

Wer frisst wen? Donna Leishmans "Redridinghood"

Von Roberto Simanowski

Nr. 19 – 11.08.2001

Abstract

Das moderne Rotkäppchen wohnt nicht in einer Hütte am Waldesrand, sondern in der Hochhaussiedlung. Auch sonst wird man von einer aktuellen Adaption des viel erzählten Märchens einige Veränderungen erwarten dürfen. Donna Leishmans Rotkäppchen ist jedenfalls nicht von gestern und ihr trotziges Gesicht, wenn die Mutter den Korb hinhält, verrät all den Zoff, den sie in ihrem jungen Leben schon hat. Die begleitenden Gitarrentöne singen ihr eigenes Lied davon. Rotkäppchen läuft trotzdem los, aber auch ihr Laufen ist voller Trotz. Diese Person ist, da gibt es keinen Zweifel, nicht erst auf dem Weg zu einem Problem, sie hat schon eins.



Die Wolfsgeschichte feministisch



Der Weg führt durch einen graphisch sparsam angedeuteten Wald. Im Vordergrund schleicht ein Wolf durchs Bild, dann ist plötzlich ein Junge auf einem Roller neben ihr. Der Wolf lässt sich nie wieder blicken, er war nur ein ironisches Zitat, der Junge aber überredet Rotkäppchen zum Blumensammeln. Vom Duft wird sie müde und schläft ein. *Shall red dream? / wake her up!* lautet die Alternative nach dem bisher linearen Ablauf der Geschichte.



Der Traum führt zurück ins Hochhaus. Rotkäppchen steht verlassen am Fenster. Wir erhalten Einblick in ihr Zimmer, wo neben ihrem Gesicht auf mehreren Büsten

auch das des Jungen übergroß an der Wand zu sehen ist. Träumt sie also schon vom Wolf?



Dann ist die außerhalb der Stadt, nackt, man hört einen scharfen Wind. Von fern kommt jemand aus der Stadt gelaufen, ein Straßenjunge mit Engelsfedern. Er stoppt, schaut zu ihr rüber – "an angel? / god exist / heaven" sieht man sie denken, wenn man den Moment des Klicks nicht verpasst – und setzt seinen Weg fort. Sein Rücken zeigt Pflaster auf den Federn. Kein Engel für Mädchen?

Schließlich, Rotkäppchens Gesicht wurde gerade auf einen Kopf-Rohling in einem Schraubstock gepresst, wird das Bild unscharf und grau. Es klingelt; als habe sie einen Wecker mit auf die Wiese genommen. Um das Klingeln zu beenden, muss man das Fenster schließen; der Rest des Traums ist in einem späteren Durchgang zu erkunden.

Der Junge – wir ahnten es – eilt inzwischen voraus zur Großmutter. Die Szene, die nun folgen muss, ist bekannt und kommt mit harten Schnitten im Iris In/Out-Verfahren aus, wobei die Aussparung der Zwischenschritte auch deswegen notwendig ist, weil es hier schon auf der obersten Erzählebene nur noch symbolisch ums Fressen geht. Schließlich liegt der Junge im Bett – keine Ahnung, was mit der Großmutter ist.



Rotkäppchen kommt. Sieht den Jungen. Ihre Augenbrauen ziehen sich zusammen, die des Jungen auch, dessen Hände zugleich ängstlich die Bettdecke greifen. Die nächste Szene bringt die Pointe: Rotkäppchen. Erst sieht man nur ihr Gesicht, sie hat die Augen geschlossen, dann schwenkt die Kamera in die Halbnahe: Rotkäppchen liegt auf dem Bett, hält sich den Bauch, friedlich schlafend. Da erscheint auch der Jäger, die Pistole in der Hand, wohl, um Rotkäppchen festzunehmen. Ende.

Fressen als Wiedergeburt

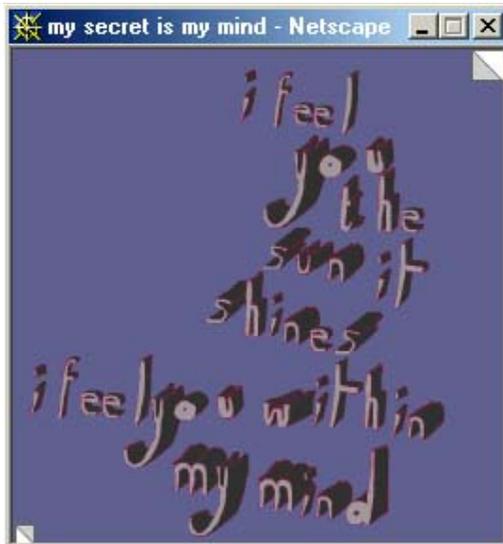
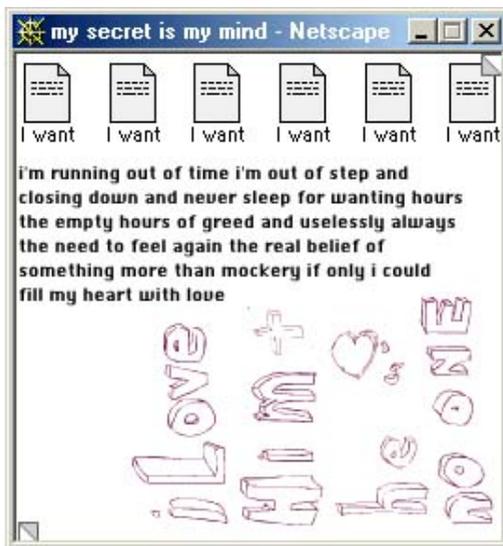
Aber damit ist die Geschichte nicht wirklich zu Ende. Man muss ja noch einmal in die Traumszenen. Und wie sich herausstellt, ist da eine ganze Menge an Tiefensymbolik versteckt; darunter Rotkäppchens Verwandlung in eine Prostituierte vor dem "meat market"-Haus im Wald, in dem der Junge – mit der absurden Metaphorik von Träumen – jemandem eine Katze gegen eine Hühnchenkeule anbietet.



Es gibt noch mehr zu entdecken. Zum Beispiel die Hochhäuser am Anfang: Wer nur ausdauern genug auf die umliegenden, nicht erleuchteten Fenster klickt (man nehme im linken Haus das Fenster im 6. Stock), wird ein weiteres JavaWindows öffnen, mit einem durchs Bild laufenden Wolf und einer Leiche im Schrank, aus dem unten das Blut läuft. Die Geschichte eines anderen Rotkäppchen?

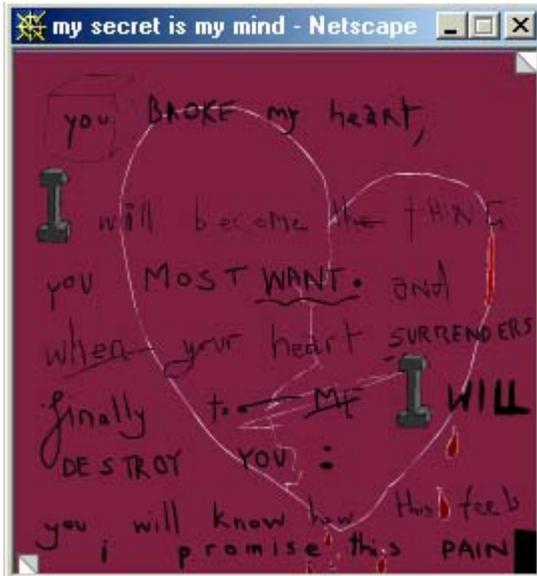


Auch der Klick auf das laufende Rotkäppchen öffnet ein extra Fenster. In diesem befindet sich ein dickes, rotes Buch mit der Aufschrift: "DO NOT ENTER". Der Klick zeigt auf der ersten Seite das Foto des Jungen, auf der nächsten Handgeschriebenes in Krakelschrift: "you make me feel like I am home. HOW EVER FAR AWAY I will always love you however long I stay". Es folgen mehrere Texte, die – 'Krakelschrift' auch das – von Sehnsucht und unerfüllter Liebe sprechen und auch schon von Rachegefühlen.





Schließlich stoßen wir auf folgende Ankündigung: "you broke my heart, I will become the thing you most want. and when your heart surrenders finally I WILL DESTROY YOU: you will know how this feels i promise this PAIN."



In diesem Buch scheint die Auflösung versteckt zu sein. Der Junge ist kein Phänomen, das dem Mädchen gerade passiert. Er ist ein alter Bekannter, dessen Konterfei auf ihrem Tagebuch der unerfüllten Liebe klebt – das ganz im Jung-Mädchen-Stil verschwörerisch "My secret is my mind" betitelt ist. Wenn sie ihn am Ende verschlingt, geschieht das also weniger, um die Großmutter zu retten – Wo bleibt eigentlich die Großmutter? Im Wolf? –, als um die Drohung einer vorangegangenen Geschichte umzusetzen. Das eigentlich Neue dieser Adaption ist nicht die Ersetzung des Wolfs durch den Jungen – diese Metaphernlage ist ohnehin klar und nicht erst seit Fromms tiefenpsychologischer Rotkäppchen-Lektüre von 1951, denn schon Charles Perraults Vorlage von 1695 übersetzt im mitgelieferten "Moral"-Epilog den Wolf eindeutig als Galan und Casanova. Das Neue erschöpft sich auch nicht in der Umkehrung des Fressens. Es liegt v.a. darin, dass die Geschichte eine Vorgeschichte hat; es geht nicht um den Verlust der Unschuld, sondern um Rache für Schuld.

So wie Beat Mazenauer und Severin Perrig in ihrer Archäologie der Märchen fragen, warum der Wolf die Dirn erst im Bett frisst (Wie Dornröschen seine Unschuld gewann, Leipzig 1995), so fragt sich hier freilich, warum Rotkäppchen nicht schon unterwegs gegen den Wolf vorgeht. Und so wie die Strategie des Wolfes leicht zu erkennen ist, wird – abgesehen vom Zwang der Vorlage – auch die Taktik des Mädchens schnell einsichtig. Die Rache funktioniert erst in dem Moment, da der Junge die Betrogene erneut begehrt. Soll er sich nur ins Bett legen und sie erwarten – dies wird der Moment der großen Verweigerung sein, denn erst wenn der Mann nackt ist, ist er verletzlich.

Und warum hat Rotkäppchen ihn dann am Ende im Bauch? Weil die Symbolebene des Märchens es so verlangt? Weil ihn im Bauch haben, auch heißt, ihn nicht *auf* dem Bauch haben? Aber Rotkäppchens Bauch verbirgt etwas ganz anderes. Hält man die Maus darauf, erscheint das Image jenes zusammengehockten Rotkäppchens, das als Fötus vorher im Traum gezeigt wurde. Rotkäppchen ist mit sich selbst schwanger – das Symbol eines neuen Anfangs, das Raum genug lässt auch für eine feministische Interpretation, die sich darauf stützen kann, dass am Ende eben nicht die gleichfalls im Traum auftauchenden Fötus-Bilder des Jungen oder des Jungen zusammen mit Rotkäppchen gezeigt werden. Letzteres hätte ein Happyend dargestellt, ersteres zumindest den Optimismus der Umerziehung vermittelt; die gewählte Lösung scheint eher den Neuanfang ohne das Prinzip Mann anzuzeigen. Kein Wunder, dass der Jäger Rotkäppchen am Ende mit der Pistole bedroht.

Flash statt Hypertext

Das vorliegende Werk ist das praktische Element zum Masters in Design, den die Autorin an der Glasgow School of Art absolvierte. Im Beiteext schreibt sie: "I don't want to spoil the surprise in store but there are secrets to be found in this story, some playful, some hard to deal with, so DO keep your eyes open, look hard, but get into the story itself :: heaven is in the details so they say ... and yes you will have to point and click to see the tale unravel." Von der Rolle der Details kann man sich ausreichend überzeugen. Und da erst der versteckte Link aufs laufende Rotkäppchen und später auf ihren Bauch zu wesentlichen Teilen des Werkes führt, kommt den Details nicht nur die Funktion des technischen Ornaments zu, sondern ebenso die der Sinnkonstitution. Man muss wie in einem Computerspiel die Augen offenhalten und erkunden, wo man in tiefere Schichten des Werkes gelangt; wer die Link-Rhetorik der Computerspiele kennt, wird nicht lange zögern, Türgriffe, Bilderrahmen und sonstwie exponierte Gegenstände anzuklicken.

Manche Details sind zunächst pragmatischer Natur wie der Umstand, dass man den Sound auf der Splashsite am Ohring Rotkäppchens aus- und einstellen kann, oder dass die Bäume auf dem Wandbild in Rotkäppchens Wohnung sich bewegen. Das soll natürlich die User anlocken, denn auf diesem Bild liegt der Link, der zur nächsten Szene führt. Darüber hinaus entbehren die bewegten Bäume nicht der Symbolik: Zum einen bezeichnen sie das bewegte Leben, das draußen vor sich geht, zum anderen stellen sie einen ironischen Kommentar auf die eigene Tätigkeit der Bildanimierung dar. Das digitale Bild hat, selbst wenn es sich nicht bewegt, die Statik des Wandbildes verloren, denn es besitzt eine Befehlsebene unter der Oberfläche, und auf dieser Ebene kann ein Link so gut programmiert sein wie die Veränderung

oder das Verschwinden des Bildes nach einer bestimmten Zeit (vgl. dazu ausführlich *Der versteckte Text: Aspekte digitaler Bilder*). Donna Leishman spielt mit diesem Umstand, wenn sie innerhalb eines digitalen Bildes ein digitales Bild zitiert und sich bewegen lässt. Die meisten Details sind freilich doch v.a. Ornament, und zwar bis zum Klamauk: Wenn z.B. auf der Wiese einer Blume bei Mauskontakt kleine Sternchen entspringen, die den ausströmenden Duft verkörpern, oder wenn der Roller des Jungen Rauch aus dem Auspuff bläst oder wenn die Decke auf Großmutter's Bett bei Mauskontakt ihr Muster ändert.

In ihrem Selbstkommentar schreibt Leishman weiter: "This interactive *RedRidinghood*, is aimed at us adults and those pesky adolescents. It's all about dressing up, playing out different roles ... the paths we should be taking: a somewhat twisted version of the classic boy meets girl story." Als Umdrehung der alten Frau-Mann-Geschichte und v.a. des zugehörigen Märchens entpuppt sich das vorliegende Werk spätestens in seinem Ende. Inwiefern es interaktiv ist sowie unterschiedliche Rollen und Handlungsoptionen durchspielt, wird allerdings nicht klar. Es gibt keine Alternativen, die über Fragen wie: *shall red dream? / wake her up!* hinausgingen, und wenn in der Traumszene die Frage *to grow?* mit *yes* oder *no* zu beantworten ist, so hat dies keine wirklichen Konsequenzen, denn *no* bringt, über Umwege, schließlich zu den gleichen, soeben ausgeschlagenen Sequenzen. Das Werk erzählt streng linear, woran auch die zufallsgesteuerte Auswahl aus dem Vorrat an Traummaterial nichts ändert.

Leishmans Augenmerk liegt – schließlich macht sie ihren Master in Design – nicht auf einer obstrusen Interaktivität der befreiten Navigation, sondern auf der Visualisierung und Inszenierung der Geschichte mit den Mitteln des digitalen Mediums. Die von ihr gewählte Ästhetik ist keine des Absprungs oder Flanierens wie beim Hypertext, sondern eine stark auf die visuellen Elemente ausgerichtete. Das Erzählen steht dabei unter dem von der Flash-Technologie und den Byte-Begrenzungen des Internet vorgegebenen Gesetz der Ökonomie, das sich konkret in häufigen jump-cuts zwischen den Szenen und innerhalb einer Szene oder Bewegung ausdrückt, wobei das sparsame Erzählen und die harten Schnitte freilich auf die Bekanntheit des Stoffes bauen können. Um so bemerkenswerter sind die Details, für die Leishmann sich gelegentlich Zeit nimmt, wie etwa das Spiel der Augenbrauen am Bett der verschwundenen Großmutter.

Jump Cuts und Details

Was die ästhetischen Umsetzung betrifft, so ist neben der Qualität der Grafik, die stark genug typisiert, dass jene intendierte "character identification" auch erfolgt, und neben den integrierten, durchgängig stimmigen Soundeffekten, die

Montagetechnik hervorzuheben. Leishman verzichtet auf die typischen Flash-Überblendungen, die aus einer Figur bzw. Szene durch Zooming eine andere entstehen lassen – also etwa Wolkenumrisse in die Silhouetten von Menschen wandeln oder das Auge einer Figur zur Kamera einer neuen Szene machen (vgl. die umfangreiche Arbeit von nosopilot). Solche Überblendungen sind zwar sehr effektiv und praktisch für die Übergänge zwischen den Szenen, aber da sie zur Grundausstattung des Flash-Editors gehören, stellen sie tricktechnisch keine besondere Leistung mehr dar und sind aus ästhetischer Sicht als Montageexerzitien nicht besonders interessant. Die harten Schnitte, mit denen Leishman arbeitet, unterstützen zudem formal die Aussage des Werkes, dessen Grundstimmung nicht Harmonie und Zusammenhang ist, sondern Isolation, Dynamik und Kampf, was durch die jeweilige Musikbegleitung noch zusätzlich unterstrichen wird. Beispielhaft für Leishmans Vorgehen ist jene Traumsequenz, in der Rotkäppchen dem Engel begegnet.



Die Sequenz beginnt mit dem Gesicht des Mädchens in Großaufnahme. Nach einigen Sekunden wird die Brennweite vergrößert, die Kamera zoomt (oder fährt?) aus, das Gesicht wird in einem Umfeld situiert, das zunächst aus nicht mehr besteht als einem grünen Streifen, der die unteren zwei Bildschirmdrittel einnimmt, und einem metallgrauen oberen Drittel. Die Figur wird in einer Folge von drei Bildern um 180 Grad gedreht und lenkt den Blick auf den Horizont, wo nun die Umrisse von Hochhäusern erscheinen sowie zwei Linien, die sich von dort in den Vordergrund öffnen: die Straße, auf der der Engel angelaufen kommt. Bevor dieser auf einer Höhe mit Rotkäppchen stoppt, hat sie sich wieder so gedreht, dass man ihr Gesicht sieht,

das sie dem Engel zuwendet. Dessen Gesicht bleibt unbewegt frontal, während sich seine Augen zu Rotkäppchen drehen. Dieses Bild stummer Kommunikation steht zwei, drei Sekunden, dann setzt der Engel seinen Weg fort, läuft aus dem Bild. Die nächste Einstellung zeigt ihn von hinten – auf seinen Federn befinden sich zwei Pflaster –, bevor er als weißer Fleck am perspektivischen Schnittpunkt der Straßenlinien im Wald verschwindet und die Sequenz schließt.

Der Ästhetik der harten Schnitte und des sparsamen Erzählens arbeitet in gewissem Maße die Lust am Detail entgegen. Das ist nicht der Fall, wenn der Link zur nächsten Szene auf einem Wandbild mit sich bewegenden Bäumen liegt, was neben dem pragmatischen Wert, den User bzw. dessen Kurser anzulocken, auch in doppelter Weise einen symbolischen besitzt, denn es bezeichnet 'buchstäblich' das bewegte Leben, das draußen vor sich geht, und kann als metareflexiver Kommentar auf das digitale Bild gelten. Die Details werden erst problematisch, wenn ihre Verspieltheit nicht durch einen tieferen Sinn aufgefangen wird. Dies ist etwa der Fall, wenn in der Traumsequenz im *meat-market* die Hühnchenkeule bei Mauskontakt sich erhebt und ihre Knochen hin- und herschlenkert oder die Katze die Augen öffnet und die Zunge rausstreckt. Insofern es sich um Traumszenen handelt, könnte der Klamauk hier auch als bewusstes Stilmittel zur Beschreibung der Traumsituation durchgehen. Insgesamt hat man aber durchaus den Eindruck, dass die Effekte in hohem Maße einfach von der Freude am Spiel bestimmt sind.

Damit ist nicht gesagt, dass das vorliegende Werk sich tief im digitalen Kitsch verstrickt. Natürlich besteht in multimedial organisierten Werken und zumal beim Rückgriff auf Flash die Gefahr, nur die 'technischen Muskeln' spielen zu lassen, ohne die Effekte dann semantisch einholen zu können. Die Tendenz zum Spektakel liegt gewissermaßen schon in der eingesetzten Technologie und manifestiert sich – *nomen est omen* – bereits im Titel, insofern der Begriff *flash* im Englischen auch im abwertenden Sinne für oberflächliche Effekthascherei benutzt wird: "a showy ostentatious person" heißt es dazu im *Webster* zum Beispiel. Aus dieser Ausgangsversuchung gilt es sich jeweils herauszuarbeiten, und dies kann natürlich durch Disziplinierung erfolgen, also durch den konsequenten Verzicht aufs Ornament.

Wem die puristische Haltung nicht liegt, der rettet sich in die Übertreibung und setzt die Effekte so gewaltsam ein, dass sie als Ironie auf sich selbst lesbar werden. Die Option Überhöhung statt Verzicht wird das Herz der Programmierer eher erwärmen, birgt aber eben auch die Gefahr, als digitaler Kitsch rezipiert zu werden. Leishman hat sich offenbar für das Augenzwinkern entschieden, das sich noch in den sanften Bossa Nova Klängen des Abspanns äußert. Inwiefern ihr Werk trotzdem den Vorwurf des digitalen Kitsches rechtfertigt – und inwiefern die etwas pubertär angelegte Geschichte darin einzubeziehen wäre –, bleibt offen und ist letztlich eine Frage subjektiver Wahrnehmung. Im vorliegenden Falle scheint die Effekte-Rhetorik sowohl der Ästhetik der harten Schnitte wie der behaupteten Leidenserfahrung und

nicht zuletzt der fundamentalen Endsymbolik entgegenzulaufen. So existentiell diese Rotkäppchen-Version auch angelegt sein mag, man hat das Gefühl, die Technik seiner Umsetzung schiebt sich immer etwas vorlaut in den Vordergrund.

Ist Leishmans *Red Ridinghood*, so lässt sich abschließend fragen, also ein Vertreter jener von Coover vorausgesehenen Werke, die ein Zurück zum linearen Erzählen und zum Film im Zeichen des oberflächlichen Spektakels bedeuten? In gewisser Weise ja, in gewisser Weise nein. Es stimmt, dass man sich zurücklehnen und einfach an den Vorgängen auf dem Bildschirm erfreuen kann, was der gelegentlich abgeforderte Klick zur Fortsetzung noch nicht ändert. Gewichtiger ist schon der Umstand, dass vom User verlangt wird, den Text erneut aufzurufen, um weitere Traumsequenzen zu rezipieren und die versteckten Texte der Geschichte zutage zu fördern. Was bringt dieses Zutagefördern? Könnte man, in einem Animationsfilm außerhalb der digitalen Medien z.B., das verbotene Buch nicht gleich an entsprechender Stelle einflechten? Die Frage ist berechtigt, wenngleich zumindest ein Argument sofort gegen sie vorgebracht werden kann: Nur hier im interaktiven Setting ist es möglich, dass sich der User über den DO NOT ENTER-Befehl hinwegsetzt und unbefugt in ein fremdes Tagebuch eindringt.

Was das befürchtete Spektakel der Oberflächliche betrifft, zeigen die Traumsequenzen, dass hier durchaus Deutungsarbeit zu leisten ist, und auf deren Hintergrund ist auch das Schlussbild ambivalent genug, um dem Vorwurf der allzu simplen Erzählung zu entgehen. Die Nähe zum Spektakel bleibt durchaus bestehen – sie ist, wie gesagt, eine Ausgangsversuchung, mit der man unterschiedlich umgehen kann.