

Britta Hartmann

Initiation und Rezeptionssteuerung in Takeshi Kitanos HANA-BI. Bahnung des Verstehens über die Geschichte hinaus

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14178>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hartmann, Britta: Initiation und Rezeptionssteuerung in Takeshi Kitanos HANA-BI. Bahnung des Verstehens über die Geschichte hinaus. In: Jan Sellmer, Hans Jürgen Wulff (Hg.): *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?*. Schüren 2002 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 10), S. 59–78. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14178>.

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.

Initiation und Rezeptionssteuerung in Takeshi Kitanos HANA-BI

Bahnung des Verstehens über die Geschichte hinaus¹

1. Filmanfang und Initiation

„Erzählen“ ist eine kommunikative Tatsache, der es nicht allein darum geht, ihren Gegenstand zu entfalten, sondern zugleich den Adressaten der Erzählung durch den Text zu „führen“. Die Informationen, die der Erzähltext vermittelt, und die informationellen Strategien, die von ihm verfolgt werden, sind folglich doppelt gerichtet: einerseits auf die Erzählung und die von ihr hervorgebrachte fiktionale Welt, andererseits auf den Zuschauer, dessen Verstehensprozesse angeregt und gesteuert werden sollen. Peter Wuss spricht von der „Strukturierungsarbeit mentaler Prozesse“, die im Werk und seinen ästhetischen Funktionen vorgebildet seien (1993, 430), und Hans J. Wulff schlägt sogar vor, die Inferenzleistungen des Zuschauers als genuinen „Teil der Rhetorik des Textes“ (1999b, 2) zu fassen. Die Dramaturgie des Textes ist immer zugleich auch eine „Dramaturgie des Zuschauers“ (um einen Begriff zu verwenden, den Volker Klotz für das Theater und seine Aufführungspraxen geprägt hat; vgl. 1976).² Solchen Überlegungen folgend, möchte ich die Dramaturgie des Filmanfangs oder besser: der „Initialphase“ filmischen Erzählens als „System zur Initiation des Zuschauers in den Film und seine spezifische Form sowie zur Bahnung des Verstehens“ fassen. Die „Initialphase“ wird dabei als ein zeitlicher und gerichteter Gegenstand innerhalb des Textprozesses aufgefasst. Und die Untersu-

1 Dieser Text erschien zuerst in *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand... Strukturen des Films als Erlebnispotentiale*. Hrsg v. Jörg Frieß, Britta Hartmann & Eggo Müller. Berlin: Vistas, S. 95-114 (Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft. 60.). Danken möchte ich Alexander Beyer, den Mitgliedern der Kieler Arbeitsgemeinschaft *Kognitive Dramaturgie des Films*, denen ich meine Überlegungen zur Initiation und zu HANA-BI vorstellen durfte und die viele wertvolle Hinweise und Anregungen beigesteuert haben, und insbesondere Jens Eder und Hans J. Wulff.

2 Wulff formuliert in diesem Sinn, radikal zugespitzt: „[...] man könnte die Kunst der Dramaturgie am Ende darin zu bestimmen versuchen, durch den Text und seine Strukturen einen kognitiven und emotionalen Prozess in der Aneignung des Textes zu steuern, der das eigentliche Ziel der Inszenierung ist, in dem sich der Text erfüllt.“ Der Text im engeren Sinne ist nur ein Mittel, um jenen anderen Prozeß zu initialisieren und zu kontrollieren. Der Dramaturg inszeniert also Denk- und Gefühlsbewegungen von Zuschauern. Auf dieses funktionale Zentrum sind alle anderen Elemente „die eigentliche Inszenierung ausgerichtet“ (1999, 4).

chung von Filmanfängen im Rahmen einer *Prozessanalyse* zielt folglich nicht auf starre Textstrukturen, sondern auf die narrativen und kommunikativen Strategien, die von der initialen Phase des Textes verfolgt werden.

Filmanfänge ‚legen die Spuren aus‘. Aufgabe des Filmanfangs ist es, nicht nur sämtliche textuellen Elemente und Register zu *initialisieren*, sondern mit der Erfüllung dieser Aufgaben zugleich den Verstehensprozess anzustoßen, zu strukturieren und für die ‚Verstrickung‘ des Zuschauers in die Fiktion zu sorgen. Mit dem Konzept von *Initiation* versuche ich entsprechend, die Operationen des Textes zu fassen, die auf die textpragmatischen Funktionen des Filmanfangs verweisen (vgl. Hartmann 1995). Das spezifische *initiatorische Programm* des jeweiligen Films bezieht sich dabei gleichfalls auf alle Elemente, Dimensionen, Schichten und Register der Narration und der textuellen und kommunikativen Verfasstheit. Der Filmanfang startet ein eigenes, umfassendes *Lernprogramm*.³

Den Anfang von Takeshi Kitanos HANA-BI (Japan 1997), dessen narrative und textuelle Strategien ich hier untersuchen möchte, betrachte ich dabei als Beispiel für *konfrontative Dramaturgien*, d. h. für ein narratives Format, das den einführenden, *expositorischen* Gestus normativer Dramaturgien stark zurücknimmt, den Zuschauer dem Geschehen und der filmischen Form gegenüberstellt und ihn so mit Erschwernissen des Filmverstehens konfrontiert. Ich werde an diesem besonderen erzählerischen Modus, der von Irritationsmomenten geprägt ist, zu zeigen versuchen, welche Verstehensangebote der Film macht, auf welcher verschiedenen Ebenen textueller Verfasstheit er sich am und mit dem Anfang ‚zu verstehen gibt‘ und wie das initiatorische Programm des Films eine spezifische Form der Zuschauerteilhabe nahelegt. Ich gehe dabei von einem Gelingen filmischer Kommunikation aus und unterstelle, dass der zunächst irritierte Zuschauer nicht besinnungslos vor einem ihm unverständlichen Gegenstand ausharrt, sondern eine Modifikation und Adaption der unterlegten Schemata und (Form-)Erwartungen vornimmt. Wie vollzieht sich dieser Prozess? Wie signalisiert der Text den Modus seiner Informationsdarbietungsstrategien, sein *informationelles Design*? Wie stellt er den Zuschauer auf die zu erwartende narrative Form ein, wie regt er Zugangsweisen an und ‚blockiert‘ andere? Wie also etabliert er die rezeptive Ausrichtung auf den Text und die jeweiligen Formen, in denen sich das Verstehen vollzieht? Um solche Fragen werden die nachfolgenden Überlegungen kreisen und dabei die These zu belegen suchen, wonach dieser textuell gelenkte Prozess den Zuschauer weit mehr fordert, als es die Redeweise vom „Geschichtenverstehen“ (vgl. Bordwell 1985, 34) zu fassen vermag.

3 Bordwell und Thompson benutzen das Bild vom *Training* des Zuschauers durch den Filmanfang; vgl. 1986, 91.

2. Konfrontative Dramaturgie in Hana-Bi: Initiation als Entdeckungsreise

HANA-BI, der siebte Spielfilm von Takeshi Kitano, der in Japan als Fernsehstar ungemein populär ist,⁴ steht in der Reihe von Kitano's Yakuza-Filmen (VIOLENT COP [1989], BOILING POINT [1990], SONATINE [1993] und zuletzt BROTHERS [USA/Japan 2000]). In Venedig wurde der Film 1997 mit einem „Goldenen Löwen“ ausgezeichnet und machte Kitano als *Autorenfilmer* in Europa bekannt (Kitano zeichnet für Buch, Regie und Schnitt verantwortlich). In Japan hingegen war dieser Film, wie auch die anderen Filme Kitano's, ein kommerzieller Misserfolg, was vermutlich auch mit dem Gegensatz der dramaturgisch sperrigen und ‚langsamen‘ Filme zu Kitano's Fernsehimage zu tun hat.⁵

Eine kurze Plotsynopsis soll das Verständnis der nachfolgenden Ausführungen erleichtern. HANA-BI erzählt vom Polizisten Nishi als einem, der vom Tod umgeben ist: Vor einigen Jahren starb sein Kind, nun ist seine Frau an Leukämie erkrankt und hat nicht mehr lange zu leben. Und während er sie im Krankenhaus besucht, wird sein Kollege und langjähriger Partner Horibe von einem Gangster niedergeschossen und ist danach querschnittsgelähmt, ein weiterer Kollege wird bei der Verhaftung des Täters getötet. Nishi quittiert seinen Job, holt seine Frau aus dem Krankenhaus nach Hause und entschließt sich zu einer gemeinsamen Reise mit ihr. Er frisiert ein Taxi zu einem Polizeiwagen um, zieht noch einmal seine alte Uniform an und überfällt eine Bank. Mit dem Geld begleicht er seine Schulden bei den Yakuza, einen Teil lässt er der Witwe des ermordeten Kollegen zukommen. Und seinem ehemaligem Partner Horibe, der jetzt, verlassen von Frau und Tochter, am Meer wohnt und aus Verzweiflung und Einsamkeit gerade einen Selbstmordversuch unternommen hat, schickt er Malutensilien. Horibe beginnt zu malen, während sich das Paar auf eine Reise quer durch Japan begibt: zum Fujiyama, zu Tempeln, in die schneebedeckten Berge, schließlich ans Meer. Dabei sind ihnen einerseits die geldgierigen Yakuza auf der Spur – Nishi bringt sie kurzerhand einen nach dem anderen um –, andererseits die ehemaligen Kollegen. Als sie ihn am Meer stellen, bittet Nishi um etwas Zeit und erschießt dann seine Frau und sich selbst. Während alldessen

- 4 Kitano verantwortet unter dem Namen Beat Takeshi, den er auch als Schauspieler in seinen Filmen führt, mehrere Fernsehshows gleichzeitig und ist so in Japan nahezu täglich im Fernsehen zu sehen, als TV-Comedian, Quizmaster, Talkshow-Host, Schauspieler, daneben schreibt er aber auch Kolumnen für große Tageszeitungen und hat seit einiger Zeit auch Erfolg als Maler; vgl. Möller 1998.
- 5 Dieser Hinweis dient hier auch als Entkräftung des Einwandes, die Filme seien hierzulande „nicht verstehbar“, weil sie einem völlig anderen Kulturkreis entstammen: Ich denke, ihr Erfolg in Europa deutet darauf hin, dass sie sehr wohl „verstanden“ werden, und Kitano hat auch in Interviews selbst wiederholt darauf hingewiesen, dass er seine Filme inzwischen dezidiert für den europäischen Markt konzipiert. Außerdem: Es geht mir auch keinesfalls um die Erschließung der „adäquaten“ Lektüre durch einen „idealen“ Zuschauer, sondern genereller: um die textuelle Ermöglichung von Filmverstehensprozessen.

durchbrechen Horibes farbenprächtige, naive Bilder rhythmisierend die Handlung, nehmen sie wie in symbiotischer Beziehung auf die Stationen der Reise und auf Nishis ablaufendes Leben Bezug.

2.1 Initialisierung des Nebeneinanders divergierender narrativer Modi

Eine vermeintlich einfache Geschichte von einem, der sein altes Leben hinter sich lässt und zu einer Reise aufbricht, von der er nicht mehr zurückkehren wird. Nur: Sie wird nicht in dieser Simplizität und Linearität erzählt, sondern der Plot entfaltet sich in zeitweilig verwirrender Achronologie, wobei die temporalen und kausalen Beziehungen zwischen den einzelnen Handlungsabschnitten systematisch ‚heruntergespielt‘ und verunklart werden. Der Plot wird auf zwei verschiedenen Zeitebenen dargeboten, deren Verhältnis zueinander zunächst unbestimmt ist. Die beiden Zeitebenen werden nebeneinander her entwickelt; Indikatoren, die auf eine Flashback-Konstruktion deuten würden und das achronologische Erzählen über psychologische Prozesse des Erinnerns aufschließen und so narrativ motivieren, gibt es nicht. Dazu kommt, dass die Gegenwartsebene noch zusätzlich mit kurzen schwach indizierten Erinnerungsflashbacks des Protagonisten durchsetzt ist, mit denen ein traumatisches Handlungsereignis vom Ende der Vergangenheitsebene sukzessive vervollständigt wird: Bei der Verhaftung des Täters in einer Einkaufspassage wird Nishi niedergeschlagen und muss, kurzzeitig ausser Gefecht gesetzt, mit ansehen, wie einer der beiden Kollegen erschossen, der andere schwer verwundet wird. Nishi tötet den Mörder mit einem gezielten Kopfschuss und feuert dann sein gesamtes Magazin auf die Leiche ab. Die einzelnen Erinnerungsfragmente dieses Erlebnisses werden dabei wiederum achronologisch dargeboten.⁶ Die beiden Erzählstränge fügen sich erst nach ca. 34 Minuten zusammen. Dann erst lässt sich die Handlungsvergangenheit zu einer Ganzheit zusammensetzen und sind die beiden Zeitebenen integrierbar. Das Verstehen des narrativen Puzzles wird zusätzlich dadurch erschwert, dass die Vergabe von Zeitindikatoren strikt verweigert wird und beide Erzählstränge von zahlreichen Ellipsen durchsetzt sind – und zwar sowohl *zwischen* den Szenen und Sequenzen, als auch *innerhalb* von Szenen.

6 Kitano auf die Frage, warum der Film im Unterschied zu den Vorgängern mit derart verschachtelten Zeitebenen arbeitet: „Ursprünglich dachte ich daran, alle Rückblenden in einen Block zu packen und den Rest dann in der Gegenwart stattfinden zu lassen. Während der Schnittphase wurde mir jedoch klar, daß eine derartig lineare Erzählstruktur weit weniger interessant sein würde – zumindest für meinen Geschmack. Damit begann jedoch ein Albtraum: Ich musste den Film um die vierzehn Male umschneiden, bis ich schließlich bei der heutigen Fassung angelangt war. Es ist eigentlich gar nicht meine Absicht gewesen, den Film mit einer komplexen Zeitstruktur zu versehen. Sie hat sich während des Schneidens dahin entwickelt.“ (Stodolka 1998, 27)

Mit der Etablierung solcher Verfahren fundiert und bahnt die Initialphase von HANA-BI einen Lektüreprozess, den ich mit Tony Ryans (1997a, 28) als „Entdeckungsreise“ bezeichnen möchte – ein phasisches, tastendes, vielschichtiges und latent unsicheres Unternehmen. Die Initialphase sorgt für Irritation: durch das Neben- und auch Gegeneinander verschiedener narrativer Modi und durch die Hervorkehrung eigenwilliger stilistischer Verfahren. Das folgende Einstellungsprotokoll von Titelvorspann und erster Szene soll helfen, die irritierende Erzählweise und die – in Kitano's eigenen Worten – „mathematische Montageform“ (vgl. Ryans 1997b, 29) des Films zu veranschaulichen:

Titelvorspann (unterlegt mit melancholischer Klavier- und Streichermusik):

Firmenlogo: „Office Kitano“

Mehrere Bilder Titelvorspann in traditioneller Form (Schrift auf schwarzem Hintergrund), dann

- #1: Zeichnung: ein halbaufgeschlagenes Drehbuch, „Vol. 7“ als Schrift auf dem Umschlag.
- #2: Zeichnung eines Engels [Überblendung zu:]
- #3: Zeichnung des Engels vervollständigt, jetzt vor farbigem Hintergrund, Kamera fährt zurück, leichte Drehung. Titel neben der Zeichnung weiter.
- #4: Farbige Zeichnung: rote und rosafarbene Blüten (Rhododendron), darauf eine geschwungene Notenrolle, Titel auf der Zeichnung weiter.
- #5: Farbige Zeichnung wie von Kinderhand auf schwarzem Tonkarton: eine Familie (Vater, Mutter, Kind) bewundern ein Feuerwerk. Titel auf der Zeichnung weiter.

Auftaktszene:

- #6: Blauer Himmel mit Wolken.
- #7: [Nah:] Zwei junge Männer in Arbeitskleidung (einer im Bildvordergrund, der andere als Beobachter dahinter) stehen vor einem Auto und Wohnkulisse und blicken starr nach vorn, Richtung Kamera (Abb. 1).
- #8: [Gegenschnitt, nah:] Ein Mann [Nishi, gespielt von Kitano] mit Sonnenbrille blickt starr geradeaus (den jungen Mann vorne an; Abb. 2). Blick nach unten als Übergang zu #9
- #9: [Sein POV:] Essensreste und Getränkeflaschen auf dem Kühler des Autos.
- #10: [Wie #8:] Blick zurück auf den Jungen. Merkwürdig ‚unpassender‘ Gesichtsausdruck: Nachsichtig? Väterlich?
- #11: [Panorama-Aufnahme:] Blick auf die gesamte Szenerie: Das Auto und die drei am Rande eines Parkdecks vor großstädtischem Wohngebiet, so weit von der Kamera entfernt, dass die Akteure kaum zu erkennen sind (Abb. 3).



Abb. 1-3 HANA-BI (Takeshi Kitano, Japan 1997)

- #12: [Sehr kurz!:] Griff in die Hosentasche, ein Gegenstand [nicht sichtbar] wird herausgezogen. Dazu ein Geräusch wie von einem Reißverschluss, nicht bildsynchron.
- #13: [Ähnlich wie #7, aber überaus kurz:] Die beiden Typen mit finsterem, reaktionslosem Gesichtsausdruck.
- #14: ‚Flatschendes‘ Geräusch. Blick durch die Windschutzscheibe des Autos nach draußen: Ein Lappen klatscht auf die Scheibe, der Punk im Blaumann putzt eifrig den Wagen. Nishi im Hintergrund schaut zu. [Zeitliche Ellipse zwischen #13 und #14.]
- #15: [Totale der Szene aus einer anderen Perspektive:] Der Typ auf dem Wagen, weiterhin putzend, der andere beobachtend dahinter, Nishi beobachtend am rechten Bildrand. Der Typ rutscht von der Kühlerhaube herunter, Nishi versetzt ihm noch zusätzlich einen Tritt. Keine Musik unter dieser Einstellung. [Überblendung zu #16:]
- #16: [Wiedereinsatz der Musik. Panoramaaufnahme:] Die Stadt von oben: Eine Brücke spannt sich über einen breiten Fluss. Autos fahren über die Brücke. Schwenk der Kamera nach rechts. Einblendung des Haupttitels [Kalligraphie in roter Farbe:] HANA-BI.
- #17: Wieder der Parkplatz. Schriftzeichen auf dem Boden: „Stirb!“ [dt. gesprochen].
- #18: [Sehr lange Einstellung, graphische Verbindung zwischen #17 und #18:] Küstenstraße. Nishis Auto kommt ins Bild, fährt in den Bildhintergrund. Schwenk nach oben: Blauer Himmel mit weißen Wolken [ähnlich #6].

Die Auseinandersetzung auf dem Parkdeck: 13 Einstellungen, die in äußerster Verknappung eine einfache und ihrem Grundmodell nach sattem bekannte Kleinsthandlung, eine gewalttätige Konfrontation repräsentieren: Der Konflikt liegt auf der Hand, der Ablauf ist klar, und dennoch irritiert die knappe Szene. Der Film konfrontiert den Zuschauer unvermittelt mit einem ablaufenden Geschehen, setzt ihn mitten in eine Situation hinein und verzichtet auf jedwede Form der Einführung: weder in die Szene selbst – so gibt es z. B. keinen orientierenden *establishing shot*, und die Panorama-Aufnahme des Parkdecks ist eher von desorientierender Wirkung, sorgt doch der Sprung zwischen den Distanzen für einen perzeptiven Schock und erfordert eine mühsame Neuverortung im Handlungsraum – noch in die Geschichte, die hier (vermeintlich) beginnt.

Durch den Wegfall des Dialogs verzichtet der Film auf ein zentrales Verfahren der Informationsvergabe, etwa zur Einführung der Figuren und zu ihrer psychologischen Auskleidung. Die handelnden Figuren erscheinen wie Spielfiguren auf einem Schachbrett: typisiert, begrenzt in ihren Funktionen, den Regeln des Spiels gehorchend. Die Exponierung des Protagonisten, auf den sich das Zuschauerinteresse in der Anfangsphase primär richtet, erfolgt über sein auffallendes Verhalten und über die Blicke (deren Ausdeutung wird aber konsequent blockiert: durch ihre Starre, die Ausdruckslosigkeit der Mimik und die Sonnenbrille, hinter der sich die Figur versteckt⁷).

Der gewalttätige Akt selbst wird durch die Szenenauflösung elliptisiert und lediglich über die Tonebene repräsentiert: der Griff in die Hosentasche (zum Messer?) wird mit einem merkwürdigen, asynchronen Geräusch unterlegt; es folgt eine extrem kurze Einstellung der beiden Typen mit finsterem Gesichtsausdruck, dann der Umschnitt: ein ‚flatschendes‘ Geräusch – der Wischlappen des blonden Punks klatscht auf die Windschutzscheibe (gefilmt von innen, durch die Scheibe hindurch, was wiederum eine Neuverortung im szenischen Raum erfordert). Das (verfremdete) Geräusch ‚erfüllt‘ die Erwartungen eines gewalttätigen Aktes, indem es ihn impliziert. Das Geräusch gehört so verschiedenen Handlungskontexten an, ist ambivalent: Wenn der Punk von der Motorhaube herunterrutscht, wird retrospektiv klar, dass er in der temporalen Ellipse tatsächlich einiges abbekommen hat.

Das Verstehen der Situation ist trotz der perzeptiven Störmanöver⁸ gegeben, die Szene leistet jedoch in initiatorischer Hinblick einiges mehr und berührt darin verschiedene Funktionskreise, die ich aufrissartig benennen möchte.

7 Zu den Blickstrukturen und der ‚Blockade‘ der Blicke in HANA-BI vgl. Grissemann 1998.

8 Zum Konzept des „perceptual roughening“ als einem Verfahren zur Verfremdung oder ‚Verlettsamung‘ (im Sinne des russischen *ostranenie*) vgl. Thompson 1980.

- (1.) Der gewalttätige Auftakt legt als konventionalisiertes Muster des Action-Films unmittelbar das *Genre* fest und befördert damit entsprechende Zuschauererwartungen hinsichtlich des Aufbaus der *erzählten Welt* und der in ihr wahrscheinlichen Konstellationen, Konfliktstrukturen und Handlungsereignisse. Diese fiktionale Welt ist zugleich als *normatives Feld* zu fassen, wird doch hier das In-Geltung-Stehen eines Wertesystems exemplarisch vorgeführt: Dinge, die man nicht tut; Grenzüberschreitungen, die zu ahnden sind.
- (2.) Durch das modellhafte Vorführen des Verhaltens der solcherart plakativ gegebenen, typifizierten Hauptfigur erfolgt eine Fokussierung des Zuschauerinteresses. Eröffnet wird eine narrative Linie, die man als „behavioristische Charakterstudie eines merkwürdigen Menschen“⁹ umreißen könnte und die sich neben das Interesse an der (generisch eingegrenzten) Handlungsentwicklung schiebt.
- (3.) Die Grundlegung der erzählten Welt bedingt auch die Ausrichtungen der „Erwartungsaffekte“, werden über den Aufruf des Gewalttopos doch weitere gewalttätige Aktionen wahrscheinlich (vgl. Wulff 1985, 60ff). Damit ist aber zugleich die *kommunikative Rolle* des Zuschauers berührt, der sich selbst fragen muss, ob das ‚sein‘ Format und ‚seine‘ Ansprachemodalität ist: Bin ich bereit und willens, mich auf das, was ich erwarte, auch einzulassen? Die rezeptive Ausrichtung des Zuschauers umfasst damit neben dem Abschreiten des intertextuellen Raumes immer auch eine Form der Selbstbefragung und -evaluation.
- (4.) Die generisch geprägten Wissensbestände und Erwartungsmuster des Zuschauers werden zugleich eingeklammert: durch die elliptische Darstellung von Gewalt, die dem Genreformat zuwiderzulaufen scheint. Die Szene führt die unkonventionelle Form der Gewaltdarstellung in HANA-BI ein: Der gewalttätige Akt findet zumeist (aber eben nicht grundsätzlich, rezeptive Sicherheit wird auch in dieser Hinsicht nicht gewährt) im *Off-screen space* statt und wird lediglich über den Ton, einen Schatten am Boden, das Hineinspritzen von Blut in den Bildkader oder über die Blicke der Figuren in den *Off-Raum* repräsentiert,¹⁰ was zu einer Verschiebung des Stellenwerts von Gewalt führt: Gewalt ist hier nicht Ausdruck von zugespitzten und psychologisch motivierten Konflikten, die in eine genreübliche Spannungsdramaturgie eingelassen wären; betont wird vielmehr die Alltäglichkeit, Banalität und Lakonie der Gewaltausübung. Mit dieser ‚Flatsch-und-zack-Manier‘ der Gewaltdarstellung arbeitet der Film an der Dedramatisierung der Erzählstruktur und sorgt für die *Ausdünnung der*

9 Diese treffende Bezeichnung verdanke ich Vinzenz Hediger.

10 Zu diesen Strategien äußert sich Kitano in Horwarth 1998, 75.

Genreerzählung. Die dramaturgische Form und szenische Repräsentation von Gewalt ist nur ein Indiz dafür, wie HANA-BI die Genremuster des Yakuza- und Polizeifilms als vorgewusste Erzählstereotype fasst, als eine narrative Hülle, von der sich der Film im Verlauf immer mehr befreit.

- (5.) Diese Form der Rückbindung an das intertextuelle Feld und das Hervorkehren des filmischen Stils legt die Enunziation und ihr Kalkül mit dem Zuschauer und seinen Wissensbeständen offen. Für den Zuschauer andererseits werden über solche Verfahren und die Anbindung an das VIOLENT COP-Image der Kitano-Figur Rückschlüsse möglich auf einen impliziten Autor, dem Wirkungsabsichten und eine filmische ‚Handschrift‘ zugesprochen werden. Auch solche Bewegungen im intertextuellen und meta-narrativen Raum, die das kommunikative Verhältnis berühren, sind Bestandteil der Strukturbildungsversuche des Zuschauers.

Am Ende der kurzen Szene sind verschiedene Spuren narrativer Entwicklung gelegt. Im Rahmen von Kohärenzstiftungsversuchen, die sich am ‚Normalformat‘ der Genreerzählung orientieren und auf die besondere Relevanz von Anfangsinformationen verlassen, dürfte das „Stirb!“-Zeichen auf dem Asphalt dahingehend operationalisiert werden, die beiden Jungs in Blaumännern in einer Art ‚kognitiven Warteschleife‘ mitzuschleppen und die Wiederaufnahme des konkreten Konflikts zu unterstellen. Andererseits ist der Tod ein Hauptmotiv des Films, an dessen Ende Nishi seiner Frau und sich selbst das Leben nimmt, und das Zeichen wird so als symbolisierender Gestus lesbar, abgelöst von den konkreten Handlungsereignissen: zwei mögliche Richtungen, die der Text anbietet.

Die Szene führt modellhaft das Genre, die Hauptfigur, zentrale Bestimmungstücke der erzählten Welt wie die Anlage der Figuren und den Topos der alltäglichen Gewalt, aber auch Erzählweise, Rhythmus und das deutlich hervortretende stilistische Register des Films (geprägt durch elliptische Montage, einen eigenwilligen Umgang mit dem filmischen Raum, Verfremdungen und Synchronie des Tons ein und etabliert damit ein *Neben- und Gegeneinander unterschiedlicher narrativer Modi und Strategien*: das Genreformat, das zugleich als ‚eingeklammert‘ erscheint, und den Modus der *art cinema narration*, dem der Stil zuarbeitet (vgl. Bordwell 1985, 205ff). Beiden korrespondieren ganz unterschiedliche Erwartungsfelder, antizipative Tätigkeiten und Teilhabeformen des Zuschauers. Dessen Aufgabe ist es, über die generischen und modalen Rahmungen und damit über die Angemessenheit der eigenen Schemabildung zu befinden.

2.2 Narrative Puzzlespiele und Formen der Zuschaueraktivität

Das narrative Möglichkeitsfeld ist demgegenüber noch einigermaßen vage, und der Zuschauer erwartet nach dem Einstieg *in medias res* von der nächsten Szene nun informationelle Grundlegung, Exposition der Handlungsprämissen und der zu erwartenden Konflikte und Orientierung innerhalb der erzählten Welt. Der Film folgt zwar vermeintlich diesem dramaturgischen Format und den damit verbundenen Erwartungsmustern (so ‚bedient‘ der weitere Verlauf das Genre und legt Spuren in Hinblick auf die Handlungsentwicklung), zugleich rückt er aber von einer stringenten Informationspolitik ab und wartet mit neuerlichen Irritationsmomenten auf, die verschiedene Versuche zur Befragung des Materials und zur Kohärenzstiftung anregen. Der Wunsch nach schneller Erschließung des Handlungszusammenhangs erweist sich als problematisch; der Zuschauer wird in eine komplizierte Ratenaktivität verstrickt.

In der Sequenz nach dem Auftakt wird das personelle Nahfeld Nishis eingeführt: Wir lernen seine Kollegen bei der Polizei kennen, die Hierarchien und sozialen Rollen scheinen auf, und die Situation der Überwachung eines mehrfachen Mörders wird etabliert, dabei zugleich die Härte des Polizeidienstes und die zeitliche Beanspruchung der Polizisten betont. Über den Dialog wird Nishis Frau eingeführt, wir erfahren aus den Gesprächen der Kollegen von ihrer Krebserkrankung (sie hat Leukämie) und vom Tod des Kindes.

Eröffnet wird dieser Abschnitt mit einer Autofahrt durch die Straßen der Stadt. Das Auto wird von außen gezeigt, darüber liegt ein Dialog (durch die Autoscheiben ist undeutlich zu erkennen, dass keiner der Insassen tatsächlich spricht), der narrative Informationen vergibt: über das Verhältnis von Nishi zu seinem Kollegen Horibe, der neben ihm auf der Rückbank sitzt, über ihre langjährige Freundschaft und ihre Ehefrauen. Es wird damit auf die im klassischen Hollywoodkino übliche Form des Dialogs in expositorischer Funktion zurückgegriffen: Die Figuren tauschen Informationen aus, die letztendlich an den Zuschauer adressiert sind und dazu dienen, ihn informationell ‚auf Stand‘ zu bringen und so für schnelle Orientierung in der erzählten Welt zu sorgen (durch die Asynchronität von Bild und Ton und die fehlende Zuordnung zu den Sprechern erweist sich dieses Verfahren aber zugleich als eine solche Technik, wird reflexiv).

Während dann der Fahrer des Wagens losgeschickt wird, um Manschus einzukaufen, bleiben Nishi und Horibe im Auto zurück. Horibe erkundigt sich nach dem Gesundheitszustand von Nishis Frau und schlägt dem stoisch schweigenden Nishi einen Besuch im Krankenhaus vor, was dieser kurz mit „Nicht nötig“ beantwortet. Das Thema der Krankheit ist eingeführt, das dann in den Gesprächen der Kollegen mehrfach aufgegriffen und umkreist wird. Der Text sorgt in diesem Punkt für informationelle Redundanz, lässt den Zuschauer aber zugleich über das Verhältnis von Nishi zu seiner Frau im Unklaren.

Als Nishi dann doch seine Frau im Krankenhaus besucht, sitzen sich beide lange schweigend gegenüber. Hier tritt der filmische Stil, wie er sich in der *mise-en-scène* und in der *decoupage* zeigt, ganz ins Zentrum: Die Figuren werden abwechselnd als isoliert voneinander gezeigt, dann wiederum als eng aufeinander bezogen. Gestört wird diese Untersuchung des Beziehungsgefüges durch den Überfall auf Horibe, der unvermittelt in Form einer Alternationsmontage (das genaue zeitliche Verhältnis zwischen den beiden Vorgängen wird auch hier nicht angezeigt) in die Szene eingeschnitten wird: Das dramatische Geschehen draußen, das indes wiederum völlig undramatisiert und spannungslos dargeboten wird, durchbricht eine von Handlung weitgehend befreite Szene, in der die Erzählzeit stillzustehen scheint.

Nishi erfährt von dem Vorfall, nachdem ihm der Arzt seiner Frau eröffnet hat, dass es für diese keine Hilfe mehr gäbe und sie jetzt zu Hause besser aufgehoben sei. Die Nachricht vom Überfall beendet unvermittelt die Sequenz, ohne dass eine Entscheidung gefallen wäre, ohne dass Handlungskonsequenzen aufschienen (dass Nishi tatsächlich seine Frau nach Hause zurückgeholt hat, wird später ersichtlich, narrativ betont wird dieser Umstand nicht).

Es scheinen hier unterschiedliche Dimensionen des Textverstehens auf, die ich wie folgt umreißen möchte:

- (1.) Der Szenenwechsel erfordert einen Neuaufbau der Situation und eröffnet das *narrative Puzzle*, das den Film für die nächste halbe Stunde prägt: Weder ist der temporale Zusammenhang zwischen Auftaktszene und der Autofahrt (in einem silberfarbigen Wagen) durch die Straßen der Stadt, mit der diese Szene beginnt, klar, noch lassen sich zwei entsituierte, aus dem Handlungskontext herausfallende Einstellungen integrieren, die den Protagonisten an sein dunkles Auto gelehnt zeigen (Einstellung #21 und #22). Erst wenn in der zwölften Filmminute an diese Bilder angeknüpft wird (in Einstellung #60), erweist sich, dass der Plot auf zwei verschiedenen Zeitebenen entwickelt wurde, dass die Auftaktszene der Handlungsgegenwart angehört hat und die Szene nach dem Filmtitel Teil der Handlungsvergangenheit sein muss! Denn jetzt sieht man Nishi zunächst wiederum an das dunkle Auto gelehnt, danach zusammen mit dem im Rollstuhl sitzenden Horibe am Meer. Der Text vergibt keine eindeutigen Hinweise zum temporalen und räumlichen Zusammenhang zwischen Auftaktszene (die mit der Autofahrt die Küstenstraße entlang endet) und der Szene am Meer. Eine abschließende Integration der einzelnen Episoden und ihrer Teilstücke, die von der Initialphase des Films dargeboten werden, ist beim ersten Sehen kaum möglich und führt zu einer Befragung des ‚Fabel-Puzzles‘ hinsichtlich seiner generellen Relevanz für das Textverstehen: Wenn mir die exakte Auflösung nicht gelingt, wie gehe ich dann mit dem Gezeigten um? Andere Zugänge zur Ge-

schichte werden erprobt: Anstelle der letztgültigen Erschließung der Vorgeschichte tritt die Festlegung eines groben Vorher-Nachher-Schemas, das als völlig hinreichend erscheint, um über die prinzipielle (statt präzise) Kausalität der Ereignisse befinden zu können und damit ein ausreichendes Maß an kognitiver Kontrolle und Übersicht zu erlangen. Der durch die Puzzlestruktur zunächst erzeugte Druck, die Teile zusammenzusetzen, wird allmählich abgestreift. Das Einstellen auf die Form des Darbietens und Erzählens umfasst ein Sich-Einlassen auf eine andere Form der Teilhabe. Erzielt wird darüber so etwas wie eine kontemplative Haltung: abwarten und beobachten, wie die Geschehnisse aufeinander folgen.

- (2.) Die Szene führt mit der Geschichte der Frau, die durch die Gespräche der Kollegen eröffnet wird, eine zweite narrative Linie neben der Genreerzählung (Polizei-/Gewaltlinie) ein: eine sehr zurückgenommene Liebesgeschichte. (Sie tritt im weiteren Verlauf immer mehr in den Vordergrund und dominiert schließlich die zweite Hälfte des Films.) Die Suche nach Informationen richtet sich entsprechend neben der Erkundung der Vorgänge in der narrativen Vergangenheit auf die anfänglich unklare Beziehung des Ehepaares. Etabliert werden so *verschiedene Richtungen des narrativen Interesses und unterschiedliche Formen der Suche nach Informationen*.
- (3.) Die zweite Handlungslinie legt den *Modus der Verhaltensbeobachtung* von Nishi und der schweigenden Miyuki nahe. Der Film betont die Angemessenheit dieser Wahrnehmungsweise, etwa indem er das sozial auffällige Verhalten des Protagonisten, das in der Auftaktszene als Motiv gesetzt wurde, in weiteren Situationen vorführt: etwa in seiner merkwürdigen Entgegnung auf Horibes Vorschlag, die todkranke Frau im Krankenhaus zu besuchen, oder auch in einer Episode, in der er mit zwei Jugendlichen auf der Straße Baseball „spielt“: Als Horibe zu den untergebenen Polizisten, die im Überwachungswagen vor dem Haus des gesuchten Verbrechers ausharren, vom „schweren Schicksal, das er [Nishi] zu tragen hat“ spricht, wird, während Horibes Stimme weiter aus dem *Off* zu hören ist, Nishi mit den Ballspielern gezeigt: Er willigt freundlich ein, ihnen den Ball zuzuspielen, holt wie ein Profi aus, wirft dann aber den Ball unvermittelt seitlich weg ins endgültige Aus und feixt dazu stumm. Die Narration bildet durch solche Episoden eine „Topik-Reihe“ (vgl. Wuss 1993) aus, die auf einem Wiedererkennen ähnlicher typischer Verhaltensmuster gründet. Die Darstellung ist dabei strikt entpsychologisiert, setzt auf die enthüllende Wirkung vermeintlich marginalen Geschehens und nutzt dabei auch informationelle Widersprüche: Horibes trauriger Bericht über Nishis familiäre Situation läuft dessen paradoxem Verhalten beim Ballspiel zuwider.
- (4.) Mit der Episode von den ballspielenden Jungen wird eine Kette slapstickartiger Einlagen um komische Nebenfiguren eingeführt und damit an das

Wissen um das Image der *TV-personality* Kitano appelliert (und die fiktionale Welt durch solche enunziativen Hinweise aufgebrochen).¹¹ Mit solchen, die Erzählung rhythmisch durchziehenden Momenten, werden – wie auch in der Parallelmontage von Nishis Krankenhausbesuch und dem Überfall auf Horibe – *tonale Brüche* organisiert (das Komische durchbricht die melancholische Grundstimmung, der Schock der Gewaltszenen durchbricht die Stillstellung der Handlung und den Modus der Beobachtung). Diese tonalen Brüche tragen zu einer Dezentrierung der Erzählung bei und wirken zugleich auf die Form der Zuschauererteilung ein.

- (5.) Eingeführt wird aber auch *das Nebeneinander unterschiedlicher informationeller Strategien*: neben die Verweigerung zentraler Informationen und das Herunterspielen wichtiger Handlungsereignisse tritt die Beiläufigkeit, mit der zentrale Informationen gleichsam fallengelassen werden. Neben im normativen Verständnis handlungsarmen Szenen stehen Momente großer Geschwätzigkeit und des Ausbreitens von Nichtigkeiten; so findet sich ein blödsinniger Streit zwischen Horibe und dem Fahrer des Wagens um zuviel eingekaufte Manschus eben nicht zufällig am Filmanfang, sondern fungiert als Vorgabe einer informationellen Strategie des Films. Mit Hilfe *expositorischen Sprechens*, das auf informationelle Redundanz zielt, werden die Handlungsprämisse (den bevorstehenden Tod der Frau, die zeitraubende Arbeit bei der Polizei) dargelegt, ohne dass diese narrativ umgesetzt würden (indem etwa gezeigt würde, dass der Protagonist darauf reagiert, Ziele formuliert und Konsequenzen aus der Situation zieht). Was hier stattfindet, ist eine permanente Infragestellung der Kausalität von Ereignissen als kohärenzstiftendes Moment von Geschichten.

2.3 Etablierung des Diskursuniversums und der Teilhabemodalität

Der Zuschauer tritt diesem merkwürdig changierenden Diskurs jedoch nicht unvorbereitet gegenüber: Die *Titelsequenz* ist in vielerlei Hinsicht von rahmenfunktionaler Funktion, färbt den narrativen Diskurs ein und ist so als eine bedeutende semantische Geste aufzufassen. Sie sorgt für die thematisch-symbolische Grundlegung des Films, setzt das den gesamten Text umspannende *Stimmungsregister*, den *mood* des Films (vgl. dazu Smith 1999), und sorgt damit für die modale, atmosphärische und emotionale Ausrichtung. Ihr kommt damit *priming*-Funktion in einem umfassenden Sinn zu.

- (1.) Von zentraler Bedeutung ist dabei die auffällige Musik von Joe Hisaishi, die wie eine Übernahme musikalischer Konventionen des klassischen Hollywood-Kinos wirkt.¹² Das musikalische Thema, getragen von Klavier und

11 Daniel Edwards (2000, 2f) weist darauf hin, dass die Figur, die von Kitano verkörpert wird, nie ganz in der fiktionalen Welt aufgeht, sondern dahinter immer der Darsteller sichtbar bleibt.

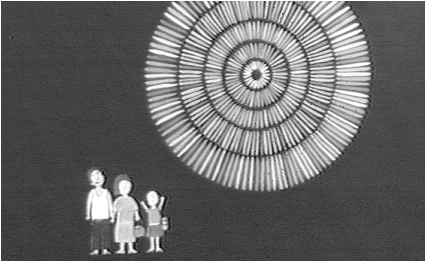


Abb. 4 *Motivische Ketten: die Familie vor der Feuerblume (HANA-BI, Takeshi Kitano, Japan 1997)*

Streichern, ist zunächst von melancholischem Charakter und nimmt dann Umschwünge zu einem euphorischen Gestus. Es gestaltet ein Changieren zwischen Todesmotivik und Lebensbejahung, das die Erzählung tiefensemantisch prägt. Diese musikalische *Themensetzung* umgreift den gesamten Text und wird von der narrativen Instanz als Form der pathetischen Hervorhebung und zur emotionalen Aufladung der eigentlich ‚brettartigen‘ Dramaturgie verwandt.¹³ Sie steht im Widerspruch zur fast parametrischen Narration des Films¹⁴ und sorgt für eine intensive emotionale Erfahrung auch dort, wo eigentlich nichts passiert (vgl. Ryans 1998, 32).

- (2.) Die Titelsequenz knüpft die musikalische an eine plakative *bildliche Symbolik*. Gezeigt werden naive Bilder: ein Engel (im christlichen Kontext Bild des Todes und der Erlösung), blühende Blumen mit einer Partitur und schließlich: die kindlich anmutende Zeichnung einer Familie, bestehend aus Vater, Mutter und Kind, die gemeinsam das Schauspiel einer ‚Feuerblume‘ (so die wörtliche Übersetzung von „Hanabi“ – der Titel bereits birgt den Dualismus der Erzählung in sich¹⁵; Abb. 4) am nächtlichen Himmel bewundert. Ausgelegt werden hier *motivische Ketten*, kreisend um ‚Familie‘, ‚Blumen‘ und ‚Feuerwerk‘ (als tatsächliches Feuerwerk, aber

12 Tony Ryans gemahnt sie an Max Steiner; vgl. 1998, 32.

13 Ähnlich beschreibt Smith (1999), wie die atmosphärische Grundstimmung eines Films, seine „global mood“ durch einzelne emotional aufgeladene Momente, so genannte „emotion markers“, bestätigt werden müssen, um gewissermaßen ‚wachgehalten‘ zu werden. Und Serge Daney sprach einmal von der „Emotion des Anfangs“ (zit. n. Beylot 1993, 74), die man vielleicht auch als eine Art temperierendes Moment in textpragmatischer Hinsicht verstehen könnte.

14 Das Konzept der „parametrischen Narration“ stammt von Bordwell (vgl. 1985, 274ff). Er beschreibt damit einen Modus, der den filmischen Stil als partiell unabhängig von Handlungsfunktionen begreift und ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt. HANA-BI befördert die Wahrnehmung in diesem narrativen Modus durch die Darbietung „nichtigen“ Geschehens, durch die „Stillstellung“ der Zeit, den Beobachtungsmodus und die Hervorkehrung des filmischen Stils.

15 Ralph Eue erläutert den Filmtitel unter Rückgriff auf das Presseheft: *Hanabi* [...] bedeutet Feuerwerk. Wobei der in der lateinischen Umschrift *Hana-Bi* unüblicherweise gesetzte Bindestrich das Wort in seine gegensätzlichen Bestandteile zerlegt: *Hana* (wörtlich: Blume) bedeutet Leben, *bi* (wörtlich: Feuer) steht für Schüsse, und der Bindestrich, der die Worte verbindet *und* trennt, ist das Symbol des Todes (Eue 1998a, 39; Herv.i.O.).

auch als Mündungsfeuer), die durch den gesamten Film hindurch entwickelt werden. Das Bild von der Familie, die das Feuerwerk betrachtet, begründet ein Thema des Films, das im Verlauf in immer neuen Variationen berührt wird: Gezeigt wird das Auseinanderbrechen von Familien – das Kind von Nishi und Miyuki ist tot, der erschossene Kollege hinterlässt Frau und Kind, Horibe wird als Krüppel von seiner Familie fallengelassen. Familie als (kindlich-)naives Wunschbild: Der thematische Diskurs eröffnet eine Hinterfragung der Ideologie von ‚Familie‘ und ‚Familienwerten‘. Die Titelsequenz weist so auch auf die symbolische Bedeutung der naiven Gemälde Horibes vorweg, die dieser ja nur zu malen beginnt, um irgendetwas zu tun, was die leere Zeit auszufüllen vermag. Die kindlich anmutenden Zeichnungen Horibes durchziehen die gesamte Erzählung und kommentieren Nishis Leben, das parallel zu Horibes weitererzählt wird. Horibe und Nishi sind aufeinander bezogen weniger als Aktanten, denn als Parallelfiguren im thematisch-symbolischen Universums des Films: zwei Fälle, um daran den unterschiedlichen Umgang mit Schicksalsschlägen, mit dem Tod, aber auch dem Leben zu demonstrieren (vgl. Ryans 1998, 32).

- (3.) Diese Entfaltung des *thematischen Diskurses* ist eine textuelle Dimension und ein Angebot zur Gestaltbildung neben dem Narrativen (und ‚oberhalb‘ der Handlung). Eröffnet wird der symbolisch-normative Raum der Erzählung, den ich mit einem von Etienne Souriau entliehenen Begriff (der diesen indes nicht so weit fasst) als „*Diskursuniversum*“ (1997, 141) bezeichnen möchte. Ich meine damit das imaginäre Universum, die erzählte Welt des Films in einem umfassenden Sinn: als Summe der Seins- und Möglichkeitsbedingungen für die Entfaltung der Geschichte einerseits, zugleich aber auch als Horizont der Themen, Vorstellungen, Werte und Ideologien, die im narrativen Prozess immer auch evoziert und ausgekleidet werden.
- (4.) Dem Pendeln des Textes zwischen der Entfaltung des thematischen Diskurses einerseits und der Handlungsentwicklung andererseits sowie dem Wechsel der narrativen Modi korrespondieren wiederum *tonale Brüche*: Neben die lakonische Gewalt(erfahrung) tritt die melancholische Anlage der zweiten narrativen Linie, die durch die Musik hervorgehoben wird. Diese Spannung zwischen der elegischen Grundstimmung des Films und der lakonischen und lustlosen Gewalt, die den Film rhythmisierend durchzieht, zwischen Todesnähe und Entdeckung der Schönheit des Lebens trägt wesentlich zur Gliederung der erzählten Welt bei.¹⁶: Der Text gestal-

16 Vassé behauptet eher ein ausbalanciertes Nebeneinander zweier narrativer Foci und sieht die tonalen und generischen Brüche des Films plakativer als fundiert in „la violence et le cynisme

tet einen fundamentalen *Dualismus* auf allen Ebenen seiner Verfasstheit, der sich vor allem in den Parallelisierungen und Symbolisierungen zeigt. Dieser Dualismus bestimmt nicht allein die erzählte Welt, sondern auch das kommunikative Verhältnis. Der harsche Bruch der Eröffnungsszene zur durch die Titelsequenz etablierten Stimmung versetzt den Zuschauer in eine Art ‚Hab-Acht-Haltung‘ der Narration gegenüber. Der Reizwechsel zwischen Titelsequenz und Auftaktszene begründet auch ein Pendeln des Zuschauers zwischen unterschiedlichen *Erwartungsaffekten*: Die Setzung von Gewalt in der Eröffnungsszene produziert andere Erwartungsaffekte als die Themen- und Stimmungssetzung durch die Titelsequenz.¹⁷

Ralph Eue (1998b) beschreibt die changierende Form des Films, die ich hier als textuelle Bedingung einer spezifischen rezeptiven Ausrichtung verstanden wissen will, mit den Worten:

Die ständig spürbare Anwesenheit des Todes in seinen [d.i. Kitanos] Filmen bewirkt dagegen, die Kostbarkeit des Lebens deutlich zu machen. Es sind Haikus in der Form von Gangsterfilmen.

Dieses Oszillieren des filmischen Diskurses zwischen zwei verschiedenen narrativen Linien, zwischen zwei narrativen Modi und zwischen dem thematischen und dem narrativen Interesse lässt sich als „Dominante“ des Films beschreiben (vgl. Thompson 1988): Der Film offeriert sich mit seinem Anfang als hybride Form und fordert eine abwartende rezeptive Haltung, eröffnet ein Spiel mit den narrativen Modi und stilistischen Registern¹⁸ und greift damit aus

du milieu de la pègre contre le pathétisme et le tragique d'un couple confronté à la maladie et à la mort“ (1997, 18). Ich würde dagegen behaupten, dass am Anfang zwar beide Stränge etabliert werden, dass aber zugleich das Zurücktreten der Yakuza-Geschichte und damit des Genreformats im narrativen Verlauf als Fokusverlagerung der Narration bereits in der Titelsequenz vorbedeutet wird.

- 17 Die Titelsequenz stellt keine ‚prä-narrative Phase‘ des Films dar, ist kein ein bloßer textueller ‚Saum‘, der den Eintritt in die Fiktion zwar organisiert, ihr selbst aber vorgeschaltet bleibt, wie verschiedentlich behauptet wird (vgl. etwa Odin 1980; Christen 1990; Beylot 1993). Sie erweist sich als Ort, dem weitreichende Bahnungsfunktionen in semantischer und pragmatischer Hinsicht zukommen und der Erwartbarkeiten auf unterschiedlichen Ebenen produziert.
- 18 Um Missverständnissen vorzubeugen: Mit seinem spielerischen Umgang mit gegensätzlichen narrativen Formen übersteigt der Film den Modus der „art cinema narration“, der ja vielfach unter Rückgriff auf Ecos Konzept des „offenen Kunstwerkes“ oder Lotmans „sujetlosem Text“ charakterisiert wird; vgl. Wuss 1990. Der Film ist eben nicht schlichtweg als Abweichung vom ‚klassischen‘ Erzählkino zu beschreiben, sondern als Amalgamierung eines Filmgenres und damit einer Spielart der, wenn man so möchte, ‚Mainstream‘-Dramaturgie mit stilistischen Verfahren und Techniken der Denarrativisierung, wie sie im ‚Autorenfilm‘ seit Ende der 50er Jahre in Auseinandersetzung mit dem und in Abgrenzung vom klassischen Erzählkino entwickelt wurden; vgl. Wuss 1993.

auf die kommunikative Verfasstheit und die Positionierung des Zuschauers, die Form seiner Ausrichtung auf die erzählte Welt und die filmische Form, die Form der Aneignung und des Verstehens.

Ersichtlich wird hier die *Bedeutung des Anfangs in pragmatischer Hinsicht*: Gefordert ist eine Befragung und Überprüfung der zu Grunde gelegten Schemata, die Bewegungen im metadramaturgischen und metanarrativen Raum notwendig macht, dabei auch auf das kommunikative Verhältnis abzielt und eine Selbstbefragung und -verortung des Zuschauers umfasst: Was will der Text von mir? Was will er vermitteln, welche Rolle habe ich dabei zu spielen? Auf was muss ich mich einstellen? Zurückzuweisen ist damit Casettis (metaphorische) Redeweise vom „kommunikativen Kontrakt“ (vgl. Casetti 1994) sowie die davon abgeleitete spezifische Behauptung, Eröffnungssequenzen übernehmen so etwas wie die Konstruktion eines kohärenten Adressaten (Casetti 1995, 125), weil hier bereits sämtliche Elemente etabliert würden, die die Realität des Films im Folgenden bestimmen (ibid., 126). Ich würde dem entgegenhalten: Der Anfang macht zwar Vorgaben und Angebote, aber diese sind eben nicht eindeutig und fix, sondern im Fluss: dynamisch, widersprüchlich, changierend und modifizierbar, wie am Beispiel von HANA-BI gezeigt werden konnte. Denn von Sicherheit hinsichtlich der filmischen Form, der narrativen Linie, der Ansprachemodalität durch den Text und somit Sicherheit bezüglich der eigenen Rolle kann hier lange über die Eröffnungssequenz hinaus nicht die Rede sein.

3. Schichtenmodell der textuellen und kommunikativen Verfasstheit des Films

Aus der Analyse der informationellen Strategien, die am Anfang eines Films verfolgt werden, lassen sich folglich Einsichten in die textuelle und kommunikative Verfasstheit des narrativen Films gewinnen, die hier in thesenhafter Zuspitzung genannt seien:

- Die einzelnen Elemente des Erzähltextes weisen andere als ausschließlich narrative Bindungen auf, wie am Beispiel der Themenentfaltung, Formen der Symbolisierung und Parallelisierung, der Auskleidung der erzählten Welt als *Diskursuniversum* des Textes ersichtlich wird. Wulff spricht von ‚symbolische[n] Ordnungen ‚oberhalb‘ der Handlung‘ (1999a, 16). Berührt wird damit auch die Ebene der *Enunziation*, der Akt des Aussagens, der den filmischen Text hervorbringt und ihn als Auszusagendes ausweist (vgl. Metz 1997).¹⁹

19 Vgl. Odin (1994, 37), der in seinem semiopragmatischen Modell die Operationen des Zuschauers am Text vergleichbar differenziert in in a) solche, die sich auf den *repräsentationellen* Status von Bildern und Tönen beziehen, b) *diskursive* Operationen (wie den Entwurf einer erzählten

- Diese Funktionskreise berühren immer auch den *kommunikativen Rahmen* textueller Strategien, etwa über die mit ihnen verfolgten Wirkungsabsichten, dergestalt, dass der Zuschauer darüber befinden muss, was der Film resp. der konstruierte implizite Autor ‚von ihm will‘ und ob er sich darauf ‚einlassen‘ möchte. Das kommunikative Verhältnis ist Prozessen der Evaluation unterworfen (vgl. Wulff 1999a, 75) und damit notwendig *reflexiv*.
- Die Strategien der Initialisierung der textuellen Elemente und ihrer Bindungen wirken also auf die Form der Rezeption ein; die Initiation des Zuschauers lässt sich auch beschreiben als eine spezifische ‚Ausrichtung‘ auf die Fiktion. Die hier wiederholt verwendete Redeweise von der *Teilhabemodalität*, die allmählich ausgebildet wird, zielt somit auch auf die Ausrichtung der Erwartungsaffekte am Text. Die textpragmatischen Initiationsfunktionen umfassen kognitive und affektive Momente.

An den Initialisierungs- und Initiationsfunktionen des Filmanfangs zeigt sich die grundlegende *Multifunktionalität* textueller Elemente und narrativer Strategien. Bereits Lotman sprach von den „Fähigkeiten der Textelemente, in mehrere Kontextstrukturen einzugehen“ (1972, 96). Das *initiatorische Programm* des Films präfiguriert ganz verschiedene Aktivitäten des Zuschauers, die sich textseitig eben nicht ausschließlich über ein narratives „Frage-Antwort-Modell“, das Modell der „erotetic narration“ (Bordwell 1985; Carroll 1988) adäquat beschreiben lassen. Vielmehr erscheinen die narrativen Problemlöseprozesse als eingebettet in andere Formen der Gestaltbildung. In der Aneignung schließt der Zuschauer den Text interpretativ auf und greift dabei auf das kommunikative Verhältnis aus: die Bedingungen, Regelmäßigkeiten und kommunikativen Absichten. Ein Modell des narrativen Textes scheint hier auf, das ich mit Wulff als „Modell der ‚geschichteten Rahmen“ (1999a, 290) des Filmtextes bezeichnen möchte. Ein solches Modell der textuellen Rahmungen oder Klammern umfasst die oben herausgearbeiteten Dimensionen und Ebenen filmischer Signifikation, die über den Erzählprozess immer auch hervorgebracht werden: die *Textgestalt* als integrativen Rahmen und *Kommunikation* als umgreifende Klammer, Zweck und Ziel des Erzählens (vgl. *ibid.*, 12).

Peter Wuss hat einmal kurz und treffend formuliert: „Künstlerische Form ist mit Kommunikation verbunden und realisiert sich erst in ihrer Aneignung“ (1993, 9). Der Text signalisiert diese kommunikative Intentionalität und damit die besondere Rolle und Aufmerksamkeit, die dem Zuschauer als Adressaten filmischer Kommunikation zukommt. Ich habe hier zu zeigen versucht, dass die

Welt und einer Erzählung, d. h. Prozesse der Diegetisierung und Narrativisierung) und c) *enunziative* Operationen (d. h. solche, die den Diskurs als Auszusagendes und damit als Produkt eines Aussageaktes nehmen).

Initiation des Zuschauers durch den Filmanfang als umfassender und vielschichtiger Prozess zu begreifen ist, der ganz unterschiedliche Ebenen und Dimensionen des Textes berührt, verschiedenartige rezeptive Tätigkeiten neben der narrativen Strukturbildung anregt und bahnt und somit für unterschiedliche Möglichkeiten der Erfahrung am und mit dem Text sorgt – ein Verstehen über die Geschichte hinaus.

Literatur:

- Beylot, Pierre (1993) *Premières images*. In: *Focales*, 2, 1993, S. 73–80.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- /Thompson, Kristin (1986) *Film Art. An Introduction*. Second ed. New York: Knopf.
- Carney, Raymond (1993) Complex Characters. In: *Kinemathek*, 81, S.13–18 („John Casavetes“).
- Carroll, Noël (1988) *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Casetti, Francesco (1994) The Communicative Pact. In: *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*. Vol. 1. Hrsg. v. Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen, S. 21–31.
- (1995) Face to Face. In: *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Ed. by Warren Buckland. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 118–139.
- Christen, Thomas (1990) Absolute beginnings. In: *Zoom. Film und Medien*, 23, S. 8–14.
- Edwards, Daniel (2000) Never Yielding Entirely Into Art: Performance and Self-Obsession in Takeshi Kitano's HANA-BI. In: *Senses of Cinema*, 10, November 2000. [<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/10/hanabi.html>. Zugriff am 11.11.2000]
- Eue, Ralph (1998a) Gangsterdämmerung? HANA-BI und die Yakuza-Trilogie von Takeshi Kitano. In: *Filmbulletin*, 1, S. 37–40.
- (1998b) Mister Shock Value. In: *Die Tageszeitung* v. 22.01.1998.
- Grissmann, Stefan (1998) Hate Art. Blickkontakte und Blickblockaden in den Filmen Takeshi Kitanos. In: *Meteor*, 12, S. 63–65.
- Hartmann, Britta (1995) Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. In: *Montage/AV* 4,2, S. 101–122.
- Horwarth, Alexander (1998) „Ich bin wie ein Schwamm.“ Takeshi Kitano im Gespräch mit Alexander Horwarth, am 11. November 1997 in Hamburg. In: *Meteor*, 12, S. 71–81.
- Klotz, Volker (1976) *Dramaturgie des Publikums. Wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti und im politischen Agitationstheater*. München/Wien: Carl Hanser.
- Lotman, Jurij M. (1972) *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
- Metz, Christian (1997) *Die unpersonliche Enunziation oder der Ort des Films* [frz. 1991]. Münster: Nodus Publikationen.
- Möller, Olaf (1998) Alle Scheiße Japans auf einem Haufen. Beat Takeshi: Komiker, Kommentator. In: *Meteor*, 12, S. 59–63.
- Odin, Roger (1980) L'Entrée du spectateur dans la fiction. In: *Théorie du film*. Ed. par Jacques Aumont & Jean Louis Leutrat. Paris: Albatros, S. 198–213.

- (1994) Sémio-pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel. Modes et institutions. In: *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*. Vol. 1. Hrsg. v. Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen, S. 33–46.
- Ryans, Tony (1997a) Flowers and Fire. In: *Sight & Sound* 7,12, S. 27–28.
- (1997b) Silent Running. Kitano Takeshi Talks to Tony Ryans about Editing in the Head and Challenging Death. In: *Sight & Sound* 7,12, S. 29.
- (1998) Then the Fireworks [Review]. In: *Sight & Sound* 8,8, S. 32–33.
- Smith, Greg M. (1999) Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. In: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Ed. by Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, S. 103–126.
- Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: *Montage/AV* 6,2, S. 140–157.
- Stodolka, Jörg (1998) Interview Takeshi Kitano. In: *Splating Image*, 33, S. 27–29.
- Thompson, Kristin (1980) Early Sound Counterpoint. In: *Yale French Studies*, 60, S. 115–140 („Cinema/Sound“).
- (1988) *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Vassé, Claire (1997) HANA-BI. Les mélanges explosifs. In: *Positif*, 441, S. 18–19.
- Wulff, Hans J. (1985) *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster: MAKS Publikationen.
- (1999a) *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
- (1999b) *Hypothese und Antizipation als Elemente einer dramaturgischen Beschreibung*. Unveröff. Manuskript, vorgestellt auf der Sitzung der AG „Kognitive Dramaturgie des Films“ am 23./24.03.2000 an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.
- Wuss, Peter (1990) *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition* [1986]. 2., durchgesehene Aufl. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.
- (1993) *Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß*. Berlin: Edition Sigma.