistet sind.[31] Opposition und Umkehrung werden in Michael Curtiz' Inszenierung in hohem Maße einerseits durch die Besetzung (vgl. Berts, Wallys und Montes

bindung, an den wiederum auf der einen Seite die Selbstachtung (Stolz) und auf der anderen Seite die Achtung für andere (Ehrlichkeit und Mäßigung) grenzen.

30 Durch sein pathetisches Gemisch ist Kays Tod der beste Beweis für die melodramatische Färbung des Films. Seit Aldous Huxleys Auseinandersetzungen mit der englischen Königsfamilie über *Point Counter Point* (1928) wissen wir, dass der Tod eines Kindes selbst im Roman unzulässig ist.

31 Deswegen eignet sich das Melodrama so gut zu einer strukturalen Analyse. Wir müssen jedoch klarstellen, was mit dem Begriff ‹strukturale Analyse› gemeint ist. Bei Lévi-Strauss beschränkt sie sich nicht darauf, Raster mit Plus- und Minus-Zeichen zu versehen, um die An- oder Abwesenheit eines bestimmten Attributs zu markieren (das wäre die binäre Form der Analyse und die einfachste Deutung des Begriffs), sondern sie enthält den gesamten, scheinbar nur wenig bekannten Aspekt der Abstufungen, der die Grade eines Wertes, seine Relativität misst. Die strukturale Opposition ist nicht notwendigerweise binär und frontal, sie kann auch partiell und relativ sein.

Äußeres)[32] und andererseits durch die Beleuchtung getragen: Der Gegensatz von *low key* und *high key*[33] dient vor allem dazu, den Wechsel zwischen ‹Gegenwart› (Mildreds Bericht im Kommissariat) und ‹Vergangenheit› (Mildreds Geschichte) deutlich zu machen.[34] Die Vergangenheit selbst wird, dem Gegensatzpaar Gewinn/Verlust folgend, nach demselben Prinzip organisiert, wie sich leicht mit zwei Beispielen belegen lässt. Das erste umfasst die dreiteilige Abfolge: «Mildreds Vergnügungen» (Episode mit Monte in der Villa am Meer: *high key*) – «Kays Tod» (*low key*) – «Eröffnung des Restaurants» (*high key*). Das zweite bildet der finale Kontrast (Abb. 13, 14) zwischen Vedas im Haus stattfindender Geburtstagsfeier (*high key*) und der Szene, in der Mildred mit ihren Gläubigern kämpft (*low key*).[35] In Film und Geschichte folgt nun der sowohl inhaltlich als auch von der Beleuchtung her düsterste Moment: Mildred entdeckt das Liebesverhältnis zwischen ihrem Mann und ihrer Tochter.

Mildreds Laufbahn wird durch die wechselnden Bezüge zwischen ihren attributiven Elementen und denen der anderen Filmfiguren bestimmt. Sie wird außerdem von den attributiven Elementen der Schauspielerin bestimmt, genauer gesagt der Schauspielerfigur, die ein Star ist (vgl. Morin 1972; Metz 2000). Aus dieser Perspektive betrachtet sind für Joan Crawford die drei auf Mildred Pierce folgenden Filme – Humoresque (Humoreske, USA 1946, Jean Negulesco), Possessed (Hemmungslose Liebe, USA 1946, Curtis Bernhardt) und Daisy Kenyon (USA 1947, Otto Preminger) – von besonderem Interesse. In Humoresque geht Joan Crawford/Helen Wright, wenn man so will, noch einen Schritt weiter: Sie tötet sich, indem sie in großer Abendrobe geradewegs in den nächtlichen Ozean schreitet. Helen ist die Gattin des ältlichen und daher großzügigen Milliardärs Victor Wright, des müßiggängerischen Nachkommen der Pioniere der Luftfahrt; sie ist eine stolze und harte Frau, hellsichtig, aber unzufrieden und daher dem Alkohol ein wenig zugeneigt. Sie verliebt sich in den jungen John Garfield/Paul Boray, einen jüdischen Geiger, der genial ist, aber arm wie eine Kirchenmaus. Als Genie hat Paul zwar einen schlechten Cha-

32 Bert wird von Bruce Bennett, einem großen Blonden mit kantigem, ernsthaftem Gesicht, gespielt. Jack Carson gibt Wally Fay, dem er seine rundliche Erscheinung, seine etwas groben Züge und die niedrige Stirne leiht. Und Monte wird von Zachary Scott verkörpert, einem dunklen, schlanken, geradezu zierlichen Mann mit feinem Schnurrbart.

33 *High key*: gleichmäßige Verteilung des Lichts auf die gesamte Einstellung; *low key*: vorwiegend dunkel gehaltene Betonung der Schwarz-weiß-Kontraste.

34 Und nicht, wie man oft behauptet hat, den Gegensatz zwischen Melodrama und *Film noir*. In seinen «Notes on Film Noir» hat Paul Schrader sehr genau gezeigt, dass der *Film noir* melodramatisch *ist*.

35 Der Kontrast wird noch verstärkt durch den Gegensatz zwischen dem geräumigen Haus und der Enge des Büros.

rakter, gibt sich der Kunst aber völlig selbstlos hin. Nun folgt eine Phase glücklicher Komplementarität: Helen liefert Paul das Geld und die Beziehungen, die ihm fehlen, dafür gibt Paul Helen die Liebe und die künstlerische Gefühlswelt, die ihr das Großbürgertum nicht geben kann. Beide ergänzen sich im gemeinsamen kompromisslosen Streben nach dem Höchsten (wie in SCARFACE, USA 1932, Howard Hawks, ist das Ziel der beiden Liebenden «the top of the world»). Doch wenn Helen schließlich nur mehr für die Liebe lebt, so lebt Paul für die Liebe zur Kunst. Helen lässt sich von ihrem gefühlskalten Milliardär scheiden, doch Paul ist längst mit der Musik verheiratet. In dem Wssen, dass ihre Liebe die künstlerische Kompromisslosigkeit des Genies unweigerlich schwächen wird, geht Helen ihrer Auflösung in den Fluten entgegen, während Paul in den Wogen der Musik versinkt (!). Es sei hier noch kurz angemerkt, dass der Film im Großen und Ganzen drei Schauplätze zum Einsatz bringt: die elterliche Gemischtwarenhandlung, in der Paul aufgewachsen ist (die letzte Einstellung zeigt, wie er frühmorgens dorthin zurückkehrt), die Patriziervilla der Wrights, in der belanglose Cocktailpartys stattfinden, und das Haus am Meer, in dem die Liebe zwischen Helen und Paul beginnt und endet. Der Film selbst ist ein langer Flashback, der in der Geschichte mit Helens Tod einsetzt.

Abb. 13

Abb. 14

POSSESSED beginnt ein wenig wie MILDRED PIERCE. Im Morgengrauen wandelt Joan Crawford/Louise Howell bleich und ärmlich gekleidet durch die einsamen Straßen, wie uns die Kamera aus einer distanzierten Vogelperspektive zeigt. Die verzweifelte Suche nach einem verlorenen Geliebten namens David

hat sie an den Rand des Wahnsinns getrieben. Sie wird ins Krankenhaus gebracht, wo sie dem Arzt in einer Reihe von Flashbacks die traurige Geschichte erzählt, die sie von einer schlichten, aber großen Liebe zu einem klavierspielenden Ingenieur in eine Vernunftehe mit einem edlen, aber alternden Industriellen geführt hat – eine Ehe, die selbstverständlich nicht standhält, als die erste unmögliche Liebe mit aller Macht wieder aufflammt. Als der Liebeswahn von ihr Besitz ergreift, wird ihr alles andere genommen. Wir sind nicht weit entfernt von der zweiten und dritten Szene in Mildred Pierce, als die Protagonistin, nachdem sie auf den verlassenen Kais herumgeirrt war, ins Kommissariat gebracht wird, um dem Polizisten ihre Geschichte, an deren Ende alles verloren zu sein scheint, zu erzählen. In Mildred Pierce, wie auch in Humoresque und Possessed, geht es um eine Art Enteignung.[36]

Und was lehrt uns nun der Film Daisy Kenyon? Joan Crawford/Daisy Kenyon ist Modedesignerin und Geliebte eines verheirateten Mannes, eines hochkarätigen Anwalts und Politikers der Oberschicht. In diese Daisy verliebt sich nun ein völlig entwurzelter, heimkehrender Soldat, ein ungelenker und ungehobelter Typ, der nicht mehr in seinem ehemaligen Beruf als Schiffsbauer arbeiten kann. Die Geschichte will es, dass Daisy, die genug von der Heimlichtuerei mit ihrem allzu brillanten und allzu autoritären Anwalt hat, schließlich den Schiffsbauer heiratet, der zwar ungeschickt und unscheinbar ist, sie aber ehrlich liebt. Daisy[37] verzichtet auf die aristokratische, aber zu raffinierte und gefühllose Welt des Liebhabers, um an der Seite des Kriegsheimkehrers ein hartes, aber zärtliches und kreatives, dem Zeichnen gewidmetes Leben zu führen. Nebenbei sei noch angemerkt, dass auch in diesem Film vor allem drei Schauplätze zum Einsatz kommen: Daisys unterm Dach befindliches Wohnatelier, die allzu große und allzu weiße Wohnung des Anwalts und das kleine Holzhaus am Meer, in dem Daisys Treffen mit dem Schiffsbauer stattfindet. Das erinnert uns daran, dass die Liebe auch in Possessed in einem kleinen Haus am Meer Zuflucht fand, während sich in der großen Industriellenvilla mit den weißen Säulen das Drama zuspitzte.

In allen vier Filmen spielt Joan Crawford eine Frau zwischen zwei Män-

36 Das Drehbuch von Possessed ist äußerst kompliziert und steht ganz im Zeichen einer Psychoanalyse à la Hollywood. Ich vereinfache also sehr stark, aber wir begegnen wieder den Konsequenzen einer ersten, unmöglichen Liebe, dem Aufstieg und dem Fall einer Heldin, die als Krankenschwester beginnt, zur Großbürgerin wird und alles im Namen ihrer ersten Liebe wieder verliert. Auch die Beziehung zwischen ihrem Liebhaber und ihrer ‹Tochter› kommt erneut vor.

37 *Daisy* bedeutet Gänseblümchen, sie ist also zwar eine Blume, aber eine einfache.

nern,[38] die die Möglichkeit hat, entweder in der Gesellschaft oder in der Liebe die Vollendung zu erreichen. In allen vier Fällen endet der Film mit einem freiwilligen oder erzwungenen Verzicht, mit einer Entscheidung für das Einfache gegen das Raffinierte, für die reine, wenn auch schwierige oder gar unmögliche Liebe und gegen den leichtlebigen, aber sterilen Glanz des schönen Scheins. In Humoresque und in Possessed führt diese Entscheidung zu Wahnsinn oder Tod, in Mildred Pierce und Daisy Kenyon zu einer Art Wiedergeburt der Hauptfigur, die ihren Flitter ablegt, um mit großer Entschlossenheit ein neues Leben zu beginnen. In jedem Fall jedoch sieht man genau, dass es sich um eine Läuterung handelt, um einen Verzicht auf das Materielle zugunsten des Spirituellen (die Metapher der Musik in Negulescos Film ist gewichtig, mehr noch als die der Zeichenkunst in Daisy Kenyon, aber deutlich sind beide). Joan Crawford hatte bereits eine längere Karriere hinter sich, als ihr Vertrag mit der MGM 1943 endete (die sie in der Meinung, Crawfords Stern sei im Sinken, an Warner abtrat). Zuvor hatte sie zahlreiche Rollen eleganter Frauen in großer Abendrobe gespielt, aber auch Frauen mit Charakter, die durch viele Prüfungen hindurch der Liebe in ihrer schlichten Größe die Treue halten. Die Inszenierung von Enteignung, Verzicht und Neubeginn in Form einer seelischen Wiedergeburt der Hauptfigur steht allem Anschein nach in enger Verbindung zum Verlauf von Crawfords Karriere, also mit dem, was sich gerne als Neubeginn darstellen würde, der sich von ihren früheren Rollen deutlich distanziert (sie aber zugleich fruchtbar einsetzt). Das wäre auch eine plausible Erklärung für die Konfrontation zwischen Mildred und Veda am Ende von Curtiz' Film, in der Veda als das oberflächliche Raffinement vergangener Zeiten dargestellt und angeklagt wird.

Erst von hier aus kann ich mich nun der Figur des Inspektor Peterson widmen. Es handelt sich um einen Mann und um einen Vertreter des Gesetzes. Daraus hat man bislang geschlossen, dass es sich um einen Vertreter des männlichen Gesetzes handelt; man hat also den Film auf die Gegenüberstellung Mildred/Peterson und damit die Geschichte auf die Erzählung reduziert, deren Ausgang durch die knienden Frauen in der letzten Einstellung symbolisiert würde. Doch dieser Behauptung widerspricht die Tatsache, dass während eines Gutteils des Films drei von vier Männern verurteilt werden, die Frauen hingegen auf der Gewinnerseite stehen, und dass am Ende nur zwei von ihnen (Bert und Peterson) davonkommen, während weder Montes brutaler Tod noch

38 Da Wally Fay bereits zu Anfang abgelehnt wird, kommen in Mildred Pierce nur Bert und Monte in Frage. Selbst wenn es sich hier um einen Drehbuchtopos handelt, so ist doch auffällig, dass Crawford sich offenbar bevorzugt darauf einlässt.

Wallys bittere Niederlage in irgend einer Weise bedauert werden. Die Partie zwischen Frauen und Männern scheint also unentschieden auszugehen. Doch eigentlich ist Mildred Pierce ein filmischer Bildungsroman, dessen Held eine Frau ist. Die Geschichte handelt weniger von einem Geschäftsunternehmen, das scheitert, weil es von einer Frau geleitet wird,[39] sondern vielmehr von einer Initiation, von einer Art Einübung in die Praxis des Begehrens, in der die Heldin die Welt des Scheins durchmisst: Das Glänzende erweist sich als gemein (Monte und seine aristokratische Abstammung, Wally und sein ‹Geld über alles›), während sich das Glanzlose als wertvoll offenbart (durch Kay, Bert und die einfache Würde). Nachdem sie ökonomische, emotionale und soziale Abenteuer durchgestanden und unterschiedliche Wege der Erfüllung erforscht hat, die sich alle als Sackgassen entpuppen (Lottie und Ida, Wally und Monte, der Bert des Anfangs und die Veda des Schlusses), nachdem sie zu hoch aufgestiegen ist, um nicht allzu tief fallen zu müssen, nach alledem kann sich die arglose Mildred am Ende ihrer Reise wieder leichten Herzens ihrem Gärtchen Amerika widmen. Die scheinbare Dialektik des Drehbuchs ist so konzipiert, dass Mildred Pierce dort siegt, wo Martha Ivers (vgl. Anm. 28) gescheitert war. Doch welche Rolle spielt bei alledem Inspektor Peterson, dem sowohl Alter als auch Funktion Weisheit attribuieren? Er greift erst nachträglich ein, um Mildreds Erzählung entgegenzunehmen (und sie solchermaßen ihre Geschichte ein zweites Mal durchleben zu lassen) und um Klarheit zu schaffen, auf dass die Unschuldigen freigesprochen und die Schuldigen verurteilt werden: Er ist eher Richter als Polizist, wie überhaupt die ganze Struktur des Films einem «Gerichtsfilms» ähnelt (Zeugenaussagen als Flashback nach einem Mord). Wenn Mildreds Bericht auch ausreicht, um durch die Logik der Ereignisse die eitlen Versuchungen und die Nichtigkeit des schönen Scheins zu entlarven, so genügt er doch nicht, um eine doppelte Lüge, einen neuerlichen Schein zu verhindern: In einer massiven Rückkehr des Familiensinns nehmen Mildred und Bert gemeinsam den Mord auf sich, da Bert Mildred schützen will, die ihrerseits Veda schützt. Inspektor Peterson muss also neuerlich eingreifen, um diese Lüge aus der Welt zu schaffen und Mildred dazu zu bewegen, das zuzugeben, was der Zuschauer seit langem weiß: Die Opfer für Veda sind übertrieben, weil nutzlos, ist sie doch inzwischen unrettbar verloren. Die Mutter darf die Frau und die fleißige Arbeiterin, die beide ehrlich sind, nicht blind machen. Darüber hinaus darf sich der schändliche Fehler nicht wiederholen: Die unschuldige Kay

39 Wenn wir schon von Frauenfeindlichkeit reden, dann müsste man betonen, dass Mildred nur im Bereich der Küche – die Gastronomie ist ja nichts anderes als deren hypertrophe Form – als Unternehmerin tätig werden kann und nicht im Rechts- oder Finanzwesen.

war umsonst für die perverse Veda geopfert worden, nun darf ihr der unschuldige Bert nicht auch noch folgen. Dies umso mehr, als Veda mittlerweile erwachsen ist und daher alt genug, um selbst für alle ihre Fehler einzustehen und zu büßen, deren größter und für die Familie destruktivster selbstverständlich ihre Affäre mit Monte war. Wenn Kay sterben musste, weil den familiären Bindungen zu wenig Bedeutung geschenkt wurde, so zieht deren Überbewertung Vedas Untergang nach sich. Indem Veda nun zur Trägerin aller verhängnisvollen Belastungen wird, die Mildreds Unternehmungen auf der Suche nach Erfolg nach sich gezogen haben, kann sie diese mit einem Schlag freisprechen, indem sie sich von ihr löst.[40] Inspektor Peterson greift also weniger im Namen des Gesetzes als im Namen der Moral ein. Er ist eher ein Priester als ein Richter. Als folgerichtiges Ergebnis des Gegensatzes *high key* / *low key* und durch eine charakteristische Schwere entsprechen das Ende der

Abb. 15

Abb. 16

Abb. 17

40 Sowohl diese Funktion als auch die Auswirkung sind klassisch für die *Verdoppelung*; vgl. Greimas 1983, 56 und Doležel 1985.

Geschichte und das Ende des Gesprächs dem Ende einer langen Nacht. Als Mildred endlich nicht mehr die Augen vor der Beziehung zwischen Veda und Monte verschließt, tritt sie aus der Dunkelheit ins Licht. Veda und Monte sind hingegen von Schwarz umgeben (vgl. die dem Mord unmittelbar vorangehende Episode, die gegen Ende von Mildreds Bericht gezeigt wird) (Abb. 15, 16, 17). Äußerst allegorisch erhebt sich Inspektor Peterson denn auch am Ende des Gesprächs, als der letzte Schleier zerrissen ist, öffnet die Rollläden, um das Licht eines jungen Tages hereinzulassen, verkündet sentenziös: «We need some fresh air in here!» und reinigt Mildred solchermaßen von ihren Sünden.[41] Wally, Monte und Veda sind bereits gerichtet worden. Aus all dem entwickelt sich reibungslos die letzte Einstellung: Mildred verlässt am Arm des wiedergefundenen Bert frei das Kommissariat. Zwei einfache Frauen, die wir nunmehr als Gegengewicht zu Mildred und der ihr zugeordneten Veda erkennen können, sind unermüdlich um Sauberkeit bemüht, während das wiedervereinigte Paar unter einem Triumphbogen hindurch in die aufgehende Sonne schreitet, die hinter der Silhouette der Wolkenkratzer aufgeht. Musik setzt ein. An einem neuen Tag, der sich auf die allegorisch von den beiden Frauen verkörperte Figur von Arbeit und Bescheidenheit (d.h. des Gewissens) stützt, bricht die als Familie dargestellte Figur der Liebe (möglicherweise umrahmt vom Triumphbogen des Gesetzes) auf in die amerikanische Zukunft der Wolkenkratzer im Morgengrauen (Abb. 18).

Wenn Peterson als Vertreter des patriarchalischen Gesetzes bezeichnet werden kann, so nur, weil er das christliche Gesetz vertritt, in dem die gesamte Dreifaltigkeit männlich ist. Indem er Mildreds Beichte entgegennimmt, in der sich die Nichtigkeit jener irdischen Güter, die ohne Gewissen und/oder ohne Arbeit erworben wurden, und die Härte jener Prüfungen zeigt, die den Reuigen zur Wahrheit führen, bringt er sie dazu, den Wert von ehrlicher Arbeit, Bescheidenheit und Mäßigung zu erkennen, um so die fatalen Auswirkungen ihrer Scheidung von Bert,[42] die nicht zuletzt auch ihren Selbstmordversuch verursacht hat, wieder gutzumachen. Setzt der Film auch mit Montes Tod ein, der Mildreds Bericht auslöst, so beginnt ihr Abenteuer doch mit Berts Abschied, der die Geschichte in Gang bringt. Zurück an den Herd also, zum Ausgangspunkt? Nicht wirklich, denn nichts im Film gibt Anlass zu der Annahme, dass die ursprüngliche Situation die richtige war, wohingegen alles darauf hindeu-

41 Diese Geste muss man in die Nähe der abschließenden Geste der Heldin von Gaslight in der ersten englischen Version des Films von 1940 rücken; vgl. Selznick 1981.

42 Auffallend ist, dass der Film die zweite Hochzeit, die zu einer schönen Szene in Weiß und damit einer weiteren positiven Etappe auf Mildreds Weg nach oben hätte Anlass geben können, nicht zeigt, was ihre Existenz schwächt und Berts ‹logische› Rückkehr vorbereitet.

Abb. 18

tet, dass die Mittel, ihr zu entgehen, die falschen waren. Genau darauf zielt auch die moralische Lehre des Films, hat Mildred doch einen doppelten Lernprozess durchgemacht: Zunächst hat sie lernen müssen, dass jede Art von Übertreibung (Arbeit – Vergnügungen, mütterliche Nachlässigkeit – mütterliche Fürsorge) Monster gebiert, sodann, wie es tatsächlich um ihre unternehmerischen Fähigkeiten in einer schwierigen Welt bestellt ist, will sie ihren Edelmut und ihre Anständigkeit durch alle Prüfungen hindurch bewahren. Der Film Mildred Pierce erzählt seine Geschichte nur, um einen Diskurs darzulegen, der von allen Seiten die Grenzen der möglichen Auswirkung einiger Grundprinzipien markiert. Mit dieser Geschichte bemüht sich der Diskurs, den Widerspruch aufzulösen, der für das Individuum zwischen der gesellschaftlichen Parole ‹Sei ehrgeizig!› und der religiösen Parole ‹Sei bescheiden!› besteht. Insofern handelt es sich de facto um eine Synthese des Heterogenen, die an einem Beispiel die Verirrungen zeigt, die aus den widersprüchlichen Bestrebungen einer Frau, einer Mutter und einer Unternehmerin entstehen können. Doch auch wenn der Schluss synthetisierend ist, lässt er sich deswegen noch nicht als innovativ bezeichnen. Aber ebenso wenig kann man ihn als dünn bezeichnen, insofern

er zahlreiche Paradigmen durchquert (das der Figuren ist ja nur eines davon), um diese schließlich aufeinander zu projizieren. Denn die letzten Episoden der Geschichte und die letzten Einstellungen der filmischen Erzählung stehen, mit Bezug auf das Entstehungsdatum des Films, für den friedlichen Wiederaufbau nach dem Krieg, für die Beziehungen der USA zu Europa (das Amerikanische, das Kay repräsentiert, wird nach Beseitigung des Spaniers Monte und der frankophonen Veda zu guter Letzt doch noch gerettet), für das Bündnis von Gesellschaftlichem und Religiösem, von Arbeit und Familie; sie bringen die Wechselfolge von Beleuchtung, Ästhetik, Moral und Dramaturgie zwischen dem Dunklen (die Dunkelhaarigen Monte und Veda, die Szenen des Scheiterns) und dem Hellen (die Blonden Kay und Bert, die Szenen des Glücks) zum Abschluss und stehen nicht zuletzt für den Neubeginn des Stars Joan Crawford. Und sie sind, wie wir gleich sehen werden, auch für die Position des Betrachters relevant.

Zusammenfassend möchte ich drei Punkte hervorheben. Der erste bezieht sich auf Funktionieren und Funktion der filmischen Erzählung. Wie jede andere fiktionale Erzählung konstruiert sich auch diese über die Interaktion von Wertigkeiten, die entlang verschiedener Achsen (darunter die der Arbeit, die im amerikanischen Erzählkino nicht zu vernachlässigen ist) verteilt sind; diese Achsen durchqueren das Netz der Filmfiguren und fragmentieren sie dadurch. Jede Achse steht im Gegensatz zu anderen Achsen, ist aber auch in sich selbst so abgestuft, dass ihre äußersten Extreme einen zusätzlichen inneren Gegensatz bilden. Von hier aus stellt sich die Geschichte weniger als chronologischer Ablauf von Ereignissen und Handlungen dar, sondern als folgerichtige Abwicklung eines Wertetauschs, der durch die Unzulässigkeit des anfänglichen Widerspruchs notwendig geworden ist. Genauer gesagt wird diese Transaktion erst durch den doppelten Verlauf von Erzählung und Geschichte fassbar. So mag die Geschichte in Mildred Pierce Montes Tod neben Mildreds Selbstmordversuch stellen, die Erzählung hingegen stellt die Frau auf der Mole neben die Frau in der Küche. Der Film hebt also mit einem mehrstufigen Paradox (der abgeschwächten Form des Widerspruchs) an. Er beginnt mit dem Ende, indem er einen reichen und a priori unschuldigen Mann ermordet in einer friedlichen Villa zeigt, sodann eine reiche und verzweifelte Frau (die gewichtige Symbolik: bei Nacht am Ende der Mole) und schließlich dieselbe Frau, arm, aber nicht unterzukriegen (die ebenso gewichtige Symbolik des heimischen Backrohrs). Diese durch die Erzählzeit geschaffenen, diegetischen Wertigkeiten würden sich, eingebettet im chronologischen Ablauf auflösen, wenn die Logik der Erzählung sie nicht deutlich betonte. Wenn ich Mildred Pierce in die Nähe des Bildungsromans rücke, so liegt das sowohl an der Handlung als auch an der

Flashback-Konstruktion. Die Funktion des Flashbacks besteht nicht nur darin, das Geheimnis zu verdichten oder weit auseinander liegende Handlungsphasen nebeneinander zu stellen, er erlaubt auch Mildreds *Loslösung* in Bezug auf die Ereignisse der ‹Vergangenheit›.

> Indem er [der Ich-Erzähler] auf die Totalität seines Lebens zurückblickt, blickt er auch auf einen Weltzusammenhang zurück, [...] in dem sein Leben sich abgespielt hat, seine früheren Ichs mit anderen Menschen zusammengetroffen sind, Verbindungen, Schicksale, ‹Geschichten› sich hergestellt und abgespielt hatten, die von dem fixen rückschauenden Ich sich als mehr oder weniger von ihm losgelöst darstellen, ‹tot›, wie alles Vergangene, nicht mehr in den existentiellen Gegenwartsstrom des Lebens gehörend. (Hamburger 1968, 255f)

Was Mildred zustößt, ist nicht nur ihre Geschichte, sondern vielmehr auch die Tatsache, dass sie diese einem Richter-Priester erzählen muss (ein dürftiger Abklatsch des Jüngsten Gerichts).[43] Hier spürt man deutlich, dass Mildreds Bericht nur zwischen der Ordnung ihrer Geschichte und der Ordnung des Films vermitteln soll, damit Letztere die Elemente von Ersterer richtig *zur Geltung bringen* kann. Oder genauer gesagt, dass der Diskurs des Films die Ordnung der Erzählung festlegt, aus der erst die Geschichte entsteht. Anders ausgedrückt: Wenn es eine Semantik der Handlung gibt, so kann man einerseits davon ausgehen, dass die Form der Peripetien durch die Notwendigkeit bestimmt wird, Wertigkeiten ins Spiel zu bringen, dass die Ordnung der Peripetien aber andererseits durch die Notwendigkeit bestimmt wird, dieses Spiel zur Geltung zu bringen – kurz, dass die narrative Ebene untrennbar mit der semantischen Ebene verbunden ist.

Der zweite abschließende Punkt bezieht sich darauf, wie sehr sich ein Film wie Mildred Pierce einerseits und die Gesamtheit der amerikanischen Kriminalfilme und Western andererseits wechselseitig erhellen können, wenn man sie nicht mehr als durchsichtige soziale und historische Zeugnisse denkt, in denen sich die Entsprechungen zwischen Fiktion und Realität Punkt für Punkt nachvollziehen lassen, sondern vielmehr als allegorische Diskurse, die ihre Kraft aus einer schrittweise vorgenommenen Beweisführung beziehen. Im Kriminalfilm steht der Detektiv, bescheiden und arbeitssam, den großen

43 Man muss Mildreds ‹Selbstmord› in der Tat ernst nehmen und verstehen – wozu uns die Struktur der Ich-Erzählung auffordert –, dass die frühere Mildred ‹tot› ist und die jetzige auftritt, um von ihrem vorigen Leben Zeugnis abzulegen. Es ist offensichtlich (und explizit), dass die Moral des Films sowohl Scheidung als auch Selbstmord verurteilt.

Schicksalen der Gangster und reichen Bürger gegenüber, und wiewohl ihn das leichte Geld in Versuchung führt, bleibt er seiner Moral letztlich treu. Er verurteilt und prangert die Extreme an, die allzu großer, ohne Arbeit erlangter Reichtum nach sich zieht, um schließlich sein Alltagsleben wieder aufzunehmen, das außer moralischer Strenge nichts Besonderes zu bieten hat. Aus dieser Perspektive ist Mildred Pierce Philip Marlowe. Im Western wird dieser Widerspruch vom Gegensatz zwischen dem Sheriff, dem Spieler und dem Großgrundbesitzer übernommen. In jedem Fall handelt es sich um eine Lektion in individualistischer Moral[44] im Dienste der Heroisierung des Kleinbürgertums.

Als dritten Punkt möchte ich schließlich festhalten, dass wir uns nicht nur den Begriff der Figur im Film näher ansehen müssen, sondern auch den Begriff des Spektakels. Hierzu rasch drei Anmerkungen: Wenn erstens das Spektakel, das das Erzählkino bietet, tatsächlich auf der Verhandlung von ideologischen Werten beruht, wie wir sie im Vorangegangenen beschrieben haben, so muss der Zuschauer, um der Geschichte folgen und sie in ihren Impulsen und Windungen richtig einschätzen zu können, um sie zu verstehen und zu genießen, die Wertigkeiten und die Art, wie sie ins Spiel gebracht werden, *teilen*, sie verinnerlicht haben oder sie zumindest für die Dauer des Films annehmen. Man gefällt sich narzistisch in der lauesten Doxa. Zweitens sind filmische Bilder oft auch Fabelbilder, insofern sich ihre Symbolik, über die Dimension hinaus, die ihr die vorgängige Semantisierung der Handlung verleiht, der Verwendung einer äußerst traditionellen Ikonographie und/oder der ziemlich platten Verbildlichung von geronnenen linguistischen Metaphern zu Lebensweisheiten oder Sprichwörtern verdankt (so steht in Mildred Pierce die nächtliche Mole *auch* für das Ende der irdischen Reise; der Wechsel von der Nacht zum Tag meint *auch* den Übergang vom Irrtum zur Wahrheit, vom Unglück zum Glück ...). Hierin ähneln sie gewissen Gemälden der niederländischen Schule. Was diesen Punkt betrifft, müssen wir zugeben, dass die Filmanalyse noch ganz am Anfang steht. Und schließlich stellen wir drittens fest, dass sich der Zuschauer von Filmen wie Mildred Pierce sowohl an der Darstellung von Wohlstand und Erfolg wie auch an deren Zerstörung erfreuen kann (vgl. Said 1971). Die Handlungskurve (also hier Mildreds Aufstieg, dann ihr Verzicht auf materielle

44 Vgl. Dumont 1983, hier vor allem «Genèse I: l'individu-dans-le-monde et l'individu-hors-le-monde» [Genese I: das Individuum-in-der-Welt und das Individuum-außerhalb-der-Welt], in dem der Autor darlegt, wie eng die Konstituierung des Individuums mit dem Verzicht zusammenhängt. Louis Dumonts Analysen sind für die Figurenanalyse auch interessant in Bezug auf das, was er «concomitants» nennt, begleitende Werte, die anderen zugeschrieben werden und den ideologischen Hintergrund bilden.

Güter im Namen «höherer» Werte) verläuft parallel zur Projektion des Films und zur Lebenserwartung der Erzählung (vgl. den Topos der Geschichte, die nur ein Traum ist), so dass Zuschauer und Held(in) gleichzeitig dazu gebracht werden, sich von ihren Fantasien zu lösen. Mildreds Rückkehr in die Gesellschaft bereitet die Rückkehr des Zuschauers auf die Straße vor, ein einfacher Bürger, der stolz darauf ist, genau das zu sein. Der Diskurs, mit dem sich die Figuren der klassischen amerikanischen Filme an den Zuschauer adressieren, will ihn nicht durch ihre Vermittlung Abenteuer miterleben lassen, die er selbst nie erleben wird, sondern ihm zeigen, dass diese ebenso verlockend wie nichtig sind, und ihm so den Umweg ersparen. Die im höchsten Maße illusionistische Kunst bemüht sich, die Illusion durch das Bild zu entlarven, und übernimmt damit die moralisierende Funktion der klassischen abendländischen Malerei.

Aus dem Französischen von Jessica Beer

Literatur

Allen, Robert C. / Gomery, Douglas (1985) The Role of the Star in Film History. In: dies. *Film History. Theory and Practice*. New York: Alfred A. Knopf, S. 172–189.

Bordwell, David (1988) ApProppriations and ImProppriеties in the Morphology of Film Narrative. In: *Cinema Journal* 27,3 (Frühjahr), S. 5–20.

Cook, Pam (1978) Duplicity in Mildred Pierce. In: *Women in Film Noir*. Hg. v. E. Ann Kaplan, London: British Film Institute, S. 68–82.

Doležel, Lubomír (1985) Un champ thématique: Le triangle du double. In: *Poétique* 64, S. 463–472.

Dumont, Louis (1983) *Essais sur l'individualisme*. Paris: Le Seuil.

Genette, Gérard (1994) *Die Erzählung* [franz. 1972 und 1983]. München: Fink Verlag.

Greimas, Algirdas Julien (1983) Les actants, les acteurs et les figures [1973]. In: ders. *Du Sens II*. Paris: Le Seuil, S. 49–66.

– / Courtés, Joseph (1993) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage* [1979]. Paris: Hachette Université.

Hamburger, Käte (1968) Die Ich-Erzählung. In: dies. *Die Logik der Dichtung* [1957]. Stuttgart: Ernst Klett Verlag (2., stark veränderte Auflage), S. 272–297.

Hamon, Philippe (1977) Pour un statut sémiologique du personnage [1972]. In: *Poétique du récit*. Hrsg. v. Roland Barthes, Wolfgang Kayser, Wayne C. Booth, Philippe Hamon. Paris: Le Seuil (Points), S. 115–180.

– (1983) *Le personnel du roman. Le système des personnages dans Les Rougon-Macquart d'Émile Zola*. Genf: Editions Droz.

– (1984) *Texte et Ideologie*. Paris: Presses Universitaires de France.
Hernstein Smith, Barbara (1968) *Poetic Closure. A Study of How Poems End.* Chicago: University of Chicago Press.
Jakobson, Roman (1981) Linguistics and Poetics [russ. 1960]. In: *Roman Jakobson. Selected Writings*. Bd. III. Hg. v. Rudy Stephen. La Hague, Paris, New York: Mouton, S. 18–27.
Kermode, Frank (1967) *The Sense of an Ending. Studies in the Theory of Fiction.* New York: Oxford UP.
Klaprat, Cathy (1985) The Star as Market Strategy: Bette Davis in Another Light. In: *The American Film Industry*. Hg. v. Tino Balio. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press (überarb. Ausgabe), S. 351–376.
Kristeva, Julia (1969) *Recherches pour une sémanalyse.* Paris: Seuil.
Lévi-Strauss, Claude (1973) Vom Mythos zum Roman. In: ders. *Der Ursprung der Tischsitten* (= *Mythologica III*) [frz. 1968]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 89–135.
– (1975) Die Struktur und die Form. Reflexionen über ein Werk von Wladimir Propp. In: ders. *Strukturale Anthropologie 2* [frz. 1960]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 135–168.
Metz, Christian (2000) *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino* [franz. 1977]. Münster: Nodus.
Morin, Edgar (1972) *Les Stars* [1957]. Paris: Le Seuil.
Naremore, James (1983) Actor, Role, Star: James Cagney in Angels with Dirty Faces., In: *Mosaic* 16,1-2, S.1–17.
Nelson, Joyce (1985) Mildred Pierce Reconsidered [1977]. In: *Movies and Methods*. Bd. II. Hg. v. Bill Nichols. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, S. 450–457.
Poppe, Emile (1988) Réflexions sur le rôle thématique: ‚la veuve' dans *All that Heaven allows* de Douglas Sirk. In: *Iris* 8, S. 83–94.
Propp, Vladimir J. (1982) *Morphologie des Märchens* [russ. 1928]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Ricoeur, Paul (1988, 1989, 1991) *Zeit und Erzählung*. Bd. I–II [frz. 1983–1985]. München: Fink.
Said, Edward W. (1971) Molestation and Authority in Narrative Fiction. In: *Aspects of Narrative*. Hg. v. John Hillis Miller. New York: Columbia University Press, S. 47–68.
Selznick, David O. (1981) *Memo from David O. Selznick*. Hg. v. Rudy Behlmer. New York: Grove Press.
Vernet, Marc (1985) *Narrateur, personnage et spectateur dans le film de fiction*. Diss. EHESS - Universität Paris III (unpubliziert).
– (1988) L'idéal(e). In: ders. *Figures de l'absence.* Paris: Editions Cahiers du cinéma, S. 113–127.

Hans J. Wulff

Attribution, Konsistenz, Charakter
Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen

Das Person-Körper-Puzzle

Stell dir vor, du wachst eines Morgens auf und entdeckst, dass du im Körper eines Anderen steckst! Du findest deinen alten Körper, aber er ist von dir abgetrennt, in ihm wohnt nun eine andere *anima*: Beide haben getauscht. Geschichten und Gedankenspiele solcher Art kreisen um die Kernidee, dass Person und Körper auseinanderfallen können. Sie sind von philosophischem Interesse, weil eine fundamentale Alltagsannahme über den Zusammenhang der Lebenswelt außer Kraft gesetzt ist: die der Einheit von Körper und Person (ähnlich Perry 1975, 5). Denn woran erkennt man eine andere Person? Am Aussehen, an ihren Bewegungen, an der Stimme. Oder weil aus dem Kontext bekannt ist, dass sie es sein muss. Alle Spuren zur Person führen über den Körper. Selbst im kriminalistischen Gewerbe sichert der Körper die Identität der Person: Fingerabdrücke, Röntgenbilder und genetische Profile stellen die Person über den Körper fest. In der Kunst und im Spiel ist der Körper hingegen weniger festgelegt. Er kann hier zum Träger ganz eigener Bedeutungen werden. Und er kann zum Körper einer ganzen Reihe von Personen werden, denen er mehr oder weniger perfekt Ausdruck verleiht.

Keine Kunst hat die Freiheit, die der Film hat, den gleichen Körper mit verschiedenen Personen zu verknüpfen. Es hängt mit dem Spielcharakter und dem indirekten Verhältnis zwischen Schauspieler, Charakter und Körper zusammen, dass personale Identität im Film als Puzzle inszeniert wird: Person und Körper sind zwei Größen, die sich relativ frei koordinieren lassen. Doppel- und Mehrfachrollen legen Zeugnis ab von der Macht des Films, dem gleichen Körper verschiedene Personen anzulegen wie eine wechselnde Kleidung. Der gleiche Körper begegnet sich selbst, in einem einzigen (durch Rückprojektion

* [Anm. d. Hg.:] Dieser Text ist die leicht überarbeitete Fassung eines Artikels, der zuerst französisch unter dem Titel «La perception des personnages de film» in *Iris*, Nr. 24, Herbst 1997, S. 15–32 (Themenheft «Le personnage au cinéma/The Filmic Character») publiziert wurde.

oder blue box illusionierten) Raum. Es ist gleichgültig, ob der vervielfachte Körper der Klon einer einzigen Person ist oder verschiedene Personen darstellen soll: Wichtig erscheint zunächst nur, dass der Film eine Anomalie ermöglicht, die keiner anderen Aufführungskunst zugänglich ist. Um eine Spiegelung handelt es sich nicht, eine solche Metapher würde in die Irre führen, weil die Einzelkörper unabhängig voneinander sind, ihnen ist eigene Aktion und eigenes Bewusstsein möglich. Trotz dieser Freiheit bleibt die Einheit von Schauspielerperson und Schauspielerkörper erhalten, wie abenteuerlich sich auch das Experiment entwickeln mag, Körper und Charakter zu trennen und in Widersprüche hineinzutreiben, die unauflösbar und schreckenerregend wären, träten sie im wahren Leben auf. So aber ist alles ein Spiel, ein semiotisches Experiment, das lustvoll verfolgt werden kann.

Der Ausdruck ‹Puzzle› stammt von Perry (ibid., 6) und bezeichnet dort das philosophische Gedankenexperiment, die Einheit Person/Körper als Doppel zu behandeln, um so die Frage nach der personalen Identität über einen Lebenslauf hinweg stellen zu können. In den Darstellungskünsten ist diese Einheit schon deshalb flexibel, weil das ‹Spiel› darin besteht, dem Schauspielerkörper eine fingierte Person zuzuordnen.[1] The Thing (Das Ding aus einer anderen Welt, USA 1982, John Carpenter) ist ein Film, der ein Nichtfeststellbares, etwas ohne eigenen Körper, in allen Dingen ansiedelt und, wenn ‹das Ding› sich denn überhaupt einmal zeigt, es zugleich als Objekt höchster ästhetischer Faszination darstellt. ‹Das Ding› ist der Antagonist, ein Hauptakteur also. Es hat durchaus Charakterzüge, verhält sich wie ein wildes, aggressives Tier. Aber es kann nicht festgestellt und mit der Körperidentität eines Schauspielers verbunden werden. So bleibt auch die Rezeption immer unsicher: weil das Zusammenfallen von Akteur, Person und Körper eigentlich eine fundamentale Grundtatsache alltäglicher Wahrnehmung ist. Wenn ‹das Ding› in jeder Person auftreten kann, gerät der Zuschauer in eine paranoide Wahnwelt, in der nichts mehr sicher ist, in der jeder transformiert sein könnte, Träger jenes Un-Wesens, dem kein Körper zugeteilt ist.

Was geschähe, wäre ‹das Ding› kein Antagonist und Aggressivität nicht sein vorstechender Charakterzug? Wenn es sexuelle Lust bereitet, so man mit ihm in Kontakt gerät? Wenn man es nicht flieht, sondern aufsucht? Der Zuschauer gerät dann in eine Inversion der Paranoia hinein, in der jedes Ding ein ge-

1 Und die Illusionierungskunst besteht darin, die vorgespiegelte Einheit so konsistent und kompakt zu gestalten, dass der Zuschauer der Darstellung Glauben schenken kann. Verfremdungskonzepte versuchen, die Illusion einer ‹Person› wieder zu zerschlagen und das Bewusstsein für die Tatsache, dass es sich um ein ‹Spiel› handelt, zu stärken.

suchtes Objekt sein kann, weil es die Inkorporation jener nicht festgestellten, körperlosen Person ist, die solche Lust zu bereiten vermag. Das Puzzle wird im Film noch weiter zerschnitten: Sogar der Körper wird flüssig, verliert seine alltägliche Kontur, Konsistenz und Pertinenz. *Morphing* ist ein Zauberverfahren, das einen Körper in einer physikalisch unmöglichen Art und Weise in einen anderen transformiert. Es hat den Anschein, als würde der schauspielerischen Darstellung der Schauspieler entzogen.

Personenwahrnehmung ist ein Sonderfall von Objektwahrnehmung. Personen sind besondere Objekte der sozialen Welt. Auf jeden Fall umfassen die Personenkonstrukte einfachste Annahmen über Objektidentität. Film und Fernsehen können diese elementaren Tatsachen der Wahrnehmung analysieren, in ein Puzzle zerlegen und partiell zum Verschwinden bringen. *Morphing* ermöglicht im Übrigen auch die Schreckensvision eines Körpers, der sich so vollständig an das Umfeld assimiliert, sich wie eine zweite Haut an andere Objekte anschmiegt, dass er nicht mehr wahrgenommen werden kann. Das folgende Beispiel stammt aus Terminator 2 – Judgment Day (Terminator 2 – Tag der Abrechnung, USA 1991, James Cameron): Aus dem Fußboden erhebt sich, wie von einer unsichtbaren Kraft nach oben gezogen, der Mörder-Roboter T1000 und nimmt die Gestalt des Polizisten an, der gerade noch über den Boden hinweggegangen war. Der T1000 ist ein flüssiger Körper, er hat keine eigene Gestalt und keine Individualität, die an der Kontinuität des Körpers festgemacht wäre. Man kann ihn nicht feststellen, weil er kein eigenes Gesicht hat und in der Maske anderer Objekte und Lebewesen auftritt. Der Polizist dreht sich um, sieht sein dreidimensionales Doppel, fällt dem Entsetzen anheim. Der T1000 ist *die* Inkarnation eines paranoiden Körpers. Darum fällt es so schwer, ihn zu vergessen.[2]

Abgebildete Personen und empathische Beziehungen

Abgebildete Personen sind ein Gegenstand sozialer Wahrnehmung. Das scheint ebenso evident wie produktiv zu sein – ich sehe den Körper einer Person auf der Leinwand oder auf dem Fernsehschirm und kann mir ein Bild machen, jenem Körper die modellhafte Vorstellung einer Person zuordnen. Ich kann eine solche abgebildete Person ‹verstehen› in einem ähnlichen Sinne, wie ich Personen

2 Es gibt diverse Horrorfilme, in denen mit dieser Art der Körper-Paranoia gespielt wird; zu den bekanntesten zählen Shivers (Parasiten-Mörder, CAN 1975, David Cronenberg) oder It (Es, USA 1990, Tommy Lee Wallace). Dank an Patrick Vonderau für den Hinweis.

meiner unmittelbaren Umgebung ‹verstehe›. Es ist möglich, ihre Charakterzüge und Wunschorientierungen zu entwerfen, ihr intentionales Feld von innen her zu durchdringen, ihre Empfindlichkeiten und Abneigungen ebenso festzuhalten wie ihre Vorlieben oder ihren ‹sozialen Stil›. Und ähnlich wie im Alltagsleben ist es schnell möglich festzustellen, ob jene Person ‹sympathisch› ist.

Alles dies deutet zunächst darauf hin, dass die Wahrnehmung abgebildeter Personen sich im Grunde kaum von der realer Personen unterscheidet. Einer solchen Auffassung sei aber mit größter Skepsis begegnet. Alle Überlegungen, die hier folgen, betreffen das Vorfeld jener *empathischen* Beziehungen zwischen Zuschauern und abgebildeten Figuren. Es sei ausdrücklich festgehalten, dass der Gegenstand der Rezeption abstrakt und formal ist und dass man keinesfalls den Fehlschluss ziehen darf, der ikonischen Ähnlichkeit der Figuren auf der Leinwand oder auf dem Bildschirm mit realen Personen entspreche eine Ähnlichkeit der Personenwahrnehmung in Realität und Fiktion, ganz im Gegenteil: Für die ästhetische Aneignung der meisten Genres des Theaters, des Films und des Fernsehens ist es charakteristisch, die Differenz zwischen Fingierung und Fingiertem nicht aufzuheben und auszulöschen, sondern sie immer im Bewusstsein zu halten. Vereinfacht gesprochen: Die Aufgabe des Schauspielers ist nicht die Täuschung (das unterscheidet ihn vom Hochstapler und Betrüger)! Die Parasozialität dessen, was zwischen abgebildeten Personen und Zuschauern geschieht, ist konstitutiv, nicht abzuziehen oder wegzudenken, auch nicht zu ersetzen. Ich werde daher von *Parapersonen* sprechen und darin einem ähnlichen Impuls folgen, der auch zu der Redeweise von der ‹parasozialen Interaktion› geführt hat: Weil das, was zwischen abgebildeten Personen und uns geschieht, dem ähnelt, was sich im täglichen Leben zwischen uns und realen Personen ereignet, und sich zugleich fundamental von jenem unterscheidet, bedingt durch die Medialität des Geschehens ebenso wie durch den kommunikativen Rahmen, der es umgreift (vgl. Wulff 1992; 1996a; 1996b).

Es gibt ein Kräftefeld, das die abgebildete Person zwischen der besonderen Rolle, die sie gerade spielt, der Typenhaftigkeit dieser Rolle und dem Wissen über den Schauspieler – er mag z. B. ein Star sein – ausrichtet. An einem einfachen und plakativen Beispiel: Audrey Hepburn spielt in Steven Spielbergs Always (USA 1989) einen Engel, der den toten Helden im Himmel (einer überbelichteten grünen Lichtung im Aschefeld eines abgebrannten Waldes) begrüßt und ihm eröffnet, dass er eine Übergangsfrist gewährt bekommen habe, in der er weiterhin auf der Erde weilen darf – als Geist, wohlgemerkt. Das Kräftefeld in aller Kürze: ‹Hep› (so der Rollenname – die Ruf- und Koseform

von ‹Hepburn›) ist ein ‹Engel›, eine literarisch-mythologische Kunstfigur. Sie besetzt in der Geschichte eine Schlüsselrolle, weil der Held als Handlungsträger ganz neu definiert und damit der realistische erste Teil der Geschichte in die phantastische zweite Hälfte transformiert wird. Und es handelt sich um einen Gastauftritt von Audrey Hepburn, deren Star-Image durchaus solche ‹engelhaft-ätherischen› Züge schon umfasste, durchmischt mit einer ganz eigenen erotischen Aura. Diese für Hepburn charakteristische Spannung zwischen Unschuld und Neugier, Zerbrechlichkeit und Arglosigkeit, Eleganz und Melancholie ist spürbar in allen ihren Filmen, von Funny Face (Ein süsser Fratz, USA 1957, Stanley Donen) bis hin zu Robin and Marian (USA 1976, Richard Lester).

So holzschnittartig das Beispiel ist, vermag es doch zu zeigen, dass und wie die Vorstellung der ‹Person›, welche die Hepburn in Always spielt, aus verschiedenen Wissensquellen gespeist und keinesfalls nur aus dem herausentwickelt wird, was zu sehen ist. Es lassen sich eine ganze Reihe ähnlich gelagerter Beispiele nachweisen. Besonders komplex ist ein Fall aus der amerikanischen Action-Komödie The Cannonball Run (Auf dem Highway ist die Hölle los, USA 1981, Hal Needham), die von einer Wettfahrt quer durch Amerika erzählt. Daran nimmt auch ein Mann mit dem Namen Seymour Goldfarb Jr. teil, der sich für James Bond hält, gespielt von Roger Moore. Goldfarb ist Engländer, fährt einen Jaguar und wird von einer Blondine begleitet, wie sie in den James Bond-Filmen aufzutreten pflegen. Das Tripel (Roger Moore / ‹Seymour Goldfarb Jr.› / James Bond) markiert hier genau jenes Kräftefeld, in dem die Analyse vorzunehmen ist.[3]

Die Kenntnis dieses Feldes vorausgesetzt – unten wird es darum gehen, es zu differenzieren und zu systematisieren –, ist die Bezugsgröße *Charakter* ein erster Ansatzpunkt der Untersuchung. Sie ist Gegenstand aller Prozesse der *Charaktersynthese* (Wulff 1996a) und umfasst einige Eigenschaften und implizite Hypothesen, die in einer Analyse bedacht sein wollen. Auf die Konstruktivität, Hypothesenhaftigkeit und Interpretativität der synthetischen Tätigkeiten des Zuschauers bei der Rezeption von Filmen will ich hier nur kurz verweisen, mich konzentrieren auf die Charakteristik der *Konsistenz*, die eine tiefe Grundlage derartiger Prozesse bildet. Ich stelle das Konzept zur Diskussion, gleichgültig, ob man es aus text- oder kommunikationstheoretischen Über-

3 Noch komplexer spielt The Tailor of Panama (Der Schneider von Panama, USA/I 2001, John Boorman) mit der Rollenbiographie des Hauptdarstellers Pierce Brosnan, der einen englischen Agenten namens Andrew ‹Andy› Osnard spielt – erkennbar als zynische und flache Variation der James Bond-Figur, die durch den Bond-Darsteller Brosnan sowie die deutlichen Genrebezüge mit aufgerufen ist.

legungen oder aus einer sozialpsychologischen Perspektive heraus begründen will. Und: Ich setze es als basales Prinzip der Charaktersynthese. Ich will hier nicht darüber spekulieren, ob man es nur an gewisse Modi der Kommunikation (wie die Erzählung) oder gewisse historische Stile (wie zum Beispiel den Hollywood-Modus) binden kann.

Die Art und Weise, in der eine Person inszeniert ist, liefert den Attributionstätigkeiten des Rezipienten das Material, steuert also den Aneignungsprozess. *Attribution* in einem umfassenden, über die Ursachenzuschreibung hinausweisenden Sinne beschreibt eine rezeptive Tätigkeit, *die den Akteur als handlungsfähiges Wesen in einem intentionalen Feld erfasst, als sinnvoll und sinnhaft handelnde Figur konstituiert, ihm Charaktereigenschaften ebenso wie Handlungsmotive zuschreibend.* ‹Charakterisierung› ist auf der einen Seite eine Aufgabe für denjenigen, der inszeniert, auf der anderen aber auch eine Tätigkeit des Rezipienten, die sich – im Idealfalle – komplementär zum rezeptiven Angebot verhält. Die Leistungen, die ein Rezipient erbringt, sind bezogen auf die ‹Angebotsstruktur›, die den Text ausmacht, sind gesteuert und folgen einem Muster, das in Werkstrukturen fundiert werden muss.

Die Konsistenz der Person

Typischerweise wird in Charakterisierungen ein *kompaktes* Konzept von ‹Person› verfolgt, der ‹Charakter› als *konsistentes Modell einer Person* konstruiert. Widersprüche und Ähnliches werden unterdrückt. Zeigen sich solche am realen Verhalten, dann treten in den Attributionsprozessen Probleme auf, die durch ‹Arbeit am Charakter› aufgefangen werden müssen – der Entwurf der Person muss dem Handeln der Person nachgeführt und angepasst werden. Das ist nicht unbedingt ein Kennzeichen der Wahrnehmung des Verhaltens abgebildeter Personen: In der Sozialpsychologie gibt es einen Nachweis des so genannten *Halo-Effektes*, also der Tendenz von Beobachtern, andere Personen weitgehend einheitlich wahrzunehmen. Das bedeutet, dass ein Beobachter, der eine andere Person im Hinblick auf ein Merkmal positiv einschätzt, dazu neigt, diese Person auch im Hinblick auf andere, von ihm nicht beurteilbare Aspekte hin positiv zu erleben.

Doch will ich zurückkommen auf die eingangs behauptete These, dass das Bewusstsein, als Zuschauer eine Rolle in einem kommunikativen Handlungsspiel zu spielen, nicht ausgesetzt wird, so authentisch eine Darstellung auch immer sein mag – darin unterscheidet sich die Wahrnehmung von realen und abgebildeten Personen wesentlich. Die semiotischen Theatertheorien schlagen

gelegentlich eine dreistufige Differenzierung des Rollenbildes vor, in dem eine abgebildete Person gefasst ist. Danach stehen einander gegenüber:

- der *Schauspieler*
- die *Maske* oder die *Rolle*, die er gibt
- die *kontextuelle Figur*, die sich aus dem Kontext des Werks ergibt.

Ein derartiges Modell hat Martin Esslin vorgeschlagen. In seinem Buch *Die Zeichen des Dramas* (1989) schreibt er:

> Ein Schauspieler, der auf der Bühne, Leinwand oder dem Fernsehschirm erscheint, ist in erster Linie er selbst, die ‹wirkliche› Person mit seinen körperlichen Merkmalen, seiner Stimme und seinem Temperament. Er ist zweitens er selbst, verwandelt, verkleidet durch Kostüm, Maske, eine angenommene Stimme, eine geistige Haltung, die sich aus der Beschäftigung mit und dem Einfühlungsvermögen in die erfundene Figur, die er spielt, herleitet: Dies ist die ‹Bühnenfigur›, wie die Prager Schule sie nennt, das körperliche Abbild der Rolle. Aber drittens und wichtiger als alle ist die ‹Dichtung›, für die er steht und die sich schließlich in der Vorstellung des einzelnen Zuschauers herausbildet, der das Stück oder den Film sieht. Dieser Zuschauer kann durchaus bemerken, dass die Schauspielerin und die Bühnenfigur, die Julia darstellt, nicht besonders schön oder attraktiv ist; dennoch wird er, da er verstanden hat, dass sie außerordentlich schön sein *soll*, in seiner Vorstellung das Bild vollenden und die Handlung so ‹lesen›, als sähe er ein außerordentlich schönes Mädchen. (ibid., 59)

Diese Mehrfachbezüglichkeit, in der das Spiel des Schauspielers lokalisiert ist, gehört konstitutiv dem fingierten Spiel zu, und es ist dem Zuschauer ebenso bewusst, dass er in einer Beobachterrolle definiert ist, wie auch, dass der Schauspieler einen Auftritt gibt. Darum ist eine Verwechslung von Spiel und Realität so schwer zu bewerkstelligen – weil der Zuschauer immer weiß, dass er «im Theater» ist (ibid., 60). Das ist auch der Grund dafür, dass so etwas wie eine ‹Publikumsbeschimpfung› nicht gelingen mag – weil der Zuschauer sich dann, wenn er adressiert wird, als Figur im Spiel begreifen kann, selbst also in einen ‹indirekten Modus› der Beteiligung übergeht. Angela Keppler (1995, 86) ist nur zuzustimmen, wenn sie zu bedenken gibt, dass auch die Konstitution von Serienhelden als ‹Nachbarfiguren› nicht dahingehend ausgelegt werden dürfe, den Zuschauern eine Verwechslung von Realität und Fiktion zu unterstellen.

Illustriert an einem Beispiel, das auf Eco (1977) zurückgeht: Jemand spielt einen *Säufer*, der auf dem Treppenabsatz einer Versammlungsstätte der Heilsarmee die verheerenden Auswirkungen des Alkohols illustriert. Nun ist der Trinker in diesem Szenario natürlich kein echter Trinker, sondern ein Schau-

spieler, der bewusst die Charakteristika des Säufers signalisiert: Er lallt und schwankt, seine Nase ist rot, die Augen trüb. Dabei ist sich das Publikum des ‹Könnens› des Schauspielers immer bewusst (Esslin 1989, 58). Aber das Beispiel ist noch komplizierter, wie Esslin weiter ausführt:

> Unabhängig davon[,] den Säufer als Mitglied einer Klasse von Menschen zu erkennen und vielleicht zu verstehen, dass er eine warnende Botschaft gegen den Alkohol darstellt, werden sie [die Zuschauer; H.J.W.] ebenso seine ‹Kunst›, diese Wirkung herzustellen, würdigen und ihr applaudieren (oder ihn ausbuhen, weil er eben das nicht erreicht). Darüber hinaus wäre der Säufer in einer dramatischen Aufführung höchstwahrscheinlich nicht bloß eine anonyme Erscheinung. Er würde ganz sicher eine individualisierte, erfundene Figur spielen und so als Zeichen für eine *erfundene* Person wie auch als Mitglied einer Klasse von Personen fungieren (ibid., 58f; Herv. i. O.).

Man hat es also mit einem vielfachen Repräsentationsverhältnis zu tun:

- der Schauspieler ist der Schauspieler selbst
- der Schauspieler-Körper ist zugleich der Figuren-Körper
- der Schauspieler illuminiert eine Figur, er spielt eine Rolle
- die Figur steht im Kontext des Werks, ist gegen den Kontext nicht zu isolieren
- der Figur kommt im Rahmen der Aussage des Stückes oder der Szene ein intentionaler Gehalt zu, sie ist das Produkt einer Aussagetätigkeit und dient zum Beispiel dazu, eine ausgesagte ‹Moral› zu illustrieren (wie z.B. der Säufer, der die verheerende Wirkung des Alkoholismus veranschaulicht)
- die Figur ist im semiotischen Kontext von ‹Typage› begründet und darum etwa als Vertreter einer Klasse, Kaste oder Gruppe anzusehen.

Das Wichtigste an dieser Überlegung: Der Schauspieler verschwindet nicht, sondern bleibt als *Persönlichkeit* immer spürbar, mit Esslin gesprochen: Der Hamlet, den Gielgud gibt, trägt vor allem auch die Insignien Gielguds, es ist der «Gielgud'sche Hamlet» (vgl. ibid., 60). Mit dieser – nicht nur semiotisch wichtigen, sondern auch für die Erlebensformen bedeutsamen – Beobachtung geht eng das Erlebnis einer *Präsenz* des Schauspielers einher (sei es als ‹Kino-›, ‹Tele-› oder als ‹Bühnenpräsenz›).

Skepsis sei gegen manche ‹Körper-Theorien› angemeldet, die im Körper des Schauspielers eine kommunikative Verbindung zwischen Leinwand und Zuschauer behaupten, die ‹unterhalb› aller Kognition und aller schemagesteuer-

ten Verstehensleistungen anzusiedeln sei. Die Unmittelbarkeit, die dabei für den körperlichen Ausdruck des Schauspielers reklamiert wird, kann so unvermittelt nicht sein, bewegt sich doch das Spiel in einem mehrpoligen Feld von Bezügen und Stellvertretungen. Es sei an die vervielfachten Schauspielerkörper der Doppel- und Mehrfachrollen erinnert, vor allem aber an den ‹gewandelten Körper›, dessen Identität unsicher ist (ich hatte oben John Carpenters The Thing vorgestellt, man könnte aber auch an Invasion of the Body Snatchers [Invasion der Körperfresser, USA 1978, Philip Kaufman] denken, in dem nie sicher ist, ob der Körper einen wirklichen Menschen oder einen Pflanzenmenschen enthält): Wenn jede Person konvertieren und tatsächlich eine andere werden kann, ist die Personenattribution gefährdet; der Zuschauer kann jederzeit dazu gezwungen werden, eine Person zu überprüfen, vielleicht neu zu konzipieren. Weil die *Identität des Charakters* selbst problematisch ist, kann eine *Charaktersynthese* nicht endgültig gelingen, dem Charakter heftet die ‹Vorläufigkeit› an.

In Filmen, in denen es darum geht, einen Charakter möglichst komplex und feinziseliert zur Entfaltung zu bringen, steht die Dramaturgie vor großen und schwierigen Aufgaben, muss sie doch die Charakterisierungsoperationen steuern – und zwar so, dass keine Verwirrung entsteht, sondern der Charakter Schicht für Schicht an Kontur gewinnt. Ähnlich, wie in der Spannungsdramaturgie genau darauf geachtet werden muss, was der Zuschauer weiß und was er wann erschließen kann, ist die ‹Charakter-Inszenierung› als eine schrittweise Auseinandersetzung mit dem zu lesen, was beim Zuschauer als Charakter entworfen ist. Nicht allein die Narration vermag einen Text zusammenzuhalten: Am Ende erweist sich die Charakterisierung und die Entwicklung der Figurenkonstellationen als eine zweite, den ganzen Text umgreifende und ihn konstituierende Klammer.

Charakterzüge

Es könnte eingewandt werden, dies sei wie im täglichen Leben. Dann würde jedoch übersehen, dass mancher Charakter in gespielter Fiktion eigentlich ein ganz abstraktes Gebilde ist. Auch Marionettenfiguren können als ‹Personen› konstituiert werden, und in manchem Kinderspiel oder in manchen experimentellen Filmen sind es beliebige Objekte, denen intentionales Handeln unterstellt werden kann, so dass sie die innere Kontur einer handelnden Figur annehmen. Es ist hier zu unterscheiden zwischen «flachen» und «tiefen» (oder «runden») Charakteren: Ein «flacher» Charakter hat nur einen einzigen Cha-

rakterzug (*trait*) oder kombiniert nur ganz wenige Wesenszüge, die aber alle einem dominanten subordiniert sind; ein «tiefer» dagegen kombiniert mehrere. Eine zweite Überlegung: Die Charakterzüge des «flachen» Charakters sind homogen und einsträngig, die des «tiefen» dagegen sind nicht in simpler Deckung – die *traits* widerstreben einander, bauen sich zu einem komplizierten Charakter mit einander widerstrebenden Tendenzen zusammen. Entsprechend sind die Handlungen und Reaktionen des flachen Charakters in hohem Maße voraussagbar und eindeutig motiviert; die Motivationen des «tiefen» Charakters dagegen bedürfen oft komplizierter Ableitungen oder führen gar nicht zu klaren motivationalen Handlungsveranlassungen. Die Kontrastierung von «flachen» und «tiefen» Charakteren geht auf die Romantheorie Forsters (2005 [1927]) zurück und dient dazu, die *Typenhaftigkeit* mancher literarischer Figuren beschreibbar zu machen. Der flache Charakter ist ebenso konsistent wie der tiefe, und auch er ist in der Einheit der ‹Person› gebunden. Aber er ist simpler, eher ‹Figur› als ‹Person›, oft eine an allegorische Bedeutungsverhältnisse gemahnende Impersonation von Charaktereigenschaften, seien sie nun Laster oder Tugenden. Psychologie tritt beim flachen Charakter hinter ein Repräsentationsverhältnis zurück.

Die Untersuchung von *traits* mündet oft ein in die Analyse der sprachlichen Bezeichnungen von Charaktereigenschaften. *Traits*-Bezeichnungen bilden einen eigenen kulturellen Code, der auf diverse Traditionen zurückweist (christliche Kirche, Astrologie, Reformation usw.) und verschiedene Wissenschaften anzapft (insbesondere Psychologie und Psychoanalyse) (vgl. Chatman 1978, 124; grundlegend immer noch Allport/Odbert 1936). Es ist nicht verwunderlich, dass die Sprachen eine Vielfalt von Charakterbezeichnungen bereithalten, gestatten sie es doch, das Verhalten von Einzelnen auf Charakterzüge und letztlich auf Charaktertypen zu beziehen. Der Charakter erweist sich so als eine kulturelle und historische Tatsache, eingebunden in die kulturellen Leitvorstellungen der Person, ihrer Abhängigkeiten, ihrer Fähigkeiten und Deformationen.

Notwendigerweise stellt sich die Frage nach der *Einfachheit* und nach der *Zusammengesetztheit eines Charakters* aus *traits* sowie die Frage nach deren *Latenz*: Man könnte meinen, dass eine Person immer durch mehrere *traits* beschrieben wird, die zudem kontextsensibel sind, nicht immer die gleiche Rolle im Leben oder im Verhalten eines Einzelnen spielen. Das ist streng mechanistisch gesprochen und auch so gemeint: Das Individuum wird im Modell der Charakterzüge durch eine Reihe von *traits* repräsentiert, die eine innere Ordnung aufweisen (das macht den ‹Charakter› aus) und die jeweiligen Lebenslagen und Situationen zugeordnet sind. Das ist auf den ersten Blick eine

sehr einfache Tatsache mit großen methodischen Implikationen: ‹Eifersucht› zum Beispiel tritt nur an gewissen Themen und in gewissen Situationen als dominanter Verhaltenszug zutage, ist in anderen dagegen nur latent vorhanden. *Traits* müssen also strikt kontextbezogen untersucht werden, nicht so sehr als angeborene Verhaltensmuster, sondern als Adaptionen an gewisse Probleme und Themen. Das ist möglicherweise aber nicht so einfach aufzulösen, sondern Element einer komplizierten Architektur des Alltagslebens und einer Dramaturgie, die genau die einander widerstrebenden Verhaltensorientierungen zu inszenieren hat: Da kontrastiert äußerlicher Strenge ein geheimes Leben (in dem oft verdrängte Obessionen zu Tage treten – Päderastie, sadomasochistische Neigungen, Völlerei und dergleichen mehr); da erscheint eine Person in der Familie als ein ganz anderer Charakter als in der Firma; da manifestieren sich den Kindern gegenüber ganz andere *traits* als gegenüber der Frau; usw. Die Dramaturgie der *traits* inszeniert den ‹flachen› Charakter als einsinnig und klar. Dagegen ist der ‹tiefe› Charakter durch die Widersprüchlichkeit und Inkompatibilität seiner Verhaltensantriebe gekennzeichnet.

Parapersonen oder Nachbarfiguren

Wie im täglichen Leben: Die empirischen Arbeiten zur Wahrnehmung von Medienpersonen suggerieren eine Nähe zum Alltagsleben, die ebenso verführerisch wie artifiziell ist. Warum? Es fällt auf, dass die meisten einschlägigen Arbeiten nicht die aktualgenetischen Prozesse untersuchen, in denen Personen- oder Figurenvorstellungen im Verlauf einer Textrezeption aufgebaut werden. Es fällt ebenso auf, dass die Vorstellung von ‹Beziehung›, der in den Befragungen von Zuschauern gefolgt wird, das Verhältnis von abgebildeten Personen und Rezipienten nicht als ein Feld möglicher Handlungen dem Anderen gegenüber konzeptualisiert (was ja eine der Auslegungen von ‹Beziehungen› ist), sondern dass eine Einschränkung auf das Wissen, das ein Rezipient über eine Medienperson hat, erfolgt – es werden meist *Personenprofile* abgefragt, die die Figur *als Person* nehmen. So lassen sich Erhebungsmethoden der Sozial- und Persönlichkeitstheorie von der *face-to-face*-Interaktion auf die Untersuchung des Wissens über medial vermittelte Figuren übertragen, ohne dass eine spezifische Anpassung auf die besonderen Konstitutionsbedingungen der fingierten Person nötig wäre.

Man ist geneigt, von Leinwandpersonen als *Parapersonen* zu sprechen. Offenbar geht die Charaktersynthese so weit, dass die Probanden von der Medialität und Vermitteltheit des Charakters abstrahieren oder absehen können.

Man hat von Al Bundy – dem Helden der amerikanischen Sitcom Married With Children (Eine schrecklich nette Familie, 1987–1997, Richard Cottrell, Katherine Green u. a.) – eine Vorstellung, die es möglich macht, ihn *als individuelle Person* anzusehen. Entsprechendes gilt auch für Stars: Jean-Paul Belmondo ist als individueller Typus prädizierbar. Ein wichtiges Indiz dafür, dass Parapersonen als ‹Personen› behandelt werden, darf in der Tatsache gesehen werden, dass sie Klatsch-Objekte sind – eine Praxis von Rezipienten, die gleichzeitig darauf hinweist, dass sich reale und Parapersonen wesentlich unterscheiden: Es unterscheidet sich der Klatsch über Parapersonen durch seine Rücksichtslosigkeit vom Klatsch über reale Personen – der Klatschende ist nicht belangbar, steht nicht im selben sozialen Feld wie der Beklatschte. Das Wissen um die Medialität der Paraperson bleibt also auch hier gewahrt (vgl. Keppler 1995).

Allerdings ist das solcherart umzirkelte Konzept der ‹Paraperson› ein Konstrukt, das davon absieht, dass Personen-/Persönlichkeitsprofile fiktionaler Figuren auch ein Produkt der sozialen Systeme und der Figurenkonstellationen sind, in denen sie auftreten, also nicht an individuellem Verhalten, sondern aus dem Aufbau eines Beziehungsgefüges abgeleitet werden. Wer Al Bundy als Präferenz- oder Lieblingsfigur nennt, meint nicht allein die isolierte Figur, sondern das personale System, in dem er sich bewegt und durch das er definiert wird, und er meint den ‹interaktionalen Stil› der Serie. ‹Al Bundy› ist ein Name, der für ein komplizierteres und anderes Referenzobjekt als eine einzelne Figur steht.

Auch wird von der Doppelung Schauspieler/Charakter abstrahiert, obwohl das paratextuelle Feld immer auch den Schauspieler thematisiert. Frau Beimer ist nicht allein als Person aus dem Umkreis der populären deutschen Seifenoper Lindenstrasse (1985ff) bekannt, sondern auch durch die Vermittlung der Schauspielerin, die in Talkshows und bei Wohltätigkeitsveranstaltungen auftritt und in der Programmpresse Interviews gibt (unter anderem darüber, dass sie im Alltag als ‹Mutter Beimer› angesprochen wird!). Man kann nun von allen medialen Bedingungen absehen und die *Nachbarfigur* ‹Mutter Beimer› etwa in einer Zuschauerbefragung zu erheben versuchen, so als würde man sich nach einem tatsächlichen Nachbarn erkundigen – man abstrahiert dann aber von aller Gebundenheit der Figur der Frau Beimer im Kräftefeld der abgebildeten Person. Eine solche Untersuchung täuscht darüber hinweg, dass sich die Person des sozialen Lebens und die Paraperson essentiell unterscheiden. Dass andere Dimensionen der Medienperson ‹Mutter Beimer› durchaus bewusst sind, zeigt sich, wenn man das Untersuchungsprofil verändert und Dimensionen der Paraperson untersucht, die der Nachbarperson nicht zukommen können: So

kann man nach der Qualität des Schauspiels der Aktrice fragen, die die ‹Mutter Beimer› gibt, nach der Realistik des Spiels oder der Authentizität des sozialen Typus, der in der Rolle realisiert ist. All dies sind Bedeutungshorizonte, die die Paraperson von der Person des unvermittelten sozialen Lebens unterscheiden.

Charaktersynthese

Was geschieht, wenn man eine Person auf der Leinwand sieht – sie handelt, interagiert und träumt, gehört einem Milieu an, hat ein Problem, ist mit den einen befreundet, mit den anderen verfeindet? Am Ende der Rezeption eines Films hat sich das Charakterprofil herausgebildet, über das der Zuschauer Auskunft geben kann. Das, was dazwischen geschieht, ist ein komplizierter Prozess, der das Verhalten der Person mit dem Wissen des Zuschauers vermittelt, indem dieser an einem *hypothetischen Entwurf einer Person* arbeitet. Der Zuschauer *attribuiert* – indem er aus dem, was er sieht, Schlüsse auf die Person zieht, mit der er es zu tun hat. Er macht sich ein Bild, aber er tut es nicht ohne Grund. Es sind mächtige formale Vorausannahmen, derer er sich bedienen kann. Die wichtigste will ich die *Einheit der Person* nennen.

Es scheint mir hier nötig, auf die Attributionstätigkeit selbst zurückzukommen. Die klassische Annahme der Attributionstheorien wurde von Fritz Heider (1958) formuliert: Menschen wollen danach ihre soziale Umwelt verstehend kontrollieren und vorhersagen und nehmen darum an, *dass alles Verhalten von Personen eine Ursache entweder in der anderen Person oder in der umgebenden Situation habe*, letztlich also im Rahmen einer Kausal-Attribution erklärt und prognostiziert werden könne. Heider – und nach ihm viele Sozialpsychologen – hat Attributionsleistungen getestet und erhoben, und er stieß immer wieder darauf, dass die Probanden die Persönlichkeitsdimensionen

- *ability* (persönliche Fähigkeit)
- *effort* (persönliches Bemühen, Aufwand)
- *external influences* (Stärke der Umweltbedingungen und -einflüsse)

vor allen anderen modellierten und miteinander verbanden. Später traten weitere Stellgrößen zu diesem Katalog dazu, darunter

- soziale Erwünschtheit eines Verhaltens
- Zielabhängigkeit von Verhalten.

Dabei wurde vor allem die Fremdwahrnehmung gegen die Selbstwahrnehmung getestet – mit dem interessanten Befund, dass das eigene Verhalten aus gegebenen Bedingungen, fremdes dagegen aus der Persönlichkeitsstruktur erklärt wurde.

Die Leistung der Attribution ist zuallererst die Zuschreibung von *Intentionalität*, von *Zielgerichtetheit* und *Affekthaftigkeit* eines Verhaltens. Die Intentionalitätsattribution ist eine fundamentale Wahrnehmungstätigkeit und lässt sich schon in der Wahrnehmung animierter geometrischer Figuren nachweisen. Die Experimente von Fritz Heider und Marianne Simmel (1944) belegen die Attributionstätigkeit des Zuschauers aufs Lebhafteste. Die beiden Psychologen hatten ihren Versuchspersonen folgende Animationssequenzen angeboten: Man sieht ein schwarz umrandetes Feld, das nur einen «Ausgang» hat; auf der Spielfläche bewegen sich geometrische Figuren in unregelmäßigen Mustern. In den sprachlichen Reproduktionen dieser kleinen Filme wurde den Figuren absichtliches Handeln unterstellt – es wurde etwa behauptet, dass die kleineren Figuren versuchten, «den großen Kreis am Verlassen des Feldes zu hindern». Das große Dreieck schien das kleine und den Kreis zu «jagen» und zu «schlagen», während sich diese in einem offenen Rechteck zu «verbergen» suchten und zu «flüchten» trachteten. Das Beispiel macht greifbar, dass Attribution eine elementare Technik ist, mit der in Umweltgeschehen Sinnstrukturen eingezogen werden, mittels derer Verstehen ebenso organisiert werden kann wie die Erinnerbarkeit des Geschehens gesichert wird, eine Prognose des kommenden Verlaufs abgeleitet und eine diesbezügliche Erwartung errichtet werden kann. Die Beschreibung der Aktivitäten der Figuren haben «Zusammenhang und Bedeutung» erhalten, indem sie auf Muster menschlichen Handelns abgebildet worden sind (dazu auch Heider 1958). Filmverstehen geht zurück auf das Doppel von Handlungswahrnehmung und Handlungsverstehen. Wahrnehmung und Verstehen abgebildeter Personen sind so nicht eigenständig, sondern abgeleitet aus alltäglichem sozialen Verstehen.

Derartige Attributionsleistungen haben aber ihren ganz eigenen, auch ästhetischen Charme, insbesondere dann, wenn das Person-Körper-Puzzle zerlegt ist und mit Substituten erzählt wird: So ist die Animisierung eines roten (und später auch eines blauen) Luftballons in Le Ballon rouge (Der rote Ballon, F 1956, Albert Lamorisse) Quell intensiver Teilnahme – als investierte der Zuschauer in den Motivattribuierungen und der Identifizierung genretypischer Konstellationen von Figuren der Handlung ein solches Maß an Empathie, dass es weder Überwindung noch besonderen Aufwandes bedürfte, Objekte wie Luftballone als Handlungsträger – also ausgestattet mit Intentionalität, Gefühl, Reaktivität – zu behandeln. *Empathie* als Teilnahmemodalität wäre dann im übrigen eine besondere Kontextualisierungsleistung und nicht eine ‹Einfühlung› im Sinne von Identifikation. Die Probleme, die eine solche Überlegung aufwirft, kann ich hier nicht diskutieren, doch sei ausdrücklich festgehalten, dass es eine Modulation des stofflichen Bezuges ist, wenn Ob-

jekte als Akteure konstituiert und ‹verstanden› werden (vgl. Wulff 2003). Die Erfassungshandlungen vollziehen sich von der oberflächlichen Darbietung des Objekts hin zu einer Einheit des Verstehens, die die Oberflächenbewegungen des Objekts als expressive Bewegungen liest, ihnen also Intentionalität und Affektivität zuordnet. Das Verstehen schreitet fort von der Wahrnehmung äußeren Verhaltens zur Unterstellung von Handlungsabsichten (*Intentionalität*), von Plänen (*Zielgerichtetheit*) und von Modalitäten des Verhaltens (*Affekthaftigkeit*). Verstehen ist eine *Abduktion*, die von Äußerem auf Inneres schließt. Es mündet in *inferential beliefs*, in Annahmen über das intentionale Verhältnis von Verhalten und Akteur. Ein solcher Schluss kann nicht gelingen, wenn nicht zusätzliches *Wissen* aktiviert wird. Auch die äußere Erscheinung einer Figur ist Material für Abduktion. Ein interessanter, weil widersprüchliche Indizien nutzender Fall ist die Figur des Inspektor Columbo: Äußerlich mit den Signalen von Schwäche, Desorganisation und Unintellektualität versehen, erweist er sich im Verlauf seiner Geschichten als einer, der die Charakteristiken ‹gewitzt, hartnäckig, scharfe Logik› realisiert (Lindner/Kernbeiß 1996, 96f).

Kontextualität

Attributionstätigkeit fußt auf schematisierten Wissensbeständen, die nicht nur Annahmen über die innere Struktur eines Charakters umfassen, sondern auch konkrete Adaptionen an jeweilige soziale Umgebungen. Dies ist wichtig, weil das Wissen über *Genres* auch das Wissen über *soziale Handlungswelten* enthält, möglicherweise sogar essentiell darin besteht – und ‹Attribution› ist nicht allein auf die Interpretation manifesten Verhaltens gerichtet, sondern auch darauf, dieses in einer *möglichen sozialen Welt* zu identifizieren und es so zu kontextualisieren. Es gibt wohl eine ganze Reihe von ‹Makro-Operatoren›, welche die Attributionstätigkeit modifizieren: das Genre, aber auch Nationen-, Rassen-, Geschlechter- und andere Stereotypien. Eine Interpretation dieser Überlegung ist schwierig. Mir scheint die folgende Lesart am plausibelsten zu sein, zumal sie meines Erachtens gewisse empirische Evidenz besitzt: Eine Attribution kann nur gelingen, wenn zugleich eine *Kontextattribution* vorgenommen wird. Die Charaktersynthese umfasst so zwei ganz unterschiedliche Teilaktivitäten: Den Akten der Interpretation des Verhaltens steht eine ‹Makroattribution› gegenüber, in der die ‹soziale Welt› als eine Rahmenvorgabe von Normen und Sinnhorizonten bestimmt wird, mit der sowohl der Habitus der Person, ihre Erscheinung, ihre möglichen und wahrscheinlichen Handlungsziele und -orientierungen sowie ihre *traits* integriert werden müssen.

Unter Umständen können die einzelnen Elemente, die hier zusammentreten, in deutlicher Distanz gehalten sein: Wenn etwa in Little Big Man (USA 1970, Arthur Penn) Dustin Hoffman die einzelnen Genre-Rollen des Western durchspielt, bleibt eine ironische Brechung allenthalben spürbar – hier werden *Figuren als Figuren* ausgestellt, die Elemente ‹Rolle› und ‹psychologische Wahrscheinlichkeit› treten dagegen ganz in den Hintergrund. Ähnliches lässt sich in manieristischen Western wie Sam Raimis The Quick and the Dead (Schneller als der Tod, USA/Japan 1995) beobachten – die Einzelfiguren repräsentieren ausschließlich die Figuren, so etwas wie ‹Rollentiefe› wird nicht angeboten. Man bewegt sich in diesen Beispielen im Figurenraum eines Genres, der in einer fast enzyklopädisch anmutenden Art aufgeblättert wird. Makrotextuelle Strukturen wie die Narration oder die Charakterentwicklung spielen dagegen keine zentrale Rolle, können also auch keine empathischen Energien an sich binden.

Die Einheit der Person

Attribution erfolgt *im Vorgriff auf die Einheit der Person*. Eine formale Vorannahme ist mit im Spiel, die auch Heterogenes zu binden vermag. Die Modellannahme der ‹Person› wiederum ist etwas Historisches. Wird das Person-Körper-Puzzle zerlegt, wird also beispielsweise eine Hauptfigur von zwei Schauspielern realisiert wie in Luis Buñuels Cet obscur objet du désir (Dieses obskure Objekt der Begierde, F 1977) gerät das Modell in Frage. Es verwundert nicht, dass manche Zuschauer nicht bemerkt haben, dass es zwei ganz verschiedene Schauspielerinnen waren, die eine Figur darstellten.

Die Selbstverständlichkeit, mit der eine konsistente Person in den Akten der Rezeption entworfen wird, birgt zugleich einen Hinweis darauf, dass dabei die intentionalen Kräfte des Seelenlebens (Ängste, Wünsche, Begierden, Sehnsüchte und dergleichen mehr) vor allem ein Gegenstand der Rezeption sind. In großer Einfachheit lässt sich dieses an Filmträumen studieren. Zwei Einstellungen, ein Titel: Erstes Bild: Ein Mann speist mit einer attraktiven Frau; zweites Bild: Der Mann fährt aus dem Schlaf auf und sieht neben sich eine zweite Frau; der Titel Rêve et réalité (F 1901, Ferdinand Zecca) weist auf die Traumtatsache selbst hin (vgl. Schneider 1995, 79). Welches Kontext- oder Motivwissen braucht es, um aus der kleinen Szene weiteren Sinn zu machen? Der Träumer distanziert sich offenbar heimlich von der realen Situation. Ein normativ-beziehungsethisches Moment ist im Spiel, das – je nach der Perspektive, unter der man die Szene auflösen will – zwei verschiedene, einander entgegenstehen-

de Lesarten ermöglicht: Zum einen zeigt die Szene einen ‹verbotenen Traum›. Wer mit der einen im Bett ist, hat nicht von einer anderen zu phantasieren. Man ‹verrät› den Partner, wenn man ihn als schlechteres Substitut des eigentlichen Wunschpartners ansieht. Man kann aber auch die andere Perspektive wählen – dann ist ein solcher Traum ein kleiner Akt des Widerstandes und der Verweigerung; dann zeigt die Szene eine imaginäre Flucht des Mannes aus den Ketten der Ehe. Beide Lesarten fußen auf prototypischen Beziehungskonstellationen, beide sind als Motive bestimmbar. In beiden Lesarten wird das Bild eines Charakters entworfen, der intentional an seinen Traum gebunden ist.

Es gehört zum Grundwissen der populären Psychologie, dass Träume der Verarbeitung von Alltagserlebnissen dienen, dass sie Wunschbilder gegen die Alltagstatsachen stellen, dass sie den Träumer in eine andere Rolle versetzen als die, die er tatsächlich inne hat. Träumen ist als intentionale Tätigkeit qualifiziert; der Träumer als einer, der Absichten verfolgt, auch dann, wenn sie ihm nicht unmittelbar bewusst sind, wenn es sich nicht um vorgefasste Absichten handelt. Wichtig ist, dass der Traum «von einem zentralen unterbewussten Erlebnis zusammengehalten» (Iros 1957 [1938], 147) wird: Es ist die intentionale Einheit des ‹Ich träume›, die das Traumgeschehen bündelt und als Sinnhorizont erschließt. *Intentionalität* schließt den Traum an den Charakter, an die Erfahrungswelt des Träumenden, an Dilemmata, Wünsche und Ängste an. Person, Traum und Umfeld bilden so ein komplexes Sinngefüge. Und die Synthese der Leinwandfigur als Person ist einer der ersten und stabilsten Gegenstände der Rezeption, Objekt von Aufmerksamkeit, Anlass zu Schlussfolgerung und Ziel der Hypothesenbildung.

Nachfrage

Stell dir vor, du wachst eines Morgens auf und dein Körper hat seine Kontur verloren – er liegt wie ein Lackfilm über das ganze Zimmer ausgegossen. Hat der Lack eine Farbe? Und errötet er ein bisschen, wenn du feststellst, dass du keine Kleider anhast?

Literatur

Allport, Gordon W. / Odbert, Henry S. (1936) *Trait-Names: A Psycholexical Study.* Princeton: Princeton University Press.

Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film.* Ithaca/London: Cornell University Press.

Eco, Umberto (1977) Semiotics of Theatrical Performance. In: *The Drama Review* 21, S. 107–117.

Esslin, Martin (1989) *Die Zeichen des Dramas. Theater, Film, Fernsehen.* Reinbek: Rowohlt.

Forster, Edward Morgan (2005) *Aspects of the Novel* [1927]. London: Penguin.

Heider, Fritz (1958) *The Psychology of Interpersonal Relations.* New York: Wiley.

– / Simmel, Marianne (1944) An Experimental Study of Apparent Behavior. In: *American Journal of Psychology* 57, S. 243–259.

Iros, Ernst (1957) *Wesen und Dramaturgie des Films* [1938]. [Neue, vom Verfasser bearbeitete Auflage]. Zürich: Die Arche.

Keppler, Angela (1995) Person und Figur. Identifikationsangebote in Fernsehserien. In: *Montage/AV* 4,2, S. 85–99.

Lindner, Gerhard / Kernbeiß, Günter (1996) Der Einfluß kognitiver Schemata auf die Rezeption von Werbespots. In: *Cognitive Maps und Medien. Formen mentaler Repräsentation bei der Medienwahrnehmung.* Hg. v. Peter Vitouch & Hans-Jörg Tinchon. Frankfurt a. M./Berlin/Bern: Peter Lang, S. 7–120.

Perry, John (1975) The Problem of Personal Identity. In: *Personal Identity.* Hg. v. John Perry. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, S. 3–30.

Schneider, Hasko (1995) Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen. In: *1. Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88.* Hg. v. Karl-Dietmar Möller, Hasko Schneider & Hans J. Wulff. Münster: MAkS Publikationen, S. 75–81.

Wulff, Hans J. (1992) Fernsehkommunikation als parasoziale Interaktion: Notizen zu einer interaktionistischen Fernsehtheorie. In: *Semiotische Berichte* 16,3–4, S. 279–295.

– (1996a) Charaktersynthese und Paraperson: Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren.* Hg. v. Peter Vorderer unter Mitarbeit von Holger Schmitz. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 29–48.

– (1996b) Parasozialität und Fernsehkommunikation. In: *Medienpsychologie* 8,3, S. 163–181.

– (2003) Empathie als Dimension des Filmverstehens. Ein Thesenpapier. In: *Montage/AV* 12,1, S. 136–161.

Francesco Pitassio

Wachsfiguren?

Zur Beziehung von Figur, Akteur und bildlicher Darstellung in Das Wachsfigurenkabinett von Paul Leni (D 1924)[1]

> Der Film ist Photographie und zunächst nur Photographie. Was nicht in den Möglichkeiten der Lichtbildkunst liegt, fällt aus dem Rahmen der kinematographischen Darstellung.
> *Max Mack*

Der Film Das Wachsfigurenkabinett steht im Zentrum verschiedener Leitlinien, von dem aus neue und unvorhergesehene Fragestellungen formuliert werden können. So ist es das Ziel dieses Aufsatzes, das Zusammenspiel zwischen den narrativen und bildästhetischen Strategien des Textes sowie dem Schauspielstil der Darsteller zu ermitteln, und zwar auf der Basis zweier Überlegungen, einer historischen und einer theoretischen: Die Situierung von Das Wachsfigurenkabinett innerhalb des Weimarer Kinos macht aus ihm einen *reflexiven* Film, der dessen Darstellungsformen (die schauspielerischen Praktiken eingeschlossen) mit einer gewissen Distanz übernimmt und sie kritisch beleuchtet. Diese ironische Neigung erzeugt eine *Kluft* zwischen der narrativen und der bildästhetischen Ebene des Textes, zwischen Figur und Schau-

1 [Anm. d. Übers.:] Der italienische Begriff «figurazione» wird in diesem Aufsatz mit «bildlicher Darstellung», «figurative» mit «bildlich» oder «bildästhetisch» wiedergegeben. Der Autor stützt sich damit auf die semiotische Terminologie von Julien A. Greimas, für den ein Text zwei grundlegende Ebenen besitzt: die narrative Tiefenstruktur der Erzählung und die «figurative» Organisation der Oberfläche des Diskurses. Ein Element der ersteren ist jedoch nicht zwingend an eine bestimmte Darstellungsform in der letzteren gebunden: Ein und dieselbe narrative Funktion kann sich somit in verschiedene Motive kleiden (vgl. Greimas 1983, 57–66 und Greimas/Courtés 1993, 146–149). Obwohl sich Greimas' Ausführungen auf literarische Texte beziehen, in denen sich die Diskursebene in sprachlichen Ausdrucksformen manifestiert, wurde im Sinne des Arguments des vorliegenden Aufsatzes die bildästhetische Dimension, in der sich im Film das «Figurative» veräußerlicht, durch die Übersetzung des Begriffs akzentuiert.

spieler, zwischen Erzählung und Stil und bringt zwei Perspektiven hervor, die kompatibel, aber nicht äquivalent sind. Demnach erlaubt es Das Wachsfigurenkabinett, in einem semiotischen Rahmen die Funktion des Schauspielers als eine von der narrativen Rolle unterschiedene zu betrachten.

Am Wendepunkt des Expressionismus

Der Film wurde zwischen Juni und September 1923 gedreht, aber erst im Folgejahr uraufgeführt, vielleicht aufgrund der Schwankungen des deutschen Marktes, der zwischen Inflations- und Stabilisierungsprozessen hin- und hergerissen war. In der Karriere seines Regisseurs, Paul Leni, stellt er einen Wendepunkt dar: Der zeitgenössische Theaterkritiker Herbert Jhering definierte Das Wachsfigurenkabinett als *Übergangsfilm* (vgl. Jhering 1924, zit. n. Bock 1986, 286). In den Jahren zuvor hatte sich der Künstler Leni, der sich durch seine Vielseitigkeit auszeichnete, nach und nach eine starke Position erarbeitet: Als Maler, Grafiker, Drehbuchautor, Plakatgestalter, Kostümbildner, Pädagoge und Theaterimpresario spielte er nach Ende des Ersten Weltkriegs eine immer wichtigere Rolle in der nationalen Filmproduktion. Abgesehen davon, dass er bei einigen Filmen selbst Regie führte – darunter Der Feldarzt / Das Tagebuch des Dr. Hart (D 1916), Dornröschen (D 1917), Prinz Kuckuck (D 1919), Patience. Die Karten des Todes (D 1920) und Die Verschwörung zu Genua (D 1920/21) –, arbeitete er seit Beginn der 10er Jahre mit namhaften Persönlichkeiten zusammen: zuerst mit Joe May und Max Mack, dann mit Richard Oswald, Ernst Lubitsch und Ewald André Dupont. Man hat es also mit einer ganz und gar in der Theater- und Filmindustrie verankerten Persönlichkeit zu tun und nicht etwa mit einem exzentrischen Künstler (vgl. Bock 1986).

Als Leni begann, kontinuierlich für das Kino zu arbeiten, wurde seine Tätigkeit gelegentlich mit einem ganz eigenen, bis dahin nicht verbreiteten Begriff charakterisiert: *Bildgestaltung*. Dieser Begriff kennzeichnet die erweiterte Funktion des »Komponisten« der Bilder, Seite an Seite mit der *Spielleitung*, der die Schauspielerführung oblag. Diese funktionale Verdopplung findet sich in einigen Produktionen, an denen Leni mitarbeitete: in Das Rätsel von Bangalor (D 1917, Spielleitung: Alexander von Antalffy) und in dem berühmten Film Die Hintertreppe (D 1921, Spielleitung: Leopold Jessner). Sie wiederholt sich im Fall von Das Wachsfigurenkabinett, in dem neben ihm Leo Birinski wirkte. Es scheint somit lohnenswert, die besondere Aufgabe Lenis als dem *Verantwortlichen für die Bilder* des Films vor dem

Hintergrund seiner wachsenden Bedeutung innerhalb der Filmindustrie zu betrachten.[2]

Das Wachsfigurenkabinett hatte nicht den vorhergesagten Erfolg; Leni verlor vorübergehend an Einfluss in der Filmindustrie. Dies war ein erster Wendepunkt in seiner Karriere, der allerdings sofort von einem weiteren konterkariert wurde: Carl Laemmle, der wahrscheinlich den Film gesichtet hatte, holte Paul Leni zur Universal, wo dessen Beitrag darin bestehen sollte, das Genre des *Horror Movie* der klassischen Epoche zu begründen (Gandini 1998).

Das Wachsfigurenkabinett steht an einem zentralen Punkt in der Geschichte des Weimarer Kinos, mitten in einer Phase des Übergangs, während der, einhergehend mit der wirtschaftlichen Stabilisierung der Nation, eine stärkere Regulierung der Filmindustrie stattfand, deren zuvor eher unkontrolliertes Wachstum Anzeichen einer Krise aufwies. In dieser Situation markiert der Film den quantitativen Höhepunkt des expressionistischen Darstellungsstils, der fünf Jahre zuvor kreiert worden war:

> Seit der Uraufführung von *Caligari* wird in den meisten Beiträgen […] der Terminus «expressionistischer Film» in allgemeinerer Bedeutung und nicht nur in Bezug auf einzelne Filme verwendet. Die zur Diskussion stehende Phase wird in der Tat durch neue Mechanismen der Kodierung und Modellierung in der Produktion charakterisiert. Es ist der Übergang von einem stark «reproduktiven» System, innerhalb dessen ein erfolgreiches Werk eine Serie von analogen Produkten nach sich ziehen kann, zu einem System von Modellen (den »Genres»), die sich durch große Unabhängigkeit und einen eingespielten Mechanismus von Versorgung und Reproduktion auszeichnen. […] Der expressionistische Film bewegt sich in diesem Rahmen und wird als Genre betrachtet […]. Der expressionistische Film beinhaltet also ein zusätzliches Transformationselement, da er die Kategorie «Genre» nicht mehr thematisch verankert […], sondern stilistisch, wobei er sich auf ganz bestimmte bildliche, plastische und architektonische Aspekte bezieht. (Quaresima 2000, 94–95)[3]

2 Die Bezeichnung ist außergewöhnlich, wundert sich doch auch ein Kritiker in seiner Rezension zu Das Wachsfigurenkabinett über die Verdopplung der Regieverantwortung: »Auf dem Programm steht zu lesen: Regie Paul Leni, Spielleitung Leo Birinski. Mit Verlaub: Ich habe bisher immer Regie für Spielleitung, Spielleitung für Regie und beide für ein und dasselbe gehalten. Also, wie ist das?» (W. L., *Film-Kurier*, 270 v. 14.11.1924; zit. n. Bock 1986, 285).

3 [Anm. d. Hg.:] Italienische und französische Zitate sind vom Übersetzter ins Deutsche übertragen.

Das Wachsfigurenkabinett, der in den zeitgenössischen Rezensionen tatsächlich als *Stilfilm* tituliert wird,[4] offenbart sogar die Notwendigkeit einer Runderneuerung der visuellen Muster, die nun als organisch unmotiviert, nur dem Schmucke dienend, herausgestellt werden. Im Nachhinein sprach Lotte Eisner von einem «dekorativen Expressionismus», um sich mit diesem Urteil vom Zauber des Films zu lösen:

> Eine erstarrte Vollkommenheit, eine allzu raffinierte Komposition, die mitunter etwas von einer Schaufensterdekoration hat, schadet heute der Wirkung des Wachsfigurenkabinetts. Der nur auf dekorativen Expressionismus eingestellte Film endet in der gleichen Sackgasse wie Genuine [D 1920, Robert Wiene]. (Eisner 1955, 60)

In vielerlei Hinsicht besteht die Eindrücklichkeit von Paul Lenis letzter deutscher Regiearbeit in ihrer reflexiven und anamorphotischen, d.h. verzerrten Gestaltung. (Serge Daney erkennt den Manieristen in demjenigen, der an einer Anamorphose arbeitet, in vollem Bewusstsein des Ausgangsbildes, das es zu deformieren gilt [vgl. Daney 1991, 126].) Das Wachsfigurenkabinett erscheint als ein Hypertext aus mehreren Hypotexten, als eine Spiegelung von Filmen, stilistischen Modellen und narrativen Typologien. Die eindeutigste und unmittelbarste Beziehung besteht zu Der müde Tod (D 1921, Fritz Lang), von dem die narrative Struktur übernommen wurde, die auf der Wiederholung einer homologen Begebenheit in zeitlich und stilistisch unterschiedlichen Szenarien basiert (vgl. Benet Ferrando 1993; Courtade 1963, 20; Eisner 1984, 59). Der grundlegende Gegensatz, der sich in Langs Film in der Konfrontation zweier Liebender und einer todbringenden Macht manifestiert, wird in Lenis Film in identischer Form wieder aufgenommen.

Anhand einer zweiten intertextuellen Bedeutung von Das Wachsfigurenkabinett ist sein Gesamtbezug zum kinematographischen Expressionismus zu erkennen. Ohne Paul Lenis Aktivitäten ihre Vielseitigkeit und Lebendigkeit absprechen zu wollen, ist zu betonen, dass in diesem Werk die Präsenz von Schauspielern und von narrativen und bildästhetischen Strategien, die den Zuschauer direkt auf den Expressionismus verweisen, ziemlich offensichtlich ist. Unter anderem finden sich folgende charakteristische Elemente: der Jahrmarktsplatz, der seit Caligari eine emblematische Funktion innehat; das

4 «Das Wachsfigurenkabinett ist Paul Lenis Caligari-Film. Ein Nachzügler, ein Stilfilm» (Herbert Jhering, zit. n. Bock 1986, 286). Der Kritiker stellt hier die Zugehörigkeit des Films zu einem etwas unergiebigen Korpus von Werken – einem Genre – fest («Nachzügler»), erkennt aber gleichzeitig seine stilistische Qualität an («Stilfilm»).

Schauspielerpaar eben dieses Films (Conrad Veidt/Werner Krauß); die Rahmenhandlung, die über Wienes Film hinaus im deutschen Kino der 1910er und 20er Jahre sehr verbreitet ist; die Gestaltungsweise der bildlichen Verzerrung. Der Kritiker Rudolph Kurtz, ein persönlicher Freund Lenis, betrachtete Das Wachsfigurenkabinett nicht zufällig als Bewährungsprobe für den Expressionismus: zwar nicht für das stilistische Prinzip, aber für die beispielhafte Arbeitsmethode.[5]

Die Zusammenführung vielfältiger ästhetischer Modelle in Lenis Film verursachte Sprachlosigkeit bei den zeitgenössischen Rezensenten, die sich zwar unterhalten fühlten, aber auch verwirrt von einer «Ästhetik des *bric-à-brac*» (W.L., zit. n. Bock 1986, 285). Andererseits regt diese Vielseitigkeit zu einer Reflexion über die Formen an, zu einer Betrachtung der Modalitäten der Konstruktion durch die Wahl *stilistischer Optionen* der Darstellung.

Narrative Struktur und Schauspiel

Die Organisation der Narration verrät ihre *metadiskursive Natur*. Nicht nur, dass die Gesamtheit der Ereignisse von einer Rahmenerzählung umschlossen ist; diese selbst hat als Protagonisten einen Literaten, einen Mann der *Einbildungskraft*, dessen Funktion es ist, für das im Filmtitel genannte Unternehmen – das Wachsfigurenkabinett – zu *werben*.[6] Die Ereignisse sind folgendermaßen strukturiert: Ein junger Mann (Wilhelm Dieterle) treibt sich auf der Suche nach einer Bude, in der Wachspuppen ausgestellt werden, auf einem Jahrmarkt herum; in eben dieser Bude sucht man nach einer Person, die geeignet ist, die Puppen zu vermarkten, indem sie Geschichten erfindet, die zu den Wachsfiguren von Harun al-Raschid (Emil Jannings), Iwan der Schreckliche (Conrad Veidt) und Jack the Ripper (Werner Krauß) passen. Der junge Mann lernt den Besitzer und dessen Tochter (Olga Belajeff), ein faszinierendes Mädchen, kennen. Seine literarischen Fähigkeiten werden unverzüglich auf die Pro-

5 «Leni formt den Naturgegenstand beherzt und klarzügig in Formen um, die in Flächen- und Linienführung die Stimmung der Szene vorwegnehmen» (Kurtz 1926, 120).

6 Der französische Zwischentitel der gesichteten Kopie lautet: «On demande un jeune homme d'imagination pour faire publicité à une exposition de figure de cire [Junger Mann mit Einbildungskraft gesucht, um Werbung für eine Wachsfigurenausstellung zu machen]».
Die mir vorliegende Kopie ist aus zwei Nitratpositiven entstanden. Das eine stammt aus dem *National Film and Television Archive* (London), das andere von der *Cinémathèque Française* (Paris). Durch den Vergleich der beiden Kopien wurde es möglich, photographische Qualität sowie Farbverfahren der Ursprungskopie zu rekonstruieren und den Film auf dieser Basis für die XII. Ausgabe des Festivals *Cinema Ritrovato* (Bologna 1998) zu restaurieren.

be gestellt: Er muss ein Abenteuer erfinden, um das Fehlen eines Armes an der Figur von Harun al-Raschid zu begründen. Er entwirft eine Geschichte, in der ein Bäcker versucht, dem Sultan einen Zauberring zu rauben, um ihn seiner wankelmütigen Gattin zum Geschenk zu machen. Aber es ist nur eine Wachskopie des Sultans, der er einen Arm abschneidet, während der wahre Tyrann versucht, seine Frau zu verführen. Am Ende der Episode findet das Paar jedoch unter dem wohlwollenden Blick des Sultans wieder zusammen. Wir sind zurück im Wachsfigurenzelt, wo der Dichter sich beeilt, die zweite Episode niederzuschreiben, die sich mit der Statue des russischen Zaren beschäftigt. Dieser ist ein sadistischer Despot, der den Vorhersagen eines Astrologen verfallen ist und seine Opfer mit der Hilfe eines Alchimisten foltern lässt. Als ein Bojar ihn auf das Hochzeitsbankett seiner Tochter einlädt, wird dieser vom Zaren gezwungen, dessen Kleider anzuziehen, so dass er an dessen Stelle Opfer eines Attentats wird. Trotz dieses Todesfalls eröffnet der Zar das Bankett, entführt die Braut und lässt den Bräutigam misshandeln. Doch als man vorgibt, er sei vergiftet worden, bestürzt ihn diese Nachricht so sehr, dass er zusammenbricht und die Brautleute gerettet sind. Als der junge Dichter die russische Episode beendet hat, wirft er einen Blick auf das Mädchen: Sie ist eingeschlummert, worauf er selbst über dem Manuskript einschläft. Er träumt, zusammen mit dem Mädchen vom Geist Jack the Rippers verfolgt zu werden. Sie fliehen, das Gespenst jagt ihnen nach und erdolcht schließlich den Dichter. Aber nach dem Erwachen erweisen sich die Ereignisse als Albtraum und das junge Paar wird sich der gegenseitigen Gefühle gewahr. Wie diese Zusammenfassung zeigt, wird der Akt des Erzählens unmittelbar dargestellt, variiert und schließlich durch den Traum ersetzt, in dem die phantastische Erzählung ihren Höhepunkt findet.

Außerdem enthält Das Wachsfigurenkabinett einen wahren Katalog von Prototypen der Kinoschauspielkunst, wie sie sich Mitte der 20er Jahre in Deutschland finden ließen. Tatsächlich stellten die für die Verkörperung der drei Bösewichte Harun al-Raschid, Iwan der Schreckliche und Jack the Ripper verpflichteten Darsteller in den Augen der zeitgenössischen Kritik Musterbeispiele der verschiedenen Schauspielstile dar. Jeder von ihnen stand für einen Typus – nicht zufällig widmete Jhering allen dreien seine Aufmerksamkeit in der berühmten Artikelserie, die sich mit der Kinoschauspielkunst beschäftigt (Jhering 1958). Im Fall von Jannings resultiert die Energie aus seiner Körperlichkeit:

> Jannings ist ein naturalistisch gebundener Schauspieler. [...] Die Brutalität, mit der er diese Realität heraustreibt, die Kraft, mit der er auf

Abb. 1 Das Wachsfigurenkabinett: Emil Jannings als Harun al-Raschid, Conrad Veidt als Iwan der Schreckliche, Werner Krauß als Jack the Ripper

> die Wirklichkeit losgeht, wird wieder künstlerische Energie, die zusammenreißt, die jede begleitende Geste, jede entwickelnde, psychologisch zerlegende Bewegung abstößt. Jannings ist immer direkt. (Jhering 1920a, 386–387)

Im Fall von Veidt wird die somatische Überdeterminiertheit zur gestischen Klarheit:

> Conrad Veidt hat uns gezeigt, wo die pantomimische Ausdrucksmöglichkeit die Ausdrucksmöglichkeit jedes gesprochenen Wortes übersteigt, und ist dadurch nicht nur der größte, sondern auch der spezifischste Filmschauspieler. [...] Zuerst müßte man von seinem Äußeren sprechen. Von dieser fleischlosen, durchgeistigten Magerkeit, bei der jeder Nerv an der Oberfläche zittert. (Balázs 1932, 240)[7]

7 Vgl. auch Jhering 1920b, 388–391.

Und was Krauß betrifft, so wird sein Schauspielstil weithin als der am besten zum Kino passende gerühmt, und dies aufgrund seiner Intensität, seiner Wandelbarkeit und der Fähigkeit, durch seinen Körperausdruck auf das Gesamtbild einzuwirken:

> Die faszinierende Wirkung von Werner Krauß ist die Vehemenz, mit der er die Gestalt und das Bild in sich hineinreißt. (Jhering 1921, 407)[8]

Es lohnt sich, hier einige geläufige Termini der Debatte über den Kinodarsteller im Deutschland der 1920er Jahre aufzugreifen. Ausgehend von der Kombination von Bewegung, technischer Reproduzierbarkeit, Sichtbarkeit und stummen Bildern – allesamt Faktoren, die das neue Medium von bisherigen Darstellungsformen unterschied – lassen sich in den Betrachtungen folgende Themen finden: die Kongruenz von zweidimensionaler Schauspielkunst und graphischen Eigenschaften;[9] die daraus folgende Notwendigkeit, das menschliche Gesicht einer Maske anzugleichen;[10] der Bezug zwischen Ausdruck, Expressionismus und bildlicher Darstellung (vgl. Aumont 1989, 197–222).

In einem beträchtlichen Teil der deutschsprachigen Beiträge über die menschliche Gestalt in der kinematographischen Darstellung spielen Plausibilität oder auch Mimesis keine Rolle; zum Maßstab macht man viel eher die *stilistische Wirkung*, die in den Körperbildern zum Tragen kommt. Nicht umsonst sind psychologische Substanz sowie gestische Glaubwürdigkeit und Natürlichkeit in der Rahmenhandlung des Wachsfigurenkabinetts zu finden und dort dem romantischen Paar zugeordnet: Wilhelm Dieterle und Olga Belajeff. Umgekehrt agieren die Gegenspieler, gemäß einer im deutschen Kino der ersten Hälfte der 1920er Jahre geläufigen Konvention, auf stilisierte und einstudierte Weise.[11]

8 Vgl. auch Bab 1926, Pinthus 1971, Kasten 1986.

9 Schon in den 1910er Jahren wurde geschrieben: «Das kinematographische Bild nimmt den Körpern ihre Plastik und läßt sie als Fläche wirken» (Herbert Tannenbaum [1912] *Kino und Theater*. München: Max Steinebuch; zit. n. Diederichs 1987, 40).

10 Es gibt vielfältige Beiträge, die in diese Richtung gehen, von Balázs bis Haas. Gute Beispiele finden sich in Haas (1924).

11 Man muss nur an Nosferatu (D 1921, Friedrich Wilhelm Murnau), Schatten (D 1923, Artur Robison) oder an Der Golem, wie er in die Welt kam (D 1920, Paul Wegener) denken.
Eine ähnliche Darstellungsstrategie, die die narrativ dysphorischen Figuren auf der figurativen Ebene stärker betont, findet sich auch in einigen der berühmtesten russischen Filme der 1920er Jahre: von Stacka (Streik, UdSSR 1924, Sergej Ejzenštejn), in dem die von der zaristischen Polizei angeworbenen Spione von Schauspielprofis aus den Werkstätten Meyerholds in außergewöhnlichen Verkleidungen verkörpert werden, zu Novij Vavilon (Das neue Babylon, UdSSR 1929, Grigorij Kosinzev/Leonid Trauberg), in dem die Unterdrü-

Die bildästhetische Dynamik

Von dieser Schilderung der Schauspielkultur kann nun zu einer Lektüre von Das Wachsfigurenkabinett übergegangen werden, um die Bedeutungsstrategien zu ermitteln, die mit Hilfe der Ausgestaltung der Figuren sowie der Arbeit der Schauspieler verfolgt werden. Paul Lenis Film erscheint ganz besonders geeignet, den Begriff der Perspektive auf zwei verschiedenen analytischen Ebenen zu spezifizieren, auf einer narrativen und funktionalen sowie auf einer bildästhetischen, die Oberfläche betreffenden. Solch eine konzeptuelle Zweiteilung scheint bereits in der Natur der Filmfigur angelegt, die sich tatsächlich auf zwei untrennbare Komponenten gründet:

> Aktant, weil er der Operateur der Fiktion ist, derjenige der sie vorantreibt, weil er die «Akte» der Diegese ausführt. Akteur, weil diese essentielle Funktion von etwas anderem überlagert wird: dem, was man die Leistung des Schauspielers nennt, der die Figur spielt. (Vernet 1975, 177)[12]

Die narrative Struktur von Das Wachsfigurenkabinett und ihre Veräußerlichung an der Oberfläche erlauben eine Unterscheidung zwischen der Bedeutung der Figur in funktionalistischer Perspektive – wie sie in den ersten formalistischen und protostrukturalistischen Studien über die Erzählung anzutreffen ist, d.h. im Bereich des Handelns und der Kompetenz – und einem Konzept, das die Erweiterung dieser funktionalen Ebene des Textes durch die Figur bewusst machen kann. Tatsächlich ist im ersten Modell, der Held

> […] keineswegs ein unabdingbarer Bestandteil der Fabel. Die Fabel als System von Motiven kann voll und ganz ohne einen Helden und seine Charakteristik auskommen. Der Held ist das Ergebnis der Sujet-Formung des Materials. (Tomaševskij 1985, 240)

Unter diesem Gesichtspunkt stimmt die Perspektive mit einem narrativen Programm überein, das es zu erfüllen gilt, einer Folge von Funktionen, deren Vektor die Figur ist – ein «lebendiger Träger» (Tomaševskij 1985, 238). Dennoch ist dieses Modell nur teilweise in der Lage, die die Erzählung konstituierenden Elemente bewusst zu machen. In der Tat tragen andere Aspekte zu ihrer Definition bei und provozieren gleichzeitig die Frage nach den möglichen Blick-

cker der Pariser Kommune als schnauzbärtige Zwerge, üppige Ballerinen und dickbäuchige Bourgeois dargestellt sind.

12 Vgl. auch Vernet 1986, Tomasi 1988.

winkeln, aus denen man den Begriff der Perspektive betrachten kann. Barthes empfiehlt eine Differenzierung zwischen den Komponenten der Narration in

> […] zwei große Klassen von Funktionen, die distributionellen und die integrativen. Erstere entsprechen den Funktionen […]. Die zweite große Klasse von Einheiten, die integrativen, umfasst alle *Indizien* […], wobei die Einheit nun nicht auf einen ergänzenden und folgerichtigen Akt verweist, sondern auf einen mehr oder weniger unscharfen Begriff, der jedoch für den Sinn der Geschichte notwendig ist […]; die Relation zwischen der Einheit und ihrem Korrelat ist nun nicht mehr distributionell (oft verweisen mehrere Indizien auf dasselbe Signifikat, und die Reihenfolge ihres Auftretens im Diskurs ist nicht unbedingt relevant), sondern integrativ. (Barthes 1988, 111f)

Diese integrativen Einheiten charakterisieren auch die Ebene der Figuren, weshalb gilt, »daß sie sich nur auf der Ebene der Protagonisten oder der Narration sättigen (vervollständigen) lassen» (Barthes 1988, 114). Wenn also die Figuren das Bestehen einer (narrativen) Perspektive voraussetzen, sich aber nicht in einem Bündel von Funktionen erschöpfen, welche zusätzlichen Aspekte bedingen sie dann? Und lassen es diese zu, von Perspektive zu sprechen? Das Wachsfigurenkabinett erlaubt vielleicht, einige Hypothesen zu skizzieren.

Das narrative System von Lenis Film beinhaltet eine Rahmenstruktur, die eine Abkopplung [*débrayage*][13] nach sich zieht, kraft derer sich drei verschiedene Erzählepisoden konstituieren, die vom Anblick dreier Wachsfiguren ausgelöst werden.[14] Jede dieser Abkopplungen bringt *spezifische diegetische Räume* hervor, die durch die Gestaltung *verschiedener Handlungsorte* charakterisiert werden und verschiedene Figuren beherbergen können: Bagdad, Sankt

13 «Man kann versuchen, die Abkopplung [*débrayage*] zu definieren als den Vorgang, bei dem die Instanz der Enunziation im Moment des Sprechaktes und im Hinblick auf die manifeste Form bestimmte Konzepte, die mit ihrer Basisstruktur verbunden sind, loslöst und nach außen projiziert, um so die Grundelemente des hervorgebrachten Diskurses [*énoncé-discours*] zu bilden» (Greimas/Courtés 1993b, 79).
Die Abkopplung kann aus drei Perspektiven betrachtet werden: aktanziell, räumlich und zeitlich. Im ersten Fall wird die Enunziation Aktanten in das Enunzierte projizieren, die sich vom Subjekt der Enunziation unterscheiden; im zweiten Fall konstituieren sich im Enunzierten räumliche Konzepte, die sich von denen des Subjekts der Enunziation unterscheiden; im dritten schließlich findet dieselbe Projektion auf der zeitlichen Ebene statt. Der der Abkopplung [*débrayage*] entgegengesetzte Vorgang heißt Ankopplung [*embrayage*].

14 Die Abkopplung wird mit einem eher groben und expliziten Verfahren wiedergegeben, wie es im europäischen Kino der 1920er Jahre sehr verbreitet ist: In der zweiten Sequenz des Films verwandeln sich die Gestalten der beiden Darsteller Wilhelm Dieterle und Olga Belajeff durch eine Überblendung in zwei Figuren aus dem Bagdad von *Tausend und eine Nacht*.

Petersburg und der Jahrmarkt, der in der Traumsequenz neu entsteht.[15] Die räumliche Definition ist in der Tat konstitutiv für die Diegese und in gewissem Sinne ausschlaggebend für die Geschichte und die Figuren selbst. Roger Odin behauptet:

> Die Diegese darf nicht mit der Geschichte verwechselt werden, da diese wiedererkennbar bleibt, selbst wenn sie von einem Zeit-Raum in einen anderen versetzt wird. Dennoch muss sogleich hinzugefügt werden, dass die Diegese die *Modalitäten* festlegt, nach denen sich die Geschichte *realisiert*, indem sie die *deskriptiven* Elemente liefert, die die Geschichte zu ihrer Realisierung braucht. […] Die Diegese ist nicht die Geschichte, aber sobald es eine Geschichte gibt, stellt diese für den Zuschauer ein essenzielles Hilfsmittel dar, um die Diegese zu konstruieren. Ausgehend von diesen Überlegungen können wir die Hypothese formulieren, dass die Diegetisierung sich auf die potenzielle Narrativität gründet, die ich einem Raum zuerkenne. (Odin 2000, 22)

Was also in den drei Episoden von Das Wachsfigurenkabinett geschieht, ist die Wiederholung einer Folge von homologen und, in einigen Fällen, identischen Funktionen. Das vorgeschlagene aktanzielle System sieht jeweils eine Opposition vor zwischen einem Subjekt aus zwei Akteuren,[16] dem Paar, und einem Gegenspieler, dessen Oberflächeninszenierung sich in den drei axiologisch dysphorischen Figuren konkretisiert: Harun al-Raschid, Iwan der Schreckliche und Jack the Ripper. In den drei Episoden schafft das Subjekt ein Objekt, dessen Wert mit (affektiver) Einigkeit zusammenfällt, während der Gegenspieler ein Objekt mit antithetischem Wert herstellt: Uneinigkeit, in den jeweiligen Formen Wollust, Folter und Tod. Dies ist nur eine grobe Beschreibung der nar-

15 Im Fall des Wachsfigurenkabinetts ist die Abkoppelung eine doppelte: durch eine enunziative Abkoppelung manifestiert sich ein diegetisches Subjekt der Enunziation (der Dichter), das selbst Auslöser von mehreren Abkoppelungen ist, die jedoch nicht äquivalent sind: aktanziell, räumlich und zeitlich in den ersten beiden Episoden, ausschließlich zeitlich in der letzten.

16 «[D]er Akteur ist eine lexikalische Einheit nominalen Typs, die, eingeschrieben in den Diskurs, fähig ist, im Moment ihrer Manifestierung Aufladungen [*investissements*] von narrativer Oberflächensyntax und diskursiver Semantik zu erhalten. Sein eigentlicher semantischer Inhalt scheint im Wesentlichen aus der Gegenwart des semantischen Merkmals der Individuation [*sème d'individuation*] zu bestehen, das ihn als eine autonome Figur [*figure*] des semiotischen Universums erscheinen lässt. Der Akteur kann individuell […] oder kollektiv […], konkret (anthropomorph oder zoomorph) oder abstrakt (das Schicksal) sein» (Greimas/Courtés 1993a, 7). Um Mehrdeutigkeiten zu vermeiden werden die Begriffe «Schauspieler» oder «Darsteller» nur verwendet, sobald der physisch darstellende *Performer* gemeint ist. [Anm. d. Übers.:] Vernet benutzt die Bezeichnung «Akteur» im obigen Zitat (vgl. weiter vorn im Text) hingegen nicht im Sinne von Greimas/Courtés, sondern meint damit effektiv den Schauspieler.

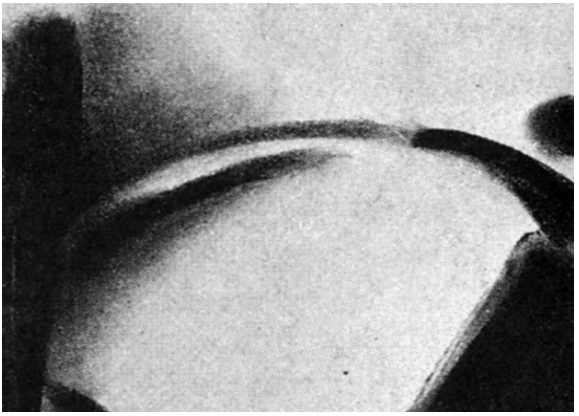


Abb. 2 Die Kuppeln von Bagdad, Harum al-Raschids Welt

rativen Tiefenstruktur der drei Episoden, die aus der räumlichen und/oder zeitlichen Abkopplung folgen. Hervorzuheben ist hier die Wiederholung einer in großen Teilen identischen funktionalen Organisation im Gegensatz zur fortlaufenden Variation ihrer Oberflächeninszenierung: zunächst der Orte, dann der Spezifizierung der Aktanten auf der Ebene der Akteure. So können wir also auch auf der Ebene der thematischen Rollen eine substanzielle Wiederholung vermuten, was uns von der Definition der thematischen Rolle, wie sie Greimas und Courtés liefern, entfernt: »Man versteht unter *thematischer Rolle* die Darstellung, in aktanzieller Form, eines Themas oder eines thematischen Prozesses» (Greimas/Courtés 1993e, 393). In den drei Fällen wird ein thematischer Prozess hervorgehoben, in dem das in der ersten Sequenz etablierte romantische Paar (Liebe) der Macht (Tod) entgegengestellt wird, die Kracauer bekanntermaßen mit der Tyrannei gleichsetzt (vgl. Kracauer 1979, 84–95). Die Variation realisiert sich also in den einzelnen Episoden jeweils auf einer anderen Ebene. Daraus folgt die Hypothese: Die Unterscheidung realisiert sich auf der Ebene der bildästhetischen Prozesse und daher auch auf der der Leistung der Schauspieler. Eine solche Veränderung ist textökonomisch effizient und führt ein Perspektivmodell vor Augen, das eine Alternative zu dem auf dem narrativen Programm basierenden darstellt.

Das Wachsfigurenkabinett inszeniert eine räumliche Folge, die durch bildliche Merkmale von hohem Wiedererkennungswert charakterisiert ist: in der Harun-al-Raschid-Episode durch die Rundungen der Kuppeln, Häuser, Kostüme und Körper; in der mittleren Episode mit Iwan dem Schrecklichen durch ein von der Sanduhr in besonderer symbolischer Funktion aufgenommenes hybrides System, das sich aus der Vertikalität der von den Darstellern zurückgelegten Strecken[17] und ihrer Kleidung und aus der Beibehaltung der

17 Der diegetische Raum öffnet sich mit dem Abstieg des vom Astrologen begleiteten Zaren in die Verliese.

runden Elemente der ersten Episode (Kuppeln, Kopfbedeckungen, Alkoven) ergibt; in der letzten Episode durch eine verzerrte Zweidimensionalität, die vom traumhaften Charakter der Darstellung akzentuiert wird. Diese Aufeinanderfolge bewirkt eine Metamorphose der Ausdrucksform, die relevante Unterschiede zwischen den Episoden erstellt. Die Unterschiede werden insbesondere durch die Änderungen betont, die die Figurengestaltung erfährt und mittels derer die Erzählung von Episode zu Episode spezifiziert wird. Wenn es stimmt, dass «die Katalysen, die Indizien und die Informanten eine Gemeinsamkeit besitzen» als «*Expansionen* in Bezug auf die Kerne» (Barthes 1988, 115), dann wird hier eine solche expansive Funktion von verschiedenen Elementen der Erzählung übernommen, die allesamt durch die Notwendigkeit vereint sind, dass sie ihre jeweilige Veräußerlichung an der Oberfläche variieren. Doch obwohl die bildästhetische Dominante von Episode zu Episode von einem Akteur geliefert wird, fallen die Akteure – und die dahinter stehenden aktanziellen Rollen – in dieser Beziehung nie zusammen: Sie sind euphorisch auf der axiologischen Ebene und determinierend für die narrative und enunziative Perspektive der Erzählung (das Paar).

> Aufgrund der polemischen Struktur des narrativen Diskurses besteht die *Perspektivierung* [*mise en perspective*] für den Enunziator aus der Wahl, die er – angesichts der Zwänge der Linearisierung der narrativen Struktur – in der syntagmatischen Organisation der narrativen Programme treffen muss. (Greimas/Courtés 1993, 274)

Die bildliche Ebene ist folglich nicht nur unabhängig von der aktanziellen, sondern kann sich unter gewissen Gesichtspunkten sogar antithetisch zu ihr verhalten:

> Die Unterscheidung zwischen zwei Ebenen der semiotischen Organisation – der narrativen und der figurativen [d.h. der darstellenden Ausdrucksebene] – erlaubt es, theoretisch, diese Schwierigkeit [die Klärung der Funktionsweise der Motive in der Märchennarration] auszuräumen, da sie unter anderem die strukturale Stabilität der Erzählungen und die intertextuelle Wanderung der Motive erklärt […]. Während die narrativen Strukturen als charakteristisch für die menschliche Vorstellungskraft im Allgemeinen betrachtet werden können, sind die diskursiven Konfigurationen – Themen und Motive –, selbst wenn sie in großem Maß generalisierbar sowie zu translinguistischen Wanderungen fähig sind, der relativierenden Filterung unterworfen, die sie an die diversen semiokulturellen Räume und Gemeinschaften koppelt. (Greimas 1983, 60–61)

Abb. 3 Paul Leni am Bett Iwans des Schrecklichen

Diese Unterscheidung zwischen den Ebenen scheint Das Wachsfigurenkabinett in seiner analogen narrativen Syntax perfekt zu veranschaulichen. Nicht nur wird die Gestaltungsebene variiert, die einzelnen Variationen werden auch geographisch und historisch spezifiziert, was das Vorkommen bestimmter *Motive* rechtfertigt: das sagenumwobene Bagdad aus *Tausend und eine Nacht*, das feudale Petersburg und ein unbestimmter urbaner Raum, idealer Ort für einen triebgesteuerten Serienmörder. Darüber hinaus weist die räumliche Aufeinanderfolge Kohärenz auf: eine chronologische Ordnung – vom unbestimmten Zeitraum des Märchens bis zum Ende des 19. Jahrhunderts – und, viel wichtiger noch, eine bildästhetische Ordnung, von den semantischen Merkmalen der Materialität und der Rundheit der ersten Episode zu den ätherischen und eckigen der letzten.[18] Solch eine Organisation bringt ein perspektivisches Mo-

18 Im Drehbuch war zwischen der zweiten und der dritten Episode eine weitere vorgesehen, die der Figur des Banditen Rinaldo Rinaldini gewidmet war. Diese Episode hätte die kantigen Formen betonen und so eine Vermittlungsposition zwischen der Iwan- und der Jack-the-Ripper-Episode einnehmen sollen.
In einem unveröffentlichten autobiographischen Text bemerkt der Szenograf Fritz Maurischat: »Leni, Regisseur und Maler zugleich, war bei jedem Akt darauf bedacht, die Übergänge

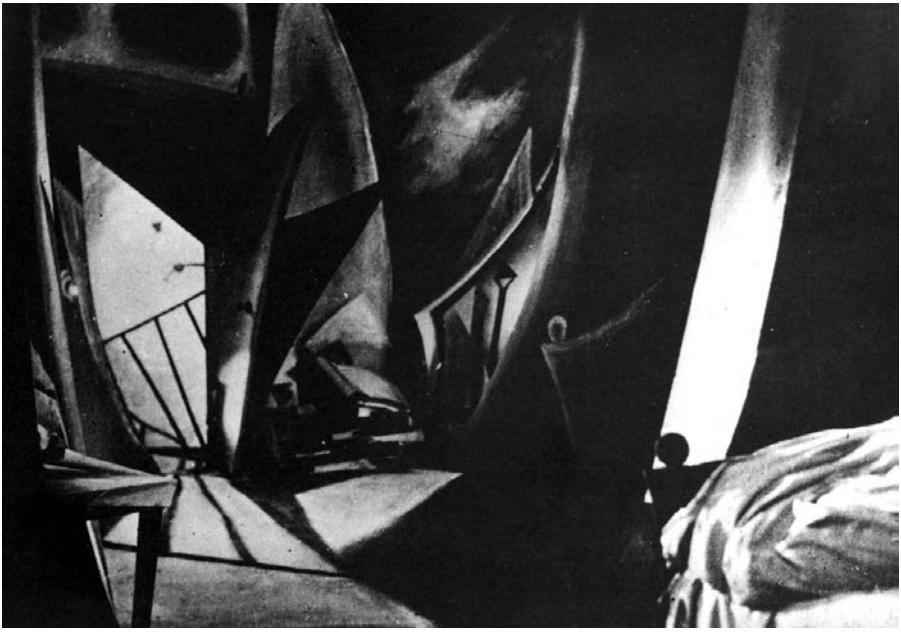


Abb. 4 Die Welt des Jack the Ripper

dell hervor, das dem narrativen widerspricht und nicht wirklich auf einer Folge aufbaut: In der Tat kann man bei der bildlichen Ebene von einem »Sternbild» sprechen, einer nicht linearen, aber doch wirksamen Anordnung:

> Aus diesem Blickwinkel wird man unter *figurativem [darstellendem] Prozess* eine isotopische Verkettung von Figuren [*figure*] verstehen, die ein bestimmtes Thema betrifft. Diese Verkettung, die auf der Vereinigung der zu einem bestimmten kulturellen Universum gehörenden Figuren basiert, ist teilweise frei, teilweise erzwungen, so dass sie, sobald eine erste Figur vorgegeben ist, nur ganz bestimmte weitere zulässt und andere dafür ausschließt. Die vielfältigen Möglichkeiten der Figurativisierung desselben Themas vorausgesetzt, kann dieses verschiedenen figurativen Prozessen unterworfen sein; das erlaubt es, Aussagen über die Varianten zu treffen. (Greimas/Courtés 1993, 146)

Der Prozess der bildlichen Gestaltung ist von tropologischer Natur und ex-

zur nächsten Episode auch vom Kostümlichen her fließend zu gestalten [...]. Die romantische Geschichte Rinaldo Rinaldini mit Höhlen, Ruinen, Lagerfeuer und Sternenhimmel lag genau fest» (Fritz Maurischat: *Maurischat*, zit. n. Bock 1986, 167).

pansivem Charakter, aber in der Lage, narrative Ereignisse zu produzieren. Hier kann auf ein ähnliches theoretisches Modell verwiesen werden: Die Rede ist von der Tiefenpsychologie Freuds, die von der Literaturtheorie noch einmal neu gelesen wurde (vgl. Burgoyne 1986, 72).[19]

Der Akteur befindet sich am – manchmal konfliktreichen – Schnittpunkt von narrativer und diskursiver Struktur, von Erzählung und bildlicher Darstellung. Aus diesem Grund werden die von jedem Schauspieler eingesetzten Strategien auf verschiedene Art und Weise der Notwendigkeit gerecht, dieselbe aktanzielle Rolle mit unterschiedlichen Mitteln auszufüllen. Ermöglicht wird dies durch die verschiedenen Verfahren, die Körper zu organisieren, die alle auf der sichtbaren und graphischen Dimension der Performance basieren und diese den psychologischen Modellen vorziehen.

Körperlichkeit und bildliche Darstellung

Die Schauspielkunst von Jannings orientiert sich an einer autozentrierten physischen Dynamik. Der Körper des Schauspielers scheint von einem konstanten Beben erfasst; anstatt dieses nach außen zu tragen, nimmt er es in sich hin-

Abb. 5 Emil Jannings als Harun al-Raschid (rechts)

19 Die metadiskursive Funktionsweise von Das Wachsfigurenkabinett liegt auch darin begründet, dass der Film einen traumhaften Zustand als alternatives Kompositionsmodell vorschlägt.

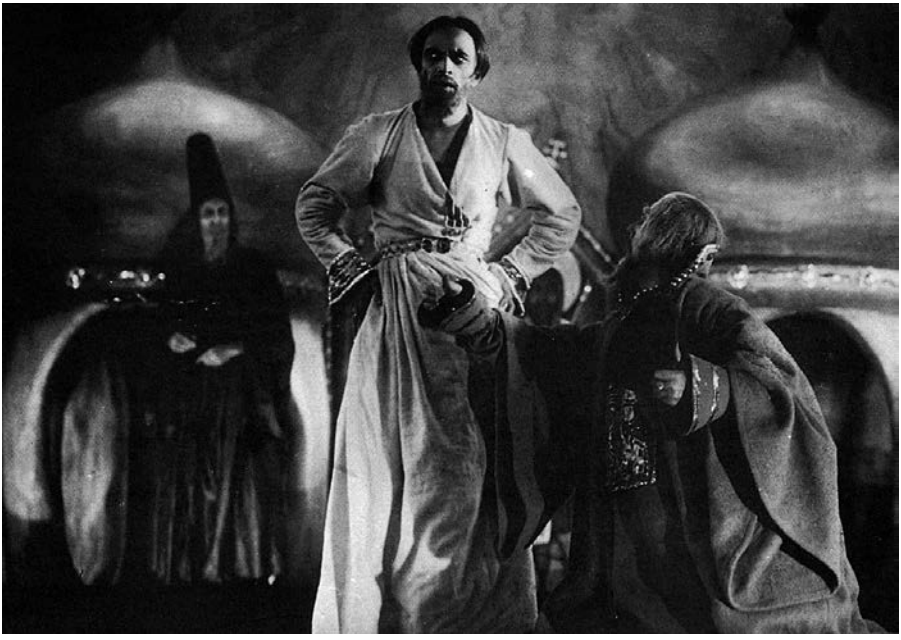


Abb. 6 Conrad Veidt als Ivan der Schreckliche

ein: Die Körperkonturen sind verschwommen und durch die Kleidung aufgebauscht, die Arme bewegen sich zum Gesicht bis zum Lutschen der Finger, die Bewegungen im Raum sind plump; alles scheint auf die Schwere der Materie zu verweisen. Vielleicht endet die Episode deshalb mit der Einverleibung der beiden Brautleute, Assad und Maimune, in den Körper des Kalifen.

Die Performance von Veidt basiert gänzlich auf der Vertikalität seines hageren Körpers: dessen Verschiebungen sind minimal, in ihrer Langsamkeit kaum wahrnehmbar und gelegentlich nur schwer dem menschlichen Bewegungsapparat zuzuschreiben – und wenn der Zar aus seiner ikonischen Starre tritt, scheint seine Bewegung eher auf das Göttliche als auf das Irdische gerichtet. Diese Neigung wird von zwei körperlichen Faktoren konterkariert: von den Augen und den oberen Gliedmaßen. Die ersten spielen kontinuierlich auf ein Außerhalb des Bildes an und erzeugen gleichzeitig eine Spannung mit der Körperachse, indem sie sich von einer Seite der Augenhöhle zur anderen bewegen; auf dieselbe Weise öffnen und schließen sich die Arme entlang der horizontalen Achse, um ihr lotrechtes Verhältnis zum Oberkörper zu unterstreichen, und betonen so jede körperliche Äußerung: Der Zar klatscht in die Hände, und die gesamte Darstellung tanzt zu seinem Rhythmus. Die Episode endet mit der

Abb. 7 Werner Krauß als Jack the Ripper

Befreiung des eingesperrten Paares; der Monarch versinkt im Wahnsinn, völlig entkräftet und damit beschäftigt, eine Sanduhr immer wieder auf den Kopf zu stellen: Die vertikale Achse ist umkehrbar geworden und nun äquivalent mit dem Verlust des räumlichen Sinnes (und des Verstandes).

Die Darbietung von Krauß ist noch weniger dynamisch. Gegenüber einer Mobilisierung des gesamten diegetischen Raumes, die sich in einer Folge von Doppelbelichtungen und damit im Verlust der Materialität niederschlägt, scheint der Körper des *Performers* unbeweglich, aber multiplizierbar; gespenstisch und todbringend. Das Gesicht des Schauspielers ist statisch, seine physischen Verschiebungen bleiben auf eine einzige Einstellung beschränkt, fast ohne eigentliche Bewegung seiner Gliedmaßen. Es bleibt diesem Akteur überlassen, dem Paar ein alternatives Ende zu bescheren, indem er den Dichter am Ende der Episode ermordet. Dieses Ende ist zwar unglücklich, aber es findet nur im Traum statt, da eine Ankopplung [*embrayage*] auf die als real angenommene Ebene zurückführt, in der der Dichter sich bei bester Gesundheit befindet. Und so kann die Narration fortschreiten in Richtung ihres Schlusses und ihrer affektiven Krönung.

Jede der schauspielerischen Optionen ist abgestimmt auf die bildästhetische Dominante: Die körperliche Schwere von Jannings auf ein Universum, dessen Konturen in sich selbst ruhen; die beiden koexistenten Achsen von Veidts Körper und seinen Gesten auf eine widersprüchliche diegetische Welt, die in Rundungen und harte vertikale Linien aufgeteilt ist; die Bewegungslosigkeit von Krauß auf einen Raum, dessen Dynamik nicht den Gesetzen des Universums gehorcht – ein Raum, der abnorm ist wie der Stillstand eines menschlichen Wesens. Drei Diegesen, drei Universen, drei Akteure, drei Schauspielstile. Die drei Typologien sind enthalten in einem Nullpunkt, der vieles zugleich ist: Das realistisch-wahrscheinliche Universum von Dieterle und Belajeff und die traditionelle syntagmatische und chronologische Entwicklung der Erzählung dienen als Rahmen und Grenze für die nun unmögliche Expansion des Expressionismus. Aber auch ein sardonischer Blick auf die Typologie des romantischen Helden, der in jenen Jahren Gegenstand einer schnellen Kanonisierung war, als Begleiterscheinung der Institutionalisierung des Kinos. Letzten Endes benötigt es nur ein paar Wachspuppen, um die leibhaftigen post-expressionis-

tischen Protagonisten ins Wanken zu bringen. Das Wachsfigurenkabinett beendet das Gleichnis des Expressionismus in einer Jahrmarktbude, begrenzt die expressive Kraft seiner Figuren, indem es sie in Hampelmänner oder Phantasiewesen verwandelt, mildert die Orientierungslosigkeit seiner Geschehnisse, indem es sie wiederholt, relativiert den Stil seiner Hauptdarsteller durch Gegenüberstellung. Und doch können diese scheinbar toten und trägen Elemente von einem Augenblick auf den anderen wieder zum Leben erwachen, in einem unbedachten Moment auf die Ebene der Realität übergreifen und scheinbar stärkere Individuen bedrohen, die ihre in Wahrheit untauglichen Mittel überschätzen.

Welche Schlussfolgerungen lassen sich aus diesen kurzen Anmerkungen ziehen? Vor allem ist deutlich geworden, wie nützlich es ist, die narrative Ebene getrennt von der bildästhetischen zu betrachten und die schauspielerische Funktion der letzteren zuzuordnen. Zweitens muss man die Möglichkeit in Betracht ziehen, den Begriff der Perspektive nicht nur in Bezug auf das narrative Programm, sondern auch in Bezug auf die dynamische Entwicklung der Ausdrucksformen zu verwenden: Die Aufeinanderfolge von verschiedenen Diegesen, Räumen und Akteuren entsteht durch die den Formen – und zwar auch den gestischen und körperlichen – zugeordneten unterschiedlichen Akzentuierungen (Greimas 1970). Unterschiedlich akzentuiert ist auch die Ausdrucksmaterie: Die Variation der Formen, der Räume und der bildästhetischen Strategien von Das Wachsfigurenkabinett wird sogar von einer Folge farblicher Dominanten verstärkt, die bei der jüngsten Restaurierung des Films ans Licht gekommen sind: Gelb (Bagdad), Rot/Violett (Russland), Blau (Traum vom Jahrmarkt). Drittens ergibt sich die Möglichkeit, eine Perspektive mit tropologischen Begriffen zu fassen, wie ein Sternbild, dessen Elemente zusammengehören, auch wenn sie nicht in einer stabilen syntagmatischen Folge angeordnet sind.

Zum Schluss eine eher allgemeine Einschätzung: Die in den 20er Jahren geläufige Utopie eines kinematographischen Gesamtkunstwerks hat sicherlich monströse Blüten getrieben. Wie jeder Traum der Vernunft. Auch ein Film über einen Film, über ein Genremodell, über drei Typologien von Schauspielkunst und über den narrativen Akt *tout court* bleibt ein unverhältnismäßiges Vorhaben, doch die Reflexivität verleiht ihm die nötige Ironie, um ihn zu einem exemplarischen Objekt zu machen, an dem sich theoretische Instrumente entwickeln lassen. Ähnliche Fälle sind im Stummfilmkino nicht selten. Es lohnt sich, seinem eloquenten Schweigen erneut zu lauschen.

Aus dem Italienischen von Christoph Wahl

Literatur

Aumont, Jacques (1989) *L'Œil interminable. Cinéma et peinture*. Paris: Séguier.
Bab, Julius (1926) *Schauspieler und Schauspielkunst*. Berlin: Osterheld & Co.
Balázs, Béla (1923) Conrad Veidt als Paganini. In: *Der Tag,* 6.11.1923 [wieder in: Béla Balázs *Schriften zum Film. Kritiken und Aufsätze 1922–1926*. Bd. I. Hg. v. Helmut H. Diederichs, Wolfgang Gersch & Magda Nagy. München: Carl Hanser, 1982, S. 240–241].
Barthes, Roland (1988) Einführung in die strukturale Analyse von Erzählungen [franz. 1966]. In: *Das semiologische Abenteuer.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 102–143.
Benet Ferrando, Vicente J. (1993) Simbolo, metafora e costruzione narrativa in Der müde Tod. In: *Fritz Lang. La messa in scena*. Hg. v. Paolo Bertetto & Bernard Eisenschitz. Turin: Lindau, S. 103–110.
Blume, Rainer / Fritsch, Werner (1986) Conrad Veidt – Die Nachtgestalt. In: *Grenzgänger zwischen Theater und Film. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre*. Hg. v. Knut Hickethier. Berlin: Mythos, S. 111–126.
Bock, Hans-Michael (Hg.) (1986) *Paul Leni. Grafik. Theater. Film*. Frankfurt a. M.: Deutsches Filmmuseum.
Bremond, Claude (1966) La logique des possibles narratifs. In: *Communications* 8, S. 60–76.
Burgoyne, Robert (1986) The Interaction of Text and Semantic Deep Structure in the Production of Filmic Characters. In: *Iris* 7, S. 69–80.
Courtade, Francis (1963) *Fritz Lang*. Paris: Le Terrain Vague.
Daney, Serge (1991) *Devant la recrudescence des vols de sacs à main. Cinéma, télévision, information*. Paris: Aléas Éditeur.
Diederichs, Helmut H. (Hg.) (1987) *Der Filmtheoretiker Herbert Tannenbaum*. Frankfurt a. M: Deutsches Filmmuseum.
Eisner, Lotte (1955) *Die Dämonische Leinwand. Die Blütezeit des deutschen Films* [franz. 1948]. Wiesbaden-Biebrich: Verlagsgesellschaft Feldt & Co.
Eisner, Lotte (1984) *Fritz Lang*. Paris: Cahiers du cinéma / Editions de l'Etoile / Cinémathèque Française.
Gandini, Leonardo (1998) Il castello Universal. In: *Cinegrafie* 11, S. 87–92.
Greimas, Algirdas Julien (1970) Conditions d'une sémiotique du monde naturel [1968]. In: ders. *Du Sens. Essais sémiotiques.* Paris: Seuil, S. 49–92.
Greimas, Algirdas Julien (1983) Les Actants, les acteurs, les figures [1973]. In: *Du Sens II. Essais sémiotiques*. Paris: Seuil, S. 49–66.
– / Courtés, Joseph (1993) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage* [1979]. Paris: Hachette.
– / – (1993a) Acteur. In: Greimas/Courtés 1993, S. 7–8.
– / – (1993b) Débrayage. In: Greimas/Courtés 1993, S. 79–82.
– / – (1993c) Figuratif. In: Greimas/Courtés 1993, S. 146.
– / – (1993d) Perspective. In: Greimas/Courtés 1993, S. 274.

– / – (1993e) Thématique. In: Greimas/Courtés 1993, S. 393.
Haas, Willy (1924) Gibt es eine Schauspielermaske im Film? In: *Film-Kurier*, 29.10.1924, S. 256 [wieder in: *Willy Haas. Der Kritiker als Mitproduzent. Texte zum Film 1920-1933*. Hg. v. Wolfgang Jacobsen, Karl Prümm, Benno Wenz. Berlin: Hentrich, 1991, S. 40–41].
Jhering, Herbert (1958) *Von Reinhardt bis Brecht. Vier Jahrzehnte Theater und Film*. Bd. I. Hg. v. Edith Krull. Berlin: Aufbau-Verlag.
– (1920a) Der Schauspieler im Film (3) [*Berliner-Börsen Courier,* 16.12.1920]. In: Jhering 1958, S. 385–388.
– (1920b) Der Schauspieler im Film (4) [*Berliner-Börsen Courier,* 30.12.1920]. In: Jhering 1958, S. 388–391.
– (1921) Der Schauspieler im Film (8) [*Berliner-Börsen Courier,* 30.6.1921]. In: Jhering 1958, S. 407–410.
Kasten, Jürgen (1986) Werner Krauß – Dr. Caligari, der verdrängte Bürger. In: *Grenzgänger zwischen Theater und Film. Schauspielerporträts aus dem Berlin der Zwanziger Jahre*. Hg. v. Knut Hickethier. Berlin: Mythos, S. 87–110.
Kracauer, Siegfried (1979) *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films* [1947]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Kurtz, Rudolph (1926) *Expressionismus und Film*. Berlin: Lichtbild-Bühne.
Odin, Roger (2000) *De la fiction*. Brüssel: De Boeck.
Pinthus, Kurt (1971) Berliner Bildnisse: Werner Krauß [1922]. In: ders. *Die Zeitgenossen*. Marbach: Deutsches Literaturarchiv, S. 35–40.
Quaresima, Leonardo (2000) Cinema tedesco: gli anni di Weimar. In: *Storia del cinema mondiale. L'Europa. Le cinematografie nazionali*. Bd. III. Hg. v. Gian Piero Brunetta. Turin: Einaudi, S. 94–95.
Tomaševskij, Boris (1985) Der Sujetaufbau. In: ders.: *Theorie der Literatur. Poetik* [russ. 1931]. Wiesbaden: Harrassowitz, S. 211–244.
Tomasi, Dario (1988) *Cinema e racconto. Il personaggio.* Turin: Loescher.
Vernet, Marc (1975) Personnage. In: *Lectures du film*. Hg. v. Jean Collet, Michel Marie, Daniel Percheron, Jean-Paul Simon, Marc Vernet. Paris: Albatros, S. 177–179.
– (1986) Le Personnage de film. In: *Iris* 7, S. 81–110 [vgl. die Übersetzung des Aufsatzes in diesem Heft].
Das Wachsfigurenkabinett. *Drehbuch von Henrik Galeen zu Paul Lenis Film von 1923.* Mit einem einführenden Essay von Thomas Koebner und Materialien von Hans-Michael Bock. München: Text und Kritik 1994.

Pam Grier als Jackie Brown (USA 1997, Quentin Tarantino)

Murray Smith

Parallelen[1]

Zu den Merkmalen des amerikanischen unabhängigen Films zählten – jedenfalls bevor der Begriff *independent* zu einem Reklameslogan verkommen war –, schräge Schauspieler und eine exzentrische Performance, Schlichtheit, Direktheit oder Frische des Stils sowie die Bereitschaft, jene thematischen oder moralischen Grenzen zu überschreiten, die von den meisten Studiofilmen respektiert werden. Eine besonders auffällige stilistische Eigenheit der Independents der späten 1980er und 1990er Jahre war jedoch das Ausloten der formalen narrativen Möglichkeiten – und in manchen Fällen der Extreme – des Spielfilms, insbesondere das Herausarbeiten von Parallelführungen: von Strukturen, die nicht mehr nur einen, sich linear entfaltenden, sondern mehrere nebeneinander herlaufende Handlungsstränge enthalten.

Die raffinierte Geldübergabe, die das Kernstück von Quentin Tarantinos Film Jackie Brown (Jackie Brown – Room Punch, USA 1997) bildet, kann als Beispiel für diese Tendenzen dienen. Die Übergabe, die mittels zweier identischer Einkaufstüten in der Umkleidekabine eines Modekaufhauses erfolgt, entwickelt sich nicht geradlinig, indem die Aktivitäten einer bestimmten Figur oder Figurengruppe nachgezeichnet werden. Die Geschichte vermittelt sich uns auch nicht per Crosscutting, also im Wechsel zwischen den einzelnen Parteien – zwischen Jackie (Pam Grier), Melanie (Bridget Fonda) und Louis Gara (Robert De Niro) sowie den Polizisten (Michael Keaton und Michael Brown) und dem Kautionsbürgen Max Cherry (Robert Forster) –, während sie ihre diversen Ziele verfolgen. Stattdessen werden die Ereignisse dreimal in voller Länge durchgespielt, jeweils aus der Perspektive einer anderen, für die Übergabe zentralen Figur – erst aus der Perspektive von Jackie, dann von Melanie und Louis, schließlich von Max. Parallele Sequenzen desselben Geschehens sind hintereinander geschaltet, eine merkwürdige und auffällige künstlerische Entscheidung. Die normale Art und Weise, eine solche Szene zu strukturieren, das Crosscutting, garantiert Spannung, indem die Narration von Augenblick zu Augenblick zwischen den verschiedenen Figuren hin und her wechselt: Stel-

1 [Anm. d. Hg.:] «Parallel Lines» erschien erstmals in *American Independent Cinema*. Hg. v. Jim Hillier. London: BFI 2000, S. 155–161.

len wir uns etwa vor, dass wir Jackie in der Umkleidekabine beobachten und uns gleichzeitig Gedanken darüber machen, wo Melanie steckt; und dass unserer Sorge sogleich Rechnung getragen wird, indem der Film zu ihr und Louis schneidet, um uns zu zeigen, dass sich die beiden verspäten. Die Wirkung eines solchen Crosscutting zielt darauf, kumulativ Spannung zu erzeugen, indem mehr oder weniger simultan enthüllt wird, wo die verschiedenen Figuren sich gerade befinden und wie weit sie in der Verwirklichung ihrer Pläne gekommen sind. Was reitet also Tarantino, seine Handlung auf diese eigenartig repetitive Weise zu erzählen, so dass sich das bereits Gezeigte noch zwei weitere Male wiederholt?

Eine derart zerdehnte Präsentation beeinträchtigt die Spannung allerdings nicht per se, sondern verschiebt eigentlich nur deren Fokus, so dass sich bei jeder Wiederholungsrunde neue Dimensionen ergeben, weitere Aspekte ins Auge springen und die Interessen anderer Charaktere in den Vordergrund treten. Für diesen Aufsatz von Relevanz ist dabei, dass die sukzessive Enthüllung derselben Handlung, die aus verschiedenen Blickpunkten inszeniert ist, eine formale Faszination auslöst, die unsere Aufmerksamkeit dafür steigert, wie die einzelnen Handlungsstränge sich miteinander verschränken. Indem die zeitlich parallelen Sequenzen nacheinander gezeigt werden, wird ihre Parallelität paradoxerweise noch betont. Und statt uns von der spannenden Handlung zu distanzieren, wartet das Verfahren mit dem zusätzlichen Reiz seiner besonderen Erzählweise auf. Dieser architektonische Reiz – der ebenso in der narrativen Form wie in der Story selbst liegt – wird außerdem durch den Stil der Sequenz gesteigert: Tarantino verwendet lange Fahrten, die entweder den Protagonisten folgen oder rasch nach rückwärts ausweichen, wenn diese, auf der Flucht vom Ort der Übergabe, auf die Kamera zukommen. Handlung wie Darstellungsstil der Szene verfahren also parallel.

Jackie Brown gingen Tarantinos Pulp Fiction (USA 1993) und Reservoir Dogs (Reservoir Dogs – Wilde Hunde, USA 1991) voraus – und zuvor gab es Mystery Train (USA 1989, Jim Jarmusch). Mystery Train? Auf den ersten Blick scheint der bedachte und feinsinnige Minimalismus von Jim Jarmusch wenig mit Tarantinos überlauten, hyperironischen Kriminalstücken gemein zu haben; doch bei näherer Betrachtung ergeben sich überraschende Ähnlichkeiten. Beide Regisseure beziehen sich durch den Stil ihrer Filme und durch zahlreiche Anspielungen ebenso wie durch Identität und Geschmack vieler ihrer Figuren auf die afroamerikanische Kultur (insbesondere die Musik). Beide Regisseure laden uns immer wieder dazu ein, uns auf die unverwechselbare Ausdrucksweise der Charaktere einzulassen, indem sie unsere Aufmerksamkeit durch lange Einstellungen auf Figuren richten, die ihren Sze-

ne-Jargon genüsslich zelebrieren oder endlos «riffen», um Richard Williams' (1998) gelungene Analogie aufzugreifen (man denke an die Führung durch das Sun Studio in Mystery Train oder an die von Roberto Benigni und Rosie Perez verkörperten Charaktere in Night on Earth [USA 1991, Jim Jarmusch], und man vergleiche diese Stellen mit dem Anfang von Reservoir Dogs). Zudem teilen die beiden Regisseure eine Vorliebe für eine elaborierte, formal geschliffene Narration. In dieser Hinsicht antizipiert Mystery Train wichtige stilistische Eigenheiten der Geldübergabe-Szene in Jackie Brown sowie die gesamte Struktur von Pulp Fiction.

Jarmuschs Interesse an multiplen Parallelstrukturen zeigte sich bereits in Stranger Than Paradise (USA/BRD 1984) und später, wenn auch weniger markant, in Dead Man (USA/D 1995); in Mystery Train und Night on Earth tritt es jedoch am deutlichsten zu Tage. Mystery Train besteht aus drei sich kreuzenden Geschichten: «Far From Yokohama», worin der Besuch des japanischen Rockabillie-Pärchens Jun und Mizuko (Masatoshi Nagase und Youki Kudoh) in Memphis erzählt wird; «A Ghost», worin es um die tragikomischen Verwicklungen der Italienerin Luisa (Nicoletta Braschi) geht, die durch den plötzlichen Tod ihres Mannes kurz nach der Hochzeit in Memphis gestrandet ist; und «Lost in Space», eine Geschichte, die sich um einen mürrischen Engländer namens Johnny (Joe Strummer) dreht, der scherzhaft «Elvis» genannt wird und gerade Arbeitsplatz und Freundin verloren hat, sowie um den Bruder der Freundin, Charlie (Steve Buscemi), und den mit ihnen befreundeten Schwarzen Will Robinson (Rick Aviles). Die Handlung aller drei Geschichten ereignet sich binnen 24 Stunden, zwischen der Ankunft des Zuges, der Jun und Mizuko nach Memphis bringt, und ihrer Abfahrt am nächsten Morgen. Alle drei Geschichten laufen hauptsächlich im Hotel zusammen, in dem alle Charaktere übernachten, wobei der Nachtportier (Screamin' Jay Hawkins) und der Hotelpage (Cinqué Lee) ein weiteres Figurenpaar abgeben und eine vierte Geschichte beisteuern. Die drei Hauptgeschichten sind sowohl zeitlich wie thematisch parallel konstruiert (alle drei kreisen um Ausländer in einer der berühmtesten Städte der USA). Doch wie in der Jackie Brown-Sequenz wird das Geschehen nicht simultan, sondern sukzessiv erzählt, und ein großer Teil des filmischen Reizes ergibt sich aus unserem allmählichen Gewahrwerden, dass die Geschichten nicht nur thematisch, sondern auch zeitlich parallel laufen – und ebenso aus unserem langsamen Begreifen, wie und zu welchem Zeitpunkt sie sich überschneiden. (Vor allem in dieser strukturellen Hinsicht ist Pulp Fiction mit Mystery Train eng verwandt.) Anschaulich wird die Überschneidung der drei Geschichten in einer einzigen Einstellung, der letzten vor dem Nachspann, wenn der Zug mit Jun und Mizuko auf einer

Brücke von links nach rechts vorbeizieht, der Lastwagen mit Johnny und seinen Gefährten unter der Brücke durchfährt, um in der rechten oberen Ecke der Leinwand zu verschwinden, und sich Sekunden später ein Polizeiauto von rechts nach links auf einer parallel zu den Schienen verlaufenden Straße bewegt. Die Einstellung bringt also drei Handlungsstränge in einem einzigen Bild zusammen, bevor sie sich im Off verlieren.

Retrospektiv können wir erkennen, dass der Überschneidungsprozess schon früh eingesetzt hat: Jun und Mizuko sind an Charlie vorbeigegangen, als er morgens seinen Friseurladen aufmachte (er verwendet eine Angelrute, um die Markise aufzuziehen); dem entspricht strukturell, dass sie am Ende mit demselben Zug aus Memphis abreisen wie Charlies Schwester Dee Dee (Elizabeth Brecco). Außerdem passieren sie verschiedene Orte, die in den folgenden Geschichten wichtig werden, zunächst aber vor allem als Ansichten einer heruntergekommenen Großstadt fungieren (ihre Wirkung wird durch die Anwesenheit der beiden japanischen Rockabillies, die hier fehl am Platz sind, noch gesteigert sowie durch den kontemplativen Rhythmus, der sich aus den langen, sie begleitenden Kamerafahrten ergibt, und durch den getragenen, sparsamen Blues, der dem Geschehen unterlegt ist). Insgesamt konstruiert der Film ein kreisförmiges Netz aus Straßen und Orten innerhalb Memphis, dessen Mittelpunkt das Hotel bildet, in dem die verschiedenen Geschichten sich treffen. Doch begreifen wir dies erst allmählich und dank einer Reihe von Bezugsmomenten, welche die Ereignisse zeitlich miteinander verknüpfen. In den ersten beiden Geschichten starrt jeweils eine der Figuren abends aus dem Hotelfenster (Mizuko respektive Dee Dee) und sieht einen Zug – den ‹*mystery train*›? – über eine ferne Brücke fahren. In der dritten Geschichte wird gezeigt, wie der Lastwagen mit den drei Männern unter der Brücke hindurch fährt, während oben ein Zug vorbeizieht. Dies sehen wir vom mehr oder weniger gleichen Standpunkt aus – vom Hotel, obwohl diese Einstellung keiner der Figuren zugeordnet ist. Weil die simultanen Geschichten aber sukzessiv erzählt werden, müssen wir genau hinsehen, um die Verbindung überhaupt zu bemerken, und selbst dann können wir nicht sicher sein, ob es sich um denselben Zug zur gleichen Zeit handelt. Denn ferne Geräusche von Zügen, die durch die Stadt fahren, durchziehen den ganzen Film.

In Ermangelung genauer zeitlicher Markierungen sind wir genötigt, die Puzzlesteine der drei Geschichten mittels eher subtiler Hinweise zu kombinieren (im Gegensatz zu den eindeutigen Uhr-Einblendungen in der Jackie-Brown-Sequenz oder den präzisen Zeitangaben des Voice-over in Stanley Kubricks The Killing [Die Rechnung ging nicht auf, USA 1956], einem Film, von dem Tarantino sagt, dass er ihn inspiriert habe). In Mystery

Train erfolgen die Hinweise in fantasievollerer Form, und sie wiederholen sich, um die Verknüpfungen zu festigen: In der zweiten Geschichte dringen die Geräusche des Liebesakts von Jun und Mitzuko durch die Zimmerwand des Hotels zu Luisa und Dee Dee; alle vier Figurengruppen empfangen im selben Augenblick dasselbe Radioprogramm, in dem von einem Roy-Orbis-Song zu Elvis' «Blue Moon» übergeleitet wird; und am nächsten Morgen hören sowohl Jun und Mitzuko wie Luisa und Dee Dee oder der Hotelportier und der Page von ihren unterschiedlichen Aufenthaltsorten aus den Schuss, der Charlie am Bein verwundet.

Als raffiniertestes Stilmittel der Verknüpfung dient jedoch eine kurze Szene mit den Hotelangestellten, die sich durch alle drei Hauptgeschichten zieht. Tödlich gelangweilt setzt der Page eine Sonnenbrille auf (eine absurde Geste mitten in der Nacht) und sogleich wieder ab, als er feststellt, dass der Portier in keiner Weise darauf reagiert. Als Nächstes beklagt er sich über seine Uniform, entlockt dem Portier aber nur einen kleinen Sermon darüber, wie wichtig es sei, gut angezogen zu sein («Du weißt ja – Kleider machen Leute») und die abrupte Bemerkung, der Page sehe aus «wie ein verfluchter Schimpanse auf Moskitobeinen». Neben ihrem performativen und komischen Wert fällt diese Szene besonders auf, weil ihr Kern in allen drei Geschichten auf identische Weise enthalten ist. In der ersten sehen wir die Handlung wie beschrieben; in der zweiten beginnt sie um einen Bruchteil früher und endet, bevor der Page die Sonnenbrille absetzt; und die dritte Geschichte fängt dort an, wo die zweite aufhört, und führt die Szene über das Kleidergespräch hinaus bis zu einer Radiowerbung des Restaurants «Jiffy Squid», das gerade neu eröffnet hat. Im Unterschied zu den drei Variationen derselben Handlung in Jackie Brown und den anderen Verknüpfungen in Mystery Train (der Sexszene; dem Schuss) bleibt der Blickpunkt, aus dem wir das Geschehen verfolgen (eine statische Einstellung, die frontal beide Charaktere zeigt) hier konstant. Stattdessen ändert sich die Dauer des Ausschnitts von Mal zu Mal.Die Wende von den 1980er zu den 1990er Jahren hat uns nicht nur Mystery Train beschert, sondern auch einen modernen Klassiker der Parallelführung, Richard Linklaters Slacker (Rumtreiber, USA 1989). In gewisser Hinsicht ist Slacker ebenso minimalistisch wie ein Jarmusch-Film, wimmelt allerdings von Figuren. Statt mit leichter Hand ein paar spielerische, witzige Geschichten zu entwerfen und sie auf komplexe Weise allmählich zu verknüpfen, kumuliert Linklater eine Vielzahl von Ministorys – manche beschränken sich auf einen kurzen Monolog –, die sich nur in den Augenblicken überschneiden, in denen die Charaktere zufällig aufeinander treffen; die Kamera trennt sich dabei schnell wieder von den jeweils beobachteten Figuren, um andere zu begleiten. Zum Beispiel

kommen zwei Personen die Straße entlang, und eine davon beklagt sich über die Sinnlosigkeit des Reisens, wo es doch überall gleich aussehe (übrigens ein Jarmusch-Thema: Auch Mitzuko findet, dass Memphis fast genauso aussieht wie Yokohama). Die Kamera wendet sich dann zwei Frauen zu, die an den ersten beiden Figuren vorbeigehen. Sie unterhalten sich über einen Sinneseindruck, den eine der beiden im Urlaub hatte: Blumenduft, der vom offenen Meer zur Küste hereintrieb. Slacker strotzt von solchen Zufallsbegegnungen, die abwechselnd banal, ironisch oder surreal sind. Die gesamte Handlung findet in Austin, Texas statt – fast ausschließlich im Bohème-Viertel –, und wie in Mystery Train hat man den Eindruck, dass der Schauplatz, auf dem sich die Figuren bewegen, einen geschlossenen Kreis bildet. Wie in Mystery Train gibt es auch hier eine Einstellung, welche die Struktur des Films visuell veranschaulicht – in diesem Fall eine Plansequenz kurz nach Beginn: Wir sehen ein Auto mit quietschenden Reifen um die Ecke biegen; sich langsam rückwärts bewegend entdeckt die Kamera einen Unfallort und herbeilaufende Figuren, während ein junger Mann, der soeben seine Mutter totgefahren hat, mit dem Auto um den Block fährt und sodann wieder im Vordergrund des Bildes erscheint. Doch obwohl fast alle Charaktere so genannte ‹*Slacker*›, also herumdriftende Müßiggänger verschiedener Altersstufen sind, tritt keine Figur ein zweites Mal auf und kein Ereignis wiederholt sich nach Art des dreifachen Vorkommens in Mystery Train. Vielmehr entspricht die Struktur des Films endlosen Gabelungen, die Linklater in seinem Anfangsmonolog explizit benennt, wenn er von einem Borges'schen Universum sich unendlich entfaltender Parallelwelten spricht, wobei jede Verzweigung mindestens zwei weitere neue mögliche Welten eröffnet. In dieser Hinsicht besitzt Slacker, ähnlich wie Mystery Train, eine leicht mystische Qualität.

Selbstverständlich entstand die parallele Narration im amerikanischen Independent Cinema der 1980er Jahre nicht plötzlich aus dem Nichts heraus. Abgesehen von literarischen Vorläufern gibt es viele und sehr unterschiedliche filmische Beispiele aus ganz verschiedenen Ländern. Am Nächsten stehen den hier diskutierten Filmen ihre zeitgenössischen Verwandten, von den geografischen Nachbarn wie Poison (USA 1990, Todd Haynes), 32 Short Films About Glenn Gould (32 Variationen über Glenn Gould, Kanada 1993, François Girard) und The Red Violin (Die rote Violine, Kanada/I 1998, François Girard) bis zu entfernteren Angehörigen wie Jane Campions früher Kurzfilm Passionless Moments (Aus 1983), der aus einer Reihe kleiner Vignetten besteht, die vom Alltag einer Gruppe von Nachbarn erzählen, und Wong Kar-wais Chongqing senlin (Chungking Express, Hongkong 1994), mit seiner Gegenüberstellung zweier einsamer Polizisten, deren Geschichten viele

Details gemeinsam haben, obwohl ihr Leben sich nur für einen Augenblick überschneidet. (Es ist kein Zufall, dass Tarantino sich in den USA für Wong Kar-wais Film eingesetzt hat.) Lola rennt (D 1998, Tom Tykwer) liefert eine weitere zeitgenössische Spielart: Tykwer erzählt seine Geschichte dreimal, wobei es ihm vor allem auf die Konsequenzen winziger Unterschiede im Timing der Figuren ankommt.

Erweitert man den Kreis ein wenig, so stößt man auf zwei ältere unabhängige amerikanische Regisseure, die narrative Parallelkonstruktionen verwenden: John Sayles und Robert Altman; Sayles in City of Hope (Stadt der Hoffnung, USA 1991); Altman in vielen Filmen, etwa Nashville (USA 1974), A Wedding (Eine Hochzeit, USA 1978), Short Cuts (USA 1993) und Prêt-à-Porter (USA 1994). Andere Regisseure der so genannten «Movie Brat Generation»[2] haben mit gemeinsamen Episodenfilmen experimentiert, die parallele Momente aufweisen, so zum Beispiel Twilight Zone: The Movie (Unheimliche Schattenlichter, USA 1982, Joe Dante, John Landis, George Miller, Steven Spielberg) und New York Stories (New Yorker Geschichten, USA 1988, Woody Allen, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese) – eine Tendenz, die die nächste Generation von Independents mit Four Rooms aufgegriffen hat (USA 1995, Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino). Außerdem ist auch Kubricks bereits erwähnter The Killing aus sich wiederholenden, identischen Handlungsstücken komponiert, die eigenständige, aber sich überlappende Stränge bilden – ein Vorbild für Mystery Train, auch wenn das Muster dort weniger elaboriert zum Einsatz kommt.

Zieht man den Kreis noch weiter (und geht auch zeitlich weiter zurück), so präsentiert sich eine Art Stammbaum des parallelen Erzählens im internationalen Kunstkino: Dieser umfasst etwa Chantal Akermans Toute une nuit (Eine ganze Nacht, B/F 1982), Peter Greenaways The Falls (GB 1980) oder Max Ophüls' La ronde (Der Reigen, F 1950) sowie die Tradition von Episodenfilmen, die von Dead of Night (Traum ohne Ende, GB 1945, Basil Dearden, Alberto Cavalcanti, Robert Hamer, Charles Crichton) aus dem britischen Ealing-Studio bis zurück zu Jean Epsteins La glace a trois faces (Der dreiflügelige Spiegel, F 1927) reicht, der die Geschichten dreier Frauen aneinander reiht, die denselben Mann lieben (der sie allesamt abweist). Als weiterer Ast dieses Stammbaums wären parallele Erzählungen einzubeziehen,

2 [Anm. d. Ü.:] Der Ausdruck geht zurück auf Pye/Myles 1979. Gemeint sind in erster Linie die Regisseure Francis F. Coppola, George Lucas, Brian DePalma, John Milius, Martin Scorsese und Steven Spielberg.

die durch Wiederholung ausloten wollen, dass es keine objektive Sicht der Ereignisse geben kann: so Orson Welles' berühmter Citizen Kane (USA 1941) oder Akira Kurosawas Rashomon (Rashomon – Das Lustwäldchen, Japan 1950) sowie – weniger berühmt, aber dafür zeitlich näher am Ausgangspunkt dieses Aufsatzes – Amos Poes Triple Bogey on a Par Five Hole (Kreuzfahrt vor Manhattan, USA 1990). Und im ersten Jahrzehnt des Kinos, als die Filmemacher noch um geeignete Formen rangen, wie sie ihre Geschichten im neuen Medium erzählen könnten, experimentierte man gelegentlich damit, dieselbe Handlung aus verschiedenen Perspektiven zu zeigen. Dies schuf eine Temporalität, die, mit den Worten Tom Gunnings, «stolpert, stottert [und] sich wiederholt» (1991, 96). In Thomas Edisons und Edwin Porters Life of an American Fireman von 1903 rettet ein Feuerwehrmann beispielsweise erst eine Frau, dann ihr Kind aus einem brennenden Haus. Die Kamera befindet sich zunächst im Zimmer mit ihnen, um dann nach draußen zu wechseln und die Fassade zu zeigen, während sich das Geschehen ein zweites Mal ereignet. Wie so oft in der Kunst erweist sich eine ‹primitive› Methode als besonders raffinierte Form der Darstellung.

1995 kam Hal Hartleys Flirt (USA/D/Japan) heraus – in verschiedener Hinsicht das reinste und extremste Beispiel für das Prinzip der Parallelführung, da seine drei Geschichten sich nicht nur thematisch entsprechen und zeitlich überschneiden (wie bei Mystery Train und Pulp Fiction), sondern Variationen derselben Kernstory darstellen. Unter den hier erwähnten Regisseuren liegt Hartley – neben Jarmusch – diese Form des Erzählens am meisten: Der gestelzte, repetitive Dialog, das zurückgenommene Spiel der Darsteller, die schnörkellose Komposition und Präzision seiner früheren Filme gehen alle in Richtung dessen, was ich oben als ‹architektonischen Reiz› bezeichnet habe. So ist die triadische Struktur von Flirt bereits in dem früheren Film Surviving Desire (USA 1991) angelegt, eine Kompilation dreier Kurzfilme, die zunächst einzeln herausgekommen waren, aber deutliche Parallelen und motivische Anklänge aufweisen, wenn man sie im Verbund betrachtet.

In Flirt sind die Parallelen so markant, dass man vor allem auf Unterschiede achtet: Der eine Partner einer Liebesgeschichte verreist jeweils, das Objekt seiner Liebe, sein ‹Flirt›, bleibt zurück; beide zweifeln daran, ob ihre Beziehung noch Zukunft hat; der Flirt erhält Ratschläge von seinen/ihren FreundInnen; der Flirt flirtet sowohl mit einem Freund/einer Freundin wie mit einem anderen Partner, der oder die seiner- respektive ihrerseits jemand um der neuen Beziehung willen verlassen hat, und so weiter. Betrachten wir die letzte (und elaborierteste) Version der Geschichte, die in Japan spielt: Die Tatsache, dass die Titelfigur hier eine Frau (Chikako Hara) und nicht wie in den beiden vo-

rangegangenen Geschichten ein Mann ist, wirkt sich auf unsere Bewertung einer Gesichtsverletzung aus, die sie sich bei einer Schießerei zugezogen hat: Wir empfinden ihre Entstellung als gravierender als in den beiden anderen Versionen (was durch die bestürzte Reaktion des Chirurgen, der sie behandelt, noch unterstrichen wird, während seine Kollegen in den Parallelversionen eher gelassen bleiben). Wie uns der Chor der drei Bauarbeiter, der mitten in die Geschichte eingefügt ist, erklärt, geht es «dem Regisseur darum, die veränderte Dynamik herauszuarbeiten, indem er die Situation in ein anderes Milieu verlagert»; dem wäre hinzuzufügen, dass sich Hartleys Projekt außerdem mit dem Transfer zum andern Geschlecht und zu einer anderen sexuellen Orientierung befasst. Viele Kritiker haben in Flirt bestenfalls eine Verirrung Hartleys und schlimmstenfalls eine Sackgasse gesehen. Ich halte den Film jedoch für eines seiner vollendetsten Werke. Denn hier treibt er das formale Spiel, das stets ein starkes, vielleicht sogar *das* dominante Element seiner Filme war und das durch die Struktur der Parallelführung begünstigt wird, am weitesten. So gesehen, ist der Regisseur eigentlich erst mit der schludrigen absurden Komödie Amateur (F/USA 1993) in eine Sackgasse geraten, spätestens aber mit der ungraziösen Groteske Henry Fool (USA 1997). Insbesondere Letzterer erscheint wie ein forcierter Versuch, sich dem Formalismus-Vorwurf zu entziehen, jedoch ohne eine rechte Vorstellung davon, was – außer normverletzenden Gesten – die Form ersetzen soll.

Was auch immer die Filmgeschichte zu bieten hat, die Beispiele, auf die ich mich hier konzentriert habe, mögen den Eindruck erwecken, als sterbe die narrative Parallelführung nach kurzer Blüte zum Ende des 20. Jahrhunderts wieder aus. Wie dem auch sei, dieses Erzählmuster war stets ein seltener Vogel, und es ist durchaus wahrscheinlich, dass auch weiterhin gelegentlich Exemplare der Spezies auftauchen. Da das ‹Mem› – um bei den evolutionären Metaphern zu bleiben, auch wenn ich jetzt von der Natur zur Kultur übergehe – erfolgreich in den Mem-Pool des amerikanischen Kinos transplantiert wurde, darf man erwarten, dass es erneut in Erscheinung tritt. Linklaters nachhaltige Faszination durch die parallele Struktur hat sich ja wieder in Dazed and Confused (USA 1993) manifestiert (selbst wenn statt der 97 Charaktere von Slacker nur deren 78 auftreten), und sogar Before Sunrise (USA/A 1994) zeigt diese Tendenz, wenn er uns auf eine slackerhafte Tour durch das Wien der Exzentriker schickt – allerdings sind die beiden Protagonisten stets mit von der Partie. Auch ist das narrative Mem der wiederholten, parallel gesetzten Szene, das sich zuerst erfolgreich in Mystery Train manifestiert hatte und später von Pulp Fiction aufgegriffen wird, in Doug Limans Go (Go – Das Leben beginnt erst um 3.00 Uhr, USA 1999) erneut in Erscheinung getreten. Ganz ähnlich hat sich

Paul Thomas Anderson mit Filmen wie Boogie Nights (USA 1997) und Magnolia (USA 1999) als Regisseur erwiesen, der gern mit epischen, multiplen Handlungssträngen arbeitet, obschon sich sein stilistischer Übermut deutlich von Jarmuschs sorgfältig bemessener Rhythmisierung oder Altmans humorvollem Realismus unterscheidet. Und schließlich demonstriert Errol Morris' Fast, Cheap and Out of Control (Schnell, billig und ausser Kontrolle, USA 1996), wie sich die Parallelführung auch im nicht-fiktionalen Kontext kreativ einsetzen lässt. Der Film testet und unterläuft unsere Fähigkeit, Gemeinsamkeiten zwischen vier ganz verschiedenen dokumentarischen Strängen zu entdecken, bei denen es je um Roboter, um in Form geschnittene Sträucher, um die Abrichtung wilder Tiere und um die Maulwurf-Ratte geht! Und noch ist kein Ende der (Parallel-)Entwicklungen abzusehen...

Aus dem Englischen von Christine N. Brinckmann

Literatur:

Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, David (2006) *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press (speziell Teil I, Kapitel 3).

Borges, Jose Luis (1962) The Garden of Forking Paths. In: ders. *Labyrinths*. New York: New Directions.

Branigan, Edward (2002) Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. In: *SubStance* 31,1, S. 105–114.

Gunning, Tom (1991) *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Morson, Gary Saul (1994) *Narrative and Freedom: The Shadows of Time*. New Haven: Yale University Press.

Pye, Michael / Myles, Linda (1979) *The Movie Brats: How the Film Generation Took Over Hollywood*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Williams, Richard (1998) Coen's Crossing [Rezension]. In: *The Guardian, Saturday Review*, 10. Okt. 1998, S. 10.

Margrit Tröhler

Plurale Figurenkonstellationen

Die offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten[1]

> Sicuramente possiamo affirmare che l'universo è tutto centro, o che il centro de l'universo è per tutto: et che la circunferenza non è in parte alcuna.
> Giordano Bruno, *De la causa, principio ed uno*, 1584[2]

Dezentriertes Erzählen und polyzentrische Ästhetik

Seit den späten 1980er Jahren lässt sich eine verstärkte Tendenz zu dezentrierten Erzähldynamiken feststellen, die plurale Figurenkonstellationen inszenieren: Sie präsentieren meist eine Vielzahl von Figuren, von denen keine durchgängig die Funktion einer individuellen Hauptfigur inne hat, weder in Bezug auf die Handlung noch auf die narrative Perspektive oder die Leinwandpräsenz. Diese Filme entwerfen vielstimmig fokalisierte Welten, die sich im *Ensemblefilm* hauptsächlich mittels Interaktionen und Zwischenfällen in einer heterogenen Gruppe entwickeln (Beispiele wären Bhaji on the Beach [Picknick am Strand, GB 1993, Gurinder Chada] oder Ha Chayim Aply Agfa [Life According to Agfa / Nachtaufnahmen, Israel 1992, Assi Dayan]), während sie im *azentrischen Mosaik* stärker durch die Verknüpfung einzelner Figuren in einer alternierenden Montagebewegung orchestriert sind (so etwa in Short Cuts [USA 1993, Robert Altman] oder in Amores Perros [Auf den Hund gekommen, Mexiko 2001, Alejandro G. Iñárritu]). Dabei stellen diese Konfi-

1 Dieser Aufsatz basiert auf Ergebnissen einer Studie, die im Rahmen eines Forschungsprojektes des Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (1998–2000) entstand.

2 «Wir können mit Sicherheit bestätigen, dass das Universum nichts als Zentrum ist oder dass das Zentrum des Universums überall ist: und seine Begrenzung keinerorts» (Übersetzung M.T.). Gemäß Jorge Luis Borges (1986, 16–21) bezieht sich Bruno hier auf eine Formulierung, die er in einer Bibliothek antiker Texte gefunden hat, die Ende des 12. Jh. von Alain de Lille wiederentdeckt wurde. Ich danke Alain Montesse für diesen Hinweis.

gurationen nur die beiden Pole derselben Dynamik dar, in der sich die Episoden horizontal-flächig aneinander reihen und die Narration mäandrierend vorantreiben: Gleichzeitigkeit, Parallelität sowie die Bewegungen von Konvergenz und Divergenz treten in den Vordergrund des narrativen Prozesses, der sich stark auf die Figuren konzentriert. Die Figuren tragen ihn durch ihre Begegnungen im Beziehungsgeflecht in die Diegese und sorgen für seine Rhythmisierung. Im Ensemblefilm absorbieren sie so auch weitgehend die Aktivität der Montage, die sich im Figurenmosaik stärker als lenkende Instanz zu erkennen gibt. In beiden Fällen dezentriert jedoch die soziale und filmische Vernetzung der Figuren in polyphone Konstellationen den Erzählprozess, der die Zeitlichkeit primär als eine Dimension des Raumes entfaltet und in dem durch die Inszenierung von Kontingenz die kausalen Zusammenhänge zurückgedrängt oder gar in Frage gestellt werden.[3] Vorzugsweise in fiktionalen Alltagswelten situiert, verkörpern die Figuren die hier als «mäandrierend» bezeichnete Dynamik sozusagen an der Oberfläche, was sich auf die Gestaltung und Konzeption der Einzelnen auswirkt ebenso wie auf die emotionale und intellektuelle Einbindung der Zuschauerinnen und Zuschauer.

Bevor ich diese Behauptungen im zweiten Teil meines Aufsatzes begründe, möchte ich der eingangs gemachten Feststellung nachgehen, dass sich das dezentrierte Erzählen mit pluralen Figurenkonstellationen seit Ende der 80er Jahre zu einer Tendenz verdichtet, mehr noch: Es lässt sich in den 90er Jahren als annähernd transkulturelles und transmediales Phänomen beschreiben. Im Bereich des Spielfilms, auf den ich nachfolgend meinen hauptsächlichen Fokus richte, zeigt sich der Hang zu pluralen Figurenkonstellationen weit über die westlichen und asiatischen «Independent-Produktionen» hinaus, in denen sich bereits zu Beginn des Jahrzehnts eine gewisse Häufung bemerkbar machte:[4] Unabhängig von Geschlecht, ethnischer Identität und Alter der Filmemacherinnen und Filmemacher durchziehen dezentrierte Erzähldynamiken inzwi-

3 Ich bestreite nicht, dass auch in Ensemble- und Mosaikfilmen Elemente einer klassischen Dramaturgie zum Tragen kommen, wie dies David Bordwell (2006, 94–103) herausstellt, bezweifle aber, dass das hauptsächliche Interesse dieser Filme (auch für die Zuschauer) in der Bestätigung der kausalen *Erzähllogik* liegt, wie dies Bordwell vertitt: «Whatever new shapes [these] plots take, most remain coherent and comprehensible, thanks to the principles of causality, temporal sequence and duration, character wants and needs, and motivic harmony that have characterized mainstream storytelling (not just in cinema) for at least a century» (100).

4 Denken wir, um nur die bekanntesten Regisseure zu nennen, an die Filme von Robert Altman, Patrick Guédiguian, Michael Haneke, Richard Linklater, Jacques Rivette, John Sayles, Lars von Trier, Tsai Ming-liang, Wong Kar-wai oder Hou Hsiao-hsien.

schen ebenso variantenreich das so genannte *World Cinema*[5] – und finden ihr Echo manchmal auch im Hollywoodkino.[6]

Ensemble- und Mosaikkonstellationen, die zur Porträtcollage einer größeren Gemeinschaft tendieren, sind auch in Dokumentarfilmen präsent.[7] Hier lassen sich häufig Mischformen erkennen, die mit der Verunsicherung der Grenze zwischen Fiktion und Nichtfiktion spielen und sich damit im weiten Feld des Essayfilms zwischen performativem Dokumentarfilm und experimentellem Spielfilm situieren (vgl. Tröhler 2004).[8]

Wir begegnen den vielstimmigen Konstellationen natürlich auch in populären Fernsehproduktionen: etwa den «klassischen» Familienserien wie Dallas (ab 1981) und später zum Beispiel in der Serie Emergency Room (ab 1994) oder der Sitcom Friends (ab 1994), die seit Jahren mit großem Erfolg in weiten Teilen der Welt ausgestrahlt werden und viele Nachfolger gefunden haben.[9] Wenn die amerikanischen Produktionen der 80er Jahre meist eine emotionale

5 Als neuere Beispiele können gelten: La Ciénaga (Der Morast, Argentinien/F/E 2001, Lucrecia Martel), Cidade de Deus (City of God, Brasilien/F/USA 2002, Fernando Meirelles), Suite Habana (Kuba 2003, Fernando Pérez), Ouaga Saga (F/Burkina Faso 2005, Dani Kouyaté), Be with me (Singapur 2005, Eric Khoo), Anlat Istanbul (Erzähl Istanbul, Türkei 2005, Selim Demirdelen/Kudret Sabanci) oder Offside (Iran 2006, Jafar Panahi). Bis vor kurzen ließ sich in den Filmen des *World Cinema* noch ein weiterer Typ von pluralen Figurenkonstellationen ausmachen, der sich an kollektiven Mustern orientiert (und ein argumentatives oder demonstratives Anliegen verfolgt), wobei die Übergänge zum dezentrierten Erzählen in Ensemble- und Mosaikfilmen fließend sind. Beispiele sind etwa Le Camp de Thiaroye (Das Camp der Verlorenen, Senegal/Tunesien/Algerien 1987, Sembene Ousmane), Zhan zhi le bie pa xia (Geh aufrecht, China 1992, Huang Jianxin), La cinquième saison (Die fünfte Jahreszeit, Iran/F 1997, Rafi Pitts).

6 Vgl. Set it off (Das Überfallkomando, USA 1997, Gary Gray) oder Syriana (USA 2005, Stephen Gaghan).

7 Vgl. Coûte que Coûte (F 1996, Claire Simon), Belfast, Maine (USA 1999, Frederick Wiseman), Caste criminelle (F 1989, Yolande Zaubermann), Yougodivas (CH 1998, Andrea Štaka).

8 Vgl. Histoires d'Amérique (B/F 1988, Chantal Akerman), Paris is Burning (USA 1990, Jennie Livingstone), Walk the Walk (F/CH 1995, Robert Kramer), Tierische Liebe (A 1995, Ulrich Seidl), The Blair Witch Project (USA 1999, Daniel Myrich/Eduardo Sanchez).

9 Natürlich gibt es bereits in den 1960er und 1970er Jahren TV-Familienserien wie Bonanza (USA 1959–73) oder Die Waltons (USA 1972–1981). Wie Irmela Schneider (1995, 42–51) darlegt, liegen ihnen die kanonischen Muster von Spannung, Neugier, Überraschung zugrunde: Die einzelnen Charaktere sind Funktionsträger einer Ereignisfolge, die sich in einem klar definierten Raum-Zeit-Kontinuum entwickelt. Ab den 1980er Jahren stellt die Autorin sodann eine Verschiebung vom Ereignis zur Performance und zum Erlebnis fest: Die Akteure bewegen sich in einer Gefühlswelt, für die weder der kausale noch der temporale Verlauf konstitutiv sind und die durch die Pluralität ihrer disparaten, nebeneinander existierenden Lebenstile dynamisiert wird. Vgl. auch Heller 1995.

und intimistische Realität kreierten, so zeigt sich seit den 1990er Jahren eine allgemeine Öffnung auf sozial-realistische Alltagsproblematiken, wie sie etwa die englische Coronation Street (GB 1960ff), die deutsche Lindenstrasse (BRD 1985ff) oder die brasilianischen Telenovelas schon länger in ihre Dramaturgien einweben (vgl. Ang 1986; Liebes/Livingstone 1994; Müller 1995). Parallel zu dieser Entwicklung gewinnen die hybriden Formate der Doku-Soaps und Doku-Dramas im Laufe der 1990er Jahre an Interesse: Experimentierfreude und Erneuerungsdrang dieser «fiktionalen Alltagsreportagen», denen oft der Charakter eines Gesellschaftspiels anhaftet, das je nach Anlage zum Sozialabor oder manchmal gar zur Überlebensübung gerät, bringen immer neue Spielarten hervor – der Hang zu diesen kürzeren und weniger aufwändigen Formaten ist dabei allerdings oft von ökonomischen Zwängen bestimmt (Wolf 2003, 7ff).[10]

Außerdem sind in der Literatur, in Theater, Tanz oder Oper in den 1990er Jahren vermehrt aufgefächerte, vielstimmige Konstellationen anzutreffen. In den Performancekünsten führen dezentrierte Inszenierungsformen das Narrative zwar oft an seine Grenzen; umgekehrt sind jedoch auch in primär nichtfiktionalen und nichtnarrativen Dispositiven polyzentrische Dynamiken und Praktiken wahrnehmbar: in Videoinstallationen, in der Netzkunst oder in der Musik als *Sampling* sowie in der interaktiven Nutzung von Computerspielen, beim *Zapping* vor dem Fernseher oder beim Surfen im Internet, dessen Aufbau als solcher ja ebenfalls azentrisch ist.

Somit manifestieren sich dezentrierende Prozesse und Aktivitäten als *strukturelle Dynamik* quer durch avantgardistische und populäre mediale Gestaltungsformen und alltägliche Praktiken: Sie stellen die Funktionen des *Aus-*

10 Diese neueren TV-Formate der «fiktionalen Alltagsreportagen» gehen maßgeblich auf die amerikanische Produktion The Real World des Privatsenders MTV zurück, der ab 1987 mehrere Serienfolgen lancierte, zuerst in Nordamerika, dann in England und Mitte der 90er Jahre unter dem Titel Das wahre Leben (1994) auch in Deutschland. Eine Radikalisierung dieses quasi-dokumentarischen Gesellschaftsspiels setzt – räumlich eingeschränkt und zu einem *huis-clos* stilisiert – mit dem Experiment Big Brother ein, das 1998 in den Niederlanden begann, sich bald schon auf Deutschland und die Schweiz ausweitete und danach mit El Gran Hermano in Spanien, Il Gran Fratello in Italien und Loft Story in Frankreich verschiedene nationale Versionen hervorgebracht hat. Eine geografische und kulturelle «Entfremdung» erfahren diese Spielanlagen mit Robinson und Survivor in Schweden, den Niederlanden oder der Schweiz (ab 1998), indem sie die psychologische und körperliche Überlebensübung auf eine einsame Insel verlagern. Um die Jahrtausendwende kommen dann die historisierenden *real life*-Anordnungen in Mode, in denen sich das Fernsehen als Zeitmaschine betätigt, wie etwa in Schwarzwaldhaus 1902 (D 2002), wo eine Familie während mehrerer Wochen vor ständig laufenden Kameras die Alltagsbedingungen um 1900 erfahren soll; vgl. dazu Wolf 2003, 77ff.

wählens und *Kombinierens*, wie sie auch die Organisation und Benutzung von Datenbanken verlangen, in den Vordergrund. Eine solche gewissermaßen parataktische Ordnung liegt auch den audiovisuellen Produktionen, die plurale Figurenkonstellationen inszenieren, zugrunde: Sie erproben in der narrativen Bewegung jedoch auch neue Möglichkeiten der Vernetzung der einzelnen Elemente und spielen zudem oft mit dem (nicht-)fiktionalen Status ihrer Welten.

Obwohl dezentrierte Erzählmodelle mit pluralen Figurenkonstellationen in Literatur und Theater, in Spiel- wie Dokumentarfilm oder gar in den Serienformaten im Fernsehen eine facettenreiche Tradition aufweisen können – und also keineswegs eine postmoderne *Erfindung* darstellen –,[11] scheinen sie sich in den 90er Jahren im Zuge der technologischen Neuerungen und der medialen Konvergenz zu verdichten.[12] Zum transmedialen und gewissermaßen transkulturellen Phänomen der dezentrierten Erzählmuster beigetragen hat sicherlich auch die spätestens Mitte der 1990er Jahre durchgreifende Popularisierung von Netz-, Chaos- und Globalisierungstheorien. Denn so, wie sich die unterschiedlichen medialen Dispositive in ihren jeweiligen Gestaltungsmöglichkeiten wechselseitig beeinflussen, reagieren auch Praxis und Theorie in einem komplexen Feld von Bezügen aufeinander.

Es soll damit nicht behauptet werden, dass vielstimmige Figurenkonstellationen sich in ein universalistisches Projekt einordnen. Vielmehr machen sie in ihren konkreten Vielfältigkeiten in spezifischen historisch-diskursiven Kontexten immer wieder andere kulturelle Aussagen, die nebeneinander und

11 Als historische Beispiele für das Erzählen mit pluralen Figurenkonstellationen in Theater und Literatur sind unter vielen anderen Shakespeares *Sommernachtstraum* oder Goethes *Wahlverwandtschaften* zu nennen. Im Filmbereich kann man darin die Wiederbelebung der episodischen Anlage der Nummernstruktur des frühen Kinos sehen, die auch im Modell des Querschnittfilms der 1920er Jahre ihren Widerhall findet, ein Modell, das sich durch die damals ohnedies noch nicht fest etablierten Gattungen des experimentellen, des dokumentarischen und des fiktionalen Films zieht. Eine seiner Aktualisierungen erfährt es in der englischen Dokumentarfilmschule der 30er und 40er Jahre und im fiktionalen Bereich etwa im italienischen *film corale* der Nachkriegszeit. Auch wenn es nicht darum gehen kann, eine einheitliche und kohärente Traditionslinie der pluralen Dramaturgien zu etablieren, so ist festzustellen, dass sie durchwegs als alternatives Erzählmuster zum dominanten Modell der individuellen Hauptfigur bestehen, jedoch zu verschiedenen Zeiten, an verschiedenen Orten und in unterschiedlichen medialen Dispositiven verdichtet auftauchen. Zur historischen Dimension der pluralen Konstellationen und zur Problematisierung des Begriffs der Tradition vgl. Tröhler 2007 (vor allem Kap. II).

12 Aus einer anderen Perspektive unterstreicht auch Elsaesser (1998, 9–26) die Konvergenz zwischen Mediendispositiven, audiovisuellen Praktiken, Gattungen, Modi und technologischen Möglichkeiten in den letzten 25 Jahren, die trotz aller institutionellen, ökonomischen und soziokulturellen Divergenzen besteht.

dennoch nicht völlig unabhängig voneinander in einer bestimmten Epoche dominant in Erscheinung treten und in ihrer Häufung möglicherweise auch wahrgenommen werden. Im audiovisuellen Bereich können die dezentrierten Erzählweisen, von denen hier die Rede ist, als Ausdruck eines breiteren Interesses an verzweigten, nicht-linearen Narrationsformen gesehen werden – man denke an all die vergabelten, seriellen, zirkulären oder paradoxen Dynamiken, die nicht unbedingt oder weniger auffällig plurale Konstellationen anvisieren, jedoch ebenfalls veränderte Figurenkonzeptionen ausloten.[13] Dennoch stehen dieser Tendenz andere dramaturgische Kompositionsmuster entgegen, etwa das stark auf die Einzelfigur konzentrierte, das nach wie vor in beachtlicher Häufigkeit auftritt: sei es in Form der neuen-alten Heldenmythen im Actionkino (in den Cyberwelten der Sciencefiction, im Neopeplum, in Kriegsfilmen) oder der individuellen Porträts, welche die Einzigartigkeit des Lebenswegs einer (historischen) Figur herausstellen (in Biopics, aber auch im Dokumentarfilm sowie in den Alltagsreportagen in Fernseh- und Printjournalismus). Natürlich lassen sich neben den erwähnten noch weitere solcher Tendenzen ausmachen: Sie alle äußern sich als gehäufte Singularitäten in einer «multi-temporal heterogeneity» (Shohat/Stam 1998, 39f), d.h. in den synchronen, sich überlappenden Raumzeitlichlichkeiten einer «polyzentrischen Ästhetik» (ibid.). Diese charakterisiert die postmodernen Gesellschaften in ihrer medialen und ökonomischen Globalisierung und ist von einer horizontalen Dynamik der «dis/connection» zwischen unterschiedlichen Rhythmen und Registern bestimmt (Foster 1996, 221f; ähnlich Nichols 2000).

Vor diesem Hintergrund möchte ich die These formulieren, dass das dezentrierte Erzählen auf der Mikroebene der einzelnen Filme (oder auch der Serienfolgen im Fernsehen) diese «dis/connection» als strukturelle Welterfahrung heutiger Subjekte auf seine Weise inszeniert, wobei es durch die horizontale, nicht-lineare Verflechtung der Figuren in plurale Konstellationen neue Möglichkeiten des Narrativen erprobt.

13 Als Beispiele solcher «multi-draft narratives» (so der häufig benutzte englische Ausdruck für die komplexen, polyfokalisierten Erzählweisen) können Filme wie Pulp Fiction oder Jackie Brown (USA 1994 bzw. 1997, Quentin Tarantino), Lost Highway oder Mulholland Drive (F/USA 1997 bzw. F/USA 2001, David Lynch), The Thin Red Line (Der schmale Grad, Kanada/USA 1998, Terrence Malick), Lola rennt (D 1998, Tom Tykwer) oder Sliding Doors (Sie liebt ihn – sie liebt ihn nicht, GB/USA 1998, Peter Howitt) gelten. Zu den nicht-linearen Erzählweisen unter dem Aspekt der Parallelität vgl. den Aufsatz von Murray Smith in diesem Heft; speziell zu den «forking-path narratives» vgl. Bordwell (2002) und Branigan (2002); zu den «modular narratives» Cameron (2006).

Die Dynamiken fiktiver und anderer Verwandtschaften

Das dezentrierte Erzählen impliziert in den meisten seiner Varianten eine Multiplikation der Situationen und «Intrigen» (im sozialen und narrativen Sinne). Auf dieser Grundlage entwerfen die pluralen Figurenkonstellationen polyfokalisierte Welten, die heute, wie eingangs erwähnt, zwei dominante Organisationsformen erkennen lassen: das Ensemble und das Figurenmosaik. Ensemblefilme führen ihre Protagonisten oft an einem zentralen Ort zusammen und lassen durch deren Begegnungen und durch die Konfrontation der heterogenen Situationen einen Mikrokosmos entstehen (der manchmal durch die Konfigurationen von Familien, Freundesgruppen oder -paaren bereits vorstrukturiert ist). Diese profilmische Anlage legt in ihrer raum-zeitlichen Reduktion eine fiktionale Kohärenz nahe, doch die *Ungleichzeitigkeit des Gleichzeitigen*[14] gestaltet den Mikrokosmos als einen polyphonen Raum, in dem sich durch Zufälle und Zwischenfälle und die oft konfliktreiche Interaktion der Figuren die Stimmung nach und nach aufheizt, so etwa in Life According to Agfa, Un air de famille (Typisch Familie!, F 1996, Cédric Klapisch) oder Festen (Das Fest, DK 1998, Thomas Vinterberg). Die Konfrontation der Lebensstile und -einstellungen der Einzelnen und ihrer Teiluniversen bestimmt die psychosoziale Dramaturgie dieser Filme, die das Beziehungsgeflecht je nachdem stärker im privaten oder im öffentlichen Raum verankern. Emotionale und weltanschauliche – manchmal auch explizit politische – Spannungen innerhalb des engeren oder weiteren Ensembles lenken den Erzählprozess (und die Sympathieverteilung der Zuschauer) in der zunehmenden Differenzierung der Einzelnen und ihrer relationalen Positionierung in der Gruppe. Die Entwicklung des Geschehens scheint den Interaktionen im Ensemble ausgeliefert, die durch die Ungleichzeitigkeit des Gleichzeitigen im vielstimmigen Mikrokosmos oft unvorhersehbare Wendungen herbeiführen. Dieser Eindruck verstärkt sich, wenn die filmische Narration zeitweilig Nebenschauplätze ins Spiel bringt – sei es durch die Montagekomposition oder weil sich ein Teil der Figuren vom Ensemble entfernt – , um sodann in einer konvergenten Bewegung das parallele Geschehen und dessen Figuren wieder in den Mikrokosmos hineinzutragen und die Konflikte zu schüren. Mehr oder weniger markant macht sich dabei die filmische Gestaltung (Kamerastil, Bildkomposition, Musik etc.) bemerkbar, die den gewissermaßen theatralischen Rahmen strukturiert und die Figuren zusätzlich charakterisiert.

14 Ich benutze diesen Ausdruck mit Bezug auf Michail Bachtin, für den die «zufällige Gleichzeitigkeit und die zufällige Ungleichzeitigkeit» zu den grundlegenden Charakteristika des «Chronotopos der Begegnung» gehören; vgl. Bachtin 1989, 24.

Die Erzähldynamik in den Mosaikfilmen unterscheidet sich nicht grundlegend. Ihr liegt jedoch ein von vornherein erweiterter und stärker aufgefächerter Mikrokosmos zu Grunde. Die Figuren sind in kleinen Gruppen, in Paaren oder als Einzelne meist in einer Stadtlandschaft verteilt, und ihre Wege verknüpfen sich nach und nach zu einem komplexen Beziehungsnetz. Die Narration schlängelt sich durch ein Labyrinth von Geschichten: Sie führt zwar die Figuren gelegentlich an einem zentralen Ort zusammen, bleibt aber in ihrer Anlage stärker azentrisch. An Beispielen wie Short Cuts, Nordrand (A 1999, Barbara Albert), Nachtgestalten (D 1999, Andreas Dresen), Amores Perros oder Elephant (USA 2003, Gus van Sant) zeigt sich, dass das polyphone Puzzle vielfältige Ausformungen kennt. Das Treiben der Figuren scheint hier umso unvorhersehbarer, als eine ausgeprägte Montagearbeit die parallel sich entwickelnden Geschichten in einer alternierenden Bewegung verwebt: Gleichzeitigkeit und Überlappung von Episoden durch die Montage sowie Divergenz und Konvergenz der Bewegungen der Figuren in der Diegese bestimmen den narrativen Fluss des Nacheinander, es sei denn, die verschiedenen Schauplätze werden im simultanen Modus eines (viergeteilten) *split screen* präsentiert, wie dies in Time Code (USA 2000, Mike Figgis) der Fall ist.

Unzählige Varianten lassen sich zwischen Ensemble und Mosaik ansiedeln: In der sozialen Dramaturgie können bestehende Gruppen sich auflösen (The Big Chill [Der Grosse Frust, USA 1984, Laurence Kasdan], Festen), zerstreute Familienmitglieder wieder zusammenfinden (Wonderland, GB 1999, Michael Winterbottom) oder «Paare» umverteilt werden (Halbe Treppe, D 2002, Andreas Dresen). Im narrativen Prozess kommen neben den konvergenten und divergenten Bewegungen der Vernetzung manchmal zusätzliche horizontale Dynamiken zum Tragen: etwa die Kettenreaktion in Slacker oder komplexer in Elephant, das Kompositionsmuster der musikalischen Fuge in Walk the Walk oder die sternförmige Ausrichtung auf ein zentrales Moment wie den Unfall in Amores Perros oder das Hotel (und den Schuss) in Mystery Train (USA 1989, Jim Jarmusch). Manchmal scheinen auch Kinder- und Gesellschaftsspiele als Modell zu dienen, wenn die Narration einem oder mehreren Objekten folgt, die in Les favoris de la lune (Die Günstlinge des Mondes, F/I 1984, Otar Iosseliani) ähnlich wie bei einem Besentanz oder in «Taler, Taler du musst wandern» von Hand zu Hand gehen, oder wenn die vielschichtige Gesetzlichkeit des Go-Spiels in Généalogies d'un crime (Genealogien eines Verbrechens, Raoul Ruiz, F 1996) die Figuren zwar räumlich in einem Haus zusammenführt, sie zeitlich aber in eine paradoxe Anlage lenkt, in der sie sich nicht begegnen. Auch im selben raum-zeitlichen, realistischen Mikrokosmos müssen sich die Figuren nicht unbedingt kreuzen,

sondern können rein durch die Wechselfolge der Montage miteinander in Verbindung gebracht werden oder sie können am selben diegetischen Ort aneinander vorbei gehen, ohne sich gegenseitig wahrzunehmen, wie etwa La vie moderne (Modern Life, F 1999, Laurence Ferreira-Barbosa) oder ähnlich Chungking senlin (Chungking Express, HK 1994, Wong Kar-wai) zeigen. Sobald die Figuren jedoch wie im eigentlichen Episodenfilm nicht mehr in derselben Diegese angesiedelt sind und sich keine noch so lockeren oder auch nur potenziellen Verbindungen mehr zwischen ihnen abzeichnen, kann nicht mehr von pluralen Konstellationen im engeren Sinn gesprochen werden.[15]

In all den hier genannten Varianten ist das polyfokalisierte Universum durch ein Netz von Beziehungen und Bezügen verbunden, in dem sich über die Figuren die einzelnen Puzzleteile und Informationen aneinander fügen lassen. Diese Dynamik appelliert an die Kombinationsgabe der Zuschauerinnen. Im Spielfilm kommt dabei die vertraute Alltagsaktivität zum Tragen, welche die Figuren zu «fiktiven Verwandtschaften» (Liebes/Livingstone 1994, 729f) verknüpft. Es werden Ähnlichkeiten und Unterschiede abgewogen, Vergleiche gezogen, mögliche und alternative Beziehungen und Begegnungen imaginiert. Je mehr das Modell zum Mosaik tendiert, desto stärker wird diese Aktivität durch das konstante Wechselspiel der Montage unterstützt, die metonymische und metaphorische Verbindungen zwischen den Situationen einzelner Figuren etabliert und die Konstellation in ein weiteres Netz von Bezügen verwebt. Die narrative Bewegung, die unweigerlich vorwärts drängt, gleicht dabei einer «unfocused chain» (Branigan 1992, 19), in der sich die Episoden gewissermaßen parataktisch aneinander reihen, eher räumlich als zeitlich organisiert sind und keinem einheitlichen Aktionsschema folgen. Parallelität, Simultaneität, Zirkularität und je nachdem Serialität dominieren die höchstens schwach kausalen Zusammenhänge, die sich zwischen den Figurenepisoden etablieren lassen.[16] Dadurch werden Quer-, Vor- und Rückbezüge und also auch «struk-

15 Kinospielfilme und Fernsehproduktionen, ob als Serie konzipiert oder nicht, tendieren normalerweise zu den Ensembleformen oder zu verknüpften sozialen Puzzles, während der dokumentarische Modus von vornherein stärker Varianten des Mosaiks oder gar der Collage inszeniert, in denen die einzelnen Porträts durch eine thematische Kohärenz zusammengehalten werden. Dennoch kann der reduzierte Mikrokosmos eines Ensembles auch im Dokumentarfilm als «dramaturgische» Grundanlage dienen, wie dies etwa in Paris is Burning, Venus Boyz (CH/USA/D 2002, Gabrielle Baur) oder in einem dramatisierenderen Stil in Capturing the Friedmans (USA 2003, Andrew Jarecki) der Fall ist. Mosaikartige Dynamiken, die die Figuren in einem gemeinsamen sozialen Universum vernetzen, sind im Dokumentarfilm etwa in Caste criminelle, in Belfast, Maine oder in Yougodivas zu finden.

16 Man könnte mit Paul Ricoeur auch vertreten, dass die Episoden im linearen Fluss der Narration aufeinander folgen, ohne sich erzähllogisch zu bedingen, wie dies Aristoteles in seiner

turelle Verwandtschaften» erleichtert. Diese von der Montage initiierten Verbindungen können entweder von den Bewegungen der Figuren getragen und sozusagen in der Diegese absorbiert werden, oder sie sind im Gegenteil dazu – und manchmal auch gleichzeitig – durch eine auffallende plastische Kohäsion auf der Bild- wie Tonebene hervorgehoben (durch Korrespondenz oder Komplementarität in der Farbgestaltung, durch Kamerabewegungen, Musik, Geräusche etc.). Solche Momente setzen rhythmische Akzente im narrativen Fluss und ermöglichen den Zuschauern – zusätzlich zur sozialen Vernetzung der Figuren – , Verbindungen zwischen den Puzzleteilen herzustellen. Trotz der linearen Abfolge der Episoden in der narrativen Verkettung entwickelt sich die Konstellation so in einem Netz von *Analogien*, das alle Ebenen durchzieht. Für Barbara Maria Stafford sind solche Analogien «the webworking strategy par excellence», deren Funktionsweise sie folgendermaßen beschreibt:

> Most fundamentally, analogy is the vision of ordered relationships articulated as similarity-in-difference. This order is neither facilely affirmative nor purchased at the expense of variety. […] We should imagine analogy […] as a participatory performance, a ballet of centripetal and centrifugal forces lifting gobbets of sameness from one level or sphere to another. Analogy correlates originality with continuity, what comes after with what went before, ensuing parts with evolving whole. (Stafford 1999, 9)

Wenn wir also annehmen, dass es kein universales Gesetz gibt, um Verbindungen zwischen den Dingen wie den Bildern oder Episoden herzustellen, dass aber die Aktivität des Verknüpfens selbst unabdingbar ist, um sich in der Welt zurechtzufinden und Bedeutungen zu schaffen, dann führen uns diese vielstimmigen Konstellationen in der horizontalen Verflechtung der Figuren dynamische Muster vor Augen, die an eine vertraute und doch fremde (weil selten bewusste) Ordnung erinnern: Sie scheinen dabei primär an ein pragmatisches Wissen anzuknüpfen, das auf nonverbalem Alltagshandeln aufbaut und sich in den Filmen als kulturell *Wahrnehmbares* veräußerlicht. Indem die Filme durch die pluralen Figurenkonstellationen eine Vielzahl von Lebensssti-

Poetik verlangt (Ricoeur 1983, 70). Die Verräumlichung der Erzählung, die durch die Parallelität der Episoden im Mosaik oder auch der Situationen im polyphonen Ensemble entsteht, stellt nicht nur die Kausalität, sondern auch die Chronologie der Abfolge der Ereignisse in der klassischen Erzählung zurück. Dennoch zielt der narrative Prozess in den pluralen Figurenkonstellationen nicht auf eine achronologische Anordnung der einzelnen Elemente ab, sondern exponiert in ihrem gleichzeitigen Nebeneinander die Zeitlichkeit selbst; vgl. Ricoeur 1983, 53.

len in ihren individuellen Ausformungen skizzieren, sie konfrontieren und in alltäglichen Welten verankern, situieren sie die Figuren in ihren jeweiligen sozialen Bedingtheiten und in der Interaktion mit den Anderen. Bekannte soziale Muster des Verknüpfens werden beobachtbar, da sie sich im medial *Darstellbaren* prozesshaft materialisieren und durch strukturelle Analogien auch neue assoziative, plastische und konzeptuelle Verbindungen anklingen lassen. Diese sozialen und ästhetischen Dynamiken wirken in den pluralen Figurenkonstellationen letztlich zugunsten einer *Ikonografie des Alltags*: Immer als solche erkennbar, macht sie die geschlechtsspezifische und ethnische Differenzierung ihrer Welten in einer kulturell kontingenten Beziehung zur Gegenwart der 1990er Jahre wahrnehmbar und eröffnet den Zuschauerinnen eine wertmäßig-emotionale Auseinandersetzung mit dem kulturellen Anderen. So stellen die Filme nicht nur das Vertraute der Alltäglichkeit zur Schau, sondern sie führen im filmisch-narrativen Prozess manchmal spielerisch unsere gewohnten Denkmuster, die Art und Weise, Dinge zu verknüpfen, aufs Glatteis.

Die Ikonografie des Alltags und der ethnografische Modus der Chronik

Das dezentrierte Erzählen in pluralen Konstellationen verankert die gewöhnlichen Figuren oder Nichthelden in alltäglichen Situationen und Stimmungswelten, die sich in Anlehnung an die «allgemeinen Szenografien» von Umberto Eco als Alltagsszenarien beschreiben lassen. Sie rufen jedoch immer gleich auch «intertextuelle Szenografien» auf (Eco 1987, 98f), denn die Szenarien der kleinen Gesten, vertrauten Aktivitäten und zwischenmenschlichen Konflikte lehnen sich in ihrer Repräsentation an Bilder des Alltags an, wie wir sie aus Reportagen, anderen Spielfilmen, aus Home Movies oder sogar aus der Werbung kennen. Zudem ist in den 1990er Jahren durch das partizipative Medienangebot und die Omnipräsenz von Foto- und Videokameras im Alltag eine allgemeine «Ethnografisierung der Gesellschaft» festzustellen (Oester 2002, 347f). So hat die Geste des Dokumentierens von alltäglichen Szenen inzwischen ihre eigene Ikonografie hervorgebracht, in der zum Beispiel die Handkamera in ihrer rastlosen Inszenierung der expressiven Körperbilder, die die gewöhnlichen Figuren in den pluralen Konstellationen entwerfen, den phänomenologischen Eindruck des Alltäglichen, der gelebten Erfahrung und der emotionalen Nähe hervorruft (Jost 2001, 59ff; Tröhler 2006). Dieser ethnografische Effekt ist umso stärker, als der polyphone Mikrokosmos in diesen Filmen meist eine

zeitgenössische Welt der Gegenwart skizziert. Er macht die (halb-)vertrauten Szenarien durch die Ikonografie des Alltäglichen jedoch immer gleichzeitig auch als mediale und kulturell kontingente wahrnehmbar.

Die enunziative Haltung nähert sich in den dezentrierten Erzähldynamiken der soziokulturellen Beschreibung an, die der *Chronik* verpflichtet ist. Francis Vanoye zufolge hält dieser Modus aufmerksam die kleinen Gesten des Alltags fest, ohne sie zu erklären oder zu werten (Vanoye 1991, 74–77). Der ethnografische Blick beobachtet die Figuren auf Augenhöhe, und die Narration entwickelt sich zeitgleich zum Geschehen, sozusagen im Gleichklang mit ihnen. Im Kontrast zur Nähe in den Alltagsszenarien markiert sie im Arrangement des pluralen Nebeneinanders, in der Überlappung und Vernetzung der sozialen Räume auch eine gewisse Distanz; eine Distanz, die nicht unbedingt für alle Figuren dieselbe sein muss, doch von denen keiner weder in Bezug auf ihre Präsenz noch auf ihre narrative Funktion eine dominante Stellung durch den gesamten Film hindurch zuteil wird. Durch die variable Perspektive der externen Fokalisierung (nach Genette) bleibt der Blickpunkt sozusagen behavioristisch (es gibt kaum innere Bilder oder eine explizite Erzählstimme): So wird den Figuren eine scheinbare Autonomie bei der Veräußerlichung ihrer Charaktere zuteil, die sie in individuellen Körperbildern transparent machen. Emotionen, Motivationen und Wertepositionen werden expressiv nach außen getragen und verankern die Figuren in ihrem Verhalten sogleich in den sozialen Rollen im alltäglichen Milieu und im differenziellen Beziehungsgeflecht. In der unberechenbaren Dynamik der Interaktion und der Konfrontation der Porträts durch die Montage gestalten sich ihre Charaktere facettenhaft, vielschichtig und oft widersprüchlich. Ihnen scheint letztlich eine relationale Subjektkonzeption zu Grunde zu liegen, da sich das Bild des/der Einzelnen nur im Kontakt mit den Anderen formt.[17]

Expressive Körperbilder und die offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten

So entwickeln diese Filme den Effekt eines *expressiven, ethnografischen Realismus*, für den die von den Figuren entworfenen Körperbilder eine wichtige Funktion einnehmen, da sie in der schauspielerischen Performance die Iko-

17 Für eine solch explizit relationale oder dialogische Subjektkonzeption kann auf Modelle in der Sozialpsychologie (Jodelet 1994; Blanchet/Trognon 1994) oder in der Philosophie (Waldenfels 1990; Zima 2000) zurückgegriffen werden, wie ich noch ausführen werde.

nografie des Alltags zwischen Dokument und Fiktion sichtbar machen. Das Schauspiel entfaltet immer einen Effekt der medialen Gegenwärtigkeit (vgl. Metz 1972, 70). Wenn, wie in den hier behandelten Beispielen, die Schauspieler jedoch für die Verkörperung ihrer Figuren deren Charakterzüge und Regungen explizit nach außen tragen, das heißt in deren alltägliche Aktivitäten und in die Interaktion mit den Anderen umsetzen, können wir sie manchmal geradezu dabei beobachten, wie sie durch den expressiven Schauspielstil ihre Figurenrolle kreieren. Denn die in der Figurenkonzeption angelegte Selbstdarstellung der Einzelnen in ihrer relativen Autonomie und expliziten Körperlichkeit im Ensemblespiel gibt oft Anlass zu einer leicht forcierten Performance. Sie färbt den fiktionalen Mikrokosmos in Short Cuts durch eine hysterische Note, in Fast Food, Fast Woman (USA 2000, Amos Kollek) durch eine skurrile, in Crash (L.A. Crash, USA/D 2004, Paul Haggis) durch eine verzweifelt aggressive und in L'âge des possibles (F 1996, Pascale Ferran) durch eine frische, fast schon euphorische Note.[18] Dadurch entsteht ein körperlicher Authentizitätseffekt im Hier und Jetzt der profilmischen Repräsentation, der gleichzeitig – und paradoxerweise – die Körperbilder, die Szene und den Film als Ganzes ins Irreale und Theatralische zieht. Dieses Oszillieren zwischen Authentizität und selbstreflexiver Zurschaustellung, das für Fredric Jameson für jedes realistische Projekt seit der Moderne konstitutiv ist (Jameson 1990, 165f), kulminiert in den expliziten Performancemomenten: wenn die Figuren ihren Körper dem Spektakel hingeben, tanzen, singen, Gedichte vortragen, ein Theaterstück proben, an einem Konzert oder einem Casting teilnehmen. Solche Einlagen sind in Filmen mit pluralen Figurenkonstellationen häufig anzutreffen (denken wir wiederum exemplarisch an Short Cuts oder auch an Haut bas fragile [Achtung zerbrechlich, F 1995, Jacques Rivette] und Code Inconnu [Code: unbekannt, F 2000, Michael Haneke]). Sind die Figuren in diesen Momenten des Spektakels zudem durch eine expressive Kameraarbeit akzentuiert, die die Schauspielerkörper noch einmal auf ihre Weise in Szene setzt, so verliert sich die Narration (und die Subjektivität der Figuren) zeitweilig in der haptisch-sinnlichen Attraktion der Körper und des Films (vgl. ähnlich Moine 2000).

Eine weitere Spannung zum ethnografischen Modus der Chronik in den Alltagsszenarien ergibt sich durch die spürbare Präsenz der enunziativen Instanz. Auf der dramaturgischen Ebene macht sie sich, in mehr oder weniger subtiler Weise, als anonyme und unpersönliche Tyche (Zufallsgöttin) bemerkbar, die

18 Für diesen Film hat die Regisseurin mit den Studierenden einer Theaterklasse des Théâtre National de Strasbourg gearbeitet, die zum ersten Mal vor der Kamera standen; vgl. Lalanne 1996.

die Koinzidenzen, Begegnungen und Interaktionen der Figuren provoziert. Als ‹Marionettenspielerin› ist sie ebenfalls im Wechselspiel der Montage zu erkennen, die die Vernetzung der Figuren vorantreibt, die Analogien und Vergleiche suggeriert und ihre Spuren in der plastischen und strukturellen Gestaltung hinterlässt. Doch auch wenn sich die enunziative Instanz als organisatorische Kraft in der Diegese wie im filmischen Arrangement bemerkbar macht, gesteht sie den Figuren dennoch die scheinbare Autonomie zu, mit der sie sich ohne große Intentionen und eindeutige Handlungsmotivation durch das oft etwas fatalistisch anmutende Universum bewegen. Den Peripetien der Dramaturgie des Alltags ausgeliefert treiben sie im narrativen Prozess mäandrierend voran. Obwohl dieser (zweifellos) auf einen Endpunkt zusteuert, der manchmal – wie das Erdbeben in Short Cuts oder der Überfall auf die Bar in Life According to Agfa – gar markant zentrierend einen letzten enunziativen Eingriff deutlich macht, entfaltet er in seiner labyrinthischen Entwicklung im polyphonen Raum *eine offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten*. Die manifesten und potenziellen Analogien bieten sich in der dezentrierten raumzeitlichen Verflechtung der pluralen Konstellationen durch die Gestaltung und Konzeption der Figuren an der audiovisuellen Oberfläche dar und eröffnen parallel zur lenkenden, linearen Bewegung der Narration ein Feld von alternativen Verknüpfungen. Hier ziehen die *vernakulären*[19] Dynamiken wie das Funktionieren von Verwandtschafts- und Freundschaftsnetzen, die Muster von Gesellschaftsspielen, die assoziativen Mechanismen von Gesprächsverläufen in Gruppen, die Zirkulation von Informationen in der Gesellschaft (ob mündlich oder medial) die Aufmerksamkeit auf sich. Die Aktivitäten des Kombinierens, Vergleichens und Vernetzens, die sie den Zuschauern abverlangen, verbinden in der Dynamik der pluralen Figurenkonstellationen das Abstrakte mit dem Konkreten. Zwischen körperlicher Authentizität und filmisch-expressiver Gestaltung macht der chronikalische Modus in der (selbst-)reflexiven Ikonografie des Alltäglichen so die nicht-linearen, narrativen Bewegungen des Denkens

19 In der Linguistik bedeutet der Begriff «dialektal», «umgangssprachlich»; es geht mir bei dieser Anleihe jedoch nicht um eine Analogie zwischen Verbalsprache und Film. Vielmehr benutze ich den Ausdruck in Anlehnung an Miriam Hansen (2000), die die Hollywoodproduktionen ab den 1920er/30er Jahren als «global vernacular» bezeichnet, da sie als populäre Medienprodukte in ihrer transnationalen Zirkulation in verschiedenen kulturellen Rezeptionskontexten jeweils mit bestehenden traditionellen Bindungen und ästhetischem Empfinden konfrontiert und auf unterschiedliche Weise adaptiert werden können. Ähnlich scheinen die in diesem Aufsatz veranschlagten Alltagsdynamiken in Filmen mit pluralen Figurenkonstellationen, die ich als transkulturelles Phänomen beschrieben habe, offen für kulturell spezifische Formen der sinnlichen und symbolischen Aneignung.

wahrnehmbar,[20] welche den Zuschauerinnen gleichzeitig spezifische dezentrierte Formen der emotionalen und intellektuellen Einbindung bieten.

Die kleinen Differenzen zum kulturellen Anderen

Auf der Grundlage von sozialpsychologischen Studien zur Gruppendynamik (etwa Moscovici 1994) gehe ich davon aus, dass die Zuschauer in solchen Filmen die Möglichkeit haben, für sich eine intellektuelle, emotionale und moralische Position auszuhandeln, über die sie sich in einen «imaginären Freundeskreis» involvieren. Diese relationale Position entwickelt sich nach und nach über die veränderlichen sozialen Dynamiken, die sich zwischen den Figuren beobachten lassen, sowie durch deren Vernetzung, an der sich die Zuschauerinnen durch das Knüpfen von Analogien auf den verschiedensten Ebenen aktiv beteiligen. Gegenüber sozialen «Objekten», die nicht auf objektiven, materiellen oder funktionalen Kriterien beruhen, stellen wir, gemäß Denise Jodelet, die sich mit diesem Konzept auf Louis Festinger beruft, «soziale Vergleiche» mit Anderen an (Jodelet 1994 52ff). So können sich Zuschauer – obwohl oder gerade weil sie physisch von der Interaktion mit den Figuren ausgeschlossen sind – imaginativ in die komparative Dynamik im Ensemble oder im Mosaik einbringen, und zwar in zweierlei Weise: einerseits durch den Vergleich der Figuren untereinander, andererseits indem sie die Figuren, die ihnen ähnlich sind, mit eigenen Erfahrungen im sozialen Alltag vergleichen.

Der narratologische Ansatz von Murray Smith kann zur Ergänzung dieser Hypothese herangezogen werden, weil der Autor davon ausgeht, dass Sympathie und Antipathie, die Zuschauer für die Figuren empfinden, hauptsächlich auf einer «acentral imagination» aufbauen: Die Zuschauerinnen versuchen zu verstehen, zu bewerten und auf die Situation zu antworten, in der sich eine Figur befindet, die sie sich *als Andere* vorstellen (Smith 1995, 81–96). Die Wahrnehmung der Figur als Andere im sozialen Vergleich scheint in Filmen mit pluralen Konstellationen umso besser zu funktionieren, als sich keine von ihnen dominant in den Vordergrund schiebt. Zudem werden hier keine exemplarischen und unerreichbaren Heldinnen und Helden, sondern gewöhnliche

20 Dazu noch einmal Stafford, die auf einer abstrakteren Ebene der kognitiven Fähigkeiten des Kombinierens argumentiert und den Subjekten dabei eine selbstbewusste Haltung zuschreibt: «Perceptually combined information not only avoids the intellectual limitations of linearity but reveals our constant involvement in heterogeneous reasoning. […] Because it is not preblended, braiding collage obliges us to see ourselves mentally laboring to combine many shifting and conflicting perceptions into a unifed representation» (1999, 144).

Figuren inszeniert, die wir dabei beobachten können, wie sie sich über ihre expressiven Körperbilder in der Interaktion mit den Anderen eine komplexe soziale Identität kreieren.

In den Verflechtungen und Konfrontationen im relationalen Netz verschieben sich die Sympathien und moralischen Bewertungen differenziell durch Vergleiche und Abschattungen. Selbst wenn die unterschiedlichen Positionen und Hierarchien zwischen den Figuren letztlich von der Dramaturgie des Films bestimmt sind, bleibt im dynamischen Beziehungsgeflecht viel Raum für die persönlichen Affinitäten, die Zuschauer zu Einzelnen oder Gruppen im imaginären Freundeskreis empfinden können.[21] Dabei nehmen die expressiven Körperbilder der Figuren, welche sie als individuelle Charaktere dennoch sogleich sozial und kulturell verankern, eine wichtige Funktion ein. Wenn ich Denise Jodelet weiter folge, mobilisieren diese Erscheinungsbilder spontanes Alltagswissen und eine «Küchenpsychologie» (vgl. auch Keppler 1995; Wulff 1996), die stark durch das Milieu, durch geschlechtliche und kulturelle Zugehörigkeit bestimmt sind (wie die ethnografisch-komparative Studie von Tamara Liebes und Elihu Katz [1986] zu bestätigen scheint).

In unseren westlichen, rationalistischen Gesellschaften scheinen kausale Zuschreibungen zwischen Ereignissen oder Aktivitäten und sozialen Subjekten die Interpretation der Anderen dominant zu bestimmen. Eine solche Auffassung – wie dies Jean-Léon Beauvois und Nicole Dubois (1994) darlegen – schreibt dem Einzelnen aufgrund seiner charakterlichen Eigenschaften und individuellen Fähigkeiten eine große Verantwortlichkeit zu. Nun verfolgt die Narration im sozialen Netz der veränderlichen und instabilen Beziehungen aber eine Logik, die den oft unvorhersehbaren Reaktionen in der Interaktion zwischen den Figuren entwächst. Sie bildet so eine Dynamik aus, die vom Zufall und von der alternierenden Montage gelenkt wird und die assoziativen und plastischen Bezüge sowie die strukturelle Aktivität des Vergleichens favorisiert. Die filmische Alltagswelt scheint nicht mehr so einfach erklärbar, und kausale Zuschreibungen werden oft in die Irre geführt. Die Zuschauerinnen sind folglich eingeladen, an der Konstruktion einer möglichen Realität teilzunehmen, die vielgestaltig, changierend und provisorisch erscheint, das Entwerfen «alternativer Welten» fördert und oft eine spielerische und (selbst-)ironische Haltung verlangt.[22] Die Aktivität des Kombinierens und Vergleichens

21 Vgl. den Aufsatz von Jens Eder zum Konzept der imaginativen Nähe in diesem Heft.

22 Mit dem Ausdruck der «alternativen Welten» beziehe ich mich auf Branigan (2002, 109), der dazu anmerkt: «When a ‹film text› is seen less as an object and more as a procedure or interactive ground, then it will be seen to be marked by a double process of ‹overwriting› by filmmaker and spectator as well as bear the traces of a double suppression – but only barely – of

leitet nach Stafford immer auch eine Reflexion über das eigene Tun ein, besitzt eine sinnlich-emotionale Komponente und macht uns unserer sozialen und kulturellen Identität bewusst (Stafford 1999, 141ff, 182). Dadurch – so meine These – begünstigt sie das differenzierte Wahrnehmen des kulturellen Anderen: Die relationale Einbindung in die in vielen Aspekten vertrauten Alltagsszenarien konfrontiert uns auch mit deren Andersartigkeit, ermöglicht das Erkennen von sozialen Rollen, Hierarchien und Beziehungsmustern, von deren geschlechtlichen oder ethnischen Bedingtheiten in verschiedenen Kontexten; sie lässt uns der Ähnlichkeiten wie der kleinen Unterschiede der expressiven Körperbilder sowie der Ikonografie des Alltäglichen in der Oszillation zwischen ethnografischer Nähe und Distanz gewahr werden.

Wenn die dezentrierten Erzähldynamiken auf einer abstrakteren Ebene letztlich auf die Polyphonie, die Zerstreuung und manchmal auch Desorientiertheit unserer heutigen Weltwahrnehmung antworten, so können sie uns im narrativen Prozess, der das Nebeneinander und die Gleichzeitigkeit von Elementen betont und verschlungen in die Komplexität geleitet, auch neue Zusammenhänge vor Augen führen, seien diese plastischer, assoziativer oder konzeptueller Art. Das Verknüpfen durch Analogien als teilhabende, teilnehmende Aktivität («participatory performance»; Stafford 1999, 9) fordert einen kreativen Akt vonseiten der Produktion wie der Rezeption. Es ist eine selbstreflexive Tätigkeit, in der die audiovisuelle, narrative Bewegung als vermittelnde Instanz auftritt, die das gleichzeitige Drinnen und Draußen unserer Position als Zuschauerinnen favorisiert. Verdienst der Filme mit pluralen Figurenkonstellationen ist daher weniger, uns darauf aufmerksam zu machen, dass unsere Epoche stärker performativ als informativ funktioniert (was wir bereits wissen), als uns spielerisch vorzuführen, dass die Dezentrierung der Weltwahrnehmung neue Möglichkeiten für ein nuanciertes Denken eröffnet.

alternative plots and hypotheses that are *nearly true*, that *nearly* become realized through filmmaker and spectator. That is, within any film narrative lie alternative plots and failed stories whose suppressed realization is the condition for what is seen to be more safely offered in the explicit text» (110; Herv. i. O.). Dieser Prozess, den grundsätzlich jegliche Filmsituation initiiert, wird durch die dezentrierte Erzählweise (und ähnlich in den «forking-path narratives», auf die sich Branigan stützt) offen gelegt: Die soziale und filmische Dynamik in den pluralen Figurenkonstellationen «solicit us to consider an embedded counterfactual […] where one searches for the psycho-logical and socio-logical alternatives underlying a spectator's feeling that an (arbitrary) causative has acquired value and pertinence» (ibid.).

Literatur

Ang, Ien (1986) *Das Gefühl Dallas. Zur Produktion des Trivialen.* Bielefeld: Daedalus.

Bachtin, Michail M. (1989) Formen der Zeit und des Chronotopos im Roman. In: ders.: *Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zu einer historischen Poetik.* Frankfurt a.M.: Fischer, S. 7-209 [abgesehen von den Schlussbemerkungen von 1973 wird die russ. Niederschrift des Aufsatzes auf 1937–38 datiert].

Beauvois, Léon / Dubois, Nicole (1994) Croyances internes, croyances externes. In: *Psychologie sociale des relations à autrui*. Hg. v. Serge Moscovici. Paris: Nathan, S. 163–180.

Blanchet, Alain / Trognon, Alain (1994) *La psychologie sociale des groupes.* Paris: Nathan.

Borges, Jorge Luis (1986) *Enquêtes 1937–1952*. Paris: Gallimard.

Bordwell, David (2002) Film Futures. In: *SubStance* 31,1 (= H. 97), S. 88–104.

– (2006) *The Way Hollywood Tells it. Story and Style in Modern Movies.* Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.

Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London/New York: Routledge.

– (2002) Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's ‹Film Futures›. In: *SubStance* 31,1 (=H. 97), S. 105–114.

Cameron, Allan (2006) Contingency, Order, and the Modular Narrative: 21 Grams and Irreversible. In: *The Velvet Light Trap*, 58, S. 65–78.

Eco, Umberto (1987) *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten* [ital. 1979]. München/Wien: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Elsaesser, Thomas (1998) Cinema Futures: Convergence, Divergence, Difference. In: *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age.* Hg. v. Thomas Elsaesser & Kay Hoffmann. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 9–26.

Foster, Hal (1996) *The Return of the Real. The Avant-Garde at the End of the Century.* Cambridge (Mass.)/London: MIT Press.

Hansen, Miriam Bratu (2000) The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism. In: Williams/Gledhill (2000), S. 332–350.

Heller, Dana (1995) *Family Plots. The De-Oedipalization of Popular Culture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Jameson, Fredric (1990) *Signatures of the Visible.* New York/London: Routledge.

Jodelet, Denise (1994) Le corps, la personne et autrui. In: *Psychologie sociale des relations à autrui*. Hg. v. Serge Moscovici. Paris: Nathan, S. 41–70.

Jost, François (2001) *La télévision du quotidien. Entre réalité et fiction.* Brüssel: De Boeck.

Keppler, Angela (1995) Person und Figur. Identifikationsangebote im Fernsehen. In: *Montage/AV* 4,2, S. 85–99.

Lalanne, Jean-Marc (1996) Pascale Ferran: Histoire pleine d'enseignement d'un deuxième film. In: *Cahiers du cinéma*, 502, S. 93–94.
Liebes, Tamara / Katz, Elihu (1986) Patterns of Involvement in Television Fiction. A Comparative Analysis. In: *European Journal of Communication* 1,2, S. 151–171.
– / Livingstone, Sonia (1994) The Structure of Family and Romantic Ties in the Soap Opera: An Ethnographic Approach. In: *Communication Research* 21,6, S. 717–741.
Metz, Christian (1972) *Essais sur la signification au cinéma.* Bd. II. Paris: Klincksieck.
Moine, Rapahëlle (2000) Approche culturelle d'un certain cinéma post-moderne: les films-concerts ou le cinéma de la sensation. In: *Cinéma et audiovisuel. Nouvelles images, approches nouvelles*. Hg. v. Odile Bächler, Claude Murcia & Francis Vanoye. Paris: L'Harmattan, S. 205-212.
Moscovici, Serge (Hg.) (1994) *Psychologie sociale des relations à autrui*. Paris: Nathan.
Müller, Eggo (1995) Television Goes Reality. Familienserien, Individualisierung und ›Fernsehen des Verhaltens›. In: *Montage/AV* 4,1, S. 85–106.
Nichols, Bill (2000) Film Theory and the Revolt against Master Narratives. In: Williams / Gledhill (2000), S. 34–52.
Oester, Kathrin (2002) ‹Le tournant ethnographique› – La production de textes ethnographiques au regard du montage cinématographique. In: *Ethnologie Française* 32,2, S. 345–355.
Ricoeur, Paul (1983) *Temps et récit*. Bd. I. Paris: Seuil.
Schneider, Irmela (1995) Vom Ereignis zur Performance. Zur Erzählstruktur und Erlebnisfunktion von Serien. In: *Serien-Welten. Strukturen US-amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten*. Hg. v. Irmela Schneider. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 42–51.
Shohat, Ella / Stam, Robert (1998) Narrativizing Visual Culture: Towards a Polycentric Aesthetics. In: *The Visual Culture Reader*. Hg. v. Nicholas Mirzoeff. London/New York: Routledge, S. 37–59.
Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Clarendon Press.
– (2000) Parallel Lines. In: *American Independant Cinema*. Hg. v. Jim Hillier. London: BFI, S. 155–161 [Übersetzung in diesem Heft].
Stafford, Barbara Maria (1999) *Visual Analogy. Consciousness as the Art of Connecting.* Cambridge (Mass.)/London: MIT Press.
Tröhler, Margrit (2004) Filmische Authentizität. Mögliche Wirklichkeiten zwischen Fiktion und Dokumentation. In: *Montage/AV* 13,2, S. 149–169.
– (2006) Eine Kamera mit Händen und Füssen. Die Faszination der Authentizität, die (Un-)Lust des Affiziertseins und der pragmatische Status der (Unterhaltungs-)Bilder von Wirklichkeit. In: *Unterhaltung. Konzepte, Formen, Wirkungen.* Hg. v. Brigitte Frizzoni & Ingrid Tomkowiak. Zürich: Chronos, S. 155–174.
– (2007) *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellationen im Film*. Marburg: Schüren [i. Dr.].
Vanoye, Francis (1991) *Scénarios modèles, modèles de scénarios.* Paris: Nathan.

Waldenfels, Bernhard (1990) *Der Stachel des Fremden*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Williams, Linda / Gledhill, Christine (Hg.) (2000) *Reinventing Film Studies*. London: Arnold.
Wolf, Fritz (2003) *Alles Doku – oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen*. Düsseldorf: LfM-Dokumentation.
Wulff, Hans J. (1996) Charaktersynthese und Paraperson: Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als ‹Beziehungskiste›. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Figuren.* Hg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 29–48.
Zima, Peter V. (2000) *Die Theorie des Subjekts. Subjektivität und Identität zwischen Moderne und Postmoderne.* Tübingen/Basel: Franke.

Christa M. Haeseli

«The world was like a faraway planet to which I could never return»

Die Subjektkonzeption der Voice-over in Terrence Malicks Badlands

Badlands. Ein gottverlassener Landstrich in South Dakota an der Grenze zu Montana bildet das Setting von Terrence Malicks Kinoerstling. Die Öde der Landschaft, die Himmelsbilder, die einen unendlichen Raum eröffnen, sind lesbar als Chiffren der Entfremdung und des Weltverlusts der Hauptcharaktere Holly und Kit (vgl. Huber 1980, n. p.). Diese beiden Figuren bewegen sich leeren Hülsen gleich durch die Badlands, das öde Land, auf der Suche nach einem Glück, das ihnen so fern und fremd ist wie sie sich selbst.

Das politische Klima der frühen siebziger Jahre – der Zeit, in der Terrence Malicks Badlands entstanden ist – war geprägt vom ausgehenden Vietnamkrieg, der für Amerika eine (damals) beispiellose Traumatisierung bedeutete. Im Nahen Osten und in Europa schufen Terroristen ein Klima der Verunsicherung. In diesem Kontext kann Badlands als poetische und subversive Auseinandersetzung mit der Frage betrachtet werden, zu welchen Mitteln der Schwache greifen darf und muss, um sich Recht zu verschaffen (vgl. Giger 1995, n.p.). Es wird aber auch in existentialistischer Manier der Mensch als eine von Welt- und Selbstverlust geprägte, sich selbst grundsätzlich entfremdete Kreatur reflektiert. Diese Themen spiegeln sich in der Konzeption der Figuren, die Posen einnehmen, ohne jemals einen Charakter zu definieren oder zu substantialisieren, und ebenso in der Voice-over, welche die Geschichte rückblickend erzählt (vgl. Huber 1980, n. p.).

Im Kinokontext der frühen siebziger Jahre wirkte Badlands – 1973 beim New Yorker Film-Festival uraufgeführt – wie ein Schock. Er wollte in seiner unterkühlten Distanziertheit durchaus nicht ins Bild des temperamentvollen New Hollywood mit seinen *Jungen Wilden* passen (wie zum Beispiel Martin Scorsese, Brian DePalma oder Arthur Penn). Die Reaktionen waren sehr heterogen. Die Kritiker schien vor allem der emotionslose Ton der Voice-over und das Fehlen eines eindeutigen moralischen Standpunktes zu irritieren. Gleichzeitig wurde aber das Zusammenspiel der verschiedenen Ebenen, auf denen

der Film lesbar ist, seine Dichte und die seltsame Mischung aus «*fantasy, allegory and local detail*» (Combs 1974/1975, 53) gelobt. Malick hat mit seinem Kinodebüt eine neue Spur gelegt, die von der amerikanischen Filmkritik sehr beachtet, vom Publikum hingegen kaum wahrgenommen wurde.

Ausgangspunkt von BADLANDS ist die authentische Geschichte eines Killerpaares, das in den späten fünfziger Jahren die amerikanische Gesellschaft in Unruhe versetzte. Vor diesem Hintergrund eröffnet Malick sein Szenario im Jahr 1960 in einem Provinznest des amerikanischen Mittelwestens – Fort Dupree, South Dakota. Es ist die Geschichte des 25jährigen Mülltonnenleerers und Taugenichts Kit Carruthers (Martin Sheen), der sich in die zehn Jahre jüngere Holly Sargis (Sissy Spacek) verliebt. Ihre Voice-over ist es, welche die Geschehnisse rückblickend erzählt.

Holly lebt nach dem Tod ihrer Mutter zurückgezogen unter argwöhnischer Aufsicht ihres verschrobenen Vaters (Warren Oates), der die Liebesbeziehung nicht duldet. Nach einem missglückten Versuch, ihn umzustimmen, erschießt Kit den Vater und flieht mit Holly in die Wildnis. Die Flucht in den Norden wird immer mehr zum blutigen Amoklauf, denn Kit bringt alle um, die sich ihnen in den Weg stellen könnten. Er inszeniert seine äußere Ähnlichkeit mit James Dean und verliert im Laufe der Reise mehr und mehr die Kontrolle über sich selbst. Parallel dazu entzieht sich Holly ihrem Freund immer mehr, bis sie sich eines Tages mitten in einer Schießerei weigert, mit ihm zu fliehen. Sie ergibt sich der Polizei, während Kit zu einem letzten verzweifelten Fluchtversuch ansetzt. Obwohl seine Chancen nicht schlecht stehen, bricht er die Flucht plötzlich ab und lässt sich verhaften. Umgeben von begeisterten Polizisten genießt er seinen Legendenstatus und verteilt Souvenirs. Der Film endet mit seiner und Hollys Rückführung nach South Dakota. Hollys Erzählstimme teilt uns mit, dass Kit an einem warmen Frühlingsabend hingerichtet wurde; sie selbst habe später den Sohn ihres Anwalts geheiratet.

Diese homodiegetische Voice-over[1] Hollys, die so ganz emotionslos und distanziert zu einem Zeitpunkt spricht, der nach dem Filmgeschehen anzusiedeln ist, soll genauer betrachtet werden. Im Zentrum des Interesses steht ihre Subjektkonzeption, die auch eine gesellschaftspolitische Befindlichkeit der Zeit widerspiegelt. Ich gehe von der Prämisse aus, dass Over-Stimmen üblicherweise auf eine abendländische Subjektkonzeption verweisen. Meine These lautet,

1 Als homodiegetisch gilt in Anlehnung an Gérard Genette und Sarah Kozloff ein Erzähler, der als Figur in der Handlungswelt seiner filmisch repräsentierten Erzählung selbst vorkommt; er spricht in der ersten Person. Der heterodiegetische Erzähler hingegen spricht meist in der dritten Person und erscheint nicht als Figur in der Handlungswelt seiner Erzählung (vgl. Kozloff 1998, 32 und Genette 1998, 175).

Sissy Spacek in Badlands

dass dem Subjekt, auf welches sich die Voice-over in Badlands bezieht, eine Konzeption zugrunde liegt, die von der traditionell abendländischen Vorstellung einer vernunftzentrierten und festen Entität abweicht. Ich verstehe darunter die cartesische Auffassung des Subjekts als dualistisches, dem die kreatürliche Einheit von Körper und Geist zerfällt in ein Geist-Ich (*res cogitans*), das sich die Außenwelt unterwirft, und ein Körper-Ich (*res extensa*), das Teil der Außenwelt ist (vgl. Bürger 1998, 219). Der Geist ist *substantia*[2] und wird als Träger der *cogitationes* ‹Subjekt› genannt (vgl. Bürger 1998, 217 und Kible 1998, 379). Dieses Subjekt gilt als feste Entität, und es ist sich selbst und seiner Existenz gewiss. Seine Vernunftzentriertheit zeigt sich darin, dass es *res cogitans* ist, was erstens auf den Körper/Geist-Dualismus hinweist und zweitens den Körper unter die Herrschaft der Vernunft oder des Geistes stellt.[3]

Es soll nun die Prämisse, dass eine (homodiegetische) Voice-over üblicherweise auf ein traditionelles Subjekt verweise, erläutert und differenziert werden.

2 Kible beschreibt Descartes' Definition von *substantia* wie folgt: «Jede Sache, welcher unmittelbar, als in einem S.[ubjekt], etwas inhäriert oder durch die etwas existiert, was wir an ihr wahrnehmen, d.h. irgendeine Eigenschaft oder Beschaffenheit oder irgendein Attribut, deren reale Idee in uns ist, wird Substanz genannt.» (Kible 1998, 379).

3 Von einer Unterscheidung zwischen Geist und Vernunft muss hier abgesehen werden. Ich werde in der Folge in Anlehnung an Bürger den Begriff ‹vernunftzentriertes Subjekt› verwenden, auch wenn bei Descartes von Geist die Rede war. Ansonsten verwende ich die Begriffe ‹Geist› und ‹Vernunft› synonym.

Homodiegetische Erzähler haben strenggenommen keinen Körper, da sie bis auf wenige Ausnahmen[4] während des Erzählens nicht visualisiert werden. Sie befinden sich bezüglich Ort und Zeit in Distanz zur Diegese und bleiben, wie im Falle von BADLANDS, unsichtbar. Eine solche Erzählstimme, die an keinen Körper gebunden ist, frei über der Diegese schweben und in alles Einsicht haben kann, hat gemäß Michel Chion magische, ja fast schon göttliche Macht über die Diegese. Chion betont, dass sie diese Macht aus ihrer Körperlosigkeit, ihrem «Nicht-gesehen-werden-können» bezieht (vgl. Chion 1999, 23–24 und 27, ähnlich auch bei Doane 1985, 572 und Metz 1997, 120). Sie kann als reines Geist- oder Vernunftwesen gesehen und durch die totale Negierung des Körpers als Ausdruck einer Radikalisierung des cartesischen Subjekts verstanden werden.[5] Solchen Erzählstimmen kann gemäß Chion eine «Verkörperung», eine ganze oder partielle Visualisierung des sprechenden Körpers in der Diegese widerfahren. Diese visuelle Einbindung in die Diegese mittels Verkörperung oder «Verkörperlichung» der Stimme bedeutet, so Chion, immer auch Machtverlust: Der Erzähler muss seine gottähnliche Position aufgeben und wird den menschlichen Gesetzen bzw. den Gesetzen der Diegese unterworfen (vgl. Chion 1999, 27–28).[6]

Eine Erzählstimme kann nach Pascal Bonitzer und Jean Châteauvert auch aufgrund besonderer Markiertheit «körperlich» und damit machtlos sein. Markiert erscheinen kann eine Stimme wegen besonders auffälligen Merkmalen wie etwa Heiserkeit, starker Akzent, deutlich hörbare Atemführung und dergleichen mehr. Châteauvert argumentiert, dass eine markierte Stimme die Legitimität der Erzählung in Zweifel setze, indem die Aufmerksamkeit der Zuhörer auf die Körperlichkeit des Sprechers gelenkt wird. Dadurch werde der Sprecher zum beobachteten Objekt degradiert (vgl. Bonitzer 1975, 29–31 und Châteauvert 1992, 73–75).

Die folgenden Ausführungen werden zeigen, dass die Gleichsetzungen von

4 Wie etwa die Erzählerin in TITANIC von James Cameron (USA 1997).

5 Der Gedanke der Verneinung des Vernunftgefängnisses Körper, der den Menschen daran hindert, als reine, von allem Materiellen losgelöste Vernunft zum Göttlichen emporzusteigen, findet sich schon bei Platon, der Sokrates im Phaidon Folgendes sagen lässt: «Denn solange wir mit dem Körper behaftet sind und unsere Seele mit diesem Übel verwachsen ist, werden wir niemals in vollem Masse erreichen, wonach wir streben; es ist dies aber, wie wir behaupten, die Wahrheit» (Platon 1998b, 42). An anderer Stelle sagt Sokrates, man müsse sich vom «Leibe loslösen wie aus Fesseln», und diese Loslösung werde Tod genannt (ibid., 44). Dieser Gedanke schlägt sich in Descartes' Hierarchie zwischen Körper und Vernunft nieder.

6 Als Beispiel eines solchen Vorgangs führt Chion Robert Aldrichs KISS ME DEADLY (USA 1955) an.

Körperlosigkeit – Macht und Körperlichkeit – Ohnmacht im Falle von Badlands nicht aufrecht erhalten werden können. Vielmehr sind solche Zuschreibungen Konstrukte, die auf der cartesischen Subjektkonzeption oder dem noch viel älteren Dualismus von Geist und Körper gründen.

Die homodiegetische Voice-over ist Teil einer doppelt konzipierten Figur. Diese Figur besteht aus einem erlebenden Ich, das in der Diegese sicht- und hörbar ist, und einem erzählenden Ich, der Voice-over (vgl. Vogt 1998, 71). Wenn ich im Folgenden von der ‹Subjektkonzeption› der Voice-over in Terrence Malicks Film spreche, bezieht sich der Begriff ‹Subjekt› auf das erzählende-erlebende Doppelwesen. Die Frage nach der wechselseitigen Abhängigkeit oder Unabhängigkeit von erzählendem und erlebendem Ich kann nicht erschöpfend geklärt werden. Die hier aufscheinende Schwierigkeit hängt mit der Frage zusammen, ob das erzählende und das erlebende Ich, welche zusammen ein Subjekt bilden, unterschiedliche Identitäten haben oder nicht. Dazu müsste man aber den Begriff ‹Identität› in Abgrenzung zu ‹Subjekt› definieren, was hier zu weit führen würde. Zur Begrifflichkeit sei noch Folgendes angefügt: Mit ‹Figur› meine ich das erzählende-erlebende Doppelwesen, sonst werde ich vom ‹erzählenden› *oder* vom ‹erlebenden Ich› beziehungsweise von ‹erzählender› *oder* von ‹erlebender Figur› sprechen.

Mein Vorgehen ist dem Poststrukturalismus in zweifacher Hinsicht verpflichtet: Zum einen, indem ich den Brüchen in der abendländischen Subjektkonzeption nachgehe und zeige, dass die Voice-over in Badlands auf ein Subjekt verweist, das als ein aufgelöstes erscheint. Es konstituiert sich aufgrund einer fundamentalen Täuschung und kann nur noch als Leerstelle gesehen werden. Diesem Subjekt eignet keine positive Identität, es ist nurmehr eine Fluchtbewegung, die der eigenen Leere zu entkommen sucht.

Zum andern verpflichtet sich mein Vorgehen dem Poststrukturalismus, indem ich mit Texten von Roland Barthes arbeite, die in den siebziger Jahren – also zeitgleich mit Malicks Film – im Kontext des Poststrukturalismus entstanden sind, was eine strukturelle Parallelität nahe legt. Dabei geht es weniger darum, Malick die Kenntnis der Barthes-Texte zu unterstellen – was aber auch nicht ausgeschlossen wird[7] –, vielmehr dienen Barthes› Theorien als Modelle, von denen her Aspekte der Subjektkonzeption der Voice-over in Badlands einsehbar werden. Außerdem ist bekannt, dass Terrence Malick – der für kurze Zeit Philosophieprofessor war – sich intensiv mit dem europäischen Existentialismus

7 Zumindest der hier relevante Text «Die Rauheit der Stimme» (Originaltitel: «Le grain de la voix», 1972).

beschäftigt hat (vgl. Huber 1980, n. p.). Darin zeigt sich, dass sich Barthes' und Malicks Inspirationen aus zumindest einer gemeinsamen Quelle speisen.

Die Rauheit der Stimme

Die Stimme des erzählenden Ich (gesprochen von Sissy Spacek) klingt einerseits voll, andererseits eignet ihr auch eine besondere Leichtigkeit. Es ist keine Stimme, die lange nachklingt, doch sie lässt einen Körper hören, wenn auch einen kleinen und schmalen.[8] Die spezifische Körperlichkeit der Stimme ist einerseits auf ihre Klangfülle, andererseits aber auf eine gewisse Rauheit zurückzuführen, welche sich durch eine leicht heisere Note in der Textur konstituiert.

Klingt die Stimme auch monoton und emotionslos, so dringt doch ihre Musikalität durch den «singsong» hindurch, da der Vortrag auf differenzierte Weise moduliert wird. Es findet nämlich eine Verschmelzung der Sinnführung des Satzes mit der Musikführung, der Phrasierung statt. Dies geschieht durch sehr feine Lautstärke- und Tempowechsel sowie durch subtile Änderungen der Tonhöhe. Dass die Stimme trotz ihrer Musikalität monoton und ausdruckslos bleibt, hängt damit zusammen, dass sie nicht mit Emphase vorträgt. Sie versucht nicht, den Vortrag durch Akzentuierung oder Betonung klar und sinnreich zu gestalten, vielmehr scheint sie der Melodik der Sätze sowie – wenn vorhanden – der sie begleitenden Musik zu folgen.[9]

Aufgrund dieser Körperhaftigkeit und Rauheit der Stimme kann mit Barthes› Ansatz gezeigt werden, dass das Subjekt hinter der Voice-over als feste und vernunftbestimmte Entität verabschiedet wird.

Roland Barthes führt in seinem Aufsatz «Die Rauheit der Stimme» ‹Rauheit› als neue Kategorie in die Vokalmusik ein.[10] Er möchte die Musik vom «Ethos», d. h. von der Zuweisung eines regulären Bedeutungsmodus befreien. Die «Rauheit der Stimme» dient ihm als Signifikant, auf dessen Ebene die Verlockung des Ethos beseitigt werden kann (vgl. Barthes 1990c, 270). Barthes verurteilt dieses Beladen der Musik mit festen Bedeutungen aus folgendem Grund: In der Rede über Musik versehe man letztere immer mit Adjektiven. Sobald man

8 Zum Verweis der Stimme auf die Beschaffenheit des Körpers siehe Châteauvert 1992.

9 23 der insgesamt 34 Voice-over-Einsätze sind mit Musik unterlegt. Zum Teil werden zusätzlich reale Geräusche eingesetzt, was eine komplexe musikalische Komposition ergibt.

10 Barthes' Ausführungen zielen zwar hauptsächlich auf die singende Stimme, doch gemäß seinen eigenen Angaben betreffen sie auch die sprechende; deshalb können sie für die Voice-over gleichwohl verwendet werden (vgl. Barthes 1990c, 272 sowie Röttger-Denker 1997, 44).

über sie spreche, neige man dazu, sie zu prädikatisieren (vgl. ibid., 269). Weiter schreibt er:

> Das Prädikat ist immer das Bollwerk, mit dem sich das Imaginäre des Subjekts vor dem ihm drohenden Verlust schützt: Der Mensch, der sich selbst oder den ein anderer mit einem Adjektiv versieht, wird entweder gekränkt oder bestärkt, aber immer *konstituiert*; es gibt ein Imaginäres der Musik, dessen Funktion darin besteht, dem zuhörenden Subjekt Gewissheit zu geben oder es zu konstituieren (etwa weil die Musik gefährlich ist – eine alte platonische Idee, da sie zur Wollust, zum Sichverlieren führt? [...]) und dieses Imaginäre dringt sofort über das Adjektiv in die Sprache ein. (Ibid., Herv. i. O.)[11]

Es ist also das Konstituieren des Subjekts durch das Imaginäre der Musik, gegen das Barthes anschreibt. Die Passage deutet an, dass er für die «Wollust», das «Sichverlieren» des (vernunftbestimmten) Subjekts in der Musik plädiert. Um dies zu bewerkstelligen, setzt er in der Folge dem Imaginären, das über das Adjektiv in die Sprache eindringt (um das auf einer Fehldeutung basierende Subjekt zu versichern), den Körper entgegen, und zwar in Form «der Rauheit der Stimme».[12] Etwas verwirrend scheint die Verbindung zwischen dem

11 Das Imaginäre des Subjekts verstehe ich als einen von Lacan geprägten psychoanalytischen Begriff, der Folgendes umfasst: «Das Imaginäre leitet sich ab von dem Image der im Spiegel bzw. an der Mutter wahrgenommenen Ganzheitlichkeit des Körpers, mit dem der präödipale Säugling sich entgegen der eigenen Erfahrung des *corps morcelé* [...] im Spiegelstadium identifiziert und welches hinfort als *moi* den tiefenstrukturellen Horizont seiner Welt- und Selbstauslegung, d. h. zunächst seines eigenen Körperschemas, als subjektive Ganzheit vorgibt. Subjektivität konstituiert sich also auf der Basis einer Fehldeutung [...], welche die Spaltung der Psyche in *je* und *moi* inauguriert» (Nünning 32004; S. 283) [Hervorhebungen im Text]. Verlust droht dem Subjekt also insofern, als es sich aufgrund einer «Fehldeutung» konstituiert. Die Seinsweise des *je* oder *sujet véritable* ist gemäß Nünning eigenschafts- und damit wesenlos, somit bedarf es der Identifikation mit dem imaginären *moi* oder der Zuweisung von Prädikaten (siehe Barthes), um semantisch in Erscheinung treten zu können.
Das Imaginäre der Musik deute ich – ebenfalls nach Lacan – folgendermaßen: ‹imaginär› nennen kann man hinsichtlich der Bedeutung «eine Zugangsweise, bei der Faktoren wie Ähnlichkeit, Homomorphismus eine determinierende Rolle spielen, was eine Art Koaleszenz des [...] *signifiant* mit dem [...] *signifié* bezeugt» (Laplanche / Pontalis 1999; S. 228.) [Hervorhebungen im Original]. Betonen möchte ich hier die «Koaleszenz des *signifiant* mit dem *signifié*». Das Imaginäre der Musik äußert sich bei Barthes im Zusammenwachsen von signifiant und *signifié*, welches in der herkömmlichen Rede über die Musik geschieht. Dieser Umstand bewirkt das Entstehen des «Ethos», des festen Bedeutungsmodus, mit welchem er die Musik beladen sieht. Das Imaginäre ist – wie oben ausgeführt wurde – das Moment der Täuschung, welche auf der erwähnten Koaleszenz beruht.

12 Die Aufwertung des Körpers und die damit einhergehende Verschiebung von Körper und

Imaginären der Musik, das die festen Bedeutungen meint, die wir der Musik beimessen, und dem Subjekt, das konstituiert werden soll. Barthes will damit sagen, dass wir die Musik, indem wir sie mit einem «Ethos» versehen, ihrer Rauschhaftigkeit berauben, die – gemäß der platonischen Idee – eine Gefahr für das Subjekt bedeutet. In der Rede über die Musik manifestiert sich dieses «Ethos» (da wir über die Musik nur mit Adjektiven sprechen können) (vgl. Barthes 1990c, 269–270) und wirkt damit auf das Subjekt, das sich durch das Imaginäre der Musik gegen das «Sichverlieren» in der Musik im Speziellen, durch Zuweisung von Adjektiven gegen den drohenden Ich-Verlust im Allgemeinen schützt. Das Imaginäre der Musik ist also nicht in der Musik selbst, sondern in der Rede über sie zu verorten. Es geht Barthes aber nicht um eine direkte Veränderung der Sprache über Musik, sondern um die Modifikation der Wahrnehmungs- oder Erkenntnisebene. Er will «den Berührungsstreifen zwischen Musik und Sprache verlagern» (ibid., 270). Diese Verlagerung skizziert Barthes bezüglich eines präzise abgesteckten Raums der Musik. Dem Raum nämlich, in dem «eine Sprache einer Stimme begegnet» (ibid.). Diesen Raum nennt er «die Rauheit der Stimme». Hier sollen – auf der Ebene dieses Signifikanten – die Verlockung des Ethos beseitigt und das Adjektiv verabschiedet werden, welche dazu gedient haben, das Subjekt zu konstituieren (vgl. ibid., 260-270).
Am Beispiel einer Stimme mit signifikanter Rauheit – und als eine solche betrachte ich auch die Voice-over in Badlands – führt Barthes aus, was er mit der Rauheit der Stimme meint:

> Etwas ist da, unüberhörbar und eigensinnig (und man hört nur *es*), was jenseits (oder diesseits) der Bedeutung der Wörter liegt, ihrer Form, der Koloratur und selbst des Vortragsstils: etwas, was direkt der Körper des Sängers ist, der in ein und derselben Bewegung aus der Tiefe der Hohlräume, Muskeln, Schleimhäute und Knorpel [...] an das Ohr dringt, als spannte sich über das innere Fleisch des Vortragenden und über die von ihm gesungene Musik ein und dieselbe Haut. Diese Stimme ist nicht persönlich: Sie drückt nichts vom Sänger, von seiner Seele aus; sie ist nicht originell [...] und ist dennoch gleichzeitig individuell: Sie lässt einen Körper hören, der zwar [...] keine ‹Persönlichkeit› hat, aber dennoch ein abgesonderter Leib ist [...]. (Ibid., 271, Herv. i. O.)

Ich wird ausführlicher in «Die Lust am Text» (Barthes 1996) behandelt. Hier wird der intertextuelle Bezug auf Nietzsche deutlich. Im ersten Buch von *Also sprach Zarathustra* ist der Leib «die große Vernunft». Er ist auch der Beherrscher des Ich (vgl. Nietzsche 1999, 39).

Hier wird deutlich, dass Rauheit die Materialität des Körpers meint, die sich in der Stimme äußert. Dieser Körper ist zwar individuell, hat aber keine Persönlichkeit. Es zeichnet sich die Verabschiedung des vernunftbestimmten Subjekts ab zugunsten eines Körpers, dessen Stimme der Sprache begegnet. In der Hierarchie des cartesischen Konzepts findet eine Verschiebung statt, was zur Auflösung von Descartes' Modell führt: Der bisher von der Vernunft dominierte Körper erfährt eine entscheidende Aufwertung, er gewinnt den Vorrang vor der «Seele» und der «Persönlichkeit». Die Auflösung des mit einer Persönlichkeit begabten, aufgrund einer Täuschung konstituierten Subjekts geschieht damit über die Rauheit der Stimme, das ist die Materialität des Körpers, die sich in ihr offenbart.

Die Signifikanz der ausdruckslosen Stimme

> Der *Phänogesang* [...] umfasst [...] alles, was beim Vortrag im Dienst der Kommunikation, der Darstellung und des Ausdrucks steht: [...] was direkt mit den ideologischen Alibis einer Epoche verzahnt ist (die ‹Subjektivität›, die ‹Ausdruckswirkung›, die ‹Dramatik›, die ‹Persönlichkeit› eines Künstlers). Der *Genogesang* ist das Volumen der singenden und sprechenden Stimme, der Raum, in dem die Bedeutungen [eigentlich die Signifikanz, der Sinn] keimen, und zwar ‹aus der Sprache und ihrer Materialität heraus›; es ist ein signifikantes Spiel, das nichts mit der Kommunikation, der Darstellung (von Gefühlen) und dem Ausdruck zu tun hat; es ist die Spitze oder der Grund der Erzeugung, wo die Melodie tatsächlich die Sprache bearbeitet. (Barthes 1990c, 272, Herv. i. O.)

Der Phänogesang[13] hat sich demgemäß ‹festen Werten› wie Subjektivität, Ausdruckswirkung, Dramatik, Persönlichkeit eines Künstlers verschrieben; diese Phänomene sind es, welche die Bedeutungen, also die festen Zuschreibungen befördern. Im Genogesang hingegen treten die Bedeutungen, die Barthes in Zusammenhang mit Genogesang sonst durchgehend «Signifikanz» oder «Sinn» nennt, «aus der Sprache und ihrer Materialität heraus» und werden nicht durch die Darstellung von Gefühlen und den Ausdruck transportiert.[14]

13 Die Unterscheidung zwischen ‹Phänogesang› und ‹Genogesang› leitet Barthes von Julia Kristevas Begriffen ‹Phänotext› und ‹Genotext› ab.

14 Barthes verwendet den Begriff ‹Signifikanz› (*signifiance*) in Abgrenzung zu ‹Bedeutung›

Betrachtet man die Voice-over in BADLANDS aus dieser Perspektive, lässt sich zeigen, dass sich gerade hinter ihrer Ausdruckslosigkeit die Signifikanz verbirgt. In ihrem Vortrag – den ich aufgrund seiner Ausdrucks- und Emotionslosigkeit dem Genogesang zuordne – zeichnet sich «ein signifikantes Spiel» ab. Signifikant ist es dank der Ausdruckslosigkeit und der Rauheit der Stimme (vgl. Barthes 1990c). Der Sinn entsteht direkt in diesem Raum, in dem sich Sprache und Stimme begegnen, und zwar aus der Sprache und ihrer Materialität heraus. Kommunikation, Ausdruck und Darstellung der Gefühle vermögen keinen Sinn zu erzeugen. Damit propagiert Barthes die Abkehr von einer Kunst, die eine Emotion ‹übersetzt› und ein Signifikat, d. h. die Bedeutung des Vorgetragenen, darstellt. Eine solche Kunst bedeutet eine Reduktion auf das, «was gesagt werden kann», was die öffentliche Meinung einer Massenkultur über sie sagt (vgl. ibid., 274). Indem das Subjekt mit diesem Sagbaren versöhnt wird, wird auch es selbst reduziert, dadurch nämlich, dass es mit Prädikaten versehen, festgeschrieben und damit konstituiert wird. Ein Vortrag, der sich dieser Kunst verschrieben hat, bedeutet das «Ersticken der Signifikanz unter dem Signifikat der Seele». Hier triumphiert der Phänotext (vgl. ibid., 276). Ganz anders verhält es sich beim «prosodischen Vortrag» (des Genogesangs): Durch die Rauheit der Stimme wird ein endloser Raum eröffnet. Die Rauheit legt die unerschöpfliche Signifikanz frei (vgl. ibid., 275). Dies ist der Ort, an dem sich das (vernunftbestimmte) Subjekt auflöst und verschwindet. Was zurückbleibt, ist die Stimme als der «privilegierte Ort des Unterschieds». Keine Wissenschaft kann der menschlichen Stimme gerecht werden, sie ist das «Unausgesprochene, das auf sich selbst verweist» (Barthes 1990b, 280). Die Rede Barthes' von der Stimme als dem «Ort des Unterschieds» oder der «Differenz» gründet auf seiner Unterscheidung eines «Diskurses der Indifferenz» und eines «Diskurses der Differenz». Mit ersterem ist ein interpretierender Diskurs gemeint, der auf einer Setzung von Werten basiert. Die Grundlage dieser Bewertung ist maskiert, sie liegt im Dunkeln. In diesem Diskurs ist von Werten «an sich», von Werten «für alle» die Rede. Die Musik hingegen zwingt uns den

(*signification*): Die ‹Bedeutung› meint die durch Vernunft festgelegten Werte, mit denen wir die Welt versehen, um den drohenden Ich-Verlust abzuwenden (vgl. Barthes 1990c, 270 und 276). ‹Signifikanz› steht näher beim *signifiant* als beim *signifié* und damit bei der materiellen Komponente des Saussure'schen Zeichenmodells. Entsprechend ereignet sich die Signifikanz gemäß Barthes in der Materialität der Sprache, d. h. in der Körperlichkeit der Stimme, die auf die Sprache trifft (vgl. ibid., 271 und 272). Barthes bezeichnet die Signifikanz auch als ‹Sinn› (*sens*), der – im Unterschied zur ‹Bedeutung› – nicht festgelegt ist, sondern sich im «signifikanten Spiel» immer neu ereignet (vgl. ibid., 272 und 273). Im Gegensatz an Nietzsche, für den die Wahrheit nur als plurale denkbar ist, geht es Barthes nicht um das «effeuillement des vérités», sondern um das «feuilleté de la signifiance» (zit. nach Röttger-Denker 1997, 40–41).

Unterschied auf, sie weckt uns aus der Indifferenz der Werte; über sie lässt sich nur ein Diskurs der Differenz halten (vgl. ibid., 279). Barthes spricht damit das Ungeordnete der Musik an, das, was Platon das «Dionysische» nannte, welches er durch Tanz und Gesang unter der Herrschaft der Musen und des Apollon geordnet und gezähmt haben wollte (vgl. Platon 1998a, 69–70). Gemäß Barthes ist dies aber nur der hoffnungslose Versuch des Subjekts, sich zu konstituieren, um nicht der Wollust zu verfallen, die zum Selbstverlust führt (vgl. Barthes 1990c, 269). Hoffnungslos ist der Versuch deshalb, weil sich die Stimme als das «Unausgesprochene, das auf sich selbst verweist», der Vernunft entzieht.

Die Voice-over als Erzählinstanz

Die Voice-over in Badlands zeichnet sich durch eine sehr starke Präsenz aus. Insgesamt sind es 34 Einsätze. Die Gesamtlänge ihrer Sprechzeit beträgt etwas mehr als 14 Minuten bei einer Filmlänge von 95 Minuten. Nebst der hohen Quantität der Voice-over-Einsätze interessieren hier vor allem die vielfältigen narrativen Funktionen, welche die Voice-over ausübt. Entgegen der Meinung vieler Kritiker verfügt die Voice-over von Holly über Kompetenzen, welche üblicherweise nur heterodiegetischen Erzählern zukommen.[15] Mischformen sind allerdings häufig. Dies nicht zuletzt deshalb, weil die Grenze zwischen objektivem und subjektivem Wissen nicht klar zu ziehen ist. Als typische Kompetenz einer heterodiegetischen Voice-over verstehe ich z. B. ihr ‹objektives› Wissen. Darunter fallen die Kenntnis von Gedanken und Gefühlen der Figuren in der Diegese oder von Ereignissen und Zusammenhängen in der Vergangenheit oder Zukunft, die sie als ins Filmgeschehen eingebundene Figur nicht haben könnte. Ferner gehört dazu ihre Selbständigkeit in Bezug auf die Diegese oder gar die Dominanz über sie.

Ein Beispiel für eine heterodiegetische Kompetenz der Voice-over findet sich am Anfang des Films, als die Erzählstimme über Kits Alltag und den Beginn ihrer Liebesbeziehung spricht. Man sieht Kit, der gerade als Cowboy auf einer Farm arbeitet, an ein Gatter gelehnt, die Kühe beobachtend. Die Stimme aus dem Off sagt dazu:

15 Die Kritik warf ihr beispielsweise vor, sie verfüge nur über die Sprache der Fan-Magazine, Frauenzeitschriften und Märchen. Sie plaudere in einer Sprache ohne Horizont, welche die Fakten der Geschichte nie fassen könne (vgl. Schaub 1980, n.p.). Dass die Sprache zuweilen sehr teenagerhaft wirkt, soll gar nicht dementiert werden. Ich möchte aber zeigen, dass sich hinter den Aussagen, die vordergründig banal und oberflächlich scheinen, oftmals differenzierte narrative Funktionen ausmachen lassen.

> In the stench and slime of the feedlot he'd remember how I looked the night before, how I ran my hand through his hair and traced the outline of his lips with my fingertip. He wanted to die with me and I dreamed of being lost forever in his arms.

Dann spricht die Voice-over von seltsamen Dingen, die sich in Kits Leben ereignen, und als Beispiel führt sie an:

> And as he lay in bed, in the middle of the night, he always heard a noise like somebody was holdin' a seashell against his ear. And sometimes he'd see me comin' towards him in beautiful white robes and I'd put my cold hand on his forehead.

Während Hollys erzählende Figur das sagt, sieht man Kit im Bett liegen. Sie spricht von seinen Vorstellungen und inneren Bildern, die wir aber nicht zu sehen bekommen. Man sieht nur Kit, während die Voice-over erzählt, was in ihm vorgeht. Sie schildert seine inneren Vorgänge nicht vermittels indirekter Rede, wie sie das sonst jeweils tut, wenn sie Kits Äußerungen wiedergeben will, sondern als Sachverhalt, zu dem sie direkten Zugriff hat; dies verstärkt den Eindruck, dass die Voice-over als unsichtbares, aber «körperlich hörbares» Wesen über der Diegese schwebt und damit Dinge über Kit weiß, die er ihr nicht erzählt hat. Von diesem Nichtort, einem Ort, der nicht diegetisch und nicht extradiegetisch angesiedelt werden kann,[16] vermag die Voice-over trotz oder gerade wegen ihrer Körperlichkeit Einblick zu nehmen in Gedanken und Gefühle anderer Figuren.

Entfremdung, Selbst- und Weltverlust

> Je ne suis pas ce celui que je suis.
> Non sum qui sum.
> Valéry, *Cahiers* I, 128

Entfremdung, Selbst- und Weltverlust sind die zentralen Themen von Badlands. Sie spiegeln sich in der Konzeption der Figuren, aber auch in der Darstellung der Natur als Ort des Versprechens einer Versöhnung (vgl. Henderson 1983, 40). Dieses Versprechen (der Rückkehr zur Natur, der Vereinigung

16 Zur Frage nach dem Ort der Ichstimme vgl. auch Metz, der sagt, die Ichstimme (die einer Figur zugeschrieben wird, also homodiegetisch ist) sei definiert durch ein «Dazwischenschweben» (Metz 1997, 117 und 126).

mit ihr) wird niemals eingelöst, die Natur rückt in unterkühlte Distanz. Der Mensch wird – in existentialistischer Manier – als Kreatur in der Natur, der Welt als kreatürlichem Zusammenhang reflektiert (vgl. Huber 1980, n.p.).

Der Begriff ‹Entfremdung› ist von großer Bedeutung für den Subjektbegriff, da man an ihm aufzeigen kann, dass die Auflösung des Subjekts schon am Anfang seiner Genealogie angelegt ist. Entfremdung bedeutet gemäß der vormarxistischen philosophischen Tradition «*Trennung, Entfernung, Verschwinden* [des Subjekts] *aus oder Entgegensetzung zu heimischer Umwelt*, Eigentum, Gemeinschaft, Religion oder *eigenem Selbst*» (Ritz 1972, 510, Herv. C.H.). Der Begriff bildete sich in der Aufnahme des ökonomischen und juristischen Begriffs *alienatio* im Sinne von «totaler Entäußerung» als Aufgabe der individuellen Freiheitsrechte des «Naturzustands» zugunsten eines gleichen und gesicherten Rechts aller (Rousseau). Der Einzelne wird dem allgemeinen Willen subsumiert, um den rohen, d.h. außergesellschaftlichen Naturzustand aufzuheben. Rousseau hält die moderne bürgerliche Gesellschaft nur für realisierbar unter der Voraussetzung der «Entleerung der Subjektivität von aller ihrer konkreten Besonderheit, durch totale Entäußerung» (ibid., 512–513).[17]

Besonders hervorheben möchte ich den Aspekt des «Verschwindens des Subjekts aus der heimischen Umwelt», sowie die «Entgegensetzung des Subjekts zum eigenen Selbst»; hierin nämlich zeigt sich die Verklammerung von Entfremdung, Weltverlust und Selbstverlust als Folge der Entgegensetzung des Subjekts zu seinem «Naturselbst» in der Entäußerung am deutlichsten. Das entfremdete Subjekt ist zu seinem Selbst und zu seiner Umwelt in Distanz getreten. Die folgenden Beispiele sollen erhellen, wie die Voice-over ihre Entfremdung explizit thematisiert. Als erstes sei eine Passage angeführt, die im ersten Drittel des Films gesprochen wird. Die Voice-over Hollys kommentiert den Beginn ihrer Liebesgeschichte mit Kit:

> The whole time the only thing I did wrong was throwing out my fish when he got sick. Later I got a new one but this incident kept on bothering me and I turned to Kit. I didn't mind tellin' Kit about stuff like this 'cause strange things happened in his life too. And some of the stuff he did was strange.

17 Freilich ist das hier Dargestellte nur ein winziger Bruchteil der bedeutungsschweren Tradition des Begriffs. Ich werde mich jedoch mit dieser Arbeitsdefinition bescheiden und die theologische Prägung, die bis ins frühe 18. Jahrhundert für seine Bedeutung maßgebend war, sowie seine Neubestimmung durch Hegel und Marx vernachlässigen, da sie hier nicht relevant sind.

Die Entfremdung äußert sich zum einen in der Thematisierung der «*strangeness*», welche die Voice-over ihrem erlebenden Ich und auch Kit zuschreibt. Diese «*strangeness*» ist als Symptom einer doppelten Distanz der Figur zu sich selbst lesbar: In erster Linie der Distanz, welche sie als erlebendes Ich zu sich selbst hat, denn sie versteht nicht, weshalb sie den sterbenden Fisch einfach wegwirft und wendet sich an Kit, der ebenfalls ein seltsames Verhältnis zu toten Tieren hat. Während die Voice-over dies erzählt, sieht man im Bild zunächst Holly, die den im Grase zuckenden Fisch mit unbewegter Miene betrachtet und dann Kit, der auf eine tote Kuh tritt. Bei beiden Figuren zeigt sich dieselbe Teilnahmslosigkeit, die Motivation für ihr Tun bleibt im Dunkeln und scheint ihnen selbst nicht zugänglich zu sein.

In zweiter Linie eröffnet sich eine Distanz zwischen dem erzählenden und dem erlebenden Ich: Das erzählende spricht über sein erlebendes Ich wie über etwas, zu dem keine Verbindung besteht, denn die Motivation für diese Handlung wird auch aus der zeitlichen Distanz nicht erklärbar. Ein zusätzlicher Bruch entsteht dadurch, dass die Voice-over in auffallend vielen Äußerungen nicht direkt über ihr erlebendes Ich berichtet, sondern vermittelt über Kits Wahrnehmung, welche sie beschreibt. Dies zeigt die weiter oben zitierte Passage:

> In the stench and slime of the feedlot *he'd remember* how I looked the night before, how I ran my hand through his hair and traced the outline of his lips with my fingertip. [...] And sometimes *he'd see* me comin' towards him in beautiful white robes and I'd put my cold hand on his forehead.

Diese Distanz des Subjekts zu seinem eigenen Selbst ist symptomatisch für das im Rousseau'schen wie auch im Sartre'schen Sinne entfremdete Subjekt. Letztendlich bewirkt die doppelte Distanz innerhalb der Figur auch, dass sie dem Kinopublikum fremd bleibt. Sie zieht sich also auf einer außerfilmischen Ebene weiter, indem sie die Identifikation mit der Figur erschwert oder gar verunmöglicht.

In der folgenden Voice-over-Passage zeigt sich als ein weiterer Aspekt der Entfremdung der Weltverlust. Die Passage gehört zur Waldsequenz, die sich am Ende des ersten Drittels des Films befindet. Im Bild ist Holly zu sehen, wie sie am Flussufer spaziert, dann einige Tieraufnahmen und darauf Holly, wie sie mit dem Feldstecher zwischen zwei Baumstämmen hervorspäht:

> I grew to love the forest. The cooin' of the doves and the hum of the dragonflies in the air made it always seem lonesome and like everybody's

> dead and gone. When the leaves rusteled overhead, it was like the spirits were whispering about all the little things that bothered them.

Der Weltverlust wird spürbar in einem merkwürdigen Bruch, der sich zwischen den beiden ersten Sätzen ereignet. Die Voice-over spricht davon, dass sie, d. h. ihr erlebendes Ich, den Wald liebgewonnen habe. Ihre Worte werden auf der Bildebene durch Tieraufnahmen unterstützt, die ein idyllisches Zusammenleben in Harmonie mit der Natur suggerieren. Im nächsten Satz hingegen sagt sie im selben ausdruckslosen Tonfall, die Tiergeräusche ließen den Wald einsam erscheinen, gerade so, als seien alle tot und dahin. Hier wird die anfänglich suggerierte Idylle bereits wieder zerschlagen, aber so subtil und ohne Aufhebens, dass klar wird, dass genau diese durchbrochene Harmonie für die Subjektkonzeption der Figur Holly konstitutiv ist. Die Protagonistin ist nicht nur von der Gesellschaft entfernt, in der sie sich als ein im Rousseau'schen Sinne gesellschaftliches Subjekt, als *citoyen* einfügen sollte (freilich unter Preisgabe aller konkreten Besonderheit), sondern sie ist auch in der ‹Natur› isoliert, insofern sie die Naturgeräusche sofort mit Abwesenheit und Tod verbindet. Es wird klar, dass die Flucht vor der Gesellschaft in die Natur nicht möglich ist, da die Natur als von der Gesellschaft losgelöste nicht erreicht werden kann.[18] Der Weltverlust der Figur ereignet sich so in doppelter Weise: Holly ist aus der Gesellschaft herausgerissen, kann ihr aber gleichwohl nicht entkommen; sie ist in ihr gleichzeitig an- und abwesend. Zudem erweist sich der Weg ‹zurück zur Natur›, zum Ursprung im phylo- wie im ontogenetischen Sinne als trügerisch: Der Ursprung bleibt für immer verloren. Die Suche nach dem ontogenetischen Ursprung zeigt sich in der Fortsetzung der oben zitierten Voice-over-Passage: Holly betrachtet durch ihres Vaters Stereopticon Photos aus ihrer Kindheit. Sie äußert Erstaunen über das kleine Mädchen, das sie war, die Vergangenheit ist ihr nicht mehr zugänglich (sinnigerweise betrachtet sie die Bilder nicht direkt, sondern durch das optische Gerät des Vaters). Die Fragen nach ihrer Vergangenheit bleiben letztlich unbeantwortet und sind unmittelbar gekoppelt mit Fragen nach der Gegenwart und der Zukunft:

18 Dass die Natur immer schon von der Gesellschaft durchdrungen ist, zeigt sich besonders deutlich in der Sequenz, in der Kit beim Fischen von einem Fremden beobachtet wird, was zum Eindringen der Kopfgeldjäger in Kits und Hollys ‹Wohnbereich› führt. Es zeigt sich aber auch darin, dass Kit und Holly in ihrer Baumhütte Landschaftsbilder von Hollys Vater aufgehängt haben, was als Hinweis gelesen werden kann, dass das Bild der Natur letztlich immer ein vom Menschen vermitteltes ist. Diese Tatsache erfährt in jener Einstellung in Badlands, wo die gemalten Naturbilder als Kunstprodukte in die vermeintlich unberührte, doch vom Menschen immer schon durchdrungene Natur mitgenommen und aufgehängt werden, eine ungewöhnliche Zuspitzung.

> Where would I be this very moment if Kit had never met me? Or killed anybody? This very moment. If my mom had never met my dad. If she'd never died. And what's the man I'll marry gonna look like? What's he doin' right this minute? Is he thinkin' about me now, by some coincidence and even though he doesn't know me? Does it show in his face?

Die Suche nach dem phylogenetischen Ursprung äußert sich in Kits und Hollys Bemühen, fern von der Gesellschaft und ‹im Einklang mit der Natur› zu leben. Auf das Scheitern dieses Versuchs wurde oben schon hingewiesen.

Das so konzipierte Ich, das nach Sartre keine positiv bestimmbare Identität hat, ist nur eine Fluchtbewegung, die der eigenen Leere, dem Nichts zu entkommen sucht (vgl. Bürger 1998, 220 und 230). Dieses Ich ist nicht nur innerlich leer, es hat auch keinen Ort, an dem es sich befinden könnte. Es bewegt sich in einer Art Zwischenwelt. Angedeutet wird dies im letzten Satz der oben zitierten Voice-over-Passage: «When the leaves rusteled overhead, it was like the spirits were whispering about all the little things that bothered them.» Die Voice-over bringt das Blättergeraschel mit übersinnlichen Wesen in Verbindung, was als Hinweis gelesen werden kann, dass ihr erlebendes Ich seine Umgebung als transzendent erfährt. Diese Wahrnehmung erhält in der nächsten Sequenz zusätzliches Gewicht, als Holly sich im windigen Kornfeld die Lippen schminkt und auf der Tonspur solche Flüsterstimmen zu hören sind. Indem sie nun auch für das Publikum wahrnehmbar werden, man sogar ihre Worte verstehen kann, wird die Bildebene, die man bisher für die Hauptrepräsentantin der filmischen Realität gehalten hat, von einer zweiten Realität, die über die Tonspur transportiert wird, unterlaufen; dem Publikum wird das Gehör auf die von Holly wahrgenommene Zwischenwelt eröffnet.

Wie bewusst sich die Voice-over darüber ist, dass ihr erlebendes Ich sich an einem Nichtort befindet, zeigt auch die folgende Äußerung: Kit und Holly sind in die Villa eines Millionärs eingedrungen, um sich mit Proviant zu versorgen. Während Kit im Wohnzimmer mit dem Diktaphon spielt, geht Holly nach draußen:

> I left Kit in the parlor and went for a stroll outside the house. The day was quiet and serene but I didn't notice, for I was deep in thought and not even thinking about how to slip off. The world was like a faraway planet to which I could never return. I thought what a fine place it was, full of things that people can look into and enjoy.

Holly spricht in dieser Passage ihre Distanz zur Welt an, ohne jedoch zu sagen, wo sie denn eigentlich sei. Man erfährt lediglich, wo sie nicht ist. Die Distanz

zur Welt, zu dem Ort, nach dem sie sich sehnt, ist unüberwindbar. Die Radikalität ihrer Aussage spiegelt sich in der Formulierung: «The world *was* like a faraway planet to which *I could never* return». Es scheint ihr nicht nur so, es *ist* bzw. aus der rückblickenden Perspektive *war* so, und zwar unwiederbringlich. Dass sie sich nicht einfach in einer Phantasiewelt wähnt, zeigen die beiden folgenden Zitate: «Sometimes I wished I could fall asleep and be taken off to some magical land, but this never happened. [...] We lived in utter loneliness, *neither here nor there*.» Hier tritt sehr deutlich das Moment des Verschwindens, des Dazwischenfallens, der Auflösung und der damit gekoppelten Angst in Erscheinung, welches für die Entfremdung bezeichnend ist. Es scheint aber noch ein zweites, mit dem ersten verschränktes Moment auf: dasjenige des Wunsches, der Sehnsucht. Es ist der oben zitierte Wunsch, zur Welt als dem Ort der verheißungsvollen Dinge zurückzukehren, oder die Sehnsucht, im Schlaf in ein «magical land» getragen zu werden.

Gemäß Roland Barthes ist der unter «entfremdenden Zwängen» leidende Mensch gekennzeichnet durch seinen Wunsch nach Vermeiden von Angst und Schmerz und durch seine Sehnsucht. Dies macht ihn verführbar für manipulatorische Mythen (vgl. König 1995, 80).

Das Ich als Leerstelle

Barthes legt dar, dass das Ich Subjekt eines Aussagesatzes, eine in der Sprache vorgesehene Stelle und nicht eine Person sei. Weiter bemerkt er, die Subjektivität sei nur die Spur der Codes, die das Ich durchqueren und es eben dadurch schaffen (vgl. Barthes 1970, 17). Das Ich ist lediglich die «Inszenierung eines Imaginären» und das Imaginäre die Instanz der Selbsttäuschung (vgl. Bürger 1998, 205). Barthes' Begriff des Imaginären ist gemäß Peter Bürger durch die moralistische Kritik der Eigenliebe, der *amour-propre* bestimmt, die schon François La Rochefoucauld als Instanz der Selbsttäuschung beschrieben hat.[19] Barthes schlägt damit nach eigener Angabe die Brücke zwischen dem Begriff des Imaginären der Psychoanalyse und dem Begriff der Eigenliebe im Sinne der Moralistik des 17. Jahrhunderts: «Lacanien, *imaginaire* s'étend jusqu'aux

19 Auf eine ausführliche Darstellung des Begriffs der *amour-propre* muss hier verzichtet werden. Es sei nur erwähnt, dass der Begriff auf eine Tradition zurückblickt, die sich bis in die Moralistik des 17. Jahrhunderts verfolgen lässt und eine gewisse Nähe zu Valérys Kampf mit den eigenen Affekten aufweist. Diese Diskussion steht im Rahmen der Debatte um die Authentizität des Ausdrucks, die seit Rousseau die Schriftsteller beschäftigt (vgl. Bürger 1998, 204 und 207).

confins de l'‹amour-propre› classique» (Barthes 1975, 78 , Herv. i. O.). Bürger liest Barthes' Rede vom Verschwinden des Subjekts als Aufforderung, in der Eigenliebe, im Egotismus ein Prinzip der Täuschung zu erkennen (vgl. Bürger 1998, 207). Das Barthes'sche Subjekt konstituiert sich (in Anlehnung an die Psychoanalyse) aufgrund einer fundamentalen Täuschung. Die Seinsweise des *sujet véritable* ist eigenschafts- und damit wesenlos. Es bedarf der Identifikation mit dem imaginären *moi* und der Zuweisung von Prädikaten. Ein derart destabilisiertes Subjekt wird nun von Barthes der Auflösung anheim gestellt; an die Stelle des festen Subjekts tritt eine Leerstelle.

Betrachtet man die Voice-over in BADLANDS in diesem Licht, erscheinen ihr Mangel an Persönlichkeit und Expressivität, ihre stark ausgeprägten narrativen Kompetenzen sowie die zuletzt untersuchten Aussagen als Symptome eines entfremdeten Subjekts, das nicht mehr als feste Entität gelten kann, sondern nurmehr als Leerstelle in der Sprache. Dass letztlich immer noch ein Mensch seine Geschichte erzählt, stellt Barthes keineswegs in Abrede, im Gegenteil: Es wird gerade der Körper des sprechenden Menschen in den Vordergrund gerückt. In der Körperlichkeit der Stimme eröffnet sich ein unendlicher Raum, der die unerschöpfliche Signifikanz freilegt. Diese Signifikanz gilt Barthes als Sinn, der sich – im Gegensatz zur erstarrten und das Subjekt begrenzenden Bedeutung – immer neu ereignet.[20] Über die Stimme wird also der Körper als Garant aufgeboten, das vernunftzentrierte Subjekt zu verabschieden. Damit zeigt das Beispiel der Voice-over in BADLANDS auch, dass die kategorische Gleichsetzung von körpergebundener (homodiegetischer) Stimme mit Machtlosigkeit bezüglich der Diegese vor dem Hintergrund ihrer philosophiehistorischen Bedingtheit relativiert werden muss.

20 Damit wendet sich Barthes gegen die seit Platon (bis hin zu Hegel) verfochtene Meinung, die Stimme sei aufgrund ihres präsentischen Charakters der Vernunft und damit der Wahrheit näher als etwa die Schrift. In diesem Zusammenhang steht auch die Theorie des frühen Husserl von der transzendentalen Phänomenalität der Stimme, gegen die sich insbesondere Jacques Derrida in seiner Kritik am Logo- und Phonozentrismus des abendländischen Denkens wendet. Ein weiteres Argument gegen den präsentischen Charakter der Stimme liefert die Tatsache, dass im Film oder auf Tonbandaufnahmen die Stimme immer medial vermittelt ist. Zwar ist Körperlichkeit der Stimme inhärent und vom Rezipienten hörbar, doch kann der Körper des sprechenden Menschen im Moment der Stimmwiedergabe abwesend sein, weswegen der Stimme der präsentische Charakter genauso fehlt wie der Schrift.

Literatur

Barthes, Roland (1975) *Roland Barthes par Roland Barthes*. Paris: Seuil.

– (1970) *S/Z*. Paris: Seuil.

– (1990a) *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III* [franz. 1982]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

– (1990b) Die Musik, die Stimme, die Sprache [franz. 1977]. In: Barthes 1990a, S. 279–285.

– (1990c) Die Rauheit der Stimme [franz. 1972]. In: Barthes 1990a, S. 269–278.

– (1996) *Die Lust am Text* [franz. 1973]. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bonitzer, Pascal (1975) Les Silences de la voix. In: *Cahiers du cinéma* 256, S. 22–33.

Brinckmann, Christine N. (1988) Ichfilm und Ichroman. In: *Film und Literatur in Amerika*. Hg. v. Alfred Weber & Bettina Friedl. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 64–95.

Bürger, Peter (1998) Von der Schwierigkeit, ich zu sagen: Roland Barthes. In: Ders. *Das Verschwinden des Subjekts: eine Geschichte der Subjektivität von Montaigne bis Barthes*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 203–216.

Châteauvert, Jean (1992) Il faut trouver la voix. In: *Cinémas* 3,1, S. 65–77.

Chion, Michel (1999) *The Voice in Cinema* [franz. 1982]. New York: Columbia University Press, 1999.

Combs, Richard (1974/1975) BADLANDS. In: *Sight and Sound* 44,1, S. 53–54.

Doane, Mary Ann (1985) The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. In: *Movies & Methods. An Anthology*, Bd. 2. Hg. v. Bill Nichols. Berkeley et al.: University of California Press, S. 567–576.

Genette, Gérard (1998) *Die Erzählung* (2.Aufl.). München: Wilhelm Fink Verlag.

Giger, Bernhard (1995) Holly und Kit über den Wolken. In: *Der Bund* (Bern), 20. Oktober [n. p.].

Henderson, Brian (1983) Exploring BADLANDS. In: *Wide Angle*, V,4, S. 38–49.

Huber, Jörg (1980) Ein Himmel wie eine Wand ... In: *Tages-Anzeiger* (Zürich), 11. Juli [n. p.].

Kible, B. (1998) Subjekt. In: Ritter, Joachim / Gründer, Karlfried (Hg.) *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 10. Basel: Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt. S. 373–383.

König, Traugott (1995) Barthes, Roland. In: *Metzler Philosophen Lexikon. Von den Vorsokratikern bis zu den Neuen Philosophen* (2. Aufl.). Hg. v. Bernd Lutz. Stuttgart: J. B. Metzler. S. 79–82.

Konigsberg, Ira (1997) *The Complete Film Dictionary*. London: Penguin Reference, S. 449.

Kozloff, Sarah (1988) *Invisible Storytellers. Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.

Laplanche, Jean / Pontalis, Jean-Bertrand (1999) *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Metz, Christian (1997) Die Ich-Stimme und verwandte Töne. In: Ders. *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films* [franz. 1991]. Münster: Nodus, S. 116-130.
Nietzsche, Friedrich (1999) *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*. Teil I. *Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Hg. von Giorgio Colli & Mazzino Montinari, Bd. 4. München: Deutscher Taschenbuch Verlag de Gruyter.
Nünning, Ansgar (Hg.)(2004) *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie* (3. Aufl.). Stuttgart: J. B. Metzler.
Platon (1998a) Gesetze. Zweites Buch. In: *Platon. Sämtliche Dialoge*. Hg. v. Otto Apelt, Bd. 7. Hamburg: Felix Meiner, 1998. S. 40–73.
– (1998b) Phaidon. In: *Platon. Sämtliche Dialoge*. Hg. v. Otto Apelt, Bd. 2. Hamburg: Felix Meiner, S. 27–151.
Ritz, E (1972) Entfremdung. In: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Hg. v. Joachim Ritter & Karlfried Gründer, Bd. 2. Basel: Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, S. 510–526.
Röttger-Denker, Gabriele (1997) *Roland Barthes* (2. Aufl.) Hamburg: Junius.
Schaub, Martin (1980) «Sie verzogen ihre Lippen zu einer Grimasse der Verachtung». Badlands von Terrence Malick – ein amerikanischer Leitfilm der 70er Jahre. In: *Tages-Anzeiger* (Zürich), 16. Juli [n.p.].
Stolzenberg, J. (1998) Subjekt. In: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Hg. v. Joachim Ritter & Karlfried Gründer, Bd. 10. Basel: Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, 1998. S. 383–387.
Vogt, Jochen (1998) *Aspekte erzählender Prosa. Eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie* (8.Aufl.). Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Jens Eder

Imaginative Nähe zu Figuren[1]

Eine grenzenlose Vielfalt fiktiver Figuren[2] bevölkert das Filmangebot zwischen Kunst und Unterhaltung, Porno und Propaganda. Im Kino begegnen Zuschauer den verschiedensten Menschen, Tieren, Außerirdischen, Robotern, Göttern oder Monstern; sie treffen auf Wesen so unterschiedlicher Art wie Nosferatu und Bambi, Hannibal Lecter und Johanna von Orleans, Catwoman und den Elefantenmenschen. Entsprechend reich und vielfältig sind die kognitiven und affektiven Prozesse, mit denen Zuschauer auf Figuren reagieren. Versuche, die gesamte Bandbreite ihrer Reaktionen durch Begriffe wie ‹Identifikation›, ‹Empathie› oder ‹parasoziale Interaktion› abzudecken, sind deshalb zu reduktiv – man identifiziert sich für gewöhnlich nicht mit Lassie, empathisiert nicht mit dem Alien und interagiert nicht parasozial mit dem Computer HAL.

In letzter Zeit wurden vor allem innerhalb der kognitiven Filmtheorie präzisere Modelle der Anteilnahme an Figuren entwickelt. Sie werden deren Vielschichtigkeit besser gerecht, indem sie diverse Dimensionen von Zuschauerreaktionen und ihren funktionalen Korrelaten innerhalb der Filmstruktur unterscheiden (z. B. Smith 1995; Plantinga/Smith 1999; Grodal 2001). Ein Austausch zwischen den verschiedenen kognitiven Theorien und weiteren Ansätzen hat jedoch gerade erst begonnen (vgl. Eder 2005; Bartsch/Eder/Fahlenbrach 2007), selbst wenn es sich um verwandte Zugangsweisen handelt (z. B. innerhalb der Medienpsychologie Giles 2002; Klimmt/Hartmann/Schramm 2006). Zudem konzentrieren sich mehrere der kognitiven Modelle auf die Bewertung (*appraisal*) von Figuren, die Zuschauer auf der Grundlage angeborener Reaktionsmuster und normativer Prägungen vornehmen (etwa Tan 1996; Carroll 1998; Zillmann 2005). Dabei wird das komplexe Zusammenspiel weiterer Faktoren der Figuren-Bewertung – jenseits von Biologie und Moral – noch nicht genügend berücksichtigt. Gegenwärtig besteht die zentrale Frage zur Anteilnahme an Figuren deshalb darin, wie verschiedene theoretische Erkenntnisse

1 Revidierte deutsche Fassung von «Ways of Being Close to Characters». In: *Film Studies: An International Review* 8 (2006), S. 68–80. Für wertvolle Hinweise zur Überarbeitung danke ich Katja Crone.

2 Meine Verwendungsweise der Termini ‹fiktional› und ‹fiktiv› folgt Theorien der analytischen Philosophie. ‹Fiktional› bezieht sich hier auf die Ebene der Darstellung, ‹fiktiv› auf die Ebene des Dargestellten (vgl. z. B. Künne 1983, 291ff.).

zu einem integrativen Modell verbunden werden können, das die Vielfalt der Zuschauerreaktionen und ihrer Ursachen angemessener als bisher erfasst.
Ausgerechnet eine höchst vage, mehrdeutige Phrase gibt Hinweise auf ein solches Modell. Wenn Zuschauer das Kino verlassen, sprechen sie häufig davon, Figuren ‹nahe zu sein› oder sich ihnen ‹nahe zu fühlen› (offenbar eine Voraussetzung dafür, von ihnen ‹berührt› oder ‹bewegt› zu werden). Diese Redewendung, der man nicht nur in der Alltagskommunikation, sondern auch in Filmkritiken und psychologischen Theorien begegnet, hat mehrere, meist metaphorische Bedeutungen. Die Klärung dieser Bedeutungen und ihres systematischen Zusammenhangs gibt wesentliche Hinweise zur Modellierung der vielfältigen Prozesse, mit denen Zuschauer auf Figuren reagieren, und zur Verknüpfung und Ergänzung der Ergebnisse verschiedener Figurentheorien. Dabei ermöglicht sie es, über den Aspekt der moralischen Bewertung von Figuren hinauszugehen, der von vielen Theorien betont wird, und die Aufmerksamkeit auf bislang vernachlässigte Faktoren der Anteilnahme zu lenken.
Im Folgenden stelle ich zunächst einige allgemeine Überlegungen zum Begriff der ‹Nähe› vor, unterscheide dann mehrere Hinsichten, in denen Zuschauer sich Figuren nahe fühlen können, und veranschauliche das Zusammenspiel dieser verschiedenen Faktoren am Beispiel von David Finchers Fight Club (USA 1999).

‹Nähe› zu Figuren – Eine Modellskizze

Bevor man sich fiktiven Figuren zuwendet, ist es sinnvoll zu klären, was es heißen kann, realen Menschen nahe zu sein. Mindestens drei Bedeutungen können hier unterschieden werden (vgl. Deutsches Wörterbuch). Im wörtlichsten Sinn ist jemand einer anderen Person nahe, wenn er sich räumlich und zeitlich in geringer Entfernung von ihr befindet. Über solche *physische oder raumzeitliche Nähe* hinaus spricht man aber auch von *psychischer Nähe*. Diese ist gegeben, wenn jemand bestimmte mentale Einstellungen zu einer anderen Person hat, die sowohl kognitiver Art sein können (man versteht die Andere gut, sie ist einem vertraut) als auch affektiver Art (man mag die Andere, begehrt sie oder fühlt mit ihr). Eine dritte Bedeutung von ‹Nähe› betrifft *enge zwischenmenschliche Beziehungen*, die dadurch gekennzeichnet sind, dass die Betreffenden private Dinge übereinander wissen, bestimmte Emotionen für- und miteinander empfinden und auf Weisen interagieren, die für andere nicht offen sind.

Ob Menschen einander in einer dieser drei Bedeutungen nahe sind, hängt von alltagsweltlicher Kausalität, sozialen Normen und mentalen Schemata ab.

Auf diese teils probabilistische, teils normative Weise sind auch die Bedeutungen von ‹Nähe› miteinander verbunden. Menschen, die in Beziehungen der Nähe zueinander stehen – Verwandte, Freunde oder Liebende –, leben meist nahe beieinander und suchen physische Nähe; es wird von ihnen erwartet, dass sie sich gut verstehen und sich einander auch emotional nahe fühlen (vgl. Dwyer 2000, Kap. 1–3 sowie Kap. 7). Dabei gibt es jeweils verschiedene Grade, jemandem nahe zu sein; ab einem bestimmten Grad spricht man zutreffender von ‹Distanz›. Während physische Nähe auch zu Tieren oder Dingen bestehen kann, besteht in psychischer und beziehungsmäßiger Hinsicht eine tendenziell größere Distanz zu ihnen – selbst wenn es sich um ‹den besten Freund des Menschen› handelt. Da solche Besonderheiten der Nähe zu artfremden Wesen sich aus einem hinreichend differenzierten Modell ableiten lassen, konzentriere ich mich im Folgenden auf den prototypischen Fall realer Personen und menschenähnlicher Figuren.

Im Gegensatz zu Personen sind Figuren fiktiv, es handelt sich um kommunikative Konstrukte auf der Grundlage fiktionaler Medienangebote (vgl. Eder 2007). Zuschauer können ihnen also nicht wirklich in raumzeitlicher oder sozialer Hinsicht nahe sein; sie können aber *imaginieren*, ihnen nahe zu sein, oder sich ihnen nahe *fühlen*. Solche Gefühle und Vorstellungen sind in mancher Hinsicht analog zu jenen der Nähe zu realen Wesen (vgl. Currie/Ravenscroft 2002, 1–46). Psychische Reaktionen auf Figuren haben ihre Grundlage in der Art und Weise, wie der menschliche Geist sowohl die Welt realer Phänomene als auch fiktive Welten erfasst. Audiovisuelle Figurendarstellungen bilden einen dichten Strom von Informationen in Form «wahrnehmungsnaher Zeichen» (so der Bildbegriff von Sachs-Hombach 2003, 73–99), die bei Rezipienten ein breites Spektrum von Reaktionen hervorrufen, darunter Wahrnehmungen, Vorstellungen und Emotionen. Viele dieser Reaktionen entsprechen mentalen Vorgängen, die durch Begegnungen mit realen Personen oder ihren medialen Repräsentationen ausgelöst werden.

Die Wahrnehmung audiovisueller Figurendarstellungen führt gewöhnlich zu kognitiven Zuständen, die eine Figur mit physischen, mentalen und sozialen Eigenschaften assoziieren. Wenn sich mehrere solcher Zustände in einem Prozess der *Figurensynthese* miteinander verbinden, bilden sie ein *mentales Modell* der Figur, d. h. eine analoge, multimodale, dynamische Repräsentation im Bewusstsein der Zuschauer.[3] Psychologischen Ansätzen zufolge entwickeln

3 Vgl. Schneider 2000; Eder 2007; vgl. auch die früheren Konzepte der «Charaktersynthese» (Wulff 1996 sowie den Aufsatz in diesem Heft) oder «*recognition*» (Smith 1995) sowie zur Theorie der mentalen Modelle (Metzinger 1999).

wir solche modellhaften Vorstellungskomplexe nicht nur von fiktiven Figuren, sondern auch von uns selbst und anderen realen Wesen (vgl. Zebrowitz 1990). Um Figuren zu verstehen, stützen wir uns auf mentale Dispositionen und Schemata, die zum Teil angeboren sind, vorrangig aber in der Interaktion mit realen Personen, insbesondere Mitgliedern sozialer Bezugsgruppen geprägt werden. Die Fähigkeit zur Figurensynthese hat ihre Wurzeln also in der alltäglichen sozialen Kognition.

Selbstverständlich gibt es auch tiefgreifende Unterschiede. Fiktive Welten weichen oft beträchtlich von der Alltagsrealität ab. Figuren können nicht nur Menschen mimetisch entsprechen, sondern auch Fantasiegestalten sein; sie können unsere Kategorien für reale Wesen vermischen und alltagsweltliche Schemata irritieren. Zudem sind Zuschauer sich normalerweise bewusst, dass sie fiktionale Repräsentationen wahrnehmen und nicht die Wirklichkeit. Sie können ihre Aufmerksamkeit von der dargestellten Welt auf die Darstellungsebene richten – ‹Es ist nur ein Film› – und können sich an kommunikativen Absichten der Filmemacher orientieren. Falls das Dargestellte bei den Zuschauern spontane Handlungsimpulse auslöst, so folgen sie diesen doch fast nie. Von ihnen wird nicht erwartet, dass sie sich für Figuren verantwortlich fühlen und ihnen helfen, was es erleichtern mag, sich auf sie einzulassen.

Vor allem aber wird die figurenbezogene Imagination durch den Informationsfluss des Films, durch seine narrativen und stilistischen Strukturen gelenkt. Auf diese Weise sind Filme fähig, eigenständige und einzigartige Formen der Nähe zu Figuren zu erzeugen. Sie können Gefühle des Nahe-Seins intensivieren oder reflexive Distanz hervorrufen; sie können Informationen über eine Figur und ihr Inneres vermitteln, wie sie uns in Art und Ausmaß bei realen Personen niemals zugänglich wären; sie können uns Charaktere nahe bringen, die wir in der Realität nie treffen oder denen wir aus dem Weg gehen würden. Ein beträchtlicher Teil der Wirkungsmacht von Filmen liegt in ihrer Fähigkeit, verschiedene Arten der Nähe oder Distanz zu Figuren herzustellen und miteinander zu kombinieren. Diese Macht, Gefühle der Nähe und Distanz durch narrative Mittel zu lenken und zu kontrollieren, wird für ganz unterschiedliche kommunikative Zwecke genutzt, ob Unterhaltung, Kunst oder Propaganda.

Das filmische Erzeugen von Nähe beruht auf einigen allgemeinen Voraussetzungen. Die fundamentalste von ihnen ist vermutlich Aufmerksamkeit – der Grad der Frequenz und Intensität, mit dem sich mentale Akte auf Figuren richten. Es ist schwierig, intensive Gefühle der Nähe zu langweiligen Figuren oder im Hintergrund vorbeihuschenden Statisten zu empfinden. Nähe hängt außerdem vom Grad der *Authentisierung* (Doležel 1998, 145–168) einer Figur durch die filmische Erzählung ab: Zuschauer werden sich einer Figur tenden-

ziell weniger nahe fühlen, wenn sie durch eine unzuverlässige, selbstreflexive Narration oder als Element einer eingebetteten Binnengeschichte präsentiert wird. Überdies werden Gefühle der Nähe von den *Kontexten* der betreffenden Figur mitbestimmt: von ihrer Position in Figurenkonstellationen, sozialen Konflikten sowie allgemein der fiktiven Welt, ihren Normen und Gesetzen. Nähe hängt zudem vom Grad des wahrgenommenen *Realismus* dieser Welt ab, von den Übereinstimmungen zwischen filmischem Reizangebot und realen Umgebungen, sowie von der *Immersion* der Zuschauer in die Welt des Films (zu Arten der Immersion vgl. Ryan 2001). Und schließlich fühlen sich Zuschauer oft nicht nur bestimmten Figuren nahe, sondern auch deren Darstellern; solche schauspieler- und figurenbezogenen Gefühle beeinflussen sich wechselseitig.

Mit den angedeuteten Voraussetzungen sind die meisten kognitiven Figurentheorien kompatibel; sie beschreiben in größerer Detailliertheit, wie Zuschauer mentale Repräsentationen von Figuren konstruieren und wie sie auf Figuren sowie deren innere und äußere Erlebnisse reagieren. Dabei verwenden die Theorien allerdings verwirrend heterogene Terminologien und setzen unterschiedliche Akzente. Der wohl wichtigste Dissens betrifft die allgemeine Rezeptionshaltung den Figuren gegenüber: Beobachten und bewerten Zuschauer die Charaktere eher aus einer externen, objektiv-distanzierten Haltung und folgen dabei angeborenen Dispositionen und moralischen Normen (z. B. Tan 1996, 159–163, 189–190; Carroll 1998, 245–290)? Oder identifizieren sie sich mit den Figuren, versetzen sich in sie hinein und empathisieren mit ihnen aus einer subjektiven Perspektive (z. B. Grodal 1997, 81–128)? Oder wechseln die Zuschauer vielleicht zwischen beiden Rezeptionshaltungen (z. B. Smith 1995, 71–109; Tan 1996, 182–189)?

Ein grundlegendes Problem dieser Debatte besteht in der Unklarheit darüber, wie die kognitiven und affektiven Prozesse der Zuschauer präzise zu bestimmen sind, in welchem Verhältnis sie zueinander stehen und von welchen Faktoren sie abhängen. Vieles deutet darauf hin, dass die Figurenbewertung, das ‹*Appraisal*›, keineswegs immer aus einer distanzierten, objektiven Perspektive erfolgen muss, sondern unterschiedlich perspektiviert, parteiisch und subjektiv sein kann.[4] Schließlich ist auch eine externe Beobachterperspektive im Alltag durchsetzt mit ‹Identifikationen› und ‹Empathien›; allerdings muss genauer geklärt werden, was mit diesen höchst problematischen Begriffen gemeint ist. Im Folgenden gehe ich davon aus, dass die beiden Zuschauerhaltungen – objektive Bewertung von Figuren und subjektive ‹Identifikation› mit ihnen – die

4 Auf dieses Problem weisen Grodal 2001 sowie Barratt 2006 hin und bieten erste Lösungsansätze.

Pole eines Kontinuums bilden, das wiederum nur ein Teil eines komplexeren Netzwerks imaginativer Verhältnisse zu Figuren ist. Die Struktur dieses Netzwerks lässt sich erkennen, indem man einige bisher vernachlässigte Aspekte in Betracht zieht, die sich aus einer Analyse der ‹Nähe› zu Figuren ergeben und die ich im Folgenden knapp darstellen werde.

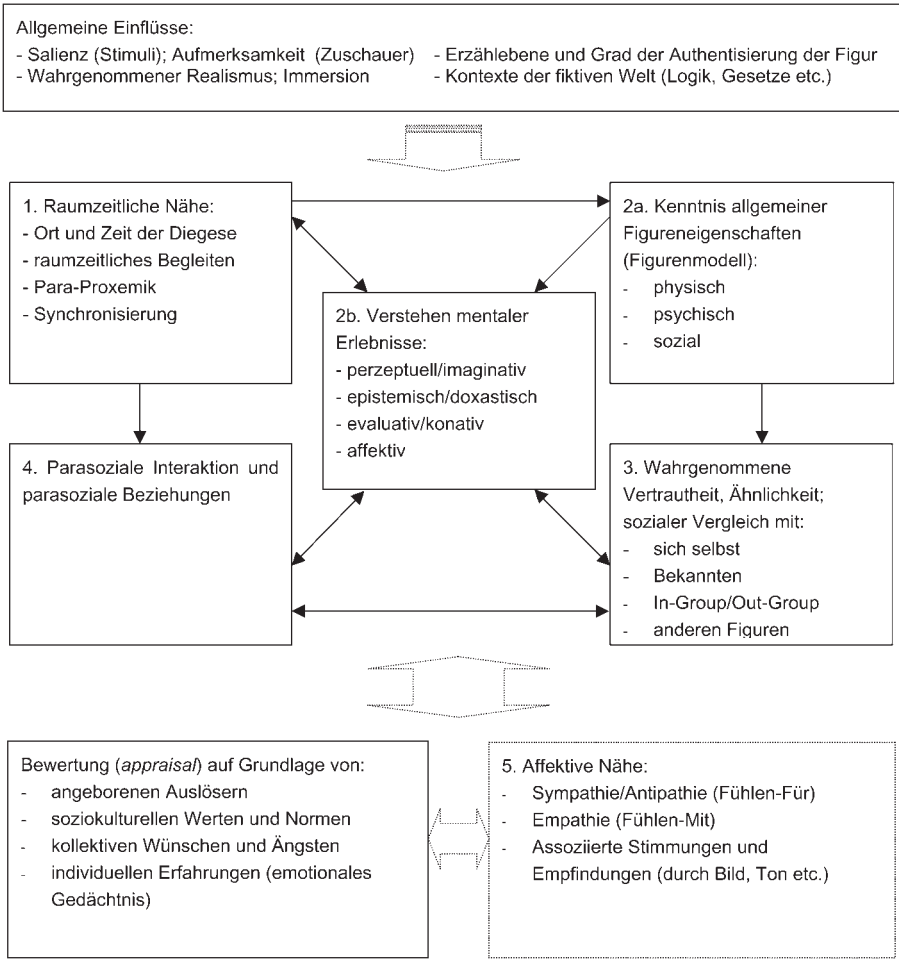
Meine Modellskizze konzentriert sich auf anthropomorphe Figuren in Mainstreamfilmen, deren Figurenkonzeption einem psychologischen Realismus verpflichtet bleibt. Auf Grundlage der bisherigen Überlegungen lassen sich mindestens fünf verschiedene Arten der Nähe zu Figuren unterscheiden. Jede von ihnen entspricht einem Typus der Nähe zu realen Personen und korreliert mit einer bestimmten Menge psychischer Relationen, die sich jeweils graduell zwischen den Polen von Nähe und Distanz bewegen:

1. Wahrgenommene Verhältnisse in Raum und Zeit – raumzeitliche Nähe und Para-Proxemik
2. Kognitive Verhältnisse zu Körper und Bewusstsein – Verstehen und Perspektivenübernahme
3. Wahrgenommene Sozialverhältnisse – Ähnlichkeit, Vertrautheit und soziale Parteilichkeit
4. Imaginierte Interaktion – parasoziale Interaktion (PSI) und parasoziale Beziehungen (PSB)
5. Emotionale Reaktionen – affektive Anteilnahme.

Sämtliche dieser Dimensionen fächern sich in spezifischere Aspekte auf und interagieren auf komplexe Weise. Die meisten Formen der Nähe tendieren zu einer wechselseitigen Intensivierung, doch spielt der jeweilige Kontext eine entscheidende Rolle. Grafik 1 zeigt das Netzwerk der Nähe im Überblick.

‹Nähe› in einem starken Sinn impliziert gewöhnlich emotionale Nähe oder parasoziale Interaktion; diese beiden komplexen Aspekte können hier jedoch nicht angemessen betrachtet werden, und es liegen bereits ausführlichere Untersuchungen dazu vor (vgl. Giles 2002; Eder 2005). Ich beschränke mich deshalb darauf, ihre Position im Netzwerk kurz anzudeuten und konzentriere mich danach im Hauptteil dieses Artikels auf die ersten drei Punkte der Liste.

Als der kommunikationswissenschaftliche Terminus ‹*parasoziale Interaktion*› in den fünfziger Jahren eingeführt wurde, ging man vom Paradigma realer Medienpersonen aus: von Nachrichtensprechern oder Show-Moderatoren, die sich direkt an ein Publikum zu wenden scheinen (Horton/Wohl 1956). Heute wird das Konzept dagegen oft als Überbegriff verwendet, der sämtliche Reaktionen auf fiktive Figuren sowie reale Medienakteure umfassen soll. Engere Begriffsbestimmungen, die parasoziale Interaktion mit anderen Formen der Anteilnahme kontrastieren (z. B. Cohen 2006), sind jedoch weitaus überzeu-



Grafik 1: Arten der Nähe zu Figuren und ihre Verbindungen

gender, weil sie die tiefgreifenden Unterschiede zwischen Interaktion, Beobachtung und anteilnehmender Simulation nicht verwischen. Schließlich stehen Zuschauer Charakteren eher selten wie virtuellen Interaktionspartnern gegenüber, sondern können sie auch als distanzierte Beobachter betrachten oder als einfühlende Simulatoren ihre Perspektive übernehmen (vgl. Grodal 2001). Ich verwende den Ausdruck ‹parasoziale Interaktion› deshalb nur dann, wenn Zuschauer auf Stimuli verbalen und nonverbalen Verhaltens in dargestellten Face-to-Face-Situationen reagieren (z. B. wenn jemand in die Kamera blickt) oder wenn sie

imaginieren, selbst mit Figuren in Interaktion zu treten (z. B. ihnen zu helfen, mit ihnen Sex zu haben). Parasoziale *Beziehungen* setzen zusätzlich wiederholte Begegnungen mit denselben Figuren in mehrfachen Rezeptionsprozessen voraus (vgl. Gleich 1997). Parasoziale Interaktionen und Beziehungen spielen vermutlich eine wichtige Rolle bei Computerspielen, Fernsehnachrichten, Soaps und Pornos, doch sie bleiben stets in ein Feld weiterer Reaktionen eingebettet, die zumindest in der Kinorezeption von größerer Bedeutung sind. Die Analyse von ‹Nähe› liefert einen Schlüssel zu diesen Reaktionen.

Im Gegensatz zu kommunikationswissenschaftlichen Theorien, die vom Konzept der parasozialen Interaktion ausgehen, stellen filmwissenschaftliche Ansätze häufiger die *affektive Anteilnahme* und ihre Grundlagen in den Mittelpunkt. So mündet das klassische Modell von Murray Smith (1995, 73–109) in die Unterscheidung zwischen zwei Grundformen affektiver Reaktionen: Die Zuschauer können zum einen die dargestellten Emotionen der Figur teilen und *mit* ihr fühlen (Empathie als Form von *central imagination* aus der Ego-Perspektive); sie können aber auch Gefühle *für* eine Figur entwickeln, welche auf der Bewertung dieser Figur beruhen und prinzipiell unabhängig von ihren dargestellten Emotionen sind (Sympathie oder Antipathie bei *acentral imagination*). Dieser wichtigen Unterscheidung folgend kann affektive Nähe – in Form intensiver positiver Gefühle zu einer Figur – sowohl die Form von Sympathie als auch die von Empathie annehmen; affektive Distanz kann in Form von Antipathie oder auch kühler, nicht-empathischer Beobachtung auftreten.

Affektive Zuschauerreaktionen sind mit kognitiven Prozessen, mit Wahrnehmungen, Vorstellungen, Bewertungen, Erinnerungen usw. unauflöslich verknüpft (vgl. Eder 2005, 2005a; Bartsch/Eder/Fahlenbrach 2007). Sämtliche anderen Formen imaginativer Nähe können sich daher auf die affektive Nähe auswirken. Auch in dieser Hinsicht gibt Smith' Ansatz hilfreiche Hinweise. Ihm zufolge werden Gefühle der Sympathie oder Antipathie durch drei Arten kognitiver Prozesse beeinflusst: Erstens durch die Rekonstruktion der Figuren-Eigenschaften (*recognition*); zweitens durch das perzeptuelle und imaginative Begleiten äußerer Erlebnisse der Figur und durch den subjektiven Zugang zu ihrem Innenleben; beides fasst Smith unter dem Terminus *alignment* zusammen. *Recognition* und *alignment* münden schließlich drittens in eine – vor allem moralische – Bewertung und Parteinahme (*allegiance*). Ich werde auf diese wichtigen Unterscheidungen zurückkommen; das Modell von Smith lässt sich jedoch ergänzen, indem man weitere Faktoren in Betracht zieht. Denn wie die parasoziale Interaktion hängt auch die affektive Anteilnahme eng mit den Dimensionen der raumzeitlichen, kognitiven und sozialen Nähe zu Figuren zusammen, von denen die folgenden Abschnitte handeln.

Raumzeitliche Nähe und Para-Proxemik

Zuschauer können den – meist vorbewussten – Eindruck verspüren, Filmfiguren in Raum und Zeit nahe zu sein. Dieses Verhältnis imaginativer raumzeitlicher Nähe weist mindestens vier Aspekte auf. Ein erster, sehr allgemeiner Aspekt betrifft das geographische und zeitliche Verhältnis zwischen der realen Umwelt der Zuschauer und der fiktiven Umwelt der Figuren. In dieser Hinsicht sind einer Berlinerin die Figuren aus KROKO (D 2004, Sylke Enders) näher als die vorzeitlichen Charaktere der Inuit-Legende ATARNAJUAT (Kanada 2001, Zacharias Kunuk). Eine enge mimetische Verbindung zwischen dem Filmsetting (dem Chronotopos der Figuren) und der Lebenswelt der Zuschauer beeinflusst die Figurenrezeption: Einerseits fällt es den Rezipienten oft leichter, auf eigene Erfahrungen und spezifisches kulturelles Wissen zurückzugreifen, um Situationen der Figur zu verstehen und ihre Persönlichkeit zu erschließen. Andererseits kann große raumzeitliche Nähe aber auch die Anwendung mentaler Stereotype nahelegen, die zu einer weniger lebendigen, routinierten Rezeption führen. Raumzeitliche Distanzierung durch historische oder exotische Settings kann in solchen Fällen die Anteilnahme an Figuren sogar steigern.

Eine zweite, dynamischere Bedeutung von ‹Nähe› erfasst Murray Smith' bereits erwähntes Konzept der raumzeitlichen Anbindung an eine Figur (*spatio-temporal attachment,* Smith 1995, 146–149). Damit ist das Ausmaß gemeint, in dem ein Film es ermöglicht, die Figur durch Raum und Zeit der dargestellten Welt zu begleiten und Zeuge ihrer äußeren Erlebnisse zu werden. Im Fall einer nahen Anbindung werden die wesentlichen Erfahrungen der Figur audiovisuell dargestellt; Distanz entsteht durch Ausklammern, Verbergen oder rein sprachliche Erwähnung relevanter Ereignisse (Darstellung vs. Anspielung, *telling* vs. *showing*, Sprache vs. Audiovision). Das raumzeitliche Begleiten einer Figur beeinflusst nicht nur, was der Zuschauer über sie weiß, sondern fördert auch Gefühle der Sympathie: Sozialpsychologischen Untersuchungen zufolge reagiert man tendenziell positiver auf Menschen, die einem durch wiederholte Begegnungen vertrauter werden (*mere exposure hypothesis*, vgl. Bornstein 2002).

Die raumzeitliche Anbindung und ihre audiovisuellen Darstellungsmittel (Motiv, Kadrierung, Surround-Sound usw.) suggerieren darüber hinaus, dass Figur und Zuschauer dieselbe Situation wahrnehmen und einen Bedeutungs- und Wahrnehmungsraum teilen, der ihnen ähnliche Möglichkeiten der Wahrnehmung, des Denkens, Fühlens und Handelns bietet (vgl. Persson 2003, 70; Barratt 2006). Dieser geteilte Raum bietet zugleich eine Grundlage, um die Bedeutung der dargestellten Situation für die Figur und ihre Interessen einzu-

schätzen (*situational meaning structure*, vgl. Tan 1996, 44). Wenn der Zuschauer dabei die Dispositionen und Motive der Figur teilt, kann dies das Gefühl gemeinsamer Ziele hervorrufen, wie sie bei Mitgliedern eines Teams bestehen (vgl. Meyrowitz 1986); darauf zielen Sport- und Kriegsfilme oft ab. Zuschauer können darüber hinaus einen exklusiven Zugang zu intimen Momenten des Privatlebens einer Figur erhalten, was Voyeurismus, aber auch Gefühle der Vertrautheit und Komplizenschaft auslösen kann; ein häufiges Mittel in romantischen Komödien. Solche Formen der imaginativen Übernahme von Zielen der Figuren können zu einem besseren Verständnis ihrer Persönlichkeit und zu Sympathie führen.

Während lebensweltliche Übereinstimmungen und raumzeitliches Begleiten in erster Linie damit zu tun haben, *was* dargestellt wird, betreffen zwei weitere Formen raumzeitlicher Nähe eher die Frage, *wie* etwas dargestellt wird. So kann mittels Kameraführung, Inszenierung und Tontechniken ein Gefühl der *körperlichen Nähe im Raum* evoziert werden. Verschiedene Einstellungsgrößen richten nicht nur die Aufmerksamkeit auf relevante Aspekte des Körpers und Verhaltens einer Figur, beispielsweise indem Großaufnahmen ihren emotionalen Ausdruck betonen (Carroll 1998, 264; Plantinga 1999). Einstellungsgrößen suggerieren auch para-proxemische Relationen zu Figuren (vgl. Meyrowitz 1986, Persson 2003, Kap. 3): Eine Kamerafahrt bis zum Close-up bringt uns in große Nähe, während eine Totale uns in Distanz hält. Solche Kadrierungsmuster aktivieren mentale Schemata für typisches Näheverhalten. Wenn man einer realen Person so nahe kommt, wie es ein Close-up suggeriert, gerät man leicht in angenehmen oder unangenehmen, zärtlichen oder gewaltsamen Körperkontakt. Befindet man sich dagegen in größerer Distanz zu einer Person, kann man damit Entfremdung oder Sicherheit assoziieren. Auch Kamerawinkel können kontextabhängige Schemata zwischenmenschlichen Verhaltens aktivieren, beispielsweise solche der direkten Interaktion, des unbemerkten Beobachtens, der körperlichen Über- oder Unterlegenheit (Frontal- oder Lateralaufnahmen; Vogel- oder Froschperspektiven).

Neben solchen Formen räumlicher Nähe ist auch der zeitliche Aspekt von Bedeutung. Narratives Timing, Körperbewegungen der Figuren sowie Rhythmen der Kadrierung, der Musik oder Montage vermögen *Synchronizität oder Nähe im subjektiven Zeitempfinden* zu erzeugen: Die Zuschauer können mit einer Figur und ihrem Handeln rhythmisch synchronisiert werden. Motorische Ansteckungsprozesse oder die Reaktion von Spiegelneuronen können uns dazu bringen, die Bewegungen einer Figur körperlich oder imaginativ nachzuahmen (vgl. Smith 1995, 98–102; Gallese 2006). Slow Motion, träge musikalische Rhythmen und leere Einstellungen können den Eindruck langsam

vergehender Zeit vermitteln, schnelle Schnitte und Bewegungen die Zeitimpression beschleunigen.

Die vier genannten Aspekte raumzeitlicher Nähe – chronotopische Übereinstimmungen, spatiotemporales Begleiten, Paraproxemik und zeitliche Synchronisierung – können in verschiedenartigen Mustern miteinander kombiniert werden, und sie können andere Empfindungen der Nähe auslösen, bestärken oder behindern. Im Allgemeinen erleichtern es sowohl nahe Einstellungen als auch zeitliche Synchronisierungen, eine Figur zu verstehen, ihre Emotionen zu erkennen und mitzuempfinden. Doch auch distanzierte Einstellungen oder Rückenansichten können die emotionale Intensität steigern, indem sie beispielsweise eine Figur klein und hilflos erscheinen lassen oder die Zuschauer dazu bringen, sich gezielt in die Figur hineinzuversetzen, weil man ihre Gefühle nicht einfach vom Gesicht ablesen kann. Damit wäre bereits ein weiterer Aspekt der Nähe angesprochen: Was heißt es, Figuren zu verstehen und ihre Perspektive zu übernehmen?

Verstehen und Perspektivenübernahme

Dem Verständnis realer Personen vergleichbar, kann es mindestens zwei sehr verschiedene Dinge bedeuten, eine Figur zu verstehen. Erstens kann damit schlicht gemeint sein, dass man ihre *relevanten Merkmale und Persönlichkeitseigenschaften kennt*. Diese Kenntnis erwerben Filmzuschauer im Prozess der Figurensynthese, indem sie auf eine Vielzahl von Informationen zugreifen: Darstellungen von Körper, Verhalten, Sprache, Umgebung einer Figur; Vorwissen über Star-Images, soziale Rollen, Genretypen, narrative Konventionen usw. In der Regel versuchen die Zuschauer, mithilfe dieser Informationen ein konsistentes mentales Modell der Figur zu konstruieren und ihr ein möglichst stabiles und differenziertes System körperlicher, psychischer und sozialer Eigenschaften zuzuschreiben (vgl. Eder 2007).

Dies ist aber nicht immer möglich. Das Wissen über das Eigenschaftssystem der Figur kann lückenhaft bleiben, fragwürdig werden und nach Art oder Grad variieren. Filme können die Figurensynthese erleichtern oder erschweren. Sie beeinflussen die Bildung mentaler Modelle, indem sie beispielsweise psychologische Tendenzen der Eindrucksbildung ausnutzen, z. B. den ‹Primacy-Effekt› (die Nachhaltigkeit des ersten Eindrucks) oder den ‹Halo-Effekt› (die Assoziation wahrgenommener Merkmale mit weiteren Eigenschaften) (vgl. Eder 2007). Das mentale Modell einer Figur kann eher *top-down*, also vom gespeicherten Vorwissen aus, oder *bottom-up*, also von Einzelinformati-

onen des Films aus, aufgebaut werden (vgl. Tan 1996, 163–167; Schneider 2000, 137–172). Wenn der Film den Zuschauern verlässliche Informationen vermittelt, die mit vertrauten sozialen oder narrativen Typen übereinstimmen, lässt sich die Figur durch die Aktivierung entsprechender mentaler Schemata meist unmittelbar erfassen. Wenn dies nicht geschieht, weil die vermittelten Informationen etwa inkonsistent oder lückenhaft sind, entwickeln die Zuschauer das Figurenmodell schrittweise, orientieren sich dabei an eigenen Erfahrungen oder Einfühlungsprozessen. Dies verlangsamt zwar meist das Verstehen, kann zugleich jedoch das Figurenmodell detaillierter, individualisierter und prägnanter werden lassen. Die Intensität solcher Prozesse markiert eine Grenze zwischen den leichter verständlichen Figuren des Mainstreamfilms und komplexeren Charakteren des Kunstkinos, die sich nur schrittweise erschließen, die man dadurch vielleicht aber ‹gründlicher versteht›. Manche Filme, wie etwa L'Année dernière à Marienbad (F/I 1961, Alain Resnais), verhindern gezielt die Entwicklung konsistenter Figurenmodelle. Ihre widersprüchlichen oder brüchigen Figuren verweisen die Zuschauer in eine Distanz, denn viele Formen der Nähe setzen ein relativ konsistentes Figurenmodell voraus. Um eine Figur zu bewerten oder ihre Gefühle zu teilen, muss man schließlich erst einmal ihre wesentlichen Merkmale erfassen.

Vor allem aber steht mit der Bildung eines stabilen Figurenmodells eine zweite Form des Verständnisses in Wechselwirkung: Figuren zu verstehen kann auch bedeuten, ihre mentalen Vorgänge, flüchtigen Erlebnisse, Handlungsmotive – kurz: *ihr Innenleben zu erfassen*. Dieser vielschichtige Aspekt ist immer wieder neu im Zusammenhang mit Konzepten der Identifikation, Empathie, Perspektive oder Fokalisierung diskutiert worden (vgl. z. B. Smith 1995; Neill 1996; Plantinga 1999; Grodal 2001). Mein folgender Vorschlag dazu basiert auf Überlegungen des Philosophen Berys Gaut zum Begriff der Identifikation (1999).

Bei der Filmanalyse schreibt man nicht nur Zuschauern, sondern auch Figuren und Erzählinstanzen bestimmte mentale Prozesse zu: Wahrnehmungen, Gedanken, Gefühle usw., die durch Elemente der dargestellten Welt – etwa andere Figuren, Ereignisse, abstrakte Ideen – ausgelöst werden oder auf sie gerichtet sind. Dieses Verhältnis eines realen oder fiktiven Bewusstseins zu seinen intentionalen Objekten nenne ich *mentale Perspektive*. Wie die Zuschreibung mentaler Zustände und Perspektiven, wie «*mind reading*», vonstatten geht, ist in letzter Zeit ausführlich untersucht worden (z. B. Persson 2003, 143–246; Gallese 2006). Ich will hier nur so viel sagen, dass Menschen dazu auf eine große Bandbreite von Informationen zurückgreifen – von sprachlichen Äußerungen über äußeres Verhalten bis zu den Nuancen nonverbaler Kommu-

nikation – und sich auf ein breites Spektrum psychischer Dispositionen stützen – vom Spiegelneuronensystem bis zu alltagspsychologischem Wissen.

Im Folgenden konzentriere ich mich auf die Grundstrukturen der mentalen Perspektive. Deren von Gaut angedeutete Aspekte (1999, 205) lassen sich systematisch in vier Gruppen psychischer Vorgänge gliedern: 1) *perzeptuelle und imaginative*, z. B. sehen, hören, halluzinieren, träumen; 2) *epistemische und doxastische*, z. B. urteilen, wissen und glauben; 3) *evaluative und konative*, z. B. etwas bewerten sowie Interessen, Wünsche, Ziele und Pläne haben; und 4) *affektive* Vorgänge, z. B. Emotionen, Stimmungen und Empfindungen. In jeder dieser Hinsichten ist auch Alltagserleben stets perspektivisch; Filmwahrnehmung jedoch gezielt *perspektiviert* – auf welche Weise, lässt sich erkennen, wenn man die mentalen Perspektiven der Zuschauer, Erzählinstanzen und Figuren eines Films zueinander in Beziehung setzt. Die erste Frage besteht dabei darin, wessen mentale Vorgänge überhaupt durch den Film vermittelt werden. Ein Film kann personale Erzählinstanzen konstruieren oder darauf verzichten; er kann Figuren durch die ausführlichere Vermittlung ihres Innenlebens privilegieren (z. B. Protagonisten gegenüber Antagonisten), auf bestimmte Formen des Mentalen fokussieren (Horrorfilm: Angstgefühle; Detektivfilm: kühle Schlussfolgerungen) oder die Darstellung mentaler Zustände insgesamt minimieren oder maximieren (Melodram). Kurz: Filme können verschiedenste Verhältnisse zwischen den mentalen Perspektiven fiktiver Wesen und ihrer Zuschauer etablieren; das Spektrum dieser Verhältnisse umfasst sehr viel mehr als nur die – häufig als Grundlage von Suspense thematisierten – Wissensdiskrepanzen zwischen Zuschauern und Figuren.

Die Philosophie des Geistes bietet Instrumente, um sich die Vielfalt möglicher Unterschiede und Übereinstimmungen zu verdeutlichen. Nicht nur zwischen den oben erwähnten Arten mentaler Prozesse lässt sich differenzieren, sondern auch zwischen den intentionalen Gegenständen dieser Prozesse sowie den spezifischen Formen, wie die Gegenstände mental repräsentiert sind (vgl. z. B. Husserl 1993, 399–405; Searle 2004, 117–122). So kann psychische Distanz zu einer Figur nicht nur dadurch entstehen, dass Zuschauer wenig über ihr Innenleben erfahren, sondern auch dadurch, dass ihre mentalen Zustände von gänzlich anderer Art sind (die Figur liebt ihren Hund, der Zuschauer hasst ihn); dass sie sich auf andere Gegenstände richten (die Figur genießt das Bad im Meer, der Zuschauer befürchtet die Hai-Attacke) oder dass derselbe Gegenstand auf unterschiedliche Weise repräsentiert wird (die Figur im Drogenrausch sieht den harmlosen Portier als Monster). So lassen sich Übereinstimmungen und Diskrepanzen der mentalen Perspektive differenzierter als bisher beschreiben.

Zugleich werden allgemeinere Ausprägungsformen von Perspektiv-Verhältnissen deutlich: Ein Zuschauer kann lediglich um die Perspektive der Figur *wissen*, selbst jedoch eine andere einnehmen (z. B. mehr wahrnehmen, andere Gefühle haben). Er kann die Figurenperspektive aber auch *teilen*, indem er selbst in ähnlicher oder kongruenter Weise wahrnimmt, denkt, wertet oder fühlt. Und er kann schließlich den höchsten Grad an Nähe erreichen, indem er die Perspektive der Figur bewusst *übernimmt*, sie mental simuliert. Besonders im letzten Fall ist neben dem situativen Kontext das Handeln der Figur von Bedeutung, da es das Spiegelneuronensystem der Zuschauer direkt aktivieren kann (vgl. Gallese 2006). Die genauen Verhältnisse zwischen Zuschauer- und Figurenperspektive sowie zwischen den mentalen Selbst- und Figurenmodellen der Zuschauer sind noch weitgehend ungeklärt. Das gilt in diesem Zusammenhang auch für die psychoanalytischen Konzepte der ‹Projektion› und ‹Identifikation›. Dass Zuschauer einer Figur eigene Eigenschaften, Wünsche und Ängste unterstellen (‹Projektion›), Fähigkeiten und Rollen einer Figur imaginativ auf sich selbst übertragen (‹Identifikation›), oder die Figur mit ‹Ich-Idealen› in Verbindung bringen, ist zwar nicht auszuschließen, bislang gibt es aber noch kein begrifflich präzises, empirisch abgesichertes Modell.

Vorerst lässt sich festhalten: Figuren zu verstehen heißt erstens, ihre konstanten Eigenschaften zu kennen, und zweitens, ihre flüchtigen Erlebnisse zu erfassen; beides hängt eng miteinander zusammen. Das Verständnis einer Figur kann dabei vom bloßen Wissen um ihr Innenleben bis zu dessen mentaler Simulation reichen. Im Alltagsleben lernen die meisten Menschen nur Ausschnitte der intimen Erlebnisse und verborgenen Motive weniger Personen kennen; im Kino kommen sie Figuren regelmäßig auf diese Weise nahe. Dieses Verstehen ist jedoch auch dort stets *aspektbezogen und partiell*. Man kann die Wahrnehmung von Figuren teilen, deren Gefühle man nicht zu erahnen vermag; man kann mehr wissen als Figuren, deren Interessen man teilt; man kann sogar mit Figuren empathisieren, deren Werte man ablehnt. Ein Zuschauer kann abwechselnd die Wahrnehmungsperspektive eines idealisierten Helden und eines sadistischen Mörders einnehmen, kann ihre Ziele gegensätzlich bewerten und sich dennoch keinem von beiden wirklich nahe fühlen. Dennoch sind die Emotionen und Motive der Figur von besonderem Gewicht – die entsprechende Figurenperspektive zu teilen scheint also eine notwendige Voraussetzung für Nähe im emphatischen Sinn zu sein. Drehbuchratgeber machen darauf aufmerksam, dass es meist wichtiger ist, die tatsächlichen Interessen (*needs*) einer Figur zu verfolgen als ihre konkreten Ziele (*wants*) zu teilen (vgl. Newman 2001); wie Tragödien und *screwball comedies* zeigen, muss beides schließlich keineswegs übereinstimmen.

Vertrautheit, Ähnlichkeit und soziale Nähe

Hat ein Zuschauer das mentale Modell einer Figur und ihres Innenlebens aufgebaut, kann er sie sowohl mit anderen Figuren als auch mit realen Menschen in Beziehung setzen, insbesondere mit sich selbst oder Bekannten. Vorbewusste Assoziationen oder bewusste soziale Vergleiche können das Gefühl hervorrufen, dass die Figur dem Zuschauer vertraut oder sogar ähnlich ist. Dieses Gefühl kann sich vertiefen, indem er die Figur raumzeitlich begleitet und ihre mentale Perspektive teilt. Ansätze innerhalb der feministischen und psychoanalytischen Filmtheorie sowie der Cultural Studies betonen in diesem Zusammenhang vor allem die Bedeutung von Kategorien wie Geschlecht, Ethnizität und Klasse (z. B. Fiske 1997, Kap. 9). Kognitive Psychologie und empirische Sozialpsychologie können einen erheblichen Beitrag zu diesem Diskussionszusammenhang leisten.

Auf einer allgemeinen Ebene lassen sich die Verhältnisse zwischen Zuschauern und fiktiven Figuren mithilfe sozialpsychologischer Kategorien der *sozialen Identität*, der *sozialen Distanz* und der Zuordnung zu *sozialen Gruppen* beschreiben.[5] Wahrgenommene Ähnlichkeit trägt gewöhnlich zu interpersoneller Anziehung und Sympathie bei; besonders bedeutsam scheinen dabei Übereinstimmungen in Grundeinstellungen und Werten zu sein (Reis 1999, 58–59). Darüber hinaus erleichtert Ähnlichkeit das Verstehen und bestätigt tendenziell das eigene Weltbild. Dagegen grenzen Unterschiede in Alter, Geschlecht, Milieu, ethnischem Hintergrund usw. Gruppen voneinander ab und beeinflussen die Fähigkeit, sowohl andere Menschen als auch Figuren zu verstehen. Die soziale Wahrnehmung, Kategorisierung und Beurteilung von Figuren ist vermutlich geprägt durch einschlägige Auto- und Heterostereotypen sowie Tendenzen zum Ethnozentrismus, Normkonformität, die Bevorzugung der Eigengruppe und die Abgrenzung gegenüber anderen Gruppen (vgl. Hogg 1999). So können Zuschauer eine Figur als Mitglied ihrer In-Group auffassen, sie mit kollektiven Werten und Interessen verbinden und mit Sympathie reagieren. Wird die Figur dagegen als Mitglied einer Out-Group wahrgenommen oder ist sie nicht einzuordnen, können die Zuschauer auf sie mit verstärkter Stereotypisierung und Antipathie reagieren oder sie als ‹exotisch und faszinierend› empfinden. Solche gruppenspezifischen Prozesse zeigen sich besonders deutlich in den kontroversen Reaktionen auf Protagonisten von «Kultfilmen»

5 Für einen Überblick vgl. zum Beispiel die Einträge zu den Stichworten ‹*group processes*›, ‹*social categorization*›, ‹*social cognition*›, ‹*social comparison*›, ‹*social identity theory*›, ‹*social perception*› in: Manstead/Hewstone 1999; sowie den Einführungsteil von Godersky 2000.

wie A Clockwork Orange (GB 1971, Stanley Kubrick) oder Propagandafilmen wie Jud Süss (D 1940, Veit Harlan). In Drehbuchratgebern (z. B. Zag 2005, 38–60) und filmwissenschaftlichen Abhandlungen zur Stereotypisierung (z. B. Berg 2002, 13–65) werden gruppenbezogene Rezeptionsprozesse deshalb ausführlich behandelt.

Die Spezifik sozialer Nähe erhöht sich, wenn eine Figur nicht nur allgemein mit sozialen Gruppen, sondern mit konkreten Personen assoziiert wird. Wenn sie einer bestimmten Person ähnelt, die der Zuschauer liebt oder hasst, kann er spezifische Erinnerungen und Gefühle auf die Figur übertragen. Füllt die Figur eine soziale Rolle aus, die der Zuschauer aus eigener Erfahrung, etwa aus Beruf oder Familienleben kennt, ist die Wahrscheinlichkeit einer Aktivierung des (emotionalen) Gedächtnisses und internalisierter Erwartungen hoch. Die Bedeutung solcher ‹Rollenidentifikationen› wird von Einigen stark betont (z.B. Schürmeier 1996), bildet jedoch nur einen Teilaspekt eines größeren Zusammenhangs. So können Zuschauer – über die Rolle hinaus – Charaktere mit ihrem individuellen Selbstbild vergleichen und den Eindruck bekommen, dass eine Figur in mancher Hinsicht ‹wie sie selbst› ist. Ein solcher Vergleich führt manchmal zu negativen Reaktionen wie Scham oder Peinlichkeit, häufiger jedoch zu einer positiven Bewertung der Figur.

Ein weiteres Resultat sozialer Vergleiche (vgl. Suls/Martin 1999) ist der Eindruck von Zuschauern, eine Figur sei ihnen selbst an Status oder Fähigkeiten ebenbürtig, über- oder unterlegen. Gefühle wie Bewunderung oder Angst vor der Figur setzen deren Überlegenheit in bestimmter Hinsicht voraus, Verachtung oder Mitleid dagegen ihre Unterlegenheit. Wenn Zuschauer eine Figur als überlegen wahrnehmen, kann dies den Wunsch hervorrufen, wie diese Figur zu sein, was wiederum die Bereitschaft erhöhen mag, ihre Perspektive zu übernehmen. Beide Prozesse intensivieren wiederum Formen der affektiven Nähe. Derartige Phänomene sind aus psychoanalytischer Sicht als ‹Ähnlichkeitsidentifikation› (*similarity identification*) oder ‹Wunschidentifikation› (*wish identification*) behandelt worden (z. B. Andringa 2004). Durch den Rückgriff auf psychologische Erkenntnisse zur sozialen Kognition lassen sie sich vermutlich weiter aufklären.

Manche Filme beuten Vertrautheit, Ähnlichkeit und Gruppenzugehörigkeit von Figuren für Propagandazwecke aus, während andere gerade darauf abzielen, bestehende soziale Grenzen aufzubrechen, indem sie Unterschiede abschwächen, mentale Schemata und Stereotype verändern und die Zuschauer dazu bringen, auch die Perspektive ihnen fremder Figuren einzunehmen. Das wirkungsvollste Mittel, um Gefühle der Vertrautheit gegenüber solchen Figuren hervorzurufen, besteht wahrscheinlich darin, die Vertrautheit ihrer

Perspektiven, Situationen, Konflikte und Erfahrungen mit filmischen Mitteln zu betonen, unter anderem durch die Herstellung raumzeitlicher Nähe.

Wechselseitige Verbindungen und ein Beispiel: Nähe zu Jack

Raumzeitliche, kognitive und soziale Nähe zu Figuren, parasoziale Interaktion mit ihnen und affektive Anteilnahme an ihnen beeinflussen einander wechselseitig. Als Faustregel kann gelten, dass alle Formen imaginativer Nähe als Katalysatoren und Verstärker aufeinander einwirken. Viele von ihnen setzen einen bestimmten Grad an Nähe in anderer Hinsicht voraus: Parasoziale Interaktion erfordert paraproxemische Nähe, Empathie ein Verständnis der Figur. Manchmal ist eine Form der Nähe einer anderen jedoch auch abträglich. Eine Großaufnahme der Hände einer Figur mag deren visuelle Perspektive wiedergeben, zugleich jedoch ausschließen, ihren Gesichtsausdruck und damit ihr Innenleben zu erkennen. Die genaue Kenntnis des Innenlebens kann den Zuschauern wiederum gerade die Unterschiede zur eigenen Perspektive bewusst machen.

Es ist deshalb angemessener zu sagen, dass die verschiedenen Formen der Nähe zu Figuren auf probabilistische, kontextsensitive Weise miteinander verbunden sind. Wenn man ihre Zusammenhänge empirisch erforscht und zum heuristischen Ausgangspunkt der Analyse macht, sollte man stets den Einzelfall bedenken, d. h. Pauschalisierungen vermeiden und verallgemeinernde Aussagen bei größeren Filmkorpora hinreichend absichern. Das gilt insbesondere für affektive Zuschauerreaktionen. Kognitive Nähe zu Figuren trägt oft, aber keineswegs immer zu affektiver Nähe, also positiven Gefühlen bei. Man kann eine Figur gut verstehen und in physischer Nähe mit ihr parasozial interagieren; wenn es sich um eine sadistische Mörderin handelt, werden sich dennoch keine positiven Gefühle, sondern Angst und Abscheu einstellen. Physische und kognitive Nähe verstärken also nicht nur positive, sondern auch negative Emotionen.

In jedem Fall aber werden affektive Zuschauerreaktionen von anderen Formen der Nähe erheblich beeinflusst. So steht die moralische Bewertung von Figuren – als eine Grundlage von Sympathie – in einem größeren Wirkungskontext. Sie ist nicht objektiv, sondern stets perspektiviert und oft voreingenommen. Ähnlichkeitsempfinden und Zuordnung zur Eigengruppe, raumzeitliches Begleiten und Synchronizität, gemeinsame Wahrnehmungs- und Bedeutungsräume, übereinstimmende Perspektiven und Ziele, Gewöhnungseffekte und weitere Faktoren tragen zu Sympathiebildung und positiven Be-

wertungstendenzen bei. Auch Empathie kann durch Verstehensprozesse (also die filmische Informationsvergabe) sowie durch paraproxemische Relationen zur Figur (also Kameraführung, Staging und Montage) erleichtert werden. Kognitive Nähe wirkt sich zudem nicht nur auf Valenz und Intensität affektiver Reaktionen aus, sondern auch auf deren Art: Ob Zuschauer Sympathie oder Empathie empfinden, ist im Wesentlichen eine Frage ihrer mentalen Perspektiv-Verhältnisse zur betreffenden Figur. Hier haben sich genretypische Muster entwickelt: Zuschauer von Melodramen empathisieren mit Figuren und bewerten sie moralisch; Porno-Zuschauer betrachten sie dagegen als parasoziale Objekte der Begierde, und Action-Zuschauer machen sie zum Instrument stellvertretender Wunscherfüllung.

Abschließend veranschauliche ich die Wechselwirkungen im System imaginativer Nähe anhand der Hauptfigur von David Finchers Fight Club (sie heißt im Drehbuch ‹Jack›, wird aber im Film nie explizit so genannt). Wenn ich vereinfachend von ‹dem Zuschauer› spreche, gehe ich von Rezeptionsprozessen aus, die wahrscheinlich bei größeren Teilen eines westlichen Gegenwartspublikums überwiegen.

Aufgrund seiner unzuverlässigen Ich-Erzählweise, seiner ironischen Grundhaltung, seines gewalttätigen Inhalts und seiner moralisch ambivalenten Protagonisten ist Fight Club kein selbstverständliches Beispiel für die Nähe zu Figuren. Doch der Film ist weitaus aufschlussreicher als jeder Standardfall. Er polarisierte das Publikum in einem Grad, der nur erklärlich ist, wenn man die Parameter der Nähe und Distanz berücksichtigt (vgl. Swallow 2004, 137–144); zudem weist er ein außergewöhnlich reiches und innovatives Muster von Näheverhältnissen auf, das auf eine schwierige satirische Balance abzielt und erheblich zur Gesamtwirkung beiträgt. Zwar entspricht Fight Club in vieler Hinsicht nicht einem konventionellen Realismus, erlaubt aber dennoch einen hohen Grad an Immersion. Die Diegese ist weder abstrahiert noch eine Fantasiewelt, sondern der modernen kapitalistischen Gesellschaft der USA nachempfunden. Die Aufmerksamkeit wird eindeutig fokussiert auf Jack, seinen Mentor und Antagonisten Tyler Durden und ihr gemeinsames Liebesobjekt Marla, verkörpert von den bekannten Schauspielern Edward Norton, Brad Pitt und Helena Bonham Carter. Im Mittelpunkt sowohl der Geschichte als auch der Narration steht Jack als Protagonist und Ich-Erzähler. Der Plot ist zum größten Teil gerahmt als Strom seiner Erinnerungen, wird von seiner sarkastischen Erzählerstimme kommentiert und durch eine selbstreferentielle Bild- und Tonfolge vermittelt. Jack leidet unter seiner sinnlosen und zynischen Existenz als Versicherungsangestellter, bis er dem charismatischen Tyler begegnet, der ihm ein neues Leben voll befreiender Faustkämpfe und anarchischer Ak-

tionen eröffnet. Doch dann muss Jack feststellen, dass er unter einer Persönlichkeitsstörung leidet, Tyler sein Alter Ego ist und alles außer Kontrolle gerät; erst durch die Liebe zu Marla gewinnt er schließlich die Oberhand über Tyler.

Am Anfang von Fight Club erfasst der Zuschauer schnell die wesentlichen Merkmale des Protagonisten. Viele von ihnen ordnen ihn dem sozialen Typus des Angestellten zu. Jack ist um die dreißig, weiß, männlich, wohlhabend und sieht eher schwächlich, blass und ungesund aus. Sein Verhalten, seine Sprechweise und sein Voice-over-Kommentar suggerieren weitere Eigenschaften: Vermutlich ist er gut ausgebildet, zynisch, einsam, konsumistisch, ausgebrannt, leidet unter Schlaflosigkeit und seinem unmoralischen Job und versucht hilflos, aus dieser Situation herauszukommen. Im Verlauf der Geschichte entwickelt Jack andere Merkmale (von denen man einige – nicht zuletzt seine Persönlichkeitsspaltung – erst retrospektiv erkennen kann), doch der Zuschauer beginnt mit einem ziemlich konsistenten und detaillierten Figurenmodell. Bei US-amerikanischen Zuschauern ist es wohl tendenziell nuancierter, weil deren raumzeitliche und kulturelle Nähe es ihnen ermöglicht, elaboriertere mentale Schemata anzuwenden. Edward Nortons durchschnittliches Aussehen, das von mehreren Filmkritikern bemerkt wurde, mag dazu beitragen, dass Jack vielen Zuschauern vertraut erscheint. Darüber hinaus ist er in berufliche und private Situationen verstrickt, die viele westliche Zuschauer aus eigener Erfahrung kennen, und leidet unter verbreiteten Problemen wie struktureller Gewalt, Konsumismus, entfremdeter Arbeit, emotionaler Kälte, männlicher Identitätskrise und psychischen Störungen. Dies wiederum erklärt (und entschuldigt zum Teil) seine Wünsche und Einstellungen, z. B. seinen egozentrischen Zynismus. Ob die Zuschauer Jacks Einstellungen teilen oder ablehnen, könnte davon abhängen, ob sie ihn als Mitglied ihrer In- oder Out-Groups wahrnehmen und mit voreingenommenen Erwartungen und Bewertungen reagieren (‹Schlappschwanz›, ‹Nihilist›, ‹Yuppie› o. ä.). Manche Zuschauer werden Jack mit Bekannten vergleichen, andere werden Übereinstimmungen zu sich selbst feststellen, die zu Sympathie und Ähnlichkeitsidentifikation führen (und die Betreffenden in die Perspektive eines Schizophrenen locken können). Im Gegensatz zu Jack dürfte Tyler Durden – geheimnisvoll, muskulös, selbstbewusst, energiegeladen und verkörpert vom Star Brad Pitt – eher zum Gegenstand von Wunschidentifikation oder erotischem Begehren werden (wie er es auch für Jack oder Marla ist).

Während der Plotentwicklung begleiten wir Jack stets sehr nahe und selbst in intimsten Situationen. Er erscheint öfter in Großaufnahmen als die anderen Figuren, was das Gefühl physischer Nähe hervorruft. Diese Nähe sowohl des raumzeitlichen Begleitens als auch der Paraproxemik trägt zum Eindruck

eines gemeinsamen Wahrnehmungs- und Bedeutungsraums bei, stärkt den In-Group-Bonus, erzeugt einen Gewöhnungseffekt und fördert die Disposition zu Sympathie und Empathie. Weitere Faktoren sind eher lokaler Art. So weist der Filmbeginn einen extremen Grad an physischer Nähe auf: Die Kamera, unterstützt von Computeranimation, fährt buchstäblich durch Jacks Hirn, aus seinem Kopf heraus und endet in einem frontalen Close-up seines zerschlagenen Gesichts. Eine Pistole im Mund, starrt er direkt in die Kamera, was auf der Wahrnehmungsebene die Empfindung hervorrufen mag, es sei der Zuschauer, der ihn bedroht. Weitere Prozesse parasozialer Interaktion entstehen, wenn Kampfszenen in subjektiven Kameraeinstellungen gezeigt werden; wenn der Ich-Erzähler plötzlich im Bild auftaucht; oder wenn Tyler sich der Kamera zuwendet und die Zuschauer mit in die Gruppe des ‹Fight Club› einzubeziehen scheint.

Kurz nach Filmbeginn etablieren Voice-over und Bildspur die Rückblendenstruktur des Plots. Diese Abweichung von der Synchronizität mit dem Protagonisten (nicht aber dem Erzähler!) könnte einen vorübergehenden Distanzierungseffekt bewirken, der jedoch schnell verblasst; am Höhepunkt des Films synchronisiert die Ego-Narration uns wieder explizit mit Jack. Der Film enthält viele Fälle spezifischerer Synchronisierung mit der Figur, beispielsweise die gelöste Musik und die langsamen Bewegungen, als Jack die Selbsthilfegruppen verlässt; die Slow Motion während seines Autounfalls und die Zeitsprünge, als er nach dem Unfall wieder gesundet.

Nicht nur zu Jacks äußeren Erfahrungen und seinem subjektiven Zeiterleben stellt Fight Club eine außergewöhnliche Informationsmenge zur Verfügung, sondern auch zu seinem Innenleben im Allgemeinen. Bedeutsame Erlebnisse, die nicht durch sein Verhalten oder die audiovisuelle Gestaltung vermittelt werden, ergänzt oft der Erzählerkommentar. Durch vielfältige Mittel werden die Zuschauer dazu gebracht, Jacks Wahrnehmungsperspektive zu teilen: So wird Jacks Müdigkeit im Büro durch Unschärfe und gedämpften Ton suggeriert. Übereinstimmende Blickrichtungen, subjektive Einstellungen, Nahaufnahmen und Kamerabewegungen richten die Aufmerksamkeit immer wieder auf Gegenstände, denen auch Jack sich zuwendet. Diese Passung visueller und akustischer Aufmerksamkeit intensiviert den Eindruck eines geteilten Wahrnehmungsraums und vertieft das Verständnis der Bedeutung, die die jeweilige Situation für Jack besitzt.

Überdies stimmen Jacks *imaginative* Perspektive und die *perzeptuelle* Perspektive der Zuschauer oft weitgehend überein: Man sieht und hört dasjenige, was er sich nur vorstellt, etwa die meditative Begegnung mit seinem ‹Krafttier› (einem Pinguin) oder seine Träume von Marla. In solchen Fällen unterscheidet

Abb. 1 Der Anfang von Fight Club: Jack, mit einer Pistole im Mund, starrt direkt in die Kamera (parasoziale Interaktion)

sich die mentale Perspektive der Zuschauer von derjenigen Jacks zwar durch ihren Modus, richtet sich jedoch auf dieselben intentionalen Gegenstände und hat einen ähnlichen Gehalt. Gerade weil die Zuschauer nur den Gehalt, nicht aber den Modus von Jacks mentalen Prozessen erfahren, können sie auch dazu verführt werden, seine fehlerhafte epistemische Perspektive zu übernehmen (indem sie seine halluzinierten Begegnungen mit Tyler für real halten), dann seine konative Perspektive (Wissenwollen, wo Tyler ist) und schließlich seine affektive Perspektive (die Überraschung über die Enthüllung, dass Jack selbst Tyler ist). Von Moment zu Moment entwickeln sich subtile Wandlungen perspektivischer Relationen. In mancher Hinsicht bleiben die Perspektiven von Figuren und Erzähler offen; so lässt der scheinbar unbeteiligte Tonfall des Ich-Erzählers dessen Haltung zum Geschehen häufig im Unklaren.

Einige Formen partieller Distanz zu Jack bringen ebenfalls entscheidende Effekte hervor. Über längere Zeit hat man keinen offensichtlichen Grund, der Narration zu misstrauen; dabei wird trotz enger raumzeitlicher Anbindung an Jack die Darstellung aller Ereignisse vermieden, die darauf hindeuten könnten, dass er unter einer Persönlichkeitsspaltung leidet. Diese Strategie ermöglicht nicht nur die überraschende Enthüllung, dass Tyler Jacks Alter Ego ist, sondern trägt auch dazu bei, dass die Zuschauer in der finalen Konfrontation mehr Sympathie für Jack als für Tyler empfinden. Die Narration unterminiert Tylers Status als reale Person (innerhalb der fiktiven Welt des Films), was seinen gewaltsamen Tod leichter hinnehmbar macht. Die abschließende Auseinandersetzung zwischen Jack und Tyler ist besonders aufschlussreich, weil die konativen Perspektiven der Figuren, insbesondere ihre Haltungen zu Leben und Moral, eine zentrale Rolle für die Bewertung spielen. Jack stellt ein kapitalis-

Abb. 2 Das Ende von Fight Club: Die Zuschauer teilen einen Moment des Staunens und der Zerstörung (und einen Wahrnehmungs- und Bedeutungsraum) mit Marla und Jack.

tisches Wertesystem in Frage, das manche Zuschauer vielleicht schätzen, während andere es ebenso kritisch sehen; doch geht er in seiner Herausforderung der Gesellschaft nicht so weit wie Tyler. So wird der Einsatz physischer Gewalt als Mittel der (Selbst-)Befreiung sowohl von Jack und Tyler als auch von verschiedenen Zuschauergruppen (z. B. Pazifisten oder gewaltbereiten Radikalen) unterschiedlich beurteilt. Darüber hinaus öffnet Jack sich Marla durch seine Liebe, für Tyler ist sie nur ein Sexobjekt.

Solche Unterschiede der konativen Perspektive tragen dazu bei, dass sich positive oder negative Affektdispositionen – Sympathie und Antipathie – zu den Figuren entwickeln. Moralische Bewertung ist hier also ein wichtiger Faktor für das Erzeugen affektiver Nähe oder Distanz. Allerdings würden wohl die meisten Zuschauer zustimmen, dass Jack eine moralisch ambivalente Figur ist; wäre die Geschichte aus einer anderen Perspektive erzählt, könnte er auch der Schurke sein. Trotzdem sympathisieren oder empathisieren viele mit ihm, wie die Websites von Edward-Norton-Fans bezeugen. Eine plausible Erklärung könnte darin bestehen, dass die Zuschauer durch die vielfältigen Strategien beeinflusst sind, welche die affektiven Wirkungen moralischer Bewertung beeinflussen. Die Intensität und Gegensätzlichkeit der Zuschauerreaktionen auf Fight Club beruhte demnach teilweise auf den kontroversen Einstellungen der Protagonisten zu Leben, Gewalt, Sexualität und Gesellschaft – doch in Verbindung mit dem hohen Grad raumzeitlicher, sozialer und mentaler Nähe zu diesen Figuren. Für eine genauere Analyse müsste man weitere Faktoren berücksichtigen, etwa den Humor des Films oder seine impliziten Kommentare. Doch in jedem Fall lässt sich festhalten, dass das komplexe Muster der Nähe und Distanz zu Jack erheblich zur Wirkung des Films beiträgt.

Ausblick

Mein Ziel bestand darin zu zeigen, dass es mindestens fünf verschiedene Arten gibt, Figuren in der Imagination nahe zu sein: raumzeitliche Nähe; kognitive Nähe durch Verstehen und Perspektivenübernahme; soziale Nähe durch Vertrautheit, Ähnlichkeit und Gruppenzuordnung; parasoziale Interaktion und emotionale Nähe. Dabei handelt es sich nicht um notwendige und hinreichende Bedingungen für Nähe in einem starken Sinn. Wenn ein Zuschauer sich einer Figur nahe fühlt, kann er damit jede einzelne Form von ‹Nähe› meinen oder eine ihrer Kombinationen. Selbst meine vereinfachte Skizze macht deutlich, dass wir es mit der komplexen Interaktion diverser Faktoren zu tun haben (vgl. Grafik 1). Es ist immer möglich, einer Figur auf eine Weise nahe zu sein und auf eine andere nicht; es ist sogar möglich, dass Nähe in einer Hinsicht Distanz in einer anderen voraussetzt.

Dennoch sind die verschiedenen Arten imaginativer Nähe nicht zufällig miteinander verbunden. Es handelt sich um einen systematischen Zusammenhang, wenn er auch nicht auf starren Regeln oder Gesetzen beruht. Dieser Zusammenhang macht deutlich, warum man Figuren in mancher Hinsicht näher sein kann als realen Personen, während in anderer Hinsicht unaufhebbare Distanz besteht. Vor allem aber könnte er uns dabei helfen, die charakteristischen Strategien verschiedener Filme besser als bisher zu verstehen und sie detaillierter zu analysieren. Das System imaginativer Nähe fügt sich gut in etablierte Modelle der Anteilnahme (z. B. Smith 1995) und zeigt zugleich, dass sich unser gegenwärtiges theoretisches Bild vervollständigen lässt, indem man Erkenntnisse kognitiver Theorien und der Sozialpsychologie verbindet, vernachlässigte Verhältnisse zu Figuren berücksichtigt und den Wechselwirkungen der Faktoren mehr Aufmerksamkeit schenkt. Auf diese Weise kann man einen Kernbereich der Figurenrezeption genauer erfassen. Hier sind noch viele Fragen offen: Welches Gewicht und welche Relevanz haben die verschiedenen Formen der Nähe im Verhältnis zueinander? Wie können sie empirisch überprüft werden? Können wir uns fiktiven Tieren, Außerirdischen oder künstlichen Wesen so nahe fühlen wie anthropomorphen Figuren? Welche Strategien werden eingesetzt, um Nähe oder Distanz zu maximieren? Welche rekurrenten Muster der Nähe und Distanz kennzeichnen bestimmte Arten und Genres von Filmen? Und wie werden diese Muster zum Zweck der Propaganda, der Unterhaltung, der Kunst oder der Bildung eingesetzt?

Selbst wenn wir all diese Fragen beantworten, ergibt sich daraus allerdings noch kein erschöpfendes Bild der Anteilnahme an Figuren. Was dafür erforderlich wäre, vermag ich abermals nur anzudeuten (vgl. ausführlicher in Eder

2007). Die Rezeption einer Figur kann vier Phasen durchlaufen: Auf die Wahrnehmung von Filmbildern und -tönen folgt die Entwicklung eines mentalen Modells von einem bestimmten fiktiven Wesen. Auf den vorangehenden Seiten habe ich versucht, das System imaginativer Verhältnisse zu solchen fiktiven Wesen zu umreißen. Das Figurenmodell bildet zudem die Grundlage für weitere Prozesse der Figurenrezeption: das Erkennen symbolischer und thematischer Bezüge der Figur sowie Reflexionen über ihre kommunikativen Ursachen und Wirkungen. Dies legt es nahe, bei der Figurenanalyse von vier Aspekten auszugehen: Figuren lassen sich als Artefakte, als fiktive Wesen, als Symbole (Thementräger) sowie als soziokulturelle Symptome (als kommunikative Faktoren) betrachten. Für jeden dieser Aspekte sind unterschiedliche Zuschauerreaktionen beobachtbar: Bei Rick Blaine aus Casablanca (USA 1942, Michael Curtiz) kann man nicht nur Ricks Charakter bewundern und am Verzicht auf seine große Liebe Anteil nehmen (fiktives Wesen), sondern auch die narrative Inszenierung und Bogarts Schauspielstil schätzen (Artefakt), Ricks Haltung als Zeichen für die Position der USA gegenüber Nazideutschland auffassen (Symbol), Rick mit kulturellen Männlichkeitsidealen in Verbindung bringen oder seine Wirkungen auf Nachahmer verfolgen (Symptom). Das System imaginativer Nähe betrifft lediglich den ersten dieser Aspekte, die Reaktionen auf die Figur als fiktives Wesen. Figuren sind aber nicht nur fiktive Wesen, sie sind zugleich Artefakte, Symbole und Symptome, und ein vollständiges Modell kognitiver und affektiver Anteilnahme müsste dies berücksichtigen. Das zuvor geschilderte System imaginativer Nähe zu Figuren ist deshalb nur ein Anfang.

Literatur

Andringa, Els (2004) The Interface between Fiction and Life: Patterns of Identification in Reading Autobiographies. In: *Poetics Today*, 25,2, S. 205–240.

Barratt, Daniel (2006) Tracing the Routes to Empathy: Association, Simulation, or Appraisal? In: *Film Studies: An International Review* 8, S. 39–52.

Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbrach, Kathrin (Hg.) (2007) *Audiovisuelle Emotionen*. Köln: von Halem (in Vorbereitung).

Berg, Charles Ramírez (2002): *Latino Images in Film. Stereotypes, Subversion, Resistance*. Austin: University of Texas Press.

Bornstein, Robert F. (1999) Mere Exposure Effect. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 381–382.

Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Hrsg.) (2006) *Psychology of Entertainment*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum.

Carroll, Noël (1998) *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon.

Cohen, Jonathan (2006) Audience Identification with Media Characters. In: Bryant / Vorderer 2006, S. 183–198.

Currie, Gregory / Ravenscroft, Ian (2002) *Recreative Minds*. Oxford: Oxford UP.

Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm (2003) [1852–1961] Nahe, Nähe. http://germa63.uni-trier.de:8080/Projects/WBB/woerterbuecher/dwb/wbgui?lemid=GN02271. Version 2.0, Mai 2003, (30.9.2004).

Doležel, Lubomír (1998) *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, London: Johns Hopkins.

Dwyer, Diana (2000) *Interpersonal Relationships*. London, New York: Routledge.

Eder, Jens (2005) Die Wege der Gefühle. Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren. In: *Kinogefühle. Emotion und Film*. Hg. v. Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz & Margrit Tröhler. Marburg: Schüren, S. 225–248.

– (2005a) Analysing Affective Reactions to Films. Towards an Integrative Model. In: *SPIEL – Siegener Periodikum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* 22,2, S. 271–289.

– (2007) *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren (in Vorbereitung).

Fiske (1997) *Television Culture* (9. Aufl.). London, New York: Routledge.

Gallese, Vittorio (2006) Intentional Attunement: A Neurophysiological Perspective on Social Cognition and Its Disruption in Autism. In: *Brain Research (im Druck), S. 15–24. Siehe auch:* http://www.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdffiles/Intentional%20Attunement.pdf, (8.8.2006).

Gaut, Berys (1999) *Identification and Emotion in Narrative Film*. In: Plantinga/Smith 1999, S. 200–216.

Giles, David C. (2002) Parasocial Interaction. A Review of the Literature and a Model for Future Research. In: *Media Psychology* 4,3, S. 279–304.

Gleich, Uli (1997) *Parasoziale Interaktionen und Beziehungen von Fernsehzuschauern mit Personen auf dem Bildschirm. Ein theoretischer und empirischer Beitrag zum Konzept des Aktiven Rezipienten*. Landau: VEP.

Godersky, Carla (2000) *Intimität in organisationalen Beziehungen. Theoretische Grundlagen, Entstehung und Wirkung*. Frankfurt a.M.: Lang.

Grodal, Torben (2001) Film, Character Simulation, and Emotion. In: *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hg. v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller (Festschrift für Peter Wuss). Berlin: Vistas, S. 115–128.

Hogg, Michael A. (1999) Social Identity Theory. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 555–560.

Horton, Donald / Wohl, R. Richard (1956): Mass Communication and Para-social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. In: *Psychiatry* 19, S. 215–229.

Husserl, Edmund (1999) *Logische Untersuchungen*. Bd. 2,1 (*Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*) (7. Aufl.). Tübingen: Niemeyer.

Klimmt, Christoph / Hartmann, Tilo / Schramm, Holger (2006) Parasocial Interactions and Relationships. In: Bryant/Vorderer 2006, S. 291–314.

Manstead, Anthony R. / Hewstone, Miles (Hg.) (1999) *The Blackwell Encyclopedia of Social Psychology* (2. Aufl.). Oxford, Malden: Blackwell.

Metzinger, Thomas 1999: *Subjekt und Selbstmodell* (2. Aufl.). Paderborn: Mentis.
Meyrowitz, Joshua (1986) Television and Interpersonal Behavior: Codes of Perception and Response. In: *Inter/Media. Interpersonal Communication in a Media World*. Hg. v. Gary Gumpert & Robert Cathcart. Oxford, New York: Oxford UP, S. 253–272.
Neill, Alex (1996) Empathy and (Film) Fiction. In: *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Hg. v. David Bordwell & Noël Carroll. Madison, London: University of Wisconsin Press, S. 175–194.
Newman, Jeff (2001) StoryNotes Newsletter Nr. 1-18, http://groups.yahoo.com/group/StoryNotesNewsletter (1.5.2001).
Persson, Per (2003) *Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge, New York: Cambridge UP.
Plantinga, Carl (1999) *The Scene of Empathy and the Human Face on Film*. In: Plantinga/Smith 1999, S. 239–255.
– / Smith, Greg M. (Hg.) (1999) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, London: Johns Hopkins UP.
Reis, Harry T. (1999) Attraction. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 57–61.
Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
Sachs-Hombach, Klaus (2003) *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: von Halem.
Schneider, Ralf (2000) *Grundriss zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption am Beispiel des viktorianischen Romans*. Tübingen: Stauffenburg.
Searle, John R. (2004) *Mind. A Brief Introduction*. Oxford, New York: Oxford UP.
Schürmeier, Heide (1996) Rollenidentifikation. Stellungnahme zu dem Beitrag von Lothar Mikos. In: *Fernsehen als «Beziehungskiste». Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Hg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 97–106.
Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Claredon.
Suls, Jerry / Martin, René (1999) Social Comparison. In: Manstead/Hewstone 1999, S. 540–544.
Swallow, James (2004) *Dark Eye. The Films of David Fincher* (2. Aufl.). London: Reynolds & Hearn.
Wulff, Hans J. (1996) Charaktersynthese und Paraperson. Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als ‹Beziehungskiste›. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Hg. v. Peter Vorderer. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 29–48.
Zag, Rolang (2005) *Der Publikumsvertrag. Emotionales Drehbuchschreiben mit ‹The human factor›.* München: TR Verlagsunion.
Zebrowitz, Leslie (1990) *Social Perception*. Buckingham: Milton Keynes.
Zillmann, Dolf (2005) Cinematic Creation of Emotion. In: *Moving Image Theory. Ecological Considerations*. Hg. v. Joseph D. Anderson & Barbara Anderson. Carbondale: Southern Illinois UP, S. 164–179.

Zu den Autoren

Jens Eder, Jg. 1969, Dr. phil., Juniorprofessor für Medienwissenschaft/Film am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. 2001 filmwissenschaftliche Promotion in Hamburg, davor Arbeiten im Drehbuch- und Texter-Bereich. Forschungsschwerpunkte: Narratologie, Dramaturgie, Philosophie und Psychologie des Films, kognitive Theorien audiovisueller Medien. Er ist Herausgeber von *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre* (Münster: LIT 2002) und Autor von *Dramaturgie des populären Films* (Hamburg: LIT 1999) sowie *Die Figur im Film* (Marburg: Schüren, erscheint 2007).

Christa Haeseli, Jg. 1975, lic. phil., Assistentin und Lehrbeauftragte für Ältere Literatur am Deutschen Seminar der Universität Zürich. Studium der Germanistik, Filmwissenschaft und Philosophie in Zürich und Berlin, seit 2006 Mitglied der internationalen und interdisziplinären Forschungsgruppe *Oberflächenphänomene*. Gegenwärtig arbeitet sie an einem Dissertationsprojekt zur Performativität alt- und mittelhochdeutscher Zaubersprüche.

Francesco Pitassio, Jg. 1968, PhD in Film Studies, Associate Professor für Filmwissenschaft an der Universität Udine (Italien), zuvor Forschungstätigkeit an der Universität Bologna. Forschungsschwerpunkte: Starphänome und Schauspiel, Modi filmischer Repräsentation, Tschechisches Kino und Horrorfilm. Er ist Mitglied des wissenschaftlichen Komitees der Internationalen Filmwissenschaftlichen Konferenz von Udine, editorischer Koordinator des internationalen Journals *Cinéma & Cie* und veröffentlichte *Ombre silenziose. Teoria dell'attore cinematografico negli anni Venti* (Udine: Campanotto 2002) und *Attore/Divo* (Milano: Il Castoro 2003). Er ist Mitherausgeber (mit Alessandro Faccioli) des Themenheftes von *Bianco e Nero* zu *Sergio Tofano. Il cinema a merenda* (Rom 2005).

Murray Smith, Jg. 1962, PhD in Film Studies, Professor für Filmwissenschaft und Leiter des filmwissenschaftlichen Programms an der University of Kent, Canterbury. Er studierte englische Sprache und Literatur an der University of Liverpool (BA) und Filmwissenschaft an der University of Wisconsin-Madison (MA), wo er 1991 auch promovierte. Forschungsinteressen: Film und Philosophie, Kognitionswissenschaft und Narrationstheorie. Er ist Verfasser zahl-

reicher Aufsätze zur Filmfigur, darunter «Gangsters, Cannibals, Aesthetes; or, Apparently Perverse Allegiances» (in: *Passionate Views*, hg. v. Carl Plantinga und Greg Smith. Baltimore: Johns Hopkins UP 1999), sowie Buchautor u. a. von *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (Oxford: Clarendon Press 1995) und (gemeinsam mit Tom Wartenberg) Herausgeber von *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy* (Malden: Blackwell 2006).

Margrit Tröhler, Jg. 1961, Prof. Dr., Professorin für Filmwissenschaft an der Universität Zürich. Sie promovierte 1996 in Filmwissenschaft an der Université Paris X – Nanterre, 2002 folgte die Habilitation an der Universität Zürich. Von 1992–2002 Mitherausgeberin der internationalen filmwissenschaftlichen Zeitschrift *Iris. Revue de théorie de l'image et du son* (Paris/Iowa) sowie von *Home Stories. Neue Studien zu Film und Kino in der Schweiz / Nouvelles approches du cinéma et du film en Suisse* (Marburg: Schüren 2001) und *Kinogefühle. Emotionalität und Film* (Marburg: Schüren 2005). Autorin von *Le produit anthropomorphe ou les figurations du corps humain dans le film publicitaire français* (Villeneuve d'Ascq: Presses universitaires du Septentrion 1997) und von *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellationen im Film* (Marburg: Schüren, erscheint 2007).

Marc Vernet, Prof. Dr., seit 2006 Professor für Filmwissenschaft an der Universität Paris 7 – Denis Diderot. 1985 Promotion an der Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales in Paris; Habilitation in Filmwissenschaft; bis 1992 Maître de conférence an der Universität Paris III – Sorbonne Nouvelle. 1992 bis 2006 Direktor der Bibliothèque du Film (BIFI) in Paris. Er war Mitbegründer der Zeitschrift *Iris. Revue de théorie de l'image et du son* (Paris/Iowa) und von 1983–1992 Redaktionsmitglied. Aktueller Forschungsschwerpunkt in der Archivwissenschaft (Archivierung, Konservierung, Restaurierung, Problematik des audiovisuellen Erbes); er organisiert unter anderem die *Journées d'études européennes sur les archives de cinéma et d'audiovisuel en Europe*. Ko-Autor von *Lectures du film* (Paris: Albatros 1980), von *Esthétique du film* (Paris: Nathan 1983; 3. Aufl. erschienen in Paris: Armand Colin 2006) und Autor von *Figures de l'absence. De l'invisible au cinéma* (Paris: Cahiers du cinéma/Edition de l'Etoile 1988).

Hans J. Wulff, Jg. 1951, Prof. Dr., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität Kiel; Mitbegründer von *Montage/AV*. Zahlreiche Veröffentlichungen zur Film- und Fernsehtheorie, u.a. *Die Erzählung der Gewalt* (Münster: MakS 1985), *Psychiatrie im Film* (Münster: MAkS 1995) und *Darstellen*

und Mitteilen (Tübingen: Narr 1999); Mitherausgeber von *Film und Psychologie I* (Münster: MakS 1990), *Das Telefon im Spielfilm* (Berlin: Spiess 1992), *Suspense* (Hillsdale, N. J.: Erl-baum 1996), *Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?* (Marburg: Schüren 2002) und *Der Abenteuerfilm* (Stuttgart: Reclam 2004). Leitung des Online Projekts *Lexikon der Filmbegriffe* (Mainz: Bender 2003ff).

Call for Papers: Diegese

Der von Etienne Souriau 1951 in seinem «Vokabular der Filmologie» (vgl. *Montage/AV* 6/2/1997) eingeführte Begriff *diégèse* / Diegese zählt heute zu den grundlegenden Konzepten der film-, aber auch der literaturwissenschaftlichen Narratologie. Diegese wird dabei oft verkürzt als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren oder Charaktere gebraucht, zuweilen wird sie aber auch in Nähe zu den ‹möglichen Welten› aus der Philosophie gerückt. Die Probleme, die mit dem Diegese-Konzept zusammenhängen, so etwa die Gegenüberstellung von medialen Ausdrucksmitteln, und der Erzählung, sind bislang wenig bearbeitet worden.

Drei Problemkreise scheinen uns dabei von besonderem Interesse: erstens die Beziehungen zwischen den verschiedenen Erzählern und den von ihnen jeweils hervorgebrachten diegetischen Wirklichkeiten. Die Diskurswelten von Figuren und Erzählern sind ja oft nicht identisch, was zahlreiche semantische und metakommunikative Möglichkeiten eröffnet, Horizonte der Moral, der Ironie als einer Spielart ‹unzuverlässigen Erzählens›, auch die Erkundung autobiographischen oder historischen Erzählens etc. Zweitens fragen wir nach den Kontextualisierungen des narrativen Diskurses, die sich durch die Brüche zwischen Diegese und Narration, zwischen Erzähler und Erzähltem sowie zwischen mehreren Teil-Diegesen ergeben. Drittens stellt sich die grundsätzliche Frage, ob Diegese als ein feststehender, die Geschichte umgreifender Rahmen aufzufassen ist oder als eine textuell-semantische Funktion des Erzählens. Wenn man heute eher vom ‹Diegetisieren› als von der Diegese spricht, annehmend, dass letztere das Produkt einer synthetischen Leistung ist, die in der Aneignung des Textes erbracht wird, und eines der formalen Ziele der Rezeption, dann scheint es unabdingbar zu sein, die Kondition der Diegese als Voraussetzung der Narration zu akzeptieren.

Montage/AV 16/1/2007 wird sich mit einem Themenschwerpunkt dem komplexen Diegese-Konzept widmen. Wir erhoffen uns kurze, pointierte Beiträge, die sich mit den damit verbundenen theoretischen Fragen auseinandersetzen. Einsendungen (bitte per E-mail) werden bis zum 15. Mai 2007 an die Anschrift der Redaktion erbeten.

Montage/AV
c/o Britta Hartmann
Körnerstr. 11, D-10785 Berlin
E-mail: montage@snafu.de

Für Themenvorschläge und Rückfragen stehen gerne zur Verfügung:

Britta Hartmann

Prof. Dr. Hans J. Wulff
Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien
Christian-Albrechts-Universität Kiel
Leibnizstr. 8
24188 Kiel

montage/av 15/2/2006
Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation
Herausgeber/Redaktion: Robin Curtis (Berlin), Jörg Frieß (Berlin), Britta Hartmann (Berlin), Judith Keilbach (Berlin), Patrick Vonderau (Bochum)
Gastherausgeberin dieses Heftes: Margrit Tröhler (Zürich)
Redaktioneller Beirat: Christine N. Brinckmann (Zürich/Berlin), Vinzenz Hediger (Bochum), Frank Kessler (Utrecht), Jörg Schweinitz (Zürich/Berlin), Hans J. Wulff (Kiel)
Redaktionsanschrift: c/o Britta Hartmann, Körnerstr. 11, D-10785 Berlin
Telefon/Fax: 030/2628420, E-mail: montage@snafu.de
Die Redaktion freut sich über eingesandte Artikel.
Webseite: www.montage-av.de
Titel: Iwan der Schreckliche (Conrad Veidt) in Das Wachsfigurenkabinett, D 1924, Regie: Paul Leni. Mit freundlicher Genehmigung des Fotoarchivs im Filmmuseum Berlin – Deutsche Kinemathek. Besonderer Dank an Peter Latta
Bildnachweise: Bildsammlungen der Autoren
Abdruckgenehmigungen: Wir danken der Redaktion von IRIS (Paris) und dem British Film Institute für die Genehmigung zur Publikation der von uns übersetzten Texte von Marc vernet, Hans J. Wulff und Murray Smith.
Preis: Zwei Hefte im Jahr. Abo € 22,– / SFr 39,60 / Studentenabo: € 18,50 / SFr 33,60; Einzelheft: E 12,80 / SFr 23,50.
Verlag: Schüren Verlag GmbH, Universitätsstr. 55, D-35037 Marburg, Tel.: 06421-63084 Fax: 06421-681190, E-mail: info@schueren-verlag.de
www.schueren-verlag.de
Gestaltung: Erik Schüßler
Druck: Difo-Druck, Bamberg
Anzeigen: Katrin Ahnemann, e-mail: ahnemann@schueren-verlag.de
© Schüren Verlag 2006

✂ ----------

montage/av im praktischen Abo

montage/av erscheint zweimal im Jahr. Jahresabo € 22,-- / SFr 39,60; Studentenabo € 18,50 / SFr 33,60. Die Versandkosten sind im Abo-Preis enthalten.

Ich abonniere montage/av

Vorname _____

Nachname _____

PLZ und Ort _____

Ich weiß, dass ich meine Abonnementbestellung binnen 14 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Es zählt das Datum des Poststempels. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift und Datum _____