

Alexander Böhnke

### Karten und andere Adressen des Films

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1761>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Böhnke, Alexander: Karten und andere Adressen des Films. In: *Augen-Blick. Marburger und Mainzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 37: Blicke auf Landschaften (2005), S. 46–67. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1761>.

#### 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.

Alexander Böhnke

## Karten und andere Adressen des Films

„Es fällt nicht schwer, sich ein Brettspiel zu JACKIE BROWN vorzustellen, mit dem Del-Amo-Einkaufszentrum als zentralem Motiv und den anderen Schauplätzen – dem Flughafen, Melanies Apartment in Hermosa Beach, Max' Büro in Carson, dem *Cockatoo Inn* und so weiter – als Stationen auf dem Parcours.“<sup>1</sup>

Wie nähert man sich dem Raum des fiktionalen Films als Zuschauer? Selten bietet uns der Film eine Gesamtansicht. Sie setzt sich erst im Kopf des Zuschauers zusammen. Am besten läßt sich das anhand von *continuity*-Fehlern vorführen. Nehmen wir ein Beispiel aus *Jackie Brown* (USA 1997, Quentin Tarantino), das man im Menu der DVD-Version unter *goofs* ansteuern kann. Bridget Fonda alias Melanie Ralston legt dort ihr linkes Bein über ihr rechtes Bein, während der Gegenschuß die gegenteilige Überkreuzung ihrer Beine zeigt (Abb. 1 und 2). Man muß schon ziemlich auf der Hut sein, um den Fehler im Film zu entdecken – oder zu den gänzlich unbedarften, medial nicht vorgeprägten Zuschauern gehören. Als „gewöhnlicher“ Zuschauer von Filmen ist man darauf getrimmt, bestimmte Einstellungsfolgen als einheitliches Raum-Zeitgefüge wahrzunehmen. Dazu gehört die Folge von Schuß und Gegenschuß als einem Schema, das filtert, was wir sehen. Obwohl wir vor Augen haben, daß die Glieder der Kette von Schuß/Gegenschußereinstellungen nicht aufeinander folgen können, konstruieren wir eine Kontinuität. Das liegt daran, daß wir das Schema kennen und im Prozeß des Sehens anwenden. Wenn wir eine Geschichte aus dem graphischen Spiel von Linien, Formen und Farben auf der Leinwand, das seine eigene Logik hat<sup>2</sup>, herauslesen, treffen wir zwangsläufig

<sup>1</sup> Fischer, Robert: Quentin Tarantino – Die Filme. In: Fischer, Robert /Körte, Peter/Seeßlen, Georg: Quentin Tarantino. Berlin 2000. S. 228.

<sup>2</sup> Siehe Branigan, Edward: Narrative Comprehension and Film. London/New York 1992. S. 34: „Causality on a screen will involve patterns of purely visual, phenomenal logic where, for example, one blob smashes into another but the resulting transformations in motion and color may not be analogous to the interaction of three-dimensional objects like billiard balls; the blobs may even 'pass through' each other on the screen.“

eine Auswahl und fokussieren nur bestimmte Aspekte. Edward Branigan unterscheidet dementsprechend physikalische von narrativer Kontinuität.

Physical continuity on the screen depends on the use of equipment (camera, printer, projector) while the *perception* of physical continuity on the screen is a matter of *bottom-up* processing (i.e., the operation of sensory mechanisms). The perception of *narrative* continuity, however, is a very different matter. Indeed, it turns out that the best perception of narrative continuity is often obtained by certain violations of physical continuity where part of the action is left out or sometimes briefly repeated. Moreover, even blatant ‘mismatches’ between shots will be overlooked by a spectator.<sup>3</sup>



Abb. 1



Abb. 2

Der Zuschauer konstruiert einen diegetischen Raum, der möglichst homogen sein soll, d.h. aber auch, daß er mit einer bestimmten Erfahrung des ge-

<sup>3</sup> Ebd., S. 45. Siehe auch S. 83: „Comprehension proceeds by canceling and discarding data actually present, by revising and remaking what is given.“

wöhnlichen Raums übereinstimmt.<sup>4</sup> So gehen wir z.B. davon aus, daß er über den Frame hinaus existiert. Gestützt wird dieser hypothetische Raum üblicherweise durch die Tonspur, die uns eine kontinuierliche Zeitfolge suggeriert. Der diegetische Raum ist also keinesfalls einfach nur „in den Bildern“, er ist im Kopf des Betrachters.

Die kognitivistische Filmtheorie bezeichnet den Raum, der vom Zuschauer auf diese Weise konstruiert wird, häufig als „cognitive map“.<sup>5</sup> Wichtig ist, daß dabei ein Handeln gemeint ist: „Vor allem aber bezieht sich kognitives Kartieren auf einen Handlungsprozeß: Es ist eher eine Tätigkeit, die wir ausführen, als ein Objekt, das wir besitzen.“<sup>6</sup> Branigan benutzt den Begriff u.a., um die Arbeit des Zuschauers genau am Beispiel des Schuß/Gegenschuß-Schemas zu beschreiben:

Another way to think about the importance of a spatial reversal is to realize that it establishes an anchor line that allows us to move through nearby spaces by calculating new angles and distances and thereby build a cognitive map of the spaces.<sup>7</sup>

Der Film gibt dem Zuschauer also nicht einfach Raum, sondern dieser muß ihn sich erarbeiten, indem er eine kognitive Karte konstruiert. Es gibt aber einen Unterschied zwischen der Bedeutung der kognitiven Karte im lebensweltlichen Kontext und im medialen Kontext. Denn die übliche kognitive Karte ist auf das Subjekt bezogen, das sie hergestellt hat.<sup>8</sup> Die kognitive Karte läßt sich deshalb auch nicht umstandslos verallgemeinern. Sie ist an das Subjekt gebunden, das sich orientiert und die Karte hergestellt hat. Es gibt jedoch bestimmte, kulturell geprägte Wertmuster, die die Arbeit an der kognitiven Karte bedingen

---

<sup>4</sup> Vgl. Bordwell, David: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge/London 1989. S. 134: „In making referential meaning, the ordinary perceiver brings into play real-world assumptions about space, time, causality, identity, and so forth. [...] The film's diegesis cannot be *wholly* other than the world we know.“

<sup>5</sup> Der Begriff geht auf Downs, Robert/Stein, David: *Kognitive Karten: Die Welt in unseren Köpfen*. New York 1982 zurück. Als Vorläufer gilt Lynch, Kevin: *Das Bild der Stadt*. Berlin/Frankfurt/M./Wien 1965.

<sup>6</sup> Downs/Stein (1982), S. 23.

<sup>7</sup> Branigan (1992), S. 235. Vgl. auch Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985. S. 117: „The spectator constructs intershot space on the basis of anticipation and memory, favoring cause-effect schemata and creating a 'cognitive map' of the pertinent terrain.“ Siehe für eine andere Konzeption des 'cognitive mapping' im Kontext von Film Jameson, Fredric: *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Bloomington/London 1992.

<sup>8</sup> Siehe dazu Nohr, Rolf F.: *Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung*. Münster: 2002. S. 213: „Die Funktionalität der kognitiven Karte besteht darin, eine strukturierte Gliederung der räumlichen Umwelt bereitzustellen und das beobachtende Subjekt darin zu verorten.“

und ihr einen intersubjektiven Index verleihen. Nicht zuletzt spielt die „reale“ Kartographie hier auch eine determinierende Rolle.<sup>9</sup>

Was mich im Folgenden interessiert, sind aber nicht kognitive Karten, sondern konkrete Karten im Film. Und zwar ganz bestimmte. Nicht solche, die nur einfach im diegetischen Raum auftauchen, sondern solche, die eigentlich gar nicht zum Raum der Fiktion gehören: Sie zeigen auf den Raum, aber eben von einem „Außen“. Welchen Status haben sie? Kann man sie als Enunziationsmarkierung beschreiben? In welchem Verhältnis stehen sie zum filmischen Raum im engeren Sinne? Sind sie vielleicht filmische Metaphern?<sup>10</sup> Diese Überlegungen möchte ich mit Überlegungen zu *Jackie Brown* verbinden.

\*\*\*

Am Ende seiner Analyse von *Jackie Brown* kommt Robert Fischer zu folgender Schlußfolgerung:

Aber der Film enthält einfach zu viele krasse Fehler, nicht nur jener Art, daß in Max Cherrys Ausweis, den Jackie sich zeigen läßt, 1948 als Geburtsjahr angegeben wird, obwohl er [sagt, daß er] 56 ist und der Film 1995 spielt, sondern Fehlentscheidungen wie die völlig überflüssige und unnötigerweise ablenkende *split screen*-Szene [...]; auch die dreimal wiederholte Geldübergabe mit eingeblendeter Uhrzeit fällt in diese Kategorie: im ersten Moment wirkt die Idee originell und ganz nett, aber letztlich gibt es keinen wirklich zwingenden dramaturgischen Grund für diese ermüdende formale Übung. Es ist, als habe Tarantino irgendwann selbst gemerkt, daß in *Jackie Brown* zuviel geredet wird, und mit Gewalt versucht, die Sache filmisch aufzumotzen.<sup>11</sup>

Der Film fällt nach Fischers Meinung – im Gegensatz zu *Pulp Fiction* (USA 1994, Quentin Tarantino) – durch. Wieso? Nicht wegen des „krassen“ *continuity*-Fehlers, der zwei Möglichkeiten an die Hand gibt, Max' Alter zu bestimmen, sondern weil es an der im engeren Sinne filmischen Inszenierung mangelt.<sup>12</sup> „Fehlentscheidungen wie die völlig überflüssige und unnötigerweise ablenkende *split screen*-Szene“ haben den Film verdorben. Was ist aber überflüssig an dieser Szene und wovon lenkt sie ab? Durch den *split screen* werden

<sup>9</sup> Siehe Harley, J. Brian: *The New Nature of Maps. Essays in the History of Cartography*. Baltimore/London 2001. S. 48: „[...] neither should we ignore the historical influence of real maps upon the more elusive cognitive maps by generations of Americans since the sixteenth century.“

<sup>10</sup> Certeau, Michel de: *Die Kunst des Handelns*. Berlin 1988. S. 215: „Im heutigen Athen heißen die kommunalen Verkehrsmittel *metaphorai*. Um zur Arbeit zu fahren oder nach Hause zurückzukehren, nimmt man eine 'Metapher', einen Bus oder einen Zug.“

<sup>11</sup> Fischer (2000), S. 229.

<sup>12</sup> Ebd., S. 213: „Sie [Tarantinos Adaption] mag werkgetreu sein [...], filmisch ist sie kaum.“

zwei Orte synchronisiert, zwei Handlungen aufeinander abgestimmt. In dem Moment, als Max ins Handschuhfach greift, um seine Pistole herauszunehmen, und wir Jackie Ordell ausgeliefert wöhnen, hört man das Spannen der Waffe, ganz so als hätte Jackie die Waffe gerade erst an sich genommen, und wir sind im Bilde. Hier wird souveräne Raum/Zeit-Manipulation ausgestellt. In *Pulp Fiction* ist dies noch Index für den Autorenstatus Tarantinos: „Es gibt hier keine andere Instanz für den nonlinearen Handlungsverlauf als die des Autors, keine Motivation oder Legitimation, sondern lediglich die äußeren, rein manipulativen und als solche nicht verleugneten Eingriffe des Autors.“<sup>13</sup>

Der Unterschied zwischen *Pulp Fiction* und *Jackie Brown* ist, daß dem Zuschauer bei letzterem mehr Informationen an die Hand gegeben werden, um sich zu orientieren – für Fischer sind es eindeutig zu viele. Aber was spricht gegen ein Mehr und für ein Weniger? Sicherlich könnte man argumentieren, daß weniger Informationen den Zuschauer stärker in die Erzählung einbinden. Aber es geht gerade nicht um die Einbindung des Zuschauers in die Geschichte. Im Gegenteil: Die Anwesenheit einer narrativen Instanz verweist ja auf den Autor. Dafür kann man aber ebenso gut überflüssige Informationen produzieren.<sup>14</sup> Neben der Split-screen-Szene ist es auch die „dreimal wiederholte Geldübergabe mit eingeblendeter Uhrzeit“, die Fischer mißfällt. Ich will hier gar nicht auf die Frage eingehen, ob Dialogfilme unfilmisch sind – was hier wohl impliziert ist. Mich interessiert das „Zuviel“, das sich der Film gönnt. Die Sequenz der Geldübergabe beginnt mit einem Zwischentitel, auf den eine animierte Karte (Abb. 3) folgt, die den Flug der Maschine simuliert, an Bord derer sich Jackie mit den 500.000 Dollar befindet. Nach den Parametern von Fischer ist diese Szene völlig überflüssig.

Was leisten solche Zwischentitel – und die Karte ist in dieser Hinsicht funktional äquivalent? Welcher Mehrwert wird durch die Information „Hollywood. Two Blocks up from Hollywood Bld. & Western“ (Abb. 4) erwirtschaftet? Die sieben Ortstitel des Films vermitteln ein vages Orientierungsgefühl, ohne jedoch tatsächlich zu orientieren – zumindest mußte ich erst einmal auf einer Karte von L. A. die verschiedenen Orte ausfindig machen. Für ortsunkundige

---

<sup>13</sup> Ebd., S. 150.

<sup>14</sup> Siehe zur Informationsvergabe und der Frage des Autors: Jost, François: The Authorized Narrative. In: Buckland, Warren (Hrsg.): The Film Spectator: From Sign to Mind. Amsterdam 1995. Jost bezieht sich auf die Genettesche Unterscheidung von 'Paralipse' und 'Paralepse'. Erstere bezeichnet das Weglassen von Information, während letztere ein Übermaß an Information vorsieht. Jost fragt, wie man die Paralepse von einem einfachen Fehler unterscheiden kann: „Theoretically, the answer is simple: for it to be called a paralepsis, the addressee must be able to attribute an intentional design to the excess of information; otherwise the latter is a mere mistake.“ (S. 164)



Abb. 3



Abb. 4

Zuschauer hält der Film den passenden Kommentar bereit: Als Samuel L. Jackson alias Ordell Robbie und Louis (Robert de Niro) im Cockatoo Inn sitzen, erzählt er von seiner Freundin Sharonda, dem Landei. Er hat sie in Georgia aufgegebelt, nach L.A. gebracht und dort in der Vorstadt einquartiert: „I took her to my place in Compton and told her it was Hollywood.“ Die amerikanische Filmproduktion macht normalerweise genau das Gegenteil: Sie zeigt dem Zuschauer einen Raum – der häufig tatsächlich mit Hollywood koinzidiert – und sagt, es sei ein anderer Ort.<sup>15</sup> Der diegetische Raum des Films ist ein imaginärer Referent.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> *The Lord of the Rings* (NZL 2001-2003, Peter Jackson) zeigt Neuseeland und sagt, es sei Mitteleerde. Auf der Special Extended DVD-Version findet man eine Karte von Neuseeland, die die Orte von Mitteleerde verzeichnet. Man kann diese anwählen und findet Porträts der „realen“ Orte mit Aufnahmen vom Set.

<sup>16</sup> Siehe Metz, Christian: *Der imaginäre Signifikant*. Psychoanalyse und Kino. Münster 2000. S.

Wie zeigt ein Film aber auf die Räume, die er bezeichnet? In *Jackie Brown* wird dieses Verfahren in einer weiteren Szene vorgeführt. Melanie ist mit Louis allein in der Wohnung in Hermosa Beach. Louis schaut sich alte Fotos von Melanie an. Auf einem Foto sieht man Melanie in einem Kimono, die Person neben ihr ist abgeschnitten. Melanie erzählt, daß das Foto aus ihrer Zeit in Japan stammt und der Arm ihrem damaligen Freund, einem Japaner, gehört. Dann zeigt sie auf den Raum neben ihr und sagt: „That’s Japan.“ (Abb. 5) Louis sieht das Foto mit leichtem Erstaunen an und sagt: „Oh, yeah. It looks, hmm, I could tell.“ Daraufhin fragt Melanie: „You wanna fuck?“ Louis antwortet: „Yes.“ Es folgt ein Zwischentitel auf schwarzem Hintergrund: „Three minutes later.“



Abb. 5

Abgesehen von der möglichen psychoanalytischen Lesart dieser Szene – welches Begehren wird konstituiert? – handelt es sich hier um eine innerdiegetische Enunziationsfigur.<sup>17</sup> Die Figuren der Erzählung tun genau das, was der – unpersönliche – Enunziator des Films macht, wenn er einen Ort zum Raum einer Erzählung macht. Christian Metz beschreibt das wie folgt: „Das Bild eines Hauses bedeutet nicht ‘Haus’, sondern eher ‘Hier ist ein Haus’, denn aufgrund der Tatsache, daß es in einem Film vorkommt, enthält das Bild eine Art Aktua-

139: „[...] es ist dabei die filmische Kontiguität, die den retroaktiven Eindruck einer präexistenten Kontiguität herstellt. Es handelt sich hier um die berühmte *referentielle Illusion*, die jeder Fiktion und jedem ‘Realitätseindruck’ zugrunde liegt: Der Zuschauer glaubt, daß die verschiedenen Bilder aus einem einzigen riesigen Realitätsblock stammen, der auf irgendeine Weise schon vorher existiert hat (als ‘Handlung’ oder ‘Rahmen’ etc.), doch rührt der Eindruck von nichts anderem als den Operationen des filmischen Signifikanten her, der die Bilder einander annähert.“

<sup>17</sup> Siehe dazu Metz, Christian: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. Münster 1997.

lisierungsindex.”<sup>18</sup> Dieser implizite Index kann je nach theoretischer Ausrichtung im Bild, vor dem Bild oder sogar dahinter imaginiert werden. Die Unterschiede beruhen auf der Beantwortung der Frage, wie bzw. ob das Bild auf sich selbst verweisen kann.<sup>19</sup> Pascal Bonitzer hat weniger die Frage der Zuweisung dieses indexikalischen Ausdrucks interessiert – äußert sich der Zuschauer oder der ‘Autor’? – als der Status des Gezeigten:

[...] where does the *here*-effect, in a shot, come from? It is a look-effect, something which causes everything that appears in the shot to be doubled by a ‘Hey! Look at this!’ or a ‘You are going to see what you are going to see.’ It is less an ‘index of actualization’ than an *index of fiction*.<sup>20</sup>

Es wird nicht ganz klar, ob Bonitzer hier tatsächlich von einem Fiktionsindex ausgeht und damit einen Unterschied macht zwischen einer bloß narrativen Instanz und einer Instanz, die die Fiktionalität des filmischen Diskurses anzeigt. Für welche Ebenen des Films kann man einen Enunziator konstruieren?

Roger Odin hat bei seinem Versuch, „dokumentarisierende“ von „fiktivisierende Lektüre“ zu unterscheiden darauf hingewiesen, daß es „zur Vermeidung des Rückfalls in frühere Aporien“ bei der Unterscheidung Dokumentation/Fiktion „auf das *Bild, das sich der Leser vom Enunziator macht*“, ankommt.<sup>21</sup> Nur kommt er zu einem Bonitzer entgegengesetzten Schluß: „Es scheint uns in der Tat, daß das, was die fiktivisierende Lektüre ausmacht, nicht sosehr diese Konstruktion eines ‘fiktiven Ursprungs-Ich’ ist, wie auf radikalere Weise die Weigerung des Lesers, ein ‘Ursprungs-Ich’ zu konstruieren.“<sup>22</sup> Bei der fiktivisierenden Lektüre geht es paradoxerweise darum, den Film als nicht von einer Instanz hergestellt zu denken, sondern nur die Diegese wahrzunehmen. Odin möchte das aber nicht im Sinne von Benvenistes Unterscheidung von *histoire* und *discours* verstanden wissen.<sup>23</sup> *Histoire* sei ein Textphänomen,

<sup>18</sup> Metz, Christian: Probleme der Denotation im Spielfilm. In: Ders.: *Semiologie des Films*. München. S. 160.

<sup>19</sup> Siehe dazu Branigan, Edward: “Here is a Picture of no Revolver!“ The Negation of Images, and the Methods for Analyzing the Structure of Pictorial Statements. In: *Wide Angle* 8 (1986). Nr. 3-4. S. 15: „The difficulty of differentiating ‘here’ and ‘there’ in pictorial discourse can perhaps only be resolved by assuming that the spectator reconstructs a set of implicit narrations [...]. In this way, ‘there’ acquires the requisite distance and directionality from a point of observation in order to contrast with the implicit ‘here’ of the image itself.”

<sup>20</sup> Bonitzer, Pascal: Here: The Notion of the Shot and the Subject of Cinema. In: *Film Reader* (1979). Nr. 4. S. 116.

<sup>21</sup> Odin, Roger: Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre. In: Blümlinger, Christa (Hrsg.): *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*. Wien 1990. S. 126.

<sup>22</sup> Ebd., S. 127.

<sup>23</sup> Benveniste, Émile: Die Tempusbeziehungen im französischen Verb. In: Ders.: *Probleme der*

wohingegen die fiktivisierende Lektüre einer Leserhaltung entspreche. Der „enunziative ‘Mangel’“, der die fiktivisierende Lektüre ausmacht, könne auch auftreten, wenn es sich um eine markierte Äußerung im Sinne von *discours* handelt. Und doch sieht sich Odin genötigt, bestimmte Textindices zu benennen, die dem Leser die entsprechende Lesehaltung anzeigen. So handelt es sich um einen Dokumentarfilm, „wenn er in seine Struktur explizit (auf die eine oder andere Weise) die Anweisung zur Durchführung der dokumentarisierenden Lektüre integriert, d.h. wenn er die dokumentarisierende Lektüre programmiert. Diese Anweisung kann entweder im Vorspann oder innerhalb des filmischen Textes selbst vorkommen.“<sup>24</sup> Auch wenn Odins Ausführungen – besonders, was den Vorspann betrifft<sup>25</sup> – unbefriedigend bleiben, so macht es doch Sinn, nach Bedingungen innerhalb des filmischen Textes zu suchen, die einen bestimmten Lesemodus favorisieren.<sup>26</sup>

Metz und Branigan gehen in ihren Versuchen, bestimmte Modi der Fiktionalität zu beschreiben, von einer bestimmten Unbestimmtheit aus, die Fiktionalität kennzeichnet. „Fictive reference generally concerns the systematic mapping and exploration of a discourse through indefinite articles (as well as pronouns) which eventually may, or may not, point toward a unique referent.“<sup>27</sup> Die Unbestimmtheit der Referenz bezieht sich im Besonderen auf den Bezug der Signifikanten untereinander, der erst im sukzessiven Ablauf des Films bzw. der Erzählung – wenn überhaupt – geklärt werden kann. Zur Unbestimmtheit muß aber die Bestimmtheit der Narration hinzutreten, die Ereignisse in Kausalketten überführt. Expositorische Titel illustrieren dieses Ineinandergreifen von Bestimmtheit und Unbestimmtheit. Ihre Besonderheit ist unter anderem darauf zurückzuführen, daß sie Schrift und Bild kombinieren. Die Konkurrenz bzw. Redundanz der beiden Ausdrucksmittel ermöglicht es, eine Totale, wie z.B. die Aufnahme des Weißen Hauses, tatsächlich mit einem „[This is] Washington, D.C.“ zu markieren. Der narrative Film nimmt – wenn man Animationsfilm und Filmtricks ausnimmt – reale Menschen als Figuren, um seine Geschichte zu erzählen. Genauso benutzt er reale Räume – auch Studioaufnahmen werden in Räumen gedreht –, die er dann zu diegetischen Räumen macht.<sup>28</sup>

---

allgemeinen Sprachwissenschaft. München 1974. Zu *histoire* siehe S. 269: “Niemand spricht hier; die Ereignisse scheinen sich selbst zu erzählen.”

<sup>24</sup> Odin (1990), S. 135.

<sup>25</sup> Für eine Kritik an Odin siehe Hüser, Rembert: Found-Foutage-Vorspann. In: Liebrand, Claudia/Schneider, Irmela (Hrsg.): Medien in Medien. Köln 2002. S. 198-217.

<sup>26</sup> Vgl. Branigan (1992), S. 200f: „Normally a fiction film includes cues which announce its ‘artifice.’ (These cues must be read nonfictionally! One must begin somewhere.)”

<sup>27</sup> Ebd., S. 199.

<sup>28</sup> Siehe dazu Eue, Ralph/Jatho, Gabriele (Hrsg.): Schauplätze, Drehorte, Spielräume. Production

Räume und Figuren sind demnach filmische Signifikanten, die mit realen Räumen zusammenfallen können, aber nicht müssen. Expositorische Zwischentitel haben in dieser Hinsicht einen merkwürdigen Status, da sie eine raumverdoppelnde Scharnierfunktion einnehmen.

Die Zwischentitel von *Jackie Brown* folgen dieser Bewegung. Sie stellen eine Bewegung der Narration, die im Rahmen des klassischen Hollywoodkinos meist implizit bleibt, aus. Es gibt derlei Zwischentitel zwar in vielen Filmen, und doch hält sich der filmische Diskurs bei ihrer Verwendung zurück. Sie sind der einzige „legitime“ Ort für extradiegetische Schrift außerhalb von Vor- und Abspann im klassischen Erzählkino und meist auf bestimmte Genres beschränkt. Karten nehmen einen vergleichbaren Platz in der Narration ein. Mit einem Unterschied: Sie zeigen nicht Aufnahmen von einem Raum, sondern eben Karten. Aber diese haben einen ganz ähnlichen Status wie das Filmbild. Der Diskurs über Karten verläuft in gewisser Weise in Analogie zum Diskurs über Film. Wo der „Realitätseindruck“ beim Film durch die Apparatur gesichert scheint, da sichert der wissenschaftliche Zugang der Karte diesen Bezug zum „Realen“.

The usual perception of the nature of maps is that they are a mirror, a graphic representation, of some aspect of the real world. [...] In our own Western culture, at least since the Enlightenment, cartography has been defined as a factual science. The premise is that a map should offer a transparent window on the world.<sup>29</sup>

Dieselben Metaphern zur Beschreibung des „Realismus“ der Karte kursieren spätestens seit André Bazin auch für den Film. Dies ermöglicht eine neue Form der Vermessung, die mit der Verfügbarkeit über den Raum durch den Blick einhergeht, der Karte also schon eingeschrieben war.

Auf die Heterogenität der geographischen Nachricht hat Christian Metz aufmerksam gemacht hat – und damit implizit eine Ähnlichkeit von Karte und Film bezeichnet, da dieser sich ja auch durch die Heterogenität seiner Codierungen auszeichnet:

Jacques Bertin hat in seiner Untersuchung über die „Semiologie graphique“ gezeigt, daß bestimmte, in Landkarten häufig auftretende konventionelle Symbole dem eigentlichen Code der Landkarten fremd sind: so z.B., wenn die schematisierte Silhouette eines Hauses das Gastgewerbe anzeigt [...]; auf jeden Fall zeigt das Beispiel, daß der Code der Landkarten nicht die gesamte kartographische Nachricht erklärt.<sup>30</sup>

---

Design + Film. Berlin 2005; Koch, Gertrud (Hrsg.): Umwindungen – architektonische und kinematographische Räume, Berlin 2005.

<sup>29</sup> Harley (2001), S. 35.

<sup>30</sup> Metz, Christian: Sprache und Film. Frankfurt/M. 1973. S. 34f.

Solche Symbole spielen auch bei Karten im Film eine Rolle, da sie z.B. eine bestimmte Zeit konnotieren können. Diese Symbole sind keineswegs nebensächlich, sondern notwendig für das Verständnis einer Karte.<sup>31</sup> Karten beruhen historisch auf Reisebeschreibungen, wovon eben einige der allegorischen Abbildungen zeugen. Diese werden aber im Zuge der immer weiter fortschreitenden wissenschaftlichen Vermessung des Erdballs verdrängt: „Aber die Karte siegt immer mehr über die Abbildungen; sie kolonisiert den Raum; und sie eliminiert nach und nach die bildlichen Darstellungen derjenigen Praktiken, die sie hervorgebracht haben.“<sup>32</sup>

\*\*\*

Wie der Film die Karte inkorporiert, möchte ich kurz in Form einer Typologie entwerfen. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie Karten im Film vorkommen können. Eine prominente Stelle ist der Vorspann. Die Titelsequenz liefert häufig eine Art *establishing shot* oder zeigt die Fahrt zum Ort des Geschehens.<sup>33</sup> Dies kann auch geschehen, indem eine Karte als Hintergrund für die darauf geblendeten Titel benutzt wird. Beispiele hierfür sind *The Spoilers* (USA 1942, Ray Enright) (Abb. 6), ein in Alaska spielender Western, *The Pirate* (USA 1948, Vincente Minnelli), ein Musical, und *The Big Steal* (USA 1949, Don Siegel) ein Krimi, der in Mexiko spielt. Im Unterschied zum *establishing shot* wird hier nicht die perspektivische Wahrnehmung nachvollzogen – zumindest nicht in dem Maße, wie es ein fotografisches Filmbild täte. Wobei natürlich immer zu bedenken ist, daß es sich auch bei Karten im Film um von einer Kamera aufgenommene Bilder handelt. Das wird immer dann besonders klar, wenn auf der Karte ein Gegenstand plaziert wird, wie z.B. in der aufwendigen Animationssequenz von *Atlantis. The Lost Continent* (USA 1961, George Pal), die zusammen mit der Off-Stimme die Exposition der Geschichte liefert (Abb. 7). Die Landkarte fungiert als Rahmen, der dem Geschehen einen

<sup>31</sup> Siehe auch Stoichita, Victor: Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei. München 1998. S. 208: „Die Karte ist also umgeben von einer Konstellation nicht-kartographischer, aber zur kartographischen Darstellung komplementärer Zeichen: Maßstab/Allegorie/Wappen/Laudatio/Index. Dies ist das zum Verständnis der Karte notwendige Beiwerk.“

<sup>32</sup> Certeau (1988), S. 224.

<sup>33</sup> Guiliana Bruno hat auf dessen Verwandtschaft mit der Karte aufmerksam gemacht, ohne jedoch auf die Möglichkeit, daß sie ein funktionales Äquivalent zum *establishing shot* sein kann, hinzuweisen: “A clear example of cartographic transference is the cinematic convention of the ‘establishing’ shot. [...] The establishing shot, a fundamental feature of the dominant film language, makes manifest a particular form of mapping: it exerts the pressure of a regulatory measure against the practice of border crossing.” (Bruno, Guiliana: Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film. New York 2002. S. 271)

Ort zuweist. In den Filmen selbst spielen die Karten kaum eine Rolle.

Es gibt natürlich auch Karten, die erst nach dem Vorspann auftauchen, und – ähnlich wie bei *The Spoilers* – den Hintergrund für einen expositorischen Text bieten, so z.B. *Lone Star* (USA 1952, Vincent Sherman) (Abb. 8). Dieser Western, der den Anschluß von Texas an die Vereinigten Staaten behandelt, d.h. die Geschichte erzählt, wie der *Lone Star* in das Sternenbanner aufgenommen wurde, liefert eine historische Karte des *status quo ante* und damit einen der seltenen Fälle, daß die Vereinigten Staaten selbst auf einer Karte abgebildet werden. Als der Rolltitel am Ende des Textes angekommen ist, wird auf das im Text erwähnte Haus von General Jackson geblendet, das als *establishing shot* im engeren Sinne dient.

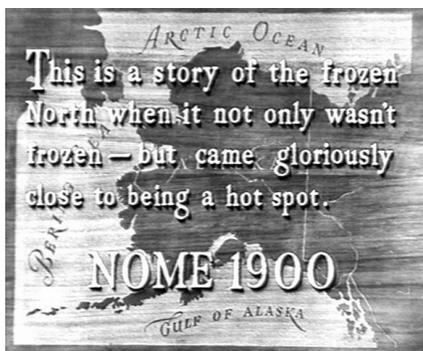


Abb. 6



Abb. 7

Bis jetzt war nur von statischen Karten die Rede. Aber was wären *moving pictures*, wenn sie nicht versuchen würden, Gegenstände in Bewegung zu setzen. Eine erste Möglichkeit, die Karte zu dynamisieren, ist Kamerabewegung bzw. -zoom. Beispiele sind: *The Conspirators* (USA 1944, Jean Negulesco), *To Have and Have Not* (USA 1945, Howard Hawks) und *La Sirène Du Mississippi* (F/I 1969, François Truffaut) (Abb. 9).

Eine weitere Variante, mehr Bewegung ins Bild der Karte zu bekommen, ist die Überblendung von Karte und Filmbild.<sup>34</sup> Schon *Morocco* (USA 1930, Josef von Sternberg) nutzt lange Überblendungen, zusätzlich zur Bewegung der Kamera. Hier ist die Karte vom Rand des Films mitten in den Film hineingewandert. Was gar nicht so verwunderlich ist, denn die *expository titles* sind

<sup>34</sup> Metz (2000), S. 213: „Die Überblendung führt uns – ausführlicher und vollständiger, als Bilder oder das Gegenteil, der Schnitt, dies könnten – die Bewegung als solche vor Augen, die im Film von Bild 1 zu Bild 2 führt. Das Moment des Übergangs ist hier besonders betont und ausgedehnt, es erreicht bereits die Qualität eines metalinguistischen Kommentars.“

ja auch nicht auf den Anfang des Films festgelegt und können Orientierung bei Szenenwechseln liefern. Darauf hat Hans J. Wulff hingewiesen. Besonders in Fernsehserien, deren Handlung sich fast ausschließlich in Innenräumen abspielt, dienen stereotype Außenaufnahmen als eine Art Vorhang<sup>35</sup>, der die Szenen trennt und verbindet: „Ein *Ortsindikator*, der die ‘Globaltopographie’ des Handlungsraums anzeigt, ist immer dann nötig, wenn der Handlungsraum neu aufgebaut oder in Erinnerung gerufen wird.“<sup>36</sup> Ihr Wert liegt dann weniger im Anzeigen eines Raums als im Anzeigen einer Szenenaufgliederung. „Man würde die Passagen-Einstellungen dann nicht nur als Ortsindikatoren, sondern auch als Indikatoren von (Handlungs-)Sequenzen auffassen und sie damit zu den Techniken der Sequenz-Eröffnung stellen können – und somit eher ein dramaturgisches und rhythmisches als ein topographisches Moment für die Begründung dafür annehmen, daß sie so häufig auftreten.“<sup>37</sup>

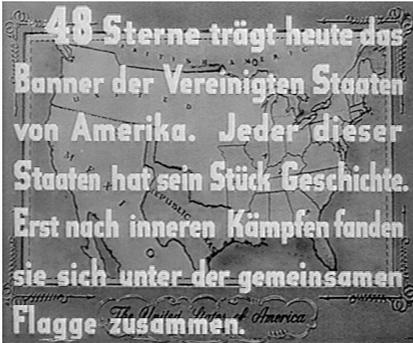


Abb. 8

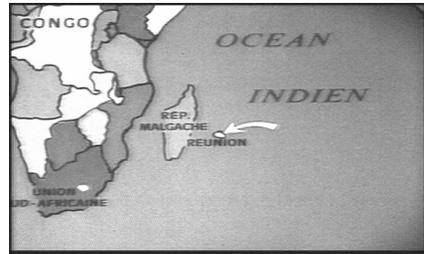


Abb. 9

Dasselbe leisten auch die Karten. Zwei Sequenzen können auf diese Art verbunden werden, deshalb werden solche Formen auch *‘bridging shots’* genannt. Wenn diese besprochen werden, wird aber durchgängig das Gewicht auf die Repräsentation von Zeit gelegt. Man denkt an die beliebten fliegenden Kalenderblätter, die das Vergehen von Zeit bebildern. Wenn dieser Übergang hinreichend viel Material verarbeitet, spricht man von einer Montage-Sequenz. Ein typisches Beispiel für eine Karte im Stil der Montagesequenz ist *From Russia with Love* (GB 1963, Terence Young) (Abb. 10). Wir hier eine Reihe von aufeinander geblendeten Einstellungen, die die Fahrt mit der Eisenbahn

<sup>35</sup> Zwischentitel dienten ebenso als „drop curtain“. Siehe Bowser, Eileen: *The Transformation of Cinema. 1907-1915*. Berkeley/Los Angeles/London 1990. S. 142.

<sup>36</sup> Wulff, Hans J.: *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen 1999. S. 108.

<sup>37</sup> Ebd.

begleiten bzw. suggerieren. *Casablanca* (USA 1942, Michael Curtiz) darf bei dieser Aufzählung nicht fehlen. Was hier noch hinzutritt, ist die Markierung einer Spur, die den Weg nachzeichnet. (Abb. 11).



Abb. 10



Abb. 11

Im Unterschied zu einer Karte, die am Anfang eines Films positioniert ist, ist eine Karte im Film viel stärker fokalisiert, d. h. an eine Figur gebunden. Während eine Karte zu Beginn eines Films die Bewegung der gesamten Narration auf den Punkt hin, wo die Handlung einsetzt, bezeichnet, ist eine dynamische Karte innerhalb des Films fast immer an die Bewegung von Figuren gebunden.<sup>38</sup> Aber diese Bewegung auf der Karte behält immer etwas von der Bewegung der gesamten Narration, deren Teil sie ja ist. Die Narration bewegt sich mit jeder neuen Einstellung eines Films. Und dynamische Karten sind Figurationen einer solchen Bewegung: Eine dynamische Karte ist die Figur für die Bewegung der Narration, die zwei Orte verbindet. Viel stärker als bei einem einfachen Schnitt wird die verbindende Tätigkeit der Narration offen ausgestellt – auch wenn sie an Figurenbewegung gebunden ist, also gewissermaßen anthropomorphisiert ist.

Genauso wie Montagesequenzen eine bestimmte Art von Filmen konnotieren, so ist auch der Einsatz von Karten im Film kodifiziert. Wenn sie in neue-

<sup>38</sup> Vgl. dazu Marin, Louis: *Utopics: Spatial Play*. New Jersey/London 1984. S. 42f.: „The essence of a travel narrative is this succession of places traversed by a network and punctuated by names and local description. [...] The travel narrative is thus the remarkable transformation into discourse of the map, that geographic icon. [...] The essential transformational operation consists in introducing a succession into the network of names [...]. It consists in providing a form of temporality that is simultaneously that of discourse, in its syntagmatic linearity, and of narrative proper, by adding an actor. This latter anthropomorphizes the syntagmatic wanderings of the text; in this case the toponyms would be the simple marks of passage, the *topoi* of the simple function of travel.“

ren Filmen vorkommen, sind sie schon mit diesem Zitatindex versehen. Die Definition des post-klassischen Hollywoodfilms beruht ja gerade auf dem souveränen Umgang mit filmischen Codes. In den *Indiana Jones*-Filmen kann man den Einsatz der Karte beobachten – Spielberg ist für seine Orientierung an B-Movies der 40er Jahre bekannt und nutzt die Karte auch in den folgenden Filmen der Trilogie (Abb. 12). Ein anderes Beispiel wäre *Bram Stoker's Dracula* (USA 1992, Francis Ford Coppola). Oder eben *Jackie Brown*.



Abb. 12



Abb. 13

Gehen wir noch einmal zurück an den Anfang des Films. Der Vorspann zeigt uns Jackie in Bewegung.<sup>39</sup> Zunächst bewegt sie sich aber nicht selbst, sondern sie wird bewegt. Sie steht auf einem Laufband und die Kamera fängt

<sup>39</sup> Eine detaillierte Analyse des Vorspanns von *Jackie Brown* leistet Stanitzek, Georg: Vorspann zu Kluge (Laudatio auf Alexander Kluge. 23. Duisburger Filmwoche. 3.11.1999). Typoskript..

sie im Profil ein (Abb. 13). Die Kamera fährt neben ihr her. So wie das Filmband ein unbewegtes Objekt nur durch seine Bewegung durch die Kamera festhalten kann, so bewegt das Laufband die unbewegte Jackie.

Wir sehen Pam Grier-Jackie Brown, im Flughafen auf dem Weg zu ihrer Arbeit als Stewardess, zunächst statuarisch, ruhig auf einem Laufband, dann ‚schreitet‘ sie, geht, kommt immer mehr in Eile, erhöht das Schritt-Tempo, schließlich läuft sie, rennt, in Zeitnot – womit eigentlich der ganze Film auf den Punkt gebracht wird.<sup>40</sup>

Es ist fast so, als wenn der Film seinen eigenen raumgreifenden Prozeß abbilden wollte. Dieser „Punkt“ hat selbst wieder etwas Statuarisches, er ist eine Figuration. Der Vorspann führt das Spiel von Bewegung und Stillstand vor, ohne das keine Narration statt hat. Es gibt keine Narration ohne Bewegung, wenn es auch nur die Bewegung der Narration selbst ist.

„Die Erzählungen führen eine Arbeit aus, die unaufhörlich Orte in Räume und Räume in Orte verwandelt.“, heißt es bei Michel de Certeau.<sup>41</sup> Orte werden wie folgt definiert: „Ein Ort ist also eine momentane Konstellation von festen Punkten. Er enthält einen Hinweis auf eine mögliche Stabilität.“<sup>42</sup> Diese Stabilität wird durch die Narration in ein Ungleichgewicht transformiert – der Anfang einer Geschichte markiert die Überschreitung einer Grenze –, das dann am Ende der Geschichte wieder ins Lot gebracht wird. Der Raumbegriff bezeichnet die Auflösung der Stabilität des Ortes durch Bewegung:

Ein Raum entsteht, wenn man Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen und die Variabilität der Zeit in Verbindung bringt. Der Raum ist ein Geflecht von beweglichen Elementen. Er ist gewissermaßen von der Gesamtheit der Bewegungen erfüllt, die sich in ihm entfalten. Er ist also ein Resultat von Aktivitäten, die ihm eine Richtung geben, ihn verzeitlichen und ihn dazu bringen, als eine mehrdeutige Einheit von Konfliktprogrammen und vertraglichen Übereinkünften zu funktionieren.<sup>43</sup>

Für Certeau ist Raum immer mit einer Öffnung verbunden, mit der Handlung, die einen Ort zum Raum macht, während der Ort das statische Substrat bildet. Dem entsprechen zwei Formen der Beschreibung: Die „'Karte' (map)“ und der „'Weg' (tour)“.<sup>44</sup> Diese beiden Formen liegen verschiedenen Rezeptionsmodi zugrunde: „[...] entweder *sehen* (das Erkennen einer Ordnung der Or-

<sup>40</sup> Ebd.

<sup>41</sup> Certeau (1988), S. 220. Siehe auch S. 216: „Jeder Bericht ist ein Reisebericht – ein Umgang mit dem Raum.“

<sup>42</sup> Ebd., S. 218.

<sup>43</sup> Ebd.

<sup>44</sup> Ebd., S. 220f.: „Der erste Typus [map] ist folgender Art: ‚Neben der Küche ist das Mädchenzimmer‘. Der zweite [tour]: ‚Du wendest dich nach rechts und kommst ins Wohnzimmer‘.“

te) oder *gehen* (raumbildende Handlungen). Entweder bietet sie [die Beschreibung] ein Bild an ('es gibt' ...) oder sie schreibt *Bewegungen* vor (du triffst ein, du durchquerst, du wendest dich' ...).<sup>45</sup> Guliana Bruno hat aber darauf hingewiesen, daß die Unterscheidung für die filmische Rezeption nicht zutrifft:

Cinematic description, like emotional cartography and its landscape design, does not oscillate between the alternatives given by Certeau: 'seeing' or 'going.' [...] the motion picture does precisely what it announces: like Scudery's map, it is the very synthesis of seeing and going – a place where seeing is going.<sup>46</sup>

Das bedeutet dann auch, daß Karten im Film einen anderen Stellenwert haben. Der Film schreibt eine Bewegung vor, die in einem imaginären Raum vollzogen wird. Dementsprechend läßt sich die einfache Gegenüberstellung von Karte und Erzählung, die Certeau entwickelt, nicht durchhalten, wenn die Karte innerhalb der Erzähllogik von Filmen plaziert wird, also selber erzählt.<sup>47</sup> Für den Film könnte man demnach formulieren: Die Karte verweist immer auch auf den realen Raum, der von der Fiktion verdrängt wird, ohne jemals vordiskursiv gewesen zu sein.<sup>48</sup>

Welche Orte bzw. Räume werden in *Jackie Brown* präsentiert? Peter Körte hat auf ihre Rolle bei Tarantino hingewiesen: „Wo und wie die Rezeption von Tarantinos Filmen stattfindet, ist nicht zufällig. Es hängt zusammen mit der Topographie der Filme und mit den Besonderheiten ihrer Erzählweisen.“<sup>49</sup> Aber was für eine Topographie ist das? L.A. bietet sich nicht unbedingt für das

<sup>45</sup> Ebd., S. 221.

<sup>46</sup> Bruno (2002), S. 245.

<sup>47</sup> Certeau (1988), S. 236: „Dort, wo die Karte Einschnitte macht, stellt die Erzählung Verbindungen her. Sie ist 'diegetisch', sagt man im Griechischen, um eine Erzählung zu bezeichnen: sie unternimmt einen Gang (sie 'führt') und sie durchquert etwas (sie 'überschreitet'). Der Handlungsspielraum, in den sie eintritt, besteht aus Bewegungen: er ist *topologisch*, das heißt mit der Verzerrung von Figuren verbunden, und nicht *topisch*, das heißt er definiert keine Orte.“

<sup>48</sup> Siehe dazu Miller, J. Hillis: *Topographies*. Stanford 1995. S. 21: „The landscape exists as landscape only when it has been made human in an activity of inhabitation that the writing of the novel repeats and prolongs. Causer and caused, first and second, change places in a perpetually reversing metalepsis. If the landscape is not prior to the novel and outside of it, then it cannot be an extratextual ground giving the novel referential reality. If it is not part of the novel, in some way inside it as well as outside, then it is irrelevant to it. But if the landscape is inside the novel, then it is determined by it and so cannot constitute its ground. The same thing may be said of the relation of any two members of the series: novel and map; real map and imaginary map; landscape and map. Each is both prior to the other and later than it, causer and caused, inside it and outside it at once.“

<sup>49</sup> Körte, Peter: *Tarantinomania*. <http://www.blarg.net/~kbilly>, der Koffer von Marsellus Wallace und anderes Treibgut. In: Fischer, Robert/Körte, Peter/Seeßlen, Georg: *Quentin Tarantino*. Berlin 2000. S. 18f.

## Filmen an.

Nie hat L.A. die einprägsame Ikonographie von New York oder San Francisco besessen, und alle Versuche, aus *Mann's Chinese Theatre* am Hollywood Boulevard, den Türmen von Century City oder der bunten Pazific-Idylle von Venice Beach ein haltbares Image zu kreieren, blieben stets ziemlich unverbindlich.<sup>50</sup>



Abb. 14



Abb. 15

Obwohl L.A. dieses Postkartenflair abgeht – oder gerade deswegen – meint Körte, daß Tarantino eigentlich nur hier filmen bzw. seine Geschichten erzählen kann. „In der Unbestimmtheit des in die Horizontale gewürfelten Siedlungskonglomerats, im Sammelsurium aus lauter austauschbaren Straßenecken, Freeways, gleichförmigen Hinterhöfen und *back alleys* entdeckt er [Tarantino] den *genius loci*.“<sup>51</sup> Wenn man sich seine Filme ansieht, so spielen sie tatsäch-

<sup>50</sup> Ebd., S. 21.

<sup>51</sup> Ebd., S. 22.

lich alle in L.A. Und wenn die Figuren das heimatliche Gelände verlassen, wie in Kill Bill (USA 2003, Quentin Tarantino) (Abb. 14), gibt es eine Karte, um Orientierung zu liefern.

Welcher Art sind nun die Orte, die in *Jackie Brown* zu sehen sind? Zunächst einmal läßt sich festhalten, daß fast alle Szenen sich in Innenräumen abspielen. Die Wohnung von Melanie, Jackie und Simone, das Büro von Max und des Polizisten. Wenn es Außenaufnahmen gibt, so sitzen die Figuren meist im Auto. Und dann gibt es da noch die Mall (Abb. 15). Max fährt ins Einkaufszentrum, um ins Kino zu gehen.<sup>52</sup> Das Einkaufszentrum ist ein Ort, der mit dem Blick des Besuchers rechnet: „The smart store, then, is designed in accordance with how we walk and where we look.“<sup>53</sup> Dementsprechend hat Margaret Morse – auf Certeau rekurrierend – auch das Einkaufszentrum als einen Ort beschrieben, an dem die Inbesitznahme des Raums durch den Fußgänger so nicht mehr möglich ist. „De Certeau’s vision of liberation via enunciative practices bears the marks of its conception in another time and place, that is in a pre-mall, pre-freeway and largely print-literate, pretelevision world.“<sup>54</sup> Das heißt aber nicht, daß die Form der Aneignung, die Certeau vorschwebte, hier keine Relevanz hat. Im Gegenteil, alles ist so eingerichtet, daß die Gedanken des Besuchers abschweifen können – und sollen, denn er soll sich wie in Trance bewegen, nicht merken, wie die Zeit vergeht: „[...] distraction is based upon the representation of *space* within *place* (in which, as we shall see, space becomes displaced, a *nonspace*) and the inclusion of (for de Certeau, liberating) *elsewheres* and *elsewhens* in the here and now.“<sup>55</sup> Das Einkaufszentrum rechnet mit der Zerstreuung, der fiktivisierenden Abweichung.<sup>56</sup>

Interessant für *Jackie Brown* ist, daß Morse drei Räumen eine analoge Struktur zuweist: Dem Freeway, den Malls und dem Fernsehen: „Freeways, malls, and television are the locus of virtualization or an attenuated *fiction effect*, that is, a partial loss of touch with the here-and-now, dubbed here *distrac-*

<sup>52</sup> Siehe Gomery, Douglas: Shared Pleasures. A History of Movie Presentation in the United States. London 1992. S. 93: „By 1980, to most Americans going to the movies meant going to the mall.“ Für eine Diskussion der Beziehung von Kino und Mall siehe auch Hüser, Rembert: Einkaufen gehen, in: *Cinema* 47 (2002).

<sup>53</sup> Underhill, Paco: Why we buy. The Science of Shopping. London/New York 2000. S. 75f.

<sup>54</sup> Morse, Margaret: Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture. Bloomington 1998. S. 101.

<sup>55</sup> Ebd.

<sup>56</sup> Siehe Farocki, Harun: Amerikanische Einstellung. In: *Jungle World* (18.8.1999). S. 25: „Eine Personendichte wird erstrebt, bei der weder der Eindruck von Enge noch Leere aufkommt. Für ideal gilt der Abstand, bei dem ein Besucher den nächsten vom Kopf bis etwas über die Knie ins Auge fassen kann, was in der Kinoterminologie ‘Amerikanische Einstellung’ heißt.“

tion.“<sup>57</sup> Die Figuren in *Jackie Brown* bewegen sich also in Räumen, die schon selbst auf die fiktivisierende Wahrnehmung durch den Fahrer, Besucher oder Zuschauer abzielen. Nun macht es einen Unterschied, ob diese Räume im Kino gezeigt oder „real“ erfahren werden. Im Kino kann die Zerstreung durchaus zur Testhaltung werden. *Jackie Brown* versammelt diese Orte in einem Raum, der nicht nur als solcher Fiktion ist, sondern die Grenzen dieser Fiktionalisierung geschickt in sein Spiel einbezieht. Auf dem Klingelschild von Melanies Apartment kann man auch die Namen J. Hill und S. Haig zu lesen. Jack Hill ist der Regisseur von *Coffy* und *Foxy Brown*, also der Pam Grier-Filme, auf die sich *Jackie Brown* bezieht, und Sid Haig hat in diesen Filmen mitgespielt – außerdem spielt er den Richter in *Jackie Brown*.<sup>58</sup> Solche intertextuellen Verweise listet auch die DVD-Version in einem Menü auf, was von der Form der Rezeption der Tarantino-Filme zeugt. Die Narration der Geschichte kann dann u.U. durchaus vernachlässigt werden. Die Geschichte verschwindet, um einem Autorenfilmer Platz zu machen. Dann geht es aber plötzlich um die realen Orte in L.A., die Quentin Tarantino kennt und in seinen Filmen einsetzt. Und die liegen ganz nah bei Hollywood.<sup>59</sup>

Die Karte in *Jackie Brown* ist wie ein Bildschirm, der ein Außen bezeichnet, das der Film vermeidet.<sup>60</sup> Von den Malls und ebenfalls von L.A. kann man sich kaum kein Bild machen. Außer aus der Vogelperspektive. „Die größte Mall Nordamerikas, in Edmonton, ist von außen kaum abzubilden, nur eine Luftaufnahme kann sie gänzlich erfassen. (So erscheint sie auf Postkarten.) Es fehlt den Malls das repetitive Moment, das einzeln das Ganze repräsentieren könnte.“<sup>61</sup>

In der Del Amo Mall gibt es Karten, die den Besucher Orientierung geben sollen. Sie enthalten den Hinweis auf den Standpunkt des Betrachters, den ein fiktionaler Film nur implizieren kann (Abb. 16).

---

<sup>57</sup> Morse (1998), S. 99. Siehe S. 100 für die Entfaltung der Differenz *discourse/histoire*: „[...] distraction is related to the expression of two planes of language represented simultaneously or alternatively, the plane of the subject in a here-and-now, or *discourse*, and the plane of an absent or nonperson in another time, elsewhere, or story.“

<sup>58</sup> Siehe dazu Fischer (2000) S. 223f.

<sup>59</sup> Zum Verhältnis von Production Design und Hollywoods Architektur siehe Peter Körte: Mehrfachbelichtungen des Realen. Die Welt war nie genug. In: Eue/Jatho (2005).

<sup>60</sup> „From the sixteenth century on, maps were produced in great numbers as objects of display suitable for wall decoration and thus became a feature of domestic interiors, together with other cartographic objects.“ Bruno(2002) S. 175)

<sup>61</sup> Farocki (1999), S. 25.

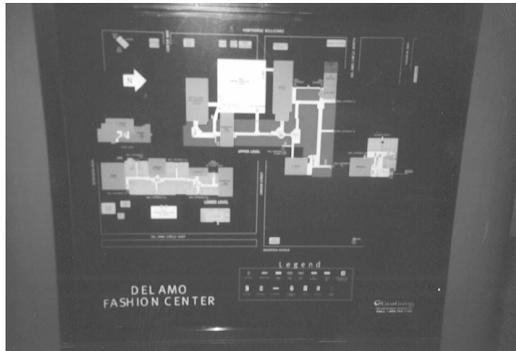


Abb. 16

### Literatur:

- Benveniste, Émile: Die Tempusbeziehungen im französischen Verb. In: Ders.: Probleme der allgemeinen Sprachwissenschaft. München 1974. S. 264-279.
- Bonitzer, Pascal: Here: The Notion of the Shot and the Subject of Cinema. In: *Film Reader* (1979). Nr. 4. S. 108-119.
- Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. London 1985.
- Bordwell, David: Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. Cambridge/London 1989.
- Bowser; Eileen: The Transformation of Cinema. 1907-1915. Berkeley/Los Angeles/London 1990.
- Branigan, Edward: "Here is a Picture of no Revolver!" The Negation of Images, and the Methods for Analyzing the Structure of Pictorial Statements. In: *Wide Angle* 8 (1986). Nr. 3-4. S. 8-17.
- Branigan, Edward: Narrative Comprehension and Film. London/New York 1992.
- Bruno, Guiliania: Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film. New York 2002.
- Certeau, Michel de: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.
- Downs, Robert/Stea, David: Kognitive Karten. Die Welt in unseren Köpfen. New York 1982.
- Eue, Ralph/Jatho, Gabriele (Hrsg.): Schauplätze, Drehorte, Spielräume. Production Design + Film. Berlin 2005.
- Fischer, Robert: Quentin Tarantino – Die Filme. In: Fischer, Robert/Körte, Peter/Seeßlen, Georg: Quentin Tarantino. 3. erw. und aktualisierte Aufl. Berlin 2000, S. 71-230.
- Gomery, Douglas: Shared Pleasures. A History of Movie Presentation in the United States. London 1992.
- Harley, J. Brian: The New Nature of Maps. Essays in the History of Cartography. Baltimore/London 2001.
- Hüser, Rembert: Einkaufen gehen, in: *Cinema* 47 (2002). S. 105-116.
- Hüser, Rembert: Found-Footage-Vorspann. In: Liebrand, Claudia/Schneider, Irmela (Hrsg.): Medien in Medien. Köln 2002. S. 198-217.
- Jameson, Fredric: The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System. Bloomington/London 1992.

- Jost, François: The Authorized Narrative. In: Buckland, Warren (Hrsg.): The Film Spectator: From Sign to Mind. Amsterdam 1995. S. 164-180.
- Körte, Peter: Tarantinomania. <http://www.blarg.net/~kbilly>, der Koffer von Marsellus Wallace und anderes Treibgut. In: Fischer, Robert/Körte, Peter/Seeßen, Georg: Quentin Tarantino. 3. erw. und aktualisierte Aufl. Berlin: 2000. S. 7-70.
- Peter Körte: Mehrfachbelichtungen des Realen. Die Welt war nie genug. In: Eue, Ralph/Jatho, Gabriele (Hrsg.): Schauplätze, Drehorte, Spielräume. Production Design + Film. Berlin 2005. S. 11-31.
- Koch, Gertrud (Hrsg.): Umwidmungen – architektonische und kinematographische Räume. Berlin 2005.
- Lynch, Kevin: Das Bild der Stadt. Berlin/Frankfurt/M./Wien 1965.
- Marin, Louis: Utopics: Spatial Play. New Jersey/London 1984.
- Metz, Christian: Probleme der Denotation im Spielfilm. In: Ders.: Semiologie des Films. München 1972. S. 151-198.
- Metz, Christian: Sprache und Film. Frankfurt/M. 1973.
- Metz, Christian: Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. Münster 1997.
- Metz, Christian: Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino. Münster 2000.
- Miller, J. Hillis: Topographies. Stanford 1995.
- Morse, Margaret: Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture. Bloomington 1998.
- Nohr, Rolf F.: Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung. Münster: 2002.
- Odin, Roger: Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre. In: Blümlinger, Christa (Hrsg.): Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit. Wien 1990. S. 125-146.
- Stanitzek, Georg: Vorspann zu Kluge (Laudatio auf Alexander Kluge. 23. Duisburger Filmwoche. 3.11.1999). Typoskript..
- Stoichita, Victor: Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei. München 1998.
- Underhill, Paco: Why we buy. The Science of Shopping. London/New York 2000.
- Wulff, Hans J.: Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films. Tübingen 1999.