

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

montage AV: Bellour, Kuntzel

1999

<https://doi.org/10.25969/mediarep/55>

Veröffentlichungsversion / published version

Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation e.V. (Hg.): *montage AV: Bellour, Kuntzel*, Jg. 8 (1999), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/55>.

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.

montage/av

Zeitschrift für Theorie & Geschichte
audiovisueller Kommunikation

8/1/1999

Film als Text:
Bellour, Kuntzel

SCHÜREN

Inhalt

Film als Text: Bellour, Kuntzel

DOMINIQUE BLÜHER/FRANK KESSLER/MARGRIT TRÖHLER Film als Text. Theorie und Praxis der „analyse textuelle“	3
RAYMOND BELLOUR Der unauffindbare Text	8
RAYMOND BELLOUR Die Analyse in Flammen. Ist die Filmanalyse am Ende?	18
THIERRY KUNTZEL Die Filmarbeit, 2	24
HERMANN KAPPELHOFF <i>And the Heart will go on and on.</i> Untergangphantasien und Wiederholungsstruktur in dem Film TITANIC von James Cameron	85
BRITTA HARTMANN Topographische Ordnung und narrative Struktur im klassischen Gangsterfilm	111
JANE ROSCOE/PETER HUGHES Die Vermittlung von „wahren Geschichten“. Neue digitale Technolo- gien und das Projekt des Dokumentarischen	134
Zu den Autoren	154
Impressum	156

Film als Text

Theorie und Praxis der „*analyse textuelle*“

Als 1964 unter dem Titel „Le cinéma: langue ou langage?“ der erste Aufsatz von Christian Metz erscheint, steckt diese Frage eine Problematik ab, die bis zum Erscheinen von *Langage et cinéma* (Metz 1971) die semiologische Auseinandersetzung mit dem Film beherrscht: Es geht darum, die Tragfähigkeit der metaphorischen Redeweise von der „Filmsprache“ zu untersuchen und zu verstehen, aufgrund welcher struktureller Eigenschaften das Kino dazu in der Lage ist, Bedeutung herzustellen und zu vermitteln. Insoweit dabei einzelne Filme eine Rolle spielen, werden sie als Beispiel herangezogen, um einzelne Kodes zu bestimmen und zu beschreiben. Gegen Ende der sechziger Jahre entstehen erste Arbeiten, die sich mit dem von der Semiologie bereitgestellten Instrumentarium daran machen, die Perspektive umzudrehen und die Frage zu stellen, wie die Kodes in singulären textuellen Systemen zusammenwirken und je spezifische Bedeutungseffekte entstehen lassen. Christian Metz, der in seinem Buch von 1971 auch den theoretischen Rahmen der filmischen Textanalyse absteckt, beschreibt das Verhältnis dieser beiden Herangehensweisen so: „In *Langage et cinéma* sagte ich, daß man entweder einen Film in allen seinen 'Kodes' erforschen (Filmanalyse) oder einen 'Kode' durch mehrere Filme hindurch verfolgen kann (Filmtheorie)“ (Blüher/Tröhler 1990, 52).

Diese *analyses textuelles* verdanken sich außerdem noch verschiedenen Impulsen, die – wie Raymond Bellour rückblickend feststellt¹ – teilweise auch mit der allgemeinen theoretischen Entwicklung im Frankreich der sechziger Jahre verbunden sind. So wird der Begriff des Texts (und in engem Zusammenhang dazu stehend: „*discours*“ und „*écriture*“) in verschiedenen geisteswissenschaftlichen Disziplinen (Literaturwissenschaft, Philosophie, Geschichte, Linguistik ...) zum Ausgangspunkt vielfältiger stimulierender Debatten. Entscheidend für die rasante Entwicklung der textuellen Filmanalyse ist jedoch die neue Möglichkeit, Filme am Sichtungstisch im Detail zu untersuchen. Die offenbar geradezu umwälzende Erfahrung, den Ablauf des Bildstreifens anhalten, umkehren und wiederholen zu können, läßt sich heute, im Zeitalter von Video und CD-ROM in ihrer ganzen Tragweite kaum mehr nachvollziehen. Die Kinosituation und

1 Siehe „Die Analyse in Flammen“ in diesem Heft.

das von ihr vorgegebene, kontinuierliche Ablaufen der Bilder auf der Leinwand ist nun endlich nicht mehr die einzige Form der Filmbetrachtung. Die Analyse beruht nicht mehr allein auf dem – sei es auch mehrmaligen – Sehen eines Films, sondern auf einer tatsächlichen *Sichtung* (*visionnement*) des Materials. Und dies hat weitreichende Konsequenzen: „Sichten, das bedeutet bereits einen Eingriff; man steht nicht mehr außerhalb des filmischen Ablaufs, man kontrolliert ihn“ (Marie 1980, 22).

Damit nähert die Filmanalyse sich der literarischen Textanalyse an, da nun auch der Film in kleinere Einheiten gegliedert, sodann detailgenau betrachtet und beschrieben werden kann. Es mag eine historische Koinzidenz sein, daß 1970 Roland Barthes' Buch *S/Z* veröffentlicht wird. Barthes' Analyse einer Balzac-Erzählung, die den Text in einzelne „Leseinheiten“, Lexien, aufteilt und diese in Funktion und Funktionieren einer Lektüre unterwirft – nicht als Interpretation im herkömmlichen Sinn, sondern um dessen organisierte Polysemie, seine „Pluralität“ herauszuarbeiten –, ist für die Filmanalyse gleichzeitig Vorbild und unerreichtes (weil letztlich unerreichbares) Ideal.

Diese Unerreichbarkeit ergibt sich zunächst schon einmal aus rein quantitativen Gründen: Eine der Vorgehensweise Barthes' entsprechende Vielschichtigkeit erwies sich angesichts der Komplexität des Bild- und Tonmaterials bereits auf der Ebene der Beschreibung als schlichtweg unpraktikabel, wollte man sie für einen ganzen Spielfilm durchführen.¹ Viele der überzeugendsten Beispiele filmischer Textanalysen, die in den sechziger und siebziger Jahren in Frankreich entstanden sind, behandeln deshalb eher einzelne Szenen und Sequenzen, sind also meist Mikroanalysen.² In dem detailgenauen Blick liegt oft ihre enorme Produktivität. Andererseits unterscheiden sie sich hierin grundlegend von der Arbeitsweise des Neoformalismus, der in einigen Punkten gleichfalls auf Barthes' *S/Z* rekurriert³, jedoch die „Form“ eines Films immer insgesamt zu erfassen versucht. Das Trennende zwischen beiden Verfahrensweisen ist dann, zumindest bei den jeweils besten Beispielen, weniger groß als die Rhetorik jenseits des Atlantiks es manchmal vermuten läßt.

1 Siehe hierzu Bellour, „Der unauffindbare Text“ und „Die Analyse in Flammen“. Das Problem der Filmbeschreibung wird im Zusammenhang der filmischen Textanalysen immer wieder diskutiert. Vgl. Marie 1980, 22, und ausführlicher Marie 1975. Aumont 1996, 196-220, greift die Problematik erneut auf.

2 Für eine Bibliographie französischsprachiger Textanalysen des Films vgl. Odin 1977. Für eine kritische Bestandsaufnahme vgl. Aumont und Marie 1988, 66-90

3 Vgl. z.B. Thompson 1981, 39-41, passim; 1995, 56

Darüber hinaus stellt sich das von Raymond Bellour in „Der unauffindbare Text“ diskutierte Problem, daß der filmische Text als solcher (vor allem aber in Hinblick auf das bewegte Bild) ein ungreifbarer, weil unzitierbarer Text ist. Dieser Artikel kann in gewisser Weise als ein Manifest der filmischen Textanalyse betrachtet werden. Bellour arbeitet hier mit großer Klarheit deren paradoxe Grundlage heraus: Erst dann, wenn – und nur um den Preis, daß – der Analysierende sich gegen das Grundprinzip des Kinos verhält, kann es ihm gelingen, dessen Textualität erfahrbar zu machen. Das Anhalten des Bildes ist also für Bellour geradezu die Bedingung der Möglichkeit filmischer Textanalysen. Die Arbeit des Analysierenden ist es, zwischen den Bildern die zahllosen Fäden, aus denen der filmische Text gewoben ist, miteinander zu verknüpfen – dazu verdammt, daß ihm sein Gegenstand unaufhörlich entgleitet.

Bellour legt hier den Finger auf eines der zentralen Probleme der Filmanalyse, das die Filmwissenschaft, ohne es je wirklich lösen zu können, mit immer neuen, immer ausgeklügelteren Beschreibungstechniken zu lösen versuchte: ausgefeilte Schnitt- und Einstellungsprotokolle, Grafiken, Transkriptionen, computergestützte Storyboards ... Bellour stellt aber auch die Frage, ob nicht die Möglichkeit, das bewegte Bild im Medium des bewegten Bildes zu zitieren, einen Ausweg aus dem Dilemma bieten könnte. Er verweist hier auf Fernsehsendungen, in denen der Kommentar den entsprechenden Filmausschnitten direkt unterlegt wird, bemerkt aber gleichzeitig, daß das gesprochene Wort eben doch anders funktioniert als das geschriebene und sich so notwendigerweise auch die Ausdrucksmöglichkeiten der Analyse verändern. Heute stellt sich diese Frage erneut und auf andere Weise: Inwieweit erlaubt es die CD-ROM, auf der Kombinationen von bewegtem Bild, Standbild, Schrift und gesprochenem Wort der Analyse völlig neue Perspektiven eröffnen, dieses Problem ad acta zu legen? Oder bringt der Medienwechsel für die Analyse nicht wieder neue, ähnlich gelagerte Schwierigkeiten mit sich. In diesem Sinn mag die von Bellour konstatierte Nicht-Zitierbarkeit des filmischen Textes ein zwar technisch, nicht aber ein theoretisch obsoletes Problem sein.

Daß der technische Fortschritt sich nicht automatisch positiv niederschlägt, zeigt sich für Bellour am Videorecorder. In einer Art Bilanz, die er zehn Jahre nach dem Erscheinen von „Der unauffindbare Text“ zieht, stellt er fest, daß dieses scheinbar ideale Werkzeug der Filmanalyse letztlich die einst geradezu als „magisch“ empfundene Gebärde, den Ablauf des Films anhalten und umkehren zu können, trivialisiert hat. Solange sie tatsächlich etwas Außergewöhnliches darstellte, konnte sie ein entscheidender Impuls für die Analyse sein. Dem durch diese Entzauberung nüchtern gewordenen Blick Bellours enthüllt sich die Filmanalyse als Gegenstand einer Illusion, insofern sie – wie auch hierzulande oft genug – als ein eigenständiger, seinen Zweck in sich selbst tragender Akt verstanden wurde. Von dieser Feststel-

lung aus betrachtet er dann, in welcher Weise die textuelle Filmanalyse weiterwirkt und wie sich bei verschiedenen Autoren eine filmanalytische Praxis abzeichnet, die nun integraler Bestandteil der theoretischen Arbeit ist.

Zwischen diesen beiden Artikeln, die die Periode der textuellen Filmanalyse in Frankreich in gewisser Weise einrahmen, liegen zahlreiche stimulierende Beiträge, die, mit genauem Blick auf die Filme, vielfältige Einsichten verschaffen in Strukturen und Funktionsweisen filmischer Texte. Thierry Kuntzels „Die Filmarbeit 2“ ist inzwischen zu einem Klassiker des Genres avanciert. Geschrieben zu einem Zeitpunkt, an dem die Psychoanalyse ihren Einzug in die Filmtheorie hält, werden Freuds Untersuchungen zur Traumarbeit hier zu einer Art Logbuch der Filmanalyse. Das Resultat ist jedoch keineswegs eine „psychoanalytische Lektüre“ des Films *THE MOST DANGEROUS GAME*. Die Freudsche Theorie stellt vor allem das Instrumentarium bereit, das es Kuntzel ermöglicht, den Prozeß der Bedeutungsproduktion begrifflich zu fassen. Wie in allen wichtigen Textanalysen ist hierbei die Reflexion über die Verfahrensweise des Analysierenden ebenso wichtig wie die Entschlüsselung der textuellen Mechanismen. Semiotik und Psychoanalyse greifen ineinander, um die Bedeutungsfülle der Anfangsszene von *THE MOST DANGEROUS GAME* zu beleuchten und dabei auch die Vielfalt intertextueller Bezüge und Anleihen herauszuarbeiten, aber gleichzeitig werden die Möglichkeiten und Grenzen dieser Herangehensweise abgesteckt. An einem Punkt kommt Thierry Kuntzel zu einer Feststellung, die die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren dieser Art Textanalyse auf den Punkt bringt: „Textuelle Analyse heißt riskieren, daß die Anleihe illegitim ist.“

Das Risiko ist also das der Überinterpretation, der nicht mehr plausibel ableitbaren intertextuellen Verknüpfungen. Doch gerade weil Kuntzel dieses Risiko bewußt eingeht, weil er seine Vorgehensweise immer wieder reflektiert, bleibt seine Analyse stimulierend auch noch dort, wo man ihm vielleicht nicht mehr in alle Verästelungen seiner Argumentation folgen will. Die besten Beispiele der Textanalyse sind damit oft auch Gratwanderungen, die jedoch durch die Kraft ihrer theoretischen Reflexion abgesichert und vor dem Absturz in die Willkür der Interpretationen bewahrt werden.¹ Deshalb sollte man diese Lektüren von Filmen auch nicht umstandslos gleichsetzen mit den von David Bordwell (1989) so unnachgiebig gegeißelten „*readings*“. Bei aller Kritik muß auch Bordwell zugeben: „Textual analysts like Bellour, Kuntzel, Marie-Claire Ropars and others have revealed many aspects of narrative composition and stylistic functioning“ (1989, 267).

1 Die Aporien der Filmanalyse werden gut herausgearbeitet von Vanoye und Goliot-Lété 1992.

Die textuelle Analyse war in den siebziger Jahren ein wichtiger Motor für die Entwicklung der französischen Filmtheorie und übte darüber hinaus auch großen Einfluß aus auf die Filmwissenschaft in den Vereinigten Staaten und in Großbritannien. In Deutschland dagegen wurden diese Debatten kaum zur Kenntnis genommen. Die nun erstmals in deutscher Sprache veröffentlichten Artikel von Bellour und Kuntzel behandeln nicht nur die zentralen theoretischen Fragestellungen zum Begriff des filmischen Texts, die Analyse der Anfangssequenz von *THE MOST DANGEROUS GAME* läßt auch heute noch spüren, welcher Energieschub von Kuntzels Überlegungen einmal ausgegangen ist. Es mag sein, daß die textuelle Analyse in der Form, wie sie in den siebziger Jahren praktiziert wurde, „in Flammen aufgegangen“, „am Ende“ ist. Doch Texte wie die von Bellour und Kuntzel stellen auch heute noch eine theoretische und wissenschaftliche Herausforderung dar, an der sich abzarbeiten nach wie vor lohnt.

Literatur

- Aumont, Jacques (1996) *A quoi pensent les films*. Paris: Séguier.
- / Marie, Michel (1988) *L'analyse des films*. Paris: Nathan.
- Barthes, Roland (1970) *S/Z*, Paris: Seuil [deutsch Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1976].
- Blüher, Dominique / Tröhler, Margrit (1990) Gespräch mit Christian Metz. „Ich habe nie gedacht, daß die Semiologie die Massen begeistern würde“. In: *Filmbulletin* 32,2 (Heft Nr. 170), S. 51-55.
- Bordwell, David (1989) *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Mass., London: Harvard University Press.
- Marie, Michel (1975) *Description / Analyse*. In: *Ça/Cinéma* 2,7-8, S. 129-155.
- (1980) *Analyse textuelle*. In: Jean Collet et al., *Lectures du film*, Paris: Albatros, S. 18-28.
- Metz, Christian (1964) *Le cinéma: langue ou langage?* In: *Communications*, 4, S. 52-90 [deutsch als „Das Kino: 'Langue' oder 'Langage'?“. In: *Semiologie des Films*. München: Fink 1972, S. 51-129].
- (1971) *Langage et cinéma*. Paris: Larousse [deutsch als *Sprache und Film*. Frankfurt a.M.: Athenäum 1973].
- Odin, Roger (1977) *Dix années d'analyses textuelles de films. Bibliographie analytique*. (= *Linguistique et sémiologie* 1/1977.) Lyon: Université de Lyon II.
- Thompson, Kristin (1981) *Eisenstein's IVAN THE TERRIBLE: A Neoformalist Analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- (1995) *Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden*. In: *Montage/AV* 4,1, S. 23-62.
- Vanoye, Francis und Goliot-Lété, Anne (1992) *Précis d'analyse filmique*. Paris: Nathan.

Der unauffindbare Text ¹

Daß der Film ein Text im Sinne Barthes' ist, bedarf keiner Erklärung. Daß man sich ihm als solchem mit einem ähnlichen Interesse zuwenden kann oder muß wie dem literarischen Text, bedarf ebensowenig der Erklärung. Nur ist letzteres schon weniger selbstverständlich. Wir werden gleich sehen, warum.

Der Filmtext ist nämlich ein unauffindbarer Text. Trotz des verlockenden Wortspiels geht es mir hier nicht um die besonderen Schwierigkeiten, einen konkreten Film zu finden, und nicht um die spezifischen Bedingungen, die ihn als Text konstituieren: das heißt den Schneidetisch oder den Projektor, die es erlauben, auf einem Bild anzuhalten. Diese Schwierigkeiten sind immer noch sehr groß: Sie wirken nur allzu oft entmutigend und erklären auch weitgehend, weshalb die Filmwissenschaft noch vergleichsweise wenig entwickelt ist. Man kann sich jedoch vorstellen, daß der Film eines Tages dieselbe Stellung einnehmen wird wie heute das Buch oder besser wie die Schallplatte hinsichtlich des Konzerts. Auf Grund welcher Veränderungen dies geschehen wird, ist schwierig abzuschätzen. Doch angenommen, es werden an jenem Tag noch filmwissenschaftliche Studien betrieben, so werden sie zweifellos zahlreicher, phantasievoller, genauer und vor allem befriedigender sein, als die unsrigen es waren, von Angst und Zittern begleitet, bedroht von der andauernden Enteignung des Gegenstandes. Dennoch, so seltsam dies auch scheinen mag, wird sich die Situation des Filmanalytikers, selbst wenn er den Film besitzt, und zwar jeglichen Film, nicht grundsätzlich ändern.

Man besitzt den Text nicht (den „methodologischen Bereich“, die „Produktion“, die „Durchquerung“, um mit Barthes zu sprechen), wenn man das Werk besitzt, dieses „Bruchstück der Substanz“ ² Ich möchte mich hier weder mit dieser unbestreitbaren Tatsache länger aufhalten noch in die theoretischen Diskussionen einsteigen, die der Begriff des Textes ausgelöst hat, sondern beschränke mich darauf, zwei Dinge hervorzuheben. Einerseits ist die Fiktion des Textes nur vollständig zugänglich, wenn man das Werk materiell besitzt, denn nur so ist die Vielfalt der Vorgänge nachvollziehbar, die im Werk auftreten und die aus

1 Erstveröffentlichung unter dem Titel „Le texte introuvable“ in: *Ça/Cinéma* 2,7-8, 1975, S. 77-84.

2 Vgl. Barthes 1971; auch die folgenden Zitate beziehen sich auf denselben Artikel. [Eine deutsche Übersetzung dieses Aufsatzes liegt nicht vor.]

diesem eben einen Text machen. Andererseits nimmt man implizit eine textuelle Perspektive ein, wenn man ein Werk untersucht, ein Bruchstück daraus zitiert. Selbst wenn man dabei platt und oberflächlich bleibt, selbst wenn es in einer eingeschränkten, regressiven Weise geschieht, selbst wenn man nicht umhin kann, fortwährend den Text in sich einzuschließen: Der Text ist der Ort einer unbegrenzten Öffnung, wie Barthes, Blanchot folgend, betont hat. Durch eine angemessene und zugleich etwas irreführende Verschiebung, wie dies immer bei Verschiebungen der Fall ist, kann man vom Zitieren des Textes reden und das Werk „Text“ nennen, auch wenn man darüber hinaus wie Barthes dazu neigt, die literarische Erfahrung in der Gegenüberstellung von Werk und Text zu denken.

Am Rande dieser Begriffe, jedoch ohne ihnen auszuweichen, möchte ich hier nur einen grundsätzlichen und entscheidenden Aspekt hervorheben: Der Filmtext ist ein unauffindbarer Text, denn er ist nicht zitierbar. In diesem Sinne, und nur in diesem, ist der Begriff Text, wird er auf den Film angewandt, metaphorisch. Er umschreibt treffend das Paradox, das den filmischen Text prägt, und in diesem Maße nur ihn allein.

Entschließt man sich, ein Werk zu lesen, es zu untersuchen und darin die Prägung des Textes zu erkennen, was in einem gewissen Sinne Blanchots Auffassung von Literatur entspricht, so ist nichts naheliegender, nichts einfacher, als ein Wort, zwei Wörter, zwei Zeilen, einen Satz, eine Seite daraus zu zitieren. Bis auf die Anführungszeichen, die das Zitat kennzeichnen, ist dieses nicht zu erkennen; es paßt sich ganz natürlich in das Schriftbild ein. Trotz des Registerwechsels, der durch das Zitat herbeigeführt wird, unterbricht dieses das Lesen nicht. Das Zitat trägt im Verlauf des Kommentars sogar dazu bei, aus der Beschreibung oder der Analyse eine besondere Diskursform, im besten Fall einen neuen Text, entstehen zu lassen, durch eine Verdoppelung, deren Faszination das moderne Denken voll ausgelebt hat. Diese Wirkung ist selbstverständlich dem literarischen Werk eigen oder, allgemeiner noch, dem geschriebenen Werk und in reiner Form ausschließlich diesem. Sie hängt von der ungeteilten Übereinstimmung zwischen Gegenstand und Instrument der Untersuchung ab sowie von der absoluten, materiellen Deckungsgleichheit der Sprache [*langage*] in bezug auf sich selbst. Deshalb wage ich zu behaupten, daß einzig das geschriebene Werk als Grundlage für eine Theorie des Textes oder auf jeden Fall für die ersten Auswirkungen ihrer Praxis dienen konnte. Deshalb auch mißtraut Barthes all dem, was das Geschriebene nicht fassen kann, denn die Wirkung des Metasprachlichen ist darin per Definition stärker spürbar. Man spricht tatsächlich um so mehr „über“ einen Gegenstand, um so weniger man ihn in den materiellen Körper des Kommentars einbeziehen kann. Damit wird gleichzeitig die privilegierte Stellung des schriftlichen Ausdrucks in der Umwandlung des

Werkes zum Text betont. Die materielle Wirklichkeit eines Kommentars, der wiederum mehr oder weniger zum Text wird, stellt die nötige Vermittlung in dieser Umwandlung dar, welche letzten Endes gerne die bedingungslose Gestalt eines Spiels annähme. Denn sie strebt im Grunde eine vollständige Aussöhnung der Sprache [*langage*] mit sich selbst an sowie des Subjekts mit sich selbst, welches durch die sprachliche Veräußerung die Absolution erhalte, sich wieder mit seinem Begehren zu vereinen. Diese Vorstellung taucht zum ersten Mal, wenn auch noch ungenau, mit der Romantik und den Anfängen der Literaturkritik auf. Ein zweites Mal erscheint sie um die Jahrhundertwende in der ersten großen Erschütterung, die die Literatur und die Geisteswissenschaften gemeinsam betrifft, durch Nietzsche und Mallarmé, Freud und Saussure. Heute zeigt sie sich ein drittes Mal unter dem äußeren und inneren Druck, den – mit den Worten Barthes' – „der gemeinsame Einfluss des Marxismus, der Psychoanalyse und des Strukturalismus“ auf die Literatur ausübt. Kurz, die Literaturwissenschaft ermöglicht es, in einem Werk die Realität und die Utopie des Textes zu erkennen. Diese Bewegung hat jedoch zum Ziel, die Wissenschaft im Körper ihres Gegenstandes aufgehen zu lassen, so daß im Idealfall jegliche Abweichung zwischen der Wissenschaft und der Literatur, der Analyse und dem Werk aufgehoben ist.¹

Von dieser zugleich realen wie mythischen Ebene aus weist die scheinbar zweit-rangige Tatsache der Zitierbarkeit dem kinematographischen Text eine paradoxe Besonderheit zu. Der geschriebene Text ist der einzige, den man ohne Hemmung und ohne Einschränkung zitieren kann. Doch unterhält der filmische Text mit dem geschriebenen nicht dieselben Beziehungen wie der Text der Malerei, der Text der Musik, der Text des Theaters (und all die gemischten Texte und Zwittertexte, die aus ihnen entstehen). Der Text der Malerei ist in der Tat zitierbar: Das Zitat springt gewiß durch seine Heterogenität, durch seine Verschiedenartigkeit, in die Augen; gewiß treten zahlreiche praktische Schwierigkeiten auf im Zusammenhang mit

1 „Der Text beteiligt sich auf seine Weise an einer sozialen Utopie; vor dem Historischen (vorausgesetzt die Geschichte entscheidet sich nicht für die Barbarei) stellt der Text die Transparenz der sprachlichen Beziehungen her, wenn nicht jene der sozialen Beziehungen: Er ist der Raum, worin keine Sprache über eine andere herrscht, worin die Sprachen zirkulieren (die zirkuläre Bedeutung des Begriffs bewahrend) [...]; eine Theorie des Textes kann sich mit einer metasprachlichen Erklärung nicht zufrieden geben: Die Theorie umfaßt die Zerstörung der Metasprache oder zumindest ihre Infragestellung (denn manchmal kann man nicht umhin, provisorisch auf sie zurückzugreifen): Der Diskurs über den Text sollte selbst nur Text sein, Suche, Textarbeit, da der Text den sozialen Raum darstellt, der keine Sprache ausläßt, ausschließt, und kein aussagendes Subjekt in der Situation eines Richters, Meisters, Analytikers, Beichtvaters, Erklärers beläßt: Die Theorie des Textes muß mit einer Praxis des Schreibens zusammenfallen.“ [Barthes 1971; Übersetzung M.T.]

dem spezifisch materiellen Verlust, den das Werk durch den Reproduktionsvorgang erleidet: ein phänomenaler Verlust im doppelten Sinne des Wortes. Besonders das zwangsläufig reduzierende Format des Buches bringt eine unvermeidliche Entstellung mit sich, durch die verfälschten Proportionen zwischen dem Original und seiner Reproduktion. Dennoch ist das Zitat durchaus zufriedenstellend, da es auf bemerkenswerte Weise das Spiel zwischen dem Detail und dem Ganzen ermöglicht. Vom Standpunkt der Kritik her steht ihm sogar ein Privileg zu, das ausschließlich der Malerei eigen ist und das außerdem ihrem spezifischen Wesen entspricht: Man kann das Werk mit einem Blick sehen und aufnehmen. Das vermag die literarische Analyse nicht, es sei denn, sie befaßt sich mit kurzen Gedichten, die das Sehen dem Lesen voranstellen, wobei dies natürlich nie vollständig möglich ist (wie zum Beispiel in Ruwets [1972] oder in Lévi-Strauss' und Jakobsons [1992] Analysen der Sonette von Baudelaire). Selbst wenn sie sich in Grenzexperimenten wie *S/Z* von Barthes (1976) entscheidet, den „ganzen Text“ zu zitieren, kann sie immer nur die unvermeidliche Linearität des Geschriebenen wiedergeben.

Im Gegensatz dazu stellt der Musiktext für das Zitat ein doppeltes Hindernis dar. Erstens die Partitur: Sie ist gewiß ganz oder teilweise zitierbar, so wie der literarische Text. Doch sie setzt der Sprache eine ungleich größere Heterogenität entgegen als das Gemälde: Die besondere Kodierung der Partitur markiert durch ihren extrem technischen Charakter den Bruch zwischen Musiktext und Sprache. Nun könnte man sich aber eine Gesellschaft vorstellen, in der jeder die Musik lesen kann (war dies nicht der Fall in den Mikrogesellschaften der Aristokratie und des Bürgertums?). Ausschlaggebender für die schwierige Zitierbarkeit des Musiktextes ist also ein zweiter Grund: Der Musiktext ist aufgeteilt in Partitur und Vortrag. Der Ton kann aber nicht zitiert, er kann nicht beschrieben, nicht durch Sprache heraufbeschworen werden. Er ist nicht auf den Text reduzierbar, selbst wenn er – metaphorisch sowie tatsächlich durch die Vielzahl seiner Vorgänge – ebenso textuell ist wie der literarische Text. Bis auf den Unterschied, daß der Ton nur beim Hören wirklich empfunden werden kann und nie durch die Analyse oder die Lektüre, da man ihn in diesem Moment ja nicht hört oder höchstens noch virtuell. Schließlich stellt sich ein letztes Problem, und zwar kein geringes: Die Partitur bleibt sich gleich, während der Vortrag sich verändert. Eine gewisse moderne, mehr oder weniger zufallsbedingte Musik, in der Partitur und Vortrag immer stärker auseinanderfallen, steigert diese Gegebenheit ins Extreme, ohne jedoch das Verhältnis grundsätzlich zu verändern. Das Werk bewegt sich. Diese Bewegung erhöht in gewissem Sinne den Grad der Textualität des Musikwerkes, da der Text die Bewegung selbst ist, wie Barthes immer wieder betont. Doch paradoxerweise ist diese Bewegung nicht durch die Sprache faßbar, welche sich ihrer bemächtigen möch-

te, um sie hervorzuheben, indem sie sie verdoppelt. So gesehen ist der Musiktext weniger textuell, als es der Text der Malerei und stärker noch der literarische Text sind, deren Bewegung sich in gewisser Weise umgekehrt proportional zur Beständigkeit des Werkes verhält. Die Möglichkeit, sich wörtlich an den Text zu halten, ist in Wirklichkeit die Bedingung seiner Möglichkeit.

Der Theatertext zeugt, wenn auch auf unterschiedliche Weise, vom selben Paradox und von derselben Trennung. Auf der einen Seite gehört das Werk, der Text im üblichen Sinne des Wortes, eindeutig zur Problematik des literarischen Textes, auch wenn das Stück notwendig seine fehlende Aufführung in sich trägt. Auf der anderen Seite entsteht durch die Aufführung ein beweglicher Text, der ebenso offen und ebenso zufallsbedingt ist wie der Musiktext. Man spricht über eine Inszenierung, man schält deren Prinzipien heraus, man spürt ihre Neuigkeit, ihre Besonderheit; doch man kann sie weder wirklich beschreiben noch zitieren. Ihre unbestreitbare Textualität entzieht sich erneut dem Text durch ihre unendliche Bewegung, durch den allzu radikalen Unterschied zwischen dem Text, der ihr als Vorlage dient, und einer grundsätzlich uneingeschränkten Darstellbarkeit durch Körper und Stimme. Analog zur Schallplatte als der unveränderlichen Erinnerung eines Konzerts könnte man höchstens in Betracht ziehen, eine bestimmte Inszenierung mit Hilfe des einzigen geeigneten Reproduktionsmittels – dem Film – festzuhalten, was leider zu selten gemacht wird. Ein solches Vorgehen setzt, wenn auch nicht der Verschiedenartigkeit der Interpretationen, so doch wenigstens der inneren Veränderlichkeit des Werkes in jeder einzelnen Aufführung ein Ende. Die filmische Reproduktion drängt das Problem in Bezug auf das Theater zwar zurück, führt jedoch von vorneherein die paradoxe Eigenheit des Films wieder herbei.

Tatsächlich weist der Film die für ein Schauspiel bemerkenswerte Besonderheit eines beständigen Werkes auf. Das Drehbuch ist dann auch keineswegs mit der Partitur oder dem Theaterstück vergleichbar. Ersteres ist ein Vor-Text, ähnlich wie es Konzepte und Entwürfe für das geschriebene Werk und Skizzen für das Gemälde sind. Auf dieselbe Weise geht im Film die Ausführung in der Unveränderlichkeit des Werkes auf. Diese Unveränderlichkeit wiederum ist, wie wir gesehen haben, eine paradoxe Bedingung der Umwandlung des Werkes in den Text, insofern sie – und sei es nur durch den Widerstand, den sie darstellt – die Möglichkeit eines sprachlichen Durchlaufs begünstigt, der die zahlreichen Vorgänge, durch welche das Werk zum Text wird, entknotet und neu zusammenknüpft. Doch diese Bewegung, die den Film in die Nähe des Gemäldes und des Buches rückt, ist gleichzeitig sehr widersprüchlich: Der Filmtext hört nicht auf, der Sprache zu entweichen, die ihn konstituiert. Man kann einen Film nicht besser zitieren als ein musikalisches Werk oder eine Theaterinszenierung. Und

doch stimmt dies nicht ganz. Die Filmanalyse steht unter dem Einfluß dieses Paradoxes, das mit der genauen Begrenzung des Werkes zusammenhängt ebenso wie mit der gemischten Materialität, auf der der Film beruht.

Christian Metz (1973) hat gezeigt, wie sich fünf Ausdrucksmaterialien im Film verbinden, sobald er zu sprechen beginnt: der phonetische Laut, die schriftlichen Angaben, der musikalische Ton, die Geräusche, das photographische, bewegte Bild. Die beiden ersteren stellen bezüglich des Zitierens scheinbar kein Problem dar: Nichts ist leichter reproduzierbar als der Dialog eines Films. Meist täuschen sich die Verleger nicht darin, wenn sie behaupten, uns einen Film wiederzugeben, indem sie die Filmdialoge publizieren und mit dem Bild ein zweifelhaftes Spiel treiben, um dieses völlig trügerische Ding wiederzugeben, das man die Geschichte nennt. Doch offensichtlich geht dabei etwas verloren: Denn die schriftlichen Angaben beruhen ausschließlich auf dem Geschriebenen, während der Dialog zugleich auf dem Ton und dem Geschriebenen beruht (er wurde zuvor aufgeschrieben, und selbst wenn er improvisiert wird, kann man ihn nachher transkribieren, da er sich nicht verändert). Sobald man den Dialog zitiert, erleidet er also eine beträchtliche Einschränkung: Er verliert den Ton, das Volumen, den Klang, die Höhen und alles, was die Intensität der Stimme ausmacht. Dasselbe gilt für die Geräusche, außer daß ihre Reduktion auf das Signifikat weniger einfach ist, da es sich dabei nur um eine Übersetzung handeln kann, eine Art beschwörende Umschreibung. Hier sollte man unterscheiden zwischen einem motivierten Geräusch und einem arbiträren Geräusch. Das motivierte Geräusch kann immer mehr oder weniger evoziert werden, da es auf die Realität verweist. Das arbiträre Geräusch hingegen kann zur Partitur werden und sich so jeglicher Übersetzbarkeit entziehen, da es nicht einmal deren Kodierung besitzt (sofern wir uns der Einfachheit halber auf eine Musik beziehen, in welcher die Partitur noch wirklich entscheidend ist). Natürlich handelt es sich dabei nur um zwei Extreme, die sich sogar umkehren lassen: Ein willkürliches, aber einfaches Geräusch läßt sich eingrenzen, was bei einem motivierten, jedoch allzu komplexen Geräusch nicht möglich ist. Wie kann man zum Beispiel in *LA MORT EN CE JARDIN* (PESTHAUCH DES DSCHUNGELS / DER TOD IN DIESEM GARTEN, Luis Buñuel, Frankreich/Mexiko 1956) die Geräusch-Spur analysieren, die in diesem Film durch und durch motiviert ist, da sie ausschließlich aus Geräuschen des tropischen Regenwaldes besteht, jedoch so vielfältig ist, daß sie zur Musik wird. Oder denken wir an die Vogelschreie in *THE BIRDS* (DIE VÖGEL, Alfred Hitchcock, USA 1963), die Robert Burks mittels elektronischer Tonverfahren so orchestriert hat, daß sie in diesem Film ohne eigentliche Musik wie eine echte Partitur erscheinen. Die Geräusche stellen letztlich für die Textualität des Films ein um so größeres Hindernis dar, als sie zu den hauptsächlichen

Instrumenten seiner textuellen Beschaffenheit gehören. Der Musikton steigert diese Abweichung zwischen dem Text und dem Text selbstverständlich ins Extreme: Davon abgesehen, daß die Filmmusik durch das Phänomen der gemischten Materialität nicht das Werk, sondern eine innere Dimension des Werkes darstellt, begegnen wir hier wieder den Problemen des musikalischen Werkes. Ein nicht zu vernachlässigender Unterschied besteht dennoch. Während die Trennung zwischen Partitur und Vortrag, zwischen Kode und Ton, nie aufgehoben werden kann, erfaßt der Film den Musiktext, in einer seiner eigentlichen Virtualität entgegengesetzten Erstarrung, in der Unveränderlichkeit des Werkes, die den Film ausmacht.

Es bleibt das Bild, und mit ihm, ob zu recht oder nicht, das Wesentliche. Zunächst aus einem historischen Grund: Während dreißig Jahren hat es alleine mit der unerläßlichen Unterstützung der Zwischentitel den Film, alle Filme, ja das Kino repräsentiert (wenn man den zeitweiligen Beistand einer nicht zur materiellen Beschaffenheit des Werkes gehörenden Musik außer Acht läßt). Und zwar in einem derart starken Maße, daß das Bild heute noch allzu oft mit dem Kino gleichgesetzt wird, infolge einer groben Vereinfachung, deren Grundannahmen Metz herausgearbeitet hat. Die besondere Stellung des Bildes unter den Ausdrucksmaterialien des Films erlaubt es vielleicht, diese Übertreibung, wenn auch nicht zu entschuldigen, so doch zumindest zu verstehen. Hinsichtlich der Sprache [*langage*], von der es einen Widerhall erhalten kann, befindet sich das Bild tatsächlich auf halbem Wege zwischen der Semi-Transparenz der Zwischentitel oder der Dialoge und der quasi vollkommenen Undurchlässigkeit der Musik und der Geräusche. Logischerweise besitzt das bewegte Bild deshalb von allen Ausdrucksmaterialien den höchsten Grad an kinematographischer Spezifität. Durch das Zusammenspiel der verschiedenen Ausdrucksmaterialien entstehen zudem zahlreiche Verbindungen, die ihrerseits mehr oder weniger spezifisch kinematographisch sind. Zweifellos stellte bis vor kurzem das Beharren auf der Spezifität des Bildes oft nur einen bequemen Vorwand dar, um den Film vor jedem wirklich kritischen Unterfangen zu bewahren und über das Bild in Begriffen des Drehbuchs, das heißt der Inhalte, der Themen, zu verhandeln. Abgesehen von seinen ebenso negativen wie idealistischen Auswüchsen und Unzulänglichkeiten, drückte dieser Widerspruch in konfuser Weise etwas durchaus Wesentliches aus: ein höchst paradoxes Verhältnis des bewegten Bildes zur Sprache, welche versucht, innerhalb des Films den filmischen Text aufzudecken. Dies ist seit der Umwälzung durch die Filmsemiologie und die ersten wirklichen Textanalysen deutlich geworden. Es ist kein Zufall, wenn der einzige von Metz ausgearbeitete Kode in einer Syntagmatik der Bilder besteht und wenn die meisten Analysen sich mit einer Art Ungeduld und einer völlig erklärbaren

Faszination auf das textuelle Funktionieren des Bildes beschränkt haben, wenn man so sagen darf, um eine freiwillig auferlegte Einschränkung zum Ausdruck zu bringen, die selbstverständlich konstant über ihre Grenze hinausweist, da sie illusorisch ist.

Die Einschränkung und die Faszination rühren von dem Paradox her, das dem bewegten Bild innewohnt. Einerseits entfaltet sich das Bild wie ein Gemälde im Raum, andererseits taucht es in die Zeit ein wie eine Erzählung, die sich durch ihren in Einheiten gegliederten Ablauf mehr oder weniger dem musikalischen Werk annähert. In diesem Sinne ist das bewegte Bild unzitierbar, da der geschriebene Text nicht wiedergeben kann, was alleine dem Projektor möglich ist: Eine Bewegung, deren Illusion als Gewähr für ihre Wirklichkeit dient. Deshalb stellen die Reproduktionen, selbst in zahlreichen Photogrammen, immer nur eine Art radikales Unvermögen dar, der Textualität des Filmes gerecht zu werden. Trotzdem sind die Reproduktionen notwendig: Ausgerichtet auf die Bedürfnisse der jeweiligen Lektüre, entsprechen sie den Standbildern auf dem Schneidetisch, welche die extrem widersprüchliche Aufgabe haben, die Textualität des Films genau in jenem Augenblick zu eröffnen, in dem sie deren Entfaltung unterbinden. Wir haben es mit einem entsprechenden Vorgang zu tun, wenn wir in einem Buch auf einem Satz verweilen, um ihn nochmals zu lesen, um über ihn nachzudenken. Doch die Bewegung, die man anhält, ist nicht dieselbe. Man unterbricht zwar die Kontinuität, man fragmentiert den Sinn, aber man verändert nicht auf dieselbe Weise die materielle Beschaffenheit des Ausdrucksmittels. Das bewegte Bild macht das Kino zur einzigen zeitlichen Kunstform, die uns immer noch etwas sehen läßt, wenn sie ihrem Grundprinzip widerspricht, und zwar etwas, wodurch es überhaupt erst gelingt, ihre Textualität voll und ganz erfahrbar zu machen. Man kann ein Theaterstück nicht anhalten, außer wenn es verfilmt wurde, ebensowenig wie ein Konzert; und hält man eine Schallplatte an, hört man ganz einfach nichts mehr. Darum löst die Schallplatte (oder das Tonband), die als magisches Instrument der Musikanalyse verstanden werden könnte, trotz allem, was sie ermöglicht, nur scheinbar den grundlegenden Widerspruch des Tons. Das Standbild und das Photogramm sind Schattenbilder; sie lassen ganz offensichtlich den Film immerzu entfliehen, paradoxerweise entflieht er jedoch als Text. Die Sprache der Analyse ist natürlich für den Rest zuständig. Sie versucht die unzähligen textuellen Vorgänge zwischen den angehaltenen Schattenbildern zu verknüpfen, wie das jede Analyse tut. Der Filmanalyse haftet aber etwas Fatales an, das keine der anderen Analysen betrifft: weder die literarische Analyse, die unaufhörlich und frei die Sprache auf sich selbst zurückführt; noch die Analyse eines Gemäldes, die ihr Objekt ganz oder teilweise innerhalb des Kommentars wiederherzustellen vermag; noch

die Musikanalyse, die sich unwiderruflich spaltet in die exakte Partitur und die gänzlich andersgeartete Ausführung; und auch nicht die Analyse einer Theateraufführung, bei der diese Unterscheidung weniger vollständig und präzise ist. Die Filmanalyse muß tatsächlich von vorneherein den rhythmischen sowie den figurativen und aktantiellen Teil der Erzählung einbeziehen, von welchem die Photogramme nur Schattenbilder sind, notwendige zwar, aber angesichts dessen, was sie darstellen, völlig unzulängliche. Sie hört so nie auf nachzuahmen, zu evozieren, zu beschreiben; sie kann nur aus einer Art grundsätzlicher Verzweiflung heraus immer wieder versuchen, in wilde Konkurrenz mit dem Gegenstand zu treten, den zu verstehen sie sich bemüht. Indem sie ihn wieder und wieder zu fassen sucht, wird sie schließlich zum Ort einer fortwährenden Enteignung. Deshalb erscheinen die Filmanalysen, sobald sie etwas präziser sind, auch wenn sie aus den angeführten Gründen seltsam partiell bleiben, im Verhältnis zu dem, was sie abdecken, immer so lang – ganz abgesehen davon, daß die Analyse bekanntlich immer gewissermaßen unabschließbar ist. Deshalb sind solche Analysen so schwierig, genauer: so undankbar zu lesen, deshalb sind sie so redundant und kompliziert; ich würde keineswegs sagen unnötigerweise, doch gezwungenermaßen, als Preis für ihre eigentümliche Perversion. Deshalb scheinen sie immer etwas fiktiv: Sie spielen auf einen abwesenden Gegenstand an, doch da es darum geht, diesen präsent zu machen, können sie sich niemals die Mittel der Fiktion zugestehen, müssen sich aber ihrer bedienen. Die Filmanalyse hört nicht auf, einen Film aufzufüllen, welcher immerzu entflieht: Sie ist wahrhaftig ein Faß ohne Boden. Deswegen ist der Filmtext ein unauffindbarer Text; und er ist es zweifellos um diesen Preis.

Man könnte sich fragen – doch das würde von vorneherein bedeuten, sehr viel weiterzugehen und eine grundsätzlichere Perspektive einzunehmen –, ob es wirklich angebracht ist, sich dem filmischen Text über die Schrift anzunähern. Ich denke im Gegenteil an das wunderbare Gefühl der Offenbarung, das ich mindestens zweimal angesichts eines Zitates empfand. In beiden Fällen wurde der Film zum Mittel seiner eigenen Kritik eingesetzt. Dies geschah in den Sendungen über Max Ophüls beziehungsweise über Samuel Fuller, die im Rahmen der Reihe CINÉASTES DE NOTRE TEMPS ausgestrahlt wurden. Man sah und erkannte zwei der außergewöhnlichsten Kamerabewegungen der Filmgeschichte, der es daran nicht fehlt, wieder, während die Stimme im Off diese oder jene Besonderheit hervorhob. Die erste stammt aus der Ballszene in LE PLAISIR (PLÄSIER, Max Ophüls, Frankreich 1952), wo die „Maske“ immer stärker schwankend den immensen Saal durchquert, bis sie schließlich in einer Loge zusammenzubricht und wir unter der Maske des jungen Mannes einen Greis entdecken; die zweite Kamerabewegung, in FORTY GUNS (VIERZIG GEWEHRE,

Samuel Fuller, USA 1957) begleitet den Helden vom Hotel zur Post, wo er ein Telegramm aufgibt, und führt am Ende eines langen Dialogs in einer kontinuierlichen Erweiterung des Blickfelds das Zusammentreffen des Helden mit den „vierzig Gewehren“ herbei, die auf ihren Pferden plötzlich links aus dem Bild verschwinden. Hier besteht keine Abweichung mehr und auch kein Bedürfnis nach Erzählung. Ein echtes Zitat in seiner völligen Offenkundigkeit. Die geschriebene Sprache könnte niemals Vergleichbares hervorbringen. Doch diese unerwartete Zitierbarkeit, die der Film in Bezug auf den Film besitzt (ebenso wie der Ton in Bezug auf den Ton), hat selbstverständlich seine Kehrseite: Wird die gesprochene Sprache jemals dasselbe ausdrücken können wie die geschriebene Sprache? Und wenn ja, welche Veränderungen muß sie in Kauf nehmen? Was aussieht wie eine umgekehrte Antwort, verbirgt eine schwerwiegende Frage: Sie ist ökonomisch, sozial, politisch und zutiefst historisch relevant, da sie das ungeheuerliche Einverständnis von Schrift und abendländischer Geschichte betrifft, in der das Geschriebene abwechselnd und oft gleichzeitig eine befreiende und eine repressive Funktion einnimmt. Will das Werk, ob es aus Bildern oder Tönen besteht, einen Zugang zum Text finden, das heißt zur sozialen Utopie einer ungeteilten Sprache, kann es dann, muß es dann auf den Text verzichten, sich gar ganz von ihm befreien?

Aus dem Französischen von Margrit Tröhler und Valérie Périllard

Literatur

- Barthes, Roland (1971) De l'oeuvre au texte. In: Revue d'Esthétique, 3.
– (1976) S/Z. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Jakobson, Roman / Lévi-Strauss, Claude (1992) „Die Katzen“ von Charles Baudelaire [1962] In: Roman Jakobson: Semiotik. Ausgewählte Texte 1919-1982. Hrsg. v. Elmar Holenstein. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 206-232.
- Metz, Christian (1973) Sprache und Film. Frankfurt a.M.: Athenäum.
- Ruwet, Nicolas (1972) Langage, musique, poésie. Paris: Seuil.

RAYMOND BELLOUR

Die Analyse in Flammen (Ist die Filmanalyse am Ende?)¹

Die Filmanalyse hat sich schließlich als Kunst ohne Zukunft entpuppt! Offen gestanden ist sie an sich nie etwas anderes als der Gegenstand einer Illusion gewesen. Aus eben diesem Grund konnte sie paradoxerweise als eine eigenständige Tätigkeit erscheinen, gekennzeichnet von einer Art Selbstgenügsamkeit. Es kam vor, daß sie diesen Status für sich beanspruchte, ohne sich um die Verwirrungen und falschen Zuordnungen zu scheren, die sich daraus ergaben. Andererseits fand diese Tendenz ihre Bestätigung in den bibliographischen Bestandsaufnahmen: In ihrer nützlichen, doch zwiespältigen Art haben diese dazu beigetragen, daß die „Filmanalysen“ zu einer selbständigen Theoriegattung werden konnten, welche keine andere Rechtfertigung besaß als die trügerische Fülle des Analyseaktes selbst.

Dafür gibt es zwei Gründe: zum einen die Beschaffenheit des „kinematographischen Signifikanten“, welche die Filmanalyse tatsächlich von jedem vergleichbaren Unterfangen unterscheidet; zum anderen trafen (ganz selbstverständlich) ein neues Interesse am Film und die allgemeine Theorieentwicklung, die sich für einige Zeit um die Idee des Textes kristallisierte, aufeinander. Da diese beiden Voraussetzungen zusammenkamen, hat die Filmanalyse von Anfang an den Körper des Textes berührt. Doch dieser verführerische Körper ist ein flüchtiger Körper: unmöglich, ihn wirklich zu zitieren noch ihn zu umfassen. Darüber hinaus ist er extrem vieldeutig, und seine bildlich-analoge Materie entzieht sich der Sprache. Diese Unnachgiebigkeit, die seine Faszination, seinen Reiz ausmacht (wie bei allen flüchtigen Gegenständen), setzt der Analyse Grenzen: Die Filmanalyse hat nichts hervorgebracht, das vergleichbar wäre mit der Analyse von „Les Chats“ (Jakobson/Lévi-Strauss 1992) oder *S/Z* (Barthes 1976). Und diese Tatsache ist nicht ausschließlich dem mangelnden Talent der Forscher zuzuschreiben, sondern hat vor allem mit dem ungewöhnlichen Widerstand der Materie zu tun.² Durch diesen Widerstand hat sich die Filmanalyse

1 Dieser Text wurde ursprünglich für *Carte Semiotique*, 1, 1985, geschrieben. Das französische Original erschien zuerst in *CinémAction*, 47, 1988, S. 168-170.

2 Kürzlich habe ich ein durchaus spannendes Manuskript erhalten. Es handelt sich um eine Analyse, die auch eine vollständige Beschreibung von *CAT PEOPLE* von Tourneur beinhaltet und sich im weitesten Sinne an Barthes' Vorgehensweise in *S/Z* inspiriert. Der Verfasser,

nur allzuoft auf sich selbst bezogen. Zu den Illusionen und Verhängnissen, die der Anhäufung und der Wiederaufbereitung von Wissen eigen sind, kam eine besondere Faszination für den Kreis hinzu, in dem sich die Filmanalyse seit ihren Anfängen geradezu zwangsläufig bewegt hatte; und so geschieht es immer noch, daß sie sich für etwas hält, das sie nicht ist.

In Wirklichkeit gibt es, dürfte es keine Filmanalysen mehr geben. Nur noch Gesten. Endlich frei und dadurch möglich geworden, daß es eines Tages eine neue intellektuelle Praxis, welche man als Filmanalyse bezeichnete, erlaubt hat (damals noch unter großen Schwierigkeiten), die Filme *anzuhalten*. Und sie mit neuen, geläuterten Augen anzuschauen. Endlich in Freiheit gebannt. Meines Erachtens gibt es heute vier solcher Gesten.

Das Anhalten auf einem Bild

Zuallererst die unübertreffliche Geste, das Bild anzuhalten. Es läßt sich kaum sagen, wie sehr dies die reine Zauberei ist. Paradoxerweise hat gerade das Videogerät als ideales Instrument der Analyse dieselbe auch getötet. In übertriebenem Maße zum Allgemeingut geworden, in unendlicher Verfügbarkeit, ist es von nun an möglich, alle Bilder zu besitzen, sie anzuhalten. Allein, ganz in den eigenen Gedankenspielerien versunken; im Bett, während man seine Freundin berührt und mit ihr und dem Bild den Augenblick einer Idee teilt; im Kreise der Studenten, zu jedem gewünschten Zeitpunkt (das Seminar ist womöglich der einzige Ort, wo die Filmanalyse noch um ihrer selbst Willen stattfindet: Unter pädagogischem Vorwand wird dort in Wirklichkeit eine Magie gelehrt, eine kollektive Erfahrung der Verzauberung und Entzauberung gelebt, welche die Wissensbestände eher verschiebt als sie zu ordnen). Das Anhalten auf dem Bild bringt den Film in die Nähe des Buches, ist ein Durchblättern. Indem jedoch diese Geste gegen das „natürliche“ Vorbeiziehen der Bilder ankämpft, bedeutet sie mehr als nur das: Ein Spiel, eine Umwandlung, ein Abschweifen ..., eine abgeleitete Neuschaffung.

Ganz selbstverständlich ist die Filmkritik (die gute) verändert aus diesem Zustand hervorgegangen. Wenn man die Artikel von Serge Daney¹ (heute der

Dominique Zlatoff, war sich bewußt und mit Recht Stolz darauf, daß er mit seiner „verrückten“ Arbeit in einen Grenzbereich vorgestoßen war: über weite Strecken zwar kaum lesbar, doch oft bemerkenswert, und sei es nur, weil sie diese Grenze erfahrbar machte.

1 Anm. d. Red.: Vgl. in deutscher Übersetzung u.a. „Kino-Dämmerung“ in: *Meteor*, Nr. 2, 1996, S. 51-61; sowie „Lesen Sie unsere nachstehende Kritik“ und „Trafic im Jeu de Paume“ in: *Cicim*, Nr. 38, 1993, S. 11-16 u. S. 17-48.

genauste und einfallsreichste Filmkritiker) sorgfältig liest, so merkt man, wie sehr manchmal das Verweilen seiner Sätze demjenigen auf einem Bild ähnlich ist, ein Verweilen, das er in den Gedankengang seiner Leser projiziert. Sicher, dieses Phänomen gab es schon immer, doch nicht mit dieser Bestimmtheit, dieser Schärfe und vor allem nicht mit jenem unausgesprochenen Einverständnis, das voraussetzt, daß wir (in unserem Verhalten) gegenüber den bewegten Bildern in eine andere Ära eingetreten sind. Die Zahl der Bilder ist ins Unermeßliche gestiegen und wird nicht aufhören anzuwachsen. Doch es entsteht der Eindruck, daß sich diese Bilder immer schneller bewegen, sich immer schneller vermehren, weil der Blick sie nunmehr anzuhalten weiß, sie folglich festhalten und anders ablaufen lassen kann.

Die dritte Geste

Die dritte Geste betrifft die Theoriearbeit und zuallererst die Filmtheorie. Sie ist nun frei von dem Gespenst der Filmanalyse, da sie diese bestenfalls auf beinahe natürliche Weise in ihr Vorgehen einbauen kann, und dies sogar trotz des dem Bild eigenen Widerstandes, der nach wie vor bestehen bleibt. Doch dieses Moment der Unmöglichkeit, nämlich *das* System des Films zu umfassen und gleichzeitig das verrückte Verlangen, den Film selbst zu berühren, dieser extreme Mangel hat sich verflüchtigt, in der gleichen Weise, wie eine Liebesbeziehung stirbt, wenn ihre Gesten nicht mehr wiederholt werden können.

Man hat auch so ziemlich all die verschiedenen Möglichkeiten ausgeschöpft, die es erlauben, mit dem Zuwenig oder dem Zuviel des abwesenden Bildes zu spielen (zumindest in der konventionellen Form des Artikels oder des Buches). Es ist also jedem einzelnen überlassen, von Fall zu Fall seine Strategie auf seine Ziele abzustimmen (ganz allgemein wie auch hinsichtlich der ihm zur Verfügung stehenden materiellen Mittel). Die Arbeit von Jacques Aumont spiegelt in Frankreich, so glaube ich, am besten diesen Prozeß der Entkrampfung wider. Man konnte nicht umhin, im kleinen Kreis der Filmtheorie den Argwohn zu spüren, den er (bei aller Sympathie) gegenüber der „textuellen Filmanalyse“ hegte (mit dem Risiko, zur Kanonisierung der Gattung beizutragen). Dieser Argwohn kommt schlicht daher, daß Aumont sehr früh damit begann, generelle Überlegungen zu Problemen der Montage und der Bildgestaltung [*figuration*] anzustellen. Er mußte die Filme, die seine Arbeit inspirierten, oft genaustens sichten, doch konnte er dabei nicht das Risiko eingehen, daß diese Sichtungen allzusehr seine Forschungsarbeit bestimmten. Vor allem wollte er nicht diesen Eindruck erwecken. Von daher also seine Absicherungen, die kleinkrämerisch erscheinen mochten, doch letzten Endes sehr wertvoll gewesen sind. Ein weite-

res Beispiel ist die seit langem begonnene Arbeit von Marc Vernet (1980) zum Film Noir, die sich heute aus der Spannung zwischen Film und Kino.¹ befreit zu haben scheint; eine Spannung, die nur allzu lange das gesamte Forschungsgebiet bestimmte; so ist diese Arbeit plötzlich als organisches Werk möglich geworden. Liest man seine letzten Artikel, dann stellt man sich Vernet vor, wie er von nun an frei von einem Film zum andern wechselt, ebenso wie von einem Begriff zu einem Photogramm, um uns zu erzählen, wie sich Amerika zu einem bestimmten Zeitpunkt seiner Geschichte selbst definierte, sowohl durch die Handlungs- und Dramatisierungsmodi wie durch das, was er so gelungen das „Flickern des Schwarz-Weiß“ nennt.²

Die Auflösung der Analyse in Kino und Video

Schließlich findet auch die Begegnung der Filmanalyse mit dem Kino statt, zwar oft auf Umwegen, indirekt, doch sehr fruchtbar. Damit meine ich ihre Umwandlung, ihre Auflösung in Kino und Video. Man kann diese auf drei Ebenen feststellen. Zuerst als Antwort des Bildes auf das Bild. Ich habe oft davon gesprochen: Die Möglichkeit, endlich den „unauffindbaren Text“ zu zitieren, uns empfänglich zu machen für diese „Wahrheit“ des Films, um welche die Analyse nur unbefriedigt ihre Kreise ziehen konnte. Dabei ist immer etwas in der Schwebe geblieben. Eine Teilantwort fand sich in den besten Momenten der Sendungen, die das Fernsehen dem Kino gewidmet hat; von der unübertrefflichen CINÉASTES DE NOTRE TEMPS hin zu den Fernsehmagazinen von heute. Doch das ist nicht viel. Der Theorie ist es nicht gelungen, ins Bild zu treten – im Bild zu sprechen, es für sich einzunehmen, im Bild zu leben –, noch viel weniger, als sie es verstanden hatte, das Bild in ihren Worten festzuhalten. Vielleicht handelt es sich dabei um eine unmögliche Verbindung. Ich glaube jedoch weiterhin an die Überraschungen, die aus den Begegnungen von Wort und Bild auf dieser Ebene entstehen könnten.

Eine vollkommen andere Antwort – denn es handelt sich um einen qualitativen Sprung – hat das Video auf die Filmlektüre gegeben, die von der Idee des Vorbeiziehens der Bilder im Kino besessen war. In dieser Hinsicht ist die Arbeit von Thierry Kuntzel wegweisend. In der Videokunst hinterläßt sein Werk, umgeben von anderen, neuen und wichtigen Werken, eine eigene Licht-Spur.

1 Man erkennt darin sicherlich die berühmte Dichotomie von Metz (1973) wieder – ein schönes Beispiel, wie eine an sich nützliche Unterscheidung dazu beitragen kann, auf anderen Ebenen als der ihr ursprünglich zgedachten eine geistige Blockade aufzubauen.

2 Zum Beispiel in seinem Artikel „Clignotements du noir-et-blanc“ (Vernet 1980).

Ein neues Licht, gezeichnet von seiner Herkunft: In seinen fiktionalen und reflexiven Videos ist die Filmanalyse regelrecht in Flammen aufgegangen.¹

Die letzte Begegnung hat eine doppelte Geschichte, voller Leerstellen und ist unmöglich zu verwirklichen. Sie ist es jedoch wert, genannt zu werden: Einerseits die Analyse der Filme, die entsteht, sich entwickelt, einen Augenblick lang an sich glaubt und dann in der Kinotheorie aufgeht; andererseits die Filmgeschichte, die sich fortschreibt, indem sie die Auswirkungen dieses für sie weniger bedeutungsvollen Abenteurers aufnimmt, das sie selbst mitinspiert hat. Serge Daney hat kürzlich daran erinnert², daß Truffaut seinen ersten großen Film (*LES 400 COUPS* [SIE KÜSSTEN UND SIE SCHLUGEN IHN], Frankreich 1959) mit einem Standbild beendet (vielleicht zum ersten Mal in der Geschichte des Kinos). Einige Jahre zuvor hatte Truffaut die Filmkritik näher an die Analyse herangetragen, indem er die Spuren der Zahl „zwei“ durch *SHADOW OF A DOUBT* (*IM SCHATTEN DES ZWEIFELS*, USA 1943) hindurch verfolgte. Er hatte auf dem Film von Hitchcock „angehalten“, genauso wie er später auf der letzten Einstellung der Geschichte, die er zu erzählen suchte, anhielt. Hierin sieht man, wie Denkweisen sich aneinanderreihen: Von der Kritik zur Inszenierung, von der Theorie zur Kreation. Das Kino hat sich seither ständig weiterentwickelt, immer in dem Versuch, noch öfter anzuhalten. In seiner eigenen Beschleunigung vorangetrieben durch all die „neuen Bilder“ möchte es sich in den Griff bekommen, wieder zu sich selbst zurückfinden und hört dabei nicht auf, sich neu zu erfinden. Aus der Distanz gesehen könnte dies das schönste Ergebnis der Filmanalyse sein, und wäre es auch noch so klein: für das Kino in Flammen aufgegangen zu sein.

Wie dem auch sei, nichts wird einen Träumer daran hindern, sich eines Tages in aller Bescheidenheit zu entschließen, die Analyse eines Films (wieder) von vorne zu beginnen, um etwas noch nie Dagewesenes mitzuteilen. Doch es wäre vermessen, voraussagen zu wollen, ob aus diesem Anstoß ein neuer theoretischer Ansatz oder eine neue Form des Erzählens hervorgehen wird.

Aus dem Französischen von Margrit Tröhler

1 Zum Beispiel in seiner Videoarbeit *Time Smoking a Picture* (1980).

2 In seiner Antwort auf einen Fragebogen für das Festival *Photo et Cinéma*.

Literatur

Barthes, Roland (1976) S/Z. Frankfurt a.M.: Suhrkamp

Jakobson, Roman / Lévi-Strauss, Claude (1992) „Die Katzen“ von Charles Baudelaire [1962]. In: Roman Jakobson: Semiotik. Ausgewählte Texte 1919-1982. Hrsg. v. Elmar Holenstein. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 206–232.

Metz, Christian (1973) Sprache und Film. Frankfurt a.M.: Athenäum.

Vernet, Marc (1980) Le Clignotements du noir-et-blanc. In: Théorie du film. Hrsg. v. Jacques Aumont & Jean Louis Leutrat. Paris: Albatros, S. 223-233.



THE MOST DANGEROUS GAME

THIERRY KUNTZEL

Die Filmarbeit, 2¹

Zum besseren Verständnis von Kuntzels Analyse hier eine kurze Inhaltsangabe von *THE MOST DANGEROUS GAME* (GRAF ZAROFF – GENIE DES BÖSEN):

Nach dem Untergang seines Schiffes, das er als einziger überlebt, rettet sich der Jäger Rainsford auf eine kleine Insel, die einzig von Graf Zaroff, einem leidenschaftlichen Jäger, und seinen Gehilfen bewohnt wird. Rainsford trifft hier auf zwei weitere Gäste, die Geschwister Eve und Martin, die es ebenfalls durch ein Schiffsunglück hierher verschlagen hat. Als Martin eines Nachts spurlos verschwindet, machen Rainsford und die junge Frau auf der Suche nach ihm im Trophäensaal des Schlosses eine schreckliche Entdeckung: Bei dem „gefährlichsten Wild“, dem Zaroff nachstellt, handelt es sich um Menschen. Rainsford, der Jäger, wird zum Gejagten, die Frau, die ihn auf der Flucht vor Zaroff und dessen Jagdgehilfen begleitet, zur Prämie für den Sieger.

Wiederholung: Es handelt sich bei dem vorliegenden Text um die Fortsetzung eines früher erschienenen Artikels mit dem Titel „Le Travail du film“ (Kuntzel 1972). Wie bereits sein Vorgänger bringt er, auf den Film bezogen, die *Traumarbeit* ins Spiel, wie Freud sie definiert. Die Objekte sind einander ähnlich: *THE MOST DANGEROUS GAME* (USA 1932) von Ernest B. Schoedsack und Irving Pichel, der hier als Textstütze dient, wurde sichtlich zur gleichen Zeit gedreht wie *M – EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER* von Fritz Lang (D 1931), dessen Analyse der erwähnte erste Artikel gewidmet ist. Schoedsacks Film teilt mit dem von Lang dasselbe narrativ-repräsentative System, für welches er, bezogen auf seinen stringenten Spannungsaufbau, Modellcharakter hat. Gleichartigkeit des Korpus, das im Rahmen der Filmsyntagmatik, insgesamt betrachtet, isoliert ist: Die Analyse bezieht sich auch hier wieder auf den Anfang – Vorspann und erste Sequenz. Ihm wird eine gewisse strukturelle Autonomie (in Form einer Sequenz) zuerkannt, als kleines, bevorzugtes Glied der vom Film gebildeten Kette, als der Ort also, an dem der gesamte Film sich *anders* zu lesen gibt.

1 Dieser Text erschien zuerst auf Französisch als „Le travail du film, 2“ in *Communications*, 23, 1975, S. 136-189. Wir bedanken uns bei Thierry Kuntzel und bei Seuil, Paris, für die freundliche Genehmigung zum Abdruck dieser Übersetzung.

Unterschied: Durch das Wiederaufgreifen der gleichen Vorgehensweise bei der Filmanalyse läßt sich aber auch die Differenz ermesen, die beide Texte trennt. *Filmarbeit 2: Treibende Kraft des vorliegenden Textes* ist eher die Verschiebung der Analyse als die Wiederholung einer identischen analytischen Vorgehensweise – die überprüfbar, in sich abgeschlossen, gesichert, nachvollziehbar geworden ist – anhand eines dem ersten fast gleichartigen Objekts. *Film 2: Wenn das Filmsystem in der Verschiebung von Kodes* (vgl. Metz 1973, 108-114) besteht, kann die textuelle Filmanalyse zur (Re-)Konstruktion dieses Systems nur so vorgehen, daß sie ihre eigenen Kodes unterschiedlich darin integriert – daß sie sie verschiebt.

I. Vorspann, Hervorbringung



A



2-a



2-b

Erste Einstellung: Aufblende. Mitten auf einer eisenbeschlagenen Tür hebt sich ein Türklopfer ab. Überblendung. Zweite Einstellung. Großaufnahme des Türklopfers: ein Zentaur, das Herz von einem Pfeil durchbohrt, eine Frau im Arm, deren Gliedmaßen herabhängen und deren Kopf nach links gedreht ist. Leichte Fahrt nach hinten zur Rekadrierung der Tür. Ein Männerarm taucht im Bild auf; die Hand hebt den Türklopfer an, während (in einer Irisblende) weiß auf dem dunkleren Hintergrund der Tür der Titel erscheint: *The Most Dangerous Game*. Nach einer schnellen Überblendung erscheint die Hand erneut im Bildrahmen und klopft. Zweiter Titel des Vorspanns (Irisblende). Dasselbe Schema auch für den dritten Titel. Schließlich öffnet sich die Tür zum Inneren des Hauses, während eine Wischblende (der Geschwindigkeit des Türöffnens genau angepaßt) den Blick auf die Fortsetzung des Vorspanns freigibt (dritte Einstellung): vor dem Hintergrund eines dunklen Vorhangs die Namen der Schauspieler, von zwei Kerzenleuchtern eingerahmt. Abblende. Der ganze Vorspann ist mit Musik unterlegt – ein Horn ist unter den Instrumenten deutlich her-

auszuhören –, sie wird erst unterbrochen, als der Klopfer erneut auf die Tür fällt; das „wahrhaftige“ Geräusch des Schlags tritt hier an ihre Stelle.

Beim Erscheinen des Wortes *Ende* vollzieht sich ein zum Beginn des Vorspanns symmetrisch angelegter dreifacher Abschluß: Schwarzblende und Schließen der Tür mit Wischblende (Abb. A). Zwischen Auf- und Abblende dielung einer deutlich gestalteten Erzählung: Eine Geschichte bahnt sich an, entwickelt sich, erhält neuen Aufschwung und endet schließlich; eine bedrohte Ordnung stellt sich nach einer Reihe von Proben wieder her; Rätsel werden gestellt und gelöst.

Aber für uns, die wir ein Plurales festzulegen suchen, ist es nicht möglich, dieses Plurale zu Beginn der Lektüre anzuhalten: die Lektüre selbst muß plural sein, d. h. ohne Empfangsvorschrift: die erste¹ Version einer Lektüre muß auch ihre letzte sein

können, als ob der Text gerade so rekonstituiert würde, um in dem Kunstvollen seiner Kontinuität zu enden, wobei der Signifikant mit einer zusätzlichen Figur ausgestattet wird: dem Abgleiten (Barthes 1987, 20).



3



A

1.1 Türbreite, Schußweite¹

1.1.1 Von Tür zu Tür

Das Öffnen und Schließen von Türen sorgt für Interpunktionen im Film. Rainsford, dem Schiffsuntergang entkommen, entdeckt ein Haus mitten auf einer Insel, nähert sich ihm und klopft an. Geheimnisvolles Öffnen der Tür. Rainsford tritt ein, Ivan, der Diener von Zaroff, stößt sie wieder heftig ins Schloß. Auf symmetrische Weise – wodurch sich die Macht Rainsfords, die Umkehrung der Rollen zeigt –, öffnet sich die Tür hinter Zaroff, dem Sieger der Jagd, um Rainsford den Durchgang zu ermöglichen – *deus ex machina* –, der diese ebenso heftig zuwirft wie Ivan zu Anfang des Films. Zwischen diesen

1 Zitat eines Zitats: „Portée: [...] Gesamtheit der Jungen, die die weiblichen Säugetiere auf einmal zur Welt bringen. Die größte Distanz, die eine Waffe mit einem bestimmten Geschloß erreichen kann. [...] Mechanik: Teil einer Mechanik, das als Stütze oder Pfeiler dient [...]“. Fragmente der Definitionen des *Dictionnaire Larousse* nach Farasse 1972, 187

beiden Scharnieren des Suspense öffnet Eve einen Riegel der Gefühle: um Rainsford zu treffen, dessen Schicksal sie teilen will.

Verschachtelung: auf der Insel das Haus Zaroffs und seine Tür der mannigfaltigen „Zugänge“ (man kann auch festhalten, daß die Tür, hinter der die Hunde hervorstürmen, ihr stark gleicht); im Haus von Zaroff, im Untergeschoß, der Trophäensaal und seine verschlossene Tür, bewacht von einem wild anmutenden Diener; im Trophäensaal die Tür, ebenfalls verriegelt, die den Zugang zu dem dort unten vor Anker liegenden rettenden Boot freigibt.

1.1.2 Die Schwelle zur Leere

Räumliche Absonderlichkeiten: Diese verschachtelten Räume umschließen nicht einen *Inhalt*, der durch das sukzessive Öffnen der Türen erreicht würde, sondern die „innerste“ Tür ist auch diejenige, die nach außen führt – hin zum Ursprungsort des Films, dem Meer. Signifikate können in diesen Parcours der Räume, diese Art Initiationsreise¹, einfließen: Das Licht, die Freiheit, die Liebe finden sich erst nach einem Abstieg in die Tiefe der Nacht, der Gefangenschaft, der Risiken, das geliebte Objekt und auch sich selbst zu verlieren, der Angst. Aber wie er zur Sinnerzeugung fähig ist, kann der Raum den Sinn auch verwirren, kann er ihn in ironische Klammern setzen. Wie für die japanischen Pakete (vgl. Barthes 1981b, 61-66) bilden Öffnen und Entdecken eines noch auszu-packenden Gegenstands das Vergnügen und nicht das Geschenk, der Inhalt selbst.

1.1.3 Secret Beyond the Door

Trotzdem *schenkt* der Film Sinn, indem er (als Zugabe) die Lösungen der Rätsel anbietet, die er gestellt hat, um die Geschichte in Gang zu bringen. So gesehen bildet die Tür eine der privilegierten Figuren der Hermeneutik: *Secret Beyond the Door*. Diese Hermeneutik, die den Text mehr als alles andere funktionieren läßt, soll bei der Analyse keinesfalls ausgespart bleiben, aber es ist gleichzeitig nötig herauszufinden, was über sie hinausführt: daß das Durchdringen des Geheimnisses letztendlich auf nichts anderes als eine ursprüngliche *Leere* hinausläuft. Die Tür *signalisiert* starke Momente: eine Situation kehrt sich um (Eve schließt sich Rainsford an), der Zuschauer wird sehen/wissen, wer sich hinter der Tür befindet (Ivan, Rainsford) oder was sie verbirgt. Die Tür des Trophäensaa's (Abb. B) wird besonders hervorgehoben, da ihr Öffnen, wie im Fall von

1 Textueller Sog: die ägyptische Mythologie und „ka“, die unterirdische, nächtliche Reise. Buch des Verstecks. Bücher der Türen.

Blaubarts Kammer, mit einem Verbot belegt ist: das Überschreiten der Grenzen, die Aufdeckung des Geheimnisses – verschiedene Rätsel, die demselben Geheimnis andere Formen verleihen: das von Zaroff „erfundene“ Wild, das Verschwinden von Martin und den Matrosen, der Grund des Schiffsunglücks –, mit einem Wort, *die Übertretung* führt im Prinzip zum Tode.



B

1.1.4 Konfigurationen

Die Tür als narratives Signal, Suspense-Anzeiger, dramatische Akzentuierung ist nicht zufällig zu Anfang und am Ende mit einer Auf- und Abblende verbunden. Das optische Verfahren und das Öffnen/Schließen der Türen, im syntagmatischen Ablauf normalerweise getrennt, funktionieren ähnlich, und an den Rändern des Films erscheinen sie aneinander gekoppelt. Die Blenden entsprechen auf klassische Weise während des ganzen Films einer Trennung/Verbindung (vgl. Metz 1972, 120) der Sequenzen: Zwischen zwei Segmenten mit Einheit von Handlung, Raum und Zeit bezeichnet das Schwarz das Fortschreiten einer zukünftigen Handlung, manchmal einen Raumwechsel, immer einen leichten Zeitsprung. Die Tür ihrerseits kommt im chronologischen Ablauf der Sequenz hinzu, im Innern des durch das Schwarz begrenzten Segments. Aber innerhalb des Segments bildet sie nochmals Untersegmente. Diese Feststellung mag wie die Darlegung einer Offensichtlichkeit erscheinen, insoweit die Tür zwei verschiedene Orte, zwei Szenen trennt/vereint. Doch gerade diese *Evidenz* selbst ist es, mit der die Tür spielt: Durch ihre „natürliche“ Zugehörigkeit zum Dekor mit dem Schein des Harmlosen versehen, ganz „natürlicherweise“ geöffnet und geschlossen, um den Figuren Auftritt und Abgang zu ermöglichen, zerschneidet sie nichtsdestoweniger die Geschichte: Eine Handlung endet, eine neue beginnt. Selbst die Zimmertür von Rainsford, die außerhalb des hermeneutischen Kreislaufs steht, spielt die hier beschriebene Rolle: Rainsford durchschreitet sie erst hinter Zaroff, um seine Gefährten im Unglück kennenzulernen, dann hinter Eve auf der Suche nach dem verschwundenen Martin. Es ist also wohl der Diskurs, der durch die Tür wie durch die Schwarzbilder gegliedert wird, und dies mit einer seltenen Ökonomie. In der Tat erfüllt die Tür eine doppelte konfigurative Funktion¹: eine *demarkative* in bezug auf die narrativen Untersegmente, weil

1 „Die *Gestaltungs-* oder *konfigurativen Merkmale* zeigen die Teilung einer Äußerung in grammatische Einheiten von verschiedenen Kompliziertheitsgraden [...], sei es durch das Herauslösen dieser Einheiten und deren hierarchische Einordnung (*kulminative Merkmale*) oder sei es durch

sie innerhalb der Sequenz den Übergang zu einer anderen Handlung kennzeichnet (erneute Ökonomie: Die Abgrenzung wird aufgehoben durch die scheinbare Natürlichkeit des Objektes, während das Schwarze als Einschnitt, Artikulation, Enunziation sich zu erkennen gibt); eine *kulminative* bezüglich der Sequenz, von der sie einen Moment nachdrücklich betont dank des *Suspense*, der von der Zeit der Öffnung, des Durchgangs erzeugt wird.

So kann ein der Diegese zugehöriges Element mit gleichem Recht wie ein optisches Verfahren eine konfigurative Funktion haben. Besser noch: Während, was das optische Verfahren angeht, „die konfigurative Funktion‘ [...] immer als *Demarkation* auftritt“ (ibid., 130), scheint der Rückgriff auf ein diegetisches Element eine Interpunktion „von oben herab“ zu erlauben.

So gesehen ist es logisch, daß das Schwarz und die Tür nur zu Anfang und Ende des Films zusammenfallen und daß sie während der gesamten Länge des Syntagmas die bereits beschriebenen Verbindungen unterhalten. Dennoch treffen Blende und das Durchschreiten einer Tür im Film einmal heftig aufeinander, als Martin Zaroff in den Trophäensaal begleitet. Während die Tür ansonsten unter die Subsegmentation fällt, entspricht sie hier einer Segmentierung: d.h. daß im formalen System ein Stück fehlt – das, was sich hinter der Tür befindet. Auf dieses Stück, dieses Geheimnis muß man bis zu dem Moment warten, an dem Eve und Rainsford nun ihrerseits die Schwelle überschreiten.

1.1.5 Volumen, Kodex

Auf den Inhalt bezogen nimmt das Buch in *THE MOST DANGEROUS GAME* einen bevorzugten Platz ein: Zaroff, der alle Bücher über die Jagd gelesen hat, entwickelt eigentlich nur Rainsfords Überlegungen bis in ihre extremen, logischen Konsequenzen und setzt dadurch selbst die Erzählung in Gang. Anlässlich der Vorstellung der Gäste erklärt Zaroff auf treffende Weise die eigentliche Funktionsweise des Films, indem er sie auf eine Rainsford betreffende biographische Frage verschiebt: Jener hat weitaus mehr getan, als nur Bücher geschrieben: Er hat sie gelebt. Das Buch, zitiert, doch nie gezeigt, wird also auf narrative Weise durch den ganzen Film hindurch *dargestellt*. Auf der narrativen Ebene wie auf der des Ausdrucks selbst: in seiner Montage, seiner Gliederung, der Wahl seiner ikonischen Elemente, der Rolle, die er dem Zuschauer – dem Leser – zuweist.

die Feststellung ihrer Abgrenzung und Zusammengehörigkeit (*demarkative Merkmale*)“ (Jakobson 1979, 60).

Die Abgrenzungen – die Ablenden und die Türen – haben die Aufgabe, das volumen¹, *das der Film darstellt (einseitig „bedruckter“ und um eine Spule gewickelter Filmstreifen; kontinuierlich ablaufende Filmprojektion), in einen „Pseudo-Kodex“ umzuwandeln. Durchblättern: flüchtige Pause für das Auge bei den weißen Seiten zwischen den Kapiteln, beim Schwarz zwischen den Sequenzen. Durchblättern: die Hand, die die Seite umdreht (der Leser jedoch bemerkt die Körperbewegung nicht, er ist gebannt durch die Kontinuität eines Satzes, eines Kapitels, der Erzählung, welche den Unterschied zwischen Vorder- und Rückseite des Blattes negiert), die aufgestoßene Tür (aber wer stößt sie auf? – eine Figur im narrativen Strom).*

An seinen Rändern selbst wird das Buch als Objekt, als Block, in anderem Sinn als *Band* (der einen gewissen Raum einnimmt) wahrgenommen. Vor der Erzählung muß der Leser kurz den Buchdeckel überfliegen, dann die Deckblätter [*gardes*] überwinden („*Gardes*“: „Seiten, die sich am Anfang und am Ende eines Buches befinden“; „im Inneren eines Schlosses angebrachte Teile, die verhindern, daß ein anderer Schlüssel es öffnen kann“; *Dictionnaire Robert*. [A.d.Ü.: Kuntzel spielt hier mit den verschiedenen Bedeutungen des Wortes *garde*, das zudem „Wächter“ bedeutet.]), nach der Erzählung, nach dem Wort *Ende* noch das Buch schließen. Zu Anfang und am Ende inszeniert der Film gerade diese materiellen Handlungen, in der gleichen Reihenfolge wie die beim Lesen durchgeführten *Operationen*. (In anderen Filmen wird der Hinweis auf das Buch direkt gegeben: der Vorspann ist auf Seiten geschrieben, die eine Hand umblättert.)

Todorov:

[...] die fantastische Erzählung, die den Prozeß des Aussagens stark unterstreicht, legt gleichzeitig den Akzent auf die Zeit der Lektüre. Und das erste Charakteristikum dieser Zeit ist es nun, daß sie aus Gründen der Konvention irreversibel ist. [...] Das Fantastische ist eine Gattung, die diese Konvention deutlicher hervortreten läßt als andere (1975, 81).

1.1.6 Die doppelte Identifikation, ihre Verschiebung

Wer (oder was) bewegt sich von Einstellung eins zu Einstellung zwei auf die Tür zu und rückt den Türklopfer ins Zentrum? Die Kamera. Das Auge. Das Zu-

1 Das Buch, was wir nur in der Form eines Kodex kennen, der aus rechteckig geschnittenen, gefalteten und gehefteten Blättern besteht, war ursprünglich ein volumen, eine einseitig beschriebene Pergamentrolle.

schauersubjekt. Doch gibt es hier keine Figur, durch deren Augen ich hier vorgeblich schauen könnte. Jene Hand, die im Blickfeld erscheint und anklopft, gehört noch zu niemandem. Die Hand eines Menschen im Off, unsichtbar, abwesend, die Hand einer Figur, deren Blick mit meinem identisch ist: Diese Hand ist wie die Leinwanddarstellung meiner eigenen Hand, die mit Nachdruck an die Tür der Erzählung pocht. Wodurch auf exemplarische Weise das Spiel der doppelten Identifikation, das Jean-Louis Baudry betont, in Gang kommt:

Der Zuschauer identifiziert sich [...] weniger mit dem Dargestellten, dem Schauspiel selbst, als mit dem, was das Gezeigte ins Spiel bringt beziehungsweise in Szene setzt; mit dem, was nicht sichtbar ist, aber sehen macht mit der gleichen Bewegung, durch die der Zuschauer selbst sieht – indem es ihn zwingt zu sehen, was er sieht, d.h. die von der Kamera sichergestellte Funktion an dem durch sie vermittelten Ort (1978, 25).

Identifikation mit dem, was sehen macht: als ob die Randbegrenzung (der ersten Einstellung) nicht genügte, verdoppelt die Rekadrierung der zweiten Einstellung die Ränder des Rahmens mit einer Linie von Nägeln. Die Zentrierung meines Auges war *von Anfang an* sichergestellt („Denn der Spiegel ist nicht allein reflektierende Oberfläche, sondern auch eingerahmte, begrenzte, umrissene Fläche“ [ibid., 23]), die Identifikation mit dem Dargestellten in der zweiten Einstellung kann folgen: Dieses Dargestellte wird dann auf dem Bildschirm das sein, was *mich* repräsentiert; das Sujet (*topic*) der Geschichte ist nichts anderes als die Bestätigung – die erneute Bestätigung – des Subjekts (*subject*) und seiner Ganzheit – die Ganzheit seines Sehens, seiner „Psychologie“, seiner „Moral“, seiner Kategorien.

Rainsford, der privilegiert Dargestellte: Wenn er an die Tür Zaroffs klopft, werden die Einstellungen des Vorspanns fast¹ *identisch wiederholt*. (Abb. C): *Rainsford (mit dem Rücken zum Zuschauer) macht Anstalten, den Türklopfer zu heben*. (Abb. D): *Der Klopfer (derselbe Kader wie in Einstellung 2) wird dreimal von Rainsfords Hand hochgehoben*. (Zurück zu C): *In dem Moment, als Rainsford einen vierten Schlag ausführen will, öffnet sich die Tür auf mysteriöse Weise*.

Der Arm wird als der von Rainsford wahrgenommen und die Tür so, als sehe er sie in einer



C

1 Fast: Vorspann – von der linken Seite beleuchtete Tür, rechte Hand, die klopft; Wiederaufnahme – von der rechten Seite beleuchtete Tür, linke Hand, die klopft.

klassischen, *subjektiv* genannten Einstellung (Abb. D). Hier aber entspricht, für die Zeit einer Einstellung, nicht allein meine Sichtweise der der Figur – gemäß dem System „sehende Figur/von ihr gesehenes Ding/sehende Figur“ –, es ist sein vorgeblicher Blick, der meinen Blick überlagert, nämlich die Sichtweise, die der Vorspann vorgegeben hatte, als Vor-Geschichte: *auf ideale Weise*.



D

1.2 Türklopper, Milchstraße

„Konstellation: eine Gruppe von benachbarten Fixsternen, die eine bestimmte konventionelle Figur darstellen. Im weiteren Sinne: eine Gruppe von Gegenständen, verstreut über einen kleinen Raum.“¹

Der Türklopper im Zentrum, wiederholte Schläge. Etwas besteht darauf, sich zeigen zu wollen. Etwas – halbnackte Körper, Animalisches, Verletzung – in dem sich von vornherein Verlangen und Tod verknüpfen. Eine schwebende Figur, die die Erzählung wieder aufnehmen, variieren, verschieben, verändern wird. Eine schwebende Figur in bezug auf den Sinn, den der Filmdiskurs in verschiedene Bedeutungsketten einflechten wird.

1.2.1 Die Konstellation des Zentaurs

Die Figur des Zentaurs wird als solche auf einem Wandteppich wieder aufgenommen, der die Treppe des Hauses schmückt (Abb. E): Die Züge des Portäts sind identisch, es sind die Ivans. Als ob die Ähnlichkeit nicht genügte, als ob sie dem Zuschauer entgehen könnte, gibt es im Film zwei Momente, in denen der Zentaur und Ivan zusammentreffen: Als Ivan hinter Rainsford die Tür schließt (Abb. F); danach, als er Rainsford in dessen Zimmer führt und vor dem Wandteppich (Abb. G) stehen bleibt – dies wird von einer Großaufnahme zusätzlich unterstrichen.

Dieses Aufgehen einer Figur in einer zentralen Gestalt des Films darf jedoch die Lektüre nicht in feste Bahnen lenken. Was sich *im Körper* des Zentaurs selbst ausdrückt, sind der Mann und das Tier, eine Mischung, die in variierten Formen (wild – zivilisiert, Natur – Kultur, Wild – Jäger) die Problematik des Films, das Feld seiner Operationen, bildet.

1 Nach dem *Grand Larousse encyclopédique*



Als fabelhaftes, mythisches Wesen zeigt der Zentaur, wo der Film arbeitet: auf der Seite der Fabel, des Mythos, des *Fantastischen*.

Freud:

Die Möglichkeit, Mischbildungen zu schaffen, steht obenan unter den Zügen, welche den Träumen so oft ein phantastisches Gepräge verleihen, indem durch sie Elemente in den Trauminhalt eingeführt werden, welche niemals Gegenstand der Wahrnehmung sein konnten. Der psychische Vorgang bei der Mischbildung im Traume ist offenbar der nämliche, wie wenn wir im Wachen einen Zentauren oder Drachen uns vorstellen oder nachbilden (1988, 270).

E



F



G

Die gleichzeitige Anwesenheit von Mensch und Tier, das „Zusammengestellte“, die – fantastische – Überschreitung der paradigmatischen Grenze, die Transgression, die den Film funktionieren läßt, ist also von vornherein als *Fiktion* für den Zuschauer bestimmt; der gesamte Film – die Erzählung – verhält sich wie das Eingangsbild des Zentaurs: Das, was dargestellt ist, kann nicht „Gegenstand der Wahrnehmung“ sein. Die Aufhebung der Grenzen zwischen den Arten kann

nur unter der Bedingung durchgeführt werden, daß irgendwo eine andere Grenze gezogen wird: eine, die die Erzählung als „Erfindung“ kennzeichnet und den Film als spektakuläre Klammer in einer angenommenen Realität: Wenn er die Tür der Erzählung aufstößt, tritt der Zuschauer in den Schau-Zustand – wie man in den Dämmerzustand tritt –; der Film endet, die Tür schließt sich wieder: Der in sich geschlossenen diegetischen Welt kann es nicht mehr gelingen, auf den „Wachzustand“ einzuwirken; der Film will von sich aus vergessen werden.

Ivan, Hauptvertreter des Zentaur. Betrachtet man jedoch die verschiedenen männlichen Personen (Martin, Rainsford, Zaroff) und die Veränderung ihres aktantiellen Status, so scheinen sie einer nach dem anderen den Platz des Zentaurs einzunehmen. Der (dem Text unbewußte) mythische Hintergrund: *Kentauros*, „der Wasserpeitscher“, Geist des Bergstroms. Nachdem Zaroff auf Rainsford geschossen hat, fällt dieser in die Stromschnellen – und taucht lebend wieder auf.

1.2.2 Die Konstellation des Pfeils

Zaroff zeigt Rainsford seine Lieblingswaffe: den Kriegsbogen der Tartaren (Abb. H). Die erste „Prüfung“, der Rainsford unterworfen ist, ist die Jagd mit dem Bogen (zahlreiche Einstellungen von Zaroff mit seiner Waffe und von den Pfeilen, die neben Rainsford und Eve in der Höhlenwand stecken) (Abb. I und J). Rainsford bohrt den Pfeil, den Zaroff ihm zugebracht hatte, in dessen Rücken (Abb. K). Zaroff, tödlich verletzt, versucht, auf die Flüchtenden zu schießen (Abb. L); da er keine Kraft mehr hat, seinen Bogen zu spannen, bricht er zusammen (Abb. M)

Der Pfeil durchzieht also den Film von Anfang bis Ende: Sein Weg ist der der Macht Zaroffs – und deren Untergang: Der Jäger wird zum Gejagten, seine Waffe *wendet sich* gegen ihn, das abschließende Bild des Grafen fällt mit der Anfangsfigur des verletzten Zentaurs zusammen. Mit einem kleinen Unterschied, was die Position des Pfeils betrifft: Er steckt im Rücken statt im Herzen.

Verbindung: Auf dem Wandteppich wurde der Zentaur – dessen Züge und Haltung sonst identisch sind mit denen des Zentaurs auf dem Klopfer – im Rücken von einem Pfeil getroffen, der gerade von einem im Hintergrund unter einem Baum dargestellten Bogenschützen, dessen Bogen „noch“ gespannt ist, auf ihn abgeschossen wurde (Abb. G). Durch leichte Verschiebungen (Klopfer, Wandteppich, verletzter Zaroff) begeben wir uns auf den Weg zur Schlußszene. Eine andere Verschiebung, die nicht

in bezug auf die Position, sondern auf das Objekt eine Rolle spielt, ist die Pfählung von Ivan: Der Speiß, den Rainsford aufgestellt hat, trifft das Herz des „Zentaurs“ (Abb. N). Vom Klopfer ausgehend – *Pfeil*, ins *Herz* gebohrt – knüpfen sich verschiedene Handlungsfäden, von denen jeder einen der Züge des Anfangs in sich trägt; der geringfügige Unterschied auf dem Wandteppich



H



I



J



K



L



M



N

erlaubt in dem durch die Wiederholung gebildeten Kontinuum die Aufspaltung von Ivan-Zaroff.

Metaphorische Zugabe: verletztes Herz, Liebespfeil (der Zentaur hält eine Frau im Arm). Mythologischer Hintergrund: Eros, der Gott der Pfeile, erscheint metonymisch in der Szene.

1.2.3 Die Konstellation der Jungfrau

Die Frau, regungslos, schlafend, ohnmächtig, „ohne Bewußtsein“, dargeboten, „geraubt“, „hin(weg)gerissen“¹ vom Zentaur. Eve wird auf dieselbe Weise von der Treppe des Trophäensaals weggetragen, mit dem kleinen Unterschied, daß man sie von hinten sieht, d.h. daß die Position ihres Körpers in dieser späteren Einstellung vom Gesichtspunkt des Zuschauers aus umgedreht ist.

Mythologische Abgleichung: Mehrere griechische Legenden erwähnen Entführungen und Vergewaltigungsversuche von Seiten der Zentauren; dazu gehört auch die Legende von Atalante, die mit ihren Pfeilen Rhoecos und Hylaeos tötet, welche versucht hatten, sie zu vergewaltigen.

Während also die Figuren im Verlauf der Erzählung voranschreiten, sich verändern, sich ins Gegenteil verwandeln, bleibt eine seltsam unverändert: die der Frau. Diese Unveränderlichkeit ist nicht ohne ideologische Nebentöne: Während das Paradigma Jäger/Gejagter, das die Männer betrifft, erschüttert werden kann, bleibt ein anderes Paradigma intakt: das des Geschlechtsunterschieds: Die Frau kann in das Spiel nicht eingreifen, da sie dessen Einsatz ist; sie kann nicht an den Veränderungen teilhaben, da sie am Ende die Beute ist.

Die einzige Bewegungsmöglichkeit der Frau ist die eines Pendels: Sie gleitet buchstäblich aus den Händen des einen (denen des Zentaurs) in die Hände – die Hand – des anderen (die des Unbekannten aus dem Vorspann, Rainsford). Diese

1 Um einen Ausdruck Claude Michel Clunys (1971) wieder aufzugreifen [A.d.Ü.: Das französische *ravi* bedeutet sowohl „geraubt“ als auch „entzückt“, „hingerissen“.]

„Dual“struktur (die sich aus bestimmten Spielen herleitet und durch das Erzählen wieder aufgenommen wurde; vgl. Barthes 1988, 124)¹ wird zu Beginn der Jagd von Zaroff deutlich gemacht: Eve werde nicht getötet, da „man keine Weibchen töte“; sie solle dem Sieger gehören.

1.2.4 Die Konstellation der Jagdhunde

Das musikalische Motiv des Vorspanns wird im Film an mehreren als „dramatisch“ markierten Momenten wiederaufgenommen. Das Horn als Hauptinstrument tritt ab dem Ende der ersten Sequenz immer wieder allein auf, vor allem zu Beginn der Jagdhunde-„Sequenz“ (dritte der Rainsford auferlegten „Prüfungen“): Zaroff, der seinen Gegner nicht sehen kann, da dieser im Nebel der Sümpfe verschwunden ist, stößt in sein Horn. Einstellung der Tür, Klang des Horns aus dem Off, Gebell: Die Diener lassen die Hunde los. Die Musik wird also nicht einfach im syntagmatischen Ablauf wiederaufgenommen: Der Klang des Horns selbst wird *diegetisiert*, auf das Bild des Zaroffschen Instruments bezogen; das Unbestimmte der Konnotationen – der Krieger, der Bezug auf die Jagdhunde, das Begräbnishafte² – findet sich also verankert in einer Jagdszene, in der der Graf der Jäger und Rainsford das Wild ist.

1.2.5 Die Konstellation un-bestimmen³: der Titel

Über den Konstellationen, in einer Art Doppelbelichtung, der Titel. Überdrucken, betiteln, fokussieren, das Zerstreuen der Signifikanten vermeiden? Mit einer Erläuterung versehen, *einen* Sinn geben?

The Most Dangerous Game. Der Leser zögert. Um den Kern „Gefahr“ – eine Art Fixstern – schillert, wie die Figur, der Titel. Die Betonung könnte auf der Jagd liegen (*game*: das Wild), setzt man die sprachliche Bezeichnung, den verletzten Zentaur und den Klang des Horns in Beziehung zueinander. Aber diese Bedeutung schließt andere nicht aus. *Game*: das Spiel. *To play the game*: das Spiel (mit)spielen. *That's not playing the game*: Das ist gegen die Spielregeln. *To play a dangerous game*: ein gefährliches Spiel spielen. Kartenspiel auf dem

- 1 A.d.Ü.: Der hier von Barthes verwendete französische Ausdruck *duel* bedeutet sowohl „dual“ als auch „Duell“.
- 2 Das Horn, der Tod. Außer der evidenten Assoziation der beiden Elemente in der Jagd (das Halali) zwei weitere Beispiele – der französischen Kultur entnommen, aber ohne Zweifel als mythische Figuren gelten könnend: Roland in Roncevaux, *Hernani*. [A.d.Ü.: Roland: Helden-gestalt unter Karl dem Großen, diente als Vorbild für die *Chanson de Roland*, ein altfranzösi-sches Heldengedicht; *Hernani*: Theaterstück von Victor Hugo.]
- 3 Frz. *dé-nommer* [un-benennen, un-bezeichnen, un-bestimmen] entsprechend der beiden Be-deutungen der Vorsilbe *dé-*: im Lateinischen *dis* und *de*.

Boot, viele Anspielungen Zaroffs auf Poker und Schach – die Jagd auf Rainsford ist für ihn eine Schachpartie unter freiem Himmel –: Die Polysemie des Signifikanten „*game*“ leitet die Variationen über die Jagd und das Spiel, die *Jagd als Spiel* ein, Variationen, die bereits in der gleichnamigen Novelle Richard Connells (1925) angelegt waren. Aber mit der Einführung Eves in den Film, einer Frau in den Armen eines Zentaurs, wird der Sinn regelrecht *zweideutig*. *Game (of love)*: erotisches Spiel.¹

Der Titel betont (*the Most*) also etwas Gefährliches (*Dangerous*), jedoch Schwebendes (*Game*), schlecht Benanntes, indem er eine verwirrende Hermeneutik eröffnet: (Was) Wer ist am gefährlichsten? Die Kanalisierung der Bedeutung geschieht in der Erzählung in drei Schritten: Erster Moment, Konzentration auf die Jagd. Während Zaroff vom Ursprung seiner Jagdleidenschaft berichtet, schüttet Eve eine Tasse um und ruft Rainsford zu: "I didn't realize the *danger*."² Zweiter Schritt, Konzentration auf das *Wild*. Zaroff, der alle durch die Waffen gebotenen Möglichkeiten ausgeschöpft hat, mußte ein neues Wild erfinden, *das gefährlichste Jagdwild* – die Formulierung wird von Rainsford in einer Frage an Zaroff, die dieser nicht beantwortet, wiederholt und unterstrichen. Dritter Schritt, Konzentration auf die *Gattung* des gefährlichsten Wildes: der Mensch. Im Trophäensaal entdecken Eve und Rainsford präparierte Menschenköpfe, dann die Leiche von Martin. Rainsford: *Das war es also*.

Der Titel, wie der Türklopfer, läßt sich also im Syntagma in Seme der Gefahr, des Spiels und des Extrems (die Schreie Eves und ihre aufgerissenen Augen tragen zu den ständigen Rückverweisen auf den Superlativ bei) gliedern. Der Titel, wie auch der Klopfer, kehrt im Film zurück: im Dialog der als Partner ausgewiesenen Zaroff und Rainsford. Der Titel ist indessen weniger beweglich als die Figur. Während er synchronisch die Figur des Türklopfers bestimmt und unbestimmt – er verhindert, daß der Zuschauer hier nur einen einzigen Sinn herausliest – und so eine Relaisposition³ *zum Bild einnimmt, dient er in der*

1 Das Wort *Game* benutzt Joyce McDougall (1972-73), um die Partnerbeziehungen in perversen Szenarien zu bezeichnen (Rezension in *Scilicet*, Nr. 5, 1975).

2 Diegetische Doppeldeutigkeit. Zaroff, im hinteren Teil des Zimmers, soll verstehen, daß Eve allein von ihrer Ungeschicklichkeit spricht, während Rainsford, ihr gegenüber sitzend, an ihrem Ton und ihren insistierenden Blicken erkennt, daß die Gefahr anderswo liegt – in den Worten Zaroffs. Der Zuschauer versteht diese Doppeldeutigkeit, aber vielleicht nicht die heimtückische, die die Tasse beim Wort „*Revolution*“ zerbrechen läßt. So kann die angesprochene *Gefahr* sich sowohl auf die letzten Worte Zaroffs beziehen als auch auf die Gesamtheit seiner Rede.

3 Zu den Begriffen „Verankerung“ und „Relais“ vgl. Barthes 1990a, 33-36.

Diachronie als fortschreitende Verankerung, Kanalisation, Bestimmung – der Name, der Diskurs steigen hinab zum Figuralen (vgl. Lyotard 1971).

1.3 Die Verdichtungsarbeit

1.3.1 Irma und der Türklopfer

Entsprechend dem, was Freud von Irma aus dem „Injektionsstraum“ (vgl. Freud 1988, 98-109) behält, ihren Namen, ihre physischen Merkmale, ihre Haltung, ihr ablehnendes Verhalten, ihr Umfeld..., stellt sie ebensoviele unterschiedliche Personen dar:

All diese Personen, auf die ich bei der Verfolgung von Irma‘ gerate, treten im Traum nicht leibhaftig auf; sie verbergen sich hinter der Traumperson Irma‘, welche so zu einem Sammelbild mit allerdings widerspruchsvollen Zügen ausgestaltet wird. Irma wird zur Vertreterin all dieser anderen, bei der Verdichtungsarbeit hingeopfert Personen, indem ich an ihr all das vorgehen lasse, was mich Zug um Zug an diese Personen erinnert (ibid., 246).

Wie die Irma des Traums bildet der Türklopfer eine generische Figur: Die sie begleitende Intervention der Schrift, der Musik und der Geräusche führt in die Richtung einer Erweiterung der „sich überlagernden Struktur der Signifikanten“ – die Lacansche Formel für *Verdichtung*‘ (vgl. Lacan 1966, 511) – die Heterogenität der Materien verlängert hier die Heterogenität der Ausdrucksform im analogen Bild (welches als homogene Materie betrachtet wird).¹

Im Unterschied zur Irma im Traum indessen kann der Türklopfer nicht den Interpretationswegen entsprechend „entfaltet“ werden, sondern nur im Register einer Lektüre. Es verbirgt sich kein latenter Text *unter* dem manifesten Text des Vorspanns; aber *hinter* ihm, in der globalen filmischen Syntagmatik, findet sich ein anderer manifeste Text, in dem, in verschiedenen Formen – in ausgedehnter Form – Elemente wiederaufgenommen werden, die zuvor auf lakonische Art, verkürzt (um mit Freud zu sprechen) –, verdichtet ins Spiel gebracht wurden. Die Umwandlung, die im Traum zwischen dem Latenten und dem Manifesten ihren Platz hat, geschieht im vorliegenden Falle innerhalb des Films selbst, zwischen Manifestem und Manifestem: Sie zeigt gewisse *textuelle Operationen*, die THE MOST DANGEROUS GAME wie auch, über diesen speziellen Film hinausgehend, dem klassischen narrativ-repräsentativen Kino eigen sind.² Ein wenig,

1 Zu diesen Begriffen vgl. Metz 1973.

2 Und jenseits des narrativ-repräsentativen Kinos haben auch andere „Künste“ die Form der Verdichtung-Entfaltung verwendet: vor allem die Oper, deren *Ouverture* oft thematisch das

als wenn der Film, nachdem er anfangs den Injektionsraum in Szene gesetzt hat, uns in einer strukturierten Erzählung die verschiedenen in Irma verdichteten Personen zeigt: Die eine trüge ihren Namen, eine andere gliche ihr, eine weitere würde die gleiche Geste ausführen wie sie oder wäre auf die gleiche Art und Weise kadriert oder würde die gleichen Worte sagen... Die Filmarbeit auf eine Von-manifest-zu-manifest-Arbeit zurückzuführen bedeutet nicht, daß die Arbeit selbst manifest ist: Das Schauspiel in seiner Aufeinanderfolge erlaubt den Zugang zum „*géno-texte*“¹ nicht; diesem kann man sich nur nähern, wenn das Schauspiel durch eine Sichtung-*Arbeit* – anhalten, unterbrechen, erneut betrachten – umgeformt wird, eine Arbeit, die allein den Beginn einer Lektüre erlaubt. Einer *Lektüre* (vgl. Barthes 1987, 14ff) und nicht einer *Interpretation*: Der mythologische Code beispielsweise, der manchmal herangezogen wird, obwohl er nicht manifest vom Film ins Spiel gebracht wird, stellt keinesfalls das letzte Signifikat dar, den versteckten Sinn, die Wahrheit von *THE MOST DANGEROUS GAME*, er zeigt nur hier und da das Abgelöstsein des Textes, das Schillern der Signifikanten.

Von einer internen Verdichtungsarbeit im textuellen System zu sprechen heißt, die Analyse des Films als Struktur aufgeben, um einen *Prozeß* zu vollziehen: die Strukturierung. Der Film besteht nicht aus Segmenten, die den gleichen Wert haben und in ihrer Beziehung zu anderen in der filmischen Bedeutung eine Rolle spielen (gemäß Saussures Definition des Werts): Der Film ist nicht unbewegt; der Film ist nur scheinbar sukzessiv. Der Film ist einer internen Dynamik unterworfen, einer Hervorbringung, Kräftekompressionen und -dekompressionen. Der Vorspann, unbedeutend in der Reihenfolge des "*phéno-texte*" (die Erzählung hat noch nicht einmal begonnen), ist die Matrix aller Darstellungen und narrativen Sequenzen.

1.3.2 Eine Frau wird geraubt, ein Zentaur verletzt

Matrix. Erst beim erneuten Lesen erscheint der Vorspann als die Verdichtung der Elemente, die da kommen sollen, Elemente, die in ihm wie „im Keim“ enthalten sind, die im Film sich einfach öffnen, sich strecken, wachsen, nach dem Modell des „Aufspringens“ [*déhiscence*].² Die Einordnung des narrativ-repräsentativen

ganze Werk vorwegnimmt (besonders bei Weber).

1 *Phéno-texte/géno-texte*: vgl. Kristeva 1969.

2 Aus dem Wörterbuch *Littre*, zitiert nach Derrida 1972: „Aufspringen [*déhiscence*]: Botanischer Ausdruck. Vorgang, bei dem die unterschiedlichen Teile eines geschlossenen Organs sich ohne Reiß entlang einer Verbindungsnaht öffnen. Vorbestimmtes und regelmäßiges Aufbrechen, das in einem gewissen Zeitraum in den geschlossenen Organen stattfindet, um freizusetzen, was

Films in ein derartiges organisches Modell – wo alles gegeben ist und nur noch, einer „natürlichen“ Ordnung folgend, wachsen muß: Erzählung als Reifeprozess – ist nicht unbeteiligt bei der Erhaltung idealistischer Schemata.

Matrix. Atemporalität, leere Struktur, auf verschiedene Weisen gefüllt durch die zukünftigen Aktanten; Form, in die die verschiedenen Narrationen sich ergießen: Genau dies sind die Charakteristika der Phantasie, die Freud unter dem Titel „Ein Kind wird geschlagen“ (1947 [1919]) analysierte.

Diese kindliche Phantasie, oft von den Patienten berichtet, bestimmt sich durch seine Unbestimmtheit:

Wer war das geschlagene Kind? Das phantasierende selbst oder ein fremdes? War es immer dasselbe Kind oder beliebig oft ein anderes? Wer war es, der das Kind schlug? Ein Erwachsener? Und wer dann? [...] Auf alle diese Fragen kam keine aufklärende Auskunft, immer nur die eine scheue Antwort: Ich weiß nichts mehr darüber; ein Kind wird geschlagen (ibid., 199).

Durch die Analyse – die Freud anhand von vier weiblichen Fällen durchführt – tritt zutage, daß die Aussage „ein Kind wird geschlagen“ sich in zwei Phasen aufschlüsseln läßt:

Die Analyse wird zeigen, daß diese platte Formel sich auf drei Sinnschichten gründet, die sie verdichtet und maskiert. Freud schlägt eine Verbalisation für jede Phase vor. Die älteste Phase lautet: Der Vater schlägt das Kind; für die zweite gilt folgende Formel: Ich bin vom Vater geschlagen worden. Die Aussage, die die Patientin selbst macht: Ein Kind wird geschlagen, bildet die letzte Stufe der Phantasie (Lyotard 1971, 329).

Die Parforçetour von *THE MOST DANGEROUS GAME* ist es, uns nacheinander die Matrix der Phantasie (der Türklopfer, später der Wandteppich) und die verschiedenen phantasmatischen *Szenen*, die aus ihr hervorgehen, mit noch größerer Komplexität in der Verdichtung zu zeigen als in „Ein Kind wird geschlagen“, und zwar insofern, als die genannte Matrix gleich zwei von ihnen verdichtet: Eine Frau wird geraubt, ein Zentaur wird verletzt (getötet).

Wer wird geraubt? Die bereits genannte Konstante: Eve, die einzige Frau, von Anfang bis Ende passiv; trotzdem nimmt auch Rainsford für einen Moment ihren Platz ein: Gefangen in einem Korsett, das ihn bewegungsunfähig macht, kommt es zu einem Blickwechsel mit Zaroff Blicke (besonders betonte Großaufnahme) – ein Blickwechsel, wie er nur noch einmal im Film erscheint, zwischen Eve und dem Sieger Zaroff, nahe dem Wasserfall.

sich darin befindet.“

Wer raubt? Der Diener; Rainsford, der Eve mit auf die Jagd schleppt und in der Höhle, gegenüber dem Schützen¹ Zaroff, den Platz des Zentaurs auf dem Wandteppich einnimmt; Zaroff.

Wer ist verletzt? Rainsford, der zweimal gerade noch dem Pfeil ausweicht; Ivan im Sumpf; Zaroff.

Wer verletzt? Der Reihe nach: Zaroff; Rainsford; Rainsford.

Das Gewehr, die Pistole und die Hunde, Verschiebungen des Pfeils in der Matrix wiederholen die vorhergehenden Ambivalenzen: Die Matrosen und Martin, die scheinbar eine aktive Stellung einnehmen, werden getötet; Rainsford, mehrere Male bedroht, wendet die Waffen gegen seine Angreifer (der Schuß aus Zaroffs Pistole trifft einen seiner Diener); die Hunde, Gehilfen Zaroffs, sind bereit, ihn zu zerfleischen.

Diese schnelle Rekapitulation der Szenen gestattet es zu betonen, daß die Permutationen der Figuren, die durch die Matrix erlaubt werden, sich an einem bestimmten Punkt blockieren; Rainsford, der „gerade noch dem Pfeil entgehen kann“, der, „bedroht“, die Waffen gegen die „Aggressoren“ wendet: Rainsford, der in der phantasmatischen Spur im Modus des *Fast* erscheint: Im Innern des perversen Szenariums nimmt er den Platz der „Normalität“ ein.

1.3.3 Die entfaltete Verdichtung: 1. Die Spaltung des Ichs

Betrachtet man die Verdichtung Zaroff-Rainsford in der Figur des Zentaurs genauer, so rührt man an eine der seltsamsten Antriebskräfte des Films: die *Spaltung des Ichs*, auf die Freud in bezug auf die in den fantastischen Erzählungen gängige Thematik des Doppelgängers hinweist. In *THE MOST DANGEROUS GAME* ist der „Doppelgänger“ nicht so evident wie in *DER STUDENT VON PRAG* (D 1913, Stellan Rye)² in der Form des Schattens, Spiegelbildes oder identischen Bildes des Helden. Doch scheint es, abgesehen von der identischen Position in der Matrix – die die Doppel/Duell-Struktur sicherstellt –, daß Zaroff, bezogen auf Rainsford, *derselbe* ist, der mit Schrecken als der *Andere* zurückgestoßen wird, entsprechend der „von der Psychoanalyse aufgedeckten Gegensätzlichkeit zwischen dem Ich und dem unbewußten Verdängten“ (Freud 1963, 64).

Identität der Äußerungen von Rainsford und Zaroff: Als Zaroff sie ausspricht, Rainsford sie zurückweist, liegt der Unterschied in der fehlenden Logik,

1 A.d.Ü.: Kuntzel verwendet hier den Ausdruck *sagittaire* mit der Doppelbedeutung von „Bogenschiütze“ und „Bezeichnung eines Sternbildes“.

2 Vgl. die Analyse von Otto Rank (1914).

Kohärenz, die der Graf zudem nicht erträgt. Beispiel: Auf dem Schiff stellt Rainsford die Beziehung zwischen Jäger und Gejagtem ausdrücklich als gegenseitige „Bewunderung“ dar, bei der eine gewisse sadomasochistische Komponente nicht ausgeschlossen ist (s.u., II.1); in einer späteren Diskussion mit Zaroff verleugnet er jegliche Verbindung der Jagd mit der Sexualität, indem er diese Beziehung als Barbarei verwirft. Rainsford hat Bücher geschrieben, in denen er seine Theorie der Jagd entwickelt; von Zaroff angewendet, wird sie im Namen eines Moralkodex, demzufolge sich der Jäger jenseits einer gewissen Grenze in einen Mörder verwandeln würde, verworfen.

Diese Doppelheit sichert dem Zuschauer ein besondere Stellung: Auf seiten Rainsfords (s.o., I.1.6.) wird er in den phantasmatischen Kreislauf, den Zaroff in Gang gebracht hat, geradezu *wider Willen* hineingezogen: Was könnte ihm, der weiß, daß er sich auf der Seite der Norm befindet (und daß diese bedrohte Norm am Ende den Sieg davontragen wird) verbieten, die Szenen der Phantasie zu genießen? Ein Erfolg von *The Most Dangerous Game* ist es, mittels der Permutation der Figuren in der Matrix alle diese Positionen in der „Phantasie“ annehmbar zu machen: Der Zuschauer, als Urheber der Phantasie „Ein Kind wird geschlagen“, kann je nach Szene – und seiner eigenen phantasmatischen Matrix – ohne Unterschied der Betrachter der gesamten Darstellung, ein Betrachter in der Darstellung, Akteur sein: die Schläge empfangend oder austeilend. Als Zaroff geschlagen ist, die sadomasochistische Komponente der Sexualität zugunsten der Norm verneint ist, endet der Film: Das Boot, das Eva und Rainsford fortträgt, verläßt die Insel, die kindliche Bühne ist von jetzt an leer, schon vergessen. Die Tür schließt sich wieder. Das Licht im Saal geht an. Film: in Zukunft eine leere Klammer (formeller Abschluß), bereits vergessen. Die Ambivalenz, die den Film in Gang gebracht hat, die Triebumkehr, das Primäre wurden nur befreit, um erneut geordnet, kanalisiert, verleugnet zu werden.

1.3.4 Die entfaltete Verdichtung: 2. Phantasie, Bild, Szenario

Der narrativ-repräsentative Film steht zwangsläufig auf der Seite der Phantasie. *Narrativität*: „Was Freud mit dem Wort *Phantasie* bezeichnet, sind zunächst die Tagträume, Szenen, Episoden, Romane, Fiktionen, die das Subjekt im Wachzustand ersinnt.“ *Repräsentation/Darstellung*: „Es handelt sich [...] um organisierte Szenen, die in einer meist visuellen Form dramatisch dargestellt werden können“ (Laplanche/Pontalis 1973, 390 u. 393).

„Daß das Kino eine Maschine werden könnte, die Geschichten erzählt, dies war wohl nicht *wirklich* vorgesehen“ (Metz 1968, 96), aber durch den Umstand, daß seine Ausdrucksmittel phantasmatisch zusammenfließen, war dies durchaus vorhersehbar: Die (romanhafte) Erzählung ist bildlich vorstellbar, das (piktura-

le) Bild kann in ein Szenario einfließen, darin aufgehen, umkippen, sich neu gestalten, je nach Wunsch des *Regisseurs* – als Zuschauer oder als Autor.

THE MOST DANGEROUS GAME stellt die durch den Film ermöglichte Konvergenz meisterhaft dar: In einer phantasmatischen Ordnung ruft er buchstäblich ein phantasmatisches Bild hervor, das ursprünglich den darstellenden Künsten angehörte – Skulptur‘ (der Türklopfer), Malerei‘ (der Wandteppich) –, indem er es in einer Serie von *Tableaux vivants*‘ erneut in Szene setzt.

Doch beschränkt sich THE MOST DANGEROUS GAME nicht auf eine Matrix und eine Reihe von Phasen (wie „Ein Kind wird geschlagen“, mit seinen weiteren syntaktischen Varianten): Das primäre Szenario wird Teil einer sekundären Bearbeitung als Erzählung, welche die *Tableaux* in fortschreitender Folge (Rätsel, Suspense, Sinn) aneinanderreihet. Das Bemerkenswerte dabei ist, daß die sekundäre Bearbeitung selbst nicht der phantasmatischen Logik entgeht, sondern sie verdoppelt, sie vervielfacht. Die *Umkehrungen*, die den Primärprozess kennzeichnen und die Arbeit am Bild (die Umstellungen in den *Tableaux*‘) sind die eigentliche Antriebskraft der Erzählung in Form des zentralen Umschlagens Jäger/gejagt.

So ist in der Film- wie in der Traumarbeit

die Phantasie [...] an beiden Enden des Vorgangs gegenwärtig: Einerseits ist sie mit dem tiefsten, unbewußten Wunsch, dem Kapitalisten‘ des Traums, verbunden, andererseits erscheint sie am anderen Ende in der sekundäre Bearbeitung. Die beiden Enden des Traums und die beiden Phantasieformen scheinen, wenn sie sich nicht vereinigen, so wenigstens von innen her miteinander zu kommunizieren und sich gleichsam gegenseitig zu symbolisieren (ibid., 391).

1.3.5 *Der Schrecken*

Faszination der Anfänge für den Analysierenden: von einigen Bildern – einigen Sekunden – ausgehend den Film fast zur Gänze „aufnehmen“ zu können. Semiologische Verrücktheit? Genau das mit Sinn „vollstopfen“ zu wollen, was unter den „normalen“ Bedingungen des Filmsehens nur Leere ist, ein einfacher Hintergrund, auf dem der Vorspann erscheint. Gerade bei den „normalen“ Bedingungen verweilen, bei der vom *Parcours* vorgegebenen Reihenfolge, beim Vorbeiziehen der Bilder.

THE MOST DANGEROUS GAME ist nicht einfach eine Kombinatorik der Elemente der Matrix; die Kombinationsmöglichkeit prägt sich dem Sinn der Erzählung auf. Und dieser Sinn ist nichts anderes als die fortschreitende Verankerung des Sinns (die fortschreitende Bestimmung des Rätsels). Die Frage des „Schreckens“ stellt sich nicht so sehr in bezug auf die im Drehbuch enthaltene Spannung, auf gewisse Sequenzen (der Jagd) oder gewisse Bilder (z.B. der

präparierte Kopf), als in bezug auf das Funktionieren des Films gegenüber dem Zuschauer – und dessen Wissen. Der Verlauf von *THE MOST DANGEROUS GAME* besteht gerade daraus, die anfangs erscheinende Figur *lesbar* zu machen und dem Subjekt, das *ex abrupto* in die Ungewißheit der Figur gestürzt wird, *Sicherheit zu geben*.

Barthes:

Wie man deutlich sehen wird, ist jedes Bild polysemisch, es impliziert eine unterschiedlich in seinem Signifikanten vorhandene fluktuierende Kette¹ von Signifikanten, aus denen der Leser manche auswählen und die übrigen ignorieren kann. Die Polysemie bringt die Frage nach dem Sinn hervor; nur erscheint diese Frage immer als eine Dysfunktion [...]; selbst im Film sind die traumatischen Bilder mit einer Ungewißheit (oder einer Unruhe) hinsichtlich des Sinns der Objekte und Haltungen verknüpft. Also entfalten sich in jeder Gesellschaft diverse Techniken zur *Fixierung* der fluktuierenden Kette der Signifikate, um gegen den Schrecken der ungewissen Zeichen anzukämpfen [...] (1990a, 34).

Faszination der Anfänge für den Analysierenden: Auf sich selbst zurückgeworfen offenbart der Film seine Bedeutungskette – die sukzessive Ordnung – in der Simultaneität. Mehr als der Sinn ist es das Fluktuieren des Sinns, das Zögern der Lektüre, das mich interessiert. Als Teil eines bestimmten ideologischen Systems (Verflachung der Bedeutungsfülle in der Erzählung), bleibt der Anfang, in bezug auf das ganze Syntagma, trotzdem der „modernste“ – der am meisten plurale – Teil des Textes.

Möglicher Ausgangspunkt für einen anderen, imaginierten Film, wo die Figur nicht dem Sinn einer Erzählung eingeschrieben¹ wäre, wo die auf der formalen Matrix basierende Kombinatorik nicht Teil der Progression würde, wo das Subjekt niemals Sicherheit erhielte. Ein Lyotardsches *Acinéma* (vgl. 1982, 25 u. 37f): im dominanten System von Produktion-Konsumption ein anhaltender *Schreckensfilm*.

THE MOST DANGEROUS GAME als klassischer Film: Mit der geordneten Reihe der ersten Worte (der ersten *Sequenz*) ebnet seine Pluralität die Polyphonie, das Unentscheidbare des Vorspanns ein, um das Tabularische des Anfangs als Vektor auszurichten.¹

1 „Der klassische Text ist [...] ein tabularer (und kein linearer) Text, seine tabularische Eigenschaft ist jedoch vektorisiert, sie folgt einer logisch-zeitlichen Ordnung“ (Barthes 1987, 35).

II. Sequenz, Konsequenzen

Pol Eisenstein:

Der Film ist eine Kontiguität von Episoden, von denen jede absolut signifikant, ästhetisch perfekt ist; es ist ein Kino, das zum Anthologischen neigt: Es selbst reicht dem Fetischisten gleichsam vorgestanzt das Stück, das dieser je nach Belieben im Interesse seiner Lust heraustrennen und mitnehmen soll [...] (Barthes 1990b, 97).

Pol Vertov: „Wechselwirkungen, Wechselanziehungen und Wechselabstoßungen von Einstellungen“ (Vertov 1973, 80), die Sequenz ist nicht möglich, kein Teil kann in sich geschlossen sein, die Differentialität ist allgemein. Mischökonomie, die „klassische“ Sequenz: Als Segment auftretend, autonom, abtrennbar, narrativ und formal sich selbst genügend, ist sie *zur gleichen Zeit* ein Glied der Kette: die Handlung, die, von der Sequenz her betrachtet, zu Ende geht, öffnet, von der globalen Narrativität her gesehen, eine neue Handlung; das filmische Funktionieren des Ganzen zeichnet sich hier und da ab – wie durch Zufall, wie auf einem Umweg – ; besser: die Struktur der Sequenz selbst – als Wesenheit betrachtet – gilt durch Verschiebung für den gesamten Film. Trennen, verbinden; zerschneiden, verketten; die voneinander geschiedenen Segmente Stück für Stück aneinanderreihen auf der linearen Achse eines Fortschreitens – der Zeit, der Erzählung, des Rätsels, des Gefühls, des Sinns.

Das Eigentümliche des klassischen Kinos ist es, die Einstellung als Einheit für gegeben anzusehen [...]; all sein Streben läuft darauf hinaus, von dieser ersten Errungenschaft aus den diegetischen Reiz des klassischen Romans zu erreichen [...]. Daher *sucht es die Sequenz* (Metz 1972, 120f).

Skizze der globalen Organisation, Verschiebung: Dies sind die Merkmale nicht jeder Sequenz, sondern der *ersten Sequenzen* als privilegierte Organe des Organismus Film. Organe, Organismus: Der klassische Film baut sich auf wie ein Körper¹, einer, wie ihn der Idealismus (sich) vorstellt: „Ablagerungen, Sedimentationen, Gerinnungen, Abgeglittenes und Umgeklapptes, die einen Organismus bilden – sowohl eine Bedeutung als auch ein Subjekt“ (Deleuze/Guattari 1974, 66). Abgegrenztes Organ (durch das rahmende Schwarz), Teil des Funktionierens des gesamten Körpers, das dieses Funktionieren in Gang setzt: Antriebsorgan.

1 Das heißt aber nicht, daß das vorher erwähnte Modell des *Buchs* ausgeschlossen wird: Gibt sich das Buch in seiner Geschlossenheit auf seine Art nicht selbst als „Gesamtkörper“?

Die Sequenz schlägt um – wörtlich und in jedem Sinn – in Einstellung 27, die eine Art Scharnier bildet, wo sich zwei große narrative und diskursive Flächen ineinanderfügen. Von dieser Gliederung profitieren, um im filmischen Zusammenhang einen ersten Schnitt zu setzen.

II.1. Die Ordnung des Diskurses

Einstellung 4 (10 Sekunden).

Aufblende. Das nächtliche Meer. Gleichzeitig mit dem Schwarz Einblenden eines neuen musikalischen Themas (leichte Musik).



Einstellung 5 (7 Sekunden).

Überblendung. Ein Schiff ist im Mondlicht zu erkennen. Musik dauert an.

Einstellung 6 (20 Sekunden).

Überblendung. Die Uhr schlägt acht.

Kamerafahrt zurück, wodurch eine Kabine sichtbar wird: Der Kapitän und sein Erster Offizier studieren die Karte. Die Musik wird leiser

und verschwindet mit dem Einsetzen des Dialogs.

Kapitän: The channel's here on the chart all right. So are the marking-lights.

Erster Offizier: Then what's wrong with it?

Der Kapitän dreht sich um, der Erste Offizier erhebt sich; beide schauen ins Off.

Der Kapitän: Those lights don't seem...

Einstellung 7 (4 Sekunden).

Kapitän (Fortsetzung im Off): ...to be in just the right place. They're a bit out of position according to this.



Erster Offizier: But two light buoys mean a safe channel between the world over.

Einstellung 8 (9 Sekunden). Wie Einstellung 6.

Kapitän: "Safe between the world over" doesn't go in these waters. Look here: you'll see the water shows on the island side, while the deep soundings run to the mainland.

Einstellung 9 (78 Sekunden).

Überblendung: der Salon.

Doktor (rechts, stehend): Have any of you seen the captain today?

Bill (im Vordergrund, sitzend): No, he wasn't down for dinner.

Doktor: No, and he wasn't down for lunch. He hasn't left the bridge since you decided to come through the channel.

Bill: What are you driving at?

Doktor: Ever since you gave him those orders yesterday to cut through these waters, he's had the jitters. There's something wrong here. I'm getting nerves myself.

Bill: Doc, what do you recommend for nerves?

Kartenspieler (im Hintergrund, sitzend): Give him a shot of Scotch.

Im Chor (Lachen): Give him the whole bottle. Oh, I've got nerves too!

Bei diesen Worten nähern sich die Männer dem Tisch und gießen ein.

Bill: Here you are, Doc. Just what you need.

Doktor: Well, maybe you're right.



Einstellung 10 (11/2 Sekunden).

Der Doktor trinkt seinen Whisky auf einen Zug.

Einstellung 11 (188 Sekunden).

Während der Doktor sein Glas niederstellt, tritt der Kapitän in den Salon.

Bill: Good evening, Captain.

Kapitän: Good evening, sir. May I speak with you?

Bill setzt sich wieder in seinen Sessel; ein Schwenk nach links begleitet ihn, zeigt dabei wieder den Rest des Raums.

Bill: Why? Certainly. Go ahead.

Kapitän: We're heading straight for the channel between Brank Island and the mainland.

Bill: Good.

Kapitän: But the lights are just a bit off according to the chart.

Bill: Charts are never up to date in this part of the Pacific. You know that.

Kapitän: I know, sir. But doesn't Brank Island mean anything to you?

Bill: Well, not a lot.

Kapitän: Well, perhaps if I could talk to Mr. Rainsford, he...

Bill: But Bob's not a sailor. He's a hunter.



Kapitän: No, but he's made many of these trips. He's young, but he has judgment.

Doktor: I'll call him ...

Kamera schwenkt mit dem Doktor nach rechts bis zur Treppe.

Doktor (Fortsetzung): Oh Bob, Bob!

Bob Rainsford (Off): What is it?

Doktor: Come up here, will you?

Rainsford: Just a minute.

Einstellung 12 (4 Sekunden). Zurück zur Kadrierung wie in der 11. Einstellung nach dem ersten Schwenk nach links.

Bill: What's bothering you, Captain?

Kapitän: There are no more coral-reef, shark-infested waters in the whole world than these...

Einstellung 13 (21 Sekunden).

Rainsford: Boy, just take a look at these!

Ein Schwenk folgt Bob, während er auf den Doktor zugeht.

Rainsford (Fortsetzung): You didn't turn out so hot as a hunter, Doc, but oh what a photographer! Say, if we'd had you to take pictures on the Sumatran trip, they might have believed my book.

Doktor: If you'd had me on the Sumatran trip, you'd have never had me on this one.

Rainsford lacht und setzt seine Durchquerung des Salons fort (Kamera schwenkt mit).

Rainsford: Say, here's a swell one of the ship, Skipper. Well, what's the matter?

Einstellung 14 (4 Sekunden).

Kartenspieler: These old sea dogs tell yarns to kid each other and end up believing their own selves.

Einstellung 15 (8 Sekunden). Wie Einstellung 13.

Kapitän: Well, I think that Mr. Rainsford should know that the channel lights aren't just in the position given in the chart.

Einstellung 16 (3 Sekunden).

Amerikanische Einstellung des Doktors, nahe der Lampe, die in der Nähe der Treppe steht.

Doktor: I think we should turn back and take the outside course.

Einstellung 17 (52 Sekunden). Wie am Ende von Einstellung 11.

Die anderen (durcheinander): No! No! No!

Bill: We'll go ahead.

Kapitän: Very well, sir. It's your ship.

Der Kapitän verläßt den Salon.

Einstellung 18 (3 Sekunden). Wie Einstellung 14.

Der Kartenspieler erhebt sich, in einem ansteigenden Schwenk von der Kamera gefolgt, und deklamiert:

„It was the schooner Hesperus
And she sailed the wintry seas...“

Einstellung 19 (11 Sekunden).

Mehrere Personen verändern ihre Position im Raum; eine von ihnen legt im Hintergrund eine Platte mit Unterhaltungsmusik auf – diese spielt als Unterma- lung bis zur 26. Einstellung.

Rainsford: Now, wait a minute, fellows. Let's talk this over. There's no use taking any chances.

Der Kartenspieler (der dazukommt und Bill ein Photo hinhält): Chances? That's fine talk coming from a fellow who just got through slapping tigers in the face!

Ein anderer: Here, get an eyeful of this!

Einstellung 20 (2 Sekunden).

Bill (Off): And he talks about taking chances!

Einstellung 21 (10 1/2 Sekunden).

Bill (Fortsetzung): Here's the Doc charging the enemy with an unloaded camera.

Rainsford: Get the expression on Doc's face, Bill.

Bill: He looks more frightened than the tiger.

Kartenspieler: He is!

Bill (den Doktor betrachtend): Just what did you have on your mind, Doc?



Einstellung 22 (77 Sekunden).

Doktor: I'll tell you what I had on my mind. I was thinking of the inconsistency of civilisation. The beast of the jungle killing just for his existence, is called savage. The man killing just for sport is called civilized.

Kartenspieler: Hear, hear!

Doktor: It's a little bit contradictory, isn't it?

Rainsford: Now, just a minute. What makes you think it isn't as much sport for the animal as it is for the man? Now, take that fellow right there, for instance. There never was a time when he couldn't have gotten away. He didn't want to. He got interested in hunting me. He didn't hate me for stalking him, any more than I hated him for trying to charge me. As a matter of fact, we admired each other.

Einstellung 23 (6 1/2 Sekunden).

Doktor: Perhaps, but would you have changed places with the tiger?

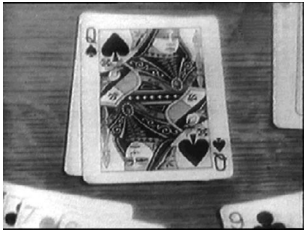
Rainsford: Well, not now (er lächelt).

Einstellung 24 (2 Sekunden). Wie Einstellung 14.

Kartenspieler dreht eine Karte um und murmelt perplex: Hum, hum.

Einstellung 25 (21/2 Sekunden).

Kartenspieler (Off): It looks like bad luck's hit me again.



Einstellung 26 (2 Sekunden). Wie Einstellung 24.
Kartenspieler: The third time tonight.

Einstellung 27 (38 Sekunden).

Rainsford, gefolgt vom Doktor, geht auf den Kartenspieler zu.

Rainsford: Here, let me shuffle them.

Doktor: Wait a minute, don't evade the issue. Now, I asked you a question.

Rainsford: You did? I forgot.

Doktor: Oh no, you didn't. I asked you if there'd be as much sport in the game if you were the tiger instead of the hunter.

Rainsford: Well, that's something. I'll never have to decide. Listen here you fellows, the world's divided into two kinds of people: the hunter and the hunted. Well, luckily, I'm a hunter. And nothing could ever change that.

II.1.1 Die Sekundarisierung

Äußerste Kohärenz dieses Sequenzanfangs: Es ist absolut notwendig, daß die Einstellungen sich organisieren, sich miteinander verbinden, sich in einem Ganzen vereinigen. Schnell stabilisiert sich ihre Anordnung in dem Modell der *Szene* – ab der 9. Einstellung –, wo die „Zeitfolge kontinuierlich“ ist und „ein räumliches und zeitliches Ganzes darstellt, daß man *ohne Bruch*‘ empfindet“ (Metz 1979, 345; Herv. Th.K.). Die Raumwechsel selbst (die Umgebung, die Kabine des Kapitäns, der Salon) geschehen so, daß die Spuren der „Veränderung“ weitmöglichst verwischt werden und ein einheitlicher Raum entsteht, das Schiff: Die Überblendung wird verdoppelt, hier durch das Andauern des musikalischen Themas (Einstellung 5-6), dort durch den Dialog, der sich eingangs auf den Kapitän – den wir soeben gesehen haben – und seine angenommene Unruhe – die wir schon kennen – bezieht (Einstellung 8-9).

Der Film stellt sich dar als ein geordneter Diskurs, der „verständliche Züge“ (Freud 1988, 403) hat: laut Freud das Resultat der *sekundären Bearbeitung*. Diese darf man nicht unter dem Vorwand, im Film die Spuren des Primären entdecken zu wollen, ausklammern, da sich der narrativ-repräsentative Film ihrem Modell folgend ausrichtet. Es handelt sich eher darum festzulegen, wie sie operiert, wie der Film eine gewisse Anzahl von Bedeutungen, die durch die Logik der Erzählung, die Kontinuität der Sequenz, die Konsistenz der Szene verbunden sind, zu lesen gibt, und – gleichzeitig – wie die derart organisierten Elemente stark zusammenhängen mit einer anderen Arbeit.

Für unsere Deutung bleibt es Vorschrift, den scheinbaren Zusammenhang im Traum, als seiner Herkunft nach verdächtig, in allen Fällen unbeachtet zu lassen und vom Klaren wie vom Verworrenen den gleichen Weg des Rückgangs zum Traummaterial einzuschlagen (ibid., 408).

Überfluß an Worten, Überfülle an Erklärungen, Wortschwälle: Da die bildliche Gestaltung nicht mit Sicherheit die „richtige Ausrichtung“ der Lektüre festlegt, fügt diese Hälfte der erste Sequenz auf der Wortseite einiges hinzu, sowohl um über ein angenommenes *Vorher* der Diegese zu informieren (Barthes: „Der Filmanfang hat eine starke Erklärungsfunktion. Es geht darum, so schnell wie möglich eine dem Zuschauer unbekannt Situation darzulegen, den vorhergehenden Status der Figuren und ihre Beziehung zueinander *zu bedeuten*“ [1960, 85].), als auch um mit Nachdruck die Orte anzugeben, wo die Dinge in Gang kommen, wer betroffen sein wird, welche Signifikate ins Spiel gebracht werden. Auswirkung auf die Analyse: Das Verbale wird anfänglich bevorzugt behandelt, da es den größten Anteil der Informationslast trägt; die relative

„Armut“ des ikonographischen Materials darf dennoch nicht vernachlässigt werden, denn in ihr arbeitet die Verschiebung.

II.1.2 Neu-Benennung oder das Ende der Konstellationen¹

Das im Filmtitel genannte Gefährliche taucht mehrfach auf: was das Funktionieren auf kurze Sicht – die Sequenz – betrifft in Form der möglicherweise versetzten Bojen (Einstellungen 7, 11, 15), der Riffe und der Haie (Einstellung 12); was das Funktionieren auf kurze und lange Sicht betrifft – Sequenz und gesamter Film – in Gestalt der schlechten Vorzeichen in den Karten (Einstellung 25) sowie der Unterhaltung zwischen Rainsford, Bill und dem Kartenspieler (Einstellungen 19-21), in der in einem Vergleich die dem Segment inhärente Gefahr des Schiffbruchs und die Hauptgefahr der Erzählung, die Jagd, miteinander verbunden sind; was das Funktionieren auf lange Sicht betrifft, ist das Gefährliche auf rätselhafte Weise („tragischer“ Ton und Mimik des Kapitäns) mit Brank Island verbunden (Einstellung 11).

Im Zusammenhang mit der Jagd stabilisiert sich die Bedeutung von *game*, besonders dank der Worte des Doktors in Einstellung 27. Dennoch erscheint auch das Spiel im Bild, ohne daß der Begriff fällt: Während der gesamten Unterhaltung über die Jagd legt im Hintergrund ein Mann Patienen. Diese gemeinsame Präsenz der mit dem Signifikanten /*game*/ verbundenen Signifikate von „Jagd“ und „Spiel“ in der Eingangssequenz, ermöglicht die späteren Kombinationen. Die sexuelle Konnotation ist der fallengelassene Sinn, der niemals manifest im Text auftreten wird: Die Verankerung ist eine Art von Zensur.

Die Neu-Benennung des Titels geht einher mit dem Renommée des Helden: Die Zentrierung der Erzählung (das, was sich ereignen wird) zieht die Zentrierung der Figur (*wen* dies betreffen wird) nach sich. Die Figuren sind Statisten, auf ihre Handlungen reduziert (der Kartenspieler), auf eine Funktion (der Kapitän), auf eine Funktion und einen Vornamen (Bill, Besitzer des Bootes), auf eine Funktion und Bruchstücke einer Rolle (der Doktor, der in seiner Biographie‘ wie in seinen Worten seinen Platz *in bezug auf* Rainsford einnimmt). Bob Rainsford hingegen – der als einziger einen Vor- und Nachnamen besitzt – wird nachdrücklich außerhalb dieses Tableaus gehalten: Er ist Jäger mit einem diegetischen „Früher“ (Jagden, Reisen), moralischen Qualitäten („Er ist jung, doch er hat Urteilsvermögen“, er ist mutig, aber vorsichtig, wie die Unterhaltung über die „unnützen Risiken“ zeigt), etc.

1 A.d.Ü.: Der französische Titel dieses Abschnitts „*Re-nom ou la fin des constellations*“ ist mehrdeutig: *Re-nom* verweist sowohl auf „Neubennennung“ als auf „Renommée“, „Ende“ (*fin*) könnte man zudem auch im Sinne von „Zweck“ verstehen.

Der Schrecken also – Rätsel, Mutprobe, Bedrohung, der „Horror“ gewisser Szenen – kann in die Diegese einfließen: Der Zuschauer weiß *immer schon*, was sich abzeichnet; das *Andersartige* taucht im Film niemals unerwartet auf: Es erscheint immer nur, um eine Erwartung zu erfüllen.

II.1.3 Norm und Abweichung

„Just a bit off.“ Einstellungen 7, 11, 15: Ein winziger Unterschied zu dem, was sein sollte, eine geringe Positionsdifferenz, eine kaum wahrnehmbare Abweichung: Der Kapitän steckt die minimalen Funktionsbedingungen von *The Most Dangerous Game* ab. Die Abweichung, Natur der Erzählung, betrifft die diegetischen Orte: die Leuchtbojen, die versetzt zu sein scheinen. Im Hinblick auf was? In bezug auf die Karte, die den Kode bildet, die Norm, das Gesetz. Man sieht, wie der Kapitän und sein Erster Offizier sich an ihr orientieren, doch sieht man die Karte nicht: Allein die Bojen selbst (Einstellung 7) werden uns gezeigt. Die Norm wird vorausgesetzt – nur die Abweichung wird festgestellt: Sie ist Teil des Schauspiels. Hermeneutische Einkupplung: Wenn die Bojen versetzt wurden, hat jemand dies aus einem unbekanntem Grund getan (des Rätsels Lösung gibt Zaroff im Trophäensaal).

Zu dieser Abweichung kommt die Abweichung des Ortes selbst hinzu: die Markierung des Kanals durch die Bojen ist in der ganzen Welt dieselbe (Universalität des Kodes), außer in jenen Gewässern (Einstellung 8). Hermeneutische Einkupplung: Was macht diesen Ort (Brank Island, in Einstellung 11 genannt) so besonders? Schillern der Kodes (narrative Kodes, die eben genau von der Abweichung ausgehend arbeiten): *jenseits* der Brücke in *NOSFERATU* (D 1922, Friedrich Wilhelm Murnau) weit abgelegene Schlösser der *DRACULA*-Filme, Inseln in *KING KONG* (USA 1933, Ernest B. Schoedsack und Merian C. Cooper) und *ISLAND OF LOST SOULS* (USA 1932-33, Erle C. Kenton)¹, die *side-show* in *FREAKS* (USA 1932, Tod Browning) ...

Abstecken der Erzählung durch die Bojen: Ihre Verschiebung de-markiert die Markierung (*marking-lights*) und kehrt den Bezug zwischen Signikant/Signifikat, der durch den Kode festgelegt ist, um, da sie, statt den Durchgang anzuzeigen, zu den Riffs führen. Umkehrung des Kodes: eine zentrale Figur von *THE MOST DANGEROUS GAME*. Am fernen Horizont dieser Beziehung von Norm und Abweichung die Sexualfrage und der Widerstand Rainsfords gegenüber der

1 Anzumerken ist, daß in *KING KONG* wie in *ISLAND OF LOST SOULS* die Insel nicht einmal auf der Karte abgebildet ist: radikale Abweichung, absolute Andersheit.

Abartigkeit Zaroffs: dieser, auf Eve deutend: „Was ist eine Frau, selbst eine Frau wie diese? Die Tatsache zu töten ist es, die uns stimuliert.“ Rainsford dagegen in zweifelndem Ton (mit auf Eve ruhendem Blick): „Glauben Sie?“

Wie in der Beziehung Karten/Bojen ist es die Abweichung, die das Schauspiel auf einem vorausgesetzten Normenhintergrund konstituiert (bald hier, bald dort stecken einige Wortfetzen von Rainsford den „moralischen“ Horizont der Erzählung ab); die Einzigartigkeit der Insel, ihr „In-Distanz-Setzen“ zum Rest der Welt, trägt zur bereits aufgezeigten Abgeschlossenheit des Films bei: Die internen Grenzüberschreitungen dürfen den Zuschauer nicht betreffen; der Auslöser der Katastrophe ist Bill, der sich weigert, an die Gültigkeit der Karten zu glauben, der entscheidet, *weiterzugehen*, die vom Kapitän bezeichnete Grenze zu überschreiten, der möglichen Falle nicht auszuweichen, sondern den kürzeren Weg zu nehmen. Auf diese Weise scheint Rainsford „wider seinen Willen“ in das Abenteuer hineingezogen zu werden.

II.1.4 Das Unheimliche (Semiologie und Psychoanalyse)

Der Gegensatz zwischen Rainsford und Bill ist Teil eines umfassenderen Konflikts zwischen denen, die nicht weiterfahren wollen (der Kapitän, der Doktor, Bob), und denen, die eben dies verlangen (das anonyme „Nein!“ in Einstellung 17). Dieser Konflikt ist selbst nur das Ergebnis eines grundlegenden Antagonismus, der an die Frage nach der Gefahr gebunden ist: Muß man daran glauben oder nicht? Das Vertrackte der Sequenz, aber auch ihre Stärke, ist es, zwei Stränge, die hiermit zusammenhängen, unlöslich aneinander zu knüpfen – der eine rational („wahrscheinlich“), der andere irrational (in Gestalt der Vorahnungen, der Vorzeichen) – und beide ihrer je eigenen Logik gemäß zum gleichen Resultat zu führen: dem Schiffbruch.

Strang der wahrscheinlichen Gefahr, die Aussagen des Kapitäns: versetzte Bojen, Strömungen, Riffe, Haie (aber Brank Island bleibt unbestimmt: Man weiß nicht, ob die Gefahr, die mit der Insel verbunden ist, zur Kategorie des Wahrscheinlichen gehört oder nicht). Strang der Vorahnungen seitens des Kartenspielers: das Gedicht von Longfellow, das in Einstellung 18 vorgetragen wird (sein Titel lautet: „The Wreck of the Hesperus“), die Pik-Dame, die Schlechtes verkündet (Einstellungen 24, 25, 26).

Verknüpfung der Stränge: Das „Übernatürliche“ arbeitet mit dem „Natürlichen“ der Erzählung: Das „Unglaubliche“ der noch kommenden Szenen wird zu einer motivierten Folge (vgl. Genette 1986): *Weil* Bill sich weigert, auf den Kapitän zu hören, strandet das Boot; *weil* das Boot strandet, setzt Rainsford seinen Fuß auf das Eiland; *weil* er Jäger ist, schlägt Zaroff ihm einen besonderen „Vertrag“ vor, und so weiter bis zum Überdruß vor dem Exzeß der „narrativen“

Ursachen. Der Ort von *THE MOST DANGEROUS GAME* in der Genre-Aufteilung ist instabil: Der Film entspricht nach der Definition von Todorov dem *Unheimlichen*:

In den Werken, die dieser Gattung zugehören, wird von Begebenheiten berichtet, die sich gänzlich aus den Gesetzen der Vernunft erklären lassen, die jedoch auf die eine oder andere Weise unglaublich, außergewöhnlich, schockierend, einzigartig, beunruhigend oder unerhört sind und aus diesem Grunde in der Person und dem Leser eine Reaktion hervorrufen, die der ähnelt, die uns von fantastischen Texten her vertraut ist. Die Definition ist, wie man sieht, weitgefaßt und verschwommen, aber ebenso verhält es sich mit dem Genre, das sie beschreibt: das Unheimliche ist im Gegensatz zum Fantastischen kein wohlabgegrenztes Genre (Todorov 1975, 44f.; Herv. Th.K.).

Das Aufeinanderprallen der Aussagen in der ersten Sequenz zeigt also von Anfang an, daß *THE MOST DANGEROUS GAME* mit der Erzähltypologie (der narrativen Filme) ein gefährliches Spiel spielt, im Grenzbereich zwischen dem „Fantastischen“ und dem „Realismus“ operiert.¹

Das *Weil* hat die Aufgabe, das *Warum* vergessen zu lassen – und folglich der Fiktion den Anschein des Natürlichen zu geben oder sie zu *realisieren* (im Sinne von: als wahr gelten lassen) und gleichzeitig zu verbergen, wie fabriziert sie ist..., das heißt: ihre Künstlichkeit. Die Umkehrung der Bestimmung, die das (künstliche) Verhältnis Mittel/Zweck in ein (natürliches) Verhältnis Ursache/Wirkung verwandelt, ist das eigentliche Instrument dieser *Realisierung*, klar notwendig für die übliche Form der Rezeption, die verlangt, daß die Fiktion in eine Illusion der Realität, sei diese auch unvollkommen und halb gespielt, eingebettet ist (Genette 1968, 20).

Semiologische Hypothese: Die „Wahrscheinlichmachung“ durch Motivierung wirkt umso schwerfälliger (der vorher erwähnte „Überdruß“), je unglücklicher die Erzählung *a priori* ist. Psychoanalytische Hypothese: Das „Unglaubliche“ (das kindliche Element, die Szene der Phantasie) kann nur gezeigt werden, wenn es einer Erzählung eingeschrieben ist, die als „natürliche Verpackung“ für das zu abrupt auftauchende Primäre dient. Verbindung der Hypothesen in der sekundären Bearbeitung wie Freud sie beschreibt:

Es ist unzweifelhaft, daß die zensurierende Instanz, deren Einfluß wir bisher nur in Einschränkungen und Auslassungen im Traumhalte erkannten, auch Einschaltungen und Vermehrungen desselben verschuldet. Diese Einschaltungen [...] haben

1 Heißt das, daß die „Kontaminierung“, die auf der Leinwand stattfindet, in gewisser Weise die tatsächliche historische Krise widerspiegelt? Roger Dadouins (1972) Analyse der Beziehung „zwischen dem Ereignis und der schöpferischen Arbeit der Phantasien“ erlaubt es, in dieser Richtung weiter zu denken

an und für sich keine besonders hohe Lebhaftigkeit und sind stets an Stellen angebracht, wo sie zur Verknüpfung zweier Stücke des Trauminhalts [...] dienen können (Freud 1988, 399).

II.1.5 *I know, but*

Die Figuren antworten aufeinander: Diese allgemeinen Gegenreaktionen werden zudem auf verzwickte Weise überlagert: Ein und dieselbe Figur kann sich in einer doppelten, in Hinsicht auf den Glauben an die Gefahr widersprüchlichen Position befinden. Dies ist bei Rainsford in Einstellung 19 der Fall, eine Inkonsistenz, die Bill hervorhebt: Rainsford will keine Risiken eingehen, es gibt jedoch das Photo, das das Gegenteil beweist. Dieser Widerspruch kann als geringfügig angesehen werden, da er zwei „moralischen“ Qualitäten entspricht, die bereits in Einstellung 11 angesprochen wurden (übrigens in widersprüchlicher Form: „He’s young, *but* he has judgment“). Die Spaltung ist besonders subtil im Fall des Kartenspielers, da er in Einstellung 14 den Kapitän anklagt, an Geschwätz (die „wahrscheinliche“ Gefahr) zu glauben; in Einstellung 26 (identische Kadrierung) sagt er mit Bestürzung, daß das böse Omen erneut gefallen sei – er glaubt folglich im Kartenspiel an die Vorzeichen, an das Geschwätz: Er „hat [den Glauben] bewahrt, aber auch aufgegeben [...]“.¹ Der Widerspruch – zwischen den Figuren – und die Spaltung – in einer Figur – werden nicht umsonst in diesem Filmanfang wiederholt: Sie sichern dessen Funktionieren, da sie im diegetischen Universum die Beziehung Zuschauer-Film inszenieren: Auch er – zuvörderst er – glaubt und glaubt nicht (vgl. Metz 1994). Dieses Verhältnis, das dem gesamten narrativ-repräsentativen Kino eigen ist, ist im Fall des unheimlichen Films „paroxystisch“: Es muß um jeden Preis erreicht werden, daß der Zuschauer wenigstens ein Mindestmaß an Glauben hat (wenn er nicht glaubt, stört er sich an der Unwahrscheinlichkeit der *Fiktion*) und daß er nicht zu viel glaubt (wenn er wirklich glaubt, schlägt der Film um in Horror). Studiotschungel, unwirkliches Licht, leicht falscher Ton und Theatergesten der Schauspieler: Diese Element sollte man nicht für Ungeschicklichkeiten halten; die Anstrengung, im Verlauf des Films das Zuviel an Glauben einzudämmen, läßt sich an diesen Ablösungen messen. Metz: „Um zu funktionieren, verlangt der Film nicht nur *eine* Spaltung, sondern eine vollständige Reihe aneinandergeschalteter Glaubensniveaus, die in einer bemerkenswerten Maschinerie ineinandergreifen“ (1975, 50).

1 Vgl. Freud (1927) in bezug auf den Fetischismus – und die Verleugnung, die diesen charakterisiert.

Unter den zahlreichen Äußerungen, die alle nach demselben Modell funktionieren – die Überfülle der „Aber“ in diesen 27 Einstellungen ist geradezu unglaublich –, ist eine Antwort des Kapitäns in Einstellung 11 emblematisch: “I know, sir, but...”¹

II.1.6 *The Shot*

Rainsford erscheint im Salon, Photographien in der Hand: Die *willkürliche* Wahl einer Inszenierungsweise – die Photographie wird als Zeichen eingeführt – soll durch die Schnelligkeit des „Präsentators“, seine Munterkeit, durch seinen heiteren Ton (als wenn er diese Dokumente gerade entwickelt oder wiedergefunden hätte, wobei angenommen wird, daß die anderen Personen sie nicht kennen) vertuscht werden: Es ist dem narrativ-repräsentativen Film nicht möglich, völlig natürlich zu wirken; so werden die nicht-motivierten Elemente, die den Film als Diskurs erscheinen lassen könnten, immer flüchtig, verstohlen gegeben, verschleiert von einem Übermaß an Bewegung, das sie verbirgt: Genau das ist auch die Arbeitsweise des Zauberers, des Illusionisten, des Taschenspielers.

Ist die Photographie erst einmal im Spiel, kann sich „auf natürliche Weise“ der Sinn an sie heften: Sie wird in der Folge zu einer Art Referent, zu einer gewissermaßen nackten, unumstößlichen Tatsache – dem Blick dargeboten.² Kurze Auflistung einiger ihrer Funktionen: Information über das „Vorher“ der Erzählung (Einstellung 13), „Beweis“ für Rainsfords Widersprüchlichkeit (Einstellungen 19, 20), Auslöser der Worte des Doktors (Einstellungen 20, 21).

Anhalten auf Einstellung 20: Das Tier von vorn gesehen, in einer Waldschneise; der Jäger von hinten, das Gewehr im Anschlag; die Daumen von Bill (der das Photo ja gerade anschaut) sind gerade noch zu sehen. Hier zeichnet sich eine Anordnung ab, die *THE MOST DANGEROUS GAME* systematisch benutzen wird: das Ineinandergreifen der Szenen und Blicke³. Ein Objekt (der Tiger) wird in einer ersten Szene dem Blick dargeboten (der Ausschnitt im Vorhang aus Zweigen); jemand (Rainsford) *zielt* aus einem gewissen Abstand darauf; der „Zielende“ ist selbst inszeniert, kadriert (die Ränder des Photos), wird von einem anderen betrachtet: vom Photographen, von Bill, vom Zuschauer. Die Ränder

1 „Ich weiß ja, aber...“, laut Octave Mannoni (1969) ist eben dies die emblematische Formel für die Spaltung, die den Glauben kennzeichnet.

2 Über die Funktion von Gegenständen zur Schaffung von „Natürlichkeit“ vgl. Kuntzel 1972.

3 Für eine detaillierte Analyse dieser Frage vgl. Kuntzel 1975.

der Leinwand fallen nicht genau mit denen der Photographie zusammen, sondern fügen sich hinzu wie ein neuer Rahmen: Das ganze Schauspiel wurde also perspektivisch umgesetzt für einen letzten, außerfilmischen Blick, der alle Szenen „verknüpft“: dem meinigen.

Das Photo wurde vom Doktor aufgenommen: Das Bild ist der Garant für die „Realität“ der Erzählung, wie Rainsfords Bemerkung in Einstellung 13 suggeriert. Das Photo hätte den Bericht von der Sumatrareise für die Leser glaubhaft machen können; es ist die Photographie, die den Zuschauern die unwahrscheinliche Erzählung der Reise nach Brank Island glaubhaft machen kann. *Man muß es sehen, um es zu glauben.*

Bill sieht sich die Photographie an: das heißt, daß eine Einstellung lang mein Blick mit dem Blick einer diegetischen Figur zusammenfallen kann: Ich bin nicht allein „Zeuge“ der Szene, die ich auf dieselbe Art wie der Doktor wahrnehme – der Arzt selbst bleibt davon nicht unberührt: Die Kommentare in Einstellung 21 belegen ausreichend seine Angst –, ich kann *in* der Szene sein: Später wird sich mein Blick mit dem von Rainsford decken.

Was zeigt das Bild? Rainsford, der auf ein Raubtier schießt. Die Aufnahme, die Einstellung (*shot*) ist zentriert um einen Schuß (*shot*). Beleg des textuellen Spiels, das sich zwischen der Kamera und der Waffe, dem gefilmten Objekt und dem Tier im Visier sowie Bills Äußerung in Einstellung 21 ergibt: „Here’s the Doc *charging the enemy* with an unloaded camera.“ Die Arbeit in dieser Einstellung gleicht der bei *Game*: mehrere Signifikate ein und desselben linguistischen Signifikanten geben Anlaß zu mehreren Bedeutungsketten im Film. Dank der Verdichtung der beiden *shots* in Einstellung 20 wird danach die Waffe immer ein wenig auch auf das Filmen bezogen sein (ab-/begrenzen, kadrieren, zielen, sehen, ohne gesehen zu werden, Meister des Objekts sein). Umgekehrt bleiben das Filmen wie auch das Betrachten des Films von dieser Jagd am Anfang gefärbt als eine exemplarische Inszenierung der Todesphantasie, die das idealistische Kino durchzieht. Genuß des Zuschauers, dem *Kampf auf Leben und Tod* zwischen Jäger und Wild beizuwohnen. Genuß, an der Stelle der Kamera zu sein: „Es ist die Kamera, die das Raubtier verschlungen hat, aber das Gegenteil *wäre möglich gewesen*, oder das wilde Tier hätte wenigstens den Kameramann, den Regisseur auffressen können. Die Phantasie des Zuschauer ist es, der Regisseur zu sein“ (Bonitzer/Daney 1972, 38).¹ Genuß zu filmen/töten: Schon meldet

1 Dieser Artikel könnte im übrigen die Vermengung von Jagd und Kino, deren Analyse hier nur angerissen wurde, hervorragend erhellen.

sich die radikale Verdichtung an, die PEEPING TOM (AUGEN DER ANGST, GB 1959, Michael Powell) vollzieht.¹

II.1.7 Das Paradigma

Zwei verwandte Paradigmen werden mit Nachdruck aufgestellt: wild/zivilisiert, Jäger/Gejagter. Mit einiger Perplexität wird das erste vom Doktor erwähnt: Er findet es inkonsequent und widersprüchlich, daß das Dschungeltier, welches aus Notwendigkeit tötet, wild und der Mensch, der aus Vergnügen tötet, zivilisiert genannt wird. Mit der Zerbrechlichkeit der Schranke innerhalb dieser Opposition wird von THE MOST DANGEROUS GAME auf schwindelerregende Weise gespielt, insbesondere durch die Figur von Zaroff: Selbst überzivilisiert sagt er: „Wir Barbaren...“, kurz nach einer Bemerkung über die „charmante Einfalt“ (d.h. die Rohheit, die Unkultur) von Martin; nachdem er alle Waffen durchprobiert hat, wählt er – Gipfel der Zivilisation – den Kriegsbogen der Tartaren. Gerade auch die Wahl des gefährlichsten Wilds und die Verbindung der Genüsse der Jagd mit denen der Sexualität verdankt sich zum einen einer extremen Verfeinerung (sadistischer Art), zum anderen dem Instinkt.

Das zweite Paradigma zeichnet sich schärfer ab, es entspricht keinem Wert wie das vorhergehende, sondern einem Tatsachenurteil: “[...] the world's divided into two kinds of people: the hunter and the hunted. [...] And nothing could ever change that“ (Bob in Einstellung 27). Klare Oppositionsschranke: Sie wird nicht auf dieselbe Art sich verschieben wie die, die „wild“ von „zivilisiert“ trennt und die verschiedene Mischungen zuläßt; im Gegenzug können die Termini, die die zweite Opposition trennt, *in ihr Gegenteil gewendet* werden – was der Doktor in Einstellung 23 andeutet, indem er vom „Platzwechsel mit dem Tiger“ spricht. Ver-Schiebung, Überschreitung der Mauer der Antithese: Der gesamte Film wird zur Inszenierung einer Aussage, die der von Rainsford in Einstellung 27 („Ich bin Jäger“) genau entgegengesetzt ist, zur Visualisierung einer nicht aussprechbaren Äußerung (in Rainsfords Logik, im Funktionieren der Sprache, kann A nicht Nicht-A sein): *Ich (Rainsford) bin Jagdwild.*

1 Film, in dem die Hauptfigur eine Kamera mit Bajonett benutzt: Das Filmen stellt hier wortwörtlich eine Tötung dar.

II.2 Die „Unordnung“ der Figuren

Einstellung 27, Fortsetzung.

Bei den letzten Worten von Rainsford kippt der Raum mit Getöse, die Musik hört abrupt auf. Panischer Schrecken bei den Personen. Schreie.



Einstellung 28 (5 Sekunden).

Das Schiff kentert. Lärm und Rauschen des hereinströmenden Wassers.

Einstellung 29 (2 Sekunden).

Der Zweite Offizier steigt die Treppe wieder hoch und durchquert den Raum von rechts nach links. Die Vorhänge bewegen sich; ein Gegenstand gleitet und fällt auf den Boden. Lärm, Geschrei.

Einstellung 30 (5 Sekunden).

Anschluß in der Bewegung auf den Zweiten Offizier. Ungeordnete Bewegungen der Personen: Sie laufen in alle Richtungen, stolpern. Flaschen und Gläser fallen um, andere Gegenstände rollen auf dem Boden. Lärm, Schreie.

Einstellung 31 (46 Sekunden).

Der Kapitän macht sich eifrig zu schaffen, das Licht geht aus. Aus dem Off Rufe, Pfiffe.

Der Kapitän: If the water ever hits those hot boilers ...

Einstellung 32 (1 1/2 Sekunden).

Das Wasser strömt ins Innere des Schiffs. Tosen der Brecher, Rufe.

Einstellung 33 (1 1/2 Sekunden).

Ungeordnete Bewegungen im Maschinenraum: Das Wasser dringt herein, eine Person fällt hin, der Heizer läßt von seiner Aufgabe ab, ein Dritter geht unter großer Mühe in Richtung des Wasserschwall. Rauschen. Schreie. Rufe (diese dauern bis Einstellung 49 an: in der nachfolgenden Beschreibung werden sie nicht mehr erwähnt).

Einstellung 34 (1 Sekunde).

Das Wasser sprudelt in alle Richtungen.

Einstellung 35 (1 1/2 Sekunden).

Wie Einstellung 33. Das Wasser, das von der rechten oberen Ecke des Kaders eindringt, entzieht die Personen dem Blick – läßt sie aus der Sicht verschwinden.

Einstellung 36 (1 Sekunde).

Schnelle Kamerafahrt nach vorne auf die Anzeige eines Manometers, dessen Nadel sich sehr schnell dreht.

Einstellung 37 (1 Sekunden).

Das Wasser strömt herein; Wasserdampf quillt hervor.

Einstellung 38 (1 Sekunde).

Mitten im Wasserdampf stützt ein Mann einen anderen: Das Gesicht vor Schmerzen verzogen stürzt er nieder; so bleibt der Kader den Bruchteil einer Sekunde leer.

Einstellung 39 (1 1/2 Sekunden).

Ein anderer Mann hält sich die Hände vor die Augen. Er verschwindet hinter dem dichter werdenden Wasserdampf.

Einstellung 40 (51/2 Sekunden).

Das Schiff explodiert.

Einstellung 41 (1 Sekunde).

Ein Mann fällt kopfüber ins Meer.

Einstellung 42 (2 Sekunden).

Die Trümmer des Bootes (Türen) fallen ebenfalls.

Einstellung 43 (1 Sekunde).

Ein Mann (der Kapitän?) ...

Einstellung 44 (1 Sekunde).

Ein anderer (ein Matrose).

Einstellung 45 (1 Sekunde).

Wie Einstellung 40. Die letzten Feuerfunken der Explosion fallen hernieder.

Einstellung 46 (7 Sekunden).

Zwei Männer strampeln im Wasser und versinken.

Einstellung 47 (4 1/2 Sekunden).
Das Schiff geht unter.

Einstellung 48 (2 Sekunden).
Zwei Männer schwimmen inmitten der Trümmer (Türen).

Einstellung 49 (7 1/2 Sekunden).
Wie Einstellung 47. Das Schiff sinkt.

Einstellung 50 (4 Sekunden).
Wie Einstellung 48.

Einstellung 51 (5 Sekunden).
Wie Einstellungen 47, 49. Das Schiff geht ganz unter: Der Mast verschwindet im Meer. Die Musik setzt gedämpft wieder ein.

Einstellung 52 (49 Sekunden).
Der Kapitän und Rainsford klammern sich an eine Planke.
Rainsford: See anybody?
Der Kapitän: Nobody left but us. And that fellow.
Sie schauen ins Off.

Einstellung 53 (1 1/2 Sekunden).
Der Kartenspieler strampelt, an einer Planke hängend.

Einstellung 54 (3 Sekunden).
Ein Hai erscheint im Kader und führt dort eine schnelle Kehre aus. Die Musik schwillt an (der Ton setzt sich im Crescendo über die nächsten Einstellungen fort).

Einstellung 55 (2 1/2 Sekunden).

Wie Einstellung 53.
Der Kartenspieler (schreiend): Sharks! Help!
Er wird unter Wasser gezogen.

Einstellung 56 (2 Sekunden).
Wie Einstellung 52. Die beiden Männer schauen.

Einstellung 57 (3 Sekunden).

Erneutes Bild vom Hai.

Einstellung 58 (8 Sekunden).

Wie Einstellungen 52, 56.

Der Kapitän (brüllend): Look, sharks! Oh, he's got me!

Er wird ebenfalls in die Tiefe gezogen, während Bob, auf die Türe gestützt, sich aufrichtet.

Einstellung 59 (4 Sekunden).

Rainsford schwimmt los (leichter Schwenk nach rechts).

Einstellung 60 (4 Sekunden).

Überblendung: Rainsford schwimmt.

Einstellung 61 (19 Sekunden).

Überblendung: Rainsford entsteigt schwankend dem Meer und verschwindet nach rechts aus dem Kader.

Einstellung 62 (51 Sekunden).

Rainsford tritt von links in den Kader und läßt sich auf den Boden fallen. Der Klang des Horns fügt sich in die Musik ein. Schwarzblende.

II.2.1 Die Auflösung [déliaison]

Einstellung 27: Bruch. Keine Horizontale mehr: Schrägen. Keine Musik mehr: Trümmer. Kein Wort mehr: Schreie. Ein förmliches Dementi von Rainsfords Worten ist zu sehen und zu hören: Etwas kann sich – gewaltsam – ändern.

Die folgenden Einstellungen setzen die Untergrabung der „guten Form“, die in Einstellung 27 stattfindet, fort und variieren sie. Keine Überblendungen mehr: harte Montage. Keine „räumliche Bindung“ (der Aufbau der Salonszene liefert hier das eindrucksvollste Beispiel) mehr, sondern Fragmente getrennter Orte: der Salon (Einstellung 30), die Kabine des Kapitäns (Einstellung 31), der Maschinenraum (Einstellung 32). Keine langen Einstellungen mehr: schnelle Abfolge der Bilder. Verlust des (Wiederer-)Kennens: Die Gegenstände lassen sich nicht mehr identifizieren, sondern sind in Bewegung, entsteht durch die Wassergarben (Einstellungen 34 und 35 beispielsweise) oder den Dampf (Einstellungen 38, 39), weggeblasen durch die Explosion (das Schiff, von außen gesehen), hochgeschleudert, auseinandergesprengt, aus der Ordnung gebracht. Keine Zivilität mehr in der gestischen und mimischen Kodierung, in der Haltung: gekrümmte, schwitzende, entblößte Körper. Keine mondäne Konversation mehr: Die Metasprache des ersten Teils (diese Unterhaltung, die den Titel hätte erhalten

können: *Von der Jagd* oder *Die Widersprüche der Zivilisation*) macht einigen Fetzen der Objektsprache¹ Platz, die hier und da vor einem Hintergrund aus Rufen, Brüllen auftauchen (und nicht von einem diskursiven Kontinuum getragen werden): Die Stimme wird nicht mehr durch das *Unterscheidende* einer linguistischen Struktur kanalisiert, sie besteht nur noch aus ihrem einfachsten, rohesten *Ausdruck*: eine körperliche Äußerung.²

Sowohl in den dargestellten Gegenständen als auch in der Darstellung selbst (die so weit geht, daß sie *an der Grenze* zum Nicht-Darstellbaren arbeitet) scheint es eine Repräsentationsweise zu geben, die besonders geprägt ist vom Figuralen, von der Auflösung, von etwas Primärem – das hier den zuvor aufgebauten Diskurs gewissermaßen in Stücke schlägt –, von der *Kraft*, wie sie bei Lyotard (1971, 14) gemeint ist: „Die Kraft ist nichts anderes als die Energie, die den Text faltet, knittert.“

Man täusche sich nicht: Der narrativ-repräsentative Film kann nur dann Energieentladungen, Überschuß, Unordnung, Durcheinander zulassen, wenn alle diese Kodebrüche einen Sinn bekommen, etwas *gelten* in bezug auf eine globale Energie der Narration und der Repräsentation.

II.2.2 *Natürlichkeit eines Schiffbruchs*

Verlust der Horizontalität: begründet durch die Tatsache, daß das Schiff sich zur Seite neigt. Auslöschten der Formen: gerechtfertigt durch den Einbruch des Wassers und die Dichte des Dampfes, der wie ein Wandschirm wirkt. Schreie: „psychologisch“ berechtigt durch das Entsetzen und den Schmerz. Die gegenüber den klassischen Normen der Darstellung genommenen Freiheiten sind gar keine: Sie entsprechen den klassischen Normen der Katastrophendarstellung. Es ist das gefilmte Objekt, das verändert wurde: Die Kamera begnügt sich damit, diese Veränderung aufzuzeichnen. Insoweit das Dargestellte in die Ausdrucksform einfließt (die größere Fragmentierung, die harte und schnelle Montage), ist dies gerechtfertigt durch eine Art („ganz natürliche“) Anpassung des Diskursrhythmus an den entsprechenden Erzählrhythmus (beschleunigter Handlungsverlauf, fieberhafte Tätigkeit der Personen) sowie des Kaders an das für einen Schiffbruch typische Auseinanderbrechen: *wreck*, Trümmer, *Schiffbruch* (*nauffrage*, *navis frangere*), Bruchstück.

1 „Die Objektsprache ist die Sprache, die in der Handlung selbst begründet ist, diejenige, die die Gegenstände *behandelt*, es ist die erste transitive Sprache, die, von der man sprechen kann, die aber selbst eher umgestaltet, als daß sie spricht [...]. [Die] Metasprache ist diejenige, von der man spricht, nicht die Dinge, sondern *in bezug auf* die Dinge [...].“ (Barthes 1981a, 128).

2 Zum Schrei vgl. Clement 1974, 308ff.

Kino, Literatur, Malerei: Der Text kann sich nur *unter der Hülle* der Natürlichkeit der narrativen Sequenz oder der darzustellenden Figur einer anderen Ordnung öffnen. Desnos' Verwendung des Motivs des Schiffbruchs als Schiffbruch der Sprache, Umkippen der rhetorischen Horizontalität (vgl. Gaubert 1972). Hochwasser, Sintfluten, Stürme, Schiffbrüche in der Malerei – Kompositionen voller Pathos, von Diderot geschätzt: „Nichts Schöneres, als die Felsen zur Linken, zwischen denen die Wellen sich schäumend brachen; inmitten der aufgewühlten Fluten sah man die Füße eines Unglücklichen, der sich an die Trümmer des Schiffs klammerte, und man erschauerte [...]“ (Diderot 1967, 99f). Verweilen, beinahe auf gut Glück, bei einem der gemalten Schiffsuntergänge: „Züge von Ergebenheit des Kapitäns Desse aus Bordeaux gegenüber der *Columbus*, holländisches Schiff“ von Théodore Gudin (Salon von 1831). Auch hier Aufgabe der Horizontalen, Brüche, Wassergarben; dennoch gehört das Gemälde in das Feld wahrscheinlicher Darstellung: Kommentar des *Moniteur universel*¹

Es wäre schwierig, mit einiger Sicherheit zu beurteilen, ob sich die Passagiere und Matrosen in der außergewöhnlichen Position, in der sich die *Julia* befindet, auf den Beinen halten können, arbeiten können, wie sie es beim Transport der Waren tun. Wir wären geneigt, es nicht zu glauben, aber, unter den extremen Umständen, die man so selten Gelegenheit hat zu sehen und gut zu sehen, kann die Wahrscheinlichkeit selbst nur eine täuschende Erscheinung sein.

Der Exzeß ist ein natürlicher Exzeß; der Signifikant wird nicht nutzlos vergeudet: Seine Zersplitterung *ahmt* eine diegetischen Zersplitterung nach.²

II.2.3 Die Verbindung [*liaison*]

Die Folge von Einstellungen ist gestaltet nach dem Modell der traditionellen narrativen Form des motiviert Wahrscheinlichen (vgl. II.1.4.): *Weil* das Boot die Felsen rammt, dringt das Wasser ein, *weil* das Wasser den Kessel erreicht, explodiert dieser (die Worte des Kapitäns in Einstellung 31 kommen zur rechten

1 Zitiert nach dem Ausstellungskatalog De David à Delacroix. La Peinture française de 1774 à 1830. Paris: Editions des Musées nationaux 1974, S. 472.

2 Jean-François Lyotard kommt zu einer ähnlichen Feststellung, wenn er in Hinblick auf den Bruch der traditionellen Darstellungskodes in dem narrativ-repräsentativen Film JOE (USA 1970, John G. Avildsen) bemerkt: „Man könnte folglich in dem Maße auf eine starke Affektladung rechnen, indem diese stärkere oder schwächere Pervertierung des realistischen Rhythmus bei starker Erregung auf die des organischen Rhythmus reagiert. Und das geschieht tatsächlich. Jedoch zugunsten der filmischen Totalität und summa summarum der Ordnung“ (Lyotard 1982, 33f).

Zeit, um unsere Erwartung entsprechend auszurichten), *weil* der Kessel explodiert, kommt es dazu, daß das Schiff...

Dies heißt bereits, daß die scheinbare Auflösung verglichen mit der Verbindungsarbeit der Erzählung recht bescheiden ausfällt. Die narrative Verbindung erscheint noch in der Dosierung der Spannung (der Aufmerksamkeit) in der Folge der „Prüfungen“: Bruch der anfänglichen Ruhe durch das Schiffsunglück (das in der Explosion gipfelt), kurzer Augenblick der Ruhe, gestört durch die „Hai-Episode“, neue Atempause (Rainsford ist gerettet).

Der zweite Teil der Sequenz läßt tatsächliche Spannung entstehen, die in bezug auf die Strukturen der *elementaren Erzählung*, die die Sequenz in ihrer Globalität darstellt, komplex wirkt: „Die elementare Erzählung umfaßt also zwei Typen von Episoden: solche, die einen Zustand der Gleichgewichtigkeit oder Ungleichgewichtigkeit beschreiben, und solche, die den Übergang vom einen Zustand zum anderen beschreiben“ (Todorov 1975, 146).

Die Ausdrucksebene entzieht sich ebenso wenig wie die Inhaltsebene den Imperativen der Verbindung: Wo die Überblendungen ausbleiben, tritt der Anschlußschnitt an ihre Stelle (Einstellungen 29-30). Auch wenn die Szene zerstückelt wird, so wird doch jeder Ort so dargestellt, als sei er Teil des einheitlichen Raums des Schiffs. *Vereinheitlichung* der Fragmente: Die Musik ist zwar verschwunden, doch sie wird durch ein anderes Tonkontinuum ersetzt, das die verschiedenen Einstellungen in einen Zusammenhang einbindet: die Schreie (beibehalten bis zur Einstellung 49). Und selbst wenn die Tonspur unterbrochen wäre, bliebe noch der relativ regelmäßige Rhythmus des Bilderflusses, der die Einstellungen als zu ein und demselben Ensemble gehörig ausweist.

Sich einen Film vorstellen, in dem der Bruch anhält: Nicht nur der narrative Fluß wäre dort angehalten, der szenische Raum und die Darstellung zerschlagen – gängige Charakteristika des *Underground*-Kinos – und noch der Ton würde gegen den Bildstreifen arbeiten (am Horizont: Godard), gegenläufig, in einem fortwährenden Hinken, gegen jeden Fluß, jede Gewohnheit des „richtigen Ablaufs“ – und wäre dieser „richtige Ablauf“ auch nur in minimalster Weise als rhythmische Konstante definiert.

II.2.4 Anmerkung: die großen Katastrophen

Einstellung 27: Unveränderlichkeit einer durch Rainsford aufgestellten Ordnung (der Gegensatz Jäger/Gejagter), Umschlagen dieser Ordnung (diegetischer Schiffsbruch, Brüche in der Wahrnehmung). Da beides zusammenhängt, ist es der Bruch, der die erste Ordnung antastet: Es ist diese Umkehrung, die in der Folge zum Gegenstand der Erzählung wird. Aber von einer Wirkung (der Erschütterung) der einen Ordnung auf die andere zu sprechen hieße, daß die

beiden Ordnungen *unterschiedlicher Ordnung* sind: Die eine betrifft die Herrschaftsbeziehungen Mensch/Tier bzw. Mensch/Mensch (die Äußerung Rainsfords ist wörtlich zu nehmen: „Es gibt zwei Arten von Menschen...“), die zweite eine vorausgesetzte „Natur“. Hypothese, was das ideologische Funktionieren der „großen Katastrophen“ betrifft: Die Störung der natürlichen Ordnung beeinflusst nur durch Zufall und für begrenzte Zeit die „soziale“ Ordnung: Beispielhaft ist hier Kleists *Das Erdbeben in Chili*, wo der erschütterte Kode wieder in seiner vorherigen Rigidität herrscht, sowie das zweite Beben vorüber ist. Beispielhaft, als Gegentext – Schocktext – auch Brownings *FREAKS*: keine Katastrophe, keine äußere Erschütterung der Beziehungen, die die Personen miteinander unterhalten, jedoch systematische Rückkehr zum Paradigma Dominierte/Dominierte durch die Dominierten selbst: der Schrecken.

II.2.5 Die Konfusion

Wenn das Durcheinander der Figuren in Einstellung 27 als eine Widerlegung der in Rainsfords letzter Äußerung bezeichneten Ordnung betrachtet werden kann, heißt das, daß die Figur auf ihre Art Sinn ergibt, daß der Raum auf seine Weise die Frage aufwirft, die vom Doktor und Bob formuliert wurde – sei es auch, zugegebenermaßen, auf indirekte Weise: Es handelt sich nicht exakt um die Umkehrung des Paradigmas Jäger/Gejagter, sondern um die Möglichkeit selbst einer Erschütterung jeglicher Ordnung.

Im Aufbau ihres diegetischen Raums geht die Sequenz weiter als die einfache „Erschütterung“ in Einstellung 27: Sie verändert und *verwirrt* die Beziehung zwischen Innen und Außen, die sie zuvor als deutliche Trennung gesetzt hatte. Setzung: Einstellungen 4-5, wohlgeordnetes Außen, mit einem besonders klaren Hinweis auf die Grenze zwischen Innen und Außen in Einstellung 7, wo das Meer, wie auf einer Bühne, im Fensterrahmen erscheint. Veränderung: Innen und Außen schlagen um (Einstellungen 27 und 28). Verwirrung: Das Außen dringt nach innen (Einstellungen 29 bis 40); das Innen wird durch die Gewalt der Explosion nach außen zerstreut (ab Einstellung 41): ins Meer geschleuderte Leiber, Schiffsteile – woran klammern sich die Schiffbrüchigen? An Türen. Verwirrung: ein Raum, von einem anderen besetzt; ein Raum weggeblasen, zerstückelt, in einem anderen verstreut. Verwirrung: Wie den einen *und* den anderen nennen? Der Schrecken der berichteten, dargestellten großen Katastrophen rührt nicht so sehr vom Schmerz, vom Tode (als Teil der Diegese) her als vom Durcheinander der Bilder und der ikonischen Bezeichnungen.

Delirare: die Spur verlassen. Unvermeidlicher Irrgang der Lektüre: Sobald im Film ein anderer Parcours als der Verlauf der Ordnung, die von der Erzählung festgelegt ist, sich abzeichnet, ein anderer Sichtungsrhythmus (anhalten, zurück-

laufen lassen) als die geregelte Ordnung des Ablaufens der Bilder einsetzt, verdächtigt man die Analyse – schöne Bescherung! –, auf der Grundlage des Films ihr eigenes Spiel zu spielen. Die Blindheit gegenüber der Natürlichkeit der Erzählung ist in der Filmkritik noch hartnäckig: So kann das bedeutsame Spiel Innen/Außen noch voll und ganz der bereits erwähnten „Natürlichkeit des Schiffbruchs“ zugeschrieben werden. Als wenn es nicht mehrerer Arten gäbe, dieses Bootsunglück zu filmen. Als wenn die Sequenz „Schiffbruch“ ihrerseits *obligatorisch* wäre. Frage an die „Positivisten“: Warum ist der zufällige Sturz Rainsfords in Richard Cornells Kurzgeschichte¹ im Film in diesen notwendigen Unfall geändert worden?

II.3 Die Verschiebungsarbeit

II.3.1 Der kranke und behandelte Arzt

Wenn die durch die räumliche Verwirrung inszenierte Umkehrung eine lose Verbindung mit der Umkehrung Jäger/Gejagter unterhält, so gilt dies nicht für den *Rollentausch*, der in Einstellung 9 durchgeführt wird. Jemand gibt an, nervös zu sein. Die folgende Antwort zeigt auf, daß es der Arzt ist (erste Störung: Der Doktor ist krank). Auf die banale Frage: „Doc, what do you recommend for nerves?“ antwortet nicht der Arzt; jemand anderes spricht an seiner Stelle, übernimmt seine Rolle und verordnet dem Arzt „a shot of Scotch“, einen Schuß/Schluck Scotch, Scherz, den die anderen aufnehmen und erweitern: „Give him the whole bottle.“ Ein Scherz? Der Witz ist nicht so amüsant, wie er beim ersten Hinhören scheint. Unaufmerksames Hören: einen „Schuß“ (abgeben); konzentriertes Hinhören: die unerbittliche Erzählung einiger Worte, in denen der Arzt in einen Kranken, der Behandelnde in einen Behandelten verwandelt wurde. Die kurze Einstellung 10, eigentlich „überflüssig“ – außer zur Rechtfertigung des Wechsels in der Kadrierung zwischen den Einstellungen 9 und 11 –, erhält unter diesem Gesichtspunkt ihre ganze Bedeutung: Der Arzt trinkt dort das „Medikament“, das ihm verordnet wurde, er beugt sich den Anweisungen der anderen, er vollendet die spielerische Umkehrung, die seine Gefährten in Gang gesetzt haben, er spielt das Spiel zu Ende – im Gegensatz zu Rainsford in der Hauptidee, der zwar gejagter Jäger sein, aber nicht getötet werden wird. Die phantasmatische Logik der totalen Umkehrung kann nur in

1 Es ist Nacht; Rainsford raucht Pfeife auf der Bootsbrücke, als er in der Ferne drei Schüsse hört: „Er sprang auf die Reling und balancierte dort, um höher zu stehen. Seine Pfeife stieß gegen ein Tau und fiel ihm aus dem Mund. Er machte eine hastige Bewegung und versuchte, sie aufzufangen. Ein kurzer, rauher Schrei entfuhr ihm, während ihm klar wurde, daß er das Gleichgewicht verloren hatte.“

der *Verschiebung*, einer doppelten Verschiebung, einer Verschiebung in zwei Stufen durchgeführt werden. Erste Stufe: Nicht Rainsford ist betroffen, sondern der Doktor; es handelt sich nicht um die Jagd, sondern um eine Krankheit. Zweite Stufe: Diese Krankheit wird von den Personen, die den Arzt umgeben, nicht ernst genommen (selbst wenn das Spiel des Darstellers an die Nervosität glauben läßt), sondern ins Komische gezogen: Das verordnete Medikament ist kein wirkliches Medikament, sondern die Parodie eines Medikaments.

Freud:

Es liegt nun der Einfall nahe, daß bei der Traumarbeit eine psychische Macht sich äußert, die einerseits die psychisch *hochwertigen* Elemente ihrer Intensität entkleidet, und andererseits auf dem Wege der *Überdeterminierung* aus minderwertigen neue Wertigkeiten schafft, die dann in den Trauminhalt gelangen. Wenn das so zugeht, so hat bei der Traumbildung eine *Übertragung und Verschiebung der psychischen Intensität* der einzelnen Elemente stattgefunden, als deren Folge die Textverschiedenheit von Trauminhalt und Traumgedanken erscheint. Der Vorgang, den wir so supponieren, ist geradezu das wesentliche Stück der Traumarbeit: er verdient den Namen der *Traumverschiebung* (1988, 257f; Herv. z.T. v. Th.K.).

II.3.2 Die Rache der Fische

Schlichte Tische, Stühle und Sessel; einfarbige Vorhänge und Lampenschirme; Flaschen und Gläser von den Figuren benutzt; Photographien und Spielkarten, die zum Anlaß für ein Gespräch werden: In ihrer Einfachheit werden die Gegenstände des Salons zu reinen Funktionen. Entweder bedienen sich die Personen ihrer, oder sie dienen dazu, die Erzählung in Gang zu setzen, ihr die Richtung vorzugeben: Das Bild läßt keinen Raum für Überfülle, überflüssige Details – eben die Details, durch die ein *Effekt des Wirklichen* (vgl. Barthes 1968) sich in eine Erzählung einschleichen kann. Dekorativer Rest: die Gemälde, die man nicht erkennen kann, und im Hintergrund des Salons eine kaum sichtbare Uhr sowie zwei große, präparierte Fische, vor denen die Figuren wieder und wieder vorbeigehen. Allgegenwärtig, werden diese Fische dennoch niemals erwähnt; sie sind da, dem Blick dargeboten wie ornamentale Motive. Das Ornamentale ist hier jedoch nur ein Köder: Das scheinbar Dekorative gehorcht einer unfehlbaren Bedeutungslogik. Fische: Zunächst einfach nur ein Element – das einzige in der gesamten Saloneinrichtung –, um daran zu erinnern, daß die Szene sich auf einem Schiff abspielt, um metonymisch das Meer anzuzeigen. Präparierte Fische, getötete Tiere, bearbeitet, ausgestopft, an die Wand gehängt: Trophäen. Die Fische zeigen also auf ihre Art die Frage der Jagd an – die

denkwürdige Frage des radikalen Gegensatzes von Jäger und Gejagtem: *Auf ihre Weise*, das heißt, indem sie sie mit dem gegenwärtigen Schauplatz, dem Schiff, verbinden. Schiffbruch. Zwei Haie (Einstellung 54 und Einstellung 57), zweimal der Schrei: "Sharks!" (Einstellung 57, Einstellung 58), der Kartenspieler und der Kapitän werden unter Wasser gezogen und dort verschlungen. Hier sind die Rollen nicht mehr auf spielerische Weise vertauscht. Unerbittliche Symmetrie: Der zweite Teil der Sequenz inszeniert die vollständige Umkehrung der Rainsfordschen Behauptung, die Rache der Fische, als ob die zwei Menschenfresser-Haie kämen, die beiden Fischtrophäen zu ersetzen, die „natürliche“ Ordnung durcheinander zu bringen.

Die Konfiguration „Rache der Fische“, wie zuvor die Konfiguration „kranke und behandelter Arzt“, scheint nur die Übertragung einer explizit im Dialog gestellten Frage auf eine andere Ebene, nur die verwandelte Wiederholung eines manifesten Elements zu sein. Aber dort, wo Rainsfords Antwort bei der Normalität verharrt und der Film bei Rainsford (dessen Integrität am Ende wiederhergestellt wird), stößt dieses verschobene Szenario, wie schon das vorhergehende, auf keinerlei Hindernis. Brutale Zensur des Hauptszenarios: plötzliche Wiedereinführung des ursprünglichen Paradigmas, der Ordnung, der Rollen. Subtile Zensur¹ – die subtil unterlaufen wird – der verschobenen Konfigurationen: Beim Doktor lief die Überschreitung spielerisch ab, hier vollzieht sie sich gewaltsam, doch ohne Rainsford direkt zu betreffen und ohne sich dem Zuschauer als solche zu lesen zu geben. Die vom Dialog aufgeworfene Frage, das Hauptszenario, ist dort zweifellos mit im Spiel, aber auf einer stummen Bühne, deren zersplitterte Figuren erst in der Analyse wieder zusammengesetzt werden – Sinn ergeben.

Stumme Bühne:

Bei der Traumarbeit handelt es sich offenbar darum, die in Worte gefaßten latenten Gedanken in sinnliche Bilder meist visueller Natur umzusetzen. [...] Die Traumarbeit läßt also die Gedanken eine *regressive* Behandlung erfahren, macht deren Entwicklung rückgängig [...] (Freud 1935, 195f).

Faszination für den Analysierenden, diese formale Regression (bzw. temporäre Regression, da beachtet werden muß, daß die Fischszene als halluzinatorische Befriedigung eines Wunsches wirkt) in der Sequenz zu beobachten, diese Verwandlung einer verbalen Aussage in nicht-verbale Elemente. Faszination, weil die hier dargestellte stumme Szene einen Grenzfall darstellt: Da sie verbale

1 „[...] [W]ir haben sie [die Traumentstellung] auf die Zensur zurückgeführt [...]. Die Traumverschiebung ist eines der Hauptmittel zur Erzielung dieser Entstellung“ (Freud 1988, 258).

Äußerungen wiederholt (oder von diesen wiederholt wird), dürfte sie im Prinzip der Wachsamkeit des Zuschauers nicht entgehen, müßte sie in das Register der Bedeutungen¹ eingehen, doch paradoxerweise bleibt sie unter den gewöhnlichen Bedingungen des Filmsehens außerhalb des Sinns: Da die ausgestopften Fische weder zwangsläufig wahrgenommen, noch automatisch mit den Haien in Verbindung gebracht werden, kann die Gewalt letzterer vollständig aufs Konto des Spektakulären gehen. Zersplitterte Szene: „[...] es ist die Aufgabe der Deutung, die weggelassenen Beziehungen wieder einzusetzen“ (ibid., 201).

Grenzfall der Szene, Grenze der Analyse. Von welchem (Film-)Text spreche ich gerade? Von einem dem Anhalten auf dem Bild, der Beschreibung, der Lektüre *vorausgehenden* Text (aber existiert denn ein naiver *Text?*, die Lektüre beginnt erst bei der erneuten Lektüre), oder von einem Text, den ich in bezug auf den Film, der sich ohne Unterlaß verschiebt, in diesem Text (nach)zeichne?

Und dies führt uns zu der oben liegengelassenen Frage: Wem entdeckt der Traum seinen Sinn, bevor der Analytiker hinzukommt? Dieser Sinn geht der Lektüre wie der Wissenschaft seiner Deutung voraus.

Beides zeigt, daß der Traum gemacht ist – doch unserer Stimme gelingt es nicht, dies zu erreichen –, um den Wunsch zu erkennen. Wenn Freud also recht hat mit dem, was er vom Unbewußten sagt, und wenn die Analyse notwendig ist, läßt sich der Wunsch nur in der Deutung fassen (Lacan 1966, 623).

II.3.3 *Worte in Bruchstücken: der Text unter dem Text*

Den geordneten Diskurs wieder aufnehmen, die Über-Verbindung, die extreme Kohärenz der Äußerungen des Sequenzanfangs. Sie wieder aufnehmen, um mit einem Stoß diese aufgezwungenen Ketten zu zerbrechen, um auf andere Weise, mit einem für die Wiederkehr bestimmter Lautreihen empfindlichen Ohr zu hören – und bisweilen die hier und da aufgesammelten Bruchstücke miteinander in Kontakt zu bringen –, um unter der Harmonie des Wahrscheinlichen die Dissonanzen – das Knirschen der Erzählmaschine, Spuren einer anderen Wirkungsweise – zu hören. Sich entscheiden: Nicht versuchen, die aufgesammelten

1 Der Tatsache, daß die stumme Szene bei Hitchcock – ohne Unterstützung durch das Wort – ausschließlich diesem Register angehört, gilt Truffauts Bewunderung: „Wenn man Hitchcocks Karriere [...] aufmerksam verfolgt, so findet man darin die Antwort auf einige Fragen, die sich jeder Filmemacher stellen muß, darunter die wichtigste von allen: Wie drückt man sich auf eine rein visuelle Weise aus? [...] Hitchcock [ist] der einzige Filmemacher [...], der ohne Hilfe des Dialogs die Gedanken einer oder mehrerer Personen filmen und verdeutlichen kann“ (1988, 10 u. 15).

und in Verbindung gebrachten Bruchstücke in einem System zu verknüpfen: Nur das Blinken des Textes unter dem Text¹ andeuten.

Einstellung 19: „Wait a minute, *fellows* ...“ (Rainsford zu den anderen); „That’s fine talk coming from a *fellow* ...“ (der Kartenspieler, von Rainsford sprechend). Einstellung 22: “Now, take that *fellow*...” (Rainsford in bezug auf den Tiger auf dem Photo). Ein und derselbe Signifikant */fellow/* gleitet also von Rainsford Reisegefährten zu ihm selbst, dann zum Tier: Die Äußerungen bewirken die Grenzüberschreitung der Arten und des Gegensatzes Jäger/Gejagter – als ob der Signifikant selbst versuchen würde, die paradigmatische Ordnung, die Rainsford später bekräftigt, in Unterschiedslosigkeit aufzulösen. Als ob die spätere paradigmatische Ordnung hier erschüttert wäre – aber auf verschobene Weise, ein wenig wie ein Versprecher² ohne ins Bewußtsein zu gelangen. Es geht hier nicht darum, die Figur zu psychologisieren: Nicht er „(er-)lebt“ den Lapsus; man muß nur festhalten, daß die Verschiebung des Problems der Grenzüberschreitung auf ein unbedeutendes Detail im Register gesagt/nicht-gesagt (genau wie „die Rache der Fische“ mit der Doppeldeutigkeit gesehen/nicht-gesehen spielt) den Zuschauer dazu bringen kann zu „wissen“, daß das Paradigma bereits in dem Augenblick umgekehrt wird, wo Rainsfords Rede am nachdrücklichsten versucht, es zu setzen.

Erneutes Erscheinen der Unordnung im Zentrum des Satzes, der sie zu leugnen versucht (in Einstellung 22): “[...] the world’s divided into two kinds of *people*: the hunter and the hunted“: dieselbe Unterschiedslosigkeit der Kategorien, fallengelassen wurde das *versus*, das die beiden semantischen Welten trennt: *Mensch vs. Tier*.

- 1 „Die Entzifferer, die Kabbalisten oder Phonetiker seien mögen, haben freies Feld: eine symbolische oder mimetische oder systematisch auf einen Teilaspekt aufmerksame Lektüre kann immer einen latenten (Hinter)Grund, ein verborgenes Geheimnis, eine Sprache unter der Sprache existieren lassen. Und wenn es keine Geheimschrift gäbe? Dann blieben dieser nicht endende Lockruf des Geheimnisses, diese Hoffnung auf Entdeckung, diese im Labyrinth der Exegese umherirrenden Schritte“ (Starobinski 1971, 159f).
- 2 Kurzes Aufblitzen eines anderen Textes, Instabilität der Signifikanten trotz ihrer Stabilität in einer diskursiven Ordnung, *Nomadentum*: „Es ist wohl unverkennbar, wie nahe die Rücksichtnahme auf die vagierenden Sprachbilder [bei Meringer und Mayer], die unter der Schwelle des Bewußtseins stehen und nicht zum Gesprochen werden bestimmt sind, und die Aufforderung, sich zu erkundigen, an was der Sprecher alles gedacht habe, an die Verhältnisse bei unserer Analyse herankommt“ (Freud 1980, 53).

II.3.4 Filmarbeit: Verschiebung Freuds

Ärzte, Haie, Rainsfords Äußerungen: In diesen drei Verschiebungen ist die gesamte Bewegung der Haupterzählung, die zu sehen und zu hören ist. *Verschiebungen*: Jede behält gewisse Züge dieser Erzählung – zumindest die Inszenierung einer Rollenumkehrung –, indem sie sie anders darstellt (um die Freud-sche Definition wieder aufzunehmen). Dasselbe Bemerkung wie zuvor hinsichtlich der Verdichtung: Die Verschiebung wird hier nicht als Verschiebung in bezug auf einen latenten Inhalt verstanden, sondern als Verschiebung einer manifesten narrativen Struktur. *Manifest* bedeutet nicht, daß diese Struktur etwas Gegebenes ist – das textuelle System wird vom Analysierenden entworfen¹ –, *es sei aber noch einmal angemerkt, daß man es nicht notwendigerweise deuten* muß (im Hinblick auf psychoanalytische Inhalte), um seine Funktionsweise zu begreifen. Selbst wenn ich hier und da aufzeigen kann, daß der Text auf der Seite der Perversion spielt, bildet die Perversion keinesfalls den Fluchtpunkt, in bezug auf den meine Analyse, wie ein Gemälde, sich durch die Vereinigung seiner Perspektiven aufbauen würde.

Die Lektüre in eine Art Cézanneschen Raum, wo die verschiedenen Perspektiven dieselbe Oberfläche bilden, eintreten zu lassen, bedeutet deshalb keineswegs, so zu tun, als halte man *The Most Dangerous Game* für einen pluralen Text. Als „klassischer“ Text konzentriert er sich auf eine einfache Erzählung, setzt eine begrenzte Anzahl von Personen in Szene, welche – der Diegese verpflichtet – eine „Krise“ durchleben werden. Diese Krise – manchmal *Umkehrung*, *Wende*, *Überschreitung* der paradigmatischen Grenze, *Unordnung*, *Konfusion* oder auch, falls der Terminus in diese Kette synonyme Bedeutungsverschiebungen hineinpaßt, *Perversion* genannt –, diese Vorspiegelung eines Signifikats setze ich in der Filmarbeit, in genau diesem Film, *an die Stelle* des latenten Gedankens in der von Freud beschriebenen Traumarbeit. Auch wenn die Freud-sche Psychoanalyse (ins besondere die Traumdeutung) einen beständigen Zitatenschatz der Analyse darstellt, erscheint sie nichtsdestoweniger nur als eine weitere Hinzufügung zu einem Intertext² in dem auch die Semiotik, die Kunstgeschichte, Film- und literarische Erzählfragmente eine Rolle spielen. Textuelle Analyse heißt riskieren, daß die Anleihe illegitim ist. Der psychoanalytischen Theorie wie auch der Linguistik das entnehmen, was, während es von

1 „Texte und System stehen einander folglich als bezeugte Entwicklung (déroutement) und konstruierte Verständlichkeit (intelligibilité) gegenüber [...]“ (Metz 1973, 82).

2 Zum Begriff des Intertextes vgl. Kristeva 1969.

anderem als dem Film spricht (von der Sprache, vom Unbewußten), dennoch auch vom Funktionieren des gegenwärtigen Textes zu reden scheint. Entnehmen, in Kontakt bringen, die Grenze überschreiten, welche die „Disziplinen“ trennt, in Unordnung bringen, pervertieren, mischen – vielleicht endlich eine ausreichend labile Methode finden, um die Fluidität, die Bewegung, das Gemischte, die Spezifität des bedeutungsschaffenden Prozesses des Films zu benennen.

Der Traum ist im Grunde nichts anderes als eine besondere Form unseres Denkens, die durch die Bedingung des Schlafzustandes ermöglicht wird. Die *Traumarbeit* ist es, die die Form herstellt, und sie allein ist das Wesentliche am Traum, die Erklärung seiner Besonderheit (Freud 1988, 413).

„Traum‘ kann man nichts anderes nennen als das Ergebnis der Traumarbeit, d.h. also die *Form*, in welche die latenten Gedanken durch die Traumarbeit überführt worden sind“ (Freud 1935, 198). Es ist nicht das Signifikat, das Freud interessiert, sondern die Logik der Bedeutungsproduktion: Es ist nicht die Vorspiegelung des Signifikats, die die Filmanalyse interessiert, sondern die von ihr ausgehende Hervorbringung des filmischen Textes; insbesondere, wie seine verschiedenen Konfigurationen miteinander wirken, um ihn zu verschieben.

II.3.5 Plazierungen

Einstellung 11: Rätsel von Brank Island, vom Kapitän erwähnt – Rätsel, das keiner kennt –; Hinzuziehen von Rainsford – durch den Umstand gerechtfertigt, daß er bereits Reisen dieser Art unternommen hat sowie durch ein psychologisches Argument: „Gründe“, die wie eine ungeschickte Bemäntelung für das willkürliche Erscheinen des Helden wirken –; Bills Antwort: „But Bob’s not a sailor. He’s a hunter.“ Über die Informationsdichte hinaus (man muß so schnell wie möglich erfahren, welche die wichtigsten Züge Rainsfords sind) vermittelt dieses Fragment insgeheim auch, daß Rainsford *auf Anhieb etwas zu tun hat* mit Brank Island – selbst wenn davon im Rest der Sequenz nicht mehr die Rede ist. Bills Antwort ist merkwürdig. Und wenn gerade Rainsford etwas mit Brank Island zu tun hätte, weil er Jäger ist? Funktionieren auf lange Sicht (natürlich wird der Zuschauer seit langem diese harmlose Frage „vergessen“ haben): Der Gegensatz Seemann/Jäger, der hier formuliert wird, „springt“ auf die Insel über, wo die Mitglieder der Mannschaft, die den vorhergehenden Schiffbruch überlebt haben, von Zaroff zur Jagd eingeladen wurden.

Einstellung 23: “[...] would you have changed places with the tiger?“ Rainsfords Antwort: „Well, not now.“ Er würde also zu einem anderen Zeitpunkt, an einem anderen Tag vielleicht, wollen. Bald? *In Kürze.*

Einstellung 6: Großaufnahme der Uhr. Dieses Motiv dient in der Sequenz zu nichts – so ist beispielsweise keinerlei Spannung an das Verrinnen der Zeit¹ geknüpft – außer im Hinblick auf das Manometer, das die Form des Zifferblatts erneut einsetzt (mit *Inversion* der Bewegung in bezug auf das Objekt: Kamerafahrt nach vorne statt nach hinten). Im Gegenzug wird die Uhr später im Film erneut erscheinen. Narrative Wiederaufnahme: Die Jagd muß sich innerhalb einer begrenzten Zeitspanne abspielen. Wiederaufnahme im Bild: Rainsford in den Sümpfen – er hat nur mehr noch eine halbe Stunde „durchzuhalten“, um die Partie zu gewinnen –, Zaroff als Sieger beim Wasserfall – die Zeit ist verstrichen –: Beide schauen in Großaufnahme auf die Uhr.

All diese scheinbar heterogenen (und sei es nur, weil sie in verschiedenen Ausdrucksmaterialien auftreten) Vorwegnahmen haben eine gewisse Anzahl an Zügen gemeinsam, die – was durch die Gleichartigkeit der *Plazierungen* unterstrichen wird – zu dem bereits beschriebenen Prozeß der Verschiebung gehören. Als Ton- oder Bildmotive betreffen sie nur am Rande das unmittelbare Funktionieren: Bei ihnen verweilen, sie isolieren, erscheint im Hinblick auf die Sequenz willkürlich, aufgesetzt, unpassend, „deplaziert“, wie man mit einem hier ungelassen kommenden Ausdruck sagt. In der Tat ist ihre Funktion verschoben.² Indem sie sich auf „unbedeutende“ Details erstrecken – als kaum wahrnehmbarer Riß im Sequenzgewebe –, vertiefen sie hier nur die Erwartung seitens des Zuschauers, bereiten sie – wie Rainsfords Worte – den Boden für die zukünftigen Sequenzen in kurz aufblitzender Form. *Kurz aufblitzend, kaum wahrnehmbar, „unbedeutend“*: Diese Adjektive beschreiben im Film einen anderen Raum als den, mit dem sich die Semiologie der Kommunikation normalerweise beschäftigt. Ein Raum, den ich nur schwer beschreiben, benennen kann. Ein Raum, der in den Zwischenräumen des Bedeutungsraums spielen würde; der nicht außerhalb der Bedeutung läge, der aber auf andere Art Sinn erzeugte; der nicht direkt zu lesen wäre, mir aber wissentlich Lektüreeinweisungen gäbe.

Plazierungen: Ökonomie des „klassischen“ Films. Der Signifikant wird niemals grundlos herbeigeholt. Er muß nicht nur sofort in der Sequenz einen Wert³

- 1 Im Gegensatz zu M – Eine Stadt sucht einen Mörder, wo eine Uhr im Dienst des Suspense in einer Sequenz steht; vgl. Kuntzel 1972.
- 2 Diese Verschiebungen sind nicht ohne Beziehung zu dem, was Christian Metz (1979, 340) „diegetisch versetzte Einfügung“ nennt, ein „[...] Bild, das [...] aus seiner normalen filmischen Umgebung herausgenommen und als eine Art Enklave in das Syntagma einer fremden Aufnahme eingebettet wurde [...]“; im Unterschied zu dieser Art Einfügung, die als Fremdkörper erscheint, schleicht sich das Ton- oder Bildmotiv „auf natürliche Weise“ in die Szene ein, in die es „verschoben“, „de-plaziert“ wurde.
- 3 Der Wert, vom dem hier die Rede ist, ist nicht der Saussuresche Wert, sondern der, von dem –

haben (selbst auf so minimale Weise wie das Uhrmotiv), sondern auch noch plaziert werden – so wie Geld „plaziert“ wird –, um später, während er sich an neuen Konfigurationen beteiligt, mit neuem Sinn beladen zu werden, um einen größeren Wert zu haben: So ist: „But Bob’s not a sailor. He’s a hunter“, was als punktuelle Information einen Wert besitzt, eine Aussage, aus der später ein ganzes narratives Segment wachsen wird. Klassischer Film, ökonomisches Modell, organisches Modell: Sagt man von einem Kind nicht auch, daß es *wächst und gedeiht*?¹

II.3.6 Von der Sequenz zum Film

Der weitere Verlauf des Films, erster Teil: Mondäne Unterhaltung bei einer Flasche Wodka – bei der, im Vergleich zum Whisky, das Fremdartige hervorsteicht – über die Jagd und die Frage der Zivilisation. Hier und da einige Andeutungen, Vorboten des Dramas. Bruch: Rainsfords Ablehnung, Jagd auf Menschen zu machen; Zaroffs Antwort: Rainsford selbst wird gejagt. Zweiter Teil des Films: zunehmend wildere Jagd, bis schließlich die Hunde losgelassen werden, dann die Verfolgung im Nebel der Sümpfe, wo sich die Formen auflösen, die Zerstückelung der rennenden Körper im Rennen. Rainsford fällt ins Wasser und kann sich auf wundersame Weise retten.

In der Organisation der Handlungen, in seiner formellen und rhythmischen Arbeit wiederholt der ganze Film den Verlauf der ersten Sequenz, die sich in zwei Abschnitte um die Achse, die von Einstellung 27 gebildet wird, gliedert. Ablösbares² Teil, der Erzählung *vorausgehend*, muß diese erste Sequenz in bezug auf den Film, wie bei Freud der Vortraum in bezug auf den Haupttraum, als Vor-Film betrachtet werden. So sind es dort nicht einige einfache narrative Voraussetzungen – wie die unverzichtbaren Informationen über Rainsford – die dargelegt werden, sondern bereits das ganze zukünftige Funktionieren, durch eine Reihe von nebeneinandergestellten, aufeinandergeschichteten Verschiebungen: Plötzlich erscheint die Sequenz wie eine Verdichtung der Verschiebungen.

von Marx ausgehend – Jean Baudrillard (1972, 175) sagt: „Es ist die List der Form, sich ständig in der Offensichtlichkeit des Inhalts zu verstecken. Es ist der Trick des Kodes, sich in der Offensichtlichkeit des Wertes zu verstecken und zu entstehen.“

- 1 A.d.Ü.: Kuntzel spielt in diesem Abschnitt mit dem Verb *profiter*, das im Französischen umgangssprachlich auch „wachsen“, „gedeihen“, „größer werden“ bedeuten kann.
- 2 Die erste Sequenz ist derart „herauslösbar“, daß beispielsweise in der Zeitschrift *Midi-Minuit fantastique*, Nr. 6, Juni 1963, die THE MOST DANGEROUS GAME gewidmet ist, kein einziges Photo dieses Segment wiedergibt

So verschieden, wie der Vor-Film (der Schiffbruch) und der Hauptfilm (die Jagd) erscheinen mögen, verweist doch der eine auf den anderen, vertreten sie sich gegenseitig, wiederholen, antworten sie sich. Durch seine Verschiebungsarbeit inszeniert der Prolog den Hauptfilm anders – *anders*, was zum Beispiel eine radikalere Umkehrung als der Hauptfilm erlaubt:

Von aufeinanderfolgenden Träumen kann man oft merken, wie der eine zum Mittelpunkt nimmt, was in dem nächsten nur in der Peripherie angedeutet wird und umgekehrt, so daß die beiden einander auch zur Deutung ergänzen (Freud 1988, 428).

[...] [Z]wei Träume einer Nacht [teilen] sich nicht selten derart die Erfüllung der Traumaufgabe [...], daß sie zusammengenommen eine Wunscherfüllung in zwei Etappen ergeben, was jeder Traum für sich nicht leistet. Wenn der Traumwunsch etwa eine unerlaubte Handlung an einer bestimmten Person zum Inhalt hat, so erscheint diese Person unverhüllt im ersten Traum, die Handlung aber wird nur schüchtern angedeutet. Der zweite Traum macht es dann anders. Die Handlung wird unverhüllt genannt, aber die Person unkenntlich gemacht oder durch eine indifferente ersetzt (1978, 26f).

III. Wiederholung: Die drei Schläge

Aber Kunstwerke üben eine starke Wirkung auf mich aus. [...] Ich bin so veranlaßt worden, bei den entsprechenden Gelegenheiten lange vor ihnen zu verweilen, und wollte sie auf meine Weise erfassen [...]“ (Freud 1975a, 197). Was macht Freud vor dem *Moses* von Michelangelo? Er hält an, macht sich vom Gesamteindruck los, untersucht die Figur in allen Einzelheiten und kommt durch diese atomisierte Sicht zum Ganzen zurück, zur Gesamtheit, die ihn so beeindruckt hat; analytische Konzeption, die „durch die Wertung gewisser unscheinbarer Details zu einer überraschenden Deutung [...] der gesamten Figur [...] gelangt (ibid., 220).

Versuchen, da der Beginn von *THE MOST DANGEROUS GAME* extrem verlangsamt wurde – Verlangsamung, die unverzichtbar ist für das lange Verweilen, von dem Freud spricht – und analysiert wurde, als wäre auch der gesamte Film schon auf jedes Detail hin durchgesehen worden, versuchen, sich auf *hypothetische Weise* zu fragen, wie der Film funktionieren kann, bevor ihn der Analysierende verändert. Dieser Versuch erfordert in einem Zarfosschen Verfahren die Umkehrung der gesamten vorhergehenden Lektüre: nicht länger aufspüren, was vom Film im Vorspann und in der Sequenz bereits enthalten ist, sondern was vom Vorspann und von der Sequenz im Film, in der normalen Ordnung seines Ablaufs, erscheint.

Um die Wiederholung zu erfassen, die Wiederholung eines Textelements verwenden, welches die Lektüre zu ihrem ersten Zugang, zu den drei Schlägen des Klopfers, zurückführt.

III.1 Nachträglichkeit

Während die Konstellationen des Klopfers nur in der Analyse in Form einer Tabelle, in der die Elemente in Synchronie erscheinen, dargestellt werden können, führt das mehrmalige Erscheinen einiger mit dem Klopfers verbundener Bild- und Tonmotive dazu, daß im diachronischen Gefälle des Films ein *Déjà-vu*-Effekt entsteht.

Vages *Déjà-vu*, das keinem genauen früheren Moment zugeordnet werden kann und vollständig aufgeht in diesem Eindruck einer Wiederkehr von etwas (was?), das man zuvor schon einmal wahrgenommen hat: Im Falle des Traums ist dies laut Freud mit dem Ort verbunden, an dem man mit Gewißheit „schon einmal war“, dem „Genitalen der Mutter“ (1988, 330).



Das Selbst erscheint in fremder Gestalt im Anderen (der Insel, Zaroff, der Menschenjagd), das (von der Zivilisation, Rainsford, den gewöhnlichen Regeln der Jagd) vergessene, verdrängte, verneinte Selbst. Archaisches Stadium der Gesellschaft, des Individuums: Das Hauptszenario führt es wieder auf, mit all den Vorsichtsmaßnahmen, die man kennt. (Neu-)Inszenierung, die auch in der Arbeit der Motiv- und Handlungswiederholung erscheint: Was neu ist in der Progression – der Film geht unaufhörlich weiter, die Sequenzen greifen in einem irreversiblen Ablauf ineinander –, ist immer nur die Wiederkehr dessen, was als *Vor-Schlag* im Vorspann und in der ersten Sequenz bereits gezeigt wurde. Durch die Verschiebung und die Verdichtung, durch das Gleiten und die Überlagerung der Elemente wird der Vor-Schlag unkenntlich gemacht. Ein Vor-Schlag, den ich, der Zuschauer, nach Ablauf des Films nicht in Worte fassen könnte. Ein unkenntlicher und nicht in Worte faßbarer Vor-Schlag, von dem ich aber *auf andere Weise* Kenntnis habe, weil *The Most Dangerous Game* sich gemäß der Assoziationsgesetze bildet, die in „mir“ funktionieren, ohne daß ich sie benennen könnte – es bedarf der Analyse, daß ich zur Benennung gelange –: die Primärprozesse.

„*Déjà-vu*“ verweist auf eine genaue Erinnerung: die Wiederaufnahme beispielsweise des Klopfers an der Tür von Zaroff, von Rainsford wie im Vorspann betätigt. Hypothese: Die Wahrnehmung der Elemente, die diesem retroaktiven Schema gehorcht, reproduziert für die Dauer eines Films den psychischen

Mechanismus, den Freud in einem Brief an Fließ beschrieben hat: „[...] [V]on Zeit zu Zeit [erfährt] das vorhandene Material von Erinnerungsspuren eine *Umordnung* nach neuen Beziehungen, eine *Umschrift* [...]“ (1975b, 151). Genau so verhält es sich beim Mechanismus der *Nachträglichkeit*, wie er in bezug auf den „Wolfsmann“ definiert wird:

Wenn man das Verhalten des vierjährigen Kindes gegen die reaktivierte Urszene in Betracht zieht, ja wenn man nur an die weit einfacheren Reaktionen des eineinhalbjährigen Kindes beim Erleben dieser Szene denkt, kann man die Auffassung schwer von sich weisen, daß eine Art von schwer bestimmbarem Wissen, etwas wie eine Vorbereitung zum Verständnis, beim Kinde dabei mitwirkt (Freud 1982, 295).

Vorwissen des Zuschauers im Augenblick des Vorspanns: Halbnaakte Frau, entführt von einem Tier, Gewalt der Schläge. Umschrift der „Urszene“ in die Szenen der Haupterzählung: Sie wird als Teil einer Erzählung verstanden (die Gewalt ist in die Narration eingebunden); dieses Verständnis läßt die fluktuierenden Elemente des Vorspanns nachträglich mit Sinn – und einer neuen Intensität (ein Hin und Her, das bei der pathogenen Erinnerung des Kindes das Verdrängte in ein Trauma verwandelt).

III.2 Eins, zwei, drei

Ein Schlag, zwei Schläge, drei Schläge: Wiederhall in den Schrifttiteln des Vorspanns, in deren Buchstaben sich die Tonwellen dank der Irisblende visuell auszubreiten scheinen; durch diese *wiederholten* Schläge scheint der Film sogleich im Zeichen der Wiederholung zu stehen.



Poch, poch, poch: rhythmische Wiederkehr der Schläge, die an Rainsfords Zimmertür und vor allem an Zaroffs Eingangstür klopfen; das bereits erwähnte Wiederauftreten des Vorspanns.

Warum beispielsweise der Reim? Warum die prosodische Verteilung, wenn es nicht um den Wert der Wiederholung selbst geht? Betontes und Unbetontens, Zäsur, Reime sind Prozesse, die man in Raum und Dauer erkennen und messen kann. In ihrem periodischen Charakter [...], inszenieren sie die Wiederholung und stellen sie dar (Montreley 1970).

Schläge, im filmischen Syntagma verteilt: Skandierung, ähnlich der durch die Türen bewirkten (s.o., I.1.1).

So wie die Schläge an die Türen im Film in Intervallen wiederkehren, jedoch nicht zwangsläufig in dreifacher Ausführung, wird die Dreiergruppierung ihrerseits getrennt vom Klopfer wieder aufgenommen (in diesem Sinn bieten die *drei Schläge* Anlaß zu zwei Wiederholungsketten: „die Zahl Drei“ und „die Schläge“, die in der Figur des Vorspanns gewissermaßen verdichtet waren. Drei schlechte Vorzeichen für den Kartenspieler. Drei Prüfungen während der Jagd: der Bogen, das Gewehr, die Hunde.

Wenn der arabische Nomade sich nicht schlüssig ist, welchen Weg er nehmen soll, wählt er drei Pfeile [...]. Bei Unschlüssigkeit über die Wahl eines Weges [...] war es Sitte, sich dreimal um die eigene Achse zu drehen [...]. Diese drei Umdrehungen symbolisieren nicht nur die Vorstellung von einer *vollständigen Ausführung*, die für die psycho-magischen Praktiken mit der Zahl drei verbunden ist, sondern auch eine *Teilnahme an der unsichtbaren Welt* jenseits des Bewußtseins, die über ein Ereignis auf eine Weise entscheidet, die der rein menschlichen Logik fremd ist [...]. Der Held hebt seinen Gegner – oft ein Dämon – hoch und dreht ihn dreimal über seinem Kopf [...] (Chevalier/Gheerbrant 1969).

Diese drei Beispiele – aus der Überfülle esoterischer Praktiken, die an Zahlen gebunden sind – genügen, den magischen Beiklang der Drei zu belegen. Dreifache Wiederholung: Wenn dies für mich nicht sofort diesen Beiklang hat, kann ich während des gesamten Films einer anderen Resonanz – ihrem Echo – nicht entgehen: dem *Dämonischen* der Wiederholung:

Man findet das unheimlich⁴, und wer nicht stich- und hiebtest gegen die Versuchungen des Aberglaubens ist, wird sich geneigt finden, dieser hartnäckigen Wiederkehr der einen Zahl eine geheime Bedeutung zuzuschreiben [...] (Freud 1963, 66).

III.3 Theaterschläge

„Es war eine recht einfältige Geschichte“, schreibt Freud (1963, 75) über eine Kurzgeschichte, die er in der englischen Zeitschrift *Strand* las, „aber ihre unheimliche Wirkung verspürte man ganz hervorragend“. Freud erwähnt weder Titel noch Autor – als ob die Kurzgeschichte keinerlei literarischen „Wert“ hätte –, doch er vermittelt einen Eindruck und, in einigen Zeilen, einen Abriss der Erzählung. Los des „populären“ Kinos: einen Eindruck hinterlassen, einige Bruchstücke der Erzählung, manchmal einige Bilder. „Einfalt“ dieses Kinos¹ ein seltsamer Eindruck von Leere – Leere der von The Most Dan-



gerous Game beschriebenen „Schleife“ – die, wenn das Licht wieder angeht, mich dazu anhalten sollte, mir die Frage zu stellen: *Was* zu sehen, bin ich eigentlich gekommen?

THE MOST DANGEROUS GAME erwidert, daß ich gekommen bin, um zu *sehen*.

Das dreimalige Klopfen – am Rande stumm wiederholt – dient dazu anzuzeigen, daß die *Vorstellung* beginnt, daß etwas auf der Leinwandbühne zu sehen sein wird. Und in der Bewegung des Films ist das, was zu sehen ist, immer nur die Wiederholung dessen, was ich bereits in dem Moment gesehen habe, da man mir anzeigte, daß man beginnen würde.

„Der kinematographische Voyeurismus, *nicht genehmigte* Schaulust, entsteht [...] in direkter Verlängerung der Urszene“ (Metz 1975, 45).¹ Unheimlichkeit von The Most Dangerous Game: Er inszeniert meine „Liebe“ zum Kino, das, was ich bei jedem neuen Film (wieder)sehen will, mein sich immer wiederholendes Verlangen nach Re-Präsentation.

Aus dem Französischen von Sabine Lenk².

Literatur

- Barthes, Roland (1960) Le problème de la signification au cinéma. In: Revue internationale de Filmologie 10,32-33, S. 83-89.
- (1968) L'effet de réel. In: Communications, 11, S. 84-89.
- (1981a) Zazie et la littérature. In: Ders.: Essais critiques. Paris: Seuil, S. 125-131.
- (1981b) Das Reich der Zeichen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1987) S/Z. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- (1988) Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen. In: Ders.: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 102-143.
- (1990a) Rhetorik des Bildes. In: Ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 28-46.
- (1990b) Brecht, Diderot, Eisenstein. In: Ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 94-102.
- Baudrillard, Jean (1972) Pour une critique de l'économie politique du signe. Paris: Gallimard.
- Baudry, Jean-Louis (1978) L'effet-cinéma. Paris: Eds. Albatros.

4 Alibi der „Filmkunst“: das Werk eines Autors, die großen Signifikate, die Ästhetik – und ebenso viele Arten für den Cinéphilen, die Triebfedern seiner Schaulust zu verleugnen.

1 A.d.Ü.: Metz spricht hier von einer „nicht genehmigten“ Schaulust, weil im Kino die Schauspieler nicht anwesend sind und diese deshalb dem Zuschauer nicht direkt ihr Einverständnis vermitteln können, wie es im Theater unter anderem in Form der Verbeugung zum Publikum am Ende des Stücks geschieht.

2 [~]Mit Dank an Frank Kessler.

- Bonitzer, Pascal / Daney, Serge (1972) L'Ecran du fantasme. In: Cahiers du Cinéma, 236-237, S. 31-40.
- Chevalier, Jean / Gheerbrant, Alain (1969) Dictionnaire des symboles. Paris: Robert Laffont / Ed. Jupiter.
- Clement, Catherine (1974) Le Rire de Déméter. In: Critique 30,323, S. 306-325.
- Cluny, Claude-Michel (1971) Les chasses du Comte Zaroff. In: Dossiers du cinéma: Films I. Paris: Casterman.
- Dadoun, Roger (1972) King-Kong: Du monstre comme dé-monstration. In: Littérature, 10.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix (1974) 28 novembre 1947. Comment se faire un corps sans organes? In: Minuit, 10, S. 56-84.
- Derrida, Jacques (1972) La Dissémination. Paris: Seuil.
- Diderot, Denis (1967) Salon de 1769. In: Ders.: Salons IV (1769, 1771, 1775, 1781). Oxford: Clarendon Press.
- Farasse, Gérard (1972) La Portée de „l'Abricot“. In: Communications, 19, S. 186-194.
- Freud, Sigmund (1947) Ein Kind wird geschlagen. Beitrag zur Kenntnis der Entstehung sexueller Perversionen [1919]. In: Gesammelte Werke. Chronologisch geordnet. Band XII. London: Imago, S. 197-226.
- (1927) Fetischismus. In: Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse 13,4, S. 373-378.
 - (1935) Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Berlin: Gustav Kiepenheuer.
 - (1963) Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur. Frankfurt a.M.: Fischer.
 - (1975a) Der Moses des Michelangelo [1914]. In: Studienausgabe. Band X: Bildende Kunst und Literatur. Frankfurt a.M.: Fischer.
 - (1975b) Aus den Anfängen der Psychoanalyse. Briefe an Wilhelm Fließ. Abhandlungen und Notizen aus den Jahren 1887-1902. Frankfurt a.M.: Fischer.
 - (1978) Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Frankfurt a.M.: Fischer.
 - (1980) Zur Psychopathologie des Alltagslebens. Frankfurt a.M.: Fischer.
 - (1982) Aus der Geschichte einer infantilen Neurose. In: Der Wolfmann vom Wolfsmann. Sigmund Freuds berühmtester Fall. Hrsg. v. Muriel Gardiner. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 191296.
 - (1988) Die Traumdeutung. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Gaubert, Serge (1972) Desnos et le naufrage. In: Europe, 517-518, S. 15-34.
- Genette, Gérard (1968) Vraisemblable et motivation. In: Communications, 11, S. 5-21.
- Jakobson, Roman (1979) Aufsätze zur Linguistik und Poetik. Frankfurt a.M./Berlin/Wien: Ullstein.
- Kuntzel, Thierry (1972) Le Travail du film. In: Communications, 19, S. 25-39.
- (1975) Savoir, pouvoir, voir. In: Ça 2,7-8, S. 85-97.
- Kristeva Julia (1969) Semeiotikè. Recherches pour une sémanalyse. Paris: Seuil.
- Lacan, Jacques (1966) Ecrits. Paris: Seuil.
- Laplanche, Jean / Pontalis J.-B. (1973) Das Vokabular der Psychoanalyse. 2 Bände. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lyotard, François (1971) Discours, Figure. Paris: Klincksieck.
- (1982) L'Acinéma. In: Ders.: Essays zu einer affirmativen Ästhetik. Berlin: Merve, S. 25-43.
- Mannoni, Octave (1969) Je sais bien, mais quand même. In: Ders.: Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène. Paris: Seuil, S. 9-33.
- McDougall, Joyce (1972-73) Primal Scene and Sexual Perversion. In: The International Journal of Psycho-Analysis 53,3.
- Metz, Christian (1968) Essais sur la signification au cinéma. Tome I. Paris: Klincksieck.
- (1972) Essais sur la signification au cinéma. Tome II. Paris: Klincksieck.
 - (1973) Sprache und Film. Frankfurt a.M.: Athenäum.
 - (1975) Le signifiant imaginaire. In: Communications, 23, S. 3-55.

- (1979) Probleme der Denotation im Spielfilm. In: Texte zur Theorie des Films. Hrsg. v. Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart: Reclam, S. 324–373.
- (1994) Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung. In: Psyche 48,11, S. 1004–1046.
- Montreley, Michèle (1970) Métrique de l'inconscience. In: Change, 6.
- Rank, Otto (1914) Der Doppelgänger. Eine psychoanalytische Studie. Leipzig/Wien/Zürich.
- Starobinski, Jean (1971) Les mots sous les mots. Paris: Gallimard.
- Todorov, Tzvetan (1975) Einführung in die fantastische Literatur. Frankfurt a.M./Berlin/Wien: Ullstein.
- Truffaut, François (1988) Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? 12. Aufl. München: Hanser.
- Vertov, Dziga (1973) Schriften zum Film. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. München: Hanser.

HERMANN KAPPELHOFF

And the Heart will go on and on Untergangphantasie und Wiederholungsstruktur in dem Film Titanic von James Cameron

Noch bei den ungewichtigsten Stücken muß man an das denken, was Dauer verleiht, und das heißt an das, was in der Erinnerung zu bleiben vermag, an die Form also, so wie die Erbauer der mit ihrem Filigran schwerelos in den Himmel ragenden Turmspitzen an die Gesetze denken, die den Halt des Baues verbürgen.
Paul Valéry

Mit Sicherheit ist TITANIC kein Autorenfilm, wie ihn etwa das europäische Kino hervorgebracht hat. Sein wirkungsästhetisches Kalkül folgt den Regeln des Hollywood-Mainstreams und richtet sich am Ziel größtmöglicher affektiver und kognitiver Involvierung des Zuschauers aus. Wenn hier trotzdem der Vorschlag gemacht werden soll, eine Analyse des Films mit Blick auf einige kunsttheoretische Kategorien zu entwickeln, dann nicht, um für oder gegen den Kunstwert dieses Films zu argumentieren. Vielmehr gilt es zu zeigen, wie die wirkungsästhetische Strategie eine reflexive Struktur einschließt, welche in der traditionellen Ästhetik an den Kunstwerkbegriff gebunden war. Hier aber ist diese Struktur ein grundlegendes Element der kinematographischen Bildkonstruktion, die einerseits auf eine vorgeformte Bildlichkeit zurückgreift und sie reflexiv in sich aufnimmt, andererseits in sich selbst Ebenen spiegelnder Verdopplungen, serieller Wiederholungen und Variationen ausbildet. Das Bildmaterial aber — seien es tradierte Ikonographien der Liebes- und Todesmotive, seien es elementare mythopoetische Topoi (Wasser, Feuer, Sonne, Meer, Schiff etc.), sei es die Rhetorik der Farben oder die melodramatischer Schauspielkunst — entstammt durchweg dem Bereich des Sentimentalen, des Gefühlskitsches (vgl. hierzu Giesz 1994). Es ist dieser synthetische Charakter der alltäglichen Gefühlswelt, die vorgeprägte Bildlichkeit des sentimental Bewußtseins, auf die sich die reflexive Struktur des Films bezieht.

Eine solche Überlegung führt in die Grenzbereiche gängiger Filmanalyse. Denn nicht die Frage, wie man den Film versteht, sondern die, auf welche Weise das kinematographische Bild Bewußtseinseinstellungen, affektive Attitüden und subjektive Welteinstellungen vorstrukturiert, ermöglicht und bestätigt, rückt in den Vordergrund. Damit kommt der ästhetische Wahrnehmungsprozeß in seiner zeitlichen Strukturiertheit in den Blick. Diese Dimension der Bildlich-

keit nimmt die erzähltheoretisch ausgerichtete Filmanalyse nur am Rande zur Kenntnis, weil sie die Zeitdimension des Films am Modell des Dramas, d.h. als äußere Zeit der Handlung und des Geschehens begreift. Wenn das kinematographische Bild ein „Bewegungsbild“ ist, dann nicht, weil es ein bewegtes Abbild der Geschehnisse darstellt; vielmehr bedeutet dies, daß sich das Bild selbst erst in der zeitlichen Dimension realisiert, vollzieht und ausbreitet. Es hat seine ihm eigene Zeit, ist in sich selbst strukturierte, gestaltete Zeit.¹ Gerade in seiner spezifischen Zeitlichkeit ist das kinematographische Bild zur Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts geworden. In dieser Dimension ist es auch seinen grundlegendsten Wandlungen unterworfen. Es hat die dominierenden Muster audiovisueller Bildlichkeit vorgegeben und bringt unter dem Einfluß von Videotechnik und Computeranimation immer neue Bildformen hervor. Man hat diesen Zusammenhang nicht zuletzt an den Filmen von James Cameron, insbesondere an *TERMINATOR II* eingehend diskutiert.

In einer analytischen Skizze des Films *TITANIC* soll im folgenden diesem Gedanken im einzelnen nachgegangen werden: Auf welche Weise ist hier die zeitliche Struktur des kinematographischen Bildes und damit der Prozeß der ästhetischen Wahrnehmung, das Sehen, Empfinden und Denken des Zuschauers organisiert? Die Überlegungen sind dabei von dem Gedanken geleitet, daß unser Empfinden genauso weit, aber eben nicht weiter in unser Bewußtsein reicht, wie es im Hören und Sehen Gestalt gewonnen, d.h. wie es als „Bild“ auf Distanz

1 Mukarovsky hat diese Dimension als Stillstellung der Handlungszeit beschrieben und sie in dem synchronen Verlauf der Wahrnehmungszeit des Zuschauers und des im Bild konkret sich realisierenden Ereignisses des Sichtbarwerdens — im Unterschied zu abstrakt bezeichneten Handlungsabläufen — spezifiziert. Er spricht in diesem Zusammenhang von „Bildzeit“: „es geht hier tatsächlich um einen Stillstand des Zeitflusses, um eine filmische Beschreibung, die nur dadurch ermöglicht wird, daß der Fluß der Bildzeit zwischen der Wahrnehmungszeit und der Handlungszeit vermittelt. Die Handlungszeit kann deswegen stehenbleiben, weil im Moment ihrer Unbeweglichkeit die Bild-Zeit parallel zur Wahrnehmungszeit fließt“ (Mukarovsky 1974, 137). In diesem Sinne baut Gilles Deleuze seine filmtheoretischen Überlegungen im Rekurs auf den Bergson'schen Begriff der Dauer um die Frage nach dem Zeitbild als der grundlegenden Kategorie des Kinos auf (vgl. Deleuze 1989, 1991). Explizit wurde die paradigmatische Funktion des kinematographischen Bildes für die Bergson'sche Idee simultaner existierender Zeit-Raum-Korrelationen bereits von Erwin Panofsky und im gleichen Sinne von Arnold Hauser thematisiert. Erwin Panofsky begreift die spezifischen Möglichkeiten des Films als „Dynamisierung des Raums und Verräumlichung der Zeit“ (1993, 22). Arnold Hauser leitet seine Überlegungen zum Film mit dem Satz ein: „In keiner Gattung drückt sich der neue Zeitbegriff, dessen Grundzug die Simultaneität ist und dessen Wesen in der Verräumlichung der Zeit besteht, so eindrucksvoll aus wie in dieser jüngsten, mit der Bergson'schen Konzeption gleichaltrigen Kunst. Der Film unterscheidet sich von den anderen Künsten am wesentlichsten gerade dadurch, daß in seinem Weltbild Raum und Zeit fließende Grenzen haben, der Raum mit einem quasi-zeitlichen, die Zeit mit einem gewissermaßen räumlichen Charakter“ (1973, 131f).

gebracht und zum Objekt des Genießens wird. In diesem Sinne sei den Beobachtungen zum Film *TITANIC* die These vorausgeschickt, daß das Kino permanent solche apriorischen Bilder unseres Empfindens bearbeitet und hervorbringt.¹

Das Schiff ist gesunken. Man sieht die jugendliche Heldin im Hafen von New York. Strömender Regen, ein schwesterlicher Blick von ihr auf die Freiheitsstatue. Man fragt sie nach ihrem Namen. Sie nennt den des erfrorenen Geliebten.

Ein Ende wie das eines klassischen Melodramas, in höchstem Maße bedeutsam und, in aller Traurigkeit, ein glückliches Ende. Auf den ersten Blick scheint James Cameron nach Jahren des Tekkno-Kinos zum altmodischen Erzählkino zurückgekehrt. Vordergründig zeigt der Film eine Chronologie der Jungfernfahrt der *Titanic*; einsetzend mit der Abfahrt am 12. April 1912 und endend mit den Überlebenden im Hafen von New York, am Morgen des 15. April. Auch wenn die Erzählebenen, ineinander verschachtelt, ein Konstrukt aus Rahmenerzählung und Rückblenden bilden, hat es den Anschein, als bleibe die Darstellungsform selbst dem höchsten Gebot des klassischen Hollywoodkinos treu: dem Gebot der abbildlichen Illusionierung des Geschehens durch eine objektiv-chronologische Erzählweise. Deshalb begreifen wir in dem, was uns Leinwand und Mattscheibe zeigen, die Abfolge objektiver Bilder eines fiktiven Geschehens. Wie immer das Geschehen selbst in sich verschachtelt oder elliptisch dargestellt wird — auf der Ebene des Bildes reiht sich Einstellung an Einstellung zum kontinuierlichen „und dann geschieht“. Ein unbedingter Präsens scheint das kinematographische Bild zu beherrschen, jedenfalls wird seine zeitliche Gleichförmigkeit ganz selbstverständlich vorausgesetzt.²

Gemessen an dieser Erzählweise, hat man die detailbesessene Rekonstruktionsarbeit des Films bewundert. Man vergaß dabei nicht, anzumerken, daß der Erfolg des Films weit mehr der Liebesgeschichte zu verdanken sei als der

- 1 Ich beziehe mich damit vor allem auf die Überlegungen von Gilles Deleuze (1989) zum „Affektbild“, zum anderen auf eine Theorie kinematographischer Wahrnehmung, wie sie Heide Schlüpmann (1998) thematisiert.
- 2 Man hat in der Filmwissenschaft den Begriff dieser Erzählweise historisch begründet. Tatsächlich kennt die Kinogeschichte die objektive Erzählweise, in der das kinematographische Bild gänzlich aufgeht im Dargestellten, so als hätte, was immer zu sehen ist, einen vollkommen unwillkürlichen Ursprung. Jede Spur subjektiven Willens und Gestalteteins, jede Formung, jedes Element technisch-medialer Vermittlung verschwindet im „und dann geschieht“ filmischer Erzählung. So gesehen hat man es mit einem Formideal zu tun, dem des „realistisch-photographischen Erzählstils“. Brinckmann (1997) hat bei ihren Erkundungen zum Film Noir herausgearbeitet, welche Aporien sich durch die Festschreibung dieser Konvention für die Entfaltung und das Verständnis subjektiver Darstellungsmodi des kinematographischen Bildes ergeben.

historistischen Akribie. Die apokalyptische Endzeitphantasie sei gerade groß genug, um dem zu Tränen rührenden Liebesdrama einen adäquaten Ausdruck zu verschaffen. Die archaische Symbolik und eine totalisierende Weltphantasie täten ihr übriges. So ließe sich die gängige Position der Filmkritik rekapitulieren.

Nun sind solche und ähnliche Liebesgeschichten so häufig im Kino zu sehen, wie man dort eben Publikumslieblingen und Stars begegnet. Das allein erklärt so wenig den Erfolg des Films wie die hartnäckige Vorstellung, man brauche im Kino nur einige archaische Bilder abzurufen, um große Wirkungen zu erzielen. Vielmehr ist bei einer derartigen Massenwirksamkeit davon auszugehen, daß grundlegende psychische Energien auf der Ebene *individueller* psychischer Erfahrung angesprochen und aktiviert sein müssen. Zwei Voraussetzungen der beschriebenen Rezeptionshaltung sind deshalb in Frage zu stellen.

Zum ersten ist der Film nur scheinbar dem klassischen Illusionskino verpflichtet. Man kann dies ganz wörtlich verstehen, der Film produziert lediglich den Schein des alten Illusionskinos. Seine wirkungsästhetische Intention aber zielt auf ein rauschhaftes Erleben der Bildtechnologie „Kino“ ab, auf den Genuß der Illusion, nicht aber auf die Illusion eines realen Geschehens.¹ Diese Technologie ist hier, nicht anders als etwa in Camerons *TERMINATOR*, selbst ein Aspekt der ästhetischen Attraktion, und man wird sich fragen müssen, auf welche Weise die bildererzeugende Technologie zum berausenden Faszinosum werden kann. Die im großen Stil eingesetzte Computerbearbeitung generiert eine kompakte, dichte Bildlichkeit, die nicht mehr transparent auf ein fiktives Geschehen durchscheinen läßt, sondern selbst als Faszinosum in den Vordergrund tritt. Das über das Meer fliegende Schiff brilliert genau mit jenem Zuviel farbiger Lebendigkeit, dem berausenden Eindruck unmittelbarer Visualität, der im Effekt keine Täuschung, sondern — vergleichbar dem Photorealismus in der Malerei — ein staunendes Vergnügen an der Illusionskraft des Leinwandbilds hervorruft. Umgekehrt ist das authentische Videomaterial dergestalt überarbeitet, daß sich die Dokumente der Tiefsee-Expedition mit einer phantasmatischen Bildlichkeit vollsaugen. Die Computerbearbeitung verwandelt die reflektierenden Teilchen der Tiefseefauna in einen märchenhaften Glühwürmchentanz und den

1 Ihr Äquivalent scheinen diese ästhetischen Wirkungen in den Erfahrungen des Rausches, in den Übungen ekstatischer Selbstüberschreitung zu haben. Jedenfalls verfolgt die moderne Ästhetik seit Baudelaire und Nietzsche ihr Projekt unter der Leitfunktion dieses Begriffs. Gleiches läßt sich von den daran sich anschließenden populärkulturellen und medientheoretischen Überlegungen sagen. Wenn etwa Norbert Bolz (1990) eine genealogische Linie der Medienkultur von der Wagner-Oper zur modernen Popmusik verfolgt, dann steht im Hintergrund eine Theorie der Rauschverfallenheit moderner Subjektivität. Vgl. hierzu auch Thiessen 1997.

Tang, der sich in den Öffnungen des Wracks bewegt, in die wehenden Vorhänge eines verwunschenen Schlosses.

Die Bilder des Untergangs — das steigende Wasser, die einbrechenden Bordwände, die stürzenden Gegenstände — gehorchen einer strengen Choreographie, deren rhythmische Ornamentalik wie in einem Revuefilm eng mit dem *Score* verknüpft ist. Schließlich rekapituliert das Ostinato des flüchtenden Paares wie ein Videoclip die Kurzformeln der ikonographischen Liebesrhetorik des Melodramas: Trennung, Rettung, Wiedervereinigung. Wenn der Zuschauer dies alles vergißt oder übersieht, dann nicht, weil er der abbildlichen Illusion, sondern weil er sich einer Art von visuellem Gesang ergibt.¹

Die zweite Voraussetzung gängiger Rezeptionshaltung, die in Frage zu stellen ist, betrifft den schon erwähnten zeitlichen Charakter des kinematographischen Bilds. Denn nicht die Chronologie eines vergangenen Ereignisses, sondern die Differenz verschiedener Zeitebenen — die erinnerte und die gegenwärtige Zeit, die erzählte Zeit und die Zeit der filmischen Wahrnehmung — ist in *TITANIC* zum Gegenstand einer ästhetischen Bearbeitung geworden. Nicht der Modus des illusionistischen Präsens der Darstellung des Geschehens, sondern ein kinematographisches Bild, das die unterschiedlichen Zeitebenen immanent in Beziehung zu setzen vermag, bildet das Zentrum der audiovisuellen Konstruktion. Dies findet seinen Niederschlag in der Verschränkung verschiedener Genres. Man kann nämlich im Katastrophen- wie im melodramatischen Genre eine je spezifische Form ästhetisch vermittelter Zeiterfahrung bezeichnet sehen.

Dem „This is the End“ der apokalyptischen Phantasie setzt der Film seinen Refrain „And the Heart will go on and on“ entgegen und implantiert in das semiotische System des Katastrophenfilms eine rhetorische Grundfigur des Melodramas, indem er dessen zentralen Topos gleichsam umstülpt. Am Motiv der in unmöglicher Liebe sterbenden Frauen vollzieht sich eine Bedeutungsinversion, die sich über den ganzen Film hinweg verfolgen läßt. Die Apotheose der sterbenden Frau, wesentlich für ein Genre, dessen Diskurs um den Ausschluß des weiblichen Begehrens kreist, verkehrt sich in ihr Gegenteil. Deutet Violetta, die Kameliendame, mit der letzten Bitte ihr Sterben als Flucht in die Verborgenheit der Erinnerung des Geliebten (er möge in seinem Herzen bewahren, was in der Welt keinen Platz hat, die Erinnerung an die sexuelle, die liebende Frau), dann wird Rose durch den Tod getragen von dem Versprechen an den Geliebten,

1 Gesang ist ein prägnantes Beispiel dafür, wie Bedeutungsstrukturen — der Sinn der Worte — sich mit den Wahrnehmungsmaterialien — Klang und Stimmfärbung — verbinden und genau durch diese Verschmelzung Empfindungen wecken. Das aber beschreibt zugleich recht genau die Ausgangsfiguration aller melodramatischen Formen.

ihrem sexuellen Begehren zu folgen. Die Kräfte dieser wiederkehrenden Erinnerung besingt der Titelsong und bringt damit auf den Refrain, was der Film als Schauereignis entfaltet.

In der melodramatischen Kostümierung des Katastrophenfilms wird man deshalb kaum die Ursache einer Mediensensation erkennen, wohl aber bezeichnet das Synthetisieren der Genres eine grundlegende Inszenierungsstrategie. Zwar gehört der katastrophische Background von jeher zur Rhetorik des klassischen Melodramas — das berühmteste Beispiel ist der brennende Himmel in *GONE WITH THE WIND* —, aber die Versatzstücke melodramatischer Bildrhetorik sind selbst Gegenstand einer zweiten und dritten Codierung. So instrumentiert, wie in zahllosen Melodramen zuvor, der rotflammende Abendhimmel die Vereinigung des Paares, aber die szenischen und ikonographischen Stereotypen des Melodramas sind hier lediglich Teil einer komplexen Serie von umformenden Wiederholungen und Transpositionen vorgegebener *pattern*. Die Elemente des Melodramas und des Katastrophenfilms, *womans* und *action-film* fügen sich zu einem Pop-Poem, das wesentlich durch die Kombinatorik vorgegebener bildlicher und sinnbildlicher Komplexe bestimmt ist. Versteht man aber diese Kombinatorik als zeitlich-dynamische Relationen zwischen den optisch-akustischen, abbildlichen und sinnbildlichen Elementen, dann stößt man auf geformte, auf gestaltete zeitliche Strukturen, die das kinematographische Bild weder mit der Malerei noch mit der Literatur, sondern mit der Musik teilt.

Nicht als realistischen Handlungszusammenhang, sondern als serielle Abfolge von diskreten Bildclustern und Handlungsmustern entfaltet der Film das kinematographische Bild und fügt die Stereotypen des Melodramas wie die Akkorde einer musikalischen Komposition zu einer eigenen zeitlichen Struktur. Dramaturgisch gehorcht der Film darin mehr den seriellen Prinzipien der Popmusik als den klassischen Mustern des Erzählkinos. Er kehrt also keineswegs zum früheren Genrekino zurück, sondern bewegt sich auf dem gleichen medientechnischen Niveau wie Camerons *TERMINATOR II* oder *ALIEN II*. Nur ist der visuelle Sound nicht dem kargen *Beat* des *Tekno*, sondern den harmonischen Versatzstücken eingängiger Klangverbindungen des *easy listening* verpflichtet. Gemeinsam aber ist beiden Varianten, daß sie nicht durch die Zeitstruktur einer fortlaufenden Handlung, durch Anfang, Verlauf und Ende, sondern durch Wiederholung und minimalisierende Variationen vorgegebener Cluster bestimmt sind.

Diese zweite Codierung wäre nicht mehr als postmoderne Zitatenkunst, verbände sich mit ihr nicht eine eigene Logik der Verknüpfungen, eine spezifische Bewegung der Semiose, mit der sie ein immanent wirksames, nur diesem Film eigenes Zeichenregime entfaltet. In diese „innere“ Bewegung des kinema-

tographischen Bilds, seiner Entfaltung in der Dimension der Zeit, sind alle Ebenen kinematographischer Darstellung eingebunden: die Ebene des abbildlich Repräsentierten (Handlung, Figuren, das Schiff) so gut wie die Ebene der reinen Formelemente des optisch-akustischen Bilds (der Licht- und Farbgebung, der Raumbildung, der Bewegungsformationen, Sound) und die Ebene der tradierten Ikonographien und vorgeformten Handlungstopoi. Eine solchermaßen auf das Ganze des Films bezogene spezifische relationale Logik war zu Anfang als reflexive Struktur angesprochen.

Vom Ende her betrachtet zeigt sich das grundlegende Verknüpfungsprinzip des Films in der sukzessiven Umwandlung der abbildlichen, szenischen, ikonographischen und der perceptiven Ebene des Bildes in einen Raum allseitiger symbolischer Bedeutsamkeit. Nun steht die Bedeutung hyperbolischer Bildwelten für das melodramatische Kino außer Frage. Der melodramatische Film gilt in besonderer Weise als symbolisch überdeterminiert, das Abbildliche ist dort vom Sinnbildlichen überlagert. In dieser Feststellung ist sich die Filmtheorie einig. Einig ist sie sich auch darin, diese symbolische Überdeterminiertheit im Horizont der objektiven filmischen Erzählung als Subtext einer verdrängten Subjektivität zu begreifen. In *TITANIC* aber geht es nicht um die Relation zwischen einem erzählten objektiven Geschehen und einem subjektiven Subtext. Stattdessen steht genau die Bewegung des Ineinandergreifens von abbildlichen, szenischen und ikonographischen Sinnstrukturen einerseits, optisch-akustischen Wahrnehmungsstrukturen andererseits, die Bewegung der Transformation des Raums der Wahrnehmung in einen parabolischen Kosmos im Vordergrund. Die dynamischen Korrelationen innerhalb des Bildlichen und ihre Transformation in einen zur Gänze parabolischen Bildraum prägt in diesem Film die Grundstruktur des ästhetischen Wahrnehmungsprozesses. Im letzten erschließt sich darin der Film in seiner Gesamtheit als das Innere eines denkenden und wahrnehmenden Bewußtseins, das der Zuschauer weniger als solches versteht und interpretiert denn im Sehen, Hören und Verstehen selber durchläuft.¹ Erst auf diesem Strukturniveau der filmischen Komposition läßt sich erfragen, wie die steil aufgetürmte Parabolik des Films, die vom Untergang der Jahrhunderte, der Befreiung der Frau und der ewigen Liebe handelt, ihren Widerhall in den Emotionen der Zuschauer finden kann.

Im folgenden gilt es, diese Bewegung als einen spezifisch organisierten Prozeß der Semiose zu beschreiben, der die Aktivierung noch solcher psychischer

1 Ich beziehe mich mit dieser These wiederum auf die Theorie des Zeitbilds bei Gilles Deleuze, insbesondere auf den Begriff des Kamerabewußtseins. Vgl. dazu auch Kappelhoff 1998 und Schlüpmann 1998.

Kräfte mit einschließt, für die das Weinen der Zuschauer der präzise Indikator ist. Dem seien, zusammenfassend, zwei Thesen vorangestellt.

Im Zentrum des Films steht der Untergang des Schiffs. Fast zwei Stunden, d.h. die Hälfte des Films, dauert dieses Ereignis. Es bildet so — ähnlich der nachgebauten Attrappe des Schiffs — ein nur um ein geringes verkleinertes Modell der Zeit des historischen Geschehens. Dieses quasi-abbildliche Verhältnis zur Zeit gibt einen ersten Hinweis auf die Besonderheit der filmischen Form. Im Zentrum des Films steht nämlich nicht die Chronologie der historischen Ereignisse, sondern der Untergang des Schiffs als Ereignis: Die Erfahrung der Gegenwart einer finalen Katastrophe ist das Thema der Inszenierung.

Das historische Ereignis selbst liefert in den vielzähligen Fakten dieses wohldokumentierten Moments von Geschichte gleichsam den Dekor. Es wird buchstäblich als Raum der filmischen Imagination, als das „Schiff der Träume“ in seiner genauesten Bauweise, den verbürgten Schauplätzen und dokumentierten Figuren, „rekonstruiert“.

Cameron beschreibt das wie folgt: „Jack und Rose befinden sich im Slalomlauf zwischen den unbeweglichen Pfeilern der Geschichte. Ich habe ihre Liebesgeschichte vom Bug bis zum Heck gesponnen und dabei alle interessanten Orte und Momente besucht“ (1998, VII). Die Pfeiler der Geschichte, das sind die Stationen des historisch verbürgten Geschehens, und das Schiff ist die raumgewordene Zeit dieses Ereignisses. Der Film übersetzt die verbürgten Fakten und dokumentierten Geschehnisse in Raum und Dekor; er übersetzt die Zeit des Ereignisses in einen Parcours, den die Liebenden durchlaufen.

Der Antrieb des Films liegt deshalb nicht so sehr in der Rekonstruktion des historischen Ereignisses denn in einem insistierenden Wunsch nach einem Bild des inneren Zeitbewußtseins dieses Ereignisses; nach einem Bild der Erinnerung und des Erinnerns der Gegenwart des Untergangs. Die wirkungsästhetischen Strategien des Films zielen auf eine Subjektivierung der Zeit: auf die Zeit des anwachsenden Schreckens, der sich steigernden Angst, der überbordenden Panik, der ansteigenden Kälte. Das *movens* dieser Subjektivierung — und dies ist die zweite These — sind die Formen der melodramatischen Imagination des Kinos.

Am Ende der Geschichte, im Hafen von New York, gibt sich die Frau einen neuen Namen und fügt damit den Ereignissen eine weitere Sinnebene hinzu: Aus der Perspektive der Figur war das Unglück gleichermaßen Tod des alten und Geburt eines neuen Lebens; war es die Hochzeitsnacht und die Nacht, in der sie den Geliebten verlor. Der Film aber imaginiert im Durchgang durch die Katastrophe die vollkommen erfüllte Liebe. Er entwickelt eine Perspektive außerhalb des diegetischen Horizonts, in der die Stufen der Katastrophe das Intervall eines unzerstörbaren Gefühls beschreiben. In einem stetig sich erneu-

ernden Kreislauf von Trennung und Vereinigung des Paares zelebriert der Film das Phantasma ewiger Liebe, ein schier endloses „Noch-einmal“.

Der Film sei eine Zeitmaschine, heißt es bei Cameron lapidar, und die schwierigste Aufgabe bestehe darin, nicht das große Spektakel zu inszenieren, sondern eine unendliche Vielzahl kleiner „Augenblicke“, eine Komposition aus Augenblicken, ein dichtes Gewebe aus zeitlichen Miniaturen zu schaffen: „Wir mußten dem Film ein lebendiges Herz geben, ein Herz aus Gesten, Blicken, Lächeln und zögernden Sätzen: dem Vokabular der Liebe“ (Cameron 1998, VII). Man darf Herz getrost mit Rhythmus, mit *Beat* übersetzen. Im Taktschlag des Liebesthemas dehnt sich die Zeit des Untergangs, im melodramatischen Ritornell versinkt die Titanic.

Dramaturgie der Zeitebenen

Eine erste Ebene dieser Verschränkung ist die der verschachtelten Erzählerperspektiven. Hier sind unterschiedliche Zeitebenen aufeinander bezogen und wechselnde subjektive und objektive Darstellungsperspektiven thematisiert.

Die Erzählhandlung setzt mit der Expedition im Jahr 1985 ein. Sie lehnt sich dabei an die reale Entdeckung des Wracks an. Fiktionalisiert wird diese Ebene durch ein Versatzstück des Abenteuergenres, eine kleine Schatzsucher- und Grabräubergeschichte. Der Leiter der Expedition glaubt den blauen Diamanten endlich gefunden, als es gelingt, einen Geldtresor zu bergen. Aber es findet sich nur Schlamm und der gezeichnete Akt einer Frau, die den Diamanten auf ihrem Busen trägt.

Die zweite Ebene der Erzählung ist die Erinnerung einer hundertjährigen Frau, Überlebende des Unglücks und Modell der Aktzeichnung. Sie wird auf das Forschungsschiff eingeflogen, um der Besatzung und uns ihre Geschichte, die Geschichte des Diamanten und des Untergangs der Titanic zu erzählen. In der narrativen Konstruktion bezeichnet ihr Erzählen die Gegenwartsebene des Films; alles andere ist erzählte Erinnerung.

Erst auf dieser zweiten Ebene, dem Gedächtnis einer hundertjährigen Greisin, erfahren wir von der Fahrt und der Katastrophe des Schiffs. Die erzählende Stimme, die sich an entscheidenden Wendepunkten kommentierend über das Geschehen legt, bindet die Handlung per se an eine subjektive Perspektive. Trotzdem bleibt die Erzählweise davon gänzlich unberührt. Gleich zu Beginn nämlich löst sich die Darstellung von der Perspektive der erzählenden Protagonistin. Mit dem ersten Bild der strahlenden Film-Titanic bewegt sich die Inszenierung im klassischen Erzählmodus objektiver Bilder eines fiktiven Geschehens.

Letztlich bleiben beide Erzählebenen diesem Modus verbunden. Zwar ist eine subjektive Perspektive behauptet, aber sie hat auf der Ebene des erzählten

Geschehens keinerlei Bedeutung. Bezieht man allerdings die Erzählebenen auf eine außerhalb des diegetischen Horizonts liegende Perspektive, nämlich auf den Prozeß der ästhetischen Wahrnehmung selbst — d.h. auf das Sehen und Hören des Zuschauers —, dann zeigt sich in ihnen eine komplexe Spiegelungsstruktur unterschiedlicher Zeitebenen.

Verschränkung der Bildtypen

Dies wird zunächst an den verschiedenen Bildregistern deutlich, die der Film als je eigene Zeitformen rekapituliert und untereinander in Beziehung setzt. Ich beschränke mich auf die wichtigsten Relationen:

Neben der Grundform des objektiven Kamerabildes sind zunächst die pseudo-dokumentarischen Bilder des Prologs zu nennen. Auf der Ebene der Filmmusik sind sie an das Motiv des Klagegesangs gebunden. Wie eine lyrische Widmung an die Opfer des Unglücks dem Film vorangestellt, bezeichnen sie, vergleichbar einem Requiem, im trauernden Gedenken eine spezifische Erinnerungsform.

Weiterhin sind die zahllosen Photographien zu nennen, Artefakte des individuellen Gedächtnisses eines reichen Lebens, mit denen sich die Greisin umstellt, als sie auf das Forschungsschiff kommt. Die Szene wiederholt und variiert die Ankunft der jugendlichen Rose auf der Titanic; dort sind es Repräsentanten der Modernen Malerei — Picasso und Monet —, deren Bilder die Frau um sich herum aufbaut. Sie bilden das Gegenstück zu den Photographien – es sind die Artefakte eines kollektiven Gedächtnisses. Dazu gehören auch die Zeichnungen Jacks, die, wie sein Lebenslauf, auf Picassos blaue Periode anspielen.

Von zentraler dramaturgischer Bedeutung schließlich sind die Videobilder. Es handelt sich um authentische Unterwasseraufnahmen des Schiffswracks, die teils auf Monitoren ins Leinwandbild eingefügt, teils selbst zum Leinwandbild, teils als Leinwandbild simuliert werden. In diesen Bildern ist die Gegenwart des Films mit der Gegenwart des versunkenen Schiffs verschränkt.

An dem Motiv des Schiffs läßt sich das grundlegende Prinzip der Serienbildung erkennen. In genauen Spiegelungen und Wiederholungsmustern wird das Motiv durch die verschiedenen Bildmodi geführt, so als sei ein musikalisches Thema in unterschiedliche Tonarten transponiert: auf die pseudodokumentarischen Aufnahmen des Anfangs folgen die Videobilder von der Gegenwart des Wracks, bevor diese ersten Einstellungen des Films mit der Sequenz von der Abfahrt des Schiffs präzise wiederholt werden. Den Einstellungen fehlt lediglich der Sepiaton, die Bewegungen im Bild sind nicht mehr verlangsamt und die

räumliche Anordnung ist spiegelverkehrt. Gleichzeitig sind in diese Sequenz Einstellungen eingefügt, die in ihren Stilisierungen das Colorit alter Werbephographien tragen, d.h. wiederum eine Reminiszenz an die pseudodokumentarischen Aufnahmen bilden. Der Untergang des Schiffs wird gleichsam zur Gänze im Zeitraffer als Computeranimation verdoppelt, während die Fahrt durch exakt wiederholende Spiegelungen der Bewegungsabläufe (Schiffsschraube, Maschinenraum, Heizraum) und der Einstellungsfolgen bei der Abfahrt und bei der Kollision des Schiffs, präzise in der zeitlichen Mitte des Films, in zwei gegenläufige Teile (vorwärts- und rückwärtslaufende Maschinen) gegliedert ist. Vergangenheit, Gegenwart und Phantasie der *TITANIC* treten als je unterschiedliche Bildmodi in eine Relation, die man mit der musikalischen Bearbeitung eines Themas vergleichen kann, das zur Gänze wiederum in eine Durchführung und einen Rückwärtslauf gefaltet ist.

Es sind zunächst die unterschiedlichen Bildmodi, die, zueinander in Beziehung gesetzt, am deutlichsten zeitliche Relationen beschreiben: Auf dieser Ebene betrachtet, stellt sich der Film als eine Verknüpfung unterschiedlicher Erinnerungsformen dar. Vordergründig werden die Photos, Gemälde, Videobilder und Computeranimation der narrativen Imagination entgegengestellt. Mit dem Forschungsschiff ist auf diese Weise nicht nur eine Rahmenerzählung lokalisiert, sondern ein Ort bezeichnet, an dem die verschiedenen Zeitschichten aufeinander bezogen sind.

Spiegelungen der Zeit

Wenn die Gegenwart der filmischen Erzählung das Geschehen auf dem Forschungsschiff ist, so gibt es im ganzen Film nur einen einzigen Moment, in dem diese Gegenwart nicht an die Einheit des Ortes gebunden bleibt. Und selbst dieser Moment ist noch durch die Videobilder eingebunden, die Rose von der Expedition im Fernseher empfängt. Wie ein magischer Kreis umstellen die Monitorbilder die Gruppe auf dem Forschungsschiff, und wie eine telepathische Verbindung ziehen die elektronischen Bilder die Frau in ihren Bann und bringen sie an den Ort des Geschehens: Das ist der Ort der Katastrophe, 4.000 Meter über dem versunkenen Schiff, Ort auch der Tauchexpedition, der fiktionalen und der realen Entdeckungen.

Man erkennt in dieser räumlichen Anordnung unschwer den Vorgang des Erinnerns selbst beschrieben. Rose kehrt zurück an den Ort des Geschehens, wie die Filmproduzenten an diesen Ort zurückgekehrt sind. Denn die Monitore zeigen authentisches Videomaterial, das die Tauchexpeditionen bezeugt, die Cameron selbst unternahm. Die unterschiedlichen Zeitebenen weiter auffä-

chernd, weist dieses Material zugleich auf die historische Entdeckung der Titanic und verknüpft so in der Rahmenhandlung die Produktionsrealität des Films mit der Expedition des Jahres 1985.

Mit diesem Konstrukt der Rahmenerzählung gibt der Film den Ursprungsort seiner eigenen Rede an: Er verlegt ihn in das Hier und Jetzt der Titanic, ihre geisterhafte Gegenwart in den Bildern vom Meeresgrund. Der Film beschreibt seine eigene Realität als die von wiederkehrenden Bildern einer versunkenen Erinnerung.

Im Drehbuch liest sich das wie folgt: „Wie ein Geist erscheint in der Dunkelheit plötzlich der Bug des Schiffes. Seine messerscharfe Spitze ist uns zugewandt und scheint den Meeresboden zu zerschneiden. Er ragt über dem Grund hervor, ganz genauso wie er vor 84 Jahren hier ankam“ (Cameron 1998, IX). Auf der Leinwand aber sieht man zunächst die Scheinwerfer, das lichtbringende U-Boot, sein Kameraauge legt Bilder aus 4.000 Meter Dunkelheit frei.

Damit situiert der Film sich selbst (künstliches Licht und künstliches Auge) im Zentrum eines Fächers gespiegelter Zeitebenen und setzt in den Videobildern seine eigene Produktionsrealität ins Verhältnis zur Phantasiegestalt eines hundertjährigen Gedächtnisses und zur faktischen Ruine in der Tiefe des Meeres.

Tatsächlich lesen sich die Sätze des Regisseurs über seine Tiefsee-Expedition wie der Bericht einer Zeitreise: „Stundenlanger freier Fall in die Dunkelheit von fast vier Kilometer Tiefe. [...] Aufgrund dieser tranceartigen Konzentration verspätete sich meine emotionale Reaktion auf das Wrack bis zur zweiten Tauchfahrt. Da traf es mich plötzlich wie ein Schlag. Ich war auf dem Deck der Titanic, Zeit wurde bedeutungslos. Die Titanic ist kein Mythos. Nicht genug damit, daß sie tatsächlich einmal existiert hat, sie existiert noch heute“ (ebd., X). „Ich bin da, jetzt, dort“, scheinen die Monitorbilder zu wispern, die wie eine Videüberwachungsanlage den Blick auf das Schiff freigeben, während Rose ihre Geschichte zu erzählen beginnt. Im tautologischen Gestus weisen die schlierigen Bilder unentwegt auf das, was sie zeigen, „dies ist die Titanic“. Und sie insistieren dabei auf der eigentümlichen Wahrheit, Bilder vom Ort einer anderen Gegenwart zu sein, Bilder einer koexistierenden Zeitebene, die außerhalb unseres Bewußtseins liegt. In ihrer Phantasmatik entfalten sie ein Zeitbewußtsein, das Georg Simmel am Bild der Ruine beschrieben hat: „Die Ruine schafft die gegenwärtige Form eines vergangenen Lebens, nicht nach seinen Inhalten oder Resten, sondern nach seiner Vergangenheit als solcher“ (1993, 129).

Im *Setting* der Rahmenerzählung ist ein Raum konstruiert, der die unterschiedlichen zeitlichen Perspektiven des Films wie Licht in einem Brennglas bündelt: Die Erinnerung der Frau, die Monitorbilder, die Gegenwart des Schiffes und die Gegenwart der Filmproduktion.

In den zahlreichen Monitoren, von denen die Menschen auf dem Forschungsschiff umgeben sind, ist dieser Raum als ein Ursprungsort der Bilder konstruiert. In diesem Konstrukt einander sich spiegelnder Zeitebenen und nicht in der narrativen Zuschreibung an die Figur haben die Bilder einer subjektivierten Zeitwahrnehmung ihren Ursprung und ihre Verortung. Entscheidend ist, daß diese Formen subjektivierter Zeitlichkeit keine Dimension des Dargestellten bezeichnen. Weder lassen sie sich von den Figuren des Films noch von der Erzählung her erschließen. Es sind Strukturen, die allein auf der Ebene des ästhetischen Wahrnehmungsaktes, des Zusehens und Zuhörens, zu realisieren sind. Gleichwohl sind sie als Präfigurationen des ästhetischen Wahrnehmungs- und Bewußtseinsprozesses und damit als Kompositionsstruktur am Film selbst zu beschreiben.

In diesem Sinne ist im Forschungsschiff ein Bildraum etabliert, der zum Ausgangspunkt einer ganzen Serie parabolischer Spiegelungen unterschiedlicher zeitlicher Ebenen wird. Etwa wenn die individuelle Erinnerung der Frau zum Spiegel für die Geschichte des 20. Jahrhunderts und die historische Katastrophe gleichermaßen zum Sinnbild für den Untergang der Klassengesellschaft des 19. Jahrhunderts und der Emanzipation der Frau wird; oder wenn sich die katastrophische Geburt unseres Jahrhunderts im adoleszenten Erwachen des Mädchens zur Frau gespiegelt findet und beides im Untergang der Titanic dem archaischen Bild von Tod und Wiedergeburt, der Taufe zugeordnet wird.

Darin hat die Ikonographie ihre Entsprechung in der metaphorischen Logik zahlloser Märchen, deren Zentrum das sexuelle Erwachen der Frau bildet. Die Metaphorik des Weiblichen ist allerdings mit einer des Männlichen gekreuzt; die Katastrophe wird zum Parcours heldischer Selbstüberwindung, den diesmal die Frau bewältigt. Ihre triumphale Wiedergeburt erfährt sie im Durchgang durch die Prüfung ihrer Mannbarkeit nach allen Regeln der Initiation.

Ich will damit lediglich andeuten, wie sich die Parabolik des Schiffs im Kreislauf der Spiegelung zwischen Makro- und Mikrokosmos, Individuum und Welt, Innen und Außen bewegt. Sind es einerseits Bilder des Scheiterns menschlicher Macht, des Untergangs und des Todes, verweisen sie zugleich auf grundlegende psychische Prozesse. Diese finden in der weiblichen Hauptfigur ihren monopathischen Agenten.

Bezogen auf diese Parabolik, hat man von archaischen Urbildern gesprochen, die den dargestellten sozialen Verhältnissen ein mythisches Gepräge gebe. Und man hat die Wirkung des Films diesen totalisierenden Phantasmen zugeschrieben. Dabei aber wird der Unterschied zwischen mythischer Abbildung der Welt und einer Komposition, in der mythische Bild- und Symbolkomplexe als Material eingehen, nicht bedacht.¹

Verschränkung von Mythos und Psychologie

In zahllosen Details ist die monologische Liebesphantasie mit der parabolischen Untergangphantasie verschränkt. Man kann in dem einen wie in dem anderen je einen Pol der durch und durch konstruierten Zeitstruktur erkennen. Jedenfalls lassen sich diesen Polen zwei gegensätzliche Zeiterfahrungen zuordnen, die nicht-enden-wollende Dauer des Schreckens und die des Glücks unendlicher Wiederholung. Während dem ersten Prinzip ein archaisches Bild vom Zeitende der Welt — die Sintflut — entspricht, weist dasselbe Bild im zweiten Fall auf ein psychisches Dispositiv: Das Ertrinken beschreibt in der Mythologie wie in der Psychologie ein Urtrauma, in dem sich Todesangst und Geburtsschrecken, Verschmelzungswunsch und der Schrecken des Ich-Verlusts verschränken. Auf dieser imaginären Basis gehen im Film Liebesphantasie und apokalyptisches Phantasma eine innige Verbindung ein, bei der die vertrauteste und alltäglichste psychische Erfahrung — die Trennung vom geliebten Objekt — die Struktur eines phantastischen Erlebens bildet, das gänzlich außerhalb jeder möglichen Erfahrung liegt — dem Bewußtsein vom eigenen Ende.

Im Phantasma endloser Wiederholbarkeit ist die Zeitlosigkeit libidinöser Wünsche dem abstrakten Zeitgesetz des unabänderlichen Ablaufs der Ereignisse entgegengesetzt. Und so ist es kein Mystizismus, auch kein zwanghaftes Happy End, sondern es entspricht der Logik dieser Zeitlichkeit der Wünsche, wenn am Ende das jugendliche Paar ein letztes Mal im sonnenhellen Licht sich vereint.

Man könnte in Anlehnung an eine Überlegung Thomas Manns von einer Verschränkung mythologischen und psychologischen Bildmaterials sprechen. Tatsächlich hatte Thomas Mann bei seinen Überlegungen eine transformierende Umarbeitung überkommener Symbole und Bildbestände durch ihren individualpsychologischen Rückbezug, hatte er die erhellende Kraft sexualpsychologischer Aufklärung gegenüber archaischen Mystizismen im Blick. So jedenfalls könnte man seine Erläuterungen zu Wagners Leitmotivtechnik resümieren (siehe Mann 1995).

Und tatsächlich sind in der aktuellen Kritik häufig Parallelen zwischen dem Film *TITANIC* und Wagners Oper gezogen worden. Allerdings mit Blick auf den mystischen Monumentalismus, nicht aber auf das wirkungsästhetische Verfahren.

3 Diese verschiedenen Bildregister auf bestimmte Weise miteinander in Beziehung zu setzen, ihre Bedeutsamkeit erst in den Spiegelungen und Variationen zu aktualisieren, scheint mir das eine Prinzip dieser filmischen Komposition zu sein; diese symbolischen Umwandlungen im permanenten Übergang zwischen sinnlich objekthafter Bildlichkeit und unsinnlicher Bedeutungsebene zu vollziehen, kann als das andere Prinzip gelten.

Für die hier anstehenden Fragen aber ist von Belang, daß die Verbindung zwischen dem Kino und der Oper Wagners in einem sehr viel grundlegenden Sinne thematisiert worden ist: So spricht Adorno vom „technologischen Rausch“, um die wirkungsästhetischen Strategien des Kinos genealogisch im Illusionismus der Wagner-Oper zu verorten (1971, 102). Und die neuere Medientheorie hat am Begriff der Rauschästhetik diese Abstammungslinie über das Kino bis hin zur Rockmusik und den elektronischen Medien verlängert (siehe Bolz 1990, Künzig 1990). Wichtiger aber noch scheint mir, daß mit der Leitmotivtechnik ein ästhetisches Verfahren beschrieben wurde, welches durch permanente Übergänge von sinnlichem Klangmaterial zu symbolhaften Bedeutungsebenen und umgekehrt charakterisiert ist. Man kann sagen, daß hier die Metaphorizität selbst zum Kompositionsmaterial geworden ist.

Gedächtnisraum

Adorno hat eines der Wirkungsprinzipien dieses ästhetischen Verfahrens an dem berühmten Diktum Wagners erläutert, die Zeit werde hier zum Raum. Für ihn war damit vor allem ein konkretes künstlerisches Verfahren gemeint, das die Emotionen des Zuschauers in die Komposition einbezieht und im ästhetischen Akt des Hörens und Sehens lenkt. Die Wiederholungsstruktur der Komposition transformiere die zeitlichen Strukturen der musikalischen Wahrnehmung in ein „Schema abstrakter, architektonischer Symmetrieverhältnisse“ (1971, 33), in eine zur Gänze überschaubare Totalität. Dem Zuhörer werde dabei ermöglicht, sich den Zeitverlauf der Musik, ihre innere Struktur, als räumliche Anordnung erinnerbar zu machen und den musikalischen Verlauf als den Raum einer eigenen, in sich geschlossenen Welt zu imaginieren. Ihm eröffnet sich in der Wiederholung ein räumliches Orientierungssystem, das gleichermaßen seine Wahrnehmung lenkt und interpretiert. Die formale Struktur ist hier, auf den Zuschauer bezogen, gleichsam zur Architektur eines Gedächtnisraums der ästhetischen Wahrnehmung geworden.

Von den feineren Verstrebungen dieser verräumlichten Zeit möchte ich im folgenden sprechen. Ich lasse mich dabei weiterhin von der Frage leiten, in welcher Weise hier psychologisches und mythologisches, psychisches und historisches Bildmaterial verschränkt wird.

Das facettierte Auge

In den flimmernden Videobildern der Monitore ist der Blick des Kameraauges auf das Schiffswrack in eine Vielzahl perspektivischer Facetten zerlegt. Dieser zerlegte Blick wird direkt mit den menschlichen Augen verknüpft, den Augen

der Frau und denen ihres Geliebten: Wie ein Medium fügt sich das Gesicht der Greisin in die computertechnisch aufbereiteten Überblendungen und verbindet das strahlende Bild der Leinwandphantasie des Schiffs mit den schlierigen Videobildern seiner Gegenwart. Immer wieder kehrt der Film zu diesen Überblendungen zwischen Videobild und Auge zurück.

So als würde das Bild der Monitore im Auge der Frau umgestülpt und auf diese Weise das Leinwandbild freigegeben werden, beschreiben diese Überblendungen die Quelle filmischer Imagination als Fusion von innerem und äußerem Bild, von Kameraauge und menschlichem Auge. Sie markieren den Übergang zwischen der Binnenperspektive der Kinoimagination und dem Außen des Videobildes, dem Außen der realen Zeit.

In der Farbe der Augen, dem Blau, eröffnet sich eine weitere Ebene der Allusionen und Korrespondenzen. Kaum ein Darsteller, der nicht, und sei es durch auffällige Kontaktlinsen, blaue Augen hätte. Wenn sie, wie bei dem reichen Verlobten, fehlen, dann unterstreicht ein dick aufgetragener Kajalstift die bedeutende Ausnahme. Das facettierte Blau der Augen bildet aber nicht nur eine weitere Entsprechung zu den perspektivischen Brechungen des Kamerablicks, sondern bezieht diesen auf das zentrale Bildmotiv des Films, den Blauen Diamanten. Auf subtile Weise vereinigt der Diamant das optische Prinzip der Lichtbrechung und der inversen Spiegelung mit zwei gegensätzlichen metaphorischen Bezugfeldern: mit dem Blau des Gletschereises und, im brillantenen Schliiff, mit dem Motiv des Feuers. Der Diamant wird zum Zeichen für den fusionierten Blick des technischen und des menschlichen Auges und darin zum Keim einer sich unendlich potenzierenden kristallinen Spiegelung.

In einer vielgliedrigen Kette von Gegensätzen und Korrespondenzen, metonymischen Verschiebungen und metaphorischer Verdichtungen, von Umkehrung und Variation, verbinden sich im Motiv des Diamanten als absolute Gegensätze die eiskalte Tiefe des Ozeans und die Tiefe der Kräfte eines hundertjährigen Lebens.

Angelehnt an die Idee musikalischer Komposition, könnte man im Diamanten ein piktorales Hauptthema ansprechen, auf das alle Erscheinung als dessen Variation rückführbar ist. Denn während das Feuer zum Ausgangspunkt eines Ornaments imaginärer Bilder und Zeichen der Libido wird, entspinnt sich am Blau des Diamanten ein korrespondierendes Netz der Todessymbolik des Gletschereises und der lichtlosen Meerestiefe.

Angesprochen als Herz des Ozeans, wird schon auf der sprachlichen Ebene das kalte Feuer des brillantenen Schliiffs auf das Feuer des liebenden Herzens bezogen. Wenn am Ende dann vom Herzen der Frau als einem unendlichen Ozean der Erinnerung die Rede ist, umfaßt diese Inversion des Bildes noch

einmal die ganze Spanne der metaphorischen Bewegung, in der sich innerer Kosmos und äußere Welt ineinander spiegelnd verbinden. Die gleiche Bogen- spannung zeigt sich, wenn metonymisch das Blau des Diamanten die Kälte des Eisbergs vertritt, um in der spiegelgleichen Umkehrung der Metapher das kalte Herz des Reichen zu symbolisieren. So ist denn die schematische Aufteilung in lebendige Arme und erstarrte Reiche keine Frage der Darstellung sozialer Ver- hältnisse, sondern der ikonographischen Architektur dieses Bildraums.

Wenn sich schließlich die Sternenkuppel über das ruhende Meer der Ertrun- kenen und über die Liebenden wölbt, als verschließe sich in einer letzten Spiegelung das schattenlose Blau des Leinwandbilds selbst zum Inneren einer Kristallkugel, dann scheint noch jeder Stern eine weitere Serie solcher monadi- schen Spiegelungen bereitzuhalten. Dieses letzte Bild der Ertrinkenden im blauen Dämmerlicht einer sonnenlosen Welt hat sein Gegenstück in der kristal- lenen Kuppel über der Haupttreppe des Schiffs, deren Schliff wiederum auf die Facettierung des Diamanten zurückweist.

Diese Kristallkuppel bildet das „Herz des Schiffs“, seine Mitte in jedem nur erdenklichen Sinn: die Mitte des Schiffs, die Mitte des Geschehens, die Mitte in der Begegnung zwischen Jack und Rose. Wie eine nach innen gestülpte Sonne schließt die Kuppel den inneren Kosmos der Welt der Reichen nach außen ab. Sie ist ein ins Zentrum dieser Welt gesetzter künstlicher Fixstern, eine inverse Spiegelung der Sonne außen.

In weit schwingenden Bewegungen nimmt die Kamera die Kreislinie der Kuppel mimetisch auf und beschreibt so den Eintritt Jacks in die Kunstwelt der Reichen als einen abwärts führenden Strudel. Sie beschreibt damit die Bewe- gung, die das Paar immer neu zueinander führt und trennt: ein Schwindel, ein Fallen, ein Stürzen und Sinken. Ihren Höhepunkt, ihr Ende findet diese Bewe- gung unter der Sternenkuppel, wenn das Gesicht Jacks langsam im immer dichter werdenden Blau des Wassers versinkt.

Mit einer letzten Umkehrung dieser Bewegung endet der Film, wenn der Zuschauer noch einmal im computersimulierten Flug durch die Gänge des Schiffswracks jagt und das Bild sich zum strahlenden Interieur unter der Glas- kuppel wandelt. Im kühnen Schwung windet sich die Kamera aufwärts, vorbei an dem sich umarmenden Paar, dreht sich in das Licht der Kuppel ein, um nur dieses Licht im Leinwandweiß als das letzte Bild der Liebesvereinigung zurück- zulassen.

Ornament der Bedeutsamkeit

Auf dieser Achse ist die metaphorische Verzweigung längst in die konkrete Bildkomposition übergegangen, wie sie eben dort auch ihren Ausgang im zerlegten Blick der Videokamera nahm: Im Übergang von metaphorischer Bedeutungsebene zur Ebene konkreter optischer Bildräume und umgekehrt werden Bild und Sinnbild gleichermaßen Bestandteil des ornamentalen Bedeutungsspiels.

Nicht diese oder jene Bedeutung, sondern eine Welt der allumfassenden Bedeutungskorrespondenzen, der Synchronizität zwischen der inneren und der äußeren Welt, zwischen den Bewegungen der Sterne und den Bewegungen der Gefühle, ein unendliches aufeinander Verwiesensein allen Geschehens und aller Erscheinung, eine barocke Allbedeutsamkeit bildet den Kern dieser Imagination.

Dabei geht es weder um eine archaische Symbolik noch um die rätselhafte Bedeutungstiefe, sondern um die bedeutsame Verrätselung von Offensichtlichem, von Sichtbarem — noch das geringste Detail fügt sich in das Muster der Gegensätze von Feuer und Kälte, von Liebes- und Todeskräften, in das Muster einer vollendeten Synchronizität. Man könnte in Anlehnung an musikalische Kompositionsprinzipien von einer vollständigen Auflösung aller sichtbaren Dinglichkeit des Dargestellten in ein vorgegebenes Leitthema sprechen. Der Film wird so selbst zu einem Bild aus dem Inneren des Diamanten: ein funkeln-der Kristall sich spiegelnder Sinnebenen, ein gänzlich mit Bewußtsein durchzogener Raum, erträumt, erinnert. Dieses absolute Innen kennzeichnet den Modus der melodramatischen Darstellung als das genaue Gegenteil realistischer Erzählweise.

Was entsteht, ist ein Bildraum, in dem alles Sichtbare bedeutsam, aber noch die tiefstinnigste Bedeutung darstellende Oberfläche ist: ein unsinnlicher Akkord, ein schauspielernder Sinn, ein gestikulierendes Signifikat, ein semiotisches Ornament.

In dieser Perspektive wird die Bewegung der Metapher, das entschlüsselnde Lesen, selbst noch zu einem Teil der Komposition. Sie beschreibt eine Bewegung der Verdoppelung, Umformung, Paraphrasierung und Inversion vorgegebener ikonographischer Bedeutungskomplexe. Was im Bild der Titanic und im Bild des Diamanten an hyperbolischer Bedeutungsdichte kulminiert, ist Teil des Prozesses der ästhetischen Wahrnehmung, Teil eines strukturierten Hörens und Sehens.

Das Liebesthema: Trennung – Verschmelzung

Wenn das Schiff den Raum koexistierender Zeitebenen und der Diamant die Leitmotive gegensätzlicher Lebenskräfte darstellt, dann ist im Liebesthema die Bewegung gegeben, die diesen Raum durchquert, indem sie jene Kräfte aktualisiert.

Das ist zunächst durchaus buchstäblich zu verstehen: Im Intervall von Begegnung, Trennung und Wiedervereinigung, im Ritornell des Liebesmotivs wird das Schiff in seinen räumlichen Dimensionen durchquert. Vollzieht sich dies in der Tageshälfte des Films noch in handlungslogisch rationalisierten Etappen, werden diese in der zweiten Hälfte des Films, dem Untergang, zu einer wahnwitzigen Serie von Trennung, Rettung und Wiedervereinigung.

Das Liebesthema setzt mit den Zeichen absoluter sozialer Trennung ein, führt zur ersten unvermuteten Begegnung, um fortan in Stufen wachsender Intensität das Intervall von Vereinigung und Trennung zu durchlaufen.

Gleich mit der ersten Begegnung — Rose will sich vom Heck des Schiffs stürzen, Jack wird zu ihrem Retter — wird in der heftigen Dissonanz von höchster Gefährdung und rettender Vereinigung diese Bewegung als Motiv-Variation eines melodramatischen Topos, nicht aber als Handlungssegment verständlich: Vor dem eisigen Abgrund gerettet, stürzt Rose Jack in die Arme, um schon im nächsten Moment von herbeieilenden Matrosen gewaltsam von ihm getrennt zu werden.

Die zweite Etappe — Jacks Eintritt über die weit geschwungene Treppe in die lichtdurchflutete Welt unter der Glaskuppel, Rose' Abstieg in die fensterlosen Aufenthaltsräume der dritten Klasse — beschreibt gleichermaßen die Mitte des Schiffs, die Mitte der Reise und die Mitte der sozialen Entfernung zwischen Rose und Jack. Und wieder folgt die gewaltsame Trennung.

Die dritte Etappe, Rose' neuerliche Flucht aus dem Kreis ihrer Familie, führt endlich an den Bug des Schiffes. Das Bild vom Liebesflug — Rose an der äußersten Spitze des Schiffs mit ausgebreiteten Armen über den Ozean schwebend — ist ein schönes Beispiel für die Kompositionstechnik dieses Films, ist es doch eine genaue Wiederholung des Bildes tödlicher Bedrohung. Die gesamte Sentenz variiert lediglich die erste Begegnung und kehrt das Bild vom Sturz in die Tiefe um in ein Bild vom Fliegen: haltlos, über dem Abgrund schwebend, gehalten nur von der Hand des Geliebten. Nun aber, am Bug des Schiffes, ist die Szenerie vom Nachtblau in den Purpur des Abendhimmels gekleidet und bedeutet uns Liebesglück.

Wiederum muß man sich auf die Perspektive des Zuschauers beziehen, um die Logik dieser Komposition zu begreifen. Das Intervall von Trennung, Rettung und Vereinigung skandiert im Bild der TITANIC ein Ereignis, das gleicher-

maßen ein inneres wie ein äußeres Geschehen ist. In ein und der selben Bewegung wird darin das Schiff in seiner räumlichen Dimension entfaltet und in einen Bildraum transformiert, der ganz von den Zeichen gegensätzlicher Kräfte, der Todeskälte und dem Lebensfeuer, bestimmt ist.

Das Rot des Himmels bildet den Scheitelpunkt dieser Komposition, die Mitte in der Zeit des Films; von nun an kehrt sich die Bewegung um und führt zurück zum Ausgangspunkt, zum Heck des Schiffs. Wie sehr noch diese Umkehrung eine spezifische Form der Wiederholung einleitet, deutet sich schon in der langsamen Wandlung des letzten Bildes dieser Szene an. Es reicht vom sanften Rot des Abendhimmels über die purpurfarbenen Wolken zum Schwarz-Blau der heraufziehenden Nacht, um schließlich in die blaugrauen Unterwasseraufnahmen vom Schiffswrack überzugehen.

Zunächst führt uns diese Umkehrbewegung in die Tiefe des Schiffs. In einem surrealen Szenario flieht das Paar, von den treibenden Rhythmen der irischen Tanzmusik gejagt, hinab in den rotglühenden Kesselraum, vorbei an den Heizern, in die tiefsten Kammern des Schiffs. Dem Bild des Liebesflugs folgt sein realistisches Pendant, die geschlechtliche Vereinigung im Laderaum. Das Rot der brennenden Kessel aber, der von ihrem Feuerschein erleuchtete Raum bildet das letzte Glied einer metaphorischen Variation, die das Feuer in den Kesseln und die Kraft des dahinfliegenden Schiffs mit dem Purpurhimmel der Liebenden, den erhitzten Tänzern und schwitzenden Heizern verknüpft und diese Verknüpfung dem Tageslicht einer nie sichtbaren Sonne zuordnet.

Wenn Rose gegen alle Vernunft sehr lange die Kälte nicht spürt, dann weil der Film an diesem Punkt längst keinen Unterschied mehr macht zwischen dem Kesselfeuer des Schiffs und den Lebenskräften der Frau. Und wenn die Liebenden in das Rot des Himmels fliegen, weiß der Zuschauer längst, daß noch der letzte Kessel angeworfen ist und das Schiff Volldampf voraus hält, weiß er längst um das unsichtbare Band, das die Kräfte der stampfenden Maschine mit denen der Liebe verbindet.

In den Variationen des Liebethemas wird alle Aktivität, alle bewegende und lebendige Kraft an das Motiv des Feuers gebunden. Und wenn mit dem nächsten Moment das Feuer in den einströmenden Wasserfluten verlischt, dann begreift der Zuschauer darin den Beginn des Endes, den Übergang von den Variationen des Rot zu denen des Blau, vom Tag zur Nacht, vom Leinwandphantasma zum Videobild.

Blau, das ist ein ruhendes Meer, in dem alle Bewegung langsam erfriert. In diesem Erstarren, diesem Erlahmen der Lebenskräfte, diesem Versinken ist selbst noch der Untergang als umkehrende Wiederholung der Motive des Liebethemas inszeniert: eine Inversion des Rot ins Blau, des Feuers in Kälte, der

Bewegung in Stillstand. Waren die in Hitze sich steigernden Gefühle mit der Schönheit und der rauschenden Fahrt des Schiffs assoziiert, so findet der Stillstand des langsam zerberstenden Schiffs seine begleitende Rhythmik in den sich steigernden Haßgefühlen und der wachsenden Panik. In der Musik nennt man solche Umkehrung Krebsgang, und tatsächlich kann man ein analoges Verfahren beschreiben.

Der Rückwärtslauf des Liebesthemas vollzieht sich in der Rückkehr des Paares zum Ort ihrer ersten Begegnung, zum Heck des Schiffs. Aber wenn in den Tagesvariationen des Motivs die Bewegung in der Horizontalen verlief, verkehrt sich in der Rückkehrbewegung die Bewegungsachse in die Vertikale.

Das Intervall von Trennung und Vereinigung variiert nun die Anordnung der ersten Begegnung, den drohenden Sturz in die Tiefe, und wird zu einem Kreislauf von Abstieg und Aufstieg und erneutem Abstieg. Der Weg zurück führt in immer neuen Anläufen hoch hinauf, zum Heck des in die Vertikale sich aufrichtenden Schiffs. Im Bild des in den Sternenhimmel ragenden Hecks findet die rückwärts laufende Variation des Liebesmotivs seinen Höhepunkt. Es skandiert in einer grandiosen Verkehrung noch der Kräfte der Gravitation den Untergang.

Rose klettert erneut über die Reling des Schiffs, hängt erneut über dem Abgrund: Der Schiffsrumpf jagt in die Tiefe. Ein letztes Mal wird der Kreis von Abstieg und Trennung durchlaufen, eine letzte Vereinigung, bevor das Gesicht des Geliebten im Blau versinkt.

Der Rausch

Restlos ist jede Äußerlichkeit des Dargestellten — sei es die Farbe des Himmels, sei es das Feuer in den Heizkesseln, sei es das Blau des Eises, sei es das Schiff in Höhe, Tiefe und Breite — in einen hermetischen Raum unendlicher Bedeutsamkeit verwandelt.

Die Semiose, die der Film in Gang setzt, betrifft weniger die Sinnvermittlung als vielmehr die Modifikation abstrakter Bild- und Symbolkomplexe, ihre Verschiebung in den Modus individueller Welt- und Selbsterfahrung. Wie das Leitmotiv in der musikdramatischen Komposition erfährt das leitmotivisch verwendete optische Zeichenmaterial seine gesteigerte Bedeutsamkeit allein in der symbolischen Struktur dieses Films. Was so entsteht, ist eine gänzlich mit Bewußtsein durchwirkte Welt. Zugleich aber bildet diese bedeutungsverdichtende Bewegung eine innere Verstrebung der kinematographischen Komposition. Die Semiose stellt selbst noch eine zeitliche Struktur des Films dar, mit der das Wahrnehmen und Denken, die sinnlich-psychische und die kognitive Bewegung des Zuschauens, in den Bildraum des Films eingewoben ist.

Deshalb bezieht sich das ästhetische Verfahren nicht auf eine Textur, sondern auf eine rhythmisierende Strukturierung der Bewußtseinsbewegung des Zuschauers, auf die zeitliche Organisation der ästhetischen Wahrnehmung. Sie ist durch die sich nach und nach entfaltende Metaphorizität ebenso präformiert wie durch das räumliche Schema koexistierender Zeitsegmente.

Was so entsteht, ist ein immer dichter gewebtes Netz von Strukturen des Ankündigens und Erinnerns, der psychologischen Anspielungen, der sinnbildlichen Vertiefungen und metaphorischen Bezugnahmen, die nur vom Zuschauer her begreiflich sind. Im Hören und Sehen entfaltet sich diesem die Zeit des Films als ein Raum unsinnlicher Korrespondenzen und synchroner Bewegungen; was so entsteht, ist die Suggestion einer absoluten Gegenwärtigkeit: ein unmögliches Bewußtsein von der Gegenwärtigkeit des Endens.

Man könnte das als die Gegenwart des ästhetischen Wahrnehmungsaktes begreifen. Darauf zielt Heiner Müller, wenn er in einem Interview anlässlich seiner Tristan-Inszenierung sagt: „Die Leitmotivtechnik ist natürlich eine Drogentechnik. Der Haupteffekt aller Drogen ist ja die Veränderung des Zeitgefühls, die Droge Wagner ist die Behauptung einer anderen Zeit als der Alltagszeit“. Darauf zielt aber auch Adorno, wenn er diese Gegenwärtigkeit als scheinhafte Totalität versteht; seine Argumentation stellt das berauschte Bewußtsein auf die Füße eines nüchternen Kunstgriffs: „Wagners Musik gebärdet sich, als ob ihr keine Stunde schlüge, während sie bloß die Stunden ihrer Dauer verleugnet, indem sie sie zurückführt in den Anfang“ (1971, 40).

Im Begriff des mythischen Bewußtseins steht die ästhetisch produzierte Gegenwärtigkeit seither unter generellem Ideologieverdacht. Und tatsächlich wird man dem zustimmen, solange man darin eine Form der Weltaneignung begreift. Dies aber scheint mir gar nicht dem Prinzip der Populärkultur zu entsprechen.

Adornos Überlegungen lassen noch eine andere Beziehung zwischen der Struktur des Films und der Leitmotivtechnik Wagners erkennen. Die manisch sich vertiefende Wiederholung gleiche der fixen Idee des Berauschten; zeichenhafte Chimäre des Ichs, erscheint darin die subjektive Obsession als objektiver Weltzustand. Sie wird zum Ausdruck eines Bewußtseins, das mit der Objektwelt fusioniere (vgl. 1971, 29).

Genau diesen Zustand aber beschreibt Freud (1969a) in seiner Schrift *Trauer und Melancholie*. Er beschreibt ihn als den Zustand des verlassenem Verliebten, der in immer neuen Bewegungen den Kreis zwischen einer manischen Aufladung der Objektwelt in der imaginierten Wiedervereinigung und deren völliger Entleerung im Bewußtsein des verlorenen Liebesobjekts durchläuft. Für dieses verliebte Ich gibt es tatsächlich kein anderes Ziel als das unendliche „noch

einmal“, „noch ein letztes Mal“, mit der es die Minuten glücklicher Liebesvereinigung wiederholen und gegen die Ewigkeit eintauschen möchte.¹

Wir sehen die alte Frau auf dem Heck des Forschungsschiffs; sie klettert erneut auf die Reling, wir wissen, daß sie in dieser Gebärde die erste und letzte Begegnung mit ihrem Geliebten wiederholt. Wir sehen sie schlafen, ein Kameraraschwenk über die Photographien; wir verstehen, ihr Leben war ein erfülltes Versprechen. Die Bewegung setzt sich in den computeranimierten Bildern fort; ein schlieriges Blaugrau, wir tauchen in die dunklen Kanäle des gesunkenen Schiffs, Licht fällt aus den verschlammten Fensterlöchern; im Flug durch die Gänge des Schiffs, nach vorne drängend, beschreibt das Bild noch einmal die Metamorphose vom Wrack zum strahlenden Luxusliner: Ein letztes Mal sehen wir die jugendliche Rose; sie geht die Treppen hinauf, steigt zur kristallinen Kuppel empor; wir sehen das Liebespaar vereint unter einer künstlichen Sonne. Das Bild dreht sich ein in das Weiß des Lichts. In der Zeitgestaltung des Films ist Rose nur kurze Zeit von Jack getrennt, im Film ist auch ihr hundertjähriges Leben nur ein weiterer Kreis im Umlauf von Trennung und Vereinigung.

Was als Form der Weltaneignung eine mythische Verklärung des Todes bedeutete, beschreibt eine psychische Struktur, die Freud (1969b) in *Jenseits des Lustprinzips* thematisiert; das Fort-da-Spiel des von der Mutter verlassenen Kindes. Mit der Erläuterung dieses Spiels beschreibt Freud die Genese des Ichs aus dem entstehenden Zeitbewußtsein. Die stetige Wiederholung des „Mama ist fort“ – „Mama ist da“ umsäumt den unendlichen Schmerz der Trennung mit dem Bewußtsein, daß alles, auch dieser Schmerz, noch sein Ende hat. Es ist der Versuch des Kindes, den grenzenlosen Schrecken in eine begrenzte Wunde umzuformen.

Auf dieses Fort-da Spiel bezieht der Film das Hören und Sehen des Zuschauers; noch der zu den *Credits* gespielte Song besingt es. Man kann ihn dann zu Hause im Radio hören, immer wieder, der Abzählreim des verlassenen Ichs, noch einmal und noch einmal: „And the Heart will go on and on“. Wenn das Kino, wie es immer wieder diskutiert wurde, an solche regressiven Bewegungen individualpsychischer Mechanismen anschließt, dann wäre die Regression selbst noch als psychische Aktivität und sinnerschöpfende Kraft zu begreifen.

1 Vgl. hierzu Thiessens Überlegungen zum Zusammenhang von Rhythmus und Regression, Thiessen 1998.

Literatur

- Adorno, Theodor W. (1971) Versuch über Wagner. In: Gesammelte Schriften. Bd. 13. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7-149.
- Bolz, Norbert (1990) Theorie der neuen Medien. München: Raben Verlag.
- Brinckmann, Christine N. (1997) Die anthropomorphe Kamera und andere Schriften zur filmischen Narration. Zürich: Chronos.
- Cameron, James (1998) Vorwort. In: James Camerons Titanic. Hrsg. v. Ed W. Marsh u. Douglas Kirkland. Nürnberg: Burgschmiet, S. V-IX.
- Deleuze, Gilles (1989) Das Bewegungs-Bild. Kino 1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
– (1991) Das Zeit-Bild. Kino 2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Freud, Sigmund (1969a) Trauer und Melancholie. In: Ders.: Studienausgabe. Bd. 3. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 193-210.
– (1969b) Jenseits des Lustprinzips. In: Ders.: Studienausgabe. Bd. 3. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 213-272.
- Giesz, Ludwig (1994) Phänomenologie des Kitsches. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Hauser, Arnold (1973) Im Zeichen des Films. In: Theorie des Films. Hrsg. v. Karsten Witte. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 131-141.
- Kappelhoff, Hermann (1998) Empfindungsbilder – Subjektivierte Zeit im melodramatischen Film. In: Zeitlichkeiten – Zur Realität der Künste. Hrsg. v. Theresia Birkenhauer und Annette Storr. Berlin: Vorwerk 8, S. 93-119.
- Künzig, Bernd (1990) Richard Wagner und das Kinematographische. Augsburg: Edition Isele.
- Mann, Thomas (1995) Leiden und Größe Richard Wagners. In: Wagner und unsere Zeit. Aufsätze, Betrachtungen, Briefe. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 63-120.
- Mukarovsky, Jan (1974) Die Zeit im Film. In: Poetik des Films. Hrsg. v. Wolfgang Beilenhoff. München: Fink, S. 131-138.
- Panofsky, Erwin (1993) Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schlüpmann, Heide (1998) Abendröthe der Subjektphilosophie. Eine Ästhetik des Kinos. Frankfurt a.M.: Stroemfeld.
- Simmel, Georg (1993) Die Ruine. Ein ästhetischer Versuch. Gesamtausgabe. Bd 8. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 124-130.
- Thiessen, Rudi (1997) Urbane Sprachen — Proust, Poe, Punks, Baudelaire und der Park. Eine Theorie der Moderne. Berlin: Vorwerk 8.
- Thiessen, Rudi (1998) It's only rock 'n' roll but I like it. Kult und Mythos einer Protestbewegung. Berlin: Vorwerk 8.



BRITTA HARTMANN

Topographische Ordnung und narrative Struktur im klassischen Gangsterfilm¹

1. Der klassische Gangsterfilm: Zur Methodik der Strukturbeschreibung

Als sich Anfang der 70er Jahre die Auseinandersetzung mit „Genre“ als Ansatz in der u.s.-amerikanischen Filmwissenschaft herauszubilden begann, erfolgte der methodische Zugang zunächst über die Beschreibung der visuellen Charakteristika verschiedener Filmgenres. So schrieb Edward Buscombe in seinem richtungsweisenden Text aus dem Jahr 1970:

[...] the major defining characteristics of genre will be visual: guns, cars, clothes in the gangster film; clothes and dancing in the musical (apart from the music, of course!); castles, coffins, and teeth in horror movies (Buscombe 1995, 19).²

In dieser Etablierungsphase der Genretheorie in der Filmwissenschaft war es neben dem Western vor allem der Gangsterfilm, der im Zentrum der ersten Genreanalysen stand. Prägend für die nachfolgenden Untersuchungen wurde Colin McArthurs *Underworld U.S.A.* von 1972, in dem dieser sich dem amerikanischen Gangsterfilm über dessen „Ikonographie“ zu nähern sucht. In seinem Aufsatz „The Iconography of the Gangster Film“ (McArthur 1977) differenziert er folgende Gruppen visueller Muster, die er als konstitutiv für den Gangsterfilm begriff:

The recurrent *patterns of imagery* can be usefully divided into three categories: those surrounding the physical presence, attributes and dress of the actors and the characters they play; those emanating from the milieu within which the characters

- 1 Dieser Aufsatz verdankt sich der Anregung und Unterstützung von Hans J. Wulff, dessen Ideen und Hinweise an zahlreichen Stellen in den Text eingegangen sind.
- 2 Die Dürftigkeit der Erklärung dürfte hier insbesondere am Beispiel des Horrorfilms augenfällig werden: Abgesehen davon, daß die Aufzählung von Schlössern, Särgen und Zähnen keinesfalls die visuellen Momente des Genres hinreichend beschreiben kann, vernachlässigt sie grundsätzlich, daß hier (ähnlich wie im Genre des „Thrillers“) die genre-bestimmenden Merkmale nicht auf der filmischen Oberfläche, sondern in den Teilhabemodi Spannung, Angst – dem „Horror“ eben – auf Seiten des Zuschauers zu suchen sind, die der Text evoziert und steuert.

operate; and those connected with the technology at the characters' disposal (118; Herv. B.H.).¹

John Gabree führt in seinem *Der klassische Gangsterfilm* (1981 [orig. 1973]) folgende „Symbole“ an, die seiner Meinung nach das Genre kennzeichnen:

- Sieg über das Verbrechen,
- die Niederlage des Gangsters,
- Tod des Gangsters.²

Danach benennt Gabree „die wesentlichen Faktoren, die einen Film zum Gangsterfilm werden lassen“ (ibid., 16), als da wären: Bekleidung, Autos, Schießisen, Telefone, die Stadt, die Darsteller, die Rollen, Sex (darunter sind kurioserweise auch die Rollen der „Lady“ sowie der „Mutter“ [!] versammelt). Die Überlegungen erinnern an die Dramaturgie des Rezeptbuchs: „Man nehme...“.

Und Tom Ryall (1998) urteilt in einem Rückblick auf die Entwicklung von Genretheorie und -analyse:

The gangster genre also lent itself to such analysis with its urban, street-at-night settings, its night-clubs and bootleg liquor factories; the gangster's fedora and well-tailored suit; and the cars and tommy-guns which were the gangster's tools of the trade (331).

Als abschließendes Beispiel für diese Form der Annäherung an das Genre über die Aufführung typischer „ikonographischer“ Elemente möchte ich Tino Balio zitieren, der die verbindenden Elemente der drei prototypischen Gangsterfilme (zur „Prototypikalität“ s.u.) der 30er Jahre – *LITTLE CAESAR*, *THE PUBLIC ENEMY* und *SCARFACE* – sehr schön wie folgt beschreibt³

The pictures also contained most of the *iconographic characteristics* of the genre. The milieu of the gangster was the city, in particular its dark streets, dingy rooming houses, bars, clubs, penthouse apartments, mansions, and precinct stations. The gangster typically wore nondescript and wrinkled clothing at first, but as he moved to the top, his clothing changed to flashy, custom-tailored stripped suits with silk ties and suitable jewelry, fedora hats, spats, and tuxedos. Being a modern man of the city, the gangster had at his disposal the city's complex technology, in particular

1 McArthurs Unterscheidung von Schauspielern und Figuren leuchtet ein, wurden doch die Stars und ihre spezifische Erscheinungsweise zu zentralen Elementen der Ausdrucksseite des Gangsterfilms: Neben Paul Muni fungierten vor allem Edward G. Robinson und James Cagney als prototypische Filmgangster.

2 Nur am Rande sei darauf hingewiesen, daß der hier verwendete Symbolbegriff unklar und auch die Unterscheidung dieser drei Erzählmotive nicht klar ersichtlich ist.

3 Einige der Formulierungen sind von McArthur übernommen; vgl. 1977, 121

firearms, automobiles, and telephones. The automobile was a major icon and had a twofold function: it enabled the hero to carry out his work, and like his clothes, it became the symbol of his success (Balio 1993b, 283; Herv. B.H.).

In keinem der zitierten Texte wird geklärt, was im filmwissenschaftlichen Kontext unter dem Begriff „Ikonographie“ genau zu verstehen ist. (Den Ergebnissen nach ist kaum mehr als die Aufzählung, zuweilen noch Beschreibung verschiedener, disparater Bildelemente damit gemeint.) Welchen Erklärungswert haben solche Listen wiederkehrender Textelemente? Ich würde sagen: Für sich genommen keinen. In einigen der Formulierungen zeichnet sich jedoch eine *funktionalistische Bestimmung* solcher „ikonographischen“ Bestimmungstücke des Genres ab, um die es mir hier geht und die ich daher deutlicher herausstellen möchte. Grundlegende These ist, daß die aufgeführten Genre-Elemente als *Funktionen der Narration* zu beschreiben sind: Der Gangsterfilm kann als narrativer Komplex gefaßt werden, der den *Funktionalisierungsrahmen* bereitstellt, der all diese Elemente integriert und damit erst zum „Zeichen“, zum Träger spezifischer Bedeutung macht.¹ Das heißt: Sogenannte „visuelle“, meinelten auch „ikonographische“ Elemente werden nicht einfach quasi automatisch‘ signifikativ für das Genre, weil sie sich schlichtweg von Film zu Film wiederholen. Vielmehr sind sie – in der Terminologie des Phänomenologen Wilhelm Schapp (1985) – „Wozudinge“: Sie werden genutzt, um darüber eine Geschichte in einer spezifischen „erzählten Welt“ mit eigenen Gesetzmäßigkeiten, Möglichkeiten und Wahrscheinlichkeiten zu entfalten.

Rick Altman hat ähnlich argumentiert. Er differenziert in seinen genretheoretischen Überlegungen Zugänge, die sich – wie die genannten „Ikonographie“-Ansätze – auf „semantische Elemente“ der Textoberfläche beziehen, und solche, die nach den darunterliegenden Strukturen oder auch grammatikalischen Mustern‘ eines Genres fragen²:

[...] we can as a whole distinguish between generic definitions that depend on a list of common traits, attitudes, characters, shots, locations, sets, and the like – thus stressing the *semantic elements* that make up a genre – and definitions that play up instead certain constitutive relationships between undesignated and variable placeholders – relationships that might be called the genre’s *fundamental syntax*. The

- 1 Ich folge hier einer strikt funktionalistischen Auffassung von „Zeichen“, wie sie Hans J. Wulff seinerzeit formuliert hat: „Zeichen zu sein, ist eine Funktion von Dingen und Ereignissen, nicht Eigenschaft“ (1988, 50).
- 2 Als Beispiele für „syntaktische“ Ansätze wären etwa das „*frontier*-Modell“ John Caweltis zur Analyse des Westerns (1970) zu nennen oder Jim Kitses’ (1969) Beschreibung der zentralen Opposition im Western zwischen „Wildnis“ und „Zivilisation“.

semantic approach thus stresses the genre's building blocks, while the syntactic view privileges the structures into which they are arranged (1986, 30; Herv. B.H.).

In seinem „semantic/syntactic approach“ zur Genreanalyse fordert Altman die Integration beider Richtungen und damit die Untersuchung des Beziehungsgefüges zwischen den semantischen Elementen eines Genres und den übergreifenden syntaktischen Rahmen, in die diese eingelassen werden.

Ein einfaches Beispiel zur Erläuterung, wieder auf den konkreten Fall des Gangsterfilms bezogen: Der aufwendige Kleidungsstil im Gangsterfilm ist nicht schlichtweg deshalb kennzeichnend, weil er immer wieder ausgestellt wird, sondern weil er *genutzt* wird, um vom sozialen Aufstieg (und später vom Fall) des Gangsters zu *erzählen*: Mit Kleidung markiert und kommuniziert der Gangster ein Selbstbild und seinen gesellschaftlichen Status und grenzt sich von einer sozialen Gruppe ab (in der Regel von der Unterschichtsguppe italienischer oder irischer Einwanderer, der er entstammt). Kleidung ist damit ein Mittel zur Kennzeichnung sozialer Oppositionen, die narrativisiert werden. Sie tragen zur Strukturierung der erzählten Welt bei und werden von dieser wiederum zum Ausdruck gebracht. Erst durch diese Eingebundenheit in den narrativen Komplex ist die Kleidung des Gangsters für den Zuschauer signifikativ in Hinblick auf den „Intertext“, läßt sie ihn oder sie doch beispielsweise auf Beziehungsgefüge und Machtverhältnisse zwischen den handelnden Figuren und den Entwicklungsstand der Handlung schließen und regt Erwartungen auf kommende Konflikte an. In der abstrakten Formulierung Altmans: Die einzelnen semantischen Elemente fungieren als Signale, die syntaktische Erwartungen evozieren (und vice versa: die Ausfaltung „semantischer Felder“ macht syntaktische Signale erwartbar) (vgl. 1987, 101). Daraus folgt aber auch: Die einzelnen generischen Elemente befinden sich, wie am Beispiel der Kleidung demonstriert werden sollte, nicht auf derselben strukturellen Ebene, sondern unterliegen einer *hierarchisch-funktionalen Ordnung*.

Ich möchte hier die These vertreten, daß für den Gangsterfilm 1. die elementare Gliederung der erzählten Welt und der sich darin und darüber manifestierende zentrale Konflikt konstitutiv sind für die spezifischeren filmischen und narrativen Elemente des jeweiligen Genreexemplars und daß 2. der zentrale narrative Konflikt sowie der typische narrative Verlauf untrennbar verbunden sind mit dieser topographisch-symbolischen Ordnung des Genres. Das heißt beispielsweise: Die typische „rise-and-fall structure“ (Balio 1993b, 283) des Gangsterfilms, man könnte meinen: *die* narrative Grundstruktur des Genres¹ (in

1 Vgl. Gabrees „Symbole“ (s.o.).

Altmans Worten: seine „Syntax“, ist entsprechend gebunden an diese fundamentale räumliche Ordnung und ordnet sich ihr funktional unter.¹ In diesem Sinne fungieren Schauplätze resp. „Milieus“ denn auch nicht als bloßer, tendenziell austauschbarer Hintergrund einer Handlung, sondern Räume markieren *symbolische Felder*, die normativ besetzt sind und narrativ entsprechend genutzt werden.² Diese Besetzung und Gliederung ist essentiell für das Genre als Instantiation einer *möglichen Welt*.³ Anders ausgedrückt: Die diegetische Welt ist in Handlungsräume strukturiert, die zugleich weiterführende Bedeutungen annehmen. Sie repräsentieren beispielsweise auch das personelle Nahfeld der Figuren, darüber hinaus eine spezifische historische und kulturelle Umgebung, eine moralische Welt mit bestimmten Werten, Ge- und Verboten und Codes der Verhaltensregelung und vor allem: die fundamentale soziale Ordnung. Für den Gangsterfilm heißt das konkret: Die fiktionale Welt der Filme und des Genres wird um die zentrale Dichotomie der bürgerlichen Sphäre und der „Unterwelt“, die jedoch (wie ich zeigen werde) ineinander greifen und miteinander verwoben sind, organisiert.

Für die Beschreibung einiger der Strukturmomente des klassischen Gangsterfilms, die ich hier verfolge, setze ich also diese Sphärengliederung als fundamental für die typifizierte „Modellwelt“ des Genres, d.h. nehme sie als *den* tiefenstrukturellen Mechanismus, der die einzelnen Textelemente integriert und funktionalisiert. Entsprechend, so die sich anschließende Behauptung, operiert das „Genrebewußtsein“ des Zuschauers (Schweinitz 1994) mit diesem Wissen um die grundsätzliche Teilung der abgebildeten (wie realen) Welt: in Ober- und Unterschicht, in Besitzende und Besitzlose, in die mondäne Welt und die Arbeitswelt. Diese kulturell vermittelten Wissensbestände werden von den einzelnen Texten des Genres geteilt und machen sie aufeinander und damit auf den „Intertext“ beziehbar. (Genres sind entsprechend weniger als Textklassen, son-

- 1 Verwiesen sei an dieser Stelle auf Wulffs beispielhafte textsemiotische Analyse von Ingmar Bergmans *DAS SCHWEIGEN* (Wulff 1988), die auf die topographischen und soziometrischen Verhältnisse in diesem Film fokussiert ist.
- 2 In einer Art „Abfärbeprozess“ (ein Fall von „Informationsvererbung“) dienen Räume dazu, die in ihnen agierenden Figuren auf erzählökonomische Art zu charakterisieren. Vor allem am Filmanfang kommt solchen Prozessen der Informationsvergabe über die symbolische Auskleidung von Handlungsräumen zentrale Funktion zu.
- 3 Eco definiert das erzähltheoretische Konzept der „möglichen Welten“ textsemiotisch als „strukturelle Repräsentation von konkreten semantischen Aktualisierungen“ (1990, 157). Dieser Verwendungsweise schließe ich mich hier an; zur Diskussion um das Konzept vgl. *ibid.*, 154-219.

dern vielmehr als solche „Einheiten des Wissens“ bestimm- und beschreibbar; vgl. *ibid.*, 115.)

Als Beispielfilme zur Beschreibung der fundamentalen „topographischen Ordnung“ des klassischen Gangsterfilms und des sich darin entfaltenden typischen Handlungsgeschehens dienen hier zwei der „Klassiker“ des Genres vom Anfang der 30er Jahre, *LITTLE CAESAR* (First National [WB] 1930, Mervyn LeRoy) und *SCARFACE* (auch: *SCARFACE, SHAME OF THE NATION*, Caddo 1932, Howard Hawks), denen *prototypischer Status* für das Genre zukommt. Der Gangsterfilm gehört ja – im Unterschied etwa zum Western – zu den Genres, die sich eindeutig auf einen oder mehrere dann retrospektiv als „klassisch“ bezeichneten *Ausgangs-* oder *Ursprungstexte* zurückführen lassen, welche als „canonical stories“ für die spätere Entwicklung und Ausdifferenzierung des Genres fungieren und das Genrebewußtsein der Zuschauer prägen. Wenn also in diesem Text der Begriff des „Klassischen“ verwendet wird, sind damit die genrekonstituierenden und formierenden Gangsterfilme Anfang der dreißiger Jahren gemeint und damit zugleich ein sehr eng umrissener Textkorpus (vgl. Maltby/Craven 1995, 111), da die Bestimmungen des 1930 detailliert festgelegten und ab 1931 rigoros umgesetzten „MPPDA's Production Code“ nach einer kurzen Blütezeit des Genres weitere Gangsterfilme nach dem „klassischen“ Muster verhinderten (vgl. Maltby 1993).¹ An seine Stelle treten nun Filme, die den Kampf gegen das Gangstertum aus Sicht der Polizei und des FBI darstellen und deren Protagonisten als prosoziale Figuren angelegt sind.

2. Die Gliederung der „erzählten Welt“

Im Gangsterfilm steht der Sphäre des *Gangsterhaften*‘ (des Abweichenden‘, Geheimen‘, Abgeschlossenen‘, Anti-Sozialen‘) der Bereich des *Bürgerlichen*‘ (des gesellschaftlich Normalen‘, Anständigen‘, Öffentlichen‘, Prosozialen‘) gegenüber. Diese fundamentale Gliederung manifestiert sich in den Handlungsräumen, den typischen Personenkonstellationen, den Wertorientierungen der Protagonisten und begründet die Konflikte der Erzählung. Das erzählerische Universum des Gangsterfilms bildet so eine spezifische „mögliche Welt“ mit mehr oder weniger festen Regeln und Konventionen aus. Das *Wissen* um diese

1 Mit der Gründung der „Production Code Administration“ (PCA) unter Joseph Breen (bekannt als „Hays-Breen-Office“) kommt es ab 1934 zu einer nochmaligen Verschärfung der Zensurauflagen Hollywoods. Maltby (1993) verweist aber zugleich auf den schwindenden Markt für Gangsterfilme mit der anlaufenden „New Deal“-Politik Roosevelts; vgl. dazu auch Balio 1993b. Und mit der Aufhebung der Prohibition am 5.12.1933 (nach 14 Jahren) entfiel zudem einer der zentralen kulturellen Topoi, die im Genrediskurs verhandelt wurden; vgl. Sacks 1971.

Strukturierung und Regelmäßigkeit dieser „Modellwelt“ beruht auf intertextueller Erfahrung, ist erlernt und historisch spezifisch. Diese erzählte Welt wird jedoch nicht allein in Beziehung zum Intertext gesetzt, sondern trifft auch auf die sozialisatorisch gewonnenen Norm- und Überzeugungssysteme des Zuschauers, vor deren Hintergrund sie eingeschätzt und gewertet wird. Die kulturellen Bedeutungen „kleben“ nicht an den Texten, sondern werden im Verstehensakt des historisch und kulturell eingebundenen Zuschauers „gemacht“. Der Zuschauer übernimmt „Übersetzungsfunktion“ zwischen dem spezifischen filmischen Text und der umgebenden Kultur (Altman 1987, 226).

Um auf das Beispiel von oben zurückzukommen: Das Wissen um die symbolische Bedeutung der Kleidung des Gangsters ist so auch gebunden an das kulturelle Wissen des Zuschauers um historisch und (sub)kulturell distinkte Kleidungsstile und deren Bedeutung und beruht damit ebenfalls auf Konventionen und Kodifizierungen, die gelernt werden müssen. Spezifisches intertextuelles Wissen und das Alltagswissen des Zuschauers¹ stellen so die Folie bereit, vor deren Hintergrund Abweichungen vom Normalen⁴ erkennbar und bewertbar werden. Die Unterscheidung dieser Wissensbereiche scheint mir zentral, weil damit auch dort von Oppositionsstrukturen zwischen normativen Bereichen gesprochen werden kann, wo diese nicht klar und eindeutig im Text selbst zum Ausdruck gebracht werden, sondern zumindest teilweise „außerhalb“ des eigentlichen Textes liegen, so z.B. wenn der Text mit Anspielungen arbeitet, um den Zuschauer zum Vergleich mit seiner Welt und ihren Normsystemen und zu einer Selbstverortung gegenüber der abgebildeten Welt anzuregen.

Nun stellt sich die topographische Gliederung der abgebildeten Welt im Gangsterfilm aber eben nicht (wie es die Redeweise vom „Gut-Böse-Schema“ Hollywoods suggerieren möchte) als strikt getrennte Sphären von Gut⁵ und Böse⁶ mit eindeutigen Demarkationslinien dar. Vielmehr haben wir es hier mit Räumen und normativen Bereichen zu tun, die einander durchdringen (so gehört teure Kleidung pikanterweise auch zum Ausdrucksrepertoire der bürgerlichen Welt), einander gar bedingen und dennoch in einem Oppositionsverhältnis zueinander stehen. Jurij Lotman spricht in seinen Überlegungen zum künstlerischen Raum in einem solchen Fall der Durchdringung und nicht eindeutigen Demarkation zwischen den Räumen auch von der „Polyphonie der Räume“

1 Diese Unterscheidung spezifischer schematisierter Wissensbestände des Zuschauers, die in der Filmwahrnehmung und -verarbeitung aktiviert werden, wird auch in Zuschauermodellen aus der Kognitionspsychologie vertreten, so unterscheidet Ohler in seinem Prozeßmodell der Filmverarbeitung „filmisches Wissen“, „narratives Wissen“ und „Weltwissen“ des Zuschauers; vgl. Ohler 1994.

(1972, 329).¹ Diese Spannung zwischen den verschiedenen Räumen (und es sollte deutlich geworden sein, daß „Raum“ hier konkret-lokale wie symbolische Bedeutung zukommt) im Gangsterfilm wird in doppelter Form zum Ausdruck gebracht: Einerseits wird in den Personenkonstellationen ein Pol von Normalität/„Bürgerlichkeit“ deutlich markiert, von dem aus das abweichende und als asozial gekennzeichnete Verhalten des Gangsters angeklagt und verfolgt wird (zuweilen wie etwa in *PUBLIC ENEMY* [WB 1931, William A. Wellman] oder auch in *SCARFACE* verläuft diese Grenze quer durch die Familie des Gangsters); andererseits wird im Gangsterfilm gerade die Verwischung der Grenzen zwischen diesen normativ getrennten Sphären thematisiert, indem der Gangster (wie die ihn umgebenden Figuren) als hochgradig ambivalent in seinen Wertorientierungen und Handlungsmustern gezeigt wird.

Das heißt auch: Wenn in den Untersuchungen zum Gangsterfilm von der „Stadt“ als Ort des Gangsters die Rede ist, dann ist unbedingt zu ergänzen, daß „Stadt“ hier tatsächlich, im Sinne von Lotmans „Polyphonie der Räume“ doppelt, gar widersprüchlich besetzt ist: als Lebensraum des Gangsters und Kampfplatz für seine Geschäftsaktivitäten sowie als schützendes Umfeld einerseits, andererseits jedoch als Ort der sozialen Ordnung, die den Gangster auszuschließen sucht und ihm den „Kampf ansagt“, den „Krieg erklärt“ (durch Polizei, Gerichtsbarkeit und „Bürgerwehr“) (vgl. dazu auch Schatz 1981, 85).

2.1 Die Gang als ambivalentes Sozialgefüge

Der Gangster leitet sich her von der Gang, d.h. er ist Mitglied einer kriminellen Vereinigung professioneller Prägung und grenzt sich dadurch vom gewöhnlich allein arbeitenden Kriminellen ab. Die Untersuchung der inneren Soziologie der Gang und des Beziehungsnah- und -umfeldes des Gangsters bildet den Kern der Beschreibung des spannungsvollen topographischen Verhältnisses und der sich darin manifestierenden Konflikte. In *LITTLE CAESAR* wie in *SCARFACE* wird die Gang als *feste Organisationsform* vorgestellt, man könnte auch formulieren: als dauerhafter, zweckorientierter und durch Regeln bestimmter Zusammenschluß Krimineller zur Erlangung größerer Effektivität und Durchsetzungsfähigkeit mit dem Ziel der Ertragssteigerung und des gegenseitigen Schutzes. „Gangstern“

1 Er führt dazu aus: „Der Fall, in der der Raum des Textes von einer Grenze in zwei Teile geteilt wird und jede Figur zu einem dieser Teile gehört, ist der grundlegende und wichtigste. Es sind jedoch auch kompliziertere Fälle möglich: verschiedenen Helden können nicht nur zu verschiedenen Räumen gehören, sondern auch mit verschiedenen, bisweilen unvereinbaren Typen der Raumaufteilung gekoppelt sein. Dann erweist sich dieselbe Welt des Textes als für die jeweiligen Helden in verschiedener Weise aufgeteilt. Es entsteht sozusagen eine Polyphonie der Räume“ (Lotman 1972, 328f).

ist keine temporäre Beschäftigung, sondern ständiger Beruf und „gemeinsame Lebenspraxis“ (Seeßlen 1980, 67). Sowohl LITTLE CAESAR als auch SCARFACE zeigen die Gang als eine *kreisförmige Struktur*: Jedes Mitglied des Zirkels ist für eine spezielle Tätigkeit in der Organisation zuständig (als Fahrer, *gun man* oder ähnliches, ein komischer Fall ist der debile „Sekretär“ in SCARFACE, der nicht über die für seine Aufgabe unbedingt notwendigen Schreibkenntnisse verfügt und auch das Telefon nicht zu bedienen vermag). Alle Gangmitglieder in diesem Kernbereich der Organisation befinden sich auf derselben hierarchischen Stufe. Sie folgen den Weisungen eines Anführers, der über diesem Zirkel steht. In SCARFACE bricht die Hierarchie hier bereits ab, in LITTLE CAESAR setzt sie sich über einen zweiten übergeordneten Boss bis zum Kopf des „Unternehmens“ fort. Zu dieser obersten, häufig anonymen Instanz hat niemand aus den unteren Rängen Kontakt. Auf seiner Stufe in der Hierarchie lösen sich die Grenzen zwischen den getrennten Räumen auf: Der Chef des Syndikats begreift sich als ganz normaler Geschäftsmann in völliger Übereinstimmung mit den Normen der bürgerlichen Gesellschaft und wird von dieser auch ebenso wahrgenommen (vgl. auch Kaminsky 1985, 31ff).¹

In beiden Beispielen erweisen sich die Aufgaben und Befugnisse in der Hierarchie als streng geregelt, darin ähneln die Gangs Firmen oder Konzernen bürgerlicher Prägung. Doch die Regeln, die diese Struktur zusammenhalten, sind komplizierter als dort – und weil sie Widersprüche in sich bergen, sind sie auch labiler. Einerseits wird das Prinzip der hierarchischen Struktur bedingungslos gehandhabt: Der Mann an der Spitze hat die absolute und uneingeschränkte Befehlsgewalt, die Untergebenen haben sich diesen Befehlen unterzuordnen – soweit erinnern die Gangs auch an militärische Komplexe. Auf der anderen Seite

1 Vgl. dazu auch die Darstellung der historischen Situation im Chicago der 20er und frühen 30er Jahre bei Enzensberger 1966. Die weitere Entwicklung des Gangsterfilms geht denn auch in die Richtung, daß die „Verbürgerlichung“ des Gangsters als Manager verzweigter Geschäftsbereiche thematisiert wird. So hat sich in POINT BLANK (USA 1967, John Boorman) die Gang in eine Art Konsortium mit bargeldlosem Zahlungsverkehr verwandelt, so daß der Protagonist beim Versuch, sein ausstehendes Geld einzutreiben, an diesen Strukturen verzweifelt. THE GODFATHER (USA 1972, Francis Ford Coppola) schließlich zeigt die Verschmelzung von Bourgeoisie und Großgängertum (vgl. Seeßlen 1980, 212). Parallel zu dieser Wandlung des Gangsters zu einem Geschäftsmann, der sich selbst nicht mehr die Finger schmutzig macht, nimmt der Polizist das Ausdrucksrepertoire des Gangsters an, bis zu dem Punkt, an dem die Polizei selbst als Ort von Korruption und Verbrechen dargestellt wird (wie etwa in William Friedkins TO LIVE AND DIE IN L.A. [USA 1985] oder in Sidney Lumets Q&A [TÖDLICHE FRAGEN, USA 1990]). Oder aber: Gangster und Polizist müssen erkennen, daß sie dieselben Werte von Männlichkeit, Professionalität, Freundschaft und Treue zu sich selbst teilen, die sie von ihren eigenen Sphären isolieren, jedoch die Kontrahenten einander annähern wie beispielsweise in John Woos THE KILLER (Hongkong 1989) oder Michael Manns HEAT (USA 1995).

ist die Bindung an die Gang und ihren Boss eine freiwillig gesuchte, die nicht nur ökonomischen Überlegungen, sondern auch dem Wunsch nach Sicherheit folgt. Denn – darin wiederum ähnelt die Gang einem feudalistischen System¹ – es bestehen nicht allein Verpflichtungen nach oben, sondern der Gangsterboss übernimmt ebenfalls Aufgaben und Verantwortung: Er ist nicht nur für die finanzielle Seite des Geschäftes verantwortlich, sondern ebenso für die Sicherheit seiner Gangmitglieder: Er gewährleistet ein schützendes Umfeld, in der sie sicher sind vor der bedrohlichen Außenwelt, vor gewaltsamen Übergriffen konkurrierender Gangs und vor der Verfolgung durch die Polizei. Solche Schutzfunktionen zeigen sich z.B., wenn der Gangster durch den Anwalt der Gang (ihrem „Winkeladvokaten“) dem Zugriff des Polizeiparates entzogen wird (wie in SCARFACE).²

Diese Konzeption der Gang als geschützter Bereich ist im Genre am sinnfälligsten in der Besetzung der Handlungsräume gegeben – in der Abtrennung und Markierung verschiedener Räume als öffentlich‘ oder geheim‘. Auch hier zeigt sich die Fragilität und Ambivalenz der Grenzziehung zwischen den Räumen des Bürgertums und den Räumen des Gangsters: Der Bürger nutzt schließlich die Nachtlokale und illegalen *speak easies* der Prohibitionszeit, die von den Gangs unterhalten oder kontrolliert werden, der Gangster wiederum residiert für alle offen sichtbar in denselben teuren Nachtclubs oder trifft sich mit Freunden in Cafés, Restaurants, gerne auch in Friseursalons, die von den anständigen Bürgern‘ ebenso besucht werden (in SCARFACE ist dieses unmittelbare Nebeneinander von Gangstern und Normalbürgern‘ besonders auffällig).

Und dennoch fallen die Handlungsräume, obgleich so eng aufeinander bezogen, nicht zusammen, sondern Grenzen durchziehen selbst die vermeintlich gemeinsamen Räume‘ (die damit für die verschiedenen handelnden Figuren unterschiedlich symbolisch besetzt sind): Der Zugang zum Treff der Gang (in Hinterzimmern von halböffentlichen Einrichtungen wie Amüsierbetrieben, Clubs oder Sportvereinen) ist gemeinhin gesichert durch ein System ineinander verschachtelter Räume, an deren Eingängen Türsteher Außenstehenden oder „Nichtmitgliedern“ den Einlaß verwehren; d.h. es liegt eine Staffelnung verschiedener Räume des eher öffentlichen bis zum geheimen, abgeschlossenen und unzugänglichen Bereich der Gangster vor. Der Kernbereich der Gangstersphäre in diesen engen, dunklen, verräucherten

1 Ähnlich spricht Kaminsky von der Gang als einem „loose feudal system“; vgl. 1991, 31.

2 In PUBLIC ENEMY verspricht der Boss einer Bande von Halbwüchsigen ihnen Schutz vor der Polizei, taucht dann jedoch unter, als der von ihm geplante Überfall scheitert. Damit kündigt er den „Feudalvertrag“ einseitig auf und zieht damit nach den Gesetzen in *gangland* die berechnete Rache der jungen Gangster auf sich, die ihn später einholen wird.

Räumen mit dem Charme von Jugendclubs ist als höhlenartig‘ markiert – mit allen Konnotationen von Sicherheit, Geborgenheit und Aufgehobenheit, aber auch denen des Geheimbündlerischen‘, der Verschwörung. Hierin ähnelt die Gang einer Ordensgemeinschaft mit ihren Geheimritualen und ihrer Abschirmung gegenüber dem öffentlichen Bereich. Und ähnlich den Mechanismen in verschworenen Gemeinschaften rücken auch hier die Mitglieder eng zusammen, begreifen sich als Freunde und ihre Gruppe als eine Art Ersatz für familiäre Bindungen, die sie hinter sich gelassen haben. Der Boss fungiert hier als eine Art schützendes Oberhaupt dieser Familie¹ und greift als kritische Instanz ein, wenn die Mitglieder sich selbst oder die Gruppe durch ihre Unangepaßtheit an das Geschäftsleben oder schlichtweg durch ihre Dummheit in Gefahr begeben. Die Problematik dieser Bindungen wird dann sichtbar, wenn einer der Gangmitglieder aus dem Kreis ausbricht und in der Hierarchie aufsteigen will – und eben das ist das zentrale Erzählmotiv des Genres.

LITTLE CAESAR und SCARFACE sind durch einen solchen *AufsteigerPlot* beschreibbar: Ein einzelner jüngerer Gangster tritt aus dem Kreis der anderen heraus und steigt in der Hierarchie der Gang auf, indem er den bisherigen Boss aus dem Weg räumt (er wird umgebracht oder zum Abstieg gezwungen). Und dieser Aufstieg befindet sich einerseits in Übereinstimmung mit den Regeln des Gangstergewerbes, die der kapitalistischen Welt entlehnt sind: Der alte Boss wird geschildert als jemand, der mit seinem Familienbetrieb zufrieden ist, sein ruhiges Auskommen schätzt, jedem Risiko aus dem Weg geht und daher keine Expansionswünsche mehr hegt (in der Eröffnungsszene von SCARFACE wird diese Tatsache deutlich ausgesprochen). Nach den Regeln des Kapitalismus bedeutet dieser Stillstand aber den unvermeidlichen Untergang. Hier greift der Aufsteiger ein und fordert einen neuen expansiven Schub, die Absatzmärkte sollen auch auf den Bereich konkurrierender Gangs ausgedehnt werden: An die Stelle des geregelten Geschäftslebens mit vertraglich zugesicherten Einflußbereichen setzt er ein neues Geschäftsprinzip, das Recht des Stärkeren (ohne zu ahnen, daß diese Stärke im höher entwickelten Kapitalismus nicht im Einsatz von Waffengewalt besteht und er mit diesen Mitteln zur anachronistischen Figur werden muß; vgl. Seeßlen 1980, 112). Thematisiert wird demnach anhand der persönlichen Rivalität zwischen zwei Gangstern auch der Kampf zwischen verschiedenen Geschäftsprinzipien.

1 In *The Godfather* wird diese Konzeption in ihrer mystischen Überhöhung am deutlichsten zum Ausdruck gebracht.



Abb. 1: Scarface: Nachdem er selbst einem Anschlag entgangen ist, besucht der junge Gangster Tony Camonte (Paul Muni) seinen Boss Johnny Lovo in dessen „Sportverein“, um mit ihm abzurechnen und ihn zu stürzen. Sein bester Freund Guino Rinaldo (George Raft) hilft ihm dabei (Quelle: Stiftung Deutsche Kinemathek).

Dieser Konflikt ließe sich beschreiben als die symbolische Auskleidung des zentralen Widerspruchs in der amerikanischen Gesellschaft – die unauflösbare Spannung zwischen gegensätzlichen, einander ausschließenden Orientierungen im Kapitalismus puritanischer Prägung: Mitchell (1995 [1976]) etwa begreift den Gangster als Ausdruck der Widersprüche zwischen Sozialdarwinismus, Puritanismus und dem „Horatio-Alger-Mythos“ im kollektiven Bewußtsein der amerikanischen Gesellschaft. Die Ambivalenz des Gangsters wäre demnach zu fassen als Widerspiegelung der Ambivalenz des „amerikanischen Traums“ zwischen dem Feiern des Individualismus und der gleichzeitigen Beschwörung sozialer Ordnung.¹ Shadoian urteilt ähnlich:

¹ Von einem solchen ideologiekritischen Ansatz ausgehend, ließen sich Parallelen zum Genre des Westerns ziehen: Der Westerner ist im Besitz eines individuellen, noch nicht institutionalisierten Rechts und tritt damit als ordnungsstiftende Instanz an Stelle eines ausdifferenzierten und

There is an inherent contradiction in American thought between America as a land of opportunity and the vision of a classless, democratic society. [...] The gangster is the vehicle to expose this central problem of the American people (1977, 5).

Ich möchte diesen Überlegungen hier nicht weiter nachgehen, jedoch darauf hinweisen, daß die Sympathie des Publikums für den Gangster vermutlich auch daher rühren dürfte, daß er als Variation des „self-made American man“ (vgl. Schatz 1981, 84), d.h. einer prosozialen Figur mit gesellschaftlich sanktionierten Wertvorstellungen, aufgebaut wurde. Es scheint geradezu zwangsläufig, daß der Gangster unter den Bedingungen der Depression zum Volkshelden werden mußte, hatten sich doch die normalen Wege zur Erlangung von Wohlstand in den Bereich des Utopischen verschoben. Mit seinem ausgeprägten Individualismus, seinen klaren Zielvorstellungen und einem starkem Handlungsimpuls erfüllt der Gangster zudem die Rollen-Funktion des „Helden“ im Modus des „protagonist-driven story film“ (Gaines 1992, 1) Hollywoods geradezu ideal.

Doch zurück zur Ausgangsargumentation: Mit seinem dem kapitalistischen, sozialdarwinistisch geprägten System inhärenten Expansionsgedanken und individualistischem Aufstiegswunsch kündigt der Gangster den Sozialkontrakt der Gang auf. Er verstößt mit der Rebellion gegen seinen Vorgänger gegen die Werte von Vertrauen und Loyalität innerhalb der Schutzgemeinschaft und trägt das Konkurrenzprinzip der Außenwelt in die geschützte Sphäre der Gang hinein. Der neue Gangsterboss muß nun nicht nur gewaltsam seine Macht gegenüber den konkurrierenden Gangs der Stadt, die er allein herausgefordert hat, aufbauen und verteidigen, wozu er die unbedingte Unterstützung durch die Gemeinschaft braucht; auch seine Stellung innerhalb dieser Gruppe muß er notfalls mit Hilfe von Gewalt aufrechterhalten. Die Sicherheit in der Gruppe gründet sich letztlich auf der Furcht der Gangmitglieder (vgl. Sacks 1971, 7). Innerhalb der vermeintlich verschworenen und brüderlichen Gemeinschaft herrscht eine ständige Spannung, tobt ein latenter Machtkampf: Das Gesetz des Aufstiegs kann sich jederzeit gegen den wenden, der es zunächst auf seiner Seite glaubte. Der Freundschaftsgedanke erweist sich hier als strukturgegebenes Paradoxon; der Gangsterboss wird einsam in der Gruppe: Physisch darf er nicht allein sein, bedarf er der Gegenwart der anderen als Schutzschild, aber vertrauen kann er niemandem. Die Gang erweist sich so als kompliziertes Geflecht von Abhängigkeitsverhältnissen, das die Momente der Bedrohung strukturell in sich

im Gesetzestext fixierten bürgerlichen Rechts, das mit der *frontier* immer weiter gen Westen vordrängt. Während es im Westen jedoch gerade darum geht, Recht und Ordnung einzuführen, tritt der Gangster als Angriff auf die soziale Ordnung auf; vgl. auch Schatz 1981, 82f.

trägt. Warshow schrieb bereits 1948 in seinem berühmten Aufsatz „Der Gangster als tragischer Held“:

Keine Regel des Gangsterfilms ist so unumstößlich wie diese: Es ist gefährlich, allein zu sein. Und doch macht es das Wesen des Erfolgs unmöglich, nicht allein zu sein; denn der Erfolg ist stets die Bestätigung einer *individuellen* Überlegenheit, die man die anderen spüren läßt, [sic!] und die in ihnen automatisch Haß produziert; der erfolgreiche Mann ist ein Outlaw. Das ganze Leben des Gangsters ist der Versuch, sich als Individuum zur Geltung zu bringen, sich von der Masse zu entfernen; und immer stirbt er, *weil* er ein Individuum ist; die letzte Kugel wirft ihn zurück, läßt ihn am Ende doch scheitern (Warshow 1969, 263; Herv.i.O.).

Um diesen unauflösbaren Widerspruch zwischen Loyalität der „Ersatz-Familie“ gegenüber und bedingungslosem Individualismus zuzuspitzen, ist in den beiden hier thematisierten Gangsterfilmen (wie auch in PUBLIC ENEMY als dem dritten im berühmten „Trio“ „klassischer“ Gangsterfilme; vgl. Jowett 1991, 58) dem Gangster ein bester Freund zur Seite gestellt, der seinen Aufstieg von Anfang an begleitet. Diese besondere Freundschaftsbeziehung ist eingelassen in die topographisch-symbolische Gliederung der erzählten Welt und eng mit dem Untergang des Gangsters am Ende verknüpft bzw. bedingt diesen gar wie in LITTLE CAESAR oder auch in SCARFACE.

2.2 Die Figur des „Überläufers“

Zu den Grundregeln der Gangstersphäre gehört, daß Aussteiger aus der Gruppe als Verräter gelten und nach den Regeln des um nichts zu gefährdenden Geschäfts beseitigt werden müssen. In LITTLE CAESAR bringt der Boss Rico aka „Little Caesar“ (Edward G. Robinson) einen abtrünnigen Gangster eigenhändig auf den Stufen der Kirche um, in die dieser sich zum Beichten seiner Schuld flüchten wollte.¹ Mit dieser Tat schützt der Anführer nicht allein die Organisation, sondern vor allem seine Stellung innerhalb der Gruppe: Er beweist, daß er noch nicht weich geworden ist. Der Fall fungiert in diesem Film als eine Folie der Regelmäßigkeit (nach den Maßstäben in *gangland*), vor der das Versagen des Anführers in einem parallel gelagerten Fall von Überläufertum verdeutlicht wird: Der beste Freund des Gangsters (verkörpert von Douglas Fairbanks, Jr.)

1 Der Tod des Gangsters auf den Stufen vor der Kirche als Bild der Vergebung, die nicht mehr erreicht werden kann, ist nicht nur ein äußerst beliebtes Motiv im Gangsterfilm (vgl. auch das Ende von THE ROARING TWENTIES [WB 1939, Raoul Walsh & Anatole Litvak]), sondern in diesem Moment wird das Zwei-Welten-Modell des Genres als eine Grenze gezeigt, die durch die Figuren selbst verläuft.

beginnt durch die Liebe zu einer Frau und die gemeinsame Karriere als Tänzer ein bürgerliches Leben, mißachtend, daß er zwar den Beruf wechseln, nicht jedoch die sektenähnliche Gemeinschaft der Gang lebend verlassen kann. Er widersetzt sich den Drohungen des Freundes, verrät ihn schließlich auf Drängen der Frau an die Polizei (auf die Rolle der Frauen komme ich zurück) und leitet damit das Ende des Gangsters ein.¹ Die Zuspitzung der Situation wird daran deutlich, daß der *side kick* des Gangsters das letzte Mitglied der Ersatz-Familie ist, dem der Gangster noch vertrauen zu können meint. Das Verhältnis der beiden, die den Aufstieg Seite an Seite erlebt haben, ist eine Männerfreundschaft, die Züge einer Liebesbeziehung aufweist. Daher kann der Gangster in diesem Fall gar nicht anders, als Schwäche zu zeigen: Er kann den alten Freund nicht umbringen, weil er dann innerhalb der Gang gänzlich einsam wäre, deshalb verstößt er gegen den Kodex der Gemeinschaft und besiegelt damit seinen Untergang (vgl. Schatz 1981, 93).

Das Motiv des Übergangs in die bürgerliche Welt wird also strukturell genutzt, um den Konflikt zwischen den entgegengesetzten Sphären zu verschärfen, indem dieser *personalisiert* wird: Kein abstraktes Gesetz oder der Polizeiapparat, sondern der beste Freund wird zum Gegner des Gangsters. Die narrative Funktion des Überläufers als „Scharnier“ zwischen den Sphären ist von zentraler Bedeutung: Neben der Personalisierung und damit der Verdeutlichung der Sphärengliederung, dient er als Katalysator der strukturell bedingten und schwelenden Konflikte im Sozialgefüge der Gang.

In SCARFACE ist es die Verbindung des besten Freundes und *side kicks* des Gangsters zu dessen Schwester Cesca, die zur Zuspitzung des Konfliktes zwischen den beiden Lagern führt. Mit der heimlichen Hochzeit der beiden deutet sich der Eintritt in ein bürgerliches Leben für diesen letzten verbliebenen Freund an. Tony Camonte (Paul Muni) jedoch erschießt seinen alten Kumpel Guino (George Raft) in einem Anfall von (als inzestuös gekennzeichnet) Eifersucht, weil er fälschlich annimmt, der Freund habe die Schwester verführt, unterhalte mit ihr ein illegitimes Liebesverhältnis (die beiden wohnen zusammen) und habe sie damit zur „Gangsterbraut“ erniedrigt, verunreinigt.

1 Daß der abtrünnige Freund des Gangsters nicht etwa als schwacher Charakter, als Feigling, sondern als verantwortungsvoll und moralisch handelnd gezeigt wird, ist sicherlich Zugeständnis an die Zensur, wird doch so eine gesellschaftskonforme Lösung, gewissermaßen der positive Gegenentwurf zur „Crime doesn't pay“-Lektion modellhaft vorgeführt. Und daß der Überläufer auf die Ratschläge der Frau hört, daß er ausgerechnet als Tänzer Karriere machen wird und nicht zuletzt: daß er vom jungen, gutaussehenden Douglas Fairbanks, Jr. verkörpert wird, zielt sicherlich vor allem auf die weiblichen Zuschauer des Männergenres.

Der strikte Gegensatz (und das Wissen darum!) von Unschuld‘, Reinheit‘ und dem Schmutz‘ auf Seiten des Gangsters der in SCARFACE gleich am Filmanfang etabliert wurde, wird hier abschließend noch einmal sinnfällig ausgestellt, und der darüber motivierte (Bruder-)Mord wird dann narrativ genutzt, um den Untergang des ehemaligen Aufsteigers zu vollenden, denn nicht Camontes zahlreiche Morde sind es, die ihm am Ende zum Verhängnis werden: Das gewaltige Aufgebot an Polizei, das seine Wohnung belagert, sie schließlich stürmt und ihn auf der Straße niederstreckt, sucht ihn aufgrund eben dieses letzten Mordes an Guino Rinaldi, seinem Freund und dem gesetzlich angetrauten Ehemann seiner Schwester, was sich auch für den Zuschauer erst nach dessen Ermordung herausstellt.

2.3 Die Frauenfiguren

Auch in den unterschiedlichen Funktionsrollen der Frauen im Gangsterfilm manifestiert sich ein topographisches Moment, sind die weiblichen Figuren doch allesamt als Verbindungen zur bürgerlichen Welt zu beschreiben.

Die Mutter des Gangsters ist deutlich als Mitglied der gesellschaftlichen Unterschicht gekennzeichnet, der der Gangster zu entfliehen droht. Sie verkörpert die bürgerliche Seite in Form von Anstand und Sitte‘, Achtung vor dem Gesetz‘ und Religiosität, ist jedoch vom wirtschaftlichen Erfolg ausgeschlossen (und damit pikanterweise angewiesen auf das „schmutzige“ Geld des Sohnes). Der Mutter kommt immer dieselbe stereotype Rolle zu: Sie tritt als Warnerin vor den Folgen des verbrecherischen Lebenswandels auf und droht mit dem Verstoß aus der Familie, die in der vaterlosen Welt des Genres aber längst brüchig geworden ist und die der Gangster lange schon hinter sich gelassen hat (in SCARFACE); sie erinnert ihren Sohn an die unschuldigen Kindertage als Meßdiener in der Kirche und drängt ihn damit unwissentlich zum Ausstieg aus der Gang (Tonys Mutter in LITTLE CAESAR); etc. So dienen die Mütter zwar zur Markierung des Pols von Moral, Glaube und Anstand, da ihr Leben jedoch in der Regel als mühsam und armselig und sie selbst als naiv dargestellt werden, werden ihre Warnungen vor dem sündigen Leben sogleich unterlaufen.

Die prominenteste Funktion weiblicher Figuren im Gangsterfilm ist die des Emblems des sozialen Aufstiegs des Gangsters – darin sind die Frauen Kleidung, Autos und Apartments vergleichbar. Die mondäne „Gangsterbraut“ verkörpert für ihn Statusgewinn und den Eintritt in die luxuriöse Welt. Sein Aufstieg in der Gang wird folgerichtig dadurch angezeigt, daß er die Freundin des gestürzten Bosses „übernimmt“. Und dieses Ritual zeigt eine merkwürdige Mischung zwischen animalischem Balzverhalten, Reviermarkierung und einer geschäfts-



Abb. 2: Little Caesar: Der Kommissar und seine beiden Assistenten „besuchen“ ein Gangmitglied, den Tänzer Joe Massara (Douglas Fairbanks, Jr.) und dessen Freundin Olga (Glenda Farrell) in ihrer Wohnung. Deutlich zu erkennen: das gangsterhafte Auftreten der Polizisten im Unterschied zur sympathischen Erscheinung des abtrünnigen Gangsters (Quelle: Stiftung Deutsche Kinemathek).

mäßigen Übernahme. Zugleich ist die Frau trotz ihrer Verstrickungen mit dem Milieu nicht eindeutig der Gangsterwelt zuzuordnen; ihre Bindung an die bürgerliche Welt wird beispielsweise daran deutlich, daß sie – im Gegensatz zu ihm – sehr wohl über die Distinktionsmerkmale und die Normen der bürgerlichen Sphäre verfügt. So erwidert Poppy in SCARFACE Tonys Präsentation seiner neuen Anzüge und Hemden: „How do you like it? Expensive, huh?“ mit einer ironischen Bemerkung und macht sich damit über ihn lustig, er kann ihre Antwort jedoch nicht verstehen, ist ihm doch das rhetorische Mittel der Ironie als Ausdrucksregister nicht zugänglich.

Aber auch wenn die Frauen sich innerhalb der Gangstersphäre bewegen, zeigen sie durch ein „typisch weibliches“ Verhaltensrepertoire wie der Äußerung des Wunsches nach Heirat oder schlichter Zuwendung bürgerliche Verhaltensmuster und treten damit in Konkurrenz zum männlichen geprägten

Nahfeld des Gangsters und den hier geltenden Regeln. Die Rücksichtnahme auf eine Frau und ihre Bedürfnisse ist unvereinbar mit dem Moralkodex der Gang und bedeutet die Gefährdung des Geschäfts und der anderen Gangmitglieder. Die Frau ist ein Angriff auf die Gemeinschaft, im zugespitzten Fall wird sie zum „Katalysator“ für die Loslösung des Gangsters aus der Gang. (So ist es in *LITTLE CAESAR* die Tänzerin Olga, die mit Hilfe ihrer Liebe (und Überzeugungskraft!) Joe Massara aus dem Kreis der Gang löst – mit den oben geschilderten Konsequenzen. Und in *SCARFACE* beginnt für Guino mit der Beziehung zu Cesca (ihrer Heirat!), ein neues Leben mit deutlich bürgerlichen Zügen, einschließlich des gemeinsamen Musizierens am eigenen Klavier.) Wenngleich also über die Fraufiguren im Genre ein bürgerliches Leben stets im Bewußtsein gehalten wird, so ist es doch neben dem „Gangstern“ als Profession strukturell unmöglich.

2.4 Die Hüter des Gesetzes

Auch die Polizisten im Gangsterfilm sind, obgleich Verkörperung des Gesetzes, zugleich als „Wanderer zwischen den Welten“ zu beschreiben. So besteht zwar eine grundsätzliche Gegnerschaft zwischen dem Gangster und dem Polizisten: In *LITTLE CAESAR* wie in *SCARFACE* ist der Kommissar als eine Figur angelegt, die ein persönliches Interesse daran hat, den Gangster zu Fall und damit „zurück in die Gosse“ zu bringen, in die er gehöre. Auffällig ist jedoch, daß der Kommissar oft mit ganz ähnlichen Attributen ausgestattet ist wie der Gangster selbst: So tritt der Kommissar in *LITTLE CAESAR* immer mit zwei Assistenten auf, und diese Triangel ähnelt frappant dem Erscheinungsbild der Gangster. Auch der Kommissar in *SCARFACE* wird mit Zügen des Gangsterhaften‘ versehen, wenn er mit schwarzem Hut, finstern Gesicht und rüdem Umgangston in die Handlung eingeführt wird.¹

Die Motivation des Polizisten, den Gangster zu bekämpfen, wird nicht allein moralisch, sondern auch persönlich begründet. Kommissar Flaherty in *LITTLE CAESAR* ist von ähnlichen Zielen geleitet wie Rico: Er will beweisen, daß er am Ende der Stärkere ist. Er muß mit Rico abrechnen, weil der seinen Vorgesetzten erschossen hat, dessen Unbestechlichkeit ausdrücklich beschworen wird. Für Flaherty gilt es, diesen Wert der Unbestechlichkeit zu wahren und das Lebens-

1 Diese Anlage der Figur des Polizisten wird nach der Verschärfung des Production Code für die geforderte Überführung des Gangsterfilms in den Polizei- oder FBI-Film zentral: Der Gangster scheint in die Rolle des Polizisten geschlüpft zu sein, womit die Filme die Weiterführung der Charakterisierung des Protagonisten aus dem klassischen Gangsterfilm bei gleichzeitiger neuer prosozialer Ausrichtung des Genres zu erreichen suchen wie etwa in *G-Men* (WB 1935, William Keighley), in dem James Cagney nun einen zynischen und skrupellosen FBI-Agenten spielt.

werk seines Vorgängers im Amt fortzusetzen. Der Kommissar in *SCARFACE* scheint von einem persönlichen Haß gegen das Gangstertum angetrieben zu werden: Er bezeichnet Tony Camonte und seine Freunde als „Ratten“ und schwört, ihnen am Ende das Handwerk zu legen. Die Gegnerschaft zwischen den Gesetzesbrechern und den Gesetzeshütern ist damit als ein *persönlicher Zweikampf* angelegt, der narrativ jedoch nicht wirklich ausgeschöpft wird. Die Polizisten leisten zwar das beständige „Wachhalten“ der anderen Seite im Genre, aber dieser Konflikt gelangt nicht in das Zentrum der Auseinandersetzung. Andrew Sarris beurteilt die zurückgenommene Funktion der Polizei im klassischen Gangsterfilm als vergleichbar mit dem Chor aus der griechischen Tragödie (vgl. 1977, 7)¹: Tatsächlich hebt die Figur des Kommissars beständig die Geltung des bürgerlichen Gesetzes ins Bewußtsein, warnen den Protagonisten und prophezeien ihm seinen „Tod in der Gosse“, greifen selbst jedoch weit weniger in das Geschehen ein, als es die initiale Etablierung des prot- und antagonistischen Beziehungsgefüges zwischen Gangster und Polizist erwarten läßt. Der Gangster unterliegt letztlich ja auch nicht dem „Arm des Gesetzes“, sondern geht an seinem eigenen Versuch zugrunde, jemand sein zu wollen, der er gesellschaftlich nicht sein kann und nicht sein darf. Am Ende triumphiert zwar der Vertreter des Gesetzes über den Gangster, jedoch nicht durch Gebrauch der legalistischen (und bürokratischen) Mittel der bürgerlichen Welt, sondern auf Art des Gangsters: Er erschießt den Gegner. Der Gangster stirbt auf der nächtlichen Straße, in seinem eigenen Lebensraum. Durch den Tod des Gangsters ist eine zentrale Formel des Genres erfüllt, die Wiederherstellung der bürgerlichen Ordnung durch die Eliminierung des „öffentlichen Feindes“, ein Ende, das maßgeblich von den Auflagen der Zensur bestimmt wurde.²

Dieses Motiv der „Reinigung“ der bürgerlichen Gesellschaft, des Ausmerzens des „Schmutzes“ in Gestalt des Gangsters wird in der nachträglich eingefügten Szene in *SCARFACE* virulent: In dieser direkt an den Zuschauer adressierten Szene, die nicht nur aus dem Handlungskontext spürbar herausfällt, sondern sich vom Umgebungstext auch stilistisch unterscheidet,³ kommen besorgte

- 1 Sarris schreibt: „[...] when the gangster reigned supreme in his own genre, the forces of law and order were reduced to a *Greek chorus of furies*, howling over the hubris of hoods“ (1977, 7; Herv. B.H.).
- 2 Für *SCARFACE* war ursprünglich ein anderes Ende vorgesehen: Tony sollte durch die gegnerische Gang umkommen, was von der Entwicklung der Geschichte her in der Tat mehr Sinn macht, doch die Zensur forderte seinen Tod durch die Hand der Ordnungskräfte.
- 3 Zum einen richtet der Zeitungsverleger, der hier die moralische Instanz verkörpert, bei seinem Appell an die Verantwortung aller Bürger den Blick direkt in die Kamera, zum anderen ist die Szene von einer für diesen Film ungewöhnlichen Raumtotalen dominiert (was vermutlich auch

„Vertreter der Gesellschaft“ im Büro eines Zeitungsherausgebers zusammen, um über „das Gangster-Übel“, die soziale Verantwortung der Presse und Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren. Die Gangster werden hier als „Fremde“, als „Eindringlinge“ in die amerikanische Gesellschaft bezeichnet; sie seien nicht einmal „Bürger“ Amerikas, heißt es da. Das Gangstertum ist als zerstörerische Krankheit konzipiert, das in den „Staatskörper“ eindringt und ihn aushöhlt. Nur zeigt der Film selbst (wie das Genre überhaupt) sehr deutlich, daß diese vermeintlich „fremden“ Elemente tatsächlich integrale Bestandteile der Gesellschaft und also aufs Innigste mit ihr verknüpft sind.

3. Topographische Ordnung als Tiefenstruktur der Genre-Erzählung

Obwohl die Modellwelt des klassischen Gangsterfilms insgesamt einem einfachen Dualismus zu gehorchen scheint, indem sie als bestimmt von der Auseinandersetzung zwischen gut‘ und böse‘, normal‘ und abweichend‘, sozial integrativ‘ und asozial‘ beschrieben werden kann, erweist es sich bei genauer Betrachtung als nicht so leicht, den genauen Grenzverlauf zwischen den verschiedenen normativ besetzten Räumen zu ziehen. Die Pole der Auseinandersetzung und die Konfliktstrukturen sind klar ersichtlich, die Ambivalenzen in den Wertorientierungen und Handlungsmustern der Figuren bringen jedoch ein merkwürdig „changierendes“ Element in die erzählte Welt des Genres ein.

So ist der Einsatz des antibürgerlichen Mittels der (offenen) Gewalt Mittel des Selbstausdrucks für den Gangster und dient wie die Zurschaustellung von Reichtum über die Anhäufung von Statussymbolen der Erschaffung eines Selbstbildes, das aber eben nicht nur in der Gangsterwelt, sondern auch in der bürgerlichen Welt Anerkennung finden soll. Ein solches Selbstbild bedarf indes der Bestätigung durch andere. Die Versuche des Gangsters jedoch, als „erfolgreicher Geschäftsmann“ anerkannt zu werden, indem er sich mit den Insignien der bürgerlich-kapitalistischen Welt umgibt, werden im klassischen Gangsterfilm immer karikierend dargestellt: Der Gangster wird als Parvenü, als „typischer Neureicher“ gekennzeichnet, der sich mit teurer (aber zu auffälliger) Kleidung, kostbaren (und zu protzigen) Möbeln und Kunstwerken umgibt, den Wert dieser Dinge jedoch nur nach ihrem Preis beurteilen kann. Den teilt er jedermann ungefragt mit und verstößt damit wiederum gegen die bürgerliche Etikette. Man könnte auch sagen: Der Gangster agiert in Unkenntnis der „feinen Unterschiede“ der Gesellschaft. Der Anhäufung von Geld und Macht steht eben

auf die Zeitnot bei der nachträglichen Produktion der Szene zurückzuführen sein dürfte).

nicht die Akkumulation kulturellen Kapitals gegenüber. Er bleibt deutlich markiert als „Fremder“ und „Eindringling“ in eine Sphäre, zu der er nicht gehören kann (und darf). Der Gangster scheitert an den unsichtbaren Grenzen der bürgerlichen Welt. Und da die Integration „oben“ unmöglich ist, müssen auch seine Abgrenzungsversuche zur eigenen Schicht fehlschlagen. Der Gangster endet strukturell bedingt in der Isolation. Die Verwechslung oder Fehleinschätzung der eigenen Position in den semantischen Feldern der Topographie endet für ihn notwendig tödlich.

An dieser Stelle lohnte es sich, über die textuell angelegte Ausrichtung des Zuschauers nachzudenken. Welche möglichen Positionen kann der Zuschauer zum abgebildeten Normsystem und zur Bewegung zwischen den normativen Bereichen einnehmen? Für ihn oder sie ist der Gangster zwar einerseits Objekt der Bewunderung (Hardy spricht gar von der Sehnsucht des Publikums, ebenfalls Abendgarderobe anzulegen, sich in teuren Nachtclubs zu bewegen und gesellschaftliche Schranken zu überwinden, und unterstellt damit einen identifikatorischen Teilhabemodus; vgl. Hardy 1998, 279), andererseits ist der Gangster aber auch Zielscheibe des herablassenden Spotts aus einer bürgerlichen und patriarchalischen Position heraus (der Gangster ist gekennzeichnet als „unfertiger“ Mensch, als „Kindskopf“ mit Trotzverhalten, dessen Scheitern an den zu hochgesteckten Zielen für den Zuschauer daher erwartbar ist). Muß der Zuschauer diese textuell präsupponierte Position zumindest zeitlich begrenzt teilen, um den Text ausschöpfen zu können, um Sinn aus dem Dargestellten ziehen zu können? Zudem: Die Figur des Gangsters mag zwar in ihrer Energie, Durchsetzungsfähigkeit und Gewaltbereitschaft die Bewunderung des Zuschauers auf sich ziehen und als Gegenstand empathischer Bindung fungieren, wird aber durch die karikierenden Momente zugleich immer wieder auf Distanz gebracht. Welcher Teilhabemodus also ergibt sich daraus für das Publikum des Gangsterfilms? Und schließlich: Ist die „Moral von der Geschichte“ tatsächlich so eindeutig auf die Formel des „Crime doesn't pay“ zu bringen? Warum dann konzentrierten sich die selbsternannten Sittenwächter der Zeit so darauf, die ungeheuer populären Filme verbieten zu wollen? Ich will diese Fragen hier nicht weiter verfolgen, es sollte jedoch klar geworden sein, daß die Beschreibung der topographisch-symbolischen Ordnungen und damit der normativen Besetzung symbolischer Räume in einer spezifischen „erzählten Welt“, um die es mir hier ging, in Kultur- und Ideologiekritik überführt werden kann.

Ich wollte hier die den prototypischen Gangsterfilmen der frühen 30er Jahre gemeinsamen Strukturmuster herausarbeiten, kann doch eine solche Strukturbeschreibung dazu beitragen, den schematisierten und miteinander vernetzten Wissenszusammenhänge auf die Spur zu kommen, derer sich die Zuschauer

bedienen, um die Exemplare eines generischen Typs auf den Intertext zu beziehen und ihn sich im Rahmen des damit abgesteckten Feldes von Möglichkeiten und Wahrscheinlichkeiten anzueignen. Prototypen prägen und fundieren diese „Einheiten des Wissens“ (die, wie am Beispiel der grundsätzlichen Teilung der Welt deutlich geworden sein dürfte, immer auch Alltagswissen integrieren) und regulieren so das Verstehen und die Interpretation nachfolgender Texte. Genrealysen sind folglich historisch anzulegen, verweisen doch Strukturveränderungen innerhalb der intertextuellen Reihe auch auf die sich verändernden Wissensbestände und Erfahrungshintergründe des Publikums und erbringen also Aufschluß über eine kulturelle Lerngeschichte.

Oben hatte ich gesagt, daß ich den Gangsterfilm als einen narrativen Komplex nehme, der den „Funktionalisierungsrahmen“ bereitstellt, welcher die einzelnen Momente des jeweiligen Textes funktionalisiert und so mit genrespezifischer Bedeutung versieht. Innerhalb dieses hierarchisch gegliederten Komplexes habe ich die fundamentale topographisch-symbolische Ordnung der abgebildeten Welt als die intertextuelle Invariante gesetzt, die die genretypischen narrativen Strukturen (der „Aufsteiger-Plot“ resp. die „rise-and-fall“-Struktur) sowie die Elemente der Ausdrucksebene des Gangsterfilms (z.B. die sogenannten „ikonographischen“ Elemente) verstehbar werden lassen. Auf Überlegungen aus der strukturalistischen Erzähltextanalyse zurückkommend, ließe sich nun fragen, ob solche Gliederungen der erzählten Welt als universales Prinzip des Narrativen überhaupt anzusehen sind, ist doch das Voranschreiten der Narration in der Zeit immer auch an die Ausfaltung und Auskleidung einer „möglichen Welt“ gebunden. Diese kann dabei – wie am Beispiel des klassischen Gangsterfilms dargelegt werden sollte – vom „realistischen“ Prinzip abweichen und den narrativen Raum als symbolischen anlegen. Solche topographisch-symbolischen Ordnungen bilden dann die „Tiefensemantik“ von Erzählungen aus und sind sowohl für das Verstehen als auch für die die Verstehensprozesse nachvollziehende Analyse von zentraler Bedeutung.

Literatur

- Altman, Rick (1986) A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: Film Genre Reader. Hrsg. v. Barry Keith Grant. Austin: University of Texas Press, S. 26-40.
- (1987) The American Film Musical. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Balio, Tino (1993a) Grand Design. Hollywood as a Modern Business Enterprise, 1930-1939. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press (History of the American Cinema. Volume 5. 1930-1939.).
- (1993b) Production Trends. In: Balio 1993a, S. 179-312.
- Buscombe, Edward (1995) The Idea of Genre in the American Cinema. In: Grant 1995, S. 11-25.
- Cawelti, John (1970) The Six-Gun Mystique. Bowling Green: Bowling Green Popular University Press.

- Eco, Umberto (1990) *Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten.* München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Enzensberger, Hans Magnus (1966) *Chicago-Ballade. Modell einer terroristischen Gesellschaft.* In: Ders.: *Politische Kolportagen.* Frankfurt a.M.: Fischer, S. 48-75.
- Gabree, John (1981) *Der klassische Gangsterfilm.* München: Heyne.
- Gaines, Jane (1992) *Introduction: The Family Melodrama of Classical Narrative Cinema.* In: *Classical Hollywood Narrative. The Paradigm Wars.* Hrsg. v. Jane Gaines. Durham/London: Duke University Press, S. 1-8.
- Grant, Barry Keith (Hrsg.) (1977) *Film Genre: Theory and Criticism.* Metuchen, N.J./London: Scarecrow Press.
- (Hrsg.) (1995) *Film Genre Reader II.* Austin: Texas University Press.
- Hardy, Phil (1998) *Der amerikanische Kriminalfilm.* In: *Geschichte des internationalen Films.* Hrsg. v. Geoffrey Nowell-Smith. Aus dem Engl. v. Hans-Michael Bock u. einem Team von Filmwissenschaftler/innen. Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 276-282.
- Jowett, Garth (1991) *Bullets, Beer and the Hays Office: Public Enemy (1931).* In: *American History/American Film. Interpreting the Hollywood Image.* Hrsg. v. John E. O'Connor & Martin A. Jackson. New expanded edition. New York: Continuum, S. 57-75.
- Kaminsky, Stuart M. (1991) *American Film Genres [1985].* Second edition. Chicago: Nelson-Hall.
- Kitses, Jim (1969) *Horizons West: Anthony Mann, Budd Boetticher, Sam Peckinpah: Studies of Authorship within the Western.* London: Thames and Hudson.
- Lotman, Jurij M. (1972) *Die Struktur literarischer Texte.* München: Fink.
- Maltby, Richard (1993) *The Production Code and the Hays Office.* In: Balio 1993a, S. 37-72.
- / Craven, Ian (1995) *Hollywood Cinema. An Introduction.* Oxford/Cambridge (USA): Blackwell.
- McArthur, Colin (1972) *Underworld U.S.A.* London: Secker and Warburg.
- (1977) *The Iconography of the Gangster Film.* In: Grant 1977, S. 118-123.
- Mitchell, Edward (1995) *Apes and Essences: Some Sources of Significance in the American Gangster Film [1976].* In: Grant 1995, S. 203-212.
- Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme.* Münster: MAKs-Publikationen.
- Ryall, Tom (1998) *Genre and Hollywood.* In: *The Oxford Guide to Film Studies.* Hrsg. v. John Hill & Pamela Church Gibson. Oxford usw.: Oxford University Press, S. 327-338.
- Sacks, Arthur (1971) *An Analysis of the Gangster Movies of the Early Thirties.* In: *Velvet Light Trap*, 1, 1971, S. 5-11.
- Sarris, Andrew (1977) *Big Funerals. The Hollywood Gangster, 1927-1933.* In: *Film Comment* 13,3, S. 6-9.
- Schapp, Wilhelm (1985) *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding. Mit einem Vorwort v. Hermann Lübbe.* 3. Aufl. Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Schatz, Thomas (1981) *Hollywood-Genres. Formulas, Filmmaking, and the Studio System.* New York usw.: McGraw-Hill.
- Schweinitz, Jörg (1994) *Genre‘ und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft.* In: *Montage/AV* 3,2, S. 99-118.
- Seeßlen, Georg (1980) *Der Asphalt-Dschungel. Geschichte und Mythologie des GangsterFilms.* Reinbek: Rowohlt.
- Shadoian, Jack (1977) *Dreams and Dead Ends. The American Gangster/Crime Film.* Cambridge, Mass./London: The MIT Press.
- Warshow, Robert (1969) *Der Gangster als tragischer Held.* In: *Filmkritik* 13,4, 1969, S. 261-264.
- Wulff, Hans J. (1988) *Auszüge aus einer textsemiotischen Analyse.* In: *Augenblick*, 6 (Wege der Filmanalyse. Ingmar Bergman: Das Schweigen.), S. 49-67.

JANE ROSCOE / PETER HUGHES

Die Vermittlung von „wahren Geschichten“ Neue digitale Technologien und das Projekt des Dokumentarischen

Abstract

Der folgende Artikel beschäftigt sich mit der Frage, wie das Projekt des Dokumentarischen in der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft versucht hat, wahre Geschichten zu vermitteln. Nach einem kurzen Überblick über das „Projekt des Dokumentarischen“ und dem Aufkommen neuer digitaler Technologien untersucht der Artikel zunächst das Ausmaß, in dem diese technologischen Entwicklungen den Dokumentarfilm zwingen, den Anspruch der Wiedergabe wahrer Geschichten neu zu überdenken und zu überarbeiten; danach zeigen wir auf, welche Stellung in diesem Kontext der neuen Kommunikationsformen dem Publikum zugeschrieben wird, und drittens beschäftigen wir uns damit, wie die Zukunft des dokumentarischen Projekts mit der zukünftigen Entwicklung einer neuen multimedialen Digitaltechnologie-Kultur verbunden ist. Die Auseinandersetzung mit dieser Thematik konzentriert sich im vorliegenden Artikel auf den abendfüllenden Dokumentarfilm *THE ATOMIC CAFE* (USA 1982, Kevin Rafferty, Pierce Rafferty, Jayne Loader) und sein multi-mediales Äquivalent, Jayne Loaders interaktive CD-ROM *PUBLIC SHELTER*.

Einleitung: Das Projekt des Dokumentarischen

Es gibt viele verschiedene dokumentarische Formen, und die historischen Veränderungen des Dokumentarfilms führen dazu, daß sich auch die Kategorie des Dokumentarischen ständig verändert. Dadurch sind die traditionellen Paradigmen des Dokumentarfilms und seine Wahrheitsansprüche immer problematischer geworden. In jeder Diskussion zum Dokumentarfilm gibt es jedoch implizite Annahmen, die im modernistischen Projekt des Dokumentarfilms verankert sind. Ontologisch wird der Dokumentarfilm oft aufgrund seines referentiellen Zeichencharakters als spezifisches Genre mit besonderem Bezug zur Wirklichkeit betrachtet. Epistemologisch erhebt der Dokumentarfilm den Anspruch, vorgefundene Wirklichkeit aufzuzeichnen, zu enthüllen und zu interpretieren – und man geht davon aus, daß die Funktion des Dokumentarfilms darin bestehe,

durch Aufzeichnen und Enthüllen der äußeren Wirklichkeit die Zuschauer zu informieren und weiterzubilden. Darüber hinaus nimmt man an, daß die durch den Dokumentarfilm ausgelösten Veränderungen von Meinungen und Wertvorstellungen zu Veränderungen der sozialen Situation führten.

Der Begriff „Projekt des Dokumentarischen“ erlaubt – trotz seiner Problematik – eine Diskussion des Dokumentarfilms weniger auf der Basis dessen, was er ist, sondern vielmehr dessen, was er erreichen will. Die Vorstellung einer Projektivität des Dokumentarischen charakterisiert den Dokumentarfilm als dynamisch und historisch bedingt und, was für unseren Zusammenhang besonders wichtig ist, als etwas, das nicht an bestimmte Medien gebunden ist: Das Projekt des Dokumentarfilms kann im Film, im Fernsehen oder möglicherweise auch in interaktiven Multimedien verfolgt werden. Die spezifische Ausformung des Projekts des Dokumentarfilms ist jedoch nicht unabhängig vom gewählten Medium: Es werden unterschiedliche rhetorische Strategien und Formen der Adressierung des Publikums verwendet, die unterschiedliche Epistemologien mit sich bringen. Man kann also nicht davon ausgehen, daß das, was für den Film gilt, auch fürs Fernsehen oder die neuen digitalen Medien gilt. So wirft die Beziehung zwischen dem Projekt des Dokumentarischen und den interaktiven Multimedien Fragen auf, die wir aus der Diskussion anderer Medien kennen, beispielsweise Fragen im Hinblick auf das Publikum, die Bedeutungsstruktur und die Rhetorik.

Wenn wir das Projekt des Dokumentarfilms in seinem historischen Kontext betrachten, verdeutlicht die Bewegung vom Kino zum Fernsehen und zur Videoaufzeichnung zu Hause die generelle Entwicklung von öffentlichen zu immer privateren Formen des Dokumentarfilms und die damit verbundene Fragmentarisierung und Privatisierung des Publikums (Hughes 1997). Im Bereich der Produktion und Rezeption des Dokumentarfilms war das Kino als Abspielort für Dokumentarfilme ein Medium, das öffentlicher war als das Fernsehen, wobei die neuen digitalen Medien wiederum noch individualisierter und privater sind als das Fernsehen.

Der Unterschied zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre verschwindet heute zunehmend. Die Medien haben sich über das Fernsehen hinaus zu einer neuen Medienlandschaft entwickelt, die als das „zweite Medienzeitalter“ bezeichnet worden ist (Poster 1994). In dieser neuen Medienlandschaft ist das Fernsehen nicht mehr das dominante Paradigma, sondern nur noch ein Kommunikationsmodell innerhalb einer weitaus größeren Informationsökonomie.

Wahrheitsdiskurse

In der modernistischen Ausformung des Dokumentarfilms wurde die Leinwand als Forum für die Vermittlung wahrer Geschichten betrachtet. Die privilegierte

gesellschaftliche Stellung des Dokumentarfilms beruhte auf seinem Versprechen, die akkurateste und wahrheitsgetreueste Wiedergabe der soziohistorischen Welt zu sein. Dieses Versprechen führte gemeinhin dazu, daß mit dem Dokumentarfilm die Vorstellung (und Erwartung) verbunden wurde, der Garant für Wissen und Wahrheit über ein bestimmtes Ereignis und einen bestimmten Gegenstand zu sein. Traditionellerweise ging man davon aus, daß der klassische Dokumentarfilm seine Wahrheitsansprüche nicht reflektiere, ja sogar, daß er seine epistemologischen Annahmen für selbstverständlich halte. Diese Annahmen werden bis zu einem bestimmten Grad vom Dokumentarfilm-Publikum untermauert. Das Publikum erwartete von einem Dokumentarfilm, daß er einen wahrheitsgemäßen und wohlinformierten Bericht der Ereignisse und des Gegenstandes biete: Dies ist Teil dessen, was Nichols (1991) „documentary mode of engagement“ genannt hat, also die Art und Weise, wie man sich auf einen Dokumentarfilm einläßt. Wie Kilborn und Izod nahelegen, tendiert der Dokumentarfilm dazu, den Zuschauern die Position von potentiellen Wissensempfängern zuzuschreiben:

Das Publikum erwartet vom Dokumentarfilm, daß er ihm Erfahrungen vermittele, die unter anderem über gesellschaftliche Zusammenhänge aufklären oder den Wissensstand erweitern (Kilborn/Izod 1997, 230). Damit soll nicht gesagt werden, daß das Publikum passiv sei oder durch den Dokumentarfilm manipuliert werde, sondern eher, daß das Betrachten eines Dokumentarfilms bestimmt werde von Annahmen, die die Zuschauer und Zuschauerinnen selbst machen. Der Dokumentarfilm kann auch deshalb immer noch „Wahrheitsansprüche“ anmelden, weil die Zuschauer vom Dokumentarfilm erwarten, daß er Wahrheit, Fakten und Wissen vermittelt.

Herausforderungen an das dokumentarische Projekt

Eine Reihe technischer und institutioneller Entwicklungen fechten allmählich die privilegierte Stellung des Dokumentarfilms an, wobei die neuen Digitaltechnologien vielleicht die größte Herausforderung darstellen. Becker (1991) weist auf die zunehmende Bedeutung hin, die die Entwicklung der Photo-technologie und die Verfügbarkeit neuer Computerprogramme wie Adobe-Photoshop, mit dem sich Photos schnell und einfach manipulieren lassen, für den Journalismus haben.¹ Obwohl wir implizit wissen, daß das Photomodell auf

1 Um dem entgegenzuwirken, haben Photographen in Deutschland eine Qualitätsgarantie eingeführt: Das DOK-Symbol weist darauf hin, daß das Photo nicht manipuliert worden ist. Mehrere große Publikationen haben sich bereit erklärt, das DOK-Symbol abzudrucken, um so

der Titelseite der letzten *Elle* retouchiert sein kann, nehmen wir doch gemeinhin an, daß Dokumentarfilmregisseure derartige Verfahren der Bildbearbeitung nicht anwenden. Leahy (1996) hat darauf hingewiesen, daß wir als filmkundige Zuschauer einen Vertrag mit dem Filmemacher machen, aufgrund dessen wir davon ausgehen, daß er uns einen fairen und wahrhaftigen Bericht der Ereignisse liefert. Kurz gesagt: Wir glauben ihm und dem von ihm vorgeführten Material. Natürlich wird dieser Vertrag manchmal gebrochen – beispielsweise in dem bekannten neuseeländischen Hoax-Film *Forgotten Silver*, der beim Publikum zu Kontroversen und Protesten geführt hat (Roscoe/Hight 1997). Der berühmte Fall des unabhängigen deutschen Fernsehjournalisten Michael Born, der gefälschtes Dokumentar- bzw. Nachrichtenmaterial an mehrere öffentliche und private Fernsehanstalten verkaufte (Frickel 1996), ist ein weiteres Beispiel.

Diese Beispiele verdeutlichen, wie leicht es ist, mit Geld, Geschick und der richtigen Technologie Wirklichkeit zu imitieren, und sie veranschaulichen die Fragilität der Wahrheitsansprüche des Dokumentarfilms, wenn sie auf dem Wahrheitscharakter des Bildes beruhen.

Die Geschichte des Dokumentarfilms ist ein Zeugnis für seine Fähigkeit, neue Technologieentwicklungen auszubeuten und von ihnen zu lernen. Ebenso wie sich der Dokumentarfilm durch das Fernsehen neu definiert hat, bringen auch die multimedialen Entwicklungen einen Paradigmawechsel mit sich, der imstande ist, das Genre vollkommen zu verändern (Hughes 1995). Die Beziehung zwischen dem Projekt des Dokumentarfilms und den Aufzeichnungs- und Repräsentationstechnologien ist jedoch voller Widersprüche. Selbstverständlich eröffnet die Beziehung zwischen Dokumentarfilm und neuen Digitaltechnologien neue Möglichkeiten für die Verbreitung von Fakten über die Gesellschaft sowie das Potential, solche Informationen auf neue und spannende Art und Weise einem weit größeren weltweiten Publikum zu vermitteln, als das über den traditionellen Verleih von Dokumentarfilmen möglich ist.¹

Paradoxerweise kann es sein, daß die neuen digitalen Medien eine Bedrohung für die Integrität des dokumentarischen Wahrheitsanspruchs darstellen, gleichzeitig aber durch neue Ausdrucksformen wie CD-ROM und das *World Wide Web* neue Publikumsschichten erschließen (Krieg 1997).

den Lesern zu versichern, daß dem, was sie sehen, auch glauben können. Vgl. Iseli (1997)

1 Wie Goldstein (1996, 31) anmerkt, ist viel von dieser „neuen“ Technologie bereits seit dreißig Jahren bekannt, aber plötzlich wird sie als „neue Technologie“ angepriesen und wiederentdeckt. Die erste Version des Internets wurde in den 60er Jahren vom Verteidigungsministerium entwickelt. Goldstein bringt die Verbreitung solcher Technologie mit der Vision einer globalen wirtschaftlichen Liberalisierung in Verbindung.

Soweit man diese Technologien als neu betrachten kann, haben sie einige Charakteristika, die für die Dokumentarfilm-Debatte wichtig sind. Wie der Begriff „Dokumentarfilm“ selbst sind auch Begriffe wie „Multimedia“ und „neue digitale Technologien“ diskursive Konstrukte, die versuchen, aus einer Reihe von Phänomenen etwas Geschlossenes herzustellen: unterschiedliche Mittel, mit Hilfe derer Worte, Ton und Bild (als Stand- oder Filmbild) via Computer verbreitet werden können. Eine Implikation dieser Mediatisierung durch den Computer ist die Umsetzung von Tönen und Bildern in digitale Codes, das Charakteristikum also, das die Möglichkeit verstärkt, Elemente der profilmischen Welt zu manipulieren. Eine zweite Implikation ist das Potential, neue Vertriebs- und Vorführformen zu schaffen. Die Entwicklung solcher Technologien schafft zum Teil ein neues kulturelles Forum, indem der Dokumentarfilm neue Wege erschließt (oder zumindest erschließen kann), um seine wahren Geschichten zu vermitteln. Es gab einige Debatten zu der Tatsache, daß solche Technologien über das Potential verfügen, sowohl die Grundformen sozialer Kommunikation als auch die Beziehung zwischen Technologie und breiteren sozialen und kulturellen Praxen zu verändern (Blackman 1997). Poster (1996) weist darauf hin, daß neue Technologien immer neue gesellschaftliche Beziehungen mit sich brächten, die wiederum ganz sicher Implikationen für das dokumentarische Projekt hätten.

Trotzdem konzentriert sich die Diskussion um den Dokumentarfilm und die neuen Technologien immer noch auf traditionelle Themen wie Form, Struktur und Publikum sowie Ziel und Anliegen des dokumentarischen Projektes selbst.

Anders erzählen?

Fragt man sich nach der Bedeutung, die die neuen Technologien für das Projekt des Dokumentarischen haben, so sind Fragen nach Struktur und Form zentral. Inwieweit geben diese neue Formen dem Dokumentarfilm die Möglichkeit, wahre Geschichten anders zu erzählen? Wir wollen dieser Frage hier mit Hilfe eines Vergleichs der narrativen und repräsentationalen Strategien in *THE ATOMIC CAFE* und *PUBLIC SHELTER* nachgehen.

THE ATOMIC CAFE ist eine ironische Verarbeitung von Dokumentarfilmen der US-Regierung aus den 40er und 50er Jahren, die die Notwendigkeit nuklearer Abschreckung reklamierten und die Vorteile der Atomenergie anpriesen (Nichols 1991). In etwas mehr als 80 Minuten werden die Zuschauer durch sorgfältig geschnittene Ausschnitte von Trainings- und Sicherheitsfilmen geführt; dieses Material ist unterschritten mit Auszügen aus Nachrichtensendungen und Reden von Vertretern der Regierung und der Atomindustrie. Der Film

spricht Zuschauer auf emotionaler Ebene an, indem er Beweise für die Auswirkungen von Atomversuchen (und damit der Wirkung der Atombombe) zeigt und so versucht, den Zuschauer die Gefühle und die emotionale Verfassung dieser Geschichtsperiode zu vermitteln. Er ermöglicht den unmittelbaren Nachvollzug der Panik vor dem Kommunismus, die die Atom(-bomben-)industrie bestimmte und die die Rechtfertigung für die Bombe bildete. Und er zeigt die Paranoia angesichts der Bombe selbst und ihrer potentiellen Wirkung.

Der Dokumentarfilm beginnt mit Bildern des Bombardements auf Nagasaki, das als großer Sieg der Alliierten gefeiert wurde. Bilder von jubelnden Amerikanern, die die „japanische Niederlage“ feiern, weichen erschütternden Bildern von japanischen Bombenopfern. Ohne *voice-over* oder Ton sprechen die Aufnahmen für sich. Egal, was die Machthaber sagten – die Bombe hatte Opfer zur Folge. Die Eingangsszenen bilden den Hintergrund für den restlichen Dokumentarfilm. Am Ende des Films sehen wir wieder eine Montage von Bombenpilzen und Bilder der Zerstörung und anderer Auswirkungen der Bombe. Solch eindrucksvolle Bilder lassen beim Zuschauer wenig Zweifel offen, was die Absicht des Films betrifft.

Als reflexiver Dokumentarfilm setzt *THE ATOMIC CAFE* Ironie ein, um einerseits den Evidenz-Status des verwendeten Materials zu unterminieren und andererseits die Aufmerksamkeit auf die Konstruiertheit der historischen auktorialen Stimme zu lenken, die das Material kontrollierte und dem Publikum präsentierte. Wenn Bilder von Bombenopfern mit denen von Regierungsvertretern kontrastiert werden, die behaupten, daß Atomtests keine Nebeneffekte haben, so wird damit der Status dieser „Experten“ hinterfragt und die Anti-Atomposition bestärkt. Indem immer wieder solche Beispiele gezeigt werden, wird es zunehmend schwerer, den Aussagen offizieller Vertreter Glauben zu schenken. Solche Konstruktionen bewirken eine subjektivere Sicht der Dinge, die sich am Ende mehr auf die Erfahrung des Films als auf ein vorgeblich objektives Statement stützt. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers richtet sich damit eher auf die Gegenwart einer auktorialen Rolle in *THE ATOMIC CAFE* sowie auf die Perspektive, unter der der Film die gezeigten Themen wahrnimmt und vorstellt.

THE ATOMIC CAFE gebraucht ausschließlich Archivmaterial amerikanischer Propaganda. Das versuchte in der ursprünglichen Fassung, sowohl die Furcht vor der Bombe und ihren Auswirkungen zu vertreiben als auch eine klare Rechtfertigung für die Notwendigkeit der Bombe zu liefern. Als zentrales Argument für die Aufrechterhaltung und den Ausbau der Nuklearbewaffnung bezieht sich das historische Material ständig auf die kommunistische Bedrohung. Diese Propagandafilme präsentieren die Kernfamilie der 50er Jahre als Zentrum des *American Way of Life* – und gerade sie wird von den Kommunisten

bedroht. Der Dokumentarfilm ist voller Bilder von solchen (weißen Mittelschicht-)Familien, die vor dem Radio sitzen und sich die Nachrichten über Atomtests anhören.

Der Film präsentiert also sowohl einen Kommentar über die Bombe als auch über soziale Konstruktionen wie „Kernfamilie“ und „kommunistische Gefahr“. Es ist die Sache des Publikums, über dieses Material nachzudenken und sich mit den vorgetragenen Argumenten auseinanderzusetzen – gleichwohl ist diese Auseinandersetzung in den Montagen des Ausgangsmaterials selbst verankert. Man braucht keinen *voice-over* oder Untertitel, um das Publikum auf Gegenpositionen zu jenen propagandistischen Behauptungen aufmerksam zu machen, wenn Bilder von Strahlenopfern und von Atompilzen nebeneinander auf der Leinwand zu sehen sind.

THE ATOMIC CAFE behandelt das Atom-Thema aus der Perspektive der Rückbesinnung. Den Zuschauern fällt es schwer, den Film als etwas anderes zu sehen denn als anti-nukleares Statement. Darüber hinaus führt er das Publikum zu einer Interpretation, die aus der Perspektive nach dem Kalten Krieg die sogenannte „kommunistische Gefahr“ neu betrachtet. Und auch der Mythos der weißen Mittelschichtfamilie als Kernfamilie wird als ideologische Redeweise offengelegt.

THE ATOMIC CAFE präsentiert sein Material in chronologischer Reihenfolge und entwickelt so eine lineare Erzählung, die das Publikum auf eine bestimmte Lösung hinführt. Natürlich können solche Lesarten, obwohl sie der Film nahelegt, nie ganz sichergestellt werden. Es gibt immer die Möglichkeit, die vom Film nahegelegte Bedeutung zurückzuweisen. Im Film wird jedoch wenig Raum für alternative Erzählungen und Bedeutungen gelassen.

PUBLIC SHELTER

Als Neubearbeitung des Films THE ATOMIC CAFE erlaubt die CD-ROM PUBLIC SHELTER eine gründlichere Untersuchung der Thematik und schließt auch Material ein, das im ursprünglichen Filmprojekt nicht untergebracht werden konnte. Sie geht vom Film als Ausgangspunkt aus, um dann in jeder Hinsicht darüber hinauszugehen.

Während der traditionelle Fernseh- und Kinodokumentarfilm unsere Aufmerksamkeit für eine spezifische Zeitspanne in Anspruch nimmt (und Mittel und Wege finden muß, sie aufrechtzuerhalten), ist die PUBLIC SHELTER CD-ROM viel weniger an solche Faktoren gebunden. Sie muß sich nicht nach Programmplänen richten oder in einen bestimmten Zeitrahmen passen und braucht sich auch keine Sorgen darüber machen, ob die Zuschauer und Zuschauerinnen nach den Werbespots weiterschauen. Statt dessen ist sie so kon-

struiert, daß sie ganz unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten erlaubt. Wenn man sich langweilt, kann man Blöcke der CD überspringen und weitergehen oder auch die Benutzung beenden und später wiederaufnehmen. Man kann die Teile, die man mag, immer wieder anschauen, und die, die man nicht mag, überspringen. In diesem Sinne verschiebt sich in einem Prozeß, der mit der Möglichkeit der häuslichen Videoaufzeichnung begann, die Macht über den Text von den Fernsehanstalten oder dem Autor eines Textes zum Nutzer. Obwohl der Autor den Informationsfluß nicht mehr kontrolliert, wird der Nutzer letztendlich aber natürlich trotzdem durch das eingeschränkt, was der Autor in die CD-ROM aufgenommen hat.

Wie eine Reihe neuer digitaler Dokumentarfilme ist die CD-ROM mit einer Seite im Internet verbunden, über die den auf der CD-ROM vorhandenen Informationen zusätzliches, auf den neuesten Stand gebrachtes Material hinzugefügt werden kann. Die CD-ROM selbst ist wie eine Internetseite strukturiert: Sie ist um zwanzig separate *Homepages* herum organisiert und so angelegt, daß sie die Erfahrung des Internets simuliert. Sie besteht aus insgesamt 1600 Textdateien, 75 Videoclips, 400 Fotos und zehn Stunden Audiomaterial. Jede der zwanzig *Homepages*, die die riesige Informationsmenge in Kategorien wie „Zweiter Weltkrieg“, „Medizinische Versuche“ und „Capitol Hill“ unterteilen, konzentriert sich auf ein Thema (z.B. „Atomtest“), einen Ort (z.B. „Los Alamos“) oder eine Vorstellung (z.B. „Friede“). Zu jeder Seite gibt es einige *Browser*, über die man Fotos, Videoclips, Tondokumente sowie weitere Texte, die sich auf das primäre Material beziehen, aufrufen kann.

Das Surfen wird auf unterschiedliche Art und Weise strukturiert: durch die formelle Strukturierung von Material, den Gebrauch von *Homepages* und *Browsern*, die das Material auf bestimmte Art und Weise ordnen und kategorisieren, sowie durch den Inhalt und die gebrauchte Sprache. So könnte man beispielsweise sagen, daß das fotografische Material, etwa Bilder von Strahlenvergiftungen, voller Assoziationen und Bedeutungen ist, die als Teil des generellen Arguments gegen die Atombombe verstanden werden können. Dies trifft auch für die schriftlichen Begleittexte der Fotos zu, die nicht neutrale Aussagen sind, sondern Beschreibungen, die die Aufmerksamkeit des Zuschauers in eine bestimmte Richtung drängen. So befinden sich im Archiv der „Frauenabteilungs“-Seite Bilder, die zeigen, wie Frauen in den Propagandakrieg für die Atombombe eingespannt wurden. Ein Foto mit dem Titel „Pfersiche“ enthält den folgenden Text:

Stolze Ehefrau zeigt Ehemann selbst eingemachte Pfirsiche, die sie nach dem Angriff genießen werden.

Ein Werbebild für eine „Life Pack-Überlebensration“ zeigt den folgenden Text:

Es war die Aufgabe der Frauen, den Schutzkeller mit leckeren Nahrungsmitteln auszurüsten. Die praktische „Life Pack-Überlebensration“ machte das leichter.

Die Rekontextualisierung der Bilder und Texte kodiert diese mit Ironie. Darüber hinaus wird, als Teil einer größeren Datei solcher Bilder und Texte, eine feministische Lesart möglich, selbst wenn das von den Rezipienten und Rezipientinnen zurückgewiesen wird. So strukturieren und begrenzen Form und Inhalt von PUBLIC SHELTER mögliche Lesarten und Interpretationen. Dies wird durch eine Internet-Seiten-Struktur verstärkt, die als „respektlose Online-Reise“ bezeichnet wird und die die in PUBLIC SHELTER und THE ATOMIC CAFE präsentierte Argumentationslinie unterstreicht. Die Nutzer werden dabei als *Insider* positioniert. Es wird vorausgesetzt, daß sie den Dokumentarfilm gesehen oder die CD benutzt haben oder aber daß sie Teil der breiteren Anti-Atomkraftbewegung sind. Die Internetseite enthält Material aus dem Dokumentarfilm und der CD-ROM, sie bringt dieses Material auf den neuesten Stand und bietet „Hotlinks“ zu anderen einschlägigen Seiten des Netzes an (ein Eintrag macht die Nutzer z.B. auf eine Dissertation aufmerksam, die auf der CD-ROM basiert). Wie schon der Dokumentarfilm und die CD-ROM eine bestimmte Perspektive nahelegen, präsentiert auch die *Website* das Material so, daß damit die Anti-Atomkraft-Perspektive verstärkt wird. Persönliche Kommentare von Loader und den Mitarbeitern des Projekts verstärken diese Tendenz.

Wenn der Benutzer sich durch verschiedene *Homepages* bewegt, werden *Links* zwischen den Themen offensichtlich. So bieten beispielsweise mehrere Seiten *Links* zurück zu den „Medizinversuchen“-*Homepages* und verstärken dadurch (mögliche) narrative Verbindungen. Auf diese Weise offerieren *Homepages* und *Browser* nicht nur pure Informationen, sondern bieten auch bestimmte Methoden an, wie man sich durch das Material bewegen kann. Das ganze Projekt erlaubt es nicht, sich dem Material aus verschiedenen Blickwinkeln zu nähern, sondern kommt immer zu den zentralen Punkten zurück.

Es gibt für den Nutzer viele Möglichkeiten, den Argumenten näher nachzugehen und die Belege genauer zu studieren. Jede *Homepage* erlaubt den Zugang zu verschiedenen Dateien mit schriftlichem, fotografischem, akustischem und audiovisuellem Material, die auf unterschiedliche Art und Weise über den Rückgriff auf die CD-ROM aufgerufen werden können. Um Jayne Loader zu zitieren:

Die Form von Multimedia erlaubt es mir, meine Bandbreite hinsichtlich des Gegenstandes zu verbreitern, eine viel detailliertere Präsentation anzubieten und sehr große Textmengen hinzuzufügen (in Broderick 1995).

Wenn man durch dieses Material „surft“ oder „browst“¹, kann man sich auf spezifischere Aspekte und Argumentationsdetails konzentrieren – man kann „Kommunismus“ bis zu einem einführenden Text über die Gründer der Kommunistischen Partei und ihr Manifest weiterverfolgen – oder man kann sich einen Überblick verschaffen, indem man nur kursorisch die zwanzig *Homepages* zur Kenntnis nimmt, um sich eine Vorstellung der Möglichkeiten des Programms zu machen. Wie oft man sich auch durch die CD-ROM arbeitet, die Route ist jedesmal eine andere. Die Nutzer finden ständig neue Informationen und beziehen diese auf Materialien, die sie früher aufgesucht haben; sie kehren zu früherem Material zurück und lesen es vor dem Hintergrund der später gefundenen Informationen diesmal anders; sie revidieren ihr Verständnis des Materials und ihre Position dazu. Es wäre jedoch falsch anzudeuten, daß diese Möglichkeiten endlos seien, denn das Surfen ist letztendlich ja durch die CD-ROM bzw. die *Website* begrenzt.

So zieht jede Auseinandersetzung mit der Form solcher Medien unmittelbar die Auseinandersetzung mit der Rolle des Publikums nach sich – Aspekte also, die sich auf die Beziehung zum Zuschauer/Nutzer beziehen.

Publikum/Nutzer/Browser

Wenn man davon ausgeht, daß der Dokumentarfilm eine Absicht verfolgt, ist die Beziehung zwischen dem Dokumentarfilm-Text und dem Publikum von zentraler Bedeutung. Wie bereits erwähnt, präsentiert sich der Dokumentarfilm, wenn auch in unterschiedlichem Maße, so, als sei er imstande, dem Publikum Informationen zu vermitteln, obwohl er die tatsächliche Vermittlung dieser Informationen nicht notwendigerweise garantieren kann. Dokumentarfilme präsentieren profilmische Wirklichkeit immer aus einer Position epistemologischer Überzeugtheit, wenn auch in unterschiedlichem Maße (Plantinga 1989). Wie Rezeptionsforschungen (Roscoe et al. 1995) gezeigt haben, sind mögliche Bedeutungen im Dokumentarfilm nicht nur eine Frage des spezifischen Inhalts,

1 Die Begriffe sind sicher problematisch. Ich gebrauche verschiedene Begriffe, die austauschbar sind. Während „navigieren“ allgemein gebraucht wird, scheint es doch der Vorstellung von Interaktivität zu widersprechen. „Navigieren“ scheint eine kontrollierte Richtung, geordnete Erfahrung usw. zu implizieren. Vgl. Daniel 1997, 108.

der dem Text inhärent ist und vom Publikum abgerufen werden kann. Bedeutungen entstehen in der Interaktion von Text und Publikum in unterschiedlichen Rezeptionskontexten. Wenn man sich mit der Frage beschäftigt, wie diese neuen Formen wahre Geschichten anders erzählen, dann steht vor allem die Frage im Mittelpunkt, wie der Rezipient in Relation zu diesen Texten positioniert wird.

Navigation

Oberflächlich gesehen scheint es so, als ob die neuen digitalen Medien alternative Möglichkeiten erlaubten, das Material zu erschließen. Eine CD-ROM wie PUBLIC SHELTER sieht mehrere Navigationsmöglichkeiten vor. Einige davon erlauben den Benutzern möglicherweise eine sehr viel größere Autonomie bei der Bedeutungsgenerierung, indem sie ihre eigenen *Links* zwischen Segmenten oder zwischen verschiedenen präsentierten Belegen herstellen. Es gibt so keinen Einzeltext in einem engen Verständnis des Wortes mehr, sondern für jede(n) Besucher(in) und bei jedem Gebrauch verschiedene Texte.

Auch dies kann am Beispiel von PUBLIC SHELTER verdeutlicht werden. So können die Benutzer aus den Dateien und Bildern, die sich auf den Kommunismus beziehen, einen „Text“ über den „Kalten Krieg“ generieren, wobei die jeweilige Auswahl und die jeweils besonderen Verbindungen nicht notwendigerweise vom Macher so intendiert oder bestimmt waren. In diesem Sinne können dokumentarische Multimedia weniger durch eine narrative Struktur eingengt sein als traditionell-lineare dokumentarische Texte.¹

Die Autorität des Textes und des Regisseurs mag also in Hypertext-Strukturen wie denen von PUBLIC SHELTER geringer sein, denn es gibt keinen Ort, keine *Website*, der oder die die „Wahrheit“ verbürgt. Es kann zwar den Versuch geben, durch verschiedene Strukturierungsstrategien bestimmte Argumente und Positionen zu favorisieren, aber es gibt immer auch die Möglichkeit, daß Nutzer mit diesen Strategien individuell spielen, ja sie subvertieren und dekonstruieren. Die Bilder, die in PUBLIC SHELTER als Propaganda gezeigt werden, könnten so etwa als wahrheitsgetreue Belege betrachtet (wenn man die ironische Rezipientenperspektive zurückweist) und gegen das Anti-Atom-Argument verwendet werden. „Die Wahrheit“ wird problematisch, weil die Möglichkeit besteht, das Material neu zu verarbeiten und zu kontextualisieren. Es gibt keine fixe Bedeutung, die dem Material inhärent ist. So kann jede Rede eines amerikanischen Präsidenten

1 Dies hat George Landow überzeugend ausgeführt (Landow 1992).

(im „Pentagon“-Kapitel) in unterschiedlichen Kontexten gebraucht werden, wobei sie immer wieder unterschiedliche „Wahrheiten“ hervorbringen.

Daher erreicht eine CD-ROM nie die Geschlossenheit, die für eine Erzählung oder ein Argument, also zwei der wichtigsten Strukturmuster des konventionellen Dokumentarfilms, typisch ist. Möglicherweise entspricht die Form des Essays, die sich weniger auf die Struktur der Erzählung oder einer beweisführenden, informierenden Logik (Nichols 1991) stützt, mehr der Art und Weise, wie ein Multimediaprodukt funktioniert. Diese Tendenzen sind allerdings *Online* sehr viel offensichtlicher als bei einer CD-ROM.

Es wäre jedoch falsch, wenn man davon ausgehen würde, daß CD-ROMs einen utopischen Raum der Texte eröffneten, in dem Individuen unendlich viele Erzählungen und Bedeutungen generieren könnten. Dies ist ganz und gar nicht der Fall: Der individuelle Nutzer wird durch eine Reihe von Faktoren begrenzt wie etwa das Material, das in die CD-ROM aufgenommen wurde, die Art und Weise, wie es organisiert ist (und damit, wie er innerhalb der CD-ROM dirigiert wird), und natürlich auch durch breitere Kontexte wie Produktion und Vertrieb.

Der Rezeptionskontext

Eine CD-ROM wie PUBLIC SHELTER ist mindestens ebenso ein kommerzielles Produkt wie ein Dokumentarfilm oder ein Fernsehprogramm. Sie braucht, in welcher Form auch immer, einen Markt und Käufer, um die Produktionskosten einzuspielen. Zu einem bestimmten Zeitpunkt muß sie eine vollständige Form haben, damit sie auf den Markt gebracht werden kann. Es gibt also unweigerlich, in welcher Form auch immer, so etwas wie Geschlossenheit, wie diese auch strukturiert sein mag. Darüber hinaus muß die CD-ROM als kommerzielles Produkt, das für Verkauf und Hausgebrauch entwickelt wird, mit anderen Produkten für den häuslichen Gebrauch konkurrieren. Im Moment ist es schwierig zu sagen, wie sich dies auf die Art und Weise auswirken wird, wie also Nutzer mit einem „Dokumentarfilm“ auf CD-ROM umgehen, was genau sie darunter verstehen und wie „Dokumentarfilme“ auf CD-ROM produziert werden. Es ist möglich, daß Produzenten, wenn sie eine Nachfrage nach CD-ROMS als Produkte für den häuslichen Gebrauch konstatieren, diese dann „sicher“ und „harmlos“ gestalten, weil sie befürchten, den Markt durch anstößige oder beunruhigende Produkte zu schmälern. Dagegen kann man einwenden, daß es immer noch einen Markt für kritische und analytische Bücher gibt, also Bücher, in denen offensive, anti-hegemoniale und oppositionelle Gedanken zum Ausdruck kommen.¹

Während es wahrscheinlich ist, daß der größte Markt für CD-ROMs sich auch in Zukunft am Modell der Spiele und Enzyklopädien orientieren wird, so ist es doch möglich, daß es einen ausreichenden Markt für CD-ROM-Titel gibt, die eher dem sozialkritischen Dokumentarfilm entsprechen, also Titel, die in ähnlicher Form wie Bücher zu Hause konsumiert werden können. So stellen CD-ROMs nicht nur eine Herausforderung für unsere Publikums-, sondern auch für unsere Marktvorstellungen dar.¹ Die unsichere Position von CD-ROMS auf diesem Markt kann man etwa daran ablesen, daß PUBLIC SHELTER nicht sehr erfolgreich auf dem Markt vertrieben wird und deshalb nur schwer zu finden und zu kaufen ist. Die *Website* ist zum Vertriebsort für eine kleine Auflage der CD-ROM geworden.

Wie CD-ROMs auch vermarktet werden, sie müssen immer von Konsumenten als Einzelpersonen oder stellvertretend für ihre Familien gekauft werden, außer in den Fällen, in denen bestimmte Titel von Ausbildungsstätten wie Schulen oder Universitäten gekauft werden. Solch eine Situation bedeutet aufgrund der zunehmenden Privatisierung und Fragmentarisierung eine weitere Beeinträchtigung des sozialkritischen und aktionistischen Aspekts des Dokumentarfilm-Projektes.

Das muß aber bei einer *Online-Website*, die ständig auf den neuesten Stand gebracht werden kann, nicht unbedingt der Fall sein. Obwohl die Produktion immer eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen wird, besonders wenn Film und Video verwendet werden, ist der Zugriff beim Gebrauch jederzeit möglich. Wenn eine *Website* kontinuierlich auf den neuesten Stand gebracht wird, bedeutet dies, daß der Text weniger geschlossen ist. Die *Website* kann sehr viel komplexer und viel interaktiver als die CD-ROM sein, denn sie eröffnet die Möglichkeit, eine aufgesuchte Seite zu verändern, indem etwas hinzugefügt werden kann. So interagieren die Nutzer mit dem Material in einer Art und Weise, die weder beim Dokumentarfilm als Film, als Fernseh- oder als CD-ROM-Produktion möglich ist. Aber die reine Tatsache, daß die neuen digitalen Medien utopische Potentiale des Umgehens mit Information und Text beinhalten, garantiert deren Realisierung noch lange nicht, und die bare Möglichkeit,

4 Die CD-ROM AMNESTY INTERACTIVE ist hierfür ein Beispiel auf CD-ROM.

1 Der größte Markt für Dokumentarfilme im Moment sind „free-to-air“ Sender, aber der Niedergang des öffentlichen Fernsehsystems zwingt Dokumentarfilm-Produzenten dazu, zusätzliche Einnahmequellen und/oder Publikumsschichten zu finden, indem sie bereits vorhandene Fernsehdokumentarfilme auf CD-ROM übertragen. Zu den Schwierigkeiten der Vermarktung von CD-ROMs vgl. Dixon 1997.

daß man durch eine CD-ROM navigieren kann, bedeutet noch nicht, daß das Publikum damit schon größere Macht gewonnen hätte.

Fragmentarisierung des Publikums

Bei Technologien wie dem *World Wide Web* und der CD-ROM kommt es ganz offensichtlich zu einer gewissen Fragmentarisierung des Publikums. Es wäre jedoch falsch, dieses nur auf die Bedingung der neueren Medien zurückzuführen. Die Fragmentarisierung des Publikums begann mit dem Fernsehen und widerspricht in vieler Hinsicht dem Projekt des Dokumentarfilms, das ein einheitliches Publikum voraussetzt. Multimedia ist dagegen ein Medium mit eingeschränktem Radius. Eine CD-ROM wird als einzelne Software verkauft, um in einem einzelnen Computer benutzt zu werden. Im Falle des Internet wird sie über den Computer aufgesucht. Es liegt in der Natur des Computers als *Hardware* und als Konsumprodukt, daß er zu einem bestimmten Zeitpunkt wahrscheinlich immer nur von einem Benutzer gebraucht wird.¹ Dies steht auch im Kontrast zum Fernsehgerät, das von mehreren Menschen gleichzeitig benutzt werden kann². Der Dokumentarfilm im Kino wendet sich an sein Publikum als Teil einer Gemeinschaft, an Leute, die zusammenkamen, um diesen Film als besonderes Ereignis zu sehen. Das Fernsehen wendet sich an jedes Individuum als Teil eines größeren Publikums – Fernsehzuschauer sind Teil einer imaginären Öffentlichkeit. Benutzer von *Online*-Diensten können sich als Mitglieder eines Clubs mit gemeinsamen Interessen fühlen.³ Die Nutzer und Nutzerinnen einer CD-ROM dagegen sehen sich eher als Individuen denn als Angehörige eines Publikums. Das Modell des Adressaten verschiebt sich so von der Vorstellung des Bürgers im öffentlichen Raum des Griersonschen Dokumentarfilms zum Konsumenten im privaten Raum moderner individualisierter Medien.

- 1 Es ist natürlich möglich, daß einige Nutzer CD-ROMs in Gruppen benutzen. Dies hängt sehr wahrscheinlich davon ab, wo der Computer steht.
- 2 Es ist sicher wahr, daß es in immer mehr Haushalten mehrere Fernsehgeräte gibt: Nach der Studie *Families and Electronic Entertainment* (Culpritt/Stockbridge 1996) gibt es in 76% der Haushalte in Australien mehr als ein Fernsehgerät. Es gibt zweifelsohne eine wachsende Zahl von Haushalten, in denen es auch mehr als einen Computer gibt. In diesen Haushalten nimmt wahrscheinlich die Anzahl der Menschen, die zusammen fernsehen, ab. Es ist aber auch so, daß unterbestimmten Bedingungen relativ große Gruppen zusammen fernsehen, etwa im Pub kann man einen Computerbildschirm mit Videoprojektor oder einem Club. Ebenso für eine größere Gruppe projizieren. (Dies geschieht eher in Unterrichtssituationen.) Keiner dieser Fälle verändert aber grundlegend die Situation, die wir hier beschreiben.
- 3 Wenn man *Hot Wired*, das elektronische Nebenprodukt von *Wired*, der modischen Zeitschrift für Multimedia-Lifestyle, abonniert, wird man „Mitglied“.

Wenn man die *Public-Shelter-Website* aufsucht, teilt man beide Erfahrungen. Einerseits individualisiert die Nutzung diese Erfahrung, wenn man sich also einzeln über den Computer einloggt, andererseits vermittelt einem das Aufsuchen der *Website* oder der Netzangebote ähnlicher Gruppen (z.B. Greenpeace⁶) den Eindruck, Teil einer größeren (und wachsenden) imaginären Gemeinschaft zu sein. Dies wird durch Forschungen über das Entstehen von *Newsgroups* und virtuellen Gemeinschaften bestätigt, etwa durch Mitra (1996) in einer Untersuchung zum Entstehen indischer *Newsgroups* auf dem Internet. Wenn man den Aufrufen von Greenpeace Folge leistet, spricht dies ein Gefühl von Bürgerpflicht an. Wenn man aber die Informationen *online* oder auf CD-ROM abrufen, führt das nicht notwendigerweise und unausweichlich dazu, daß man solchen Aufrufen auch Folge leistet.

Konsumenten, die über die entsprechende *Hardware* verfügen, bietet Multimedia Unmittelbarkeit. Es ist jederzeit zugänglich, Tag und Nacht. Es unterliegt nicht wie Kino oder Fernsehen einem Programmschema, das Zuschauerverhalten reguliert. Solche Schemata machten es möglich, durch sorgfältige und kreative Programmierung ein einheitliches Publikum aufzubauen. Erst durch den Videorekorder wurde diese Vorstellung unterminiert, da nun Fernsehsendungen aufgezeichnet oder zeitversetzt wiedergegeben und Kauf- oder Leihkassetten abgespielt werden konnten. Schon die Programmschemata schränkten Dokumentarfilmmacher ein, denn sie mußten dafür sorgen, daß ihr Material in das vorgefertigte Zeitraster paßte; gelegentlich mußten sie ihr Material modifizieren, um es dem Publikum bestimmter Tages- oder Nachtzeiten anzupassen. Multimedia-Produzenten, die Publikumsverhalten beeinflussen wollen, haben keinen Nachrichtensprecher oder Kommentator und müssen nach äquivalenten Strategien zur Publikumsreglementierung suchen. Möglichkeiten könnten das Einrichten einer *Online Chat Group*, eines festen oder vorübergehenden Diskussionsforums oder auch von (netz-)öffentlich geführten Debatten sein.

Das Gefühl der Unmittelbarkeit unterstreicht das Gefühl von Publikumsautonomie und damit auch Publikumsfragmentierung. Sowohl utopische als auch dystopische Auffassungen der Cybermedia gehen von einer modernistischen Vorstellung rationaler autonomer Subjekte aus, die von Cybermedien entweder freigesetzt oder versklavt werden. Die Art und Weise, wie über Interaktivität gesprochen wird, scheint diese Konzeption des Nutzers als autonomes Subjekt, der als Ausgangspunkt für Bedeutungsproduktionen betrachtet wird, zu bestätigen: eine Auffassung, die von postmodernen Theorien in Frage gestellt wird. Die Konvergenz von Medien und Computern verstärkt so die Tendenz zu Nischenmärkten, die die Fragmentarisierung des Publikums ausweiten.

All diese Aspekte scheinen auf grundlegende Widersprüche zu verweisen, was die Vermittlung von Wahrheitsansprüchen mit Hilfe neuer digitaler Dokumentarfilme anbelangt.

Wenn CD-ROMs behaupten, daß sie interaktiv sind, dann postulieren sie auch eine Erzähl-Erfahrung für den Nutzer/Zuschauer/Navigator, die anders ist als bei einem Kino- oder Fernsehdokumentarfilm.¹ Nutzer werden dazu aufgefordert, auktoriale Kontrolle zu übernehmen, die Ereignisse selbst zu gestalten und Geschichten zu entwickeln – und so werden sie selbst zu Handelnden [*possessors of agency*] (Rieser 1997). Unsere Zeiterfahrung ändert sich: Erzählte und Erzählzeit werden wirkliche Zeit, Nutzer werden Teil der Ereignisse im Moment ihres Geschehens, ganz ähnlich der Erfahrung, wenn man ein interaktives Computerspiel spielt. Sean Cubitt (1996) geht noch einen Schritt weiter, wenn er behauptet, daß wir uns, sobald wir uns im virtuellen Raum (dem „dritten Raum“, wie er es nennt) bewegen, spielerisch von den materiellen Schranken der materiellen Welt entfernen. Cubitt zufolge ist eine Konsequenz davon der Zusammenbruch von Raum und Zeit, die durch die CD-ROM derart neu konfiguriert werden können, daß sie die Illusion von wirklicher Zeit vermitteln und so den Eindruck, tatsächlich dort zu sein, verstärken, d.h. also eine Erfahrung befördern, die Film und Fernsehen zu vermitteln versucht haben. Im Gegensatz dazu steht aber die Erfahrung einer gewissen Distanzierung beim Gebrauch einer CD-ROM. PUBLIC SHELTER bietet sicher ein Mehr an Möglichkeiten, die Erzählung selbst zu bestimmen, als dies der Fall ist, wenn man sich – wie aktiv und kritisch auch immer – auf den Dokumentarfilm THE ATOMIC CAFE einläßt. Aufgrund des spezifischen Charakters des Materials (Propaganda der 50er Jahre) sind die Möglichkeiten, auf neue und unterschiedliche Art und Weise mit Zeit und Raum umzugehen, durch das Wissen, daß es sich hier um historisches Material handelt, begrenzt. Wir betrachten es als Rückschau und weniger mit dem Gefühl, tatsächlich da zu sein. Damit hat die CD-ROM mehr mit dem Kino- und Fernsehdokumentarfilm gemein als mit den interaktiven Computerspielen, von denen Cubitt spricht.

Je vertrauter wir mit den Multimedia-Formen und mit einer bestimmten CD-ROM werden, desto größer werden die Möglichkeiten, kritisch zu montieren und neue und alternative Erzählungen zu bilden, an die diejenigen, die die CD-ROM entwickelt haben, möglicherweise nicht im Traum gedacht haben. Obwohl das Publikum in der Interaktion mit Film- und Fernsehdokumentar-

1 Interaktiv bedeutet allerdings oft nicht mehr, als daß der Nutzer ganz trivial Punkte ansteuert und klickt (Rieser 1997).

texten aktiv Bedeutungen konstruiert, haben die Zuschauer wenig Kontrolle über deren Form und Inhalt. Interaktive CD-ROMs haben das Potential, wesentlich interaktiver zu sein, als sie gemeinhin tatsächlich genutzt werden, indem Nutzer das Produkt ebenso wie die eigenen Bedeutungsentwürfe zum spielerischen Austausch auffordern. Obwohl die Möglichkeit wirklicher Interaktivität im Falle der CD-ROM (bei kommerziellen Produkten gibt es immer einen Schlußpunkt) begrenzt ist, ist es doch möglich, das (zukünftige) Produkt durch *Feedback* auf der dazugehörigen *Website* zu verändern.¹

Ein zentraler Unterschied in der Konzeptualisierung des Publikums traditioneller und neuer Technologien ist die Tatsache, daß Zuschauer und Zuschauerinnen von Film- und Fernsehdokumentarfilmen als historisch und sozial verankerte Bürger betrachtet werden, die bestimmte Positionen in sozialen Beziehungen und in Machtverhältnissen einnehmen. Es besteht die Tendenz, daß Nutzer neuer Multimediatechnologien diese Beziehungen hinter sich lassen und statt dessen als Teil eines universellen Marktes konzeptualisiert werden, d.h. unbeeinflußt von Machtverhältnissen im Kontext einer spezifischen sozialen Gruppenzugehörigkeit wie Geschlecht oder Sexualität bestimmt werden resp. sich selbst bestimmen (Goldstein 1996). Die Vorstellung, daß virtuelle Räume die Überwindung materieller Schranken erlauben, die mit Klasse, biologischem Geschlecht, Geschlechterrolle usw. zusammenhängen, gehört zu einer eher utopischen Vision, die die neuen Medien angestoßen haben. Obwohl die Möglichkeiten, die sie eröffnen, empirisch und systematisch untersucht werden sollten, sind wir aber eher vorsichtig, was die Einschätzung der Möglichkeiten anbelangt, solche sozialen Positionen tatsächlich zu unterminieren. PUBLIC SHELTER hat als internationales Produkt keine andere Wahl, als die Nutzer auf diese anonyme und gleichartige Weise zu adressieren, obwohl die Reise der Nutzer durch die CD-ROM wesentlich davon determiniert wird, daß sie ganz bestimmten sozialen Gruppen angehören.

Das Projekt des Dokumentarischen im Multimedia-Zeitalter

Das Projekt des Dokumentarischen ist sein kritisches und soziales Anliegen. Traditionellerweise geht man davon aus, daß der Dokumentarfilm dazu imstande sei, Veränderungen herbeizuführen, indem er die Zuschauer dazu auffordert, sich mit den Fakten, die er über die Gesellschaft präsentiert, auseinanderzusetzen, daraus ein Resümee zu ziehen und jenes in Taten umzusetzen. Dieser

1 Im Falle von PUBLIC SHELTER ist das <http://www.publicshelter.com/shelter>.

Aspekt des Dokumentarfilms wurde von Fernsehanstalten bedroht, die von Zuschauerzahlen und fixen Programmzeiten abhängig sind. Obwohl neue Technologien die Vorstellung von Referentialität und Beweischarakter, die so zentral für das Projekt des Dokumentarischen sind, vielleicht untergraben, kann es auch sein, daß sie möglicherweise ein neues Forum für den sozial engagierten Dokumentarfilm darstellen. So fordert PUBLIC SHELTER, fast mehr noch als THE ATOMIC CAFE, dazu auf, die präsentierten Fakten und Informationen als Basis für eigenes Handeln zu betrachten. Überall auf der CD-ROM bekommt man Zugang zu postalischen und *e-mail*-Adressen zahlreicher Institutionen und Aktivistengruppen, die weitere Informationen vermitteln oder von sich aus zum Handeln auffordern. So verortet die CD-ROM sich selbst stark als Teil einer Öffentlichkeit und vertritt selbst die Position eines sozialen Aktivisten. Vielleicht kann man sich dadurch als Teil einer größeren Gemeinschaft fühlen, statt als isolierter Nutzer positioniert zu werden. Obwohl das subversive Potential jeder CD-ROM durch die Notwendigkeit des internationalen Vertriebs und der Amortisierung der Kosten eingeschränkt wird, führt bei PUBLIC SHELTER doch ein *Link* zu einer weiteren *Website*, auf der bestimmte Aktions- oder Reaktionsformen gegenüber z.B. Militarismus und Waffenindustrie propagiert werden.

Winston (1995) postuliert, es sei an der Zeit, daß der Dokumentarfilm sich von seinen Wahrheitsansprüchen verabschiede und daß es dem Publikum überlassen sein solle, sich seine eigene Meinung zu bilden. Corner (1996) ist weniger glücklich mit dieser Ansicht und plädiert statt dessen für einen stärker reflexiven Dokumentarfilm, der aber seine aufrüttelnde Rolle als Gesellschaftskritiker beibehalten solle. In gewisser Weise kann man sagen, daß das Forum, das die neuen Technologien zur Verfügung stellen, beidem gerecht wird. Den Zuschauern kommt eine größere explizite Rolle bei der Beurteilung der Wahrheitsansprüche des dokumentarischen Textes zu, eine Rolle, die letzteren aber nicht dazu zwingt, seinen Anspruch auf das Wirkliche aufzugeben.

Es scheint, als verfügten die neuen Medien über das Potential, das Projekt des Dokumentarischen zu verändern und zu verjüngen. Obwohl sich in vieler Hinsicht unsere Interaktionen mit diesen Medien wenig von denen mit traditionellen Medien unterscheiden, bieten sie doch Möglichkeiten zu wirklichen Interaktionen und kritischer Montage, die die Fragilität des Wahrheitsanspruchs des Dokumentarischen noch unterstreichen und dabei Möglichkeiten zur Reflexion eröffnen, die es so bis dahin nicht gegeben hatte. Mit Hilfe von Multimedia-*Links* werden globale Gemeinschaften denkbar; Gemeinschaften können die Foren, die im Gefolge der neuen Medien entstehen, gebrauchen, um Menschen hinsichtlich einer bestimmten Thematik zu mobilisieren. Wie es gute und schlechte Dokumentarfilme gibt, so wird es aber auch bei diesen Medien beides

geben. Nicht die Technologie wird das Projekt des Dokumentarischen verändern, sondern die Gemeinschaft der miteinander Kommunizierenden – der Dokumentaristen und der Zuschauer (resp. Nutzer).

Es wäre falsch, die CD-ROM als ein Medium unter vielen für die Vermittlung derselben Art von Informationen und autoritärer Wahrheitsansprüche zu betrachten. Die Technologie bietet Dokumentarfilmmachern die Möglichkeit, etwas anderes zu machen und das Projekt des Dokumentarischen neu zu formulieren.

Literatur

- Becker, K.E. (1991) To Control Our Image: Photojournalists and New Technology. In: *Media, Culture and Society* 13,3, S. 381-397.
- Blackman, L. (1997) Rehearsal of Memory. In: *Coil : Journal of the Moving Image*, January, S. 1-11.
- Broderick, M. (1995) Representing the Unthinkable: Non-fiction Films in the Nclear Age. In: *Metro*, S. 41-44.
- Corner, John (1996) *The Art of Record*. Manchester: Manchester University Press.
- Cubitt, Sean (1996) Supernatural Futures: Theses on Digital Aesthetics. In: *Future Natural. Nature/Science/Culture*. Ed. by G. Robertson, M Mash, L. Tickner, J. Bird, B. Curtis and T. Putman. London: Routledge.
- Cupitt, M. / Stockbridge, S. (1996) *Families and Electronic Entertainment*. Sydney: Australian Broadcasting Authority and the Office of Film and Literature Censorship.
- Daniel, N. (1997) Multi-media Art; Constraining or Liberating? In: *Convergence* 3,1, S. 106-110.
- Dixon, R. (1997) Other Spaces: The Marketing, Distribution and Ehibition of Interactive Art. Sydney: AFC.
- Frickel, T. (1996) Born to Be Virtual. In: *Dox: Documentary Flm Quarterly*, 9, S. 15.
- Goldstein, A. (1996) Total Cmmunication: Cross-examining the „Universality“ of Documentary. In: *Media International Australia*, 82, S. 30-39.
- Hughes, Peter (1995) Documentary Cught in a Web? In: *Metro*, 104, S. 45-51.
- Hughes, W. P. (1997) *The Documentary Project and Postmodernity*. Unpubl. Ph.D. Thesis, La Trobe University.
- Iseli, C. (1997) True Doc. In: *Dox: Documentary Film Quarterly*, 13, S. 13.
- Kilborn, R. / Izod, J. (1997) *Confronting Reality: An Introduction to Television Documentary*. Manchester: Manchester University Press.
- Krieg, Peter (1997) Docs Go Digital: Documentary in the Age of the Internet. In: *Dox: Documentary Film Quarterly*, 11, S. 12-13.
- Landow, George (1992) *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Leahy, G. (1996) Fidelity, Faith and Openness: Rescuing Observational Documentary. In: *Media International Australia*, 82, S. 40-47.
- Mitra, A. (1996) Nations and the Internet: The Case of National Newsgroup, „soc.cult.indian“. In: *Convergence* 2,1, S. 44-75.
- Nichols, Bill (1991) *Representing Reality*. Bloomington: Indiana University Press.
- Plantinga, Carl (1989) *A Theory of Representation in the Documentary Film*. Unpubl. Ph.D. Thesis, University of Wisconsin-Madison.
- Poster, M. (1994) A Second Media Age? In: *Arena Journal*, 3, S. 49-91.

- Poster, M. (1996) Postmodern Virtualities. In: Future Natural. Nature/Science/Culture. Ed. by G. Robertson, M Mash, L. Tickner, J. Bird, B. Curtis and T. Putman. London: Routledge.
- Rieser, M. (1997) Interactive Narratives: A Form of Fiction? In: Convergence, 3,1, S. 10-19.
- Roscoe, Jane / Hight, C. (1997) Mocking Silver: Reinventing the Documentary Project (Or, Grierson Lies Bleeding). In: Continuum 11,1, S. 67-82.
- Roscoe, Jane / Marshall, H / Gleeson, K. (1995) The Television Audience: A Reconsideration of the Taken-for-granted Terms 'Active', 'Critical' and 'Social'. In: European Journal of Communication 10,1, S. 87-109.
- Winston, Brian (1995) Claiming the Real. London: BFI.