

Sarah Clemens

Nostalgische Bildkompositionen. Wes Andersons Spielfilme von BOTTLE ROCKET bis MOONRISE KINGDOM

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14695>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Clemens, Sarah: Nostalgische Bildkompositionen. Wes Andersons Spielfilme von BOTTLE ROCKET bis MOONRISE KINGDOM. In: Miriam Drewes, Valerie Kiendl, Lars Robert Krautschick u.a. (Hg.): *(Dis)Positionen Fernsehen & Film*. Marburg: Schüren 2016 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 27), S. 200–206. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14695>.

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.

Sarah Clemens

Nostalgische Bildkompositionen

Wes Andersons Spielfilme von BOTTLE ROCKET bis MOONRISE KINGDOM

Zusammenfassung: Neben der Fotografie wird dem Film seit jeher nachgesagt, ein zeitkonservierendes Medium zu sein. In diesem Aufsatz werden die Relationen zwischen Bildkomposition, Figurenanlegung und Zeitlichkeit in Wes Andersons Spielfilm-Oeuvre untersucht. In einem analytischen Querschnitt aller Spielfilme Wes Andersons wird somit einführend eine empirisch ermittelte Filmsprache skizziert. Ein besonderer Fokus liegt auf den in Erscheinung tretenden formalästhetischen Mitteln, mit denen die Filme eine eigene Zeitlichkeit erreichen.

Wes Andersons zuletzt erschienener Spielfilm¹ MOONRISE KINGDOM (USA 2012) – dessen Handlung als erste aus Andersons Oeuvre explizit in den 1960er-Jahren verortet ist – bediente sich auf produktionsästhetischer Seite Miniaturen und Special Effects, wurde auf 16mm-Film gedreht und anschließend in der Postproduktion digital bearbeitet.² Auf der Website eines Herstellers für professionelle Postproduktions-Software, wird MOONRISE KINGDOM als Fallstudie für *digital compositing*³ beworben: «LOOK

- 1 Zur Zeit der Entstehung des Vortrags ist THE GRAND BUDAPEST HOTEL (USA 2014, R: Wes Anderson) erst in den Kinos angelaufen. Rückwirkend bestätigt aber v.a. dieser Film die in diesem Vortrag vorgenommenen Überlegungen.
- 2 <http://www.thefoundry.co.uk/case-studies/moonrise-kingdom/> (27.07.14).
- 3 Digitale Nachbearbeitung von Stand- und Bewegtbildmaterial.

Effects worked closely with Anderson to deliver the wonderful aged, nostalgic 60s look of his film.»⁴ Analoge Aufnahmetechnik trifft auf digitale Bild- und Tonbearbeitung, welche hier nicht für extrem hochauflösende, naturalistisch anmutende audiovisuelle Kompositionen genutzt wird, sondern für einen ‹nostalgischen› Look des Films.

In diesem Sinne dient hier die neueste Technik dazu das Dispositiv älterer Filmtechnik nachzuahmen. Doch nicht nur das äußere Erscheinungsbild, sondern die gesamte *Mise en Scène*⁵ vieler Filme Andersons mutet auf den ersten Blick ‹nostalgisch› an. Der Nostalgie-Begriff lässt sich als eine ‹vom Unbehagen an der Gegenwart ausgelöste, von unbestimmter Sehnsucht erfüllte Gestimmtheit, die sich in der Rückwendung zu einer vergangenen, in der Vorstellung verklärten Zeit äußert, deren Mode, Kunst, Musik o.Ä. man wieder belebt›⁶ definieren. Diese Sehnsucht beziehungsweise dieses Unbehagen und die daraus resultierende Rückwendung zur Vergangenheit kann – übertragen auf Wes Andersons Œuvre – vielen Schlüsselfiguren in seinen Filmen zugeschrieben werden, während die Folgen dieser *Unzufriedenheit mit dem Status Quo* sich sowohl in der Handlungsweise der Figuren als auch in der *Mise en Scène* der Filme widerspiegeln.

Die Figuren

Die Figuren in Andersons Filmen sind allesamt Kreativköpfe, Lebenskünstler und Regisseure. Sie durchlaufen nicht die ‹klassische›, monomythische Heldenreise,⁷ sondern sind ganz im Gegenteil in erster Linie Ensemblefiguren: Sie treten immer in Bezug zueinander auf. Das geht mitunter sogar soweit, dass die Hauptfiguren proaktiv ihr eigenes Handeln *und* das der Nebenfiguren beeinflussen und regelrecht leiten, beziehungsweise die Handlungsschauplätze inszenieren – wie es zum Beispiel bei den Hauptfiguren in den Filmen *RUSHMORE* (USA 1998, R: Wes Anderson) und *THE ROYAL TENENBAUMS* (USA 2001, R: Wes Anderson) der Fall ist.

In *RUSHMORE* inszeniert Protagonist Max Fischer nicht nur innerhalb seiner selbstgegründeten Theatergruppe, sondern auch im Alltag (z. B. einen Fahrradun-

4 <http://www.thefoundry.co.uk/case-studies/moonrise-kingdom/> (27.07.14).

5 Mit dem Begriff der ‹*Mise en Scène*› ist an dieser Stelle sprichwörtlich das *in Szene gesetzt werden* der Objekte im Sinne der exakten Kadrierung des Filmbildes gemeint: Kein Detail in einem Filmbild Andersons scheint rein zufällig, flüchtig oder naturalistisch; der gesamte Bildinhalt ist horizontal, vertikal oder diagonal – und stets in farbigem oder inhaltlichem Bezug zueinander – platziert.

6 <http://www.duden.de/rechtschreibung/Nostalgie> (27.07.14).

7 Das Prinzip der ‹monomythischen Heldenreise› ist ein in Bezug auf das ‹klassische› Hollywoodkino omnipräsenter Diskurs, welcher sich primär auf die mythologischen Forschungen Joseph Campbells bezieht; vgl. u. a. Joseph Campbell: *Der Heros in Tausend Gestalten*. Frankfurt a.M. 1978; Syd Field: *Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens*. Berlin 2007; Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibens*. Frankfurt a.M. 1998.

fall, eine Vorliebe zur Lateinischen Sprache und Freizeitaktivitäten mit Miss Cross und dem verzweifelten reichen Vater zweier Mitschüler, Mr. Blume). Max spielt Mr. Blume und Miss Cross zunächst gegeneinander aus, um sie gegen Ende des Films wieder zusammen zu führen. Damit ist er ähnlich manipulativ wie das Familienoberhaupt in *THE ROYAL TENENBAUMS*: Familienvater Royal Tenenbaum, der seit seiner Scheidung in einem Hotel lebt und seine Rechnungen nicht mehr zahlen kann, inszeniert als Mittel zum Zweck sogar eine Krankheit im Endstadium, um dieser Wohnungsnot entgegen, Kontakt zu seiner Ex-Frau und im zweiten Schritt zu seinen Kindern wiederaufnehmen zu können. Royals Kinder verzweifeln als junggebliebene Erwachsene stetig am Druck früherer Erfolge in den Bereichen Sport, Theater und Wirtschaft.

Diese zwei Beispiele – *RUSHMORE* und *THE ROYAL TENENBAUMS* – stehen gewissermaßen stellvertretend für das Thema, welches Andersons Figurengruppierungen begleitet: Die Protagonisten sind intelligente, ideenreiche Träumer, die ihre Grenzen innerhalb der sie umgebenden Gesellschaft austesten. Auf lange Sicht passiert nichts Ungesehen, alle vermeintlichen Geheimnisse oder Vertrauensbrüche fliegen früher oder später auf. Die Gegenwart wird von den Figuren zur Spielwiese umfunktioniert, in der die Vergangenheit – nicht zuletzt auf Grundlage der unterschiedlichen, subjektiven Sichtweisen auf diese – immer wieder neu thematisiert und verhandelt wird.

Eine weitere Gemeinsamkeit, welche die Figuren miteinander verbindet ist deren Mediennutzung und die dadurch offengelegte Medienkompetenz innerhalb oder außerhalb der Zeit der filmischen Handlung: Dignan, Bob und Anthony nutzen in *BOTTLE ROCKET* (USA 1996, R: Wes Anderson) ganz getreu der 1990er-Jahre Walkie-Talkies und digitale Armbanduhren und zeichnen mit Filzstiften Lebenspläne. Max Fischer schreibt in *RUSHMORE* – an der Vergangenheit orientiert – auf einer alten Schreibmaschine und beherrscht Kalligrafie. In *THE ROYAL TENENBAUMS* hört Margot Tenenbaum seit Kindertagen Schallplatten während ihr Bruder Chas – ebenfalls bereits als Kind – mit Computern und zwei Schnurtelefonen ein Unternehmen leitet. Beide sind als Kinder mit den technischen Errungenschaften der Zeit gegangen, bleiben aber als Erwachsene auf diesem Stand der Vergangenheit stehen.

In *THE LIFE AQUATIC WITH STEVE ZISSOU* (USA 2005, R: Wes Anderson) geht bezeichnenderweise an Bord – und somit auch im Kinosaal – immer wieder das Licht aus. Die vom Ozeanographen Steve Zissou selbstgebastelten und dadurch als «außerhalb» jeglicher Mode der Zeit einzuordnenden Fernsprechanlagen funktionieren einwandfrei. Der Radarschirm an Bord ist ebenfalls defekt, weshalb «Team Zissou» kurzerhand das technisch einwandfreie Equipment von Kapitän Henessy stiehlt. Zissous Frau Eleanor hingegen schafft es sogar, Hintergrundgeräusche über einen aufgenommenen Anruf – und somit die zu rettende Geisel – genauestens zu verorten. Nicht nur ihre *Medienkompetenz* scheint größer zu sein als die von Steve Zissou. Die technischen Medien stehen in diesem Film stellver-

tretend für die innerlichen Verfassungen und Einstellungen der Figuren Zissou, Henessy und Eleanor, welche kurz und knapp als ‹defekt›, ‹modern› und ‹professionell› zusammengefasst werden können.

In *MOONRISE KINGDOM* problematisieren die erwachsenen Figuren die Zukunft des Waisenkindes Sam Shakusky ebenfalls über technische Kommunikationsgeräte: Zu Beginn des Films führen die Pflegeeltern mit den Behörden und dem Leiter der Pfadfinder ein Telefonat. Die räumliche Trennung der Beteiligten wird hier durch einen Split-screen verbildlicht. Gegen Ende des Films wird die Frage nach der Erziehungsberechtigung von ‹Jugendamt›, Suzys Eltern und dem Polizisten auf dem Dach eines Kirchturms via Walkie-Talkie und Funksignal geklärt. Diese Szene wird filmisch mit einer Parallelmontage gelöst, welche die räumliche Nähe der Figuren und den Wettlauf dieser gegen die Zeit betont. Im tosenden Sturm auf dem Dach des Kirchturms geht es um Leben und Tod von Sam und Suzy. Die Walkie-Talkies haben hier nicht bloß eine optische Funktion – Darstellung von Technik getreu der filmischen Handlungszeit, – sondern sind technische Hilfsmittel, um unter diesen erschwerten Bedingungen *überhaupt* kommunizieren zu können: Die technischen Geräte werden in *MOONRISE KINGDOM* für die Figuren gewissermaßen lebensnotwendig.

Mise en Scène

Neben der Art und Weise, wie und zu welchem Zweck die *Filmfiguren* mit Medien (s. o.) umgehen, ist für Wes Andersons Filmästhetik gleichsam ausschlaggebend, wie diese Medien sprichwörtlich *in Szene gesetzt* werden. Meist frontal oder in Kameraaufsicht, teilweise in bewusst eingerahmter Kadrierung, gibt es unter anderem Aufnahmen von: Filmfiguren, Büchern, Zeitungen, Skizzen, Briefen, Reiseplänen, Radios, MP3-Playern, Computern, Telefonen, Fernsehern mit Fernsehbildern, Fotos, Gemälden, Kinofilmen, Theateraufführungen et cetera. Was sich bei diesen Bildern, die David Bordwell als «planimetric imagery»⁸ bezeichnet, deutlich herauskristallisiert, ist die offensichtliche Tendenz zu buchstäblich *überhöhten* Darstellungen. Durch eine Kameraaufsicht beziehungsweise eine frontale Kameraperspektive in Zusammenhang mit einer hohen Tiefenschärfe, erscheinen die abgebildeten Motive gleichzeitig zentriert und eingebettet in den Bildhintergrund; sie ordnen sich einer geometrischen, zweidimensionalen Flächigkeit unter und erlangen hierdurch einen – für das durch die Hollywood-Konvention des Over-shoulder Shots geschulte Auge des Zuschauers – artifiziellen Ausstellungscharakter.

Neben der Darstellung anderer Kunstmedien, wie Zeichnungen, Theateraufführungen und Gemälden, werden die Filme Andersons *als solche* intermedial, indem

8 <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/> (27.07.14).

sie sich immer wieder der Seh- beziehungsweise Hörkonvention der zitierten Medien anpassen. Getreu der Definition zum Zeit-Bild von Gilles Deleuze, rücken der Bildaufbau und die explizite Thematisierung von Zeit als Gedächtniskonstrukt und Erinnerungsleistung, beziehungsweise virtueller Vision, in den Vordergrund der Rezeption der Filme. Nicht nur die *Bildinhalte* – wie etwa Schallplatten, Kniestrümpfe oder Filzstifte – wecken als nostalgische «Erinnerungsbilder» individuelle, sogenannte «reine Erinnerungen» beim Zuschauer.⁹ Auch auf der formalästhetischen Seite der Filme kommt es anhand des selbstreflexiven Ausstellungscharakters der Filme *als* Filme zu einer expliziten Thematisierung von Zeit. Durch Montageprinzipien wie Jump-cuts, Split-screens, Parallelmontagen und Ellipsen sowie durch Vorgriffe oder Rückblenden, motivische Wiederholungen, Zeitraffer und Zeitlupen besitzen die Filme immer eine *eigene* Zeitlichkeit fernab der eigentlichen (chronologischen) Zeit der filmischen Handlung. Die Zeitlupe nimmt als dynamischer Gegenpol zu den erwähnten statischen «planimetrischen» Bildern eine zentrale Stellung in Andersons Œuvre ein. Sie taucht nie gleichzeitig mit Figurenrede oder *Voice-over* auf, sondern wird stets von Musik, teilweise auch von Geräuschen untermalt. Der Zuschauer wird somit angehalten – fernab von aller Sinnkonstitution durch verbale Sprache innerhalb der Filmhandlung – seine Bedeutungszuweisungen anhand von Körpersprache und auditiven Reizen zu leisten.

In den meisten Fällen wird die Sinnkonstitution durch das Bedeutungspotenzial der in der Popmusik vorhandenen Songtexte ergänzt, welche immer im Zusammenhang zu den Figuren und deren Gefühlswelten stehen. Zudem wird durch die Zeitlupe die spezifische Körperlichkeit der jeweiligen Schauspieler stilisiert. Dadurch entsteht eine von der Erzählzeit der Filmhandlung differenzierbare Zeitlichkeit. In Andersons Filmen ist *Slow-motion* im buchstäblichen Sinne des englischen Begriffs an Stellen vorzufinden, in denen Filmfiguren simple aber gezielte körperliche Bewegungsabläufe ausführen – Rennen, Laufen, Gehen – und/oder Blicke austauschen.

In *BOTTLE ROCKET* schaut der inhaftierte Drahtzieher eines immer schon zum Scheitern verurteilten Überfalls seinen beiden Komplizen Bob und Anthony hinterher, während er in einer langen Reihe mit den anderen Häftlingen zurück in das Gefängnis schreitet. In *THE ROYAL TENENBAUMS* kommt es zu einer Zeitlupenaufnahme als Margot Tenenbaum ihren Bruder Richie Tenenbaum am Hafen abholt. Er

9 «Die reine Erinnerung ist jedesmal [sic!] eine Schicht oder ein Kontinuum, das sich in der Zeit bewahrt. Jede Vergangenheitsschicht besitzt ihre Verteilung, ihre Fragmentierung, [...] kurz gesagt, eine Epoche. Lasse ich mich auf eine solche Schicht nieder, dann kann zweierlei eintreten: entweder ich entdecke an dieser Stelle den von mir gesuchten Punkt, der sich in der Folge in einem Erinnerungsbild aktualisieren wird, obgleich man erkennt, daß es nicht von sich aus das Vergangenheitszeichen trägt, das es lediglich übernommen ist. Oder ich entdecke den Punkt nicht, da er sich auf einer anderen, mir unzugänglichen Schicht befindet und einer anderen Epoche zugehört.» (Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino* 2. Frankfurt a. M. 1997, S. 163).

sitzt und wartet, während sie aus dem Bus aussteigt und sich auf ihn zu bewegt. Die Kamera wechselt in Point-of-view Shots zwischen Margots und Richies Perspektive in Nahaufnahme. Die Zeitlupe ermöglicht bei diesen beiden Beispielen ein genaueres Hinsehen: Der sprichwörtliche ‹Augenblick› wird zu einem Blick von Dauer, wird künstlich verlängert, er lädt uns ein, zu versuchen, etwas in ihn hineinzulesen während der verlangsamt laufende Film samt dessen Handlung auf uns ‹wartet›.

Eine weitere prominente Zeitlupe findet sich in *DARJEELING LIMITED* (USA 2007, R: Wes Anderson) gegen Ende des Films, als die Brüder Whitman ihrem vom Gleis abfahrenden Zug hinterher rennen, sich unterwegs von den schweren Lasten ihres Gepäcks (im übertragenen Sinn: ihrer Vergangenheit) befreien und nach erfolgreichem Aufspringen auf den Zug den helfenden Kofferschleppern hinterher schauen. Wieder sind es die Blicke der Figuren, welche dem Zuschauer eine Reflexion des soeben Erlebten erzählen. In *RUSHMORE* tritt die Zeitlupe immer dann ein, wenn sich Protagonist Max Fischer in Momenten höchsten inszenatorischen Triumphes befindet – diese Momente sind ebenfalls stets mit wichtigen Blickwechseln versehen: Zunächst beim Applaus für seine Theaterinszenierung, dann, als er erfolgreich den Kleinkrieg zwischen ihm und Mr. Blume einleitet und schließlich, als er gegen Ende des Films um einen Tanz mit Miss Cross gebeten wird und dem DJ mithilfe eines kurzen Blickes aufträgt, *Oh La La* von The Faces zu spielen. Dieses Lied beendet dann sowohl intra- als auch extradiegetisch den Film mit dem einschlägigen Refrain (‹I wish that I knew what I know now when I was younger›¹⁰) und einem fallenden Vorhang.

Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die erwähnten inhaltlichen und formalen Aspekte der Filme Wes Andersons dem Rezipienten ermöglichen, neben der Zeit der Filmgeschichte auch den Film selbstreflexiv als Film wahrzunehmen: in seiner spezifischen Zeitlichkeit, in seiner Künstlichkeit und dadurch auch in seiner formalästhetischen Nähe oder Abgrenzung zu ‹Nachbarmedien›¹¹, wie etwa dem gerahmten Gemälde, dem Foto, dem Telefon, der Schrift, dem Radio, der Musikaufnahme oder der Theateraufführung. Wes Andersons ‹Nostalgie› ist in diesem Sinne neu definiert ein Aufrechterhalten und ein Wiederbeleben der apparats- und ortsbezogenen medialen Diversität. Sie richtet sich gegen die Beschleunigung der Medienkonvergenz¹² im digitalen Zeitalter und nutzt hierfür sowohl die zeitkonservie-

10 The Faces: *Oh La La*. Prod.: Glyn Johns. Warner Bros. 1973.

11 Vgl. Kay Kirchmann, Jens Ruchatz (Hgg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld, 2014.

12 Zur Konvergenz der Medien vgl. Thomas Elsaesser: *The New Film History as Media Archaeology*. In: *Cinemas: Journal of Film Studies* 2–3, 2004, S. 75–117.

rende Abbildungs- und Nachahmungskompetenz des filmischen Mediums als auch die neuesten digitalen Bearbeitungsmöglichkeiten selbst.

Die Filme spielen selbstreflexiv mit der Funktionalität von Kunst- und Kommunikationsmedien, Zeitlichkeit zu markieren beziehungsweise zu repräsentieren. Durch die unüberschaubare, mitunter willkürlich anmutende Vielfalt der Medienreflexionen in Andersons Filmen, fällt eine analytische Einordnung und Eingrenzung in vielerlei Hinsicht schwer. So bieten Andersons Filme viele Anhaltspunkte für Forschungen zur Selbstreflexivität, Inter- und Transmedialität, Medienarchäologie und Medienreflexion. Dieser Aufsatz beleuchtet freilich nur fragmentarische Schlaglichter dieser Möglichkeiten und möchte eine Anregung liefern, sich (u. a. in der deutschsprachigen Filmforschung)¹³ noch intensiver mit dem Schaffen Wes Andersons auseinanderzusetzen.

13 Vgl. die bis zur Verfassung dieses Aufsatzes einzige deutschsprachige Aufsatzsammlung zu Andersons Filmen: Christian Vittrup (Hg.): *This is an adventure! Das Universum des Wes Anderson*. Kiel 2010.