

Lioba Schlösser

Mainz

Mythos und Lückenschluss Mythen als Vermittler innerhalb filmischer Diegese

Abstract: Filme arbeiten mit Darstellungen und Kunstgriffen, die oft Lücken und Ungereimtheiten in der Diegese hinterlassen. Mythen fungieren in diesen Momenten als Medien, diese lückenhaften Figurenkonzepte, Charaktereigenschaften oder Umstände greifbar und verständlich zu machen. Rezipierende nehmen die mythische Erklärung meist ohne Zögern an und können der Diegese weiter folgen. Der Mythos wird als gegebene Voraussetzung der filmischen Realität akzeptiert, ohne dass er einer zusätzlichen Erläuterung bedarf. Diese Beobachtung soll mit Hilfe von Mythentheorie (Barthes, Lévi-Strauss, Eliade), Performativitätstheorie (Fischer-Lichte, Butler, Mersch) und Filmtheorie (Deleuze, Mulvey, Stiglegger) untersucht werden. Unterstützend werden die Thesen an den Filmbeispielen *So finster die Nacht* (2008) und *Splice* (2009) analytisch untermauert.

Lioba Schlösser (MA), Doktorandin an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Arbeitstitel des Dissertationsprojekts „Perspektiven filmischer Überwindung der bipolaren Geschlechternorm durch Rückgriffe auf mythisches Potenzial“. Studium der Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaft sowie der Medienkultur mit Schwerpunkt Filmwissenschaft an der Universität Siegen. Aktuelle Forschungsschwerpunkte liegen auf kulturtheoretischen Betrachtungen des Androgynen in Film und Mythos, Körpertheorie, Queer Studies und Geschlechterwissenschaften.

© AVINUS, Hamburg 2017
Curschmannstr. 33
20251 Hamburg

Web: www.ffk-journal.de
Alle Rechte vorbehalten

1. Mythen als Vermittler innerhalb filmischer Diegese

1.1. Das Kino und seine Mythen

Die Wechselbeziehung zwischen Film und Mythos wurde in der Literatur zahlreich thematisiert. Jean Baudrillard bezeichnete sie schon 1979 als „mirakulöse Verbindung“ und betonte die Macht des Mythischen über das Kino, das durch den „kinematographischen Mythos“ verführen kann.¹ Die Signifikanz der Verflochtenheit von Film und Mythos wird dementsprechend auch in weit jüngeren Studien aufgegriffen. Marcus Stiglegger thematisiert sie in seinem kulturkritischen Schriftband *Verdichtungen* wie folgt: „Film generiert also seinen eigenen Mythos und bietet seine eigenen übermenschlichen Protagonisten auf. Er ist bereits daher als Mythenträger geeignet, da er stets in einer relativen Gegenwart erlebt werden kann: Indem der Film rituell neu gesehen wird [...], wird er für das Publikum zur genuinen, gegenwärtigen Erfahrung.“² Damit betont Stiglegger die fortwährende Aktualität des Film-Mythos-Bezugs, den sich das Medium Film durch eben diese immerwährende Gegenwärtigkeit zu eigen macht. Es ist unverkennbar, dass Filme seit ihrer Entstehung Geschichten transportieren, Legenden schaffen und Mythen adaptieren und hervorbringen. Manche von ihnen tun dies auf narrativer oder inhaltlicher Ebene (Zombiefilme, Vampir- oder Geistergeschichten), andere durch Adaptionen bekannter Heldenepen (*Apocalypse Now*, *Beowulf*, *Troja*), wieder andere auf struktureller Ebene durch Erzählmuster (wie etwa der Animationsfilm *Die Legende der Wächter*), Motive (Sündenfall, Vätermord, Inzesttabu) oder Symbole (Kreuze, Pentagramme, Runen, Tiere etc.). Nicht nur Filme, sondern auch Schauspieler und Regisseure können im Laufe der Zeit durch das Kino und ihre Erfolge zum Mythos werden; die *Indiana Jones*-Reihe, *Troja*, Marilyn Monroe oder Quentin Tarantino sind nur einige der offensichtlichsten Beispiele für diese Phänomene.³

Dieser Aufsatz greift auf jene Verbindung zwischen Mythos und Film zurück, die offenbar seit Anbeginn der Filmgeschichte beobachtet und beschrieben wurde. Im Anschluss an die schon von Roland Barthes thematisierte Vermittlerfunktion des Mythischen wird sich dieser Beitrag dem Mythos innerhalb der filmischen Diegese

¹ Baudrillard 1992: 133.

² Stiglegger 2014: 44.

³ Diese Beispiele zeigen, dass der Mythos-Begriff auf verschiedene Art von filmischen Kontexten adaptiert werden kann. Die *Indiana Jones*-Reihe greift schon vorhandene Mythen aus diversen Kontexten diegetisch auf, thematisiert sie neu und schafft dadurch neue, filminhärente Mythen, die für Fans der Reihe eigene mythische Komplexe eröffnen. *Troja* adaptiert Teile der *Iljas*, die ihrerseits schon mit mythischem Inhalt aufgeladen sind, verändert sie und eröffnet so neue Mythos-Lesarten. Auch reale Personen können mit und durch das Medium Film mythische Konnotationen erhalten. Filmstars wie Marilyn Monroe, deren Inszenierung zu Lebzeiten ebenso zur Mythisierung beitrug wie ihr früher Tod, stehen dabei in Kontrast zu Regisseur- und Macher-Ikonen wie Tarantino, der durch seinen extremen und einzigartigen Stil Projektionsfläche für mythisierende Konnotationen bietet.

widmen⁴. Der Beitrag versucht, die Funktionen mythischer Strukturen innerhalb filmischer Erzählungen herauszustellen und anhand der beiden Filme *So finster die Nacht* und *Splice – Das Genexperiment* beispielhaft zu erläutern. Methodisch wird vorhandene Mythen- und Kulturtheorie diskursanalytisch mit einer Filmanalyse verbunden. Ausgewähltes Szenenmaterial der beiden genannten Filmbeispiele dient dabei als Primärquelle im Sinne der werkimmanenten Filmanalyse. Selbstverständlich kann der vorliegende Text die Frage nach dem Zusammenhang von Kino, Film und Mythos nicht in Gänze beantworten; es sollen lediglich einige funktionale Aspekte beleuchtet und erläutert werden, keinesfalls wird dabei Anspruch auf Vollständigkeit erhoben.

1.2. Mythen als Leitbilder menschlichen Bewusstseins

Um sich dem Mythischen innerhalb des Plots anzunähern, muss zunächst genauer betrachtet werden, wie sich das Abstraktum „Mythos“ definiert. Ein Mythos ist, so präzisieren Ernst Cassirer und Claude Lévi-Strauss, eine menschlich geschaffene Denkfigur und hilft, die Welt zu sehen, zu interpretieren und zu verstehen.⁵ Mythen ordnen die Welt, strukturieren sie und machen komplexe Sachverhalte handhabbar. Sie sind dabei von zyklischer Struktur und transportieren auf der Metaebene der Geschichte ein natürliches, elementares Bild, das in der Entstehungszeit des Mythos als real definiert wurde.⁶ Das ursprüngliche Ereignis wird dabei überhöht und als überzeitliche Wahrheit präsentiert.⁷ Das bedeutet, dass sich mythische Erzählungen weder an logisches Denken noch an naturwissenschaftliche Gesetze halten müssen, sondern etwas theoretisch Denkbare aufgreifen.⁸ Mircea Eliade schreibt dem Mythos darüber hinaus weitere fundamentale Eigenschaften zu: Der Mythos steht immer in Verbindung mit dem Akt einer Schöpfung, eines Neubeginns oder einer Entstehung, ist jedoch nie zeitgebunden. Die zyklische Wiederholung der Ereignisse über einen langen Zeitraum hinweg lässt Gegenwart und Vergangenheit verschmelzen, sodass das rationale Zeitempfinden schlussendlich zumindest für die Dauer der rituellen Wiederholung aufgehoben wird. „Das

⁴ Nach Roland Barthes definiert sich der Mythos durch das Bedeutete (ein Begriff, Bild oder Motiv), das durch das Medium Sprache mit dem Bedeutenden (Sinn, der zur Form wird und diese nährt) konnotiert wird. Rückbezogen auf Saussure konzipiert sich so ein dritter Term, die Bedeutung (das Zeichen) und schlussendlich der Mythos selbst. Das Bedeutete wird also durch das Bedeutende zur subjektiven Realität des Mythos-Lesers. Dabei ist die Wirkung des Mythos stärker als die rationalen Erklärungen, die sie wieder relativieren könnten (vgl. Barthes 1970: 113 f.). An diese Beobachtung sollen die folgenden Überlegungen anschließen. Nach Barthes verwandelt der Mythos Widernatürliches in natürlich Annehmbares. Somit ersetzt der Mythos mit seinem inhärenten Wissen und Sinn jede rationale oder logische Erklärung und lässt den Mythos-Leser auch widernatürliche, unerklärliche Gegebenheiten und Bedingungen akzeptieren. Diese Beobachtung lässt sich auch in der Filmrezeption nachvollziehen. Wird ein Teil der filmischen Realität lückenhaft dargestellt oder widernatürlich konstituiert, können mythische Strukturen die fehlende rationale Erklärung liefern. In den folgenden Analysebeispielen wird sich zeigen, dass sich Filme solcher Rückgriffe auf mythische Strukturen bedienen, um Lücken und Widersprüche in Diegese und Sinn zu schließen.

läuft wiederum auf eine Erneuerung der Zeit hinaus, auf eine Umwandlung der Zeitdauer in ‚Ewigkeit‘⁹, schreibt Mircea Eliade und betont damit die Unabhängigkeit des Mythischen von zeitlichen Konstanten. Die Mytheme, die konstitutiven Einheiten des Mythos, stehen immer in „Beziehungsbündeln“ zueinander, die wiederum nur in Kombination Bedeutung erlangen und diachron geordnet werden können, aber vorwiegend synchron gelesen werden.¹⁰ Diese Struktur ermöglicht es, den Mythos trotz diachronischer Nonkonformität mit der Zeit synchron zu lesen und zu verstehen. Jeder Mythos vereint daher bereits in seiner Struktur einen Widerspruch, der sich oft auch in der Erzählung widerspiegelt. Darauf wird an späterer Stelle detaillierter eingegangen, da diese Widersprüche immer Anknüpfungspunkt für mythisches Potenzial bieten. Zunächst sei festgehalten, dass auch Filme mit Widersprüchen in Diegese oder Darstellung arbeiten. Ungereimtheiten und Ellipsen sind filmische Stilmittel, die teilweise sogar explizit auf mythisches Potenzial verweisen und mit dessen Hilfe aufgelöst werden können.

Um genauer zu verstehen, wie solche intradiegetischen Ungereimtheiten mit Hilfe des Mythischen aufgelöst werden und welchen Mehrwert diese Art der Widerspruchauflösung mit sich bringt, muss ein Blick auf die Konstitution mythischer Geschichten und ihre Verbindung mit Filmen geworfen werden. Lévi-Strauss definiert Mythos als Teil der Sprache, der sowohl „in der Sprache“ als auch „jenseits der Sprache“ anzusiedeln ist, was eine Verbindung von Gegensätzlichem erneut andeutet.¹¹ Durch diese gleichzeitige Synchronität und Diachronität kann er die Eigenschaften der Sprache als kontinuierlich beständiges Medium mit denen des Gesprochenen als transitiv flüchtigen Ausdrucks dieses Mediums zusammenführen. Mythen sind demnach Metasprachen, die ihren Inhalt über der eigentlichen Geschichte, jenseits und somit unabhängig von der Sprache als Ausdrucksform transportieren.¹² Eine Eigenschaft, die auch dem Film in seiner Funktion als Mythenträger inne liegt. Film greift einzelne Mytheme auf, erschließt deren mythische Bedeutung jedoch nicht auf der Plotebene, sondern auf einer darüber liegenden Metaebene. Der Filmplot lässt sich auch ohne den Rückgriff auf den Mythos verstehen und darüber hinaus in jede beliebige Sprache übersetzen, ohne dass der transportierte Mythos dadurch an Gehalt verliert.¹³ Ernst Cassirer präzisiert eine These bezüglich der bildhaften Darstellung des Mythos, die sich passend auf das

⁵ Cassirer 1953: 37–93. Lévi-Strauss 1986: 33 ff sowie 264–270.

⁶ Barthes 1970: 130 ff.

⁷ Vgl. Stiglegger 2006: 210.

⁸ Vgl. Aurnhammer 1986: 4.

⁹ Eliade 1954: 455.

¹⁰ Lévi-Strauss 1967: 232.

¹¹ Ebd.: 230.

¹² Ebd.: 231.

¹³ Diese Eigenschaft schreibt Lévi-Strauss jeder Geschichte zu, die als Mythenträger dient. Da sich die Mytheme immer auf der Metaebene finden lassen, werden sie von einer sprachlichen Veränderung der transportierenden Geschichte nicht affektiert. Eine Parallele, die erneut darauf hinweist, dass Film als Mythenträger betrachtet werden kann (vgl. ebd.: 230).

Medium Film als Mythen­träger über­tragen lässt: „Erst wir, die Zuschauer, die ihn [den Mythos Anm. L.S.] nicht mehr leben und sind, sondern ihm bloß reflektierend gegenüberstehen, legen sie [die Trennung des Ideellen vom Reellen sowie den Gegensatz von Bild und Sache; nach Roland Barthes die Trennung von Sinn und Form Anm. L.S.] in ihn hinein. [...] Das ‚Bild‘ stellt die ‚Sache‘ nicht dar – es ist die Sache; es vertritt sie nicht nur, sondern es wirkt gleich ihr, sodaß es sie in ihrer unmittelbaren Gegenwart ersetzt. Man kann es demgemäß geradezu als ein Kennzeichen des mythischen Denkens bezeichnen, daß ihm die Kategorie des ‚Ideellen‘ fehlt, und daß es daher, wo immer ihm ein rein Bedeutungsmäßiges entgegentritt, dieses Bedeutungsmäßige selbst, um es überhaupt zu fassen, in ein Dingliches, in ein Seinsartiges umsetzen muß.“¹⁴ Um den Mythos zu verstehen, braucht es demnach die von Roland Barthes geforderte „dynamische Lesart“.¹⁵ Diese setzt eine Eigenleistung der Lesenden – oder im Fall des Films, der Betrachtenden – voraus und bedingt eine Auflösung des Widerspruchs, um Verständlichkeit des mythischen Gehalts zu gewährleisten. Dabei wird das mythische Bild, wie Cassirer schreibt, zur temporären Realität. Der Mythos wird im Moment der filmischen Rezeption zum Teil des Plots, das filmische Bild und der mythische Kontext werden eins, ohne dass dies explizit ausgesprochen werden muss.

Die Rezipierenden müssen aktiv werden und ihr Bewusstsein auf die Metaebene über dem Plot und der filmischen Sprache lenken. Dort liegt der mythische Gehalt und Mehrwert verborgen, der Widersprüche auflösen kann. Den Rezipierenden obliegt es dabei, die Eigenleistung des Rückgriffs zu vollbringen und den mythischen Gehalt individuell in den filmischen Plot einzubeziehen. Abhängig davon, wie weit und in welcher Form der Mythos in die Rezeption einbezogen wird, fungiert er als Medium, um Figuren, Charaktereigenschaften oder Umstände, die im Plot selbst nicht vollständig offenlegt, zu erklären. Auf der Suche nach einer Erklärung für das Dargestellte können Rezipierende auf Wissen zurückgreifen, das sie aus vorhergegangenen Beschäftigungen und Begegnungen mit ähnlichen mythischen Bildern und Geschichten erlangt haben. Dieses Wissen konstituiert sich in einem mythischen Bildgedächtnis, das vorhergegangene Rezeptionen jenes oder eines ähnlichen Mythos’ speichert und abrufen. Somit ist jede Rezeption abhängig vom persönlichen Wissens- und Erfahrungshorizont der Rezipierenden. Dennoch existieren grundlegende Ähnlichkeiten, die für einen kollektiv erfolgreichen Lückenschluss ausreichen, da Mythen starke Verwandtschaftsbeziehungen untereinander aufweisen, wie bereits Lévi-Strauss mit seinem Gesamtwerk nachwies.

Im Folgenden soll genau dieser Vorgang des Lückenschlusses durch mythische Wissensergänzung anhand gezielter Szenenanalysen beispielhaft veranschaulicht werden. Aus Gründen der Einfachheit wird chronologisch vorgegangen, begonnen mit der schwedischen Literaturverfilmung *So finster die Nacht* (2008, Regie: Tomas Alfredson), anschließend folgt der Science-Fiction Thriller *Splice – Das Genexperiment* (2009, Regie: Vincenzo Natali).

¹⁴ Cassirer 1953: 51.

¹⁵ Vgl. Barthes 1970: 111.

2. Beispielhafte Szenenanalysen

2.1. *So finster die Nacht*

Um die These des diegetischen Lückenschlusses durch mythische Strukturen konkret nachvollziehbar zu machen, möchte ich zunächst den Film *So finster die Nacht* beispielhaft betrachten. Dieser Film greift zwei verschiedene Mythen auf: Den Androgyniemythos und den Vampirmythos, der seinen Ursprung im 17. Jahrhundert findet und in seiner heutigen Form auf eine Mischung verschiedener Wiedergängerlegenden zurückgeht. Protagonist/in des Films ist Eli (gespielt von Lina Leandersson), ein kindlicher Vampir, der als Elias geboren und im Kindesalter einer Kastration unterzogen wurde, die misslang. Elias wurde zum Vampir gemacht und lebt seither mit einem nicht mehr definierbaren Geschlecht, was der zweigeschlechtliche Name Eli ebenfalls unterstreicht. Eli steht als Hauptcharakter in der Tradition eines mythologischen Verführers. Beginnend mit John W. Polidoris Kurzgeschichte *The Vampyre* existiert eine lange Tradition der literarischen Vampirdarstellung als schwarz-romantischer Archetyp. Die Figur des (damals meist männlichen) Vampirs etablierte sich als eleganter, tödlicher Verführer, von dem eine starke, auch sexuell konnotierte Anziehungskraft auf seine (damals analog meist weiblichen) Opfer ausgeht. Die im Folgenden analysierte Szene aus *So finster die Nacht* stützt sich insofern auf diese Tradition, als dass auch hier eine Verführung stattfindet; und zwar zum Hinsehen und wieder Hinsehen, obwohl der Moment längst vergangen und rein gar nichts erkennbar ist. Die Rezipierenden, die den Blickwinkel des anderen Protagonisten Oskar einnehmen, werden vor eine diegetische Lücke gestellt, die sie selbst mit ihrem Kontextwissen ausfüllen, weil der Film gerade nicht zeigt, was sie zu sehen erwarten. Eli und Oskar befinden sich bei Oskar zuhause und Eli kommt, nur mit einem Handtuch bekleidet, aus der Dusche und soll sich im Schlafzimmer von Oskars Mutter anziehen. Als die Tür einen Spalt offen steht, lugt Oskar hindurch und erhascht einen kurzen Blick auf das durch die Kastration zerstörte, nicht vorhandene Geschlecht des Vampirkindes. Da der Film keine weitere Erklärung für diese Auffälligkeit liefert, sind die Rezipierenden mit der Interpretation der zunächst verstörenden Szene auf sich gestellt. Die Handlung des Films läuft weiter und sie haben kaum Zeit, sich mit dem Gezeigten – oder in diesem Fall dem nicht Gezeigten – auseinanderzusetzen. Hier fungiert das Mythische als überbrückendes Medium, das die entstandene Handlungslücke füllt.

Die Motive von Vampirmythos und Androgyniemythos fallen in der Figur Eli zusammen und ergänzen ihren mythischen Metagehalt. Die Betrachtenden sehen, dass Eli weder ein männliches noch ein weibliches Geschlecht aufweist und hinterfragen diese Tatsache in ihrer Rezeption. Die Erklärung, die der Vampirmythos bietet, wird dann durch die des Androgyniemythos' ergänzt: Das Wesen auf der Leinwand ist kein Mensch, sondern ein Vampir. Ihm können daher diverse übermenschliche Eigenschaften zugerechnet werden. Unsterblichkeit und die Fähigkeit nicht zu altern werden mit der offensichtlichen Geschlechtslosigkeit verbunden und helfen, sie in die Diegese einzubinden. Eli konnte, was immer ihm/ihr wiederfahren ist, nur überleben, weil er/sie ein Vampir ist. Ein Mensch ohne jegliche ge-

schlechtsspezifische Merkmale – seien es kombinierte, beider Geschlechter – wäre schwer vorstellbar. Ein kastriertes Vampirkind, das nicht altern, heilen oder sich physisch weiterentwickeln kann, kann jedoch in einem Zustand der absoluten kindlichen Androgynie für immer gefangenen sein.

Dieser ergänzende Rezeptionsvorgang korreliert mit einer These Roland Barthes', nach welcher der Mythos das Unerklärliche zum Offensichtlichen macht. Barthes schreibt: „[A]lles vollzieht sich, als ob das Bild auf natürliche Weise den Begriff hervorriefe, [...] [D]er Mythos ist eine exzessiv gerechtfertigte Aussage“. „Der Mythos verbirgt nichts und stellt nichts zur Schau. Er deformiert. Der Mythos ist weder eine Lüge noch ein Geständnis. Er ist eine Abwandlung.“ Er wandelt widernatürlich Anmutendes in natürlich Annehmbares, da er nicht hinterfragt wird und legitimiert beinahe alles filmisch Gezeigte, so auch in der gesehenen Szene. Die logischen Brüche in der Diegese werden durch die mythische Begründung nachvollziehbar – der Zuschauende nimmt diese als gegeben an. Er beginnt nicht, sie der Logik nach zu hinterfragen, sondern akzeptiert sie. Barthes unterscheidet, wie zuvor erwähnt, zwischen einer zynischen, einer entmystifizierenden und einer dynamischen Lesart des Mythischen. Die ersten beiden Lesarten bezeichnet er als statisch und analytisch, weil sie sich entweder auf den Sinn oder die Form des Mythos, getrennt voneinander, konzentrieren. Die dritte Lesart nennt er dynamisch, da sie Sinn und Form zusammen als „unentwirrbares Ganzes“ betrachtet. Nur mit dieser Lesart kann, so Barthes, der Mythos wirklich erlebt und begriffen werden. Eli ist als kastrierter Vampir weder ein Symbol für Androgynie noch ein Alibi, das stellvertretend für das Androgyne steht. Der androgyne Vampir ist als Zeichen (Bedeutendes) mit mythischem Sinn (Bedeutetes) konnotiert. Elis, durch die Kastration zerstörtes, undefinierbares Geschlecht ist nicht etwa ein Motiv oder ein Indiz für Androgynie, sondern wird von den Betrachtenden automatisch als Begründung für jene verstanden, obwohl der Film dafür keine rationale Erklärung liefert. Der Film zeigt nicht, dass Elis Geschlecht bei einer Kastration zerstört wurde, er zeigt einzig, dass es nicht definierbar ist. Er gibt dadurch in seiner Diegese nichts vor, sondern lässt den Rezipierenden die Wahl, wie der Mythos und damit das Gezeigte interpretiert und gelesen wird.

Ohne eine Deutung im Sinne Barthes' vorzunehmen, kann die angesprochene Szene als physischer Ausdruck eines geschlechtslosen Wesens betrachtet werden. Allerdings verdient die Detailaufnahme, die Oskars Perspektive für den Bruchteil einer Sekunde wiedergibt, darüber hinaus spezielle Aufmerksamkeit. Sie ist die Schlüsselszene, in der den Zuschauenden Elis, wie es im Film später heißt, „kein Mädchen-Sein“ unweigerlich vor Augen geführt wird. Auch wenn er nicht erkennt, was genau mit Eli passiert ist, wird ihm das Essentielle – er/sie ist augenscheinlich eben kein Mädchen und auch kein Junge – drastisch vorgeführt. Laura Mulvey gibt zu bedenken, dass ein Close-Up eines einzelnen Körperteils im Film immer eine andere Art der Wahrnehmung bei Rezipierenden auslöst als ein ganzer Körper. „One part of a fragmented body destroys the Renaissance space, the illusion of depth demanded by the narrative, it gives flatness, the quality of a cut-out or icon rather than verisimilitude to the screen.“ Sie betont, dass Flachheit und Re-

alitätsferne, die eine plötzliche Nah- oder Detailaufnahme ausstrahlt, direkt an die Rezipierenden gerichtet ist. Diese werden mit der Lücke, die eine solche Aufnahme in der Diegese hinterlässt, alleine gelassen. Es entsteht eine Leerstelle im Narrativ und es liegt an den Rezipierenden, diese interpretatorisch zu füllen. Durch die Kürze der Szene liegt nur ein sehr schmales Intervall für die Betrachtung und Interpretation vor. Da die Filmszene in ihrer ursprünglichen Präsentationsform auf der Kinoleinwand nicht angehalten werden kann, bleibt das Körperfragment in flüchtiger aber prägnanter Erinnerung. Nicht nur der zeitliche, sondern auch der perspektivische Filmausschnitt ist, mit Fokus auf Elis Geschlecht, vordefiniert. Die Zuschauenden sehen nur die Nahaufnahme des Unterleibs als fast eindimensionalen, plakativen Ausschnitt der filmischen Realität. Sie sind sowohl zeitlich als auch perspektivisch durch das Medium determiniert.

Das kollektive Wissen über den Vampirmythos greift auch an anderer Stelle im Film. Erneut wird auf Elis diverse nicht menschliche Eigenschaften zurückgegriffen, die von den Zuschauenden sogleich mit dem Vampir-Sein in Verbindung gebracht werden. Eli kann fliegen, kann die Türschwelle nicht ohne Einladung übertreten, hat keinen Schatten und ernährt sich von Blut. All jene Eigenschaften werden zwar filmisch aufgegriffen und kurz thematisiert, jedoch nicht weiter erklärt. Auch hier hinterlässt der Plot Lücken, die von den Betrachtenden eigenständig und unbewusst gefüllt werden. Ein Vampir ist unsterblich und altert nicht. Eli ist dementsprechend im Körper eines zwölfjährigen Kindes gefangen, obgleich dieses Kind eine scheinbar jahrhundertelange Lebenserfahrung aufweist, was der Film ebenfalls nur für einige Sekunden aufgreift. Elis Androgynie steht daher auch assoziativ für das unfertige, unausgereifte und unschuldige Kindliche.

Dieses Motiv findet sich auch in der Hermaphroditos-Geschichte Ovids. Hermaphroditos galt ebenfalls als unberührter, kindlich vollkommener Jüngling, der an einem Quellteich badete. Dort wurde er von der Nymphe Salamakis beobachtet und zum Koitus aufgefordert. Als er sich weigerte, umschlang die Nymphe ihn und gelobte, ihn nie wieder freizugeben. Die Beiden wurden durch göttlichen Willen vereinigt und die kindliche Unschuld und die vollkommene Reinheit des Jünglings waren für immer zerstört. Er musste sie zugunsten einer ungewollten, von Fremden aufgezwungenen Androgynie aufgeben, genau wie Eli. Beide Figuren wurden durch äußere Umstände gezwungen, bis in alle Ewigkeit ohne eigenes, äußerlich definiertes Geschlecht zu leben. Für den Film spielt es dabei keine Rolle, ob Eli ein Mädchen oder ein kastrierter Junge ist. Elis Vampir-Sein stärkt lediglich die Betonung auf seine/ihre Unfertigkeit und determiniert diese, da ohne Alterung auch keine geschlechtliche Reifung stattfindet. Der Mythos rückt das mythisch konnotierte Wesen hier, im wahrsten Sinne des Wortes, aus einer profanen Zeitdauer heraus, in die Ewigkeit. Das Vampir-Sein ist eine Erklärung für die androgyne Gottähnlichkeit, die Eli durch die übernatürlichen Fähigkeiten zugeschrieben werden kann. Der Charakter des Vampirkindes erhebt sich aufgrund dieser Eigenschaften aus dem Profanen in die Sphäre des Heiligen, so wie es durch den Mythos definiert ist. Eli erreicht so eine gottähnliche, heilige Position, in der er/sie nicht mehr an filmisch-profane Zeit gebunden ist. Somit wird die Tatsache, dass Eli ein Vam-

pir ist, zwar betont, ist jedoch gleichzeitig die Natur der Figur, durch die sie sich und ihre Handlungen definiert. „Die Sache, die bewirkt, dass eine mythische Aussage gemacht wird, ist vollkommen explizit, aber sie gerinnt so gleich zur Natur“, heißt es dementsprechend auch in Mythen des Alltags.

2.2. *Splice – Das Genexperiment*

Die erörterte Funktion des Mythischen als Vermittler lässt sich natürlich auch an anderen Beispielen belegen. So greift der Film *Splice – Das Genexperiment* den Mythos künstlich geschaffenen Lebens auf. Das aus einem gentechnischen Experiment entstandene Wesen Dren (gespielt von Delphine Chanéac) besitzt überaus hohe Intelligenz sowie die Fähigkeit, sein Geschlecht zu verändern. Außerdem entwickelt das genetische Wunderwerk, dessen Name nichts weiter als das rückwärts gelesene Wort Nerd bedeutet, im Laufe der Handlung übermenschliche Kräfte. Beide Tatsachen werden den Rezipierenden als gegeben präsentiert, die Erklärung dafür wird zwar in den Plot impliziert, aber nicht explizit ausgeführt.¹⁶ Der Höhepunkt der unerklärlichen Begebenheiten ist erreicht, als Dren scheinbar an einer nicht weiter definierten Krankheit stirbt. Die Wissenschaftler Clive und Elsa (gespielt von Adrien Brody und Sarah Polley), die sich als Zieheltern Drens verstehen, begraben das zu diesem Zeitpunkt noch weibliche Geschöpf. Doch wie durch ein Wunder findet eine Auferstehung statt. Dren erwacht aus dem Scheintod – als männliches Wesen.

Für keines dieser Ereignisse liefert das Gesehene auf der Leinwand eine Erklärung. Stattdessen werden alle diegetischen Leerstellen durch Rückgriffe auf in den Köpfen verankertes Kollektivwissen gefüllt, ausgelöst durch die Strukturen der Erzählung. So wird im Moment von Drens Geschlechtswandel auf das Motiv des Gestaltwandlers zurückgegriffen, das sich durch den Geschlechtswandel der Figur den Androgyniemythos symbiosiert. Genau wie im vorhergehenden Beispiel werden verschiedene mythische Motive auf den Metaebenen in der Rezeption miteinander verbunden. Der Gestalt- oder Formwandler ist an dieser Stelle bedeutsam, da in einigen Volksmythen auch Menschen und Tiere untereinander ihre Gestalten tauschen können. Somit sind Gestaltwandler schon in ihrer ursprünglichen Definition nicht rein menschlich und dem Profanen entzogen.¹⁷ Es ist also leichter annehmbar, dass ein künstlich geschaffenes Wesen seine Gestalt und somit auch sein Geschlecht ändern kann, als ein Mensch oder ein natürliches Wesen. Den Gestaltwandlermythen ist darüber hinaus gemein, dass die Verwandlung immer zu ei-

¹⁶ Schon durch Setting und Plot im Genlabor wird auf den Mythos der Erschaffung künstlichen Lebens verwiesen. Dieser Verweis wird in die Rezeption einbezogen, ohne dass der Rückgriff explizit thematisiert werden muss.

¹⁷ Vgl. Mailahn 2006:169 ff. In der japanischen Mythologie erzählt man zum Beispiel von Kitsune, dem Rotfuchs, der in der Lage ist, sich zum Zweck der Eheschließung in eine schöne Frau zu verwandeln, sobald er sich in einen Jüngling verliebt hat. Ähnliche Versionen dieses Mythos finden sich auch in Indien und China.

nem bestimmten Zweck erfolgt, der oft sexuell konnotiert ist, wie im vorliegenden Beispiel. Nachdem Dren als männlicher Dämon aus seinem Grab auferstanden ist, kommt es zur Vergewaltigung Elsas, die durch den sexuellen Akt schwanger wird. Clive, der Ziehvater des genetischen Experiments, wird von Dren ermordet, was an eine klassische Variante des Ödipusmythos erinnert. Auch Ödipus tötet im Kampf seinen Vater und schwängert seine Mutter – allerdings ohne das Wissen über seine Vergehen. Dren unternimmt beides in vollem Bewusstsein, jedoch erst nach dem Geschlechtswandel. Vor der Verwandlung gab es zwar auch einen sexuellen Kontakt zwischen der weiblichen Dren und Clive, dieser wirkte jedoch zaghafter und unschuldiger, fand durch beidseitiges Zutun statt und schien daher mit weniger bewusster Aggressivität konnotiert. Die Grenzüberschreitung und der sexualisierte Tabubruch werden nach der mythischen Verwandlung zum reinen Willensakt.

Drens Androgynie unterscheidet sich auch in weiteren Punkten signifikant von Elis im vorherigen Beispiel. Die hier aufgegriffene Androgynie-Version geht auf Platons Kugelmenschen-Mythos zurück und definiert sich durch das Vereinen männlichen und weiblichen Geschlechts in einem Lebewesen. Die Kugelmenschen hatten der Legende nach vier Arme und Beine, zwei Gesichter und zwei Geschlechter. Nach der Trennung durch den Göttervater Zeus suchen die einzelnen Hälften ihr jeweiliges Gegenstück und streben nach Wiedervereinigung, da sie sich nur durch jene zweigeschlechtliche Form der Androgynie definieren. Diese Androgynie ist, im Gegensatz zu Ovids Version, durchweg positiv konnotiert. Das eigene Geschlecht wird hier nicht aufgegeben oder zerstört, sondern durch das andere, das sich unter freiem Willen einverleibt wird, ergänzt und vervollständigt. Dieser Vorgang verleiht zusätzliche Kraft, Stärke, Vollkommenheit und Erkenntnis. Die Figur wird aus jeglichem profanen Kontext erhoben und entmenslicht. „Was der Sphäre des Göttlichen und Heiligen angehört, ist mit den Begriffen des Menschen nicht mehr fassbar. Was nicht von dieser Welt scheint, entzieht sich auch den Kontrollmechanismen dieser Welt, ist an sich bereits souverän“, heißt es in *Verdichtungen*.¹⁸ Durch das Erreichen der Androgynie wird das kindliche Geschöpf zu einem starken, muskulösen und bedrohlichen Dämon, der sich an keinerlei Regeln hält und souverän, unter vollem Bewusstsein, agieren kann. Dren kann alle hier aufgeführten, mythischen Strukturen in sich vereinen, weil sie als filmische Figur – die am Rande bemerkt keinen runden Charakter darstellt – bereits aus einem Mythos heraus geboren wurde. Aktuell wäre kein wissenschaftliches Experiment in der Lage, ein derart hochentwickeltes Lebewesen wie Dren zu erschaffen. Die reine Existenz der Figur Dren geht, wie eingangs erwähnt, auf den Mythos des künstlichen Lebens zurück, wie er schon bei Pygmalion in Ovids *Metamorphosen* zu finden ist.¹⁹ Der Bildhauer Pygmalion, der wegen seiner schlech-

¹⁸ Stiglegger 2014: 30.

¹⁹ Im 17. und 18. Jahrhundert gab es ähnliche Gedanken zum Mensch-Maschine-Komplex, später wurde der Mythos in Kunst und Literatur zahlreich aufgegriffen. Eine der bekanntesten Interpretationen ist Johann Wolfgang von Goethes *Homunculus* in *Faust II*.

ten Erfahrungen dem weiblichen Geschlecht abgeschworen hat, schafft eine Elfenbeinstatue nach seinem Idealbild einer weiblichen Person. Ohne es zu beabsichtigen, verliebt er sich in die Figur und beginnt, sie wie seine Geliebte zu behandeln und zu liebkosten.²⁰ Schließlich wird die Statue von Venus, der Göttin der Liebe, zum Leben erweckt und beide zeugen ein Kind miteinander. Auch hier gibt es also eine Fortpflanzung eines künstlich geschaffenen Wesens mit dessen Schöpfer, eine weitere nennenswerte Parallele der beiden Mythen.

Es zeigt sich also, dass der Mythos auch in diesem Beispiel als gegebene Voraussetzung der filmischen Realität akzeptiert wird, ohne dass er einer zusätzlichen Erläuterung bedarf. Er kann als Überspielen der Wirklichkeit gedeutet werden, denn er eröffnet dem Film die Möglichkeit, Dinge zu zeigen, die es in der Realität nicht gibt. Die Betrachtenden werden, ähnlich dem vorherigen Beispiel, durch das Fehlen bestimmter Informationen permanent dazu angeregt, eigene „Ergänzungsleistungen“ zu vollbringen, wie auch Aurnhammer erkennt.²¹ „Die Androgynie-Versionen werden nach ihrem sexuellen, ethischen, sozialen und ästhetischen Gehalt befragt, um die Legitimationsinstanzen und Rezipientengruppen zuordnen zu können.“²² Wie ausgeführt, hat der Rezipierende dabei immer mehr als eine Deutungsmöglichkeit, da ihm mehrere Mythen zur Verfügung stehen, das Gesehene zu interpretieren. Eine grundlegend ähnliche Interpretation ist dabei durch die Parallelen gewährleistet. Die Rezipierenden werden in jedem Fall gezwungen, eine aktive Rezeptionshaltung einzunehmen. Sie müssen mit dem Präsentierten umgehen, es annehmen und verarbeiten. Demzufolge sind sie ebenfalls gezwungen, ihre Raum- und Zeitanschauung, zumindest für die Dauer des Films, dem Geschehen anzupassen. Auch wenn jeder Betrachtende das Gesehene unterschiedlich wahrnehmen kann, lenkt der Film das Raum- und Zeitempfinden der Rezipierenden. Der Mythos erfüllt somit auch hier die Funktion, in die gewohnte Zeitdefinition der Zuschauenden einzugreifen und diese zu verändern. Eine Funktion, die auch Lévi-Strauss dem Mythos zuschrieb²³ und die sich innerhalb des Mediums Film ebenfalls nachvollziehen lässt.

3. Mythen als Medium filmischer Diegese

Wie beispielhaft evaluiert, handelt es sich bei jeder Wiederholung, Spiegelung oder Neuinterpretation einer mythischen Struktur um eine Abwandlung bereits vorhandener Geschichten mit mythischem Gehalt. Der Mythos wird, das bewies die strukturelle Anthropologie, immer an den betreffenden Kulturkreis und die dort verankerten Ängste, Ideale und Wünsche angepasst. Wie die hier betrachteten Beispiele zeigen, verhält es sich mit mythischen Gefügen innerhalb filmischer Diegese ebenso. Auch die Rezeption dieser Strukturen ist immer an die Situation der Be-

²⁰ Im 18. Jahrhundert erhielt die Statue dann den Namen Galatea.

²¹ Aurnhammer 1986: 4 f.

²² Ebd.: 5.

²³ Lévi-Strauss 1980: 64.

trachtenden angepasst, da sie ausschließlich von ihnen ausgeht. Filme greifen mythische Erzählungen auf, adaptieren und nutzen sie, um Inhalte zu transportieren und neu aufzubereiten. Der Mythos erweitert die filminhärente Möglichkeit, eine Welt zugänglich und begreifbar zu machen, die über den Erfahrungshorizont der Rezipierenden hinausgeht und in ihrer Realität nicht möglich wäre. Dadurch können komplexe, heikle oder schwer verständliche Inhalte einem Publikum zugänglich gemacht werden, das weder fachlich interessiert sein muss noch Vorkenntnisse benötigt. Es wird dazu auf Kollektivwissen zurückgegriffen, das kulturkreisabhängig variieren kann, jedoch an zugrundeliegende, mythische Strukturen gekoppelt ist. Die verschiedenen Variationen der dabei entstehenden Erklärungsansätze wiederum entsprechen ebenfalls dem Charakter des Ursprungsmythos. Sie definieren sich dabei individuell, was jedoch keinerlei Schwierigkeit für den Umgang mit der filmischen Realität darstellt. Durch die erbrachte Eigenleistung werden die Rezipierenden nicht nur vom Film gefordert, sie müssen sich selbst in das Geschehen einbringen. Sie können nicht passiv bleiben, was wiederum die Identifikation mit dem Geschehen auf der Leinwand und die Bindung an Figuren oder Charaktere fördert. Momente, Zeiten und Orte, die den Rezipierenden andernfalls niemals zugänglich wären, können bildlich erfahrbar gemacht werden. Durch den Mythos schafft der Film eine Realität, die nichts mit der profanen Welt gemeinsam haben muss, aber dennoch als reale Abbildung einer Wirklichkeit erfasst und angenommen wird. Der Film „[...] macht aus der Welt selbst ein Irreales oder eine Erzählung: mit dem Film wird die Welt ihr eigenes Bild, und nicht ein Bild, das zur Welt wird.“²⁴ Mythos kann diesbezüglich sogar historisches Bewusstsein und individuelle ideologische Überzeugungen ersetzen und kollektivieren.²⁵ Dem Film liegt darüber hinaus ein übergeordnetes Wissen zugrunde, welches das der Rezipierenden oft um ein Vielfaches überschreitet. Die Rezipierenden würden das im Film Gesehene aufgrund ihrer Ideologie oder ihrer Normvorstellungen ohne die vorgegebene Sichtweise vollkommen anders wahrnehmen und werten. Die angelegte, filmische Wahrnehmung lenkt nicht nur ideologisches, sondern auch räumliches und zeitliches Empfinden der Zuschauenden. Die heilige, mythische Zeit, in der die Zuschauenden im verdunkelten Kinosaal sitzen und den Ereignissen auf der Leinwand zusehen, bricht in ihre profane Erfahrungswelt ein und verändert sie. Die Performativität des Mediums schafft eine filminhärente Realität, in die die Rezipierenden eintauchen. Gilles Deleuze definiert diese Eigenschaften als filmische „Befreiung der Horizontgebundenheit“²⁶ der Rezipierenden. Der Film befreit das Subjekt aus seiner Verankerung, enthebt es aus seiner Horizontgebundenheit und löst es von seiner Sicht der Welt, indem er die Bedingungen der natürlichen Wahrnehmungen durch ein implizites Wissen und eine zweite Intentionalität ersetzt, schreibt Deleuze.²⁷ Dieser Vorgang wird, wie die vorangegangenen Beispiele gezeigt haben, maßgeblich durch mythische Strukturen innerhalb des Films ermög-

²⁴ Aurnhammer 1986: 5.

²⁵ Vgl. Stiglegger 2006: 29.

²⁶ Deleuze: 1997: 85.

²⁷ Ebd.

licht und gelenkt. „Die Kommunikation mit dem Zuschauer besteht nun darin, zwischen Leinwand und Rezipierenden einen Erfahrungsraum zu öffnen, der eine Ahnung des Unnennbaren und Unbeugbaren vermittelt.“²⁸ Dem Mythos kommt bei diesem Vorgang eine Schlüsselrolle zu. Er kann nicht nur die Gesamtsituation vorgeben, sondern auch einzelne Charakter definieren, indem er ihnen mythische, heilige oder übermenschliche Eigenschaften zuschreibt. Zeitliche Ungebundenheit, Unsterblichkeit, übermenschliche Kräfte und übernatürliche Fähigkeiten werden durch Mythen erklärt und begründet.

Mögliche Beispiele für solche Rückgriffe wurden hier nur beispielhaft evaluiert und sind zweifellos unzählbar. Dieser Text kann die Fülle an Funktionen des Mythos im Film nicht in Gänze erfassen, er kann ihre Dimensionen lediglich andeuten und unterstreichen, welch tragende Bedeutung mythischen Strukturen im Film zukommt. Mythische Filminhalte sind demzufolge weit mehr als ein Mittel, die Rezipierenden in den Kinosaal zu locken, sie zum Ansehen des Films zu verführen und währenddessen eine Bindung zum Gesehenen auf der Leinwand aufzubauen. Sie setzen in ihrer prägnantesten Funktion vor allem dort ein, wo die Diegese Leerstellen offen lässt. Sie ergänzen die fehlenden Bilder auf der Leinwand direkt in den Köpfen der Rezipierenden, wo sie individuell an die jeweiligen Erfahrungshorizonte angepasst werden können. Mythen fungieren damit als vermittelndes Medium innerhalb filmischer Erzählungen und tragen unbemerkt zu einer kollektiv reibungslos funktionierenden Filmrezeption bei.

Literatur

- Aurnhammer, Achim (1986): *Androgynie. Studien zu einem Motiv in der europäischen Literatur*. Köln/Wien: Böhlau.
- Barthes, Roland (1970): *Mythen des Alltags*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Baudrillard, Jean (1992): *Von der Verführung*. München: Matthes & Seitz.
- Cassirer, Ernst (1953): *Philosophie der symbolischen Formen. Zweiter Teil: Das mythische Denken*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgemeinschaft.
- Deleuze, Gilles (1997): *Kino 1 – Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Eliade, Mircea (1954): *Die Religionen und das Heilige*. Salzburg: Otto Müller.
- Lévi-Strauss, Claude (1980): *Mythos und Bedeutung*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lévi-Strauss, Claude (1967): *Strukturelle Anthropologie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lévi-Strauss, Claude (1986): *Das wilde Denken*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Mailahn, Klaus (2006): *Der Fuchs in Glaube und Mythos*. Münster: LIT.
- Stiglegger, Marcus (2006): *Ritual & Verführung*. Berlin Bertz & Fischer.
- Stiglegger, Marcus (2014): *Verdichtungen. Zur Ikonologie und Mythologie populärer Kultur*. Hagen Berchum: Eisenhut.
- Mulvey, Laura (1975): „Visual Pleasure and Narrative Cinema“. In: Warhol, Robyn R./Diane P. Herndl (Hrsg.): *Feminisms: An Anthology of Literary Theory and Criticism*. New Jersey: Rutgers University Press, S. 438–448.

²⁸ Stiglegger 2014: 144 f.

Filmographie

Splice (Splice – Das Genexperiment) 2009, Vincenzo Natali, 104 Min.

Låt den rätte komma in (So finster die Nacht) Schweden 2008, Tomas Alfredson, 110 Min.