

Oliver Fahle

Der Film der Zweiten Moderne (Uni-Jena, Vorlesung SoSe 2005)

Vorlesungsskript

Hinweis: Das Skript ist als Ergänzung zu der oben angegebenen Vorlesung zu verstehen. Es dient als Unterstützung des gesprochenen Worts. Nicht alles, was in der Vorlesung angesprochen wurde, ist hier niedergelegt (aber doch das meiste). Besonders bei Achteinhalb (Fellini), aber auch anderen, gibt es einige Lücken (weil handschriftlich verfasst). Das Skript entspricht auch nicht den Anforderungen, die an einen geschriebenen, zur Veröffentlichung bestimmten Textes gestellt werden müssten.

Jahrgang 45, Erbarmungslos und Irma Vep sind nicht klausurrelevant.

1. Vorlesung: Einführung

1. Begründung des Themas

Filmwissenschaftler sind sich einig, dass es zwischen 1940 und 1960 einen Bruch in der Filmgeschichte gibt; der Übergang vom klassischen zum modernen Film; dafür verantwortlich sind der ital. Neorealismus der 1940er Jahre und dann ab den 1960er Jahren die nouvelle vague und andere europäische und nicht-europäische Filmbewegungen; z. B. der Neue Deutsche Film;

Dieser Bruch ist im Folgenden wichtig; denn nur, wenn man die Moderne versteht, wird man auch weitere Bewegungen des Films verstehen, z. B. Postmoderne (PM) und die von mir avisierte Zweite Moderne; den Begriff der Zweiten Moderne (ZM), zu dem ich gelangen möchte, gibt es zwar bereits in Kunst (Heinrich Klotz) und Soziologie (Ulrich Beck), doch noch nicht auf den Film bezogen; diese Vorlesung ist also ein Experiment: Sie versucht, über die Postmoderne hinauszugehen, was bislang nicht systematisch versucht worden ist; warum sollte man das tun? Ich bin der Ansicht, dass die Bestimmungen, die mit dem Begriff der Postmoderne verbunden sind, nicht mehr ausreichen, um die Entwicklung des filmischen Ausdrucks zu bestimmen; deshalb möchte ich erste Begründungen dafür liefern, wie eine Zweite Moderne zu verstehen sein könnte

Dies alles soll aber behutsam aufgebaut werden; ich habe nun schon mit vielen großen Begriffen um mich geworfen; bevor ich also zur ZM gelange, muss ich die Begriffe der

Moderne und Postmoderne ausführlich durchleuchten; und da die Moderne nicht verständlich ist, ohne das was ihr vorausgeht, also die Tradition oder die Klassik, muss auch darauf kurz eingegangen werden; heute geht es zunächst darum, den Begriff der Moderne im allgemeinen Sinne zu definieren; wie Sie wissen, geht der Begriff der Moderne über den Film hinaus; heute soll der Übergang vom klassischen zum modernen Film fokussiert werden, wobei nicht sicher ist, ob wir das heute noch schaffen; dabei knüpfe ich an die Vorlesung im letzten Semester an und werde vielleicht auch einige Dinge wiederholen, die ich anlässlich der Durchsetzung des modernen Films gesagt habe;

Bevor ich zum Thema komme, müssen noch einige Vorbemerkungen gemacht werden.

Zunächst: Ich werde in dieser Vorlesung sehr viel mit Filmmaterial arbeiten, denn die filmischen Epochen sind schließlich von Filmen gemacht; klassische, moderne, postmoderne und „zweitmoderne“ Merkmale des Films lassen sich nur anhand von Filmen feststellen; um die Entwicklung der filmischen Sprache aufzuzeigen, bediene ich mich also konkreter Filme; deshalb ist es wichtig, die begleitende Filmreihe im Schillerhof zu besuchen (Hinweis auf Videos im Schnittstudio); Ich setze voraus, dass sie die Filme kennen und werde immer anhand des jeweiligen Films die Modernität, Postmodernität etc. zu zeigen versuchen;

Wichtig ist auch: Natürlich gehen die konkreten Filme nicht bruchlos in den einzelnen Epochenzuschreibungen auf; Filme sind ja i.a. Kunstwerke und diese entziehen sich auch immer ein Stück weit begrifflichen Festlegungen sowie auch den konkreten Auslegung durch die verbale Sprache; Auslegung und Interpretation ist immer auch ein Akt der Sinngebung, die die Interpretation selbst vollzieht; sie ist also ein eigenständiger Prozess, der versucht, die Argumentation oder den Sinn, den ein Film produziert, freizulegen; der Film tut dies aber in Bildern und Tönen, die Interpretation tut es mit Begriffen; es geht also in der Interpretation darum, das Denken des Films freizulegen; der Film zeigt Denken, aber er artikuliert es nicht; Adorno hat daher die Interpretationsarbeit mal bezeichnet als den Versuch „das Begriffslose mit Begriffen zu beschreiben, ohne es ihnen gleichzumachen“; anders gesagt: Die Interpretation spiegelt auch immer ihre eigene Unzulänglichkeit wieder, den Bildern Herr zu werden; sie kann sich dem Denkprozess der Bilder annähern, aber sie eben nicht bruchlos in Begriffen aufgehen lassen; dafür entfaltet sie aber eben eine eigene Praxis der sprachlichen Verfertigung von Denken;

Schließlich noch etwas: Natürlich bezeichnen die Begriffe Moderne, Postmoderne etc. dominante Ausdrucksmöglichkeiten eines Films, doch muss man davon ausgehen, dass sich vorhergehende Formen in den neuen auch erhalten; d. h. ein moderner Film hebt auch klassische Elemente auf, ebenso wie ein postmoderner Film klassische und moderne Formen enthalten wird etc.; vorangegangene Formen sind also in den neuen aufgehoben (ähnlich wie die Dialektik das fasst); Ein Film ist oft auch die Mischung aus unterschiedlichen Konzepten;

dennoch gibt es natürlich Prioritäten; nicht jeder Film ist ein Mischmasch, sondern viele setzen klare Akzente, die sie dann von anderen Filmen abheben;

Und ein letztes: Wenn Sie die Rede von der Epochenabfolge anzweifeln (was man immer tun sollte), dann werden sie hier eine Reihe von Filminterpretationen vorgeführt bekommen, die hoffentlich/sicherlich ihren Blick für Filme, für Filmanalyse und –interpretation schärfen; wenn das erreicht wird, dann ist schon viel erreicht;

Werfen wir also am Ende dieser langen Vorrede einen kurzen Blick auf die Filmreihe, die sie in den folgenden Wochen erwartet: Filmreihe (PP)

2. Der Begriff der Moderne

Moderne: Begriffsbegründung

Lat.: Modo: nur, eben, gleich, jetzt; spätlat.: modernus: neu, derzeitig; seit dem 5. Jhd. Gegensatz von modernus und antiquus; Abgrenzung gegenüber den Vorgängerepochen; Mode hat den gleichen Ursprung; was „modern“ ist, hebt sich also immer von dem ab, was alt, traditionell ist;

Moderne ist aber nicht nur als Adjektiv, sondern auch als Substantiv gebräuchlich und das ist es, was uns interessiert: Moderne ist nämlich auch ein Epochenbegriff und bezeichnet im weitesten Sinne die Zeit in der wir immer noch leben; diese Zeit beginnt im 18. und 19. Jahrhundert; es ist kaum möglich, eine übergeordnete Def. für M. zu finden; zu vielfältig, zu komplex ist das, was man unter M. versteht; wenn man eine übergeordnete Bestimmung finden müsste, dann die, dass es in der Moderne nicht mehr um eine einmalige Abgrenzung des Neuen gegenüber dem Alten ginge, sondern um die ständige Produktion des Neuen, die permanente Innovation; und allgemeine Bestimmungen der Moderne könnten sein: Technologisierung, Säkularisierung, Rationalisierung und Verwissenschaftlichung; die Welt ist nicht mehr selbstverständlich, sondern „entzaubert“ (Max Weber); sie muss immer wieder neu erklärt und ausgelegt werden;

Moderne kennt keine Tradition mehr, die sich herausbildet und auf die man sich berufen kann, sondern beruht auf der steten Neudefinition des Hergebrachten; (Reinhard Kosellek: „Jede Modernität ist dazu bestimmt, sich selbst zu überholen“); insofern kann man verschiedenste Formen der Moderne definieren; Moderne ist ein Prozess, der sich auf allen gesellschaftlichen Felder abspielt; mir fallen sieben verschiedene ein:

- technische Moderne (techn. Innovationen im 19. Jhd.; Umstellung der Produktion von menschgestützte auf mechanische Arbeit; Dampfmaschine, aber auch die Entdeckung der Elektrizität und des Elektromagnetismus im 19. Jhd.; Transportmittel, insb. Eisenbahn; sowie alle anderen technischen Neuerungen, besonders im Medienbereich wie Fotografie und Film)

- wissenschaftliche Moderne (Etablierung der Natur- und Experimentalwissenschaften, der Medizin, der empirischen Wiss. eben, die alle Lebensbereiche erforschen; Bewegungsstudien von Marey und Muybridge, die als Grundlage auch des Films gelten)
- industrielle Moderne (Umstellung auf Industriearbeit, Etablierung von Fabriken, Serienproduktion)
- ökonomische Moderne (endgültige Umstellung von Natural- auf Geldwirtschaft, die kapitalistische Produktionsweise insgesamt)
- gesellschaftliche Moderne (Aufkommen des Subjekts, des Individuums; Etablierung moderner Bürokratien; die Veränderung der Familienstruktur, die Etablierung der bürgerlichen Kleinfamilie)
- politische Moderne (Aufklärung: Selbstbestimmung des Subjekts; Einrichtung der modernen Demokratien, Gewaltenteilung, allgemeinem Wahlrecht, Pressefreiheit, Parlamentarismus); wobei man hier betonen muss, dass die Moderne auch explizit totalitäre Formen hervorgebracht hat: Faschismus und Kommunismus sind Versuche, holistische Systeme unter modernen Bedingungen (etwa extremer Einsatz von Wissenschaft, Technologie und Medien) zu etablieren;
- ästhetische Moderne (Neubestimmung des künstlerischen Tuns; nicht mehr in Abhängigkeit von politischen Faktoren wie der Monarchie oder der Kirche; aber auch die Aufspaltung der verschiedenen ästhetischen Traditionen)

Alle diese „Modernen“ wirken auf verschiedene Weisen zusammen; das wäre anhand des Films und des Kinos leicht zu zeigen, das ein Phänomen der technischen, wissenschaftlichen, ökonomischen und ästhetischen Moderne (um die wichtigsten zu nennen) zugleich ist; dennoch muss man die Ebenen auch auseinanderhalten; die Moderne wird auch dadurch charakterisiert, dass alle Teilbereiche nicht mehr von einer Instanz kontrolliert werden können, sondern in Teilbereiche zerfallen (oder, wie die Systemtheorie sagt, in Systeme), die jeweils eigene Operationen ausführen, die nur für diesen Bereich gelten; das wiederum schließt nicht aus, dass es Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Bereichen gibt (sogenannte strukturelle Kopplungen), aber man kann nicht davon sprechen, dass ein Bereich alle anderen kontrolliert; ich betone das deshalb, weil viele diese Behauptungen aufstellen, etwa hinsichtlich des Films: z. B. Filme werden von der Ökonomie kontrolliert, besonders Hollywood; noch stärker greift dieses Argument beim Fernsehen; alles nur Ökonomie oder Einschaltquoten; das ist ganz klar falsch; es gibt natürlich – auch in Hollywood, auch beim Fernsehen – einen eigenständigen Bereich der Ästhetik (also der Bildersprache, der

Formenevolution, der audiovisuellen Poetik), die natürlich viel schwerer ausfindig zu machen ist als ökonomische Daten; wenn ich eine Sendung nur auf Zuschauerbefragungen und Einschaltquotenmessungen reduziere, habe ich noch nichts über die ästhetische Entwicklung und Struktur ausgesagt; was uns also hier interessiert, ist genau diese ästhetische Entwicklung; weniger in Bezug auf das Fernsehen (obwohl, wie ich noch zeigen will, der moderne Film ohne das Fernsehen nicht angemessen verstanden werden kann), sondern hinsichtlich des Films;

Eine Seitenbemerkung ist noch wichtig: Der Begriff der Moderne als Epocheneinteilung wird gelegentlich auch anders verwendet: Im angelsächsischen Bereich bezeichnet modernity manchmal auch die Zeit ab dem 15. Jhd, d. h. ab der Renaissance; dafür gibt es natürlich auch Gründe: die Entdeckung Amerikas, die Erfindung der Zentralperspektive, die Etablierung der ersten handelsorientierten, frühbürgerlichen Stadtstaaten Florenz und Pisa und das Aufkommen der empirischen Wissenschaften führen dazu, dass das mittelalterliche Weltbild langsam verschwindet, das (moderne) Subjekt immer wichtiger wird als die theologischen Rechtfertigungen; im europäischen Verständnis ist es jedoch gebräuchlicher, diese neue Epoche als Neuzeit zu bezeichnen und die Moderne dann erst mit der endgültigen Durchsetzung dieser Neuorientierungen beginnen zu lassen;

Zurück also zur ästhetischen Moderne; was kennzeichnet diese, zunächst allgemein gefasst? Auch hier kann man nicht von Moderne allgemein sprechen, sondern man muss die gesonderte Entwicklung jeder Kunstform oder jedes Mediums in den Blick nehmen; Malerei, Architektur, Musik, Theater und Literatur, um die wichtigsten traditionellen Kunstformen zu nennen, folgen nur tendenziell den gleichen Entwicklungen; im Folgenden stütze ich mich am ehesten auf die Malerei, um Merkmale moderner Ästhetik zu beschreiben; zum einen, weil dort eine mächtige Auseinandersetzung um Tradition und Moderne stattfand, zum anderen, weil es sich um ein Bildmedium handelt, das viele Affinitäten zum Film aufweist; tendenziell gilt das aber für die Modernisierungsschübe aller Medien:

1) Sprengung klassischer Totalitäten: d. h. die Welt wird nicht mehr von einer übergeordneten Instanz gerechtfertigt und zusammengehalten (also etwa Gott und der Monarch), sondern wird als fragmentiert und zusammenhanglos wahrgenommen; das holistische Weltbild zerfällt zugunsten eines widersprüchlichen, zerissenen, flüchtigen Bildes von der Welt;

2) Abkehr vom Mimesis-Konzept; d. h. die Welt wird nicht mehr als Abbild von außermedialen Instanzen begriffen; diese Instanzen können sein: Gott, Monarch, Natur oder ein Regelwerk von überzeitlichen Formeln, die von der Akademie festgelegt werden; die Rechtfertigungsinstanzen fallen weg; man kann dies auch als den Bruch mit der klassischen Repräsentation bezeichnen; die Zentren der Repräsentation fallen weg; Moderne ist also eine

permanente Krise der Repräsentation; dadurch entstehen zwei wichtige Neuorientierungen (insb. bei der Malerei):

3) Selbstreflexion; wenn außermediale Instanzen der Begründung wegfallen, dann entsteht die Konzentration auf das Medium selbst; das Schöne kann nun nicht mehr absolut begründet, kann nicht mehr normativ verwendet werden (wie das im Anschluss an den Platonischen Begriff des Schönen immer gemacht wurde); sondern das Medium begründet nun selbst den Schaffensprozess, muss den Inhalt selbst gestalten und herstellen; es gibt also keine zentrale Perspektive mehr, von der her der Blick das Gesamte ordnen kann, sondern es entsteht Multiperspektivität, Mannigfaltigkeit, Widersprüchlichkeit, die dann auch ins Kunstwerk einzieht; außerdem entstehen Selbstreferenz und Selbstreflexion (was nicht das gleiche ist); Welt reflektiert also in Bezug auf die Außenwirklichkeit seine eigene Wirklichkeit mit; nicht nur Bild der Realität, sondern auch Realität des Bildes;

4) moderne Ästhetik kennzeichnet die Auseinandersetzung mit den modernen Medien oder gar den Massenmedien, dazu auch mit der wissenschaftlichen Realität oder mit der Lebenswelt im allgemeinen; bekannt ist die Auseinandersetzung der Malerei mit der Fotografie im 19. Jhd.; diese Konfrontationen mit den Medien wird die künstlerischen und medialen Prozesse immer wieder beeinflussen; denken Sie nur an den Kubismus und Dadaismus; beide arbeiten unter Einbeziehung von massenmedialen Bruchstücken und Überbleibseln, etwa indem Collagen von Zeitungsartikeln oder Alltagsgegenständen als Bild ausgestellt werden.

Damit einher geht allerdings auch der Versuch, Bilder von jedem Einfluss der Außenwelt des Mediums abzuschotten; die abstrakte Kunst verfolgt die Idee, das Bild nur aus seinen eigenen Formen und Bewegungen her zu begreifen; als Gebilde von Linien, Punkten, Farben und Formelementen; als Gebilde „reiner Sichtbarkeit“ (wie man im Anschluss an Konrad Fiedler sagen könnte);

Beispiele:

- William Turner: Regen, Dampf, Geschwindigkeit – Die Great Western Eisenbahn (1844, London National Gallery)
- Claude Monet: Gare St. Lazare (1877)
- Edouard Manet: Le balcon (1868/69, Paris)
- Robert Delaunay : Der Eiffelturm (1910/11, Basel)

3) Film/filmische Moderne

Diese Hinweise sind allesamt wichtig, um die filmische Moderne zu verstehen, auch wenn diese anders gelagert ist als die der anderen Medien; was ist nun die filmische Moderne?

Zunächst stellt sich da gleich eine Besonderheit: Den Film gab es ja nicht schon vor der Moderne, wie die klassischen Medien; diese haben eine intensive Auseinandersetzung um den Gegensatz von klassisch/modern oder traditional/modern geführt und in einem allmählichen Prozess die Modernität herausgebildet; der Film aber ist selbst eine Hervorbringung der Moderne; ohne diese gäbe es ihn nicht; zugleich treibt er aber die Moderne auch weiter, gibt dieser neue Impulse, beeinflusst die gesellschaftl. Wahrnehmungsweisen und natürlich auch die anderen Medien; er ist also Produkt der Moderne und reproduziert diese zugleich; er ist a priori modern und muss seine eigene Modernität zugleich herausbilden;

Dies ist durchaus wichtig, wenn man die Entwicklung des Films zur Moderne verstehen will: In Kurzform betrachtet läuft die Filmgeschichte etwa so:

Der Film ist zunächst eine Jahrmarktsattraktion und kein Medium, das als eigenständig wahrgenommen wird; ab etwa 1901 beginnt der Film erste ästhetische Entwicklungen einzuschlagen, die ihn zu einem Erzählmedium machen könnten; er schwankt zwischen Etablierung erster narrativer Elemente und Konzentration auf die von Tom Gunning so genannten Attraktionen, in denen der Schauwert des einzelnen Bildes oder die Aufmerksamkeit auf den visuellen Effekt wichtig ist; ab 1906 wird der Film als Erzählmedium langsam ernster genommen; er entwickelt sich zu einem eigenständigen Medium, bekommt mit den Lichtspielhäusern auch einen eigenen Aufführungsort; ab 1912 werden schließlich die ersten längeren Spielfilme gedreht und bis etwa 1920 hat sich ein Set von Erzählregeln herausgebildet, die bereits die Grundlagen für die große Erzählung darstellen; dies stabilisiert sich in den 1920er Jahren; bereits zwischen 1915 und 1920 haben sich große Produktionsfirmen gegründet (in Deutschland die Ufa), die die ökonomische Basis des kommerziellen Erzählfilms bilden werden;

2. Vorlesung: Vom klassischen zum modernen Film

1.

In den 1920er Jahren etabliert sich jedoch nicht nur der narrative Film, sondern auch der Avantgardefilm, besonders in der Sowjetunion, in Frankreich und Deutschland; die Avantgarde verfolgt verschiedene Ziele:

- 1) Etablierung des Films in Abgrenzung von traditionellen Medien, vor allem Theater und Literatur
- 2) Anschluss gewinnen an die Modernisierung anderer Medien: d.h. erste Tendenzen zur Selbstreflexivität werden sichtbar; Konzentration auf die Materialität des Filmbildes, Experimente mit Licht, mit der Plastizität des Bildes, mit Bewegung und mit Raum; dabei auch enge Kooperationen mit anderen Medien, mit Architektur, Malerei, mit Musik;
- 3) Erschließung neuer Ausdrucksformen des Films diesseits von Narration; erste Versuche, den Film als a-narratives, rein visuelles Medium zu begründen;

Ist das nun nicht schon der Aufbruch in die Moderne? Warum soll der moderne Film also erst Anfang der 1940er Jahr beginnen? Gute und nicht unumstrittene Frage; Tatsächlich finden sich eindeutig Merkmale der ästhetischen Moderne im Film der 1920er: Konzentration auf die eigenen medialen Möglichkeiten; Abwendung von Welten, die sich außermedial rechtfertigen lassen; Tendenzen zur Selbstreflexivität; Kopplung mit anderen Medien;

Dennoch fehlt noch ein wichtiger Aspekt: Moderne kann sich nur herausbilden, wenn es auch eine Klassik oder eine Tradition gibt; keine moderne Malerei/Literatur ohne klassische Malerei/Literatur; der Begriff würde sonst ja keinen Sinn machen; und dies fehlt noch in den 1920er Jahren; es gibt noch keine etablierte Tradition, auf die der Film zurückgreifen kann; dies gilt dann aber verstärkt für die Zeit ab dem Neorealismus und schließlich ab den 1960er Jahren; in den 1930er Jahren nämlich etabliert sich der erzählende (Hollywood)Film endgültig; dies hängt vor allem mit dem Aufkommen des Tonfilms zusammen; der Ton macht den narrativen Film gleichsam perfekt, das diegetische Universum des Films kann sich nun (ab)schließen; in den 1930er Jahren etabliert sich auch das Genrekin: Western, Gangsterfilm, Melodram, Musical bilden mehr oder weniger stabile „Gesetze“ aus, die ihre Erzählregeln festzurren; auf dieser Grundlage entsteht der moderne Film;

Der Film der 1920er Jahre ist also durchaus eine Modernisierung des Films; man könnte diese Zeit als klassische Moderne bezeichnen, wie es manche Autoren tun (und in Anlehnung an die Klassifikation anderer Künste, z. B. wieder Malerei); oder einfach als Modernisierungsschub; solche Modernisierungsschübe sind ständig am Werk, wenn von Film die Rede ist; diesseits der großen Epocheneinteilungen (klass. Film, Moderne und Postmoderne) kann man immer

von Modernisierungsschüben sprechen; schließlich ist auch die Moderne keine einheitliche Bewegung, sondern von vielen Subbewegungen durchzogen;

Vielleicht sollte an dieser Stelle dieser Begriff der Modernisierung im strukturellen Sinne genauer geklärt werden; wovon spricht man, wenn man von Modernisierung redet? Etwa von Filmgeschichte? Das wohl kaum so genau, denn Filmgeschichte spielt zwar eine wichtige Rolle, doch kann man Modernisierung darauf nicht reduzieren; Filmgeschichte orientiert sich immer noch anhand von Autoren, Genres, Ländern oder einzelnen strukturgebenden Markmalen (Licht, Dekor, Einstellung, Montage etc.); das alles spielt für Modernisierung eine Rolle, ist aber nicht darauf reduzierbar; Modernisierung meint doch wohl eine Entwicklung der Bilder und der Töne des Films, die Entwicklung der Formen und der Bildsprache; da mir diese Begriffe zu belastet sind, spreche ich lieber von der Entwicklung der Ausdrucksmaterie (Am) des Films oder von der Entwicklung von Bildtypen; die Weiterentwicklung der Ausdrucksmaterie bringt neue Bildtypen hervor; und da mir der Begriff der Entwicklung zu allgemein ist, spreche ich lieber von Evolution; die Evolution der Am. und der Bildtypen, das bezeichnet Modernisierung; Inwiefern aber unterscheidet sich Evolution von Geschichte?

Zunächst ist Evolution ein übergeordneter Begriff, orientiert sich nicht allein an Autoren, Genres und Ländern; zweitens bezeichnet Evol. eine spezifische Entwicklung von Variation, Selektion, Stabilisierung; das heißt, bei der Evol. gehen einzelne Formen aus anderen hervor (wie bei der Biologie) und zwar dadurch, dass sie vorhandene Elemente variieren, einige selektieren und andere nicht und dies zu einem (stabilen) Gerüst (in dem Fall: einem Film) ordnen; Niklas Luhmann beschreibt die modernen Systeme auf diese Weise: sie werden immer komplexer durch Variation, Selektion und Restabilisierung; es geht mir hier nicht darum, den Film als System zu beschreiben, aber den Begriff der Evolution möchte ich übernehmen; auch der Film entwickelt sich auf diese Weise und wird dadurch immer komplexer, immer selbstreflexiver, bildet immer mehr Meta-Ebenen aus; darum geht es in den verschiedenen Modernisierungsschüben: die Bewegung vom klassischen Film über die Moderne und Postmoderne zur (vielleicht) Zweiten Moderne ist eine Evolution der Am. oder der Bildtypen, bei der immer Elemente variiert und selektiert werden; Dabei wird – wie schon gesagt – die eine Ebene nicht von der anderen beseitigt, sondern weiterentwickelt; so wie ihre Eltern ja in Ihnen nicht beseitigt sind, sondern deren bereits komplexes Genmaterial in Ihnen ein Eigenleben entfaltet (auch wenn diese Beispiel ein bisschen quer liegt);

Evolution unterscheidet sich daher in noch einem weiteren Punkt von Geschichte; Geschichte unterstellt immer Linearität und Kausalität; mit Zeit- und Raumsprüngen kann sie nicht gut umgehen; ihre Arbeit liegt ja auch im Gegenteil – die Sprünge erklärbar zu machen, sie in ein Ursache-Wirkungs-Verhältnis zu setzen; Evolution hingegen zielt auf Sprünge; es ist nicht immer erklärbar, warum ein solcher Sprung einsetzt, aber es ist erklärbar, dass er eingesetzt hat und welche Elemente sich verschoben haben; besonders in Hinblick auf mediale und

künstlerische Entwicklungen bietet sich der Begriff der Evolution an, weil hier kausale Erklärungen nicht immer weiterhelfen; dennoch: auch Geschichte und Evolution ergänzen sich wechselseitig und tragen zur Erklärung medialer Entwicklungen bei;

Übergang vom klass. zum modernen Film kann als große Neuordnung begriffen werden: Variation, Selektion und Restabilisierung von filmischen Elementen;

2.

Merkmale des klass. Films:

Zunächst also zum klassischen Film, dem Aktionsbild. Dieser wird von verschiedenen Autoren vor allem mit den Erzählmechanismen, die sich im Hollywoodfilm am deutlichsten manifestieren, in Verbindung gebracht. Die grundlegenden narrativen Prozesse des klassischen Films finden sich prägnant in David Bordwells Erzähltheorie dargestellt. Die wichtigsten seien kurz aufgezählt: In einem klassischen Film tritt der Diskurs des Films – also die Art und Weise, wie die Geschichte erzählt wird – in den Dienst der Erzählung und bleibt deshalb weitgehend unbemerkt. Der Film weist nicht auf sich selbst als erzählendes Medium, sondern nur auf die erzählte Welt. Er thematisiert sich nicht als Beobachter. Deshalb entsteht der Eindruck, die Geschichte erzähle sich von selbst. Die diegetische Welt – die imaginären Mitteilungen der visuellen Welt des Films – weist nicht über sich hinaus, extra-diegetische Hinweise (die auf den Entstehungsgrund der Fiktion hindeuten) bleiben weitgehend aus. Dadurch entsteht die Geschlossenheit (oder wie Bordwell sagt: der Effekt der Geschlossenheit) des klassischen Films. Der Film definiert Anfang, Mitte und Ende der Geschichte, er bietet dem Zuschauer jederzeit ausreichende Orientierung, er gibt nur Informationen, die in direktem Bezug zur erzählten Geschichte stehen. Damit etabliert der klassische Film eine klare Trennung zwischen der diegetischen Realität der Geschichte, den mentalen Zuständen der Protagonisten (Erinnerungen, Träume) und den Kommentaren des Erzählers. Diese Form der Erzählung ist kommunikativ, das heißt, sie trennt das Wichtige vom Unwichtigen, und sie ist transparent, das heißt, sie versteckt keine andere Realität hinter den Bildern. Sie sagt das, was sie zeigt und zeigt das, was sie sagt. Die Handlungen der Protagonisten folgen dem Prinzip der Kausalität. Hinzu kommt, dass die wichtigsten Charaktere psychologisch klar definiert sind. Die Handlung durchläuft verschiedene Zustände, zum Beispiel Störung einer bestimmten (Ausgangs-) Situation, Kampf zur Beseitigung der Störung und Etablierung eines neuen stabilen Zustands. Gilles Deleuze nennt das die Form von Situation-Aktion-Situation (S-A-S). Meistens sind eine heterosexuelle Romanze und ein Problem, das die Arbeit betrifft, miteinander verbunden und werden parallel einer Lösung zugeführt (sagt Bordwell). Raum- und Zeitdarstellung orientieren sich an den handelnden Personen und sind ebenfalls nach kausalem Muster organisiert. Das Bild im klassischen Film ermöglicht eine leichte visuelle Identifizierung.

Der Effekt der Schließung besteht unter anderem darin, die Sicht auf die dargestellte Welt mit einer Moral oder Ideologie zu verknüpfen. Die Fiktion schafft einen ideologischen Rahmen, der allerdings auch beim klassischen Film komplex und widersprüchlich sein kann. Die Filme gehen also nicht immer bruchlos in den formalen und inhaltlichen Formen der Geschlossenheit auf. Viele Filme Hollywoods etwa bestätigen die ideologische Welt in dem Maße, in dem sie sie aufbrechen und produzieren so ständig Widersprüche. Die Effekte der Schließung und die darin eingebundenen ideologischen Ideen werden gegebenenfalls mit ihren eigenen Überschreitungen konfrontiert. Ähnlich wie in der Malerei, in der das lange verbindliche zentrale Paradigma der Zentralperspektive nur in deren Wandlungen und Variationen tatsächlich anzutreffen ist,ⁱ ist auch die klassische Narration zunächst ein abstraktes Modell, auf das die Filme sich beziehen, nicht ohne es jedes Mal neu auszulegen.

Dieses Modell der erzählerischen Kommunikation und Transparenz kann als Standard- oder Idealmodell der klassischen Repräsentation des Films gelten. Es etabliert ein stabiles Subjekt, zunächst innerfilmisch mit dem psychologisch klar definierten Protagonisten, dann auch außerfilmisch, indem ein bestimmtes Zuschauersubjekt konstruiert wird. Eine störungsfreie Erzähltechnik macht es zum privilegierten, zentral platzierten Beobachter, dem sich im Rahmen einer logisch konstruierten Geschichte auch eine kohärente, in sich geschlossene Sicht auf die Welt anbietet. In diesem zentrierten Beobachterstatus greift der Film auf etablierte Modi zurück, wie sie von anderen Medien vorgeprägt sind. Die Malerei etwa hat mit der Zentralperspektive eine klassische Form der Repräsentation errichtet, die bis ins 19. Jahrhundert hinein die wesentliche (wenn auch nicht einzige) Form der visuellen Darstellung war. Entscheidend an dieser klassischen Form der Repräsentation ist, dass Darstellung und Dargestelltes, Signifikant und Signifikat, nicht auseinanderfallen, sondern in konventionalisierten und weitgehend unzweideutigen Verweisungsbeziehungen zueinander stehen. Das Figürliche der visuellen Darstellung und der Sinn der dargestellten Welt bilden eine Einheit.ⁱⁱ Filmische Mittel wie Rahmung und Komposition, Einstellungswechsel, Montage, Kameraführung und Ton stellen sich in den Dienst der Abstimmung zwischen Figur und Sinn. Identifizierung und Identität der Protagonisten lassen sich meistens eindeutig erschließen. Das Aktionsbild macht sichtbar, wie und warum der Protagonist etwas tut, die Transparenz und Kommunikabilität seiner Handlungen steht in einem symmetrischen Verhältnis zur Durchsichtigkeit der filmischen Erzählung. Überspitzt gesagt: Nicht der Film tut etwas (außer sich auszublenden), sondern der Protagonist. Der Film zieht sich weitgehend aus der Botschaft zurück, auch wenn es sie ohne ihn nicht geben könnte. Dieses Verhältnis der doppelten Transparenz – von Erzählweise und Subjekt –, das bis heute weite Teile filmischer Ästhetik definiert, wird dann erst vom modernen Film aufgebrochen.

3. Bruch mit diesen Möglichkeiten:

1. Neorealismus

- Fragment / reale Orte und Milieus – kein Studio / Geschichten sollen sich aus vorfindlicher Realität herleiten
- Unvollkommene, Unabgeschlossene, Kontingente wollte Neorealismus aufschließen – gegen die alle Lücken schließende Sinnperspektive Hollywoods – gegen das Sinndiktat, das die Kleinigkeiten und die Fehlerhaftigkeit des Alltags, das Partikulare und Scheiternde im globalen Sinnentwurf übertüncht – Bazin: Steine/Furt

2. Orson Welles: Citizen Kane

Exemplarisch für diesen Bruch steht nach wie vor *Citizen Kane* von Orson Welles (1941).ⁱⁱⁱ Dieser Film verbindet die Intransparenz der Hauptfigur Charles Foster Kane mit der Vielschichtigkeit der Erzählweisen und den damit korrelierenden Standpunkten, die von ihm angefertigt werden. Der Vermehrung der Perspektiven auf Kane (Wochenschau, Erinnerungen seiner Vertrauensleute, aber auch Gedächtnisräume, die über die Erinnerungen der einzelnen Personen hinausgehen) korrespondiert die Abwesenheit Kanes, der zu Beginn des Films stirbt und somit nur aus Außenperspektiven rekonstruiert werden kann. Der omnipräsente Erzählerstandpunkt des klassischen Films verschwindet zugunsten radikaler Perspektivierung. Kane bleibt der Fluchtpunkt der verschiedenen Sichtweisen, entzieht sich aber der Klärung letztlich. In dieser Auffächerung der Erzählperspektiven kündigt sich der moderne Film an, der ab Ende der 1950er Jahre neue ästhetische Maßstäbe für das Verständnis des Films etablieren wird, ihn epistemisch neu begreift, indem er nicht mehr vor allem über Erzählmechanismen, sondern über divergierende Bildschichten verstanden werden soll.

- C.K. setzt Wirklichkeit nicht voraus, sondern konstruiert sie von vornherein als eine vom Bild geschaffene
- Suche nach der Wahrheit/Wirklichkeit ist gleichgestellt mit dem Problem den Zugang zu dieser Wirklichkeit zu artikulieren – Wirklichkeit nicht selbstgegeben
- Kane beherrscht Medien, wird aber zugleich Opfer der Zurichtung durch die Medien, so dass er kein Zentrum mehr besitzt (seine Identität), sondern in den verschiedenen Bildschichten gleichsam diffundiert
- Anfang : unterschiedliche Zugänge:
 - 1) Signifikant kontin. – Signifikat diskontin.
 - 2) Signifikant disk. – Signifikat kontinuierlich
- anders klass. Hollywood: Signifikant und Signifikat kontinuierlich

Citizen Kane:

- 1) Figur und Sinn fallen auseinander
- 2) Zugang zur Wirklichkeit nur über Bild, das Wirkl, erst schafft
- 3) Verschiedenen Bildformen = heterogene Wirklichkeiten
- 4) Tiefenschärfe, Weitwinkel, verzerrtes Bild

3. Vorlesung: Achteinhalb (Federico Fellini, I 1963)

1) Zusammenfassung klassischer Film – Übergang zum modernen Film

2) Merkmale des modernen Films:

- Die wohl entscheidende Neuorientierung, die der moderne Film der 1960er Jahre hervorgebracht hat, liegt daher darin, dass Filme ein Verhältnis zu sich selbst ausgebildet haben, reflexiv geworden sind. Das heißt, es geht ihnen „besonders da, wo sie von etwas anderem erzählen, wo sie Außenwirklichkeit reflektieren, darum, ihr Verhältnis zu dieser Außenwirklichkeit, zu dieser Erzählung, zu dieser Reflexion mitzubestimmen und zu klären.“ (Engell) Ab den 1960er Jahren geht es also nicht mehr nur um eine Pluralisierung von Erzählperspektiven, sondern um die Gleichzeitigkeit und Unvereinbarkeit dieser Perspektiven. In diese Multiplizierung von Erzählweisen schiebt sich nun der Film als Reflexionsort stärker in den Mittelpunkt. Man kann wohl sagen, dem Protagonisten als Subjekt rückt ein neues Subjekt, nämlich der Film selbst, an die Seite. Der Protagonist ist dann nicht mehr das souverän handelnde und die Welt nach seinen Vorstellungen ordnende Subjekt, sondern wird zunehmend vom Handelnden zum Beobachter. Damit aber verschweift er sich mit den Beobachtungen des Films selbst. Die Protagonisten sind keine sinnhaft Handelnden mehr, sondern aktionsarme Beobachter. Wahrnehmungen und Reflexionen des Subjekts sind nun auch Wahrnehmungen und Reflexionen des Films.^{iv} So unterschiedliche Autoren wie David Bordwell und Gilles Deleuze kommen hier zu dem gleichen Ergebnis. So schreibt Bordwell: „Whereas art-cinema narration can blur the lines separating objective diegetic reality, characters’ mental states, and inserted narrational commentary, the classical film asks us to assume clear distinctions among these states.“^v Im modernen Film werden also sowohl Protagonist als auch Erzählweise intransparenter.

- Wichtiger Wegbereiter war André Bazin:

- Ziel des NR: Ereignisse vor der Handlung; keine Unterordnung der Geschehnisse unter eine Dramaturgie; Zusammenhänge und Verbindungen sollten sich aus der Zusammenstellung der Einzelereignisse ergeben; Moral und Ideologie sollten nicht von vorneherein von einer dramaturgischen Idee überlagert sein;

- Kritik an Rossellinis Filmen der 1950er Jahren von Seiten der ital. Filmkritik:

1) Orientierung an einer Schauspielerin (Bergman)

2) die Welt wird nur noch durch ihre Augen gesehen; wo ist da die „unverstellte“ Realität?

Ausschnitt: Viaggio in Italia (Rossellini 1953)

Antwort Bazins: Rossellini überwindet in gewisser Weise den Neorealismus oder besser: bringt ihn zur Reife; NR kann nicht nur einfach darin bestehen, Realität zu zeigen; das wäre Naturalismus oder Verismus; NR hingegen zeigt immer eine „gewisse Globalität der Wirklichkeit“; Zitat (395) das heißt, Realität ist ein „unteilbarer Block“; nicht logisch, psychologisch, sondern ontologisch; das heißt, Realität ist nicht nur die physische Realität, sondern bricht sich auch an der Wahrnehmung der Protagonisten; anders gesagt: physische und mentale Realität fallen zusammen, die Wahrnehmung der Welt ist immer auch die der Helden; Wirklichkeit steht dem Protagonisten nicht mehr gegenüber, sondern ist seine eigene Schöpfung – objektiver und subjektiver Blick fallen zusammen, werden tendenziell untrennbar; Zitat Bazin, S. 397

- Diese Idee greift Deleuze auf, um zu seinem (modernen) Film der Beobachtung zu gelangen, das den Film der Handlung ersetzt. War der klassische Film vom Aktionsbild dominiert, in dem vor allem das Reiz-Reaktions-Schema (Subjekt-Objekt) eine entscheidende Rolle spielte, reagiert der moderne Film mit der Suspension der Aktion. Beobachtung setzt sich nicht mehr automatisch in Handlung um, sondern wird selbst zum Reflexionsphänomen. Die Hauptfunktion des Films ist nicht mehr die Repräsentation der (erzählerisch geformten) Außenwelt, sondern die Erforschung der optischen und akustischen Räume, also der medialen Räume, die der Film, vermittelt durch die Protagonisten, selbst eröffnet.

Deleuze schreibt: „Nun aber kehrt sich die Identifikation tatsächlich um: die Figur wird selbst gewissermaßen zum Zuschauer. Sie bewegt sich vergebens, rennt vergebens und hetzt sich vergebens ab, insofern die Situation, in der sie sich befindet, in jeder Hinsicht ihre motorischen Fähigkeiten übersteigt und sie dasjenige sehen und verstehen läßt, was nicht mehr von einer Antwort abhängt. Kaum zur Reaktion fähig, registriert sie nur noch. Kaum zum Eingriff in eine Handlung fähig, ist sie einer Vision ausgeliefert, wird von ihr verfolgt oder verfolgt sie selbst.“^{vi} Der narrative Zusammenhang wird also abgeschwächt und von optischen und akustischen Situationen ersetzt. Dies ist nicht als Verlust zu begreifen. Die Handlungsentmündigung des Subjekts geht einher mit dem Gewinn an Visionen, an Beobachtungsmöglichkeiten. Die Aussetzung des strengen Reiz-Reaktions-Schemas lässt nun die Möglichkeiten der Bilder selbst hervortreten. Wenn die Abgrenzung zwischen Objektivem und Subjektivem unterlaufen wird, wie Bordwell und Deleuze andeuten, dann setzt der Film zusätzliche Beschreibungsmöglichkeiten frei, die genau diese Grenzbereiche betreffen.

- Film thematisiert sich selbst als medialen Raum; er ist nicht mehr objektiver, omnipräsenter oder diegetischer Blick, sondern selbst eine Perspektive, eine Vermittlung eines Blicks; völlig andere epistemische Verfasstheit: keine Trennung mehr zwischen objektiver und subjektiver Sicht, sondern beides zugleich;

- Der moderne Film hebt also die innerdiegetischen Trennungen zwischen Realität, Traum, Imagination und Erinnerung, die der klassische Film sorgsam errichtet hatte, auf; er ist ein mentales und ein mediales Bild; also alles subjektiv, alles durch den Helden gesehen? Vielleicht, aber der Held ist selbst nur ein Bild unter anderen; er ist selbst von Bildern durchdrungen und durchquert;

Zsf. Merkmale moderner Film:

- Lockerung der aktionsbedingten Handlung
- Entpsychologisierung
- partikulare statt umgreifende Situationen
- Figuren (Kamera) als Beobachter statt als Handelnde
- Vermischung von Realität, Imaginärem und Erzähler (Polyphonie)
- Durchdringung (Ununterscheidbarkeit) von Dokument und Fiktion
- neuer epistemischer Status der Bilder (multi-medial; zeitlich)

3) Achteinhalb

- Achteinhalb als Schlüsselfilm der filmischen Moderne
- Handlungsarmut des Films wird durch Bilderreichtum kompensiert
- verschiedenen Ebenen (Realität, Erinnerung, Traum, Fantasie) greifen bruchlos ineinander
- Beseitigung der Grenzen von Vorstellungswelt des Protagonisten, Erzählrealität und Erzählerkommentaren (wie im klass. Film)
- Bilder rechtfertigen sich nicht von woanders her, sondern thematisieren ihr eigenes Werden

- Achteinhalb verwischt Grenze von Film und Film im Film (beide ununterscheidbar)
- dabei gibt es eine doppelte Ununterscheidbarkeit: Film und Film im Film und Guidos Imaginationen und die Realität; beide Ununterscheidbarkeitsebenen durchkreuzen sich und gehören zusammen;
- die Ununterscheidbarkeit kann man wieder direkt von Bazin ableiten: es handelt sich um die subjektiven und objektiven Bilder zugleich – die beiden Ebenen – subjektiv und objektiv – können nicht mehr getrennt werden;
- Deleuze münzt diesen Ansatz um in Zeittheorie: wenn mehrere Ebenen, die eigentlich getrennt sein müssten, zusammen vorkommen, dann haben wir es statt mit Sukzession mit Simultaneität zu tun; der moderne hebt also die Zeitordnung des klass. Films auf;
- wie passiert das? D. behauptet, dass die simultane Zeitordnung ohnehin ursprünglicher ist als die sukzessive; Zeit besteht nämlich in einem grundlegendem Widerspruch zwischen Vergehen und Bewahren – Zeitspaltung als Gründungsgeschehen der Zeit; damit hat jedes

Bild eine aktuelle und eine virtuelle Seite, die im Zeitkristall zusammen vorkommen; deshalb spricht er von der Koaleszenz (Verwachsung) des Aktuellen und des Virtuellen;

- um auf die Durchkreuzung der Ununterscheidbarkeiten zurückzukommen: Ebenso wie Film und Film im Film ununterscheidbar sind, sind die Ebenen von Realität und Imaginärem ununterscheidbar; das ist folgerichtig: in gleichem Maße, in dem die Realitätskonstitution des klassischen Films zusammenbricht (also die Aufrichtung einer diegetischen Realität), fällt auch die klare Unterscheidbarkeit von Realität und Imaginärem in sich zusammen (also die Errichtung eines stabilen Protagonisten, der Innen- und Außenwelt voneinander unterscheiden kann);

Fellinis Strategie (nicht nur in Achteinhalb):

- das Fest (auch hier: Harem oder am Ende, wenn die Laienschar auftritt); was ist das Fest?

Das Fest, vor allem in Form des Karnevals, hat nach Bachtin zwei wesentliche Funktionen:

1. Gegen normsetzende, offizielle Kultur bringt der Karneval die Volkskultur, die keine anderen Äußerungsformen kennt, zum Ausdruck; die geschichtslosen Sprachen des Körpers, der körperlichen Arbeit; damit verweigert der Karneval feste Zuschreibungen, die Bildungen fester Identitäten;

2. Karneval ist mit einer Aufwertung des Leiblichen verbunden; allerdings nicht der Körper als formierte oder kulturstiftender, sondern der exzentrische, groteske Körper; das heißt nicht der abgrenzende, sondern der Körper, der sich mit allen anderen verbindet; Bachtin bezieht sich besonders auf die Lachkultur, das gemeinsame Lachen als Form der Entgrenzung des Körpers;

- beide Formen versucht auch Fellini immer wieder zu inszenieren; und das Ziel kann nun auch im Kontext moderner Filmästhetik gesehen werden; denn sowohl im Fest als auch im modernen Film geht es ja um die Loslösung von festen Identitäten, um das Verschwimmen der Grenzen zwischen Realität und Imaginärem; deshalb ist es auch nicht erstaunlich, dass am Ende alle Figuren zusammenkommen sich gemeinsam im Raum bewegen;

Weitere Beispiele für den Zusammenschluss von Realität und Imaginärem:

- Szene mit dem Kritiker
- Beginn des Films

Zwei wesentliche Bildkonzepte:

- 1) Lockerung der physischen und räumlichen Grenzen
cadre/cache

Rahmungen

2) Irreale Bildkompositionen

Tiefendimensionen

4. Vorlesung: Jahrgang 45 (Jürgen Böttcher, DDR 1945)

1) Vorstellung des Films

Mitte der 1960er Jahre brach der DDR-Film in die Moderne auf. Nachdem der Bau der Mauer sich auf Seiten der Regisseure mit einem Klima der Hoffnung verbunden hatte, nun innerhalb des sozialistischen Gefüges auch die künstlerische Freiheit ausleben zu können, wurde innerhalb von einem oder zwei Jahren eine Reihe von Filmen gedreht, die der westlichen Moderne absolut ebenbürtig sind. Dazu zählen neben dem vielleicht populärsten Film *Spur der Steine* (Frank Beyer 1966) auch *Das Kaninchen bin ich* (Kurt Maetzig 1965), *Berlin um die Ecke* (Gerhard Klein 1965), *Karla* (Hermann Zschoche 1965) sowie *Jahrgang 45* von Jürgen Böttcher (1965). Die Filme wurden nach den ersten Aufführungen, teilweise schon nach dem Rohschnitt (*Jahrgang 45*), verboten und konnten erst nach dem Fall der Mauer wieder aufgeführt werden. Obwohl diese Filme in einem anderen gesellschaftlichen Kontext entstanden sind als die der westlichen Moderne, haben sie doch einen ähnlichen filmischen Ansatz entwickelt. Wie in der nouvelle vague und im Neuen deutschen Film artikuliert sich eine kraftvolle visuelle Moderne, die den Film thematisch und ästhetisch neu zu verfassen beansprucht. Sie weisen auf den radikalen Bruch der Filmästhetik sowie auf gesellschaftliche Veränderungen, die bei der politischen Führung der DDR auf kalte Ablehnung stießen. Diese verweigerte den Aufbruch in die Moderne, den diese Filme anzeigten, verweigerte damit ihre eigene Modernisierung. Insbesondere *Jahrgang 45* erinnert in seinem essayhaften Stil an viele französische und westdeutsche Filme dieser Zeit und variiert Motive, die sich vor allem bei Godard, aber auch bei Kluge oder Wenders finden.

2) Zusammenfassung

In *Jahrgang 45* geht es um Al (Alfred) und Li (Lisa), ein seit zwei Jahren verheiratetes Paar, das sich wieder scheiden lassen will. Al zieht aus der gemeinsamen Wohnung aus, ein Termin bei der Scheidungsbehörde ergibt, dass die beiden sich weitere sechs Wochen Zeit lassen sollen. Der Film reiht eine Anzahl von Handlungsfragmenten aneinander: Al mit seinen Freunden auf dem Hof, mit ein paar Motorrädern, in einem verlassenen Haus, in dem Gitarre gespielt wird, mit seiner Mutter, seinem alten Freund Mogul im Pergamonmuseum, mit einer verführerischen Blondine in der Autowerkstatt, wenn er den Kaderleiter über seine private Situation informieren soll, mit Li im Tanzcafé, im Bett, beim Streiten, Li im Krankenhaus.

Am Ende fahren Al und Li mit seinem Motorrad auf einen Berg, und es deutet sich beim Blick auf die Baustelle DDR in einem Augenblick der Gemeinsamkeit eine mögliche Versöhnung der beiden an.

3) Fragmentierung

Vier Momente der Erneuerung:

Jahrgang 45 verbindet die Absage an die klassische Form des Erzählens mit einer Neuartikulation von Erfahrungen und einer Neudefinition des filmisches Bildes, die zugleich einen reflexiven Umgang mit den filmischen Mitteln voraussetzen.

Die für den klassischen Film entscheidende Geschlossenheit des narrativen Geschehens wird durch nur lose miteinander gekoppelte Elemente, Einstellungen und Szenen ersetzt. Nicht immer werden Szenen bis zum Ende ausgespielt, Zeit- und Raumsprünge kommen ständig vor. Der Film beginnt in der Mitte und hat ein offenes Ende. So erscheint er eher als Zustandsbeschreibung denn als Entwicklung. Warum Al und Li am Ende wieder zusammenfinden, wird nicht weiter erläutert, könnte auch einer Laune entsprungen sein. Wieso die Ehe überhaupt gescheitert ist, bleibt unklar. Die Gründe werden nicht deutlich, weder für die Protagonisten noch für die Zuschauer. Der Film zeigt verschiedene Begegnungen von Al mit anderen, ohne dass diese eine zielorientierte Handlung darstellen. Zufall und Spontaneität bestimmen den Handlungsverlauf. Zwar gibt es Begegnungen mit allen für Al relevanten Personen, so mit Li, mit seiner Mutter, mit seinem Chef, mit seinen Freunden, selbst mit einer anderen Frau, dennoch bleiben diese Treffen seltsam unverbunden miteinander. Es gibt ein vages Problembewusstsein, das sich gelegentlich in verzweifelt-eruptiven Worthülsen Luft macht, ohne allerdings den geringsten Ansatz einer Lösung. Das Ende des Films ist nicht das Ende der Geschichte, sondern nur Teil der ausgefalteten Mitte der Erzählung, in der sich das Erzählte bewegt. Die kaum motivierten Handlungsfolgen und ihre lockere Anordnung führen zur Fragmentierung der Szenen. Einstellung, Montage, Dialoge, Musik sind nicht daraufhin organisiert, eine bestimmte Handlung zu unterstützen, sondern sind eher lose Kopplungen, die auch als einzelne Episoden für sich stehen könnten.

Kurz: Es handelt sich hier um Fragmentierung, zunächst ganz ähnlich wie im neorealistischen Programm gefordert.

Jahrgang 45 erinnert damit an *Masculin Féminin* von Jean-Luc Godard, der zur gleichen Zeit gedreht wurde und auch im weitesten Sinne das Leben der jungen Generation, der „Kinder von Marx und Coca-Cola“ zum Gegenstand hat. Böttcher ist damit der filmischen Moderne,

wie sie vor allem von Godard geprägt wurde, sehr ähnlich. In gewisser Weise ist *Jahrgang 45* die Spiegelverkehrung von *Masculin Féminin*. Jean-Pierre Léaud in Godards Film will Marx, bekommt aber Coca-Cola, Al und Li wollen Coca-Cola, bekommen aber Marx. Das grundlegende Thema ist aber das gleiche: Sowohl Marx als auch Coca-Cola stehen für Bilder, sei es einer neuen Gesellschaft, sei es einer Konsumkultur, die an die Protagonisten heranstürzen und denen diese distanziert und hilflos gegenüber stehen. Es gibt hier eine ähnliche Passivität wie in *Achteinhalb*. Protagonist und Kamera agieren nicht, sondern beobachten. Der Film verlegt sich auf die Herstellung optisch-akustischer Situationen, denen der Handlungsfaden verloren gegangen ist. Insbesondere Al wird dabei zum Beobachter einer sich neu herausbildenden visuellen Kultur, der er weitgehend passiv begegnet. Die filmische Repräsentation ist in *Jahrgang 45* (wie in *Masculin Féminin*) nicht mehr handlungs-, figuren- und zweckorientiert ist, sondern eher als eine brüchige Collage locker miteinander interagierender Bilder und Szenen zu begreifen. Dies hängt mit einer Neu- und Umbewertung der visuellen Kultur zusammen, die sich Mitte der 1960er Jahre Bahn bricht; und zu deren Agens sich der Film als Medium der künstlerischen Reflexion und der Populärkultur zugleich macht.

4) Vermischung von Fiktion und Dokument

Ein entscheidender Aspekt in *Jahrgang 45* ist daher – ähnlich wie bereits in *Achteinhalb* – die Verwischung der Grenze zwischen Bildern unterschiedlicher Herkunft. Auffällig ist insbesondere die Vermischung von Fiktion und Dokument. Eine wesentliche Aufgabe des klassischen Films war es, die fiktionale Struktur der Erzählung abzusichern. Bestimmte Regeln des narrativen Aufbaus (die wir nun kennen) sorgen dafür: etwa die Kontinuität von Raum und Zeit, die Nicht-Adressierung des Zuschauers, die weitgehende Unsichtbarkeit des Erzählvorganges. Die Figuren im fiktionalen Film sind jederzeit als fiktive, das heißt von Schauspielern in Rollen verkörperte, erkennbar.

Umgekehrt wird im Dokumentarfilm im Allgemeinen vorausgesetzt, dass die vorkommenden Personen keine Schauspieler sind. Zwar sind Dokumentarfilme auch mit fiktiven Elementen angereichert, insofern als Szenen arrangiert und abgesprochen werden können. Dennoch gibt es einen wesentlichen Unterschied, denn im fiktionalen Film wird die Realität erfunden, im Dokumentarfilm wird sie rekonstruiert (Zusatz: Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen etc.).

Diese Gattungstrennung wird im modernen Film zumindest teilweise unterwandert. Szenen sind oft bewusst auf der Schnittstelle zwischen Fiktivem und Dokumentarischem angelegt, Schauspieler spielen neben ihrer Rolle auch sich selbst, Laien werden in die Filme integriert, Improvisation und Spontaneität werden zum Teil der Inszenierung, Personen des öffentlichen

Lebens treten auf, mitunter der Regisseur selbst (auch hier sind die Filme Godards das Leitbild). Das ist weitgehend schon aus dem Neorealismus bekannt. Doch der moderne Film der 1960er Jahre geht noch einmal darüber hinaus, indem er diese Schnittstellen selbst thematisiert, die Herkunft der Bilder also selbst zum Thema der Inszenierung macht. So weit war der Neorealismus noch nicht gegangen. Denn diese Vermischung von Fiktivem und Dokumentarischem ist selbst wieder eine Form der Inszenierung. Nicht die Frage, ob etwas wirklich dokumentarisch oder uninszeniert ist, wird dann wichtig, sondern vielmehr, inwiefern sich dokumentarische und fiktionale Bilder miteinander verbinden. Die Trennung von Dokument und Fiktion ist selbst Teil einer Mediatisierungsstrategie.

Deshalb ist nicht mehr die von Siegfried Kracauer gewollte Zusammensetzung zwischen wahren und beigemischten Elementen in der „leicht angedeuteten Handlung“ von Bedeutung, so als gäbe es Dokumentarisches und Fiktives gleichsam als die zwei unverrückbaren Grundelemente des Films. Der moderne Film hingegen zeigt, dass es sich hier nur um unterschiedlich medial hergestellte Bilder handelt. Wichtig ist dann, wie sich die heterogenen Bilderensembles miteinander verbinden, wie sich die Teile verketteten, wenn diese nicht mehr in einer unhinterfragten Verbindung im Sinne eines narrativ abgedichteten großen Ganzen zusammenkommen können.

5) Fiktion und moderner Film

Um das genau zu verstehen, müssen wir noch einmal auf den Unterschied zwischen klassischem und modernem Film zurückkommen:

Youssef Ishaghpour resümiert die so gefasste filmische Moderne in folgenden Worten: „Der klassische Film definiert sich durch seine formale Schließung, durch die Negation all dessen, was außen liegt, (das heißt) durch die Integration eines unendlichen hors-champ, aus dem die Kadrierung ein Fragment herausnimmt. Wenn aber das, was in den Film eintritt, nicht mehr automatisch Fiktion ist, weil die Fiktion nun selbst zum Element der Welt geworden ist, öffnen sich mehr und mehr die Breschen, die diese Schließung aufreißen.“

Es lohnt sich, einen Augenblick bei diesem Zitat zu verweilen, weil es ein wichtiges ästhetisches Problem filmischer Modernität auf den Punkt bringt. Der klassische Film schließt alles aus, was seiner fiktionalen Geschlossenheit entgegensteht. Das Außen ist ein unendliches hors-champ, das also, was im Bildfeld nicht zu sehen ist, aber als momentan Abwesendes doch zum diegetischen Universum des Films gehört. Die Definition der Diegese liegt in dieser möglichen Anwesenheit und Einschließung des aktuell Ausgeschlossenen. Das hors-champ ist dabei in seiner „Unendlichkeit“ sowohl im Raum als auch in der Zeit vorstellbar. So kann im Rahmen eines narrativen Films jeder Ort der Welt zum Handlungsort werden, wenn sich die Protagonisten dort hinbegeben. Vorstellbar ist auch die Ausweitung der Zeit, Rückblenden in beliebigen Formen der Vergangenheit oder gar Vorgriffe auf die Zukunft sind leicht möglich. All diese Momente sind Teil des hors-champs, solange sie als

kohärente Entwicklungen des narrativen Geschehens ausgewiesen werden. Die von Ishaghpour hier bezeichneten Fragmente sind dann eigentlich nicht Bruchstücke, sondern Kompositionselemente, die nur als Teil eines organisierten und durch erkennbare Beziehungen geordneten Ganzen in den Blick kommen.

Im modernen Film wird nun das Verhältnis von Innen (champ) und Außen (hors-champ) fragil. Es ist nicht mehr durch harmonische Übergänge gekennzeichnet, sondern durch Einbrüche des Außen ins Innen, durch Störungen und unkalkulierbare Eingriffe, die das Gesamtgefüge durcheinander bringen. Die Bilder und Töne, die von Außen kommen und das diegetische Universum von Grund auf stören, sind nun besonderer Ausweis der filmischen Modernität.

An erster Stelle können das die Störungen sein, die durch den Herstellungsprozess des Films selbst thematisiert werden, etwa der schon erwähnte Blick in die Kamera, der diese als (arbiträren) Moment der Bildproduktion ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt.

Zweitens sind die falschen Anschlüsse und irrationalen Schnitte zu nennen, die im modernen Film ständig vorkommen. Raum- und Zeitsprünge, abgebrochene Dialoge, kontrapunktische Bild-Ton-Verwendungen verweisen auf Lücken, die die kohärenten Handlungs-, Raum- und Zeitkonstruktionen des klassischen Films selbst als willkürliche Konstruktion offen legen (davon gibt es einige in Jahrgang 45).

Drittens schließlich sind die Bildmischungen ein Merkmal des modernen Films. Diese hängen mit dem veränderten Status zusammen, den ein Bild hat. Bilder sind grundsätzlich Orte der Fiktion. Wenn ich ein Bild habe, dann habe ich etwas Gemachtes, nichts Natürliches. Die Künste haben den privilegierten Zugang zu Bildern, sie bestimmen, was ein Bild ist. In den 1960er Jahren rücken aber nun zunehmend die anderen Massenmedien in das Zentrum der Aufmerksamkeit, vor allem das Fernsehen (aber auch: Comics, Werbung). Bleiben wir beim Fernsehen. FS produziert Bilder, aber diese Bilder sind keine Bilder im herkömmlichen Sinne mehr. Denn sie sind erstens massenhaft, zweitens alltäglich, drittens flüchtig, viertens im Zwischenstatus von Dokument und Fiktion. Ein Bild ist niemals die Wirklichkeit und doch sind die Bilder des Fernsehens irgendwie nichts anderes. Bilder werden zu paradoxen Figuren: zu fiktiven Dokumenten oder zu uninszenierten Inszenierungen.

Deshalb sagt Ishaghpour: Die Welt – die Lebenswelt – ist zunehmend fiktionalisiert. Der Alltag ist also mit Fiktionen durchsetzt. Oder besser gesagt: Mit ständigen Ununterscheidbarkeiten, ob es sich um Fiktion oder Nicht-Fiktion handelt. Das führt – erstens – zu einer epistemischen Krise des Filmbildes, das nun diese Übergänge zwischen Fiktivem und Nicht-Fiktivem reflektieren muss (Übergang zwischen Bild und Nicht-Bild). Und zweitens dazu, dass hinter die Medialisierung des Alltags und der Bilder nicht mehr zurückgegangen werden kann. Wenn die Fiktion Teil der Lebenswelt wird, dann gibt es kein Diesseits der Bilder mehr, keine bilderfreie Sphäre. Die gab es vielleicht noch zur Zeit der klassischen „Kunstmedien“, aber nicht mehr in der Zeit der Massenmedien. Im Fernsehen wird die Einteilung der Bilder in fiktive und dokumentarische ständig unterlaufen. Diese

Differenz greift nicht mehr. Dessen wird sich der Film als Bildmedium bewusst. Deshalb reflektiert er diese epistemische Krise des Bildes.

Genau diese epistemische Krise beschäftigt uns auch heute noch und ist der Grund für die einflussreiche, von Jean Baudrillard losgetretenen Kulturdiagnose der Simulation, die behauptet, dass Bilder und Wirklichkeit ununterscheidbar werden.

Der moderne Film positioniert sich nun selbst innerhalb des Widerspruchs, den die Bilder produzieren. Einerseits werden diese weiterhin als Zeichen gelesen, die eine bestimmte Wirklichkeit repräsentieren, unterstellen, unterstützen oder bestreiten. Andererseits muss der epistemische Wandel der Bilder im Medium der Bilder selbst reflektiert werden, gehen die Bilder selbst an die von ihnen gesetzten Grenzen, thematisieren also die mit ihnen in Verbindung gebrachten Attribute von Repräsentativität, Fiktionalität, Wahrheit, Authentizität und damit auch Wahrnehmung, Wissen und Erkenntnis. Den unhinterfragten visuellen Bildverbindungen im klassischen Film, aber auch im Fernsehen, werden Risse und Brüche entgegengesetzt, die zunehmende Ununterscheidbarkeit verschiedener Bildverknüpfungen wird zum Thema im Film.

Jahrgang 45 bewegt sich daher immer wieder an der Schnittstelle der verschiedenen Bildordnungen. So wirken die Außenaufnahmen der öffentlichen Orte (Tanzcafé, Plätze) vor allem dokumentarisch. Die Protagonisten, insbesondere Ai, bewegen sich durch diese Orte, als eine zufällig in den Rahmen tretende Person unter vielen. Der Straßenlärm ist das dominierende Geräusch, die Darsteller hört man nicht, auch wenn sie ganz offensichtlich sprechen. Das gleiche wiederholt sich später im Tanzcafé, wenn Li mit Freunden spricht, beobachtet von Ai oder von der Kamera, die den Blick einer beliebigen Person wiedergeben könnte. Die Welt der Protagonisten ist also aus einer doppelten Perspektive gegeben: Einerseits sind sie Figuren, deren Tätigkeit vor allem die Beobachtung ist. Andererseits sind sie zufällige Bilder, selbst Teil von Beobachtung. Anders gesagt: Die Perspektive des Films und die der Protagonisten überlappen sich. Wir erinnern uns an Bazin: Subjektives Bewusstsein und objektive Realität sind ineinander verstrickt. Es handelt sich um mentale Bilder. Wir erinnern uns auch an Deleuze: Reales und Imaginäres stehen im ständigen Austausch miteinander.

Nochmal Zitat Deleuze: „Die Figur wird gewissermaßen selbst zum Zuschauer, sie bewegt sich vergebens, rennt vergebens und hetzt sich vergebens ab, insofern die Situation, in der sie sich befindet, in jeder Hinsicht ihre motorischen Fähigkeiten übersteigt und sie dasjenige sehen und verstehen läßt, was nicht mehr von einer Antwort oder einer Frage abhängt. Kaum zur Reaktion fähig, registriert sie nur noch. Kaum zum Eingriff in eine Handlung fähig, ist sie einer Vision ausgeliefert, wird von ihr verfolgt oder verfolgt sie selbst.“ So sieht man konsequenterweise Ai und Li des Öfteren, wie sie selbst nur sehen, nicht aber wirklich reagieren, etwa wenn Li einen Chaplinfilm schaut oder wenn Ai und Mogul im Pergamonmuseum sind. Der Film endet schließlich mit einem Blick, der jede weitere

Handlung offen lässt – der selbst nur reine Möglichkeit ist –, wenn Al und Li auf dem Hügel die Baustellen um sich herum ansehen. In *Jahrgang 45* geht es demnach um die Entgrenzung des Aktionsbildes, um den Wechsel der von verschiedenen Bilderketten hervorgebrachten Wahrnehmungszustände und in dem Wandel dieser Zustände um das Beobachten des Sehens selbst. Diese Selbstbeobachtung, in der der Film seinem eigenen Agieren zusieht, ist die Beobachtung der eigenen Bildwerdung. Nicht (nur) die Außenwelt wird gesehen, die ein Handeln möglich machen würde, das Außen ist eben nur als Bild verfügbar.

Dieser filmästhetische Entwurf schafft im Übrigen auch eine starke Distanz zur Gesellschaft und zum Staat der DDR. Diese treten nun nicht mehr als Aktionsfeld an die Protagonisten heran, innerhalb dessen gehandelt werden kann, sondern eher als Bildeindruck. Die Blicke aus der U-Bahn, die Straßenszenen, die Architektur und die Baustelle am Ende sind dann scheinbar dokumentarische Blicke, tatsächlich aber von Irrealisierung und Distanz getragen. In dieser Zwischenzone von Wirklichkeit und Bild siedeln sich die meisten Szenen des Films an, eine Reflexion darauf, dass Projektion und Projekt der DDR allmählich auseinander laufen.

Beispiel 1)

Besonders deutlich wird die Durchdringung von Fiktion und Dokument in der dokumentarisch gehaltenen Szene, in der Al mit seinen Freunden auf dem Gendarmenmarkt sitzt. Zwei Touristenbusse kommen an, Leute steigen aus, machen Fotos, teilweise aus dem Bus heraus, teilweise auf dem Platz selbst. Diese Szene ist in mehrerlei Hinsicht interessant. Zum einen findet eine Form der Interaktion zwischen den jungen Männern und den Touristen statt, die weitgehend kommunikationsfrei bleibt. Durch den Schnitt wird suggeriert, dass sich die beiden Gruppen beobachten, doch ein Kontakt, selbst durch Blicke, findet nicht statt. Es bleibt eine reine Beobachtungssituation, die beiden Gruppen werden gegeneinander geschnitten. Es macht den Eindruck, als beobachten sich Fiktion und Dokument gegenseitig, ohne aber miteinander zu interagieren (Al und Freunde als Teil der Fiktion, Touribus als Teil des Dokuments). Der Ton ist dokumentarisch gehalten, Straßenlärm dominiert.

Die Beobachtungssituation wird noch verstärkt, da die Touristen sich auf das ihnen zur Verfügung stehende visuelle Medium der Fotografie beschränken. Fotografie ist ja die Distanzsetzung ohne Interaktion. Plötzlich aber ist das Klicken eines Fotoapparates deutlich vernehmbar, während ein Tourist – die gesamte Touristengruppe ist in einer Totalen zu sehen – ein Foto schießt. Das Klicken markiert einen extra-diegetischen Hinweis, weil der Ton des Auslösers die gesamte Totale beherrscht. Es lenkt die Aufmerksamkeit auf den Prozess des Bildermachens und Fotografierens und unterstreicht noch einmal die Perspektive, die diese gesamte Szene, aber letztlich auch der Film einnimmt: Die Perspektive der Beobachtung und des Auslösens von Bildern, die immer nur Fragment oder Ausschnitt, ein zufälliges raumzeitliches Ensemble in den Blick zu bringen weiß. Al und seine Freunde einerseits sowie die

Touristen andererseits stellen füreinander ein gegenseitiges Außen dar und zwar im doppelten Sinne: Einerseits als Handlungsraum, insofern als die Kontakte zwischen Touristen und Einheimischen ohnehin nicht üblich sein sollten; andererseits aber auch als Bildraum, denn zwischen den beiden Bildensembles gibt es eben keinen Kontakt (gehören zum gleichen Film, aber in unterschiedliche epistemische Ebenen).

6) Konsumkultur

Wir hatten vor allem mit dem Fernsehen einen wichtigen Grund genannt, warum sich das Verhältnis von Fiktion und Bild verändert hat. Es gibt noch einen weiteren Grund, der ebenso wichtig ist. Er ist vielleicht weniger medial-epistemisch, sondern kulturell zu begreifen. In den den 1960er Jahren gelangt die westliche Konsumgesellschaft zu einem Höhepunkt (Wirtschaftswunder, Vollbeschäftigung). Dadurch entsteht eine Pop- oder Populärkultur, die Lebensstil und Alltag zunehmend mit Bildern und Zeichen durchsetzt, die selbst Teil des alltäglichen Lebens werden. Dazu muss kurz die Entwicklung der Konsumgesellschaft dargestellt werden:

In den 1950er Jahren wird in den westlichen Gesellschaften erstmals mehr produziert als konsumiert. Diese Wandlung kann als Übergang von der Produktions- zur Konsumgesellschaft bezeichnet werden. Wenn aber mehr produziert als konsumiert wird, dann müssen zusätzliche Anreize für den Konsum geschaffen werden, dies vor allem durch Werbung, Moden, Design. Die Gleichheit der Waren (die sich zunehmend eine breite Mittelschicht leisten kann) durch Massenproduktion muss durch künstliche Differenzen im Konsumverhalten ausgeglichen werden. Damit kommt es zu einer Umwertung der alten Formel *form follows function*. Da nun zuviel produziert wird, sind nicht mehr die benötigten Waren wichtig, sondern der Lebensstil, der damit transportiert wird. Man stattet die Dinge also mit künstlichen Werten, mit Zeichen aus, die Differenz ausdrücken. Diese Zeichen verdichten sich zu von Roland Barthes so genannten „Mythen des Alltags“ und bilden eine eigene Wirklichkeit. Damit wird aber die Grenze zwischen Wirklichkeit und Zeichen erneut unterlaufen. Produkte sind also nicht mehr nur funktional und sie drücken den vielleicht noch diffusen Wunsch nach Unterscheidung aus, besonders durch eine sich von der Vorgängergeneration absetzende Jugendkultur. Das ist in J 45 gut zu beobachten: Die Jugendlichen um Al tun ähnliche Dinge, wie die junge Generation in den USA und Westeuropa. Sie fahren mit Motorrädern herum, spielen Gitarre, gehen in Tanzcafés oder tun überhaupt nichts. Szene mit den Sonnenbrillen, aber vor allem das blonde Mädchen.

7) Liebe und Verführung

Mit der Popkultur ändern sich auch die Beziehungen zwischen den Geschlechtern. Dies wenigstens möchte man glauben, wenn man manche Inszenierungen von *Jahrgang 45* näher betrachtet. Zunächst scheint das Modell der frühen Heirat zu verblassen, denn Al und Li sind nach nur zwei Jahren Ehe bereits am Ende des gegenseitigen Interesses angelangt. Al lehnt dabei das vom Kaderleiter vorgeschlagene Modell der Ehe, in der es nicht um ständiges Begehren auf hohem Niveau gehen kann, sondern um Sicherheit und Beständigkeit, ab. Stattdessen sucht er nach neuen Formen der Verführung, ebenso übrigens wie die jungen Frauen selbst, die vom Film häufig in Posen des verführerischen Spiels gezeigt werden. Deutlich wird das etwa, wenn Al sich neben die Frau auf der Parkbank setzt, die ihm mit Blicken ihr Interesse signalisiert, aber nur um den Zustand zu genießen, wenn später ihr Freund auftaucht und die beiden Männer einen kurzen Augenblick der Konkurrenz erleben. Auch hier ist Handlung weitgehend suspendiert, findet nur in Form von Beobachtung und Blicken statt. Li ist ähnlich in Szene gesetzt, etwa wenn sie im Krankenhaus, wo sie als Krankenschwester tätig ist, ihre Lippen im Spiegel betrachtet und diesen dann mit einem leichten Hauch versieht.

Beispiel 2)

Die offensichtlichste Figur in dieser Hinsicht ist jedoch das blonde Mädchen, das Al zu verführen versucht. Sie arbeitet in einem Modegeschäft. Einmal erblickt Al sie, als sie im Schaufenster mit einer Puppe hantiert. Während ihres Besuchs bei Al geht es nur um Verführung: Die schwebenden Bewegungen durch den Raum, die alles nur andeutende und fragmentarisierte Sprache und der plötzliche Abschied machen dies deutlich. Das Geschlechterverhältnis wird also umcodiert von Heirat und Liebe zu Verführung. Kennen Sie denn schon den Unterschied zwischen Liebe und Verführung? Folgt man Jean Baudrillard, dann ist die Verführung in gewissem Sinne der Gegenentwurf zur Liebe. Liebe fordert ein klares Bekenntnis und ist daher gewaltsam, weil sie nur durch eindeutige Entscheidungen funktionieren kann. Die Verführung dagegen besteht aus mehrdeutigen Hinweisen, lehnt jede definitive Verfügbarkeit ab, ist das immer wieder neu aufgelegte Spiel der Zeichen, das nicht zum Abschluss kommen soll.

Baudrillard: „Distinkte und volle Zeichen können uns niemals verführen. Verführung läuft über leere, unleserliche, unauflösbare, arbiträre und unvorhersehbare Zeichen, die kaum auffallen und die die Raumperspektive verändern; aus diesen Zeichen kann man keinen Text oder keine Erzählung machen und sie haben weder ein Subjekt (der Äußerung) noch eine Aussage. So wie die Protagonisten sich in einer antagonistischen dual/duellhaften Position befinden, d. h. ohne irgendwelche Sprecher und Hörer, begründen die nicht-diskursiven Zeichen der Verführung auch keinen Austausch: sie gehören zur Ordnung der Ellipse, des Kurzschlusses und des Gedankenblitzes.“

Entsprechend unentschlossen und schwebend ist die Verhaltensweise des blonden Mädchens. Sie agiert nicht im Reich des Willens, sondern im Reich der verankerungslos flottierenden

Zeichen (wie eine kokette Biene, die sich kurzzeitig auf einer Blüte niederlässt, um dann honigtrunken im endlosen Grün der Wiesen zu entschwinden). Sie ent-subjektiviert sich selbst und findet gerade darin ihr Vergnügen. Umgekehrt: Die Entscheidung für die Liebe und gegen die Verführung – in den Termini von Baudrillard – liegt dem Problem von Al und Li zugrunde, deren Begehren in dem Moment abstirbt, in dem sie in festen Verhältnissen leben. Dies ist aber auch als Hinweis auf ein Generationsproblem in *Jahrgang 45* zu verstehen, das die alten Kader, aber auch die Mutter von Al, nicht akzeptieren können.

Das offene Spiel der Zeichen – nichts anderes als die Ablehnung sichtbarer Evidenz zugunsten des ständigen Hin und Her zwischen An- und Abwesenheit, Haben und Nichthaben, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit – liegt aber nicht nur der Verführung und den neuen Konsumbedingungen der 1960er Jahre zugrunde, sondern auch der Konstruktion des modernen Films selbst, denn er ersetzt das gesicherte visuelle Wissen durch das Spiel der Oberflächen und der Beobachtungen. Die Flüchtigkeit und reine Möglichkeit der Erscheinung sind etwas völlig anderes als visuelle Evidenzen. Es sind Bilder, die an der Grenze von Sein und Schein, Wahrheit und Lüge, Wissen und Nicht-Wissen, Oberfläche und Tiefe, von Dokument und Fiktion angesiedelt sind. Grenzbilder jedenfalls, die sich nur noch unter Bedingungen der Gewalt (etwa der Zensur) zu einer kohärenten Weltsicht ordnen lassen. Das schnelle Verbot dieses Films kann also im Kontext des ideologischen Gebildes der DDR nicht verwundern, da er die Grundfeste der real sozialistischen Weltauffassung angreift. Die besteht weniger darin, dass sie keine andere Wahrheit hinnehmen kann (auch das ist schon schwierig), sondern dass sie die Zweifel daran, dass überhaupt Wahrheit behauptet werden kann, nicht zulassen durfte. Diese Zwischenzonen werden aber von *Jahrgang 45* ausgelotet.

Beispiel 3)

- Beobachtung
- keine Teilnahme

5. Vorlesung: Postmoderne und Diva (Jean-Jacques Beineix, F 1980)

1) Diva: Kontextualisierung des Films.

- Vereinigung zweier großer Tendenzen des französischen Films der 1980er Jahre:

1) Kriminalfilm, teilweise in der Tendenz der „Schwarzen Serie“: Wahl der Waffen (Alain Corbeau 1980); Rue Barbare (Gilles Béhat 1983);, auch Außenseiter-Emigrantenfille

2) Kino der Schauwerte, des Vergnügens, der kalkulierten Effekte, der Oberflächenbilder
andere Regisseure (neben Beineix noch Besson (Subway, Le grand bleu, Nikita; Leos Carax mit Boy meets girl und Die Liebenden von Pont Neuf); letztere sind alles Regisseure, die aus der Werbung kommen;

Resumé der Geschichte

Jules und die Diva; die Prostituierte; Polizei und Taiwanesen; Hilfe von Alba und Gorodish;

- zwei entscheidende Handlungsstränge: einmal die Geschichte von der Diva und dem Postboten; zum anderen die beiden Kriminalgeschichten, die sich miteinander verflechten, aber eigentlich nichts miteinander zu tun haben; beide Handlungsstränge haben einen Fluchtpunkt: nämlich das Erzählen der Geschichte nicht mehr über die Psychologisierung der Figuren oder die Motiviertheit von Handlungen, sondern über das Design der Objekte;

- Zitat Gerhold S. 216: Die Dinge stehen und sprechen für sich.

- Tendenz, Handlung zu entwerten und durch visuelle Momente zu ersetzen oder Dekor wichtiger als Figuren: entsprechend betreiben die Filme das, was Werbung sowieso zum Ziel hat: Ästhetisierung;

2) Reproduktion, Umdeutung der Aura, Dekor und Design statt Handlung und Figuren.

- zunächst zur Geschichte des Postboten und der Diva: Die Diva will nicht, dass ihre Stimme aufgezeichnet wird, weil diese nur im Live-Erlebnis selbst vollständig wirken kann; das heißt: sie glaubt an die Authentizität der Stimme, an die Einmaligkeit und Unwiederholbarkeit des Hörerlebnisses, an die Originalität und das Hier und Jetzt des Erfahrungs- und Gefühlsraums, die das gesungene Lied eröffnen kann; anders gesagt – sie glaubt an die Aura des künstlerischen Werks;

- Den Begriff der Aura kennen wir aus Walter Benjamins berühmten Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“; These Benjamins: die techn. Reproduktionsmedien sind nicht mehr auratisch, nehmen den Dingen die Aura; traditionelle

Medien hingegen (Malerei) bewahren Aura; massenweises Vorkommen statt einmaliges; Zitat Benjamin (15);

- Aura-Begriff wendet sich gegen technische Reproduzierbarkeit oder ist das Unterscheidungskriterium von technischen und nicht-technischen Medien: Einmaligkeit, Originalität, Hier und Jetzt, tradierbarer Zusammenhang sind Merkmale der Aura; in Diva wird diese These von Benjamin nun weiterentwickelt und umgekehrt; denn die Ästhetisierung, die auf Reproduzierbarkeit aufbaut, entfaltet eine ganz eigene, als auratisch zu bezeichnende Atmosphäre: Abspielen des Bandes im Loft; interessant auch eine zweite Umkehrung: dadurch, dass nur diese eine Aufnahme von Jules existiert, wird diese gleichsam zum Original, das eine besondere Aura entfalten kann;

- die Aura der Reproduktion betrifft aber viele Aspekte des Films: Ästhetisierung und eine eigene Aura entfalten in Diva gerade die Bilder, die mit industriellen, also mit aura-feindlichen Zeiten assoziiert werden: etwa die Autos, die an der Decke hängen; oder das Loft von Jules und Gorodish; überhaupt die alten Gebäude und Fabriken; natürlich auch die Farben, die dem Film eine eigene Struktur geben;

Das heißt: in Diva gewinnen die Dinge einen Eigenwert: die Ausstattung, die Schauwerte der Dinge, das Design ist wichtiger als die Handlung und als die Personen; was in Jahrgang 45 begann, wird in Diva konsequent umgesetzt; das Dekor und die Oberflächen werden zu Protagonisten, während die Figuren zur Nebensache werden; anders gesagt: Nicht die Handlung, sondern die visuelle Aufmachung gibt dem Film Struktur

- Ein Blick auf die „Geschichte“ von Diva kann das bestätigen:
story:

- Verbindung der beiden Geschichten (der heimlichen Aufnahme und der Zeugenaussage) werden kaum miteinander verbunden; laufen nur nebeneinander her; die Personen sind klischeehafte Figuren ohne psychologische Tiefe (vor allem die Gangster, aber auch Gorodish und Alba);
- Geschichte besteht aus einer Reihe in sich zusammenhängender Handlungsfolgen, doch ihre Übergänge sind oft schwach motiviert; z. B.: G. taucht rasch an Orten auf, wo er gebraucht wird (im Café, im Loft); Wer ist Gorodish eigentlich, was will er, was verbindet ihn mit Alba, welche Beziehung haben sie? Warum helfen sie Jules? Kriminalhandlung in eine märchenhafte Atmosphäre getaucht, die aber reale Bezüge hat (die Metro von Paris, der Vietcong etc.)

3) Design und Dekor als Protagonisten

Da die Geschichte demnach weniger durch Handlung und Figuren motiviert ist, treten die Oberflächenwerte in den Vordergrund:

- Räume: Opernhaus (heruntergekommen), Loft von Jules, Loft von Gorodish, das Leuchtturmhaus, die Fabrikhalle; die Räume als visuelle Anordnungen faszinieren
- Die vielen nutzlosen oder vor allem zur Schau ausgestellten Objekte: das Wellenteil, das Puzzle, die Autowracks, die Taucherbrille, der weiße Citroen
- Farb- und Lichtdramaturgie, der es nicht um naturalistische Wahrnehmung geht, sondern um künstliche Umräume: blau (Loft), weiß (Regenschirm, Klavier, Kleid, Citroen; Killer: schwarzes Auto); rot als Accessoire (Helm, Jacke, Motorrad), gelb als Raumbeleuchtung (Polizeirevier, Leuchtturmumgebung); aber eben keine Farbsymbolik, sondern Farbe als Stilelement, das die Aufmerksamkeit lenkt;

Folge: Film spielt nicht in einer Designwelt, sondern ist selbst nur Design

- Dekor, Design und Räume sind also nicht mehr der Handlung untergeordnet, sondern umgekehrt: Die Handlung und Figuren sind nur die Überleitungen von einer gestellten Szenerie zur nächsten; Umkehrung von form follows function; Handlung und Figuren sind akzidentiell, beigeordnet, Design und Dekor ist wesentlich und zentral;
 - Man ist nicht, was man ist oder tut, sondern die Art, wie man lebt: Lifestyle wird wichtig; Gorodish ist nicht besser, sondern hat einfach mehr Stil, ist cooler; Erinnerung an Buxton; all das erinnert an die 80er Jahre, in denen plötzlich die geistige Entleerung mit einem speziellen Lebensstil korrespondiert, der sich durch „Äußerlichkeiten“ artikuliert; man war, wie man aussah, nicht, wie man ist: es gab Punks, Popper, Ökos, „New Wave“ (völlig substanzlos, deshalb gehörte ich dazu!); es entstanden Läden wie z. B. „Nanu Nana“ oder „Cri Cri“, die kitschiges Oberflächendesign verkauften;
- Die Welt in Diva ist also entsemantisiert. Doch das bedeutet nicht, dass die Dinge und Oberflächen in dem Film einfach nur leer und funktionslos sind; die Entsemantisierung verweist doch zumindest auf das, was Bilder am besten können: Sichtbar-Sein, Sichtbar-Werden; die Herauslösung der Dinge aus ihrem Funktionskontext, lässt die Bilder als Bilder, als reine Sichtbarkeiten ohne außerbildlichen Bezug hervortreten; es geht also, wenn man so will, um die reine Oberfläche und die totale Immanenz des Bildes zugleich – das heißt, Bild transportiert keine Informationen und Bedeutungen, sondern ist nur es selbst; es soll nur sichtbar sein, ist auf das kontextlose Betrachtetwerden hin entworfen; oder: die einzigen Kontexte, die zählen, sind die anderen Flächen der Sichtbarkeit;

Und als solche bilden das Design durchaus auch einen Zusammenhang, z. B.:

- Ent- und (willkürliche) Refunktionalisierung: Taucherbrille, Rollschuhfahren im Wohnraum, Autos im Wohnraum
- Farbgebung (Zusammenstellung der Farben: gelb/rot; blau/weiß)
- Steigerung oder Überdehnung: Riesenhaftigkeit der Lofts, Weitläufigkeit der Fabrik, Länge der Verfolgungsjagden;
- Wiederkehr (Welle, Autos, Puzzle)

Diese Zusammenhänge beziehen sich aber eben nicht auf die Außenwelt, z. B. durch Aufladung mit Bedeutung, sondern bilden einen ästhetischen Binnensinn; Lorenz Engell: Anti-Werbung: scheinbare Aufladung, aber nicht mit Bedeutung, sondern Verweigerung von Bedeutungszuweisung; kritisch-affirmative Auseinandersetzung mit den Massenmedien; Film bestätigt die Welt, deren Teil er selbst ist, indem er sie übertreibt, überspitzt oder gar ironisiert;

4) Neue Ontologie des Objektes ; filmischer Binnensinn

Kracauer : Errettung der äußeren Wirklichkeit (Film zeigt Objekt, bevor es in Funktionszusammenhänge eingeordnet wird, in seiner Nacktheit, in seiner materiellen Konkretheit) – gegen Hollywood;

Diva: Zeigt, wie Objekte schon als bestimmte Sichtbarkeit organisiert sind; Objekte also nicht frei von medialer Zurichtung; Ent-Anthropologisierung;

Deshalb handelt es sich hier auch nicht einfach um visuelle Effekthascherei; sondern es wird deutlich, inwiefern das Sehen der Objekte selbst zum Thema wird; Dinge also nicht in Bezug auf äußere Wirklichkeit, aber auch nicht nur als Bild entworfen, sondern als Auf- oder Errichtung des Sehens – und das zeigt Diva auch; Entwurf eines optischen Raums (Datenraums), Konfiguration visueller Figuren

Komplementär zu dieser Oberfläche der Dinge kann auch die Erzählung verstanden werden: sie setzt sich teilweise aus Versatzstücken zusammen, die aus anderen Erzählungen bekannt sind; z. B. die Gangster (warum hat einer einen Knopf im Ohr?); auch die Taiwanesen; keine Semantisierung, sondern eben einfach Gangster; Geschichte ist auch nicht gerade spannend erzählt; der Kommissar als Obergangster – damit verbindet sich keine biographische Geschichte; er ist halt einfach der Obergangster; bekanntes Motiv, das allein dadurch genug gerechtfertigt ist, dass es schon oft vorgekommen ist; Elemente der Ironisierung oder der Parodie; also auch hier: Bilder, Geschichten und Texte beziehen sich auf Bilder, Geschichten, Texte, die schon da waren; ebenso wie es einen ästhetischen Binnensinn gibt, gibt es also auch einen filmischen Binnensinn – Diva bezieht sich auf die von Filmen erzählten

Geschichten und nicht auf eine außerhalb dieser liegende Wirklichkeit; anders gesagt: Film ist immer schon Meta-Film;

5) Postmoderne: Begründung, Bezug auf den Film

Damit haben wir nun genügend Motive zusammengetragen, um die filmische Postmoderne zu begründen; Postmoderne ist ein umfassendes Phänomen, das hier nicht vollständig beschrieben werden kann; deshalb einige Stichworte, bevor wir auf den Film zu sprechen kommen;

- ein wichtiger Ausgangspunkt des Postmoderne-Begriffs liegt bei dem frz. Philosophen Jean-Francois Lyotard: L. versteht die P. als Pluralisierungskonzept. Ausgangspunkt der Postmoderne ist dabei die radikale Infragestellung der von Jean-Francois Lyotard so genannten Meta-Erzählungen, die, so L., als Letztgegebenheiten das Projekt der Moderne getragen haben. Diese Meta-Erzählungen, also die großen Projekte der Moderne, sieht Lyotard in der Emanzipation und Selbstbestimmung des Subjekts, im Glauben an den Ausgleich in der vom Konsens geprägten Demokratie, aber auch in der Beherrschung der Technik und dem Glauben an den ökonomischen Fortschritt (Erinnerung an Moderne-Debatte in der ersten Sitzung);

- In der Postmoderne verschwinden nun diese Meta-Erzählungen zugunsten von einzelnen Sprachspielen, die nicht mehr als letzte Sinndomänen begriffen werden können, sondern eher als Sinnknotenpunkte oder -schnittstellen, in denen sich verschiedene, heterogene Äußerungsformen treffen. Diese Äußerungsformen betreffen alle Formen der Kultur, z. B. Lebensweisen, künstlerische und wissenschaftliche Ausdrucksweisen. Diese sind nicht mehr auf einen beherrschenden Diskurs zurückführbar. L. glaubt also, dass es viele divergierende Projekte gibt, die nicht in einem Projekt vereinbar sind. Wolfgang Welsch fasst die Position Lyotards so zusammen: „Das Ende der jeweils einen großen Erzählung ist die Ermöglichung einer Vielfalt begrenzter und heterogener Sprachspiele bzw. Handlungsformen und Lebensweisen. Die Zustimmung zu dieser Multiplizität, ihre Verbuchung als Chance und Gewinn, macht das „Postmoderne“ am postmodernen Bewußtsein aus. Daher setzt Lyotard entschieden auf die Vielfalt und Inkommensurabilität der Sprachspiele (wobei der Begriff des Sprachspiels Handlungsweisen und Lebensformen einschließt). Es kommt ihm auf die Ausbildung von Diversität an, die nicht mehr durch generalistische Einheitsstrategien vereinnehmbar ist, sondern als originäre Vielfalt entsteht und anerkannt werden muß. Verstehen und Konsens gibt es nur innerhalb der Sprachspiele, nicht über sie hinweg. Es gibt keine Metasprache, die sie alle befaßte, und keinen Sprecher, der sie alle beherrschte. Die Sprachspiele sind polymorph-divers, darin liegt ihre Stärke, und dieser gilt es zuzuarbeiten.“

Diese Heterogenität hat eine eigene Ausprägung in dem Bereich der Ästhetik erfahren. In der ästhetischen Praxis der literarischen und visuellen Texte führt die Verkettung verschiedenster heterogener Ausdrucksformen zur Absage an Authentizität, Original und Erstmaligkeit und brachte neue Textformen hervor, in denen bewusst verschiedene Gattungen und Genres, aber auch historische Stile miteinander verwoben wurden. Texte beziehen sich auf andere Texte, ironisieren, parodieren und transformieren sie, ohne dass eine alles überschreitende Ordnungsinstanz, ein allwissender Erzähler, ein formaler Letztbegründungswillen sichtbar wird. Texte sind Teil eines großen sprachlich-visuell verfassten Gedächtnisses der Stile, Formen und Ikonographien, aus dem sie schöpfen. D.h. sie bilden ein selbstreferentielles Universum aus, auf das sie sich beziehen. Einer der theoretischen und künstlerischen Vorreiter dieser neuen Textsorte war Umberto Eco. Die Moderne war, so Eco, durch die Abfolge der Avantgardes definiert. Diese entsprach der Idee, stets von neuem tabula rasa mit der Vergangenheit zu machen und einen neuen grundlegenden Ausdruck der künstlerischen Form zu finden. Das führte zu den radikalen Experimenten der modernen Kunst, zunächst der Verabschiedung vom Figürlichen, dann der Reduktion auf fundamentale Formen, Farben und Linien in der Malerei, der Materialität des Wortes in der Literatur. Die Postmoderne, so Eco, sieht diese radikale Auseinandersetzung an ein Ende gekommen und etabliert neue Vorgehensweisen, die von diesem Endpunkt nicht ein weiteres Mal neu anfangen, sondern im Gegenteil, auf dem Fundus des Erworbenen aufbauen. Eco: „Es kommt jedoch der Moment, da die Avantgarde (also die Moderne) nicht mehr weitergehen kann, weil sie inzwischen eine Metasprache hervorgebracht hat, die von ihren unmöglichen Texten spricht (die Concept Art). Die postmoderne Antwort auf die Moderne besteht in der Einsicht und Anerkennung, daß die Vergangenheit, nachdem sie nun einmal nicht zerstört werden kann, da ihre Zerstörung zum Schweigen führt, auf neue Weise ins Auge gefaßt werden muß: mit Ironie, ohne Unschuld.“ Ein wichtiger erster Aspekt hier ist also die Umstellung von Selbstreflexivität auf Selbstreferenz, oder besser: die Ergänzung der einen durch die andere (Bsp.: Der Name der Rose). Also: Selbstreflexivität: Zeigen der Außenwelt heißt, Medium mitzuzeigen; Selbstreferenz: Kein Außerhalb des Films (Binnensinn).

- Betrachtet man die filmwissenschaftliche Auswertung der Postmoderne, so herrscht in der Literatur weitgehend Konsens über zwei wesentliche Merkmale des postmodernen Films:

- 1) Wiederaufnahme, Zitation und Verfremdung von filmischen Genres, Stilen und Ausdrucksformen
- 2) Tendenz, das filmische Bild in seinen Möglichkeiten zu überdehnen und auszuweiten, die Tendenz zum visuellen Exzess. Laurent Jullier etwa sieht verschiedene Möglichkeiten der Wiederverwertung und visuellen Aufwertung von filmischen Formen, der so genannten recyclage. Es kann sich um die recyclage von

Erzählformen handeln, um die recycelage großer mythologischer und populärer Stoffe und Stile, etwa im Neo-noir oder Science-Fiction-Film ab den 1970er Jahren, oder um visuell-technische Stilformen, die aus anderen Medien (Comic, Werbung, Fernsehserien) in den Film hinüberschwappen.

- 3) Hinzu kommt wohl ein weiteres Kennzeichen des postmodernen Films, nämlich die Wiederaufwertung der Narration. Dies hatte Eco bereits unter dem Stichwort Rückkehr der Erzählung zum Thema gemacht, und es gilt auch für Vertreter anderer Disziplinen, wie der Architektur, wo die Abkehr von den reinen Formen der Moderne zugunsten der Einbindung fiktionaler Elemente in den Blick genommen wird.

- Die Postmoderne teilt also mit der Moderne den selbstreflexiven Ansatz, geht ebenso wie diese davon aus, dass Bilder immer schon in irgendeiner Form mediatisiert sind. Anders als die Moderne aber leitet sie daraus kein dringendes epistemisches Problem mehr ab, sondern kombiniert die heterogenen Bildformen in bewusster Hinwendung zum Vorgefertigten und Zitat. Sie wendet die epistemische Problematisierung der Moderne gleichsam ästhetisch und gefällt sich in der Aussteuerung der unterschiedlichen Stile, Modi und Formen. Erzählung, Stile, Ikonographien eröffnen immer eine Meta-Ebene, da sie nicht nur den vorhandenen Film, sondern auch viele andere filmische und mediale Schichten gleichzeitig in das visuelle Geschehen einbringen.

Zweites Merkmal also: Bilder nicht mehr als epistemisches, sondern als ästhetisches Problem.

Die kritische Betrachtung der Postmoderne hat dann auch darauf insistiert, dass der postmoderne Film seine eigenen Bilder im Gegensatz zum modernen entwertet hat, sie nicht mehr ernst nimmt. Da Bilder und Töne sowieso nur Teil eines vom Film selbst inszenierten Sprachspiels sind, einer ironischen Reflexion der von ihm und der Populärkultur hervorgebrachten Bilder, hat er die Möglichkeiten, Bilder als Erkenntnisprozesse zu beschreiben, zunächst beiseite gelegt. Findet sich in der Moderne das Subjekt zwar den Bildern gleichsam ausgeliefert, ohne sie souverän in Aktion überführen zu können, aber doch mit der Möglichkeit, sie nun als Erkenntnismittel zu hinterfragen, so führt in der Postmoderne die Unhintergebarkeit der Bilder dazu, sie entweder als Klischees oder ästhetizistische Formen auszustellen. Das heißt, dass die Bilder nur auf andere Bilder verweisen, dass ein Erkenntnisprozess, der mit Bildern verknüpft ist, selbst immer nur Aussagen über Bilder hervorbringen kann und nicht mehr den Abgrund zeigt, der zwischen Bild und Nicht-Bild klafft. Dritter Aspekt: Ist das Bild in der Moderne ein Ort der Abwesenheit und des Verlusts, so ist es in der Postmoderne eher einer der Anwesenheit und der Überfülle.

- Dabei ist diese postmoderne Entwicklung keineswegs frei von Erkenntnismöglichkeiten. Gerade die Selbstreferentialität des Visuellen kann ja dazu führen, dass Bilder nicht im Dienst des anderen, des Repräsentierten stehen, sondern etwas über sich selbst aussagen. Bilder sind dann nicht mehr Zeichen, um eine Bedeutung zu transportieren, sondern sie sind Zeichen ihrer eigenen Zeichenhaftigkeit, nicht mehr nur Oberflächen, die auf anderes verweisen, sondern Oberflächen, die Aussagen über Oberflächen treffen. Insofern ist dies durchaus eine Fortführung des Erkenntnisprozesses, der von der Moderne begonnen wurde. Filme wie *Diva* (Jean-Jacques Beineix 1980) oder *Wild at heart* (David Lynch 1990) verstehen jede Narration, die von den Bildern transportiert wird, nur noch als Klischee, legen aber durchaus Wert auf die Oberflächenbeschaffenheit und intrinsischen Qualitäten der Bilder selbst. Der Verlust von Repräsentation ist ein Gewinn an Präsenz. Farben, Arrangements des Dekors, visuelle Effekte und die Akzentuierung der Tonspur treten gegenüber der Erzählung in den Vordergrund. Vierter Aspekt: Bilder werden als Phänomen der Sichtbarmachung und der visuellen Textur ins Bewusstsein gerückt.

- Der postmoderne Film entwickelt also das Projekt der Moderne fort, indem er die Mediatisierung der Bilder als ästhetische Vorgabe ernst nimmt. Er ist aber zugleich eine Kehre, weil die Differenzen zwischen den verschiedenen Erkenntnisschichten des Bildes von epistemischen Unterschieden auf ästhetische umgestellt werden. Der postmoderne Film kann die verschiedenen Erzählweisen und Stile – im Verhältnis zur Moderne – beliebig kombinieren, weil er damit ästhetizistische Zwecke verfolgt. Er trifft mit den Bildern keine Aussagen mehr, die außerhalb der Bilder liegen, sondern begreift Wirklichkeit nur noch innerhalb der Bilder, die von ihr gemacht werden können. Anders gesagt: Epistemische und ästhetische Erkenntnis fallen zusammen, während sie im modernen Film noch hierarchisiert waren. Dort war Ästhetik eine Konsequenz der epistemischen Differenzenerfahrung. Wenn der moderne Film in der Reflexion der Außenwirklichkeit zugleich sein eigenes Verhältnis zu dieser Reflexion klären muss, so verschwindet in der Postmoderne die Außenwirklichkeit im herkömmlichen Sinne. Sie ist nurmehr das Feld der eigenen Bilder. Die Außenwirklichkeit, das sind die anderen Filme und Medien. Die Rückkehr der vergangenen Stile sowie der Narration sind immer schon Teil eines Meta-Diskurses.

6. Vorlesung: Face off (John Woo, 1996)

1) Zusammenfassung der Handlung

Im Zentrum des Films von John Woo steht das Duell zwischen dem Terroristen Castor Troy und dem Polizisten und Leiter der Anti-Terroreinheit Sean Archer. In der ersten Szene des Films erschießt Troy den Sohn Archers, allerdings eher unbeabsichtigt, denn er will eigentlich Archer treffen, den er nur schwer verletzt. Die Haupthandlung spielt sechs Jahre später, Archer ist Troy auf den Fersen. Seine Einheit kann ihn und seinen Bruder schließlich nach verlustreichem Kampf festnehmen. Troy ist schwer verletzt, aber noch nicht tot. Vorher hat er eine Bombe gelegt. Um herauszubekommen, wo sich die Bombe befindet, soll sich Archer als Troy verwandelt ins Gefängnis begeben und dessen Bruder befragen. Dazu wird Archer in einer Gesichtsoption das Gesicht von Troy aufgelegt. Während Archer mit Troys Gesicht von dessen Bruder tatsächlich erfährt, dass die Bombe im L.A. Convention Center liegt, wacht Troy überraschend aus seinem Koma auf, lässt sich befreien, nicht ohne sich vorher das Gesicht von Archer auflegen zu lassen, da er sich ohne Gesicht im Krankenhaus befand. Dann tötet er den Chirurgen und die beiden Inspektoren, die wissen, dass Archer eigentlich Troy ist. Troy übernimmt nun Archers familiäre und berufliche Pflichten, während Archer mit dem Gesicht Troys im Gefängnis bleiben muss. Ihm gelingt schließlich die Flucht, und er kommt bei den Freunden Troys unter, die ihn für diesen halten. Erneut gibt es eine Reihe von Kämpfen und Duellen zwischen den beiden Gegnern, wobei es Archer gelingt, das Vertrauen seiner Frau zurückzugewinnen. Schließlich tötet Archer Troy nach einem langen und aufwändigen Kampf am Ende und kann durch eine Operation sein Gesicht zurückbekommen.

2) Was macht Face off zu einem postmodernen Film

Zwei Aspekte können hervorgehoben werden:

Erstens: Der Film operiert sowohl ikonographisch als auch erzähltechnisch mit ironisch übersteigerten Versatzstücken, wendet diese allerdings über die reine Ironisierung und Zitierung hinaus.

Der Film verwendet bekannte Erzählmuster, reduziert diese aber zu Archetypen. Das wesentliche archetypische Motiv in *Im Körper des Feindes* ist der Konflikt zwischen Gut und Böse. Die Wiederauflage dieses Urkonflikts ist vor allem deshalb auffällig, weil er von Beginn an nur durch sich selbst motiviert wird, also auf die Zurüstung durch andere Gründe verzichtet. Der Konflikt ist da, braucht daher nicht weiter hinterfragt zu werden, der

Gegensatz zwischen den Gegnern ist eine *conditio sine qua non* des Actionfilms. Zu Beginn legt Troy auf Archer an und will ihn erschießen. Dies ist die erste Szene des Films, aber nicht die Urszene des Konflikts. Wie das Verhältnis von Troy und Archer eigentlich entstanden ist, warum gerade sie sich bis aufs Messer bekriegen, mag zwar durch die Rollenverteilung, Polizist und Terrorist, angedeutet sein, aber es gibt keine andere Motivation des persönlichen Konflikts, keine ökonomischen oder persönlichen Interessen, die sie zusätzlich zu den beruflichen Rollen als Feinde charakterisieren. Der Mordanschlag auf Archer zu Beginn ist daher zunächst kontextlos. Deshalb ist der Konflikt auch sofort radikalisiert, es gibt keine Vermittlung.

Diese extreme Distanz wird allerdings mit extremer Nähe gekoppelt. Denn genauso unversöhnlich wie sich beide gegenüber stehen, genauso unzertrennbar sind sie vom anderen, denn sie tauschen das Wichtigste, was sie haben: Ihre Gesichter, ihre Frauen und ihre Söhne. Diese radikale Gleichheit in der radikalen Verschiedenheit ist nichts anderes als die Fortführung der filmästhetischen Konstruktion des Gegensatzes von Gut und Böse im amerikanischen Film der 1990er Jahre: Der Abbau der Gegensätze durch ihre gleichzeitige visuelle Radikalisierung. Die Gegner sind sich bei aller Feindschaft eigentlich ähnlich, sie brauchen einander sogar. Sie sind zwei Seiten der gleichen Medaille. Anders gesagt: Das Gute kann das Böse nicht beseitigen, ohne es selbst in gewisser Weise zu durchlaufen, es findet sich erst im Durchgang durch das Böse. In *Heat* (1995) von Michael Mann gibt es zwischen Al Pacino und Robert de Niro eine ähnliche Konstellation wie in *Im Körper des Feindes*, wobei die Rührseligkeit so weit getrieben wird, dass sich die beiden Gegner am Ende die Hände halten, nachdem Al Pacino, der Polizist, Robert de Niro, den Gangster, niedergestreckt hat. Dieses Spiel mit einem Versatzstück des amerikanischen Erzählfilms, das auf die Urform des Aktionsbildes – das Duell – zurückgeht, wird in Woos Film virtuos gehandhabt.

Bevor wir das weiter verfolgen, betrachten wir zunächst den zweiten Aspekt:

Zweitens: *Im Körper des Feindes* bedient sich einer ausgefeilten Actionästhetik, die immer wieder zu Überbetonungen und Exzessen des Visuellen führt. In den Actionszenen regiert nicht die Wahrscheinlichkeit, sondern die Demonstration von Gewalt und audiovisueller Machbarkeit, in der die Technik auf sich selbst verweist und auf ihre Möglichkeit, die Welt jederzeit in ein Inferno zu verwandeln, was immer dann auffällig wird, wenn sich der gesamte Bildrahmen mit einem Flammenmeer füllt. Doch geht es nicht nur um den Selbstzweck der Technik, auch nicht nur um eine stets aufs neue gesteigerte Herausforderung an die affektiven Bedürfnisse der Zuschauer. Die Zerstörungsbilder in *Im Körper des Feindes* verweisen immer auch auf die Zerstörung des filmischen Bildes, auf die Reduktion von Bedeutung durch Überladung des Sichtbaren. Das Ende des Erzählbaren deutet dann immer auch auf die

Erschöpfung und das Ende des Aktionsbildes. Das Actionbild ist in diesem Sinne das Ende des Aktionsbildes. Das Bild wird auf sich selbst zurückgeworfen, indem jedes Außen ausgelöscht wird. Es löst sich von der Aktion und gerät in einen anderen Bildzustand, der von Robert Musil einmal als das Nersichtbare bezeichnet worden ist.

Diese beiden Momente, die Reduktion auf den archetypischen Konflikt und der visuelle Exzess, sind nicht unabhängig voneinander zu sehen, sondern bilden eine Einheit. Beide sind Formen der Skelettierung, ein Mal der Erzählung, ein anderes Mal des Bildes.

Die Actionszenen und ihre Nähe zur Apokalypse, zur vollständigen Zerstörung, prägen sich in den archetypischen Grundkonflikt des Films ein. Troy ist nämlich weder eine irgendwie irrationale Kraft von Außen, wie in den *Alien*-Filmen oder in *Terminator*, noch scheint ihn ein menschliches Motiv anzutreiben, etwa Geldgier oder Macht. Er ist auch von keinem ideologischen Projekt besessen, sondern zerstört um der Zerstörung willen. Diese Reduktion des Konflikts setzt einen variantenreichen Umgang der Gestaltung von Handlung und Figuren frei und bildet mit dem visuellen Exzess und Aufbersten der Bilder den postmodernen Kern des Films. Die gute Kombinierbarkeit beider Elemente funktioniert also so, dass die Rücknahme von erzählerischem Erfindungsreichtum mit der visuellen Überladung korrespondiert. An die Stelle der narrativen Innovationen tritt die visuelle Dynamik des Bildes. Die so übrigbleibende Kernnarration wird nun weniger durch die Entfaltung der Erzählung in Raum und Zeit ausgebreitet, als durch die Ausdehnung und Verdichtung im Bild. Dort wo das Bild seine maximale visuelle und auditive Dichte erreicht und sich dem A-Narrativen annähert, genau dort gelangt auch das erzählerische Klischee an seine Grenze. Es ist also keineswegs so, dass der Effekt den Inhalt ersetzt, sondern im Effekt erfährt das erzählerische Klischee eine letzte Steigerung.

Anders als *Diva*: Dieser hat die Klischees eingesetzt, um die Erzählung zu entwerten und den visuellen Oberflächenwert zu steigern; europäischer Film ist ohnehin der Narration nicht so verpflichtet wie Hollywood. *Face off* muss den ganzen Weg des Aktionsbildes zuerst gehen, um dann im visuellen Exzess zu landen. Während in *Diva* das eine das andere ersetzt, mündet in *Face off* das eine im anderen, löst es ab.

3) Reduktion der Erzählung durch den visuellen Exzess

- Überhöhung der Erzählung dokumentiert auch ihr Ende

Der Beginn von *Im Körper des Feindes* steht ganz im Zeichen der raschen Bewegungsbilder und Einstellungswechsel des Actionfilms. Dabei wird Troy als besonders gefährliche

Bedrohung inszeniert, die sich durch die offensichtliche, teilweise pathetische Unterfütterung mit christlichen Motiven, bis zu apokalyptischen Visionen steigert. Wenn es vom Prolog zur Haupthandlung übergeht, der Titel zeigt „6 Jahre später“ an, ertönt mittelalterliche Vokalmusik. Später, zu Beginn des abschließenden Duells in der Kirche, werden Choräle eingespielt. Ebenfalls zu Beginn, als Troy die Bombe ins Convention Center legt, wird der Messias von Händel gespielt und gesungen. Archer bezeichnet Troy als biblische Plage. Castor Troy heißt ja auch Behälter Trojas, in Anspielung auf die Plage, die sich mit dem trojanischen Pferd in die Stadt eingeschmuggelt hat. Adam und Eva dürfen da auch nicht fehlen. Eve ist die Frau Archers, Adam ist der Sohn Troys, der aber am Ende in die Familie Archer aufgenommen wird und den von seinem Vater erschossenen Sohn Archers ersetzt, mit dem er das Alter teilt und mit dem er erstaunliche Ähnlichkeiten hat.

Die Anspielungen auf christliche Motive sind in amerikanischen Filmen keineswegs ungewöhnlich, nur gewinnen sie hier eine metaironische Bedeutung. Der Film müht sich nicht mit psychologischen Erklärungen, auch spart er sich die Höhepunkte nicht für das Ende auf. Schon nach dem Prolog sind die Bilder mit der Vokalmusik unterlegt, schon zu Beginn gibt es das erste große Duell zwischen Archer und Troy. Der Konflikt wird damit als etwas Ewiges ausgegeben, keine dramaturgische Vorbereitung, kein entscheidender Showdown. Die Apokalypse kann einerseits als Anspielung auf die Unterfütterung vieler amerikanischer Filme durch die fundamentale Bedrohung durch das Böse angesehen werden.

So verweist die auf klischeehafte Grundmuster reduzierte Entsubstanziierung von Erzählung (Duell, Familie, Bibel) auf ihren eigenen Abschluss und kombiniert das mit dem Zusammenziehen der Zeiten. Dieses Ende von Erzählung heißt dann auch das Ende der klassischen Vorstellung von Raum und Zeit, das in den visuellen Überladungen der Bilder zum Ausdruck kommt. Die Entleerung der Handlung und Figuren entspricht dann der narrativen Entleerung der Bilder, die durch visuelle Überfülle dokumentiert wird. Die Bilder fallen aus der Zeit heraus, saugen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in einer Implosion der zeitlichen Modi in sich auf. Anders gesagt: Aktions- und Zeitbild – Sukzession und Simultaneität – werden hier auf einen Streich eingezogen.

4) Reduktion der Erzählung durch Erzählung

Dies wäre eine weitere Variante: Nicht nur der visuelle Exzess dokumentiert das Ende der Erzählung, sondern auch die Verschachtelung des Grundkonflikts von Gut und Böse. Gut und

Böse werden zunächst als voraussetzungslose Gegensätze eingeführt, dann aber raffiniert ineinander verschoben.

7. Vorlesung: Face off (Zweiter Teil) und Unforgiven (Clint Eastwood, USA 1992)

1) Zsf. letzte Sitzung:

- Hinweis auf wesentliche Merkmale des postmodernen Films

- Postmoderne in Face off:

1) Arbeit mit Versatzstücken, vor allem in Bezug Motive der Erzählung (archetypisch (Archer): Konflikt von gut und böse)

- Konflikt vom ersten Augenblick an gegeben
- ökonomische, ideologische und persönliche Motive zunächst zurückhaltend (Konflikt selbstbegründend; später Rache)
- dennoch durchzieht die Gegensätzlichkeit ein Paradox: in aller Verschiedenheit sind sie sich auch gleich, unzertrennbar (Gesichter, Frauen, Söhne): Tendenz des amerik. Films der 1990er Jahre

2) Visueller Exzess

- Actionfilm: das heißt, Demonstration von Gewalt und Technik (Explosionen, zerberstende Scheiben, Gebäude werden in Einzelteile zerlegt)
- Die Bilder bilden in diesen Szenen keinen Erzählszusammenhang, sondern verweisen auf sich selbst als Bilder (vgl. Diva). Während Diva aber schon mit der Erzählung abgeschlossen hatte, verweist Face off erst auf das Ende der Erzählung (amerik. Film)
- Troy als Zerstörungsinstrument: Andere Motive (siehe oben) zurückgenommen

Beide Aspekte kommen zusammen und ergänzen sich: Reduktion und Skelettierung von Erzählung und visuelle Überladung. Von der Aktion zur Action. Erzählung strebt Grenze zu (Ununterscheidbarkeit von gut und böse), die zur Entleerung des Bildes von Erzählung und zum visuellen Effekt führt. Dort wo das Bild seine maximale visuelle und auditive Dichte erreicht und sich dem A-Narrativen annähert, genau dort gelangt auch das erzählerische Klischee an seine Grenze. Es ist also keineswegs so, dass der Effekt den Inhalt ersetzt, sondern im Effekt erfährt das erzählerische Klischee eine letzte Steigerung.

Neben den Explosionen, Sprengungen und Zerstörungen ist vor allem ein Mittel auffällig, das als Teil des visuellen Exzesses gelten kann: Die Zeitlupe.

Zunächst ist die Zeitlupe ein Mittel der Zeitdarstellung. Die Zeitlupe verlangsamt die Wahrnehmung von Vorgängen und stellt damit eine besondere Form der Akzentuierung dar. Es könnte nun so sein, dass bestimmte Ereignisse, die für den Film von Bedeutung sind, besonders betont werden. In *Im Körper des Feindes* ist aber kein System zu erkennen. Die Zeitlupe wird zwar tatsächlich in einigen charakteristischen Situationen eingesetzt, etwa auf den Höhepunkten der Actionszenen, wenn das Bild von Explosionen und Flammen besetzt ist, wenn jemand während der Schießerei durch die Luft fliegt oder getroffen wird. Aber sie kommt auch in ganz anderen Einstellungen vor, etwa wenn die Waffen in den Blick geraten (zu Beginn bei der ersten Großaufnahme von Archers Pistole auf dem Tisch), wenn sie gezückt werden oder wenn sie zum Einsatz kommen, zum Beispiel die fliegenden Kugeln aus Troys Gewehr zu Beginn oder bei dem Einsatz gegen Troys Freunde. Des Weiteren sind auch einfache Vorgänge in Zeitlupe gehalten, zum Beispiel, wenn Troy mit wehendem Mantel am Flughafen ankommt. Auch dies ist ein typisches Stilmittel des amerikanischen Films der 1990er Jahre, zu beobachten etwa in *Reservoir Dogs* von Quentin Tarantino.

Damit wird aber deutlich: Die Zeitlupe ist ein Mittel der Aufmerksamkeitserregung, weniger ein dramaturgisches Mittel. Ähnlich wie die Farben in *Diva* kann sie nicht als symbolisches Element angesehen werden, auch nicht als Teil einer ausgefeilten dramaturgischen Struktur, sondern als relativ willkürliches Mittel, einfach das Sichtbare selbst zu akzentuieren.

Die „Bedeutung“ der Zeitlupe in *Im Körper des Feindes* liegt also darin, dass sie einerseits ein Mittel der Distanzierung sowie der filmischen Selbstakzentuierung ist, andererseits aber auch ein Mittel der Intensivierung und der Konzentration. Sie steigert den dramatischen Moment, versucht das filmische Bild auf eine maximale Länge auszudehnen. Zugleich streut der Film diese Momente eben in unverhältnismäßiger Weise. Erzähltechnisch betrachtet heißt dies: Der Film behauptet in jedem Moment bereit zu sein für Höhepunkte. Jede Ankunft, jede Begegnung, jedes Objekt ist die Ankündigung eines besonderen Moments. Dramaturgisch und inhaltlich geht es *Im Körper des Feindes* demnach weniger darum, ein möglichst differenziertes Handlungsgefüge herzustellen, sondern, nach Etablierung des Grundkonflikts, eine Abfolge von Höhepunkten gleichsam „abzufeuern“. Die Zwischenstellen werden auf ein Mindestmaß reduziert, sie produzieren keine dramaturgische Differenz zwischen zwei Zuständen, sondern verbinden sie durch die Ankündigung eines neuen Höhepunktes, der nicht nur in Duell und Action liegen muss, sondern eben auch durch Zeitlupeneinstellungen einfacher Vorgänge oder Blicke hergestellt werden kann. Der Film ist also ständig visuell aufgeladen. Damit ist aber die Erzählung eher reduziert, indem sie vor allem die ständige Konfrontation vorwegnimmt. Reduktion auf das Grundmodell des Duells, das eines der Grundformen des amerik. Films darstellt.

3) Rücknahme, Klischeehaftigkeit von Erzählung:

- christliche Motive und Namen (Messias von Händel, Archer, Troy, Adam, Eve)
- Tauben als doppeltes Symbol (auch hier visuelle Überladung):
 - 1) für den Heiligen Geist (Reinheit und Sanftheit, Gurren als Klagelaute)
 - 2) Reinigungssymbol für Untreue (einziger Vogel, der geopfert werden durfte)
- Apokalypse (Offenbarung des Johannes, NT)

Gott hält jüngstes Gericht, rechnet mit dem Bösen ab; Vornakündigungen können schon vorher beobachtet werden; das ist wichtig für den amerikanischen Actionfilm, weil das Böse die fundamentalste Bedrohung der amerik. Gesellschaft ist

Die Heraufkunft der Apokalypse bedarf einer genaueren Betrachtung, die über den Konflikt von gut und böse versucht werden kann.

Es wurde bereits deutlich, dass der Konflikt von Archer und Troy als gegeben vorausgesetzt wird, die kaum vorhandene psychologische Vor- oder Nachbereitung stellt ihn als ewigen, auf Dauer gestellten Kampf zwischen Gut und Böse dar. Doch auch wenn dieser Kampf die gesamte populärkulturelle Geschichte Amerikas durchzieht, so bleibt er doch nicht immer gleich, sondern hat seine eigene Morphogenese. Im Anschluß an David Buxton, der sich vor allem auf die amerikanische Fernsehserie bezieht, könnte man drei Phasen unterscheiden. In der ersten, eher klassischen Phase (1950er Jahre), kommt das Böse von außen in eine stabile Gemeinschaft, infiltrierte einige Anfällige und wird am Ende aus der Gemeinschaft vertrieben. In der zweiten Phase (1970er Jahre) kommt das Böse nicht von außen, sondern ist schon Teil der Gemeinschaft, ist gleichsam in den eigenen Reihen, im eigenen Apparat. Daher hat es oft eine dämonische Dimension. Das New Hollywood der 1970er Jahre hat viel mit diesem Motiv gearbeitet. Die Beseitigung des Bösen aus eigener Kraft kann noch einmal gelingen oder nicht, es kann aber nicht mehr endgültig ausgeschlossen werden. In der dritten Phase (ab den 1980er Jahren) kommt das Böse aus dem Inneren des Guten selbst, das heißt, dort wo der Held ist, ist auch das Böse, die beiden Momente bilden zwei Seiten einer Medaille, sind dasselbe Phänomen. Es ist im übrigen das Verdienst von David Lynch, dafür die folgenreichsten Bildkonzepte entwickelt zu haben.

Im Körper des Feindes variiert diese dritte Phase nun auf eigene Weise. Zunächst wird die maximale Differenz zwischen Gut und Böse behauptet. Castor Troy mordet ohne jedes

Mitleid, nur die Lustgefühle des Tötens und sexuelle Begierden scheinen ihn zu leiten. Archer dagegen ist Polizist und zugleich ein zweifelndes und wankendes Familienoberhaupt: Die Tochter rebelliert, die Ehe mit Eve ist zumindest sexuell unbefriedigt, wie aus Eves Tagebuch hervorgeht. Wenn er sich aufmacht, um Troys Gesicht anzunehmen, bleibt seine Familie unzufrieden zurück. Tatsächlich ist es aber der Weg, um die familiären und persönlichen Konflikte, die vor allem mit dem Tod seines Sohnes zusammenhängen, zu lösen, auch wenn er dies nicht weiß. Der maximale Unterschied zwischen den beiden Extremen wird schließlich mit der maximalen Reduktion desselben konfrontiert. Aus maximaler Differenz wird – wenigstens zeitweise – Indifferenz. (Und um es vorwegzunehmen: Das ist dann die narrative Ergänzung der visuellen Indifferenz, die im Actionbild seinen Höhepunkt erreicht). Zunächst äußerlich, denn die beiden Kontrahenten schlüpfen in den Körper des jeweils anderen. Das Gesicht ist das primäre Erkennungsmerkmal von Identität und verwischt die mögliche Differenz zum anderen auf effektive Weise. Damit schafft der Film eine interessante Art der Verdoppelung und des Doppelgängermotivs. Eine Zeitlang ist jeder der beiden Kontrahenten der Doppelgänger des jeweils anderen und damit aber auch von sich selbst. Der Doppelgänger des anderen sind sie, weil sie in der Rolle des anderen agieren und dort natürlich anders agieren, als die Originale. Die Doppelgänger ihrer selbst sind sie, weil sie in der Rolle des anderen ihr eigenes Gegenüber erfahren, das ihre Handlungen bisher geleitet hatte. Ohne Troy kein Archer in dieser Form und umgekehrt; und als Doppelgänger lösen sie auch teilweise die Probleme des anderen, von denen dann zumindest Archer, aber indirekt auch Troy profitiert.

So kann Troy als Archer die Probleme der Archers wenigstens zeitweise lösen. Offenbar verschafft er Eve sexuelle Befriedigung, er benimmt sich ungehemmter und romantischer als Archer selbst. Archers Tochter gegenüber tritt er cool und gelassen auf, so dass sie nicht umhin kann, ihn dafür zu bewundern. Den Kollegen gegenüber verliert er den zweifelnden und aggressiven Ton und wird zugänglicher. Es scheint fast so, als hätte sich Archer keinen besseren Doppelgänger zur Lösung seiner Probleme bestellen können. Archer als Troy dagegen kann sich mit Troys Freundin versöhnen und einen Zugang zu deren bisher unbeachteten Sohn herstellen. Das ist wiederum wichtig, weil sie sich deshalb am Ende gleichsam für den vermeintlichen Kindsvater opfert, der ja dann tatsächlich der legitime Vater wird. In gewisser Weise ist also jeder eine zeitlang besser in der Rolle des anderen. Es kommt dabei auch zu paradoxen Situationen, in denen beide unbeabsichtigt das Richtige bzw. Falsche tun.

Archer als Troy entdeckt im Versteck von Troys Freundin dessen Sohn, der das Aussehen seines eigenen Sohnes hat und das Alter, in dem dieser von Troy ermordet wurde. Troy wusste noch nichts von seinem Sohn und wird niemals erfahren, dass er einen gehabt hat.

Troy als Archer umstellt das Haus, Schüsse werden abgefeuert. Der Schuss, der Troys Sohn treffen soll, ist in der gleichen Einstellung gedreht wie der, der Archers Sohn traf. Eine Pistolenkugel kommt in Zeitlupe aus dem Lauf heraus und fliegt auf die Kamera zu. (Einspielung) Diesmal kann Archer als Troy das Kind retten, seinem eigenen Sohn konnte er nicht helfen. Dies ist eine gleich mehrfach interessante Schlüsselszene. Dadurch, dass Archer als Troy das Kind im letzten Moment retten kann, hat er in der Wiederholung nicht versagt. Es ist eine Art kathartische Erfahrung. Damit hat er zum einen sein erstes Versagen gelöscht, zum anderen die Voraussetzung dafür geschaffen, einen Sohn in Fleisch und Blut wiederzubekommen. Wäre er nicht Troy gewesen, dann hätte er die Schmach des Versagens beim Tod seines Sohnes nicht so gut ausmerzen können. Tatsächlich zieht ja Adam als verlorener Sohn am Ende bei den Archers ein.

Man kann die Szene aber auch verkehrt herum lesen. Troy ist zwar Troy, aber er hat das Gesicht von Archer und als dieser rächt er gleichsam den Tod seines Sohnes, indem er den Sohn Troys, also seinen eigenen, umzubringen versucht. Adam, der Sohn Troys, ist also eine Art Wiedergänger von Archers Sohn und im übrigen ein Verweis auf die Unschuld der Kinder, worauf auch der Name Adam anspielt. Es geht hier auch darum, das Kind dem Zugriff des Bösen zu entziehen, was dann in der Schlusszene mit der Einführung Adams in Archers Haus auch visuell zelebriert wird. Aus Adam darf kein zweiter Troy werden (sagt ja auch Troys Freundin. Dann kann sie beruhigt in Troys (alias Archers) Armen sterben). Da aber nun Troy als Archer mit Eve, Archers Frau, geschlafen hat, ist in gewisser Weise Adam auch der legitime Sohn, nicht nur von Archer, sondern auch von Eve. Kurz: Damit Archer seine Probleme los wird, ist es wichtig, dass er für eine Weile zu Troy wird und Troy hilft ihm letztendlich dabei. Erst wenn die beiden Archers (und auch Troys) Probleme gelöst haben, muss dann auch Troy sterben. Erneut liegt eine Verbindung zu den Filmen Lynchs nahe, in denen die zwei Seiten von Gut und Böse sich im Gegensatz von ödipaler Rekonstruktion und triebhaftem Begehren spiegeln. Während das eine aufbaut, zerstört das andere. Beide sind aber nun mal untrennbar (*Blue Velvet, Twin Peaks, Lost Highway*). Troy ist in seiner sinnlosen Zerstörungswut sicherlich ein Abklatsch des Begehrens, Archer der überforderte Bewahrer des ödipalen Modells. Erst die Zurüstung durch die triebhaften Züge Troys rettet Archers Familienmodell (und auch für Troy schließt sich das ödipale Dreieck).

Das Spiel der Verdopplung findet sich allerdings auch auf anderen Ebenen wieder, so zum Beispiel in den für Filme schon fast konventionellen Situationen des Spiegels. Spiegelszenen belegen die Versicherung oder umgekehrt die Verwirrung der Identitäten. Berühmt sind etwa die Schlußszenen aus *Citizen Kane*, in der Kane durch eine Spiegelflucht bis ins Unendliche verlängert wird, oder in *The Lady from Shanghai*, wo der Protagonist ins Spiegelkabinett

gerät, so dass sich die verschiedenen Personen nie an den Orten befinden, wo man sie vermutet. In *Citizen Kane* belegt die Szene, dass das Phänomen Kane viele Facetten und der Gang durch die Erinnerungen keine kohärente Person hervorgebracht hat. In *The Lady from Shanghai* werden bestimmte Verwirrungen um die Stellung von Personen erst ausgeräumt, wenn die Spiegel alle zerschossen sind und nur der echte Körper übrig bleibt. Die Spiegelzenen nehmen dabei eine Affinität des Films zu den Doppelgängerproblematiken auf, die wir für den frühen Film schon kennengelernt haben (Der Andere im letzten Semester). Der Spiegel im modernen Film ist also ein Zeichen der Verdopplung und Verwischung von Identität. Der Spiegel ist auch die erste Form der Spaltung des Bildes in aktuell und virtuell, nach Deleuze die primäre Erfahrung von Zeit, die im modernen Film nun zum vorrangigen Darstellungsmodus wird. Wir erinnern uns: Nicht mehr die Subjekt-Objekt-Trennung steht im Mittelpunkt, sondern die Protagonisten sind Sehende und Gesehene zugleich. Dies ist aber genau im Spiegel der Fall. Dieses Motiv der Identitätsdissemination nimmt der postmoderne Film spielerisch auf und versieht es mit neuen Finten. Die Verdopplung Archer/Troy ist das Zeichen des Ringens um Identität: Identitätszerfall und -ordnung stehen dabei in ständigem Widerstreit, wie in Archers Fall besonders an den Spiegelszenen abgelesen werden kann.

Nach der Gesichtsoperation betrachtet Archer sich im Spiegel. Er ist zu Troy geworden und zerschlägt den Spiegel, der das Gesicht des Feindes reflektiert. Beim zweiten Mal sieht sich Archer als Troy im Spiegel, kurz nachdem ihm die Flucht gelungen ist und er sich bei Troys Freunden aufhält. Plötzlich, als Freund in der Höhle des Löwen, wird Archer sich bewusst, dass er die Rolle als Troy annehmen muß, um sein Problem zu lösen. Er muss zum Anderen werden, um zu sich selbst zurückzukehren. (Er entdeckt Troys Freundin, die ihm später das Leben retten wird, und deren (und letztendlich seinen) Sohn, den wiederum er rettet). Schließlich stehen sich Archer und Troy gegenüber, beide von verschiedenen Seiten an die gleiche Wand gelehnt. Sie beschließen sich gegenseitig zu erschießen, drehen sich um die eigene Achse und feuern auf Spiegel, die das Gesicht des Feindes – momentan aber das eigene – wiedergeben. Die Spiegel gehen natürlich zu Bruch, bestenfalls sind aber nur die virtuellen Bilder zerstört und immer noch nicht der leibhaftige Andere. Anders als in *The Lady from Shanghai*, bietet die Schießerei aufeinander keinen Ausweg. Kugeln aus den Läufen des Feindes können die beiden Gegner offenbar nicht zerstören. Es bedarf schon der körperlichen, der hand-greiflichen Auseinandersetzung, um ans Ziel zu kommen. Daher rechtfertigt sich auch der lange Schlusskampf, in dem Archer und Troy sich fast zwanzig Minuten lang bekämpfen, bis es Archer endlich gelingt Troy zu töten, begleitet von dem langgezogenen Ausruf „Stirb“, der nichts mehr von dem unpersönlichen Morden hat, das durch die Schusswaffen zustande kam. Diese reale körperliche Auseinandersetzung ist insofern wichtig, als es ja darum geht, eines der wichtigsten Körperteile, das Gesicht,

zurückzubekommen. Es geht also darum, seinen eigenen Körper zurückzugewinnen; der eigenen Visualisierung und dem fremden Bild zu entkommen. Deshalb muss es am Ende körperlich konkret zugehen. (Rückkehr vom Virt. ins Aktuelle)

Zudem geht der Film erneut auf ein ursprüngliches Motiv des Duells zurück, auf den traditionellen Faustkampf, wie er aus vielen Western bekannt ist. Die vorherige lange gegenseitige Verfolgung zu Land und zu Wasser hat zwar den halben Hafen in Schutt und Asche gelegt, aber den Protagonisten körperlich keinen ernsthaften Schaden zugefügt. Während die Welt drumherum in die Luft fliegt, reduziert sich jeder echte Filmkonflikt auf den Kampf Mann gegen Mann. Diese Distanz gilt es genauer zu betrachten:

Die konkreten Bilder machen nämlich die Apokalypse zur jederzeit anwesenden Wirklichkeit. Es scheint also, als sei sie gar nicht erst zu verhindern oder herauszuzögern, sondern immer schon anwesend. Hierauf weisen die postmodernen amerikanischen Filme in besonderer Weise. Die Apokalypse liegt zugleich vor und hinter uns. Ihr jederzeit mögliches Eintreten gilt es zu verhindern, obwohl sie immer schon stattgefunden hat. Besonders auffällig ist diese Entfaltung einer paradoxen Zeit in *Terminator*. So hat die Herrschaft der Maschinen schon längst begonnen, soll aber ständig verhindert werden. Die Zukunft, die verhindert werden soll, ist die Bedingung dafür, dass die Gegenwart überhaupt stattfinden kann.

Aber auch in *Face off* ist die A. jederzeit anwesend und wird eben vom Faustkampf am Ende ergänzt. Damit ist *Face off* zugleich vor (Faustkampf) und nach (Apokalypse) der Geschichte. Alles beginnt mit dem Duell Mann gegen Mann (Kain gegen Abel), alles endet in vollständiger Zerstörung (Apokalypse). In *Face off* gibt es kein Dazwischen, sondern nur Anfang und Ende (dazwischen bewegt sich höchstens die christl-archetyp. Ikonographie).

Diese Distanzierung von sich selbst wird am Ende noch einmal deutlich.

Wie Archer am Ende so problemlos wieder an sein Gesicht kommt, wird auch nicht weiter thematisiert. Ist auch nicht wichtig, denn das entscheidende Problem, seine Probleme zu lösen, indem er Troy wird, hat er ja erledigt. Deshalb kann das Ende auch geradezu märchenhaft vonstatten gehen (Weißblende). Diese letzten Bilder beschließen daher nicht das Aktionsbild, sind kein einfaches Happyend, sondern eher der Kommentar zu dem eigenen Happyend. Der Film distanziert sich also von sich selbst, ist damit schon in einer späten Phase der Postmoderne. Er ist nicht einfach Ironisierung, sondern kommentiert seine eigenen Ironisierungen, ist also eher metaironisch. (Anders als Diva).

So, durchatmen !

Was jetzt?

Power-Point

Erbarmungslos

- 1) Situierung des Western
- 2) Liberty Valance, Der namenlose Reiter (?)
- 3) Zsf. Unforgiven
- 4) Unforgiven als Spätwestern
- 5) Interpretation der entscheidenden Schlusszene

wird bei Gelegenheit ergänzt, weil nicht klausurrelevant !

8. Vorlesung (The Straight Story, David Lynch 1999)

Zusammenfassung (PP)

- Vom klass. Film zur Moderne und zur Postmoderne

- Vom Aktions- zum Zeitbild

Rückkehr eines reflexiven Aktionsbildes, das Zeitbild aufnimmt

The Straight Story (TSS)

1) Kontextualisierung, Lynch als Filmautor

- Lynch ist wichtiger Filmemacher der Postmoderne (*Blue Velvet*, *Wild at heart*, *Twin Peaks*); beide Aspekte postmoderner Filmästhetik vorhanden:

1.1. vielfältige Zitationspraxis (amerik. Geschichte: Abraham Lincoln, Frank Booth; Populärkultur: Heineken, Der Zauberer von Os, Elvis Presley); *Wild at heart* als durch und durch mediatisierte Welt; Protagonisten bewegen sich in einer Welt der Klischees, die vor allem Gewalt und süße Glücksversprechen bereithält (letzte Szene in *Wild at heart*); polymorphe Identität der Figuren (zwischen vorgefabrizierten Bildern eingezwängt);

- Moderne: Identitäten zerfallen (Verlust); Unterangebot an Identität

- Postmoderne: Identitäten (oder Identitätsangebote) ergießen sich wahllos; Überangebot an Identität

- Klischeewelt und Gewalt bilden dabei eine Ebene, durchdringen sich. Die Gegenwart zu der Klischee- und Kitschwelt, in der die Figuren leben, ist die des dunklen Begehrens, der obsessiven Gewalt, des perversen Auslebens der Lust. Dies wird insbesondere in *Blue Velvet* und *Twin Peaks* deutlich. In *Blue Velvet* gibt es eine Parallelsetzung von bürgerlicher Idylle und dunklen Geheimnissen, in *Twin Peaks* sind Kirschkuchen, Holzhaus und Kaminfeuer nur die andere Seite von Intrigen, Inzest und Mord. Die besondere Qualität der Lynchschen Filme besteht darin, die Trennungen zwischen hellen und dunklen Welten, zwischen Gut und Böse aufzuheben. Diese sind nicht mehr unterscheidbare Welten, sondern zwei Teile von ein und derselben, zwei Seiten derselben Medaille. Dies ist neben den genannten Filmen besonders gut in *Lost Highway* (1997) beobachtbar, in dem der Protagonist zugleich verschiedene Zustände seiner selbst ist.

1.2. Und auch der zweite Aspekt postmoderner Filmästhetik spielt bei Lynch eine große Rolle: der visuelle Exzess. Die Gewaltdarstellung, die in seinen Filmen an die Grenzen des Erträglichen geht, wird durch die visuelle Übersättigung des Bildes ergänzt. Zu denken ist hier etwa an die Lust- und Feuerszenen in *Wild at heart*, die Liebes- und Gewaltbilder in *Blue Velvet*, aber auch an die Kamera, die in Ohren und Wandlöchern verschwindet und damit in dunkle, unheimliche Gänge und Höhlen gerät (Einspielung). Konträr zu diesen Bildern gibt es aber immer auch solche von ausgesuchter Schönheit, in denen sich intakte Naturzustände zeigen, zum Beispiel blühende Wälder und Wasserfälle in *Twin Peaks*. Ganz allgemein gesagt liegt die Eigenart von Lynchs Autorenpoetik in dieser merkwürdigen Doppelbesetzung von Bildern und Tönen. Ironische Entladung und gewaltsame Aufladung der Bilder finden oft in einem Zuge statt, in einer ständigen Ambiguisierung des visuellen Raums. In dieser Hinsicht hat Lynch den Weg bereitet für nachfolgende Autoren wie etwa Quentin Tarantino und Robert Rodriguez.

2)

TSS ist gegenüber *Lost Highway* eine große Überraschung, denn *The Straight Story* scheint nun aus diesem Kontext Lynchscher Filme herauszufallen. Weiche Töne und Versöhnung, Abwesenheit von Gewalt, langsames, gediegenes Erzähltempo, ungebrochene Erzählweise sowie eine wenig doppeldeutige Hauptfigur sind die ersten Kennzeichen dieses Films, die also lynchuntypisch sind, aber nicht nur das.

Eine weitere Besonderheit liegt darin (und darüber kann der Film zunächst verstanden werden), dass der Film das Genre des Road Movies in eigenartiger Weise aufgreift und fortentwickelt. Die Geschichte ist die des alten Alvin Straight, der von dem Schlaganfall seines Bruders Lyle hört und sich deshalb auf einem Rasenmäher, der nicht schneller als 7 km/h fährt, auf den langen Weg von Iowa nach Wisconsin macht. Unterwegs hat er verschiedene Begegnungen, die Anlass sind, dem Zuschauer die Lebensgeschichte von Alvin in Auszügen ein wenig näher zu bringen. Die letzte Nacht verbringt Straight auf einem Friedhof, so als ob das Ende der Reise zugleich auch das Ende seines Lebens vorwegnimmt (der Arzt hatte ihm zuvor schon kein langes Leben mehr vorausgesagt). Schließlich erreicht er den von einem Schlaganfall schwer gezeichneten Bruder Lyle. Die Brüder sitzen schließlich auf der Terrasse und blicken schweigend in den Sternenhimmel.

3) TSS als Anti-Road Movie

3.1. Idee des Road Movie

RM als Genre, dessen Wurzeln Ende der 1960er Jahre liegen; als Vorgängergenre kann der Western begriffen werden; verbunden mit der jungen Generation, die Amerika noch einmal auf neue Weise entdeckt und auch die Verluste deutlich macht, die Amerika erlitten hat; Kontext von Jugendrevolten, Vietnamkrieg und Rockmusik;

3.2.

Wichtige Aspekte des RM:

- der Weg ist das Ziel; Suche nach Identität

- Fortbewegungsmittel spielt eine wichtige Rolle:

es ist erstens eine Art Medium, weil es Raum und Landschaft neu perspektiviert;

zweitens ist es ein existenzieller Ort: Wohnstätte, Fluchtort, Ort des Sterbens (Vanishing Point, Thelma und Louise, Easy Rider, Two Lane Blacktop)

drittens ist es schnell; Geschwindigkeit ist entscheidend (Individualismus, Hedonismus, Konsum)

- Durchquerung Amerikas, reflexive Wendung: Amerika tritt Protagonisten als Bild entgegen (Easy Rider, Alice in den Städten)

3.3.

Inwiefern ist TSS ein Anti-Road Movie?

1. Ziel der Reise steht fest

Also: Das Motiv des Unterwegsseins im RM ist im Allgemeinen die Reise selbst. Das Ziel der Reise ist meistens unbekannt oder unklar. Ziele können jederzeit geändert, neu definiert oder aus den Augen verloren werden. Das ist bei Alvin anders. Jede Station seiner Reise gewinnt nur Sinn vom Endpunkt her, das Ziel definiert den Weg und nicht umgekehrt. Wahrnehmungsweisen und Identität Alvins stehen – im Gegensatz zu den Protagonisten des Road Movies, die durch die Reise verändert werden – fest. Er weiß, was er tut und warum es zum jetzigen Zeitpunkt geschieht. Nicht das Handeln und Erleben ist also wichtig, sondern das Rückblicken und Reden. Sein ständiges Rasonnieren über den Wert der Familie (gegenüber dem Mädchen, das wegen seiner Schwangerschaft seine Familie verlassen hat), den Wert des eigenen Bruders (gegenüber den Olsen-Zwillingen, die seinen Mäher reparieren) oder über die Geschichte von Kain und Abel (gegenüber dem Pfarrer auf dem

Friedhof) kommen aus einem Raum jenseits des Handelns. Alles, worüber Alvin redet, ist bereits vorbei, es geht nur noch darum, dass er sich anderen (und sich selbst) gegenüber erklärt. Alvin selbst erlebt nichts, was ihn verändert (anders etwa About Schmidt mit Jack Nicholson) Seine Veränderungsresistenz hatte sich vorher schon gezeigt, denn er schlägt die Ratschläge des Arztes, der ihm kein langes Leben mehr prophezeit, in den Wind. Die Begegnung mit Lyle fällt daher folgerichtig völlig antidramaturgisch aus, sie ist kurz und wortlos; ob die Versöhnung gelingt, ist nicht mehr wichtig, weil Alvin seine Versöhnung mit sich selbst durch das Reden, die Beichte, bereits vollzogen hat. Dadurch liegt sogar der Schluss nahe, dass es sich bei Lyle um Alvin selbst handelt.

Das kann durch den Anfang und das Ende belegt werden, die in doppelter Weise symmetrisch inszeniert sind:

1) Der Blick in den Sternenhimmel (Hinweis auf Transzendenz)

2) Alvin fällt offenbar zur gleichen Zeit, in der Lyle seinen Schlaganfall erleidet (beide den Blicken entzogen)

Hinweis also auf Ähnlichkeit und Parallelität

2. Fortbewegung: Rasenmäher konterkariert Idee der Bewegung

Im Zentrum steht das ungewöhnliche Fortbewegungsmittel Alvins, der Rasenmäher. Es ist naheliegend, dass die Umstellung von Auto auf Rasenmäher auch eine neue Definition des Road Movies mit sich bringen könnte. Die Durchquerung des Raums in *The Straight Story* ist tatsächlich anders. Sie ist nicht eine des Vorüberziehens und Flüchtens, sondern eine des Eindringens. Schon allein durch die Geschwindigkeit, die nahe am Stillstand ist, kehrt Alvin mit seinem Rasenmäher in die Landschaft zurück, passt sich ihr ein, wird selbst Teil von ihr. Der Rasenmäher hat auch – anders als das Auto, das eher eine Abschottung von der Natur darstellt – eine klare Funktion im Rahmen des Austauschs mit der Natur. Des Öfteren ist Alvins Fahrt mit dem Bild des Mähreschers parallel gesetzt, der eine harmonische Bearbeitung im Einklang mit der Natur vorführt, der Säen und Ernten zu einem rhythmisch-harmonischen Eingriff in die Erde macht. Textur von Straße und Rapsfeldern werden durch die langsame Bewegung deutlich sichtbar. Die Einzelwahrnehmungen werden immer wieder harmonisch in ein Gesamtbild integriert, wenn sich die Kamera in einem kreisenden Vogelflug über die Szenerie erhebt. Diese Bilder passen die Bewegungen der Landschaft dem Blick des Subjekts an (schaffen Überblick), der Raum verschwindet nicht, sondern wird hier erst entfaltet. Dagegen steht der Kontrast durch die Fahrradfahrer, die Alvin überholen. Dessen Blick ist überfordert von der Geschwindigkeit und der Masse der Radfahrer, erst der Gesamtüberblick in der Totalen kann die Beschleunigung von Alvins Wahrnehmung relativieren.

4) Konsequenzen

Rekonstitution des Aktionsbildes, jedoch als widersprüchlich und paradox:

Denn zum einen kehrt das Aktionsbild zurück (Landschaft, Raum, Geschichte und Subjekt), zum anderen wird das Aktionsbild fast bis auf den Nullpunkt reduziert: Nullpunkt der Bewegung, Nullpunkt der Handlung (es geht mehr um Reden und Rückblicken als um Handeln und Erleben)

4.1.

Erster Aspekt: Wiederkehr des Aktionsbildes

Zum einen als Wiedergänger des klassischen Aktionsbildes, als Rückkehr von Subjekt, Familie, Landschaft, Raum und Geschichte. Die Erzählungen und Begegnungen Alvins haben genau dies zum Ziel: Die Aufarbeitung und Wiedererrichtung von Brüchen, Versäumnissen, Fehlern.

- Wiederherstellung des Außenraums (Blick auf „blühende Landschaften“)
- Wiederkehr des Subjekts: Alvin ist wie ein Erinnerungszentrum und eine Weisheitskur nicht nur für sein eigenes Leben, sondern für die anderen genauso. Seine Katharsis ist zugleich die der anderen – der jungen Frau, der Zwillinge, seines zwischenzeitlichen Gastgebers, des anderen alten Mannes, der von den Kriegserlebnissen berichtet.
- Wiederkehr der Geschichte: Alvin Straight wird zu einer Art Prototyp der amerikanischen Geschichte, nicht als Heldentypus, sondern als Vertreter eines einzelnen unbedeutenden Schicksals, das aber viele nachvollziehen und teilen können (z.B. Erwähnung des Zweiten Weltkrieges, wobei der Vietnamkrieg mitgemeint ist; Beschreibung des kargen Landlebens) Sein Leben gerinnt zu Erfahrungen, die nun stellvertretend für viele andere stehen.

Diese Rückkehr von Subjekt, Landschaft und Geschichte evoziert zugleich das Vorgängergenre des Road Movies, den Western. Ikonographisch erinnern der Cowboyhut oder der Gnadenschuss, mit dem Alvin seinen ersten, funktionsuntauglichen Rasenmäher symbolisch erschießt, daran. Aber auch ideologisch nimmt der Film das Projekt des Western wieder auf, vor allem durch die Erzählungen Alvins, die für entscheidende Motive und Ereignisse des amerikanischen Kollektivbewusstseins stehen. Dazu gehören eben die Berichte vom schwierigen Zusammenhalt der Familie, von den ärmlichen Verhältnissen im mittleren Westen, seine Erfahrungen von den Irrungen und Verletzungen des Zweiten Weltkriegs (die zudem unübersehbar auf den Vietnamkrieg verweisen), auch die Anspielungen auf den Bruderzwist von Kain und Abel, der auf die religiösen und historischen Wurzeln Amerikas hindeutet (zu denken wäre hier an den amerikanischen Bürgerkrieg), weisen auf wesentliche

Motive des Western, die Schwierigkeiten der Erschließung des Landes und der Konstituierung von Zivilgesellschaft. Rückkehr des Planwagentempos.

4.2.

Zweiter Aspekt: Reduktion des Aktionsbildes (Bereits genannt): Reduktion der Bewegung und der Handlung

Dies kann am besten anhand der Zeitmodelle gezeigt werden, die TSS entwirft (wir erinnern uns: Zeitmodi waren wesentliche Momente in der Umstellung vom klass. zum modernen Film)

- Film besteht im Wesentlichen aus drei Zeitmodellen:

1. linear-chronologisch (sukzessiv)
2. zyklisch-einrahmend
3. koexistierend-simultan

Zeitmodell 1 und 2 wirken zusammen: die Linearität des Aktionsbildes wird reduziert und ins Extrem getrieben (in den Fortbewegungen des Mähers); sie bilden nur scheinbar einen Gegensatz: die eine achtet auf jede Einzelwahrnehmung, jeder Blick ist intensiv, erforschend; die andere sammelt alle Einzelwahrnehmungen im Ganzen, hebt das Einzelne auf zugunsten großer immer wiederkehrender Kreisläufe: z. B.: der Blick in den Sternenhimmel, die Rhythmen der Natur (Säen und Ernten) Im Zyklischen ist das einzelne, individuelle, chronologisch verlaufende Leben eingebettet und aufgehoben.

Tatsächlich wirken aber beide zusammen. Die Langsamkeit und Geradlinigkeit der Durchquerung der Landschaft korrespondiert mit der ewigen Wiederkehr des gleichen Rhythmus; ebenso wie also Alvin schon angekommen ist, bevor er losfährt, ist die Zeit nichts, was sich verändert, sondern das, was gleich bleibt. Übrigens ist Alvin von Beginn an gleichsam körperlich immobilisiert; auch diese Immobilität weist daraufhin, dass er von Beginn an bei sich ist, „eingerahmt“.

Das Zyklische und das Chronologische heben sich daher nicht auf, sondern kommentieren sich gegenseitig. Dies gilt auch für die Themen, die *The Straight Story* verarbeitet. Auf der einen Seite steht die Entfaltung des konkreten Raums und der individuellen Geschichte, die aber nur auf allgemeine Situationen verweist, auf die Wiederkehr von „ewigen“ Werten wie Familie, Landschaft, Verlusterfahrungen.

Das heißt: Film durchläuft verschiedene Schichten des Aktionsbildes und treibt es bis an die Grenze – von dieser Grenze her bringt es die nächste Zeitschicht in den Blick

9. Vorlesung (Fortsetzung TSS und The Player, Robert Altman 1992)

4.3.

Es gibt es also auch die dritte Zeitdimension: die des Zeitbildes, in denen temporale Schichten simultan ineinandergreifen (diese werden vom äußeren Rand der sukzessiven Zeitauffassung in den Blick gebracht)

Erste Möglichkeit: Kerstin Vollands Modell

Volland spricht davon, dass die Überdehnung des linearen Zeitmodells von einem assoziativen Netzwerk der individuellen Zeitdimensionen eingeholt wird, die in den Reflexionen von Alvin Straight zum Ausdruck kommen und die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu einem subjektiven Zeitmodell zusammenstricken, was sie als spezifisch postmodern bezeichnet.

Einwände: Das assoziative Netzwerk ist weniger subjektiv geprägt (das vielleicht auch), betrifft aber die Gesamtstruktur des Films; nicht die subjektiven Erinnerungen überlagern die Linearität, sondern der Film strickt selbst ein simultanes Netzwerk, das in das sukzessiv-lineare eingelassen ist.

Drei Schritte:

- 1) Aktionsbild reduziert
- 2) Bis an die Grenze getrieben (auch durch Straight, der sich jenseits der Aktion befindet)
- 3) Zeitbild wird ins Aktionsbild eingelagert oder Ab rahmt ZB ein

Es ist wie ein Bild im Bild, das einen eigenen Funktionsmodus hat, also dem äußeren Bild fremd bleibt und doch von diesem eingerahmt wird (Foto); es ist die Seite, die vom Aktionsbild nicht gesehen werden kann, ihm aber doch zugehört; nicht ein Bild, das aus dem Rahmen fällt, sondern eines, das sich selbst noch einmal einrahmt; das Zeitbild ergänzt die Sukzession durch Simultaneität; das Aktionsbild wird über sich hinausgeführt, ohne dass es verschwindet;

5. Beispiele für die simultanen Zeitschichten

5.1.

Da ist etwa das Schicksal von Straights Tochter Rose, der man, wie Alvin erzählt, die Kinder nach einem Hausbrand weggenommen hat. Diese Geschichte, die die Zerrissenheit von Straights Familie in die folgenden Generationen überträgt, erfährt im Laufe des Films ein Echo in dem brennenden Haus, das die Sequenz einleitet, die Alvin zwingt, sich eine Zeit lang bei den Riordans aufzuhalten, während sein Mäher repariert wird. Das Bild des brennenden Hauses ist zentral für den gesamten Film, obwohl es zunächst keine besondere Rolle zu spielen scheint. Nachdem Alvin einem Regenguss dadurch entkommen ist, dass er sein Gefährt unter ein auf freiem Feld stehendes Dach fahren konnte, setzt er seine Reise fort. Wie in vielen anderen Momenten des Films wird die Fahrtzeit mit Landschaftsaufnahmen von oben überbrückt, getragen von Musik, die Lynch als Countrysinfonie bezeichnet. Die Kamera verlässt aber die zuvor dominierenden flachen Landschaften, ein Wald gerät in den Blick, aus dem Nebelschwaden emporsteigen, die Nässe des vorigen Regens. Dann folgt eine Überblendung, der Wasserdampf wird zu Rauch, das feuchte, gesunde Holz des Waldes wird zu einer brennenden Hütte. Diegetisch ist zunächst völlig unklar, was diese Einstellung bedeutet, von einem brennenden Fenster fährt die Kamera auf das Dach, aus dem Rauchfäden herausdringen, die noch einmal das Bild des dampfenden Waldes aufnehmen. Dann erst erfolgt eine Totale, die Hütte im Hintergrund steht an einer freien Stelle, gegenüber sitzen zwei Männer, zwei Frauen und ein alter Mann auf Gartenstühlen. Einer der Männer kommentiert, dass die alte Hütte ideal sei für eine Feuerwehrrüfung und, kurz danach, dass sie ein Schandfleck sei. In diesem Augenblick sieht auch Alvin die Hütte und fährt mit vollem Tempo den Berg hinunter, kommt vor der Hütte zum Stehen und ist nur ganz knapp einem großen Unfall entronnen. Sein alter John Deere-Rasenmäher, Baujahr 1966, ist zunächst mal kaputt.

Das Bild des brennenden Hauses setzt Zeitbilder frei, allerdings in der Einkleidung des sukzessiven Geschehens. Zunächst ist es durchaus typisch für Lynchs Stil, insofern als es etwas anderes ist, als es scheint.^{vii} Die Gefahr des brennenden Hauses verkehrt sich in eine harmlose Feuerwehrrüfung, die zudem die Nachbarn unterhält. Versteckt sich in den meisten von Lynchs Filmen hinter harmlos und banal erscheinenden Alltagsszenen eine Bedrohung, wird hier die Bedrohung ins Harmlose verkehrt. Doch ist diese Harmlosigkeit wiederum nur die des sukzessiven orientierten Blicks. Streut man dieses Bild über den gesamten Film, ergeben sich überraschende Korrespondenzen und zeitliche Verschachtelungen (akt. und viruelle Seiten des Bildes).

Erstens ist es so unvermittelt in den Blick gebracht, dass es an die kurz zuvor von Alvin erzählte Geschichte des Hausbrandes bei Rose erinnert.

Zweitens wird das Haus in der Überblendung in direkte Verbindung mit der harmonischen Landschaftszeichnung gebracht. Diese ist in *The Straight Story* in jeder Hinsicht positiv besetzt. Die kräftigen Farben, die regelmäßige und ruhige Kultivierung, die durch die Erntemaschinen zum Ausdruck kommt, die Musik und schließlich der durch die langsame Fahrt Alvins vermittelte Blick auf die Felder spricht von der Einheit von Kultur und Natur. Der direkte visuelle Übergang vom saftigen Wald zur brennenden Hütte zeigt aber den

Zusammenhang zwischen den beiden Momenten. Regen wird zu Feuer, die Verdunstungsschwaden werden zu Rauch.

Drittens spielt die Hütte ohnehin eine entscheidende Rolle. Denn die Holzhütte als Unterbringung wird im Film an weiteren Stellen thematisiert. So baut Rose Vogelhäuser aus Holz (Riordans Frau macht Holzfische). Unter einem Holzdach hatte Alvin kurz zuvor Zuflucht vor dem Regen gefunden. Aber auch Lyle wohnt in einer sehr alten und verfallenen Holzhütte, die, so steht zu vermuten, mit ihm untergehen wird. Damit gewinnt der Satz, dass die alte Hütte ein Schandfleck sei, neue Bedeutung, denn auf Umwegen ist somit auch Lyles Hütte gemeint und damit auch Lyle und Alvin selbst.

Als Alvin den Hügel mit voller Geschwindigkeit hinunterfährt, verlässt der Film zum einzigen Mal seine bedächtige Montage und zeigt Alvins Schussfahrt in rascher Einstellungsfolge, wobei das Gesicht des alten Mannes und das brennende Haus gegeneinander geschnitten werden, so als würde Alvin dieses genau im Blick haben oder gar in es hineinrasen. Alvins Todesnähe, die brennende Hütte, die Arroganz der Nachbarn gegenüber dieser alten Hütte, das verkommene Haus von Lyle, die Schönheit des Waldes, aber auch die Produktivität des Holzes in den Vogelhäusern sowie Roses beinahe verbrannte Kinder werden also alle in diesem einen Bild zusammengefasst. In Vergangenheit (das Holz und die Hütte), Gegenwart (die brennende Hütte) und Zukunft (die verbrannte Hütte, Auslöschung und Tod) kristallisiert sich die Zeit, Aktualität und Virtualität fließen in einem Bild zusammen.

5.2.

Es gibt weitere solche Bilder. Bemerkenswert ist die Szene, in der eine Frau auf offener Landstraße einen Hirsch totfährt. Ihr Monolog scheint ein wenig surreal zu sein. Immer wieder fährt sie Hirsche tot und fragt sich, woher diese wohl kommen, denn die Landschaft hinter ihr ist weit und übersichtlich, Bäume sind nicht erkennbar. Aber auch hier setzt der Film klare Zeichen, denn diese Landschaft unterscheidet sich stark von den anderen, die sonst immer in den Blick kommen. Es ist Erntezeit, doch das Feld, aus dem die Hirsche kommen, ist schon abgeerntet, die Spuren der Erntewagen sind erkennbar, die Erde ist grau und durchfurcht, ein Schild mit der Aufschrift „No passing“ steht davor. Bei genauerem Hinsehen sieht man alte knorrige Bäume und, später, wenn Alvin den Hirsch verspeist, wieder eine alte, ziemlich schief stehende, expressionistisch anmutende Hütte. Zudem stehen überall Hirsche, wahrscheinlich aus Holz, die wie Monumente der vielen überfahrenen Tiere starr vor sich hinblicken. Keine Frage, diese Landschaft ist ein unheimlicher Raum der Vernichtung und des Todes, der sich zwischen die Bilder der Naturintaktheit, die *The Straight Story* sonst dominieren, hineindrängt. Das Verhältnis von Beschleunigung und Verlangsamung, von Einschnitt und Eingriff in Tempo und Rhythmus der Natur hatte sich zuvor angedeutet, als die Frau an Alvins Gefährt mit aufheulendem Motor vorbeizog. (John Deere und the deer).

5.3.

Eine weitere Szene, die eine solche Ambiguität produziert, ist das Gespräch zwischen Alvin und dem anderen alten Mann – offenbar Riordans Vater – in einer Bar über ihre Rolle im Zweiten Weltkrieg. Beide haben die Auslöschung ihrer Kameraden miterlebt. Alvin jedoch hat als Scharfschütze aus Versehen den eigenen Scout, der der Truppe viele Male das Leben gerettet hatte, umgebracht. Davon weiß niemand außer ihm, alle gingen davon aus, dass er von den Deutschen erschossen wurde. Die Referenz auf den Zweiten Weltkrieg ist doppeldeutig. Zum einen ist es der letzte Krieg, aus dem die Vereinigten Staaten als militärischer und moralischer Sieger hervorgegangen sind, eine Manifestation des Heldentums. Zum anderen aber sind die – offenbar auch selbst verschuldeten – Verluste nach wie vor sichtbar. Viele, so Alvin, sind nach dem Krieg Alkoholiker geworden, die anderen, Toten, sind nicht alt geworden, er sieht immer noch deren junge Gesichter vor sich. Die Zeit, die nicht vergeht, wird mit der vergehenden, vergangenen Zeit konfrontiert. Dies ist eine Grundbedingung zeitlicher Erfahrung: Nach Deleuze teilt sich die Zeit immer in zwei Momente auf; einen, der vorüberzieht und einen, der bewahrt wird, eine vorüberziehende Gegenwart und eine bewahrende Vergangenheit. Diese Disbalance des Denkens zwischen Erhalten und Vergehen – die sofort wieder an die Naturprozesse des Wachsens und Zerstörens, die zuvor angesprochen wurden, erinnern – wird hier von Alvin evoziert. Die Unüberwindbarkeit zwischen damals und heute, jung und alt, ist eines der zentralen Themen in *The Straight Story*. Die Rückgewinnung von Raum und Zeit durch die langsame Fortbewegung wird überkreuzt von einer grundsätzlichen Unüberwindbarkeit der temporalen Unterschiede von Vergangenheit und Zukunft. Diese Szene zwischen den beiden Weltkriegsveteranen endet übrigens mit einer gemäldeartigen Kadrierung, die stark an die Bilder Edward Hoppers erinnert. Die beiden sitzen im Saloon an der Theke in Rückenansicht, links am Bildrand hinter dem Tresen blickt ein fast statuenhaft dastehender Mann vor sich hin. Der konkrete existenzielle Augenblick der Einsamkeit wird zur Chiffre einer in unfassbar viele Erinnerungskreisläufe gezogenen Dauer.

5.4.

Eine weitere Szene, die von der Konfrontation der Zeitschichten spricht, ist der abendliche Blick Roses aus dem Fenster in den Garten. Ein kleiner Wassersprenger (der schon Bezug nimmt auf die Wasserschläuche der Feuerwehr etwas später) ist am rechten Bildrand zu sehen, ein Ball rollt ins Bild. Dann kommt ein kleiner Junge, hebt den Ball auf und trägt ihn rechts aus dem Bild hinaus. Auch diese kleine Szene ist zeitlich versetzt, denn erst kurz danach wird klar, dass dies offenbar der Sohn von Rose ist, den man ihr nach dem Hausbrand weggenommen hat. Auch hier bleibt eine unüberwindliche Distanz zwischen Vergangenheit und Gegenwart, die zwar durch Roses Blick einen Augenblick lang überwunden, aber nicht wirklich überbrückt werden kann. Kein Tag vergehe, an dem Rose nicht an ihre Kinder denke, sagt Alvin und diagnostiziert damit für sie die gleiche Erinnerungslücke wie für sich, wenn er von seinen jung gebliebenen Kameraden spricht.

Zsf.:

- 1) Ab kehrt zurück, als hätte es Postmoderne nicht gegeben (kehrt zurück, führt aber Zeitbild mit);
- 2) thematisiert seine Grenzen und fasst Zeitbild ein

The Player

1. Zusammenfassung der Handlung

Es geht um den Hollywoodproduzenten Griffin Mill, der von einem abgewiesenen Autor bedroht wird. Zugleich muss er darum fürchten, im Studio an Einfluss zu verlieren. Mill gerät in eine Krise, tötet nach einer Rängelei einen abgewiesenen Autor, der aber nicht der ist, den er suchte. Zwischen Mordanklage und beruflichem Ruin, kurz vor dem Abgrund, kann sich Mill zuletzt durch ungenügende Zeugenaussagen und durch eine wundersame Wendung retten, in der er plötzlich zum Protagonisten des Drehbuchs wird, dessen Realisierung er vielleicht zuvor abgelehnt hatte (das bleibt offen).

2. Film ist eindeutig ein Produkt der Postmoderne – daran zu erkennen, wie stark er vom filmischen Zitat lebt; Radikalisierung der Tendenz, dass es kein Außerhalb des Films gibt – dieses Prinzip überträgt The Player nun auf die diegetische Ebene – das heißt: nicht nur für den Zuschauer, sondern auch für die Figuren gibt es kein Außerhalb des Films mehr – sie sind von Beginn an Teil eines Films, von dem sie (zunächst) selbst nicht wissen;

3. Hinweis auf andere Filme der gleichen Zeit (Barton Fink, Manhattan Murder Mystery, auch: Adaptation);

Zu Beginn der 1990er Jahre entstehen drei Filme von bekannten amerikanischen Autorenfilmern, die, vielleicht nicht zufällig, alle ähnliche Themen behandeln und die filmische Ästhetik über die Postmoderne hinaus treiben: *Barton Fink* (Joel Coen 1991), *The Player* (Robert Altmann 1992) und *Manhattan Murder Mystery* (Woody Allen 1993). Alle drei behandeln das zunächst hinlänglich bekannte Motiv der Geschichte in der Geschichte oder des Films im Film. Zwei auf den ersten Blick auffällige Gemeinsamkeiten seien hier kurz festgehalten.

Erstens sind die Filme von Coen, Altman und Allen durch die Postmoderne hindurchgegangen. Dies wird insbesondere an der reichhaltigen Zitationspraxis deutlich. Filme und filmische Epochen werden offen aufgegriffen. In *Barton Fink* und *Manhattan Murder Mystery* ist es der film noir (wir erinnern uns an *The Lady from Shanghai*), in *The Player* sind es die großen und erfolgreichen Hollywoodproduktionen der 1940er und 1950er Jahre von den Filmen des Produzenten David O. Selznick bis zu *The Graduate* von Mike Nichols. Interessant ist, dass in allen drei Werken Ausschnitte aus früheren Filmen gezeigt werden: Catcherfilme von Wallace Beery (*Barton Fink*), *Ladri di biciclette* (*The Player*), *The Lady from Shanghai* (*Manhattan Murder Mystery*). Von Beginn an ist klar, dass sich die Filme selbst im Universum des Films, des Archivs der Stile, der Zitate und konkreten Bilder

bewegen, dass sie Brechungen und Spiegelungen von anderen, schon vorhandenen Bildern darstellen, dass sie „irgendwie“ Metafilme sind.

Zweitens spielen alle Filme in verschiedener Weise im „kreativen“ Milieu, in dem es im Wesentlichen um das Schaffen von Fiktionen geht. *Barton Fink* handelt von einem Theaterautor zu Beginn der 1940er Jahre, der als Drehbuchschreiber nach Hollywood engagiert wird. In *The Player* geht es um das Produzentenmilieu in Hollywood, insbesondere um einen Produzenten, der von einem verkannten Autor bedroht wird. Die Protagonisten von *Manhattan Murder Mystery* sind Lektoren und Schriftsteller. In allen Filmen geraten die Figuren auf die eine oder andere Weise in die Geschichten, die sie selbst imaginieren oder herbeirufen. Filme, die zunächst von den Protagonisten erzählen, werden selbst Teil von diesen.

Dies erinnert an einen der großen modernen Filme, nämlich *Achteinhalb* von Fellini. Wir erinnern uns an den Satz von Chr. Metz:

Film, der im Film von diesem selbst spricht, während er dabei ist zu entstehen; Film, der sich selbst enthält;

Die Bilder von *Achteinhalb* produzierten eine Ununterscheidbarkeit zwischen Realem und Imaginärem, zwischen Film, der entstehen soll (Guido) und Film, der gerade entsteht (Fellini)
Auffällige Ähnlichkeiten zwischen *The Player* und *Achteinhalb*: spielt auch im Filmmilieu;

Wichtiger noch: Der Film *The Player* ist nicht nur die Fiktion von Altman, sondern wird zugleich durch eine innerfiktionale Fiktion gedoppelt: *The Player* gibt es also zwei Mal: einmal als Altmans Film, einmal als Film im Film *The Player*; beide Ebenen sind jedoch ununterscheidbar; Anders gesagt: Griffin Mill ist der Produzent des Films, in dem er zugleich als Produzent erst entsteht (er ist also nicht zugleich Schauspieler und Produzent, das wäre banal);

Warum ist *The Player* dann mehr als modern, also ein Film der Zweiten Moderne?

1. Weil er offen die Postmoderne mitträgt (Selbstreferenz, Zitate)
2. Weil er, anders als Fellini, eine Kombination aus Aktionsbild und Zeitbild darstellt; bei Fellini waren die Brüche mit der Diegese relativ leicht erkennbar; bei Altman ist hingegen kein diegetischer Bruch sichtbar, er agiert also im Modus des Aktionsbildes, aber nur dadurch, dass das Aktionsbild dekonstruiert wird.

Das Aktionsbild braucht Fremdreferenz (Bedingung der Diegese); *The Player* aber führt die Fremdreferenz auf Selbstreferenz zurück, ohne aber den Bezug auf Fremdreferenz aufzugeben. Schauen wir uns das näher an.

3.1. Hinweise darauf, inwiefern der Film kein Außerhalb mehr kennt. Sechs Stufen, in denen sich der Film auf Film bezieht:

Der Film errichtet zunächst ein multipel verzweigtes Netz filmischer Assoziationen. Mindestens sechs Stufen, in denen der Film auf Film Bezug nimmt, sind auszumachen. Erstens ist die Handlung – wie gesehen – im Filmmilieu angesiedelt.

Zweitens gibt es in *The Player* reichlich Anspielungen auf konkrete Filme und die reale Produktionsvergangenheit Hollywoods. Plakate großer Filme und Gespräche über neue Stoffe, zum Beispiel über eine mögliche Verfilmung eines zweiten Teils von *The Graduate*, werden ernsthaft diskutiert.

Drittens gewinnt *The Player* manchmal fast dokumentarischen Charakter, wenn große Schauspieler wie in Nebenrollen auftreten, etwa auf Partys und beim Mittagessen zufällig vorbeikommen. Andie McDowell, Malcom McDowell, Harry Belafonte, Anjelica Huston, Rod Steiger und andere treten in äußerst bescheidenen Nebenrollen auf und spielen vor allem sich selbst.

Viertens werden das Kino und der Film selbst zitiert. Um den vermeintlichen Drohautor zu treffen, muss sich Mill das Ende von *Ladri di bicicletta* ansehen, einen frühen Autorenfilm und damit eine Anspielung auf die Antipode Hollywoods.

Fünftens geht es am Rande der Handlung um die Verfilmung eines Drehbuchstoffs, die die Korrumpierbarkeit eines Autorenteam vorführt. Eine Geschichte, die ohne Stars und Happyend funktionieren soll, wird am Ende mit Bruce Willis und Julia Roberts und mit Rettung in letzter Minute verfilmt. Probeaufnahmen des Endes werden gezeigt, in denen Willis und Roberts tatsächlich die Hauptrollen spielen.

Sechstens schließlich gibt es indirekte Anspielungen auf die ästhetische Praxis der Filmgeschichte. Hier ist vor allem die lange Kamerafahrt zu Beginn zu nennen, die in sechs Minuten ohne Schnitt nicht nur an die lange Fahrt von Orson Welles' *The Touch of Evil* (1957) erinnert, sondern sie auch als Stilzitat aufnimmt.

3.2. ausführliche Besprechung der ersten Kamerafahrt

Diese erste Einstellung des Films ist zentral für die Vorgehensweise von *The Player*. Die Kamerafahrt dauert 6 Minuten und kann als ständige Rekadrierung (Montage ohne Schnitt) begriffen werden. Das heißt, obwohl der Film auf den Schnitt verzichtet, kommen stets neue kurze Szenen in den Blick. Es beginnt mit einem Gemälde, auf dem eine Szene am Set abgebildet ist. Der Regisseur auf dem Stuhl, das Drehteam um ihn herum blicken auf eine

Diva, die im Begriff ist, ihr Spiel zu beginnen. Aus dem Realraum wird eine Klappe vor das Gemälde gehalten, es ertönt der Ruf „Action“, und die Handlung beginnt. Das Gemälde befindet sich im Vorzimmer der Büros einer Filmproduktionsgesellschaft in Hollywood. Dies markiert einen ersten Übergang von einer fiktiven in die reale Welt. Das Gemälde ist zunächst Kommentar und Einführung in das Thema und wird auf den zweiten Blick Teil des realen Raums.

Ein kurzes Zwiegespräch zwischen den Sekretärinnen, dann begleitet die Kamera diese hinaus auf das Studiogelände, ein Jeep kommt herangefahren. Griffin Mill, der Protagonist, steigt aus, sofort umlagert von einem Autor, der ihm seine Idee aufschwätzen möchte. Mill tritt ein ins Gebäude, die Kamera geht aber nicht mit, sondern fängt den Sicherheitsbeauftragten ein, der soeben heraustritt und darüber philosophiert, dass heutige Filme nur noch im MTV-Stil agieren. Er geht am Fenster von Mills Büro vorbei, die Kamera bleibt nun stehen und beobachtet Mill durch das Fenster im Gespräch mit einem weiteren Autor, der ihm die Idee vorstellt, *The Graduate Teil II* zu drehen. Die Kamera dreht wieder zur Seite, wo Bonnie, Mills Assistentin und Geliebte, ins Bild kommt. Der Postbote erleidet einen kleinen Unfall, Bonnie und andere eilen herbei, so dass die Karte, die Mill gleich bekommen wird, sichtbar wird. Ein weißer Porsche fährt ins Bild, die Kamera beobachtet ihn kurz, dann folgt sie einer Gruppenführung über das Gelände, schließlich kommt der Mercedes des Studiobosses ins Bild. Auf einem Gebäude ist der Schriftzug „Movies now more than ever“ zu erkennen. Der Boss bleibt im Eingang stehen, andere Mitarbeiter kommen heraus und sprechen über die Gerüchte von Mills Ablösung. Sie gehen am Fenster vorbei und sehen Griffin in seinem Büro im Gespräch mit zwei Autorinnen, die ihm eine Idee für ein TV-Movie vorstellen.

Der Regisseur Alan Rudolph kommt durch die Tür. Die Kamera fängt erneut den Sicherheitsbeauftragten und später Bonnie ein, begleitet sie ein Stück, bevor man Mill wieder durch das Fenster – nun zum dritten Mal – im Gespräch mit Rudolph sieht, der ihm einen Film mit Bruce Willis vorschlägt. Griffin bekommt schließlich die Karte, auf der steht: „I hate your guts, asshole.“ Inzwischen ist die Kamera nah am Fenster, Mill hat diesem den Rücken zugewandt. Das Fenster ist wie ein Spiegel, in dem Teile des Studiogeländes reflektiert werden. Griffin blickt sich um und sieht nach Lektüre der Karte aus dem Fenster. Nun erfolgt der Schnitt auf die telefonierende Sekretärin.

3.3.

Die ausführliche Betrachtung dieser ersten Plansequenz ist deshalb wichtig, weil sie über eine klassische Exposition hinaus geht. Zunächst erfüllt sie zwar deren Funktion, denn wir lernen den entscheidenden Handlungsort und die Hauptperson kennen: den Produzenten Griffin Mill, sowie mit Bonnie, dem Sicherheitsbeauftragten und dem Studioboss einige wichtige Nebenfiguren. Es wird auch deutlich, was Mills Job ist, nämlich die Bewertung und in den meisten Fällen die Zurückweisung von Drehbuchideen.

Die Kamerafahrt bezeugt dabei die cache-Funktion des filmischen Bildes. Das heißt, ein Bild verbirgt hinter und neben sich andere Bilder, die wiederum andere Bilder verbergen. Anstatt verschiedene Bildausschnitte nacheinander zu zeigen, wie es mit den Mitteln der Montage leichter möglich wäre, weist die Kamerafahrt auf den Zusammenhang der verschiedenen Begegnungen hin, auch darauf, dass an mehreren Orten gleichzeitig geschieht, was für die Handlung relevant ist. Die Kamera bewegt sich von einer Personengruppe zur nächsten oder bleibt statisch, weil verschiedene Akteure in den Bildrahmen und wieder hinaustreten. Sie konstituiert sich also ganz offensichtlich als ein eigenständiger Beobachter, als eine Art Flaneur, der das disperse morgendliche Treiben auf dem Studiogelände einfängt. Allerdings erfasst sie sehr genau bestimmte Abschnitte der Gespräche. Die Dialoge sind zwar Bruchstücke, aber durchaus in sich sinnvoll. Es scheint demnach so, als sei die Kamera ein unsichtbarer Beobachter, die den individuellen Beobachtungsvorgang wiedergibt, ein Umherblicken auf engem Raum. Anders gesagt: Sie hat ein eigenes Bewusstsein, das sie neben der Filmeröffnung mit präsentiert.

Ernst Karpf beschreibt den Beginn von *The Player* so: „Der Film beginnt bildlich – was in diesem Zusammenhang als ‚wörtlich‘ zu verstehen ist – auf dem Hintergrund des Films, ein Hintergrund, der sich als Kosmos um seinen Anfang und sein Ende spannt und dem Film so kein Außerhalb von dieser Hülle ermöglicht.“ Aber gerade weil er jedes Außerhalb ausgrenzt, thematisiert *The Player* dieses Außerhalb. Zum einen durch die Verdopplung des Films durch die vielen Anspielungen auf Filme; zum zweiten durch den beobachtenden Blick der Kamera; zum dritten durch den unbekannten Autor, der ja diesen Film zugleich denkt;

In anderen Worten: Die Konstituierung des Aktionsbildes wird zugleich beobachtet, doch dieser Beobachter steht selbst nicht außerhalb des Aktionsbildes, sondern kann nur innerhalb desselben agieren. Das Aktionsbild kann sein Hinausgreifen über sich selbst nur mit den eigenen Mitteln beschreiben, vielleicht ähnlich einer Fremdsprache, die man nur mit den Worten der eigenen Sprache beschreiben kann. *The Player* konstruiert also gleichsam einen Blick ohne Sichtbarkeit. Rekadrierung nicht nur räumlich (Aktionsbild), sondern transversal (netzartig, Zeit);

3.4.

Bemerkung von Christof Decker: Mischung von klass. Erzähl- und Autorenfilm

Der Gegensatz von Autor und Produzent ist nicht zufällig der zentrale Konflikt in *The Player*. Dies ist nicht nur ein narrativ hergenommener Konflikt, sondern in ihm spiegelt sich der ästhetische Konflikt zwischen narrativ-diegetischem Film und Autorenfilm

4. Der Konflikt Autor-Produzent

Dahinter versteckt sich natürlich der Konflikt Hollywood – Autorenfilm oder auch Aktionsbild versus Zeitbild (wie Larry Levy sagt: zwischen movie movie und art movie)

Der zentrale thematische Konflikt von *The Player* ist von Beginn an der zwischen Autor und Produzent. Mill wird bereits bei seinem Eintreffen auf dem Studiogelände von einem Autor belästigt, der keinen Termin hatte. In der Plansequenz ist erkennbar, wie mehrere Drehbuchschreiber den Produzenten von ihren Ideen überzeugen wollen. Dies wiederholt sich im Laufe des Films, wenn etwa die beiden Drehbuchautoren, die Mill am Swimmingpool trifft, ihm ihre Idee ohne Stars präsentieren, die später mit Bruce Willis und Julia Roberts umgesetzt wird. Auch zwischendurch werden ganz nebenbei Autoren abgespeist oder angenommen. Die Ablehnung eines Drehbuchs aber hat zur Folge, dass Mill von einem Autor verfolgt wird. Diese Bedrohung erst ist es, die den Film in Gang setzt und zu den verschiedenen Verwicklungen führt, die Mill überwinden muss. Sie zieht weitere Kreise, der Gegensatz zwischen den Autoren und den Produzenten wird an mehreren Stellen entfaltet. So spricht Larry Levy, der am liebsten ganz auf Autoren verzichten würde, von art movie im Gegensatz zum movie movie, Mill hingegen auf der Museumsveranstaltung von serious art und popular entertainment. Mill bedauert gegenüber David Kahan, von dem er glaubt, er sei der Verfasser der Drohbriefe, dass heute Filme wie *Ladri di biciclette* nicht mehr gemacht werden könnten.

Beide Parteien, Autoren und Produzenten, brauchen sich gegenseitig. Der Produzent benötigt den Autor, um gute Ideen geliefert zu bekommen und sich mit dem Habitus des Künstlerischen umgeben zu können. Der Autor braucht den Produzenten, um seine Ideen realisieren zu können. Beide wissen also, bei aller Abgrenzung, von der gegenseitigen Abhängigkeit. Beide Milieus werden dementsprechend als unsympathisch und heuchlerisch dargestellt. Die Hollywoodproduktionsszene ist blasiert, schleimig und scheinheilig, während die Autoren frustriert und aggressiv sind. Die Rede, die ein Kollege bei Kahans (der selbst schon wenig sympathisch war) Beerdigung hält, ist selbstmitleidig und einseitig. Die Autoren, die sich bei Mill vorstellen, präsentieren mitunter wirre und unausgegorene Drehbuchideen.

Der Konflikt zwischen Produzent und Autor reflektiert aber – über die persönlichen Verfeindungen hinaus – einen ästhetischen Gegensatz, den *The Player* in den filmischen Diskurs einfließt, der sogar Teil der Erzählstruktur ist. Mill ist nicht nur der Produzent, der darüber entscheidet, welche Bilder das Licht der Welt erblicken und welche nicht. Mills Produzentenmacht ist nicht nur eine ökonomische, sondern auch eine ästhetische. So steht der von Hollywood instaurierte unsichtbare Kamerablick für die große Filmerzählung und das Aktionsbild. Die Kamera schafft einen diegetischen Raum, in dem sie selbst unsichtbar bleibt. Sie verschwindet also weitgehend aus dem filmischen Diskurs, den sie herbeiführt. Das ist das ökonomisch erfolgreichste Modell der filmischen Narration. Der Autorenfilm ist für das Gegenteil bekannt. Er macht die erzählende Instanz, den Autor und die Kamera zum Teil des

filmischen Diskurses. Er vermischt fiktionalen und nicht-fiktionalen Raum – wie anhand des modernen Films gezeigt. Er arbeitet mit Brüchen der Narration. Player ist beides zugleich (Autoren- und Hollywoodfilm); inhaltl. Konflikt wird ästhetisch gewendet.

Wichtig ist nun die Umkehrung dieser beiden Herangehensweisen in *The Player*. Hier ist es der Autor, der Mill bedroht, der den allmächtigen Blick hat und dabei selbst unsichtbar bleibt. Dies wird am Ende des langen Beobachtungsparcours zu Beginn deutlich. Mill dreht sich nach Erhalt der Postkarte um, sieht, was „in seinem Rücken“ vorgeht. Er blickt aus dem Fenster. Direkt vor dem Fenster müsste die Kamera stehen, doch er sieht sie nicht, sondern er sieht das, was auch der Zuschauer sieht, die Reflexion in der Fensterscheibe, also das Studiogelände. Er ist also wie jede Figur in einem klassischen Aktionsbild. Er handelt, als ob die Kamera unsichtbar sei (so wird er auch später vorgehen: Er interpretiert die Handlung des Autors psychologisch, das heißt im Rahmen des klass. Erzählfilms).

Die unsichtbare Kamera kann aber mit dem unbekanntem Autor identifiziert werden. Dieser weiß immer, was Mill tut. Selbst wenn er kaum in der Nähe gewesen sein konnte, wie beim Kampf mit Kahan, weiß er als erster, was passiert ist. Mill hängt an den Fäden des unbekanntem Autors. Der unbekanntem Autor wiederum scheint Mill nach seinem Willen bewegen zu können. Er kann es aber doch nur innerhalb des Aktionsbildes, dessen allmächtigen Blick er ja auch adaptiert hat. Anders gesagt: Der Autor macht keinen Autorenfilm, sondern ein Aktionsbild, obwohl er Mill deshalb bedroht, weil seine Autorenideen zurückgewiesen werden. Er kommt also aus dem Aktionsbild nicht heraus. Die Autoren, die sich am Ende korrumpieren lassen, indem sie den Film mit Stars und Happyend zulassen, sind dabei der innerdiegetische Spiegel dieses Problem.

Das Aktionsbild windet sich also, es könnte jederzeit auseinanderfallen, doch das tut es nicht. In dem kurzen Filmausschnitt der ersten Sichtung des Films der korrumpierten Autoren wird das ironisch überhöht, denn es kommt das klassischste Erzählmuster überhaupt zur Anwendung, die Rettung in letzter Minute. Auch Griffin Mill steht das Wasser bis zum Hals, denn eine Zeugin hat offenbar seinen Kampf mit Kahan gesehen. Kurz bevor er verhaftet wird, irrt sich die Zeugin bei einer Gegenüberstellung und auf wundersame und unglaubliche Weise kann Mill seinen Kopf retten. Auch hier steuert die Geschichte also auf das Happyend zu. In diesen Szenen spiegelt das Aktionsbild sein eigenes Vorgehen. Es nimmt gleichsam ironisch Stellung dazu, dass es seinen eigenen Modus nicht verlassen kann. Es produziert ständig Wiedergängerfiguren innerhalb seiner Struktur, kann diese aber nicht sprengen – kann von dieser Sprengung sprechen, sie aber nicht vollziehen.

Das wird am Ende evident. Nachdem Mills Geschichte erzählt ist – also in Form des Aktionsbildes – stellt sich diese als Drehbuchidee des Autors dar, der ihn von Beginn an bedroht hatte. Mill hat den Autor am Telefon. Dieser offenbart sich als derjenige, der die Drohbriefe geschrieben hat. Er kann ihn also auffliegen lassen, ist aber bereit das Ende zu

garantieren, wenn der Preis stimmt. Mill wiederum ist bereit, den Film zu produzieren, wenn das Ende stimmt, das ihn mit dem Happyend aus der Geschichte entlässt. Damit gerät der Film in eine paradoxe Situation.

Naheliegender wäre es zunächst, die gesamte Geschichte von Mill als eine Erfindung des Drehbuchautors auszulegen. Dieser hatte ihn von Beginn an beobachtet, hatte den allmächtigen Blick. Das hieße, Mill gäbe es gar nicht, er wäre nur eine Erfindung des Autors. Vom Ende her müsste man dann die Geschichte von *The Player* noch einmal neu verstehen. Dagegen spricht allerdings, dass die Geschichte von Mill nur mit dessen Einwilligung erst entstehen kann. Der Autor muss also seine eigene Erfindung, eine Figur seines Skripts, fragen, ob sein Drehbuch überhaupt realisiert werden kann. Beide, Autor und Produzent, bedingen sich also gegenseitig. Mill existiert nicht ohne den Autor, denn ohne diesen führt seine Geschichte nicht zum Happyend. Aber der Autor existiert nicht ohne Mill, denn ohne diesen wird sein Film – der mit dem identisch ist, der gerade zu sehen war – nicht entstehen können.

The Player ist damit ein Film, der zunächst auf die gegenseitige Abhängigkeit von Autor und Produzent verweist, eine Sicht, die dem Autorenfilmer Hollywoods Robert Altman sicherlich gut entspricht und sein eigenes, über Jahre schwieriges Schaffen, im Rahmen der kommerziellen Filmproduktion reflektiert. Der Film zeigt aber vor allem, wie das Aktionsbild sich selbst von innen dekonstruiert. Er konfrontiert den narrativen Film mit dem Autorenfilm und zeigt, wie der erste durch den letzten gesprengt wird und sich in dieser Aufbrechung erst realisiert. So paradox es ist: Die Zerstörung des Aktionsbildes ist zugleich seine Wiederaufrichtung. Altman führt nämlich den Autorenfilm in das Aktionsbild ein, obwohl beide unvereinbar sind. Aufrechterhaltung der Diegese und Aufbrechen derselben sind einander sich widersprechende Vorgänge. Entweder wird die fiktionale Welt aufrechterhalten oder aber aufgesprengt. Beides ist nicht möglich. Diesen Widerspruch vom Aktionsbild her filmisch konstruiert zu haben, ist die zentrale Idee von *The Player*. Das soll heißen, dass dieses sich selbst den Boden entzieht, während es entsteht, aber auch, dass seine Entstehung nur unter der Maßgabe möglich ist, dass es sich selbst den Boden entzieht.

Man kann es nicht viel anders beschreiben: Im Übertreten des Aktionsbildes bestätigt dieses sich selbst. Decker: (59) *The Player* ist gefangen in Spielregeln, „die er aufdecken möchte und ohne die er doch nicht entstehen kann“; Abwandlung: Er bedient sich Regeln, deren Konstruktion er aufdeckt, aber die er doch nicht aufbrechen kann;

Noch einmal Vergleich mit Fellini. Dort kann man von mise-en-abyme sprechen:

Ein ästhetischer Prozess, in dem sich das ästhetische Werk, während es sich konstituiert, zugleich die Grundlagen in Frage stellt, die es konstituieren.

Achteinhalb: Ununterscheidbarkeit von Realem und Imaginären, von Film und Film im Film.

The Player: Ununterscheidbarkeit von Zeitbild und Aktionsbild

The Player ist dann eine Art umgekehrte mise en abyme: Film macht deutlich, dass er ein Film ist, entzieht sich selbst den Boden, was nicht zur Zerstörung der Diegese (Aktionsbild), sondern zu ihrer Voraussetzung wird.

10. Vorlesung: Irma Vep (Olivier Assayas F 1996) (nicht Teil der Prüfung)

1) Einleitung

Irma Vep ist ein kleiner Film; eine nett erzählte Geschichte über den Versuch ein Remake eines Stummfilms zu drehen, eine chinesische Schauspielerin, die in die Wirren einer leicht chaotischen Filmproduktion gerät und die sich nach dem Scheitern zu Ridley Scott in die USA absetzt;

2) Ähnlichkeit mit The Player

Deutlich wird: Auch dieser Film spielt im Milieu des Films selbst – eine thematische Selbstreferenz ist also unmittelbar gegeben; er unterscheidet sich aber auch von The Player: Zunächst auf der Ebene der Gespräche:

- bei The Player geht es darum, wie man eine Geschichte inszenieren muss, damit sie kommerziell erfolgreich ist
- bei Irma Vep geht es darum, wie man einen Film inszenieren muss, damit er die Welt ästhetisch weiterbringt

Das hat Auswirkungen auf die Inszenierungsweise des Films:

- bei The Player ging es darum, das Aktionsbild aufrecht zu erhalten, ohne aber die in diesem liegenden Widersprüche zu kaschieren
- bei Irma Vep geht es darum, ein komplexes Netz von filmhistorischen und –ästhetischen Bezügen zu flechten, ohne die darin liegende Erzählung zu vernachlässigen; anders als bei The Player geht es hier nicht darum, dass das Aktionsbild das Zeitbild einrahmt, sondern umgekehrt, das Zeitbild kleidet sich ins Aktionsbild, aber nur um dieses ständig zu überschreiten

3) Ähnlichkeiten mit Achteinhalb?

In gewisser Weise scheint Irma Vep ähnlich zu funktionieren wie Achteinhalb (wieder der Satz von Metz: Film, der im Film von diesem selbst spricht, während er dabei ist zu entstehen; wir hatten gesehen, wie The Player das gewendet hat;

Irma Vep ist nun eine europäische Variante davon, arbeitet stärker mit Brüchen; zum Beispiel, wenn er die verschiedenen Filmteile (Remake und Original) ineinander übergehen lässt – bei The Player gab es nur eine Ebene, die aber zwei Filme enthielt (Ab, das Zeitbild einrahmt) –

bei Fellini auch, nur mit dem Unterschied, dass dieser die Brüche offen markierte - bei Irma Vep gibt es beides: zum einen werden die Übergänge markiert (offen gelegt, dass und wann es sich um einen Film im Film handelt), zugleich werden diese Brüche aber sorgfältig miteinander in Bezug gebracht;

man könnte sagen: Sie werden dramaturgisch offen gelegt und visuell miteinander verbunden

4) Die drei Geschichten von Irma Vep

Im Grunde erzählt Irma Vep nämlich drei Geschichten, die allerdings alle fragmentiert werden:

Erstens die von Maggie, René, Zoé und dem gescheiterten Filmprojekt;

Zweitens die Geschichte, die als Film im Film fungiert, also dem Versuch Les Vampires aus dem Jahr 1915 noch einmal zu erzählen;

Drittens schließlich die Geschichte der Filmästhetik selbst, die in die ersten beiden Stränge verschlungen wird;

Wenn das stimmt, dann sind die ersten beiden Stränge nur eine Hülle, die einen ganz anderen Film enthält, der nicht wirklich erzählt werden kann, weil er sich der Erzählung entzieht: dieser dritte Strang – die Geschichte der Filmästhetik – muss sich also in die anderen – also in das Aktionsbild – einhüllen, um überhaupt erzählt werden zu können;

Warum kann er nicht erzählt werden? Weil es sich darum handelt, die Geschichte der Filmästhetik als verschiedene Formen visueller Ausdrucksweisen zu behandeln, die der Erzählung erst zugrunde liegen; sie werden in Irma Vep durch die transparente Hülle des Aktionsbildes entworfen;

Dabei geht der Film so vor, dass er die ersten beiden Ebenen als Gelingen und Scheitern konzipiert: das Scheitern ist offensichtlich: René, der Regisseur bekommt es nicht hin, er findet nicht das richtige Bild oder den richtigen Ton, die richtige Atmosphäre oder das richtige Gefühl – irgendwie geht es nicht; das Filmprojekt muss abgebrochen werden und kann nur notdürftig in neuer Besetzung fortgesetzt werden;

Das Gelingen liegt darin, dass der Film darüber hinaus dennoch eine interessante Geschichte erzählen kann, nämlich die von Maggie, René, Zoé und den anderen; der Film ist ja durchaus unterhaltsam; es geht um Intrigen am Set, um Schwierigkeiten beim Drehen, um homoerotische Neigungen, um Fehl- und Neubesetzungen, um das Ringen um die richtigen Ausdrucksformen etc.

Das Scheitern des Remakes findet dabei ein Echo in dem dritten Strang, der Geschichte der Filmästhetik – denn das Scheitern wird hier (ähnlich wie in Achteinhalb) zum Erfolg dieses dritten Strangs; anders gesagt: Die Probleme, die René nicht lösen konnte, finden eine mögliche Lösung in diesem dritten Strang, dem Netz der filmästhetisch-historischen Bezüge;

Diese dritte Geschichte, die Irma Vep also gewissermaßen clandestin erzählt, soll nun offen gelegt werden; sie ist die eigentliche Geschichte von Irma Vep mit dem einen Problem, das sie nicht als Geschichte erzählbar ist – so kann sie nur durch die anderen Stränge transparent werden, obwohl sie ihnen eigentlich zugrunde liegt; anders gesagt: Das Zeitbild fundiert das Aktionsbild – ist diesem gleichsam vorgängig – kann aber nur durch dieses sichtbar werden; Deshalb spreche ich von der Einkleidung des Zeitbildes ins Aktionsbild;

5)

Die verschiedenen Ästhetiken des dritten Erzählstranges (des in Erzählung gekleideten Zeitbildes)

Irma Vep mobilisiert verschiedene visuelle Ausdrucksformen, die wie eine kleine Typologie des Visuellen im 20. Jhd. mit dem Leitmedium Film vorstellt; folgende Ebenen können genannt werden:

1. Der Stummfilm (Les Vampires)
2. Chinesischer Actionfilm (völlig verschieden vom Stummfilm, was Anspruch, Ästhetik und historisch-kulturelle Voraussetzungen anbetrifft) – dieser bildet die Brücke zum gegenwärtigen Hollywoodfilm (John Woo)
3. Autorenfilm (sowohl militant als auch in Figur von René) – ähnlich wie in The Player wird dieser Gegensatz aufgebaut, aber auch ständig abgebaut – die Widersprüche sind in ein visuelles Geflecht eingewoben
4. Verweis auf das Konstruktionsprinzip des Films überhaupt: Die Zusammensetzung aus Einzelbildern (Montagetisch, Schneidemaschine)
5. Elektronische Bilder: Schnitte im Actionfilm, vor allem aber durch das Ende: das elektronische Bild schneidet sich roh in die Gesichter der Akteure, besonders bei Maggie; Dokumentation von René's Scheitern: nicht den richtigen Blick gefunden; es zeigt auch, wie die elektronischen Bilder in das Filmmaterial hineinschneiden, es zerstören (am Ende scheint der Film ja fast zu verbrennen);
es ist auch eine Art Antithese zum glatten Actionfilm, der die elektronischen Möglichkeiten ausnutzt, um die Action noch schneller und geschmeidiger zu machen; hier greift das elektronische direkt ins Filmmaterial ein, so als würde es von innen zerstört;

Insgesamt also geht es hier nicht darum, die verschiedenen Ebenen gegeneinander auszuspielen, sondern sie miteinander schwingen zu lassen, ohne ihre Unterschiede zu verleugnen;

Beispiele:

- gleitende Übergänge zwischen Original und Remake
- Ausschnitte aus anderen Filmen, die oft die ganze Leinwand dominieren (anders The Player, wo das Zitat deutlich kenntlich gemacht wird): der Actionfilm, Les Vampires und der militante Film werden jeweils leinwandfüllend gezeigt – dadurch aber nicht mehr nur Zitat, sondern der Film identifiziert sich mit diesen Teilen; sind Teil von ihm selbst;

An einer Stelle produziert Irma Vep selbst so einen Übergang: Szene mit Maggie als Irma Vep; Metamorphose von Maggie – interessant, dass sie gerade am Schneidepunkt des Films spielt, an dem das Scheitern des Remakes klar ist; da genau gelingt die Verwandlung von Maggie in Irma Vep;

Fazit: Irma Vep ist ein in Aktionsbilder gekleidetes Zeitbild; es lässt filmische Stile miteinander kommunizieren, ohne sie gleichzumachen;

Videoactionsequenz

Maggie wird zu Irma Vep

11. Vorlesung: Swimmingpool (Francois Ozon, 2003)

1)

Erinnerung an letzte Woche: Auch dieser Film wird uns wieder dahin führen, zwei normalerweise voneinander getrennte „Aktionsweisen des filmischen Bildes“ miteinander zu verknüpfen

Zur Erinnerung: beide Bilder (Aktions- und Zeitbild) müssten sich eigentlich ausschließen:

- Diegese/Nicht-Diegese;
 - Aufrechterhalten/Aufbrechen der fiktionalen Welt;
 - Unterscheidbarkeit zwischen Realen und imaginären Zuständen/Ununterscheidbarkeit
- These wäre auch hier: Der Film führt beide Bilder mit; er ist sowohl ein Aktionsbild als auch ein Zeitbild; er funktioniert zunächst als Aktionsbild, in das sich aber Zeitbilder einschleichen
- um das zu behaupten, müssen wir also Bilder aufsuchen, in denen sich die Ununterscheidbarkeiten zwischen verschiedenen Ebenen auftun; dann gerät der Film in eine paradoxe Lage, die zugleich für die Aufrechterhaltung des Aktionsbildes argumentiert, wie auch für die Auflösung des Aktionsbildes ins Zeitbild;

Hauptthese

Die Figur der Sarah existiert zwei Mal: einmal als Romanschriftstellerin, ein anderes Mal als Hauptfigur in ihrem eigenen Roman; auch hier könnte man wieder sagen: warum nicht? Sie kann sich doch zwei Mal entwerfen; das Entscheidende ist jedoch, dass die beiden Ebenen ununterscheidbar werden; das heißt Sarah ist verschieden, aber ununterscheidbar (ähnlich wie Mill in The Player); anders gesagt: Sie hat selbst kein Bewußtsein von dieser Doppelrolle

Der Film entfaltet dies, indem er wieder auf die Ambiguität des Bildes setzt; Bilder sind von Natur aus mehrdeutig, mehrseitig, bringen verschiedene, auch inkompatible Ansichten der Welt zugleich zum Ausdruck; dies ist die These des Zeitbildes; im Aktionsbild werden die Bilder domestiziert, auf eine Lesart hin entworfen, in ein Bedeutungssystem gezwungen; Im Zeitbild setzen sie sich frei, produzieren abweichende Bewegungen, spielen also gleichsam ihre Mehrdeutigkeit aus; (Ggs. von klass. und modernem Bild)

Die Bilder in S. entfalten diese Mehrseitigkeit auf drei Ebenen (die allerdings miteinander zusammenhängen):

- aktuell/virtuell (übergeordnete Ebene, allgemeines bildtheoretisches Vokabular; die anderen Ebenen organisieren sich im Modus des aktuell/virtuell)

- real/fiktional (oder fiktional und innerfiktional)
- symbolisch/imaginär
- Buch und Film

2)

Diese Ebenen werden langsam aufgebaut (Schritt für Schritt entwickeln); zunächst führt uns der Film nämlich ins Aktionsbild hinein;

Zsf des Films:

Sarah ist erfolgreiche Krimischriftstellerin. Doch sie befindet sich in einer Schaffenskrise und wird von ihrem Verleger John in sein Landhaus im Luberon geschickt, um in Ruhe schreiben zu können. Dort wird Sarah von der Ankunft Julies überrascht, der Tochter Johns. Julie führt ein erotisch offensives Leben und nach einigen Streits nähern sich die beiden Frauen einander an. Sarah erfährt von Julie, dass ihre Eltern sich getrennt haben. Durch die Geschichte Julies findet Sarah wieder zur Kreativität zurück. Julie bringt allerdings einen ihrer nächtlichen Liebhaber um. Sarah hilft ihr, die Leiche zu beseitigen. Am Ende hat Sarah ein Buch verfasst, das sie in einem anderen Verlag herausbringt. Sie begegnet schließlich kurz der Tochter Johns, July, die der frz. Julie ziemlich ähnlich ist. Offen bleibt die Funktion des Endes, in dem Sarah – offensichtlich in einer Vorstellung – sowohl der Julie als auch July am Swimmingpool zuwinkt.

- Eine Ungereimtheiten gibt es schon: Z. B.: die Schlusszene, aber auch die Funktion der zwerghaften Frau und welche Rolle spielt die Mutter? Sie können nur verstanden werden, wenn man die Szenen aufschlüsselt, in denen nicht unbedingt Ungereimtheiten das Thema sind; doch von Beginn an verfolgt der Film eine Verschachtelung der verschiedenen Ebenen

Gehen wir die verschiedenen Szenen durch:

Beginn

Der Film beginnt auch dort, wo die Dowell-Geschichten spielen, in London, einem der zentralen Orte der englischen Kriminalliteratur überhaupt. Von der Themse geht der Blick über zum Treiben der Großstadt, Menschenmengen in der Straße, eine überfüllte U-Bahn. Eine Frau liest einen Roman, einen Dowell-Krimi, wie sich herausstellt. Sie glaubt die Autorin, deren Bild auf dem Einband abgedruckt ist, in der Frau zu erkennen, die ihr gegenüber sitzt, und spricht sie an. Doch Sarah leugnet, dass sie Sarah Morton ist, spricht von einer Verwechslung und steigt aus.

Sie wird zuerst über das erkannt, was sie geschrieben hat, wird also über ihre Bücher identifiziert. Auch der Zuschauer sieht zunächst ihr Buch, dann sie selbst. S. wird also zunächst über ihr Bild erkannt, nicht als sie selbst.

Dies scheint Ursache ihrer Übellaunigkeit zu sein, die sich als Ausdruck einer Krise herausstellt. Es wird deutlich, dass sie mit ihrer Rolle als Buchautorin, der sie ihren Erfolg und offenbar auch die Liebe von John verdankt, unzufrieden ist. Sie will nicht mehr die sein, die sie ist und befindet sich allem Anschein nach in einer Identitätskrise. Sie will nicht das öffentl. Bild sein, das von ihr existiert, will sich neu erfinden.

Lösen kann sie das Problem nur über die Fiktion, also über ein neues Buch. Dieses bedeutet eine Neuerfindung von Sarah Morton als Autorin und als sie selbst. Da die Person Morton und die Autorin Morton so eng zusammenhängen, die eine sich nur über die andere bestimmen kann, muss die Person selbst zur handelnden Figur für die Autorin werden. Die Krise der Identität, die eine Krise der Inspiration oder der Fantasie ist, kann nur behoben werden, indem Sarah selbst zur Hauptfigur in ihrem Roman wird, indem sie in ihren eigenen Roman eintritt, während sie ihn verfasst. Von diesem Eintauchen der Autorin in ihren eigenen Roman wird der Film *Swimmingpool* handeln.

Er wird diese Verdopplung oder Aufspaltung der Person in Autorin/Figur verfolgen, indem er selbst eine Reihe von Differenzen etabliert, ohne aber die Einheit des narrativen Geschehens aufzuspalten. Er wird also Unterscheidungen in den Film eingeleiten lassen, vor allem zwischen Realität und Fiktion, zwischen Symbolischem und Imaginärem, zwischen aktuellem und virtuellem Bild und zwischen Buch und Film, ohne aber die Einheit des Aktionsbildes aufzugeben. Also auch hier: Innerhalb dieser Einheit entfalten sich die Differenzen des Zeitbildes.

Zusammenhang von Erotik und Kreativität. Deshalb braucht sie Julie.

Ankunft Julies

Die verschiedenen Schritte dieser Aufspaltung des filmischen Geschehens baut der Film behutsam auf. John schickt Sarah in sein Landhaus mit Swimmingpool nach Frankreich, in den Luberon. Dort ist zunächst alles paradiesisch und Sarah beginnt zu schreiben. Sie telefoniert mit John, der bereits andeutet, dass er nicht kommen wird. Stattdessen kommt, eines Nachts Julie (Ludivine Sagnier), seine Tochter.

Die Inszenierung dieser Ankunftsszene ist bereits von Bedeutung. Sarah will zu Bett gehen, sie öffnet das Fenster, welches den Blick auf ein Waldstück freigibt, das direkt über dem Swimmingpool liegt. Die Kamera fährt etwas vom Fenster zurück, dann hört Sarah das Geräusch. Es muss jemand ins Haus gekommen sein. Mit dem Kerzenständer als Waffe schleicht sie die Treppe hinunter und sieht Julie im Eingangsraum, die, für Sarah völlig unerwartet, eintrifft. Die Einleitung der Ankunft Julies über den Blick aus dem Fenster ist allerdings bedeutsam, denn das Fenster und überhaupt die Öffnungen des Hauses – Sarah kann auch auf einen kleinen Balkon treten – sind der Ort, von dem die Fiktion ausgeht, in dem sie gleichsam hergestellt wird (Blick von oben, Kontrolle). Die Ankunft Julies ist also der Beginn des Romans *Swimmingpool*, der am Ende entstanden sein wird.

Die Farbe blau

Dem Zimmer Sarahs kommt dabei entscheidende Bedeutung zu, die vor allem über die Farbe blau vermittelt wird. Blau kann als Farbe des (inner)fiktionalen Geschehens aufgefasst werden. Das Haus, das bei der Ankunft Sarahs in einer Totalen gezeigt wird, hat blaue Fensterläden. Das Zimmer von Sarah ist blau gestrichen, der Swimmingpool ist blau und auch die Windowsoberfläche ihres Notebooks strahlt das gleiche helle Blau aus wie Pool und Zimmer. Auf die genaue Funktion und den Einsatz dieser Farbgebung im Rahmen der Erzählung werde ich noch zurückkommen.

Die Beziehung von Sarah und Julie entwickelt sich nicht konfliktfrei. Sarah ist entsetzt darüber, dass ihre Ruhe gestört ist und will sich sofort bei John beschweren. Konnte sie am Vortag noch mit ihm telefonieren, wird es ihr für den Rest des Films aber nicht mehr gelingen. Zunächst kann sie ihm nur auf den Anrufbeantworter sprechen. Am nächsten Tag telefoniert Julie scheinbar mit ihm, doch als Sarah den Hörer übernehmen will, hat er aufgelegt. Später erreicht sie nur die Sekretärin. Ab dem Augenblick, in dem Julie ankommt, ist John also verschwunden, wenigstens für Sarah nicht mehr erreichbar. Damit gibt es einen ersten harten Verdacht, dass Julie nur eine Erfindung, ein Teil der neuen Geschichte Sarahs ist.

Julie hingegen ist von Beginn an als Figur eingeführt, die – sexuell aufgeladenen – Konfliktstoff enthält. Während John Sarah erotisch zurückgewiesen hat und auch am Telefon sein Kommen bis ins Unendliche verschoben hat, tritt nun die lasziv auftretende Julie in den Film ein. Sie hält Sarah für eine von Johns Eroberungen, ist kurz darauf in der Badewanne zu sehen, wobei die Kamera ihren nur teilweise von Wasser und Schaum bedeckten Körper entlangleitet. Am nächsten Morgen ist es dann wieder der Blick Sarahs aus dem Fenster, der Julie zeigt. Nun ist der Pool, der bislang von einer schwarzen Plane bedeckt war, offen. Julie taucht nackt knapp unter der Wasseroberfläche. Sarah, die bis dahin den Pool gemieden hat,

legt sich nun auf eine Liege, wagt sich zum ersten Mal an den Pool. Die Korrespondenz zwischen ihrem blauen Zimmer und dem blauen Pool ist eröffnet: Der Raum der Realität und des Schreibens überkreuzt sich mit dem Raum der (erotischen) Fiktion und des Sehens. (beide blau). Es gibt ein erstes längeres Gespräch zwischen Sarah und Julie, in dem Sarah erklärt, was sie tut, und dabei von Julie mit etwas spöttischer Distanz betrachtet wird.

Statt John kommt also Julie:

- Abwesende Tochter
- Offensive Erotik
- Rache an den Männern

Die Inszenierung des Zusammentreffens am Pool wiederholt sich in verschiedenen Konstellationen auf die jeweils gleiche Weise. In einer Nahaufnahme ist Sarah im Profil zu sehen, wie sie auf der Liege eingeschlafen ist. Julie tritt hinter den Liegestuhl, die Kamera fährt an ihren Beinen entlang vertikal an ihr herauf. Dann erwacht Sarah. Diese erotisch konnotierte Wunschvorstellung taucht noch zwei weitere Male auf. Einmal steht Frank, der Kellner, vor Julie, beide deuten Masturbationsbewegungen an. Frank war allerdings zuerst von Sarah durch Blicke begehrt worden, bei ihren ersten Begegnungen mit ihm im Café. Ein anderes Mal steht Marcel, der alte Hausverwalter, vor Sarah. Rund um den Swimmingpool geht es also um Begehren, Sex und Tod, genau die Zutaten, die Sarah für ihre Geschichte braucht. Diese werden erst freigesetzt, wenn auch die Plane, die zunächst den Pool bedeckt hatte, hochgezogen wird. Erst dann gewinnt der Pool seine Ausstrahlung, wird zur Projektionsfläche. Der erste Blick von Sarah auf den geöffneten Pool zeigt dann auch die nackte Julie, die direkt unter der Wasseroberfläche taucht.

Noch mal zur Erinnerung: Erst als es zwischen Sarah und John nicht mehr gut läuft, bekommt Sarah ihren Dowell-Krimi nicht mehr zustande; anders gesagt: erst wenn sie selbst „keinen Schweinkram“ (Zitat Julie) mehr macht, kann sie auch nicht mehr drüber schreiben;

Der Film trägt also nach und nach die Realität (Film) zugunsten zunehmender Fiktionalisierung (Buch) ab (oder eröffnet eine innerfiktionale Ebene), ohne aber das eine durch das andere zu beseitigen, sondern indem sich beide zunehmend durchdringen. Was ist Buch und was ist Film? Schreiben und Sehen (Symbolische und Imaginäre); aktuell/virtuell. Der Film bringt diese Grenzen hervor und bewegt sich auf ihnen, ohne aber den diegetischen Raum – das Aktionsbild – entscheidend aufzubrechen.

Spiegeln

Eine herausgehobene Situation ist in dieser Hinsicht die fast schon konventionelle Konstellation des Spiegelbildes, die zum ersten Mal in *Swimmingpool* eine explizite Inszenierung des Grenzbildes herbeiführt. Und es ist auch nur konsequent, dass dies im Zusammenhang einer Liebesszene vorgeführt wird. Julie kehrt in ihrer ersten Nacht mit einem Mann zurück, mit dem sie, beide betrunken, auf dem Sofa schläft. Sarah schleicht sich hinunter und beobachtet die beiden. Allerdings sieht sie die Liebenden durch die Glastür, während der Zuschauer die Spiegelung im Glas sieht. Die Kamera ist also in dem Raum platziert, in dem das Liebesspiel stattfindet, während Sarah außerhalb bleibt. Dabei ist Sarah zuerst am linken Bildrand zu sehen, rechts Julie und der Mann. Alles ist scharfgestellt, bevor die Kamera zwischen den Schärfen wechselt: Zunächst ist Sarah deutlich zu sehen und die Liebenden sind verschwommen, danach umgekehrt.

Es wird deutlich, dass die beiden vor allem für den Blick Sarahs dort sind, dass ihre Perspektive sie vielleicht gar erfunden hat. Julie sieht schließlich Sarah an, zumindest richtet sich ihr Blick zu dieser hin. Das heißt aber auch, dass Julie nun direkt in die Kamera (als Spiegelbild) blickt, während sie Sarah ansieht. Denn die Spiegelsituation macht es möglich, dass Julie Sarah und die Kamera anblickt, obwohl beide in unterschiedlichen Teilen des Raumes stehen. Beide, Kamera und Sarah sind aber Erschafferinnen des fiktionalen Blicks. Die Kamera (als Erschafferin des fiktionalen Blicks) ist also parallel gesetzt mit dem Blick Sarahs (der durch das Scharfstellen noch einmal betont wird), die ihrerseits an der Fiktion arbeitet, ohne dass der Kamerablick einfach gleichgesetzt ist mit Sarah. (Ununterscheidbarkeit des Verschiedenen als Prozess).

Das geht noch einen Schritt weiter, denn nun verschmilzt Sarah schließlich mit Julie. Waren beide Figuren zunächst rechts und links am Bildrand platziert, bewegt sich Sarah etwas nach rechts und überdeckt nun das Spiegelbild der Liebenden. Das Bild wird nun wieder verschwommen, so dass beide Figuren – die Liebenden und Sarah – ineinanderlaufen. Schließlich dreht Sarah ab und verschwindet. In dieser Szene wird also deutlich, dass die „aktuelle“ Julie eine „virtuelle“ Schöpfung Sarahs ist, aber auch umgekehrt: Dass die „aktuelle“ Sarah“, die Schriftstellerin, in die „virtuelle“ Sarah, die zu einer Figur der Schriftstellerin wird, übergeht (vor allem, weil sie mit den Liebenden verschmilzt); aber auch dadurch, dass Julie sie fixiert (Julie ist aber auch die Kamera, denn die stehen im gleichen Raum); Verdopplung von Julie und Sarah hängt damit zusammen, dass es den Kamerablick zwei Mal gibt:

(Schon zuvor wurden auch dafür entsprechende Hinweise gestreut. So beschwert sich Sarah etwa über den Lebenswandel Julies und bedauert vor allem deren Mutter für diese missratene Tochter. Daraufhin betont Julie, dass Sarah eine verklemmte Engländerin sei, und dass sie ihre französische Leckereien (foie gras und guten Wein) eben alleine verzehren werde. Nachdem Julie gegangen ist, tut Sarah selbst etwas Verbotenes, isst die „verbotenen“ Dinge und pantscht den Wein, den sie unzüchtig aus der Flasche getrunken hatte.)

Nun brechen auch offensichtlich Fantasieszenen in den diegetischen Raum des Films ein: Die schon erwähnte angedeutete Masturbationsszene zwischen Frank und Julie, die zwar am helllichten Tag stattfindet, dann aber durch einen abrupten Schnitt auf die unvermittelt aufwachende Sarah in die Nacht verlegt wird. Erneut hört sie Liebesgeräusche aus dem anderen Raum und findet dort einen nackten Mann, deutlich älter als Julie. Diese hat allerdings unten geschlafen, weil „er schnarcht wie ein Schwein.“ Kurz darauf tritt der Mann ins Zimmer und fragt Sarah, wo „das Mädchen ist“. Sarah fragt, „welches Mädchen“ und zeigt mit dem Finger auf die Tür. Dann begibt sie sich auf ihr Zimmer im ersten Stock und beobachtet aus dem Fenster heraus, wie Julie ihren „One-Night-Stand“ Marcel vorstellt, der gerade angekommen ist, um den Pool zu reinigen.

Pool und Computer (Imaginäres und Symbolisches)

Diese Beobachtung ist nun die bewusste Eröffnung der Fiktion für Sarah. Sie setzt sich an ihr Notebook, langsam gleiten die Finger die Tastatur hoch. Sie kreierte einen neuen Ordner mit dem Titel „Julie“. Nun wird erstmals das Blau der Benutzeroberfläche des Notebooks sichtbar, das sich vorher im Pool gezeigt hat. Es ist hier wichtig, dass Julie und ihr nächtlicher Liebhaber nun erst gemeinsam am Pool auftauchen. Zuvor waren sie nicht im gleichen Filmraum zu sehen. Der Pool wird damit endgültig zur Projektionsfläche der Fiktion Sarahs, die nun auch symbolisch hergestellt wird, indem die Buchstaben Macht über sie ergreifen.

Die Benutzeroberfläche und der Pool können also aufgefächert werden in Buch und Film, in Schreiben und Sehen oder als Imaginäres und Symbolisches. Das eine organisiert die Wirklichkeit als Fläche der Projektion, der imaginären Verkennung, das andere ordnet sie in einen regelmäßig-intersubjektiven Zusammenhang. Es ist nicht weit hergeholt, hier den allgemeinen Unterschied zwischen Sagbarem und Sichtbarem und zwischen Aktionsbild und Zeitbild zu erkennen. Allerdings stehen hier das Imaginäre und das Symbolische in einer wechsellvollen, nicht-hierarchisierten Beziehung zueinander. Nicht das eine dominiert oder organisiert das andere, sondern sie bauen aufeinander auf, nur um sich dann untrennbar ineinander zu verschachteln. Ähnlich wie Wirklichkeit und Fiktion und aktuelles und virtuelles Bild werden sie zunehmend trennungslos.

Die Beschaffenheiten Computeroberfläche und Pool sind zunächst verschieden. Letztere ist tatsächlich eine Fläche, während das Wasser Schwimmen und Tauchen, also Immersion, ermöglicht. Die Schreiboberfläche ist weitgehend immateriell, während der Pool den ganzen Körper beansprucht. Dennoch werden auch hier Annäherungen vollzogen. Zuvor ist deutlich geworden, dass die Krise des Schreibens eine Krise des Körpers ist oder umgekehrt. Sarah hatte offen ihre Vernachlässigung durch John mit ihrer Kreativitätserschöpfung in

Verbindung gebracht. Das ändert sich jetzt, wo beide Ebenen in einen vibrierenden Austausch geraten. So zeigt sich die taktile Annäherung an das Schreiben in dem sachten Gleiten von Sarahs Fingern über die Tastatur. Zudem besorgt sie sich bei ihrer Schnüffelei in Julies Zimmer deren handschriftliche Tagebuchnotizen, von denen Julie behauptet, es seien die ihrer Mutter.

Umgekehrt stellt sich der Pool nicht nur als Immersionskörper dar, sondern auch als Oberfläche, vor allem, wenn er die Funktion der Reflexion einnimmt. Hatte der Pool bislang weniger die Reflexionen, sondern konkrete Handlungen wie Schwimmen und Tauchen gezeigt, so nehmen die Spiegelungen jetzt zu. Schon kurz darauf ist Marcel zu sehen, wie er Sarah als erotischen Blickfang fokussiert, doch anders als in den ähnlichen Inszenierungen dieser Konstellationen zuvor, ist die im Liegestuhl schlafende Sarah nun als Spiegelung im Pool zu sehen. Auch hier ist die Reihenfolge entscheidend: Zunächst taucht Sarah im Becken, genau wie Julie zuvor (jetzt nimmt sie die neu entstandene Fiktion an). Erst nach dem Eintauchen, wird sie zum Blickfang des Begehrens durch Marcel.

Schließlich fährt die Kamera hinab, um Sarahs Spiegelung im Pool zu zeigen. Hier werden die einzelnen Schritte der zunehmenden Grenzverwischung von Realität und Fiktion, die sich als spiegelhafter Austausch zwischen aktuellem und virtuellem Bild darstellen, schon nahezu schulmäßig nacheinander vorgetragen. Später, wenn Sarah und Julie die Leiche Franks verschwinden lassen, sind Teile ihrer Handlungen nur als Reflexion im Wasser zu erkennen (was dem Film an dieser Stelle eine fast schon selbstironische Haltung zu seinen eigenen Spiegelungen abnötigt). Die Durchdringung von Imaginärem und Symbolischem findet also durch den Austausch ihrer „Materialisierungen“ – Pool und Schreiboberfläche – ihre Bestätigung.

Die eine übernimmt, zumindest stellenweise, die Funktion der anderen. Es hat sich also nun ein komplexes Feld von Begriffspaaren gebildet, die ihrerseits in Relation zueinander stehen: Realität und Fiktion, Aktuelles und Virtuelles, Film und Buch, Sehen und Schreiben, Imaginäres und Symbolisches. Die Konstellationen greifen nun auch ineinander, ein Grenzbild mobilisiert jeweils die anderen. Dennoch beobachtet *Swimmingpool* dies alles im Rahmen des Aktionsbildes, das heißt die Grenzverschiebungen sprengen das narrative Geschehen nicht, sondern lassen es intakt. So gibt es in *Swimmingpool* überhaupt keine inkohärenten Raum- und Zeitsprünge, anders als in den paradigmatischen modernen Filmen von Fellini, Godard, Kluge, Antonioni, Resnais und anderen.

Nachdem Sarah sich schließlich an den Schreibprozess gemacht hat, erscheint auch das Zimmer in einer neuen Perspektive. Zunächst wird es zum ersten Mal in einer Halbtotalen als (fast) ganzer Raum sichtbar, damit aber auch die vollkommen blaue Umgebung, in die Sarah eingebettet ist. Dann wird erneut eine buchstäblich selbst-reflexive Spiegelsituation

erkennbar. Sarah am Schreibtisch wird von einem Spiegel am rechten Rand des Zimmers eingefangen, dem ein anderer Spiegel gegenüber hängt, der Sarah noch einmal verdoppelt. Sarah ist also ein Spiegelbild im Spiegelbild. Diese doppelte Spiegelung ist nun einleuchtend vor dem Hintergrund des Korrespondenzverhältnisses zwischen Pool und Schreibfläche, die kurz zuvor offenbar wurde. Sarah ist schließlich vom blauen Zimmer umgeben, hat aber die blaue Benutzeroberfläche auch vor sich, ist also Teil der Fiktion, die sie in Worten erst herstellt. Sarahs Blick auf das Geschriebene zeigt nun erstmals auch Zufriedenheit, und kurz danach wird sie zum ersten Mal selbst in den Pool eintauchen, dem sie bisher nicht getraut hatte, da er ihr zu „verseucht“ war. Nun ist sie selbst tauchend zu sehen, hat sich gleichsam unter die Oberfläche der eigenen Projektion gewagt. Sie ist also nicht mehr nur Kontrolleurin der Fiktion als Romanautorin an der Schreibfläche, sondern bringt nun buchstäblich den gesamten Körper ein.

Da Sarah nun nicht mehr nur Autorin ist, sondern Romanfigur, wird sie auch selbst zu Handlungen getrieben, nämlich von Julie. In dem Maße, in dem Sarah Julie für ihr Buch nutzt, übernimmt Julie den Handlungsfaden, hilft Sarah auf die Sprünge. Beide tauschen nun teilweise die Plätze und auch ihre Rollen, wechseln zwischen aktuellem und virtuellem Bild, zwischen Roman und Film, also zwischen Realem und Fiktivem hin und her. Man kann das direkt in dieser Reihenfolge sehen: Damit wird nicht nur Sarah aktuell (Autorin) und virtuell (Figur), sondern auch Julie wird von der Figur (virtuell) zur Gestalterin der Geschichte (aktuell). Dies hatte sich ja bereits in der Spiegelliebeszene angedeutet. Da ist es nur konsequent, dass sie auch ein Mutter/Tochter-Verhältnis eingehen und sich hier auch noch mal verdoppeln.

Da sie sich näher gekommen sind, schlägt Sarah ein gemeinsames Essen vor. Dort erzählt ihr Julie zunächst von ihren Eltern, dann von ihren ersten – frustrierenden – sexuellen Erfahrungen. Diese beinhalten eine große Liebe zu einem Jungen, mit dem es aber keine sexuelle Erfüllung gab. Hier bemerkt Julie spätestens, dass Sarah Julies Erfahrungen für ihr Buch verwenden will. Obwohl beide Frauen in einer Halbnah-Einstellung gleich groß sind, sitzt Sarah während der Erzählungen Julies, die zunächst im Schuss-Gegenschuss-Verfahren aufgenommen sind, deutlich höher als Julie. Diese muss zu ihr hinaufblicken. Das ist eine Wiederkehr der Beobachtersituation, die Sarah ohnehin innehat, wenn sie die Ereignisse von ihrem Balkon aus verfolgt..

Der Mord

Am folgenden Abend kehren sich die Rollen um. Julie hat inzwischen bemerkt, dass Sarah ihre Aufzeichnungen an sich genommen und verwendet hat und übernimmt nun die Rolle, Sarah zu führen. Sie bringt Frank, den Kellner, der zuvor schon als erotischer Blickfang für

Sarah in Szene gesetzt wurde, ins Haus. Er ist als ein etwas billiger Verehrer zurechtgemacht. Sarah wird von beiden zum Tanz aufgefordert und vor dem Hintergrund des monoton-repetitiven Texts „Let’s do it“ zieht Julie sich zunächst zurück, um Sarah und Frank tanzen zu lassen. Statt zur Vereinigung von Sarah und Frank kommt es aber zu sexuellen Spielen zwischen Julie und Frank, die Sarah – wieder in ihrem Zimmer – beobachtet. Nun aber bleibt sie nicht Beobachterin, sondern greift ein – in ihren eigenen Roman muss man wohl sagen –, denn sie wirft einen Stein in den Pool, in dem Julie Frank fellationiert. Dieser – erschrocken – will aufhören und gehen und wird von Julie – ebenfalls mit einem Stein – getötet, was aber zunächst nicht zu sehen ist. Denn Sarah, deren Perspektive der Film einnimmt, geht, kurz nachdem sie den Stein geworfen hatte, mit Ohrenstöpseln ins Bett. Die weiteren Auseinandersetzungen zwischen Julie und Frank vernimmt sie nur noch als ferne Stimmen aus dem Off. Schweißgebadet wacht sie danach auf. Dann ist der nächste Morgen. Sarah sieht, dass der Pool verdeckt ist, vermutet zuerst den toten Frank darin, was sich als falsch herausstellt. Doch Frank ist trotzdem verschwunden. Sarahs Suche führt sie in ein Dorf, wo ihr eine kleine Frau entsetzt Auskunft darüber gibt, dass Julies Mutter nicht in Nizza lebt – wie Julie behauptet –, sondern tot ist. Erneut versucht Sarah John vergeblich telefonisch zu erreichen. Zurückgekehrt findet sie Julie, die Sarah für ihre Mutter hält und sagt, dass sie Frank getötet hat. Schließlich findet Sarah Frank tot im Schuppen. Als Sarah die Schuppentür öffnen will, schwankt die Kamera ein wenig. Die Tür ist natürlich blau. Erst jetzt wird der Mord an Frank auch gezeigt, indem die vorher unterbrochene Szene fortgesetzt wird. Danach hat Julie Frank mit einem Stein erschlagen, weil er das Liebespiel nicht fortsetzen wollte.

Es überwiegt jedoch der Eindruck, dass es vielmehr Sarahs Wunsch ist zu töten, denn sie ist es, die gleich zu Beginn von John sexuell zurückgewiesen wurde, der sie offensichtlich auch loswerden wollte. Julie handelt also gleichsam stellvertretend für Sarah. Deshalb engagiert sich Sarah nun auch so aufopferungsvoll für die Beseitigung Franks. Erst nach diesem Mord an Frank/John und der Beseitigung der Leiche greift Sarah selbst aktiv ins sexuelle Geschehen ein, indem sie sich von Marcel, der die verdächtig frisch aufgewühlte Erde aufmerksam betrachtet, begehren lässt und ihm ihren nackten Körper darbietet.

So ergeben sich also eine Reihe von Verschiebungen zwischen Julie und Sarah. Julies Zurückweisung durch Frank ist ähnlich derjenigen Sarahs durch John. Dass Sarah unter anderem nach diesem Begehren suchte und Julie als Figur dafür benutzte, wurde bereits vorher deutlich, als sie einen Slip Julies, den sie im Garten fand, in ihr Zimmer mitnahm. Julie wiederum erkennt in Sarah ihre Mutter, die Ex-Frau von John. Dieser hatte das Buch, das Julies Mutter geschrieben hat, zurückgewiesen, ähnlich wie John später Sarahs Buch ablehnen wird und ihr rät, wieder zu den Dowell-Geschichten zurückzukehren. Das Rätsel um die Mutter wird allerdings nicht ganz geklärt. Wahrscheinlich hat es sie nicht gegeben.

Unvermittelt ist Sarah wieder in London. Sie hat John das Manuskript zum Lesen gegeben, wobei dieser wenig begeistert ist. Da Sarah das ahnte, hat sie das Buch bereits bei einem anderen Verlag herausgebracht. Sie legt es John hin, es hat – natürlich – einen blauen Umschlag und heißt *Swimmingpool*. Der gleiche Name von Buch und Film ist kein Zufall, haben sie sich doch gewissermaßen gegenseitig hervorgebracht.

Es könnte sein, dass das Buch den Ereignissen des Films entsprungen ist, der wiederum eine Projektion von Sarah ist, um das Buch fertig zu stellen. Es könnte aber auch umgekehrt sein. Das Buch war schon da, denn Sarah legt es ja bereits fertig auf den Tisch. Dann ist der Film dem Buch entsprungen, und die gesamte Geschichte von *Swimmingpool* ist von Beginn an eine Fiktion. Es gäbe dann nicht nur keine Julie, sondern auch keinen John und keine Sarah außerhalb des Buches.

Das Ende: Die doppelte Julie/July

1. Der Rahmen ist wirklich ein Rahmen.

Julie gibt es gar nicht. Es handelt sich um die Rückführung des gesamten Geschehens in das Aktionsbild, zugleich aber auch eine Bestätigung des Blicks über die Grenzen des Aktionsbildes hinaus, die der Film ständig vorgeführt hat. Durch July werden die Imaginationen Sarahs noch einmal belegt, erhalten gewissermaßen ihren Aufweis durch die Wirklichkeit. Julie ist dann nur die erotische Imagination Julys, die Sarah wiederum brauchte, um ihre Zurückweisung durch John fiktional zu verarbeiten. Hat der Film also fast die gesamte Zeit über das Aktionsbild hinausgeblickt, so wird er nun wieder in dieses hineingeführt. Das Aktionsbild war also nur eine Art Hülle oder Beobachtungsinstanz, in der verschiedenartige epistemische und zeitliche Verschiebungen Platz gefunden haben.

2. Der Rahmen ist selbst Teil der Fiktion (Rahmenhandlung wird mit fortgerissen)

Zweitens ist aber nicht sicher, ob Sarah July überhaupt kannte. Ihr Blick und die Begegnung der beiden lässt durchaus vermuten, dass sie sich noch nicht begegnet sind. Dann hätte sie sich Julie auch nicht so ähnlich zu July vorstellen können. Dies also könnte ein Verweis darauf sein, dass die Fiktion, die im Haus im Luberon (Frankreich) beginnt, schon vor der Rahmenhandlung (England) einsetzt. Der Film gleitet nicht allmählich in die Fiktion, sondern vom Ende aus betrachtet, war er von Beginn an Fiktion. *Swimmingpool* hätte dann die internen Grenzen zwischen Realem und Fiktion noch einmal verschoben und jeden äußeren Bezugspunkt der Fiktion selbst wieder beseitigt. Damit wäre doch die letzte Bastion des Aktionsbildes, in die der Film seine visuellen Austauschprozesse und Grenzbilder eingebettet hatte – die erste Variante – gefallen. Die letzte Grenze, die eine Unterscheidung zuließ, von der aus also alle Unterscheidungen begriffen werden konnten, fällt zusammen. Das Aktionsbild ist dann nicht mehr die Hülle der epistemischen Verschiebungen oder der Beobachtungsposten, von dem aus das Zeitbild seine Prozesse vollziehen kann, sondern es ist

selbst Teil der Beobachtung, die nun allerdings keinen Bezugspunkt mehr innerhalb des Films findet. Beansprucht diese zweite Perspektive Gültigkeit, dann entzieht sich der Film am Ende selbst den Boden. Der Rahmen wird noch mal gedoppelt, eine Spiegelung des Vorgehens, das der Film ohnehin anbrachte.

12. Vorlesung: Adaptation (Spike Jonze)

1.

Zsf:

In *Adaptation* geht es um den Drehbuchautor Charlie Kaufman. Er soll ein Drehbuch für einen Film über Orchideen schreiben, dem wiederum ein Buch der Journalistin Susan Orlean zugrunde liegt. Von Selbstzweifeln an seiner Kreativität, seiner Attraktivität und überhaupt an seinem Dasein geplagt macht sich Kaufman, normalerweise ein erfolgreicher Autor, an die Arbeit. Parallel dazu wird die in eingeschobenen Rückblenden die Geschichte von Susan Orlean erzählt, die zu ihrem Buch führte; wie sie den etwas skurrilen Orchideenzüchter John Laroche kennenlernt und dieser sie in die geheime Welt der Orchideen einführt. Bei Charlie wohnt auch dessen Bruder Donald, der ebenfalls ein Drehbuch verfasst, das er nach den Regeln des Drehbuchgurus Robert McKee aufbaut. Entsprechend soll es ein reißerisch brutaler Kriminalfilm werden, der allerdings eine Identitätsproblematik enthält (Spiegel, Protagonist ist Cop, Serienmörder und Opfer zugleich); Donald hat schließlich bei einem Agenten Erfolg mit seinem Buch, weshalb auch Charlie diesen McKee, aufsucht. Dieser rät ihm, auf das Ende seiner Geschichte zu achten, denn dieses sei entscheidend. Charlie bittet Donald um Hilfe und gemeinsam erforschen sie die Hintergründe von Susan Orleans Geschichte. Es stellt sich heraus, dass Susan und Laroche ein geheimes Liebespaar sind und halluzinogene Orchideen züchten. Susan und Laroche entdecken das und wollen die Brüder beseitigen. In einer Verfolgung durch die Sümpfe wird Laroche von einem Krokodil angefressen und stirbt und auch Donald stirbt bei der Flucht im Auto. Am Ende scheint Charlie nun endlich seine Geschichte gefunden zu haben, was dadurch komplettiert wird, dass er die Frau, die er eigentlich liebt, gewinnen kann.

- Ich habe im wesentlichen die Geschichte nacherzählt; der Film ist viel komplexer und visuell weit reichhaltiger, als ich es hier darstellen kann;

2.

- Sicherlich ist schnell deutlich geworden, dass dieser Film viele Momente aufnimmt, die wir im Laufe unserer Vorlesung kennengelernt haben;

- construction en abyme: Film, der sich selbst enthält;

1)

Kaufman gibt es mindestens drei Mal in diesem Film; der echte Drehbuchautor von A. heißt Charlie Kaufman; dann gibt es Charlie Kaufman, der Drehbuchautor in A., der ein Drehbuch mit dem Namen A. schreibt, der der Film ist, den wir gerade sehen; und schließlich Charlie

Kaufman, der Teil des Drehbuchs ist, den der Film-Kaufman gerade schreibt; wir haben also einen echten Kaufman, einen fiktionalen Kaufman und einen innerfiktionalen Kaufman; wir sehen also recht rasch die Mechanismen am Werk, die uns aus den letzten Filmen bekannt sind (angefangen bei Fellini über The Player bis zu Swimmingpool); ein Film, der sich selbst enthält (mise en abyme);

Zusätzlich zu den eben aufgezählten Ebenen:

- Schließlich wird der Charlie K. des Films noch einmal durch seinen Zwillingsbruder Donald gedoppelt, so dass auch ein vierter Kaufman im Spiel ist, der dem anderen zum Verwechseln ähnlich sieht;

- Charlie Kaufman ist außerdem auf dem Set von Being John Malkovich zu sehen, der Film, den Kaufman und Spike Jonze, der Regisseur, vor A. gemacht haben; der fiktionale Kaufman (John Cage) ist hier in Dokumentaraufnahmen von den Dreharbeiten am Set zu sehen;

- Diese beiden Ebenen zeigen, dass sich der Film seiner mise en abyme bewusst ist, denn er stellt noch einmal zwei zusätzliche Verdopplungen bereit: eine Verdopplung im Rahmen der Fiktion (und der Innerfiktion) und eine außerfiktionale;

Dies wird noch einmal reflektiert, da Charlie offen bekennt, dass er sich gerade selbst in das Drehbuch hineinschreibt; Verdopplungen, die reflektiert werden und doch ununterscheidbar bleiben;

Anders als Fellini: Adaptation als Film der sich von außen selbst bei der Entstehung zusieht (Fellini von innen; The Player und Swimmingpool entwickeln Bewusstsein teilweise, vom Ende her betrachtet);

- Achteinhalb verlässt Binnenraum des Films nicht (Zeitbild als Verwirrung der Identität des Subjekts);

- Filme der ZM: Film ist nun das Subjekt;

mise en abyme: Film begegnet sich selbst (was in der Moderne das Subjekt betraf, betrifft jetzt den Film selbst; Film sieht sich selbst im Spiegel, ohne noch entscheiden zu können, was der Spiegel ist und was der Film)

- Dies zeigt sich im Gegensatz und der Mischung von Aktions- und Zeitbild, der in der Konstruktion von Gegensätzen ausgedrückt wird (Autor/Produzent; Buch/Film; Orchidee/Insekt);

2)

Wieder Mischung von Autorenfilm und Hollywood

- Das ist recht offensichtlich, dafür stehen die beiden Brüder: Charlie als Vertreter eines künstlerisch anspruchsvollen Films; Donald als der Vertreter des Hollywoodreißers; dies wird recht offensichtlich gezeigt; interessant ist, dass der Film selbst dieser Logik gehorcht; der erste Teil ist verworren erzählt, verschiedene Erzählstränge werden miteinander gekreuzt, eine einheitliche Linie, ein Ziel ist nicht erkennbar; zeitliche Linearität ist außer Kraft gesetzt; dies ist ein Reflex auf die Situation von Charlie, der mit seinem Drehbuch nicht zurechtkommt; er findet keine Erzählung, keinen roten Faden, weiß nicht, was er sagen soll;

- Der zweite Teil von A. wandelt sich hingegen zu einem Kriminal- und Actionfilm; nun hat Charlie Donald und vor allem McKee um Rat gefragt; nun bekommt der Film Zug, es stellt sich heraus, dass Susan Orlean nicht die Wahrheit gesagt hat und kriminell ist und es nun sogar um Mord geht (Handkamera); wie gesagt; entscheidend hier die Begegnung Charlies mit McKee; der hatte Kaufman geraten, den Schluss zu bearbeiten, denn auf den kommt alles an;

- Produzentin schlägt von Beginn an vor: Liebesgeschichte zwischen Orlean und Laroche

3.

Beginn (Skizze des modernen Films)

1)

Bilder sind ungeordnet; offenbar fantasiert Charlie herum; manche Bilder stellen sich im Nachhinein als Masturbationsfantasien heraus; kurz: der erste Teil hat keine Richtung und kein Ziel; (dennoch eher Aktions- als Zeitbild)

2)

Sprechen ohne Bild; Entwurfsakt, wobei den Worten keine Bilder korrespondieren; das heißt, Bilder sind nicht dem Worten und der phonetischen Sprache – mit anderen Worten: einem Drehbuch – untergeordnet; das ist ein wesentlicher Aspekt des modernen Films, der die Bilder keinem vorgefertigten Zusammenhang unterstellt;

Ton wird selbst zu Bild (akust. Kadrierung)

3)

Bilder sind den Ideen sogar vorgeordnet; einmal sehen wir das, was Charlie sich ausdenkt, schon bevor er es ausspricht; z. B. die Bilder der Evolution; eigenes System der Bilder; anders

macht es Donald: er lernt, wie man eine Geschichte verfasst, indem man einige vorgefertigte Rezepte kennt, die man richtig mischt;

Aber Charlie sagt: Das kann man nicht schreiben

Dabei geht es Charlie vor allem darum, seine Bilder zu ordnen; Ordnungen in Bilder bekommt man aber nur, indem man Regeln erfindet, wie sie sich verknüpfen und verbinden, wie sie ineinander übergehen; mit anderen Worten: man muss herausfinden, wie sie sich verändern; Veränderung als Begegnung (des Einen mit dem Anderen)

4.

Diese Veränderungsmöglichkeiten werden thematisiert:

- es gibt die klassische Methode (kausale Struktur) - Donald
- es gibt die Methode der Evolution (eines entwickelt sich aus/mit dem anderen: Mutation); Charlies Versuch: nicht-kausal, Begegnung der Bilder (die ganze Welt in einer Blume)

- Diese Veränderung wird an dem Beispiel der Orchidee und des Insekts deutlich: diese Szene wird als die vollkommene Veränderung dargestellt, in der zwei distinkte Wesen zu einem werden (teilweise miteinander verschmelzen); sie vollziehen das in Form des Befruchtungsaktes, der hier für den Sexualakt stehen kann;

- Evolution evoziert auch den Titel des Films: die Adaption oder Anpassung; es geht darum, dass sich zwei unterschiedliche Formen aneinander anpassen, in Austausch miteinander treten, wie anhand des Beispiels der Orchidee und des Insekts gezeigt;

- Anpassung meint also die evolutionäre Anpassung, aber es gibt auch andere Formen der Adaption, z. B. die eines Romans oder Buchs, das für den Film adaptiert wird; genau dies ist ja die entscheidende Frage in Adaption: wie kann das eine an das andere angepasst werden; schließlich spielt es aber auch auf der Ebene des Films selbst: nämlich innerhalb der Frage, wie eine Form an die andere angepasst werden kann;

- allgemein: Anpassung meint zweierlei: zum einen Angleichung, eines verschmilzt mit dem anderen, geht aber auch aus dem anderen hervor; zugleich ist Angleichung aber Veränderung und Differenz sowie Selbstüberschreitung; es handelt sich also um ein merkwürdiges Prinzip

von Angleichung, Gleich werden und Veränderung und Anders werden: dies ist die Idee der Orchidee, aber auch die Idee des Spiegels (Donald) – und der Brüder

- Wichtig: Diese Anpassung erfolgt in einem plötzlichen Umschlag, durch Mutation

- Was bedeutet das für den Film?

Es geht also um Veränderung durch Adaption (Gleich werden und Anders werden); Veränderungen können durch kausale Strukturen vonstatten gehen, aber auch durch die Entwicklung des einen aus dem anderen heraus (Evolution);

Das erste (Kausalität) gehört unbestritten zum Aktionsbild;

Das zweite eher zum Zeitbild, weil es eine Begegnung, einen Kontakt der Bilder beschreibt, das Neue aus der Erfahrung der Differenz her konturiert;

- Hier ist es aber ausgerechnet McKee, der aggressive Verteidiger des Aktionsbildes, der einen anderen Ton anschlägt (in der Kneipe); das Ende ist entscheidend, kann aber „unlogisch“ (im Sinne von: nicht folgerichtig) sein; entsprechend dieser Vorgabe entwickelt sich dann auch das Ende von Adaption; das Sprunghafte ist aber nun auch ein entscheidendes Kennzeichen der Evolution, also der dritten Form der Veränderung; denn bei dieser geht nicht nur eins aus dem anderen hervor, sondern dies geschieht auch sprunghaft (das charakterisiert Evolution);

- Das Aktionsbild ist aber im Normalfall nicht durch Sprünge gekennzeichnet, sondern durch Logik; dann muss das aber bedeuten, dass das Aktionsbild immer schon mehr als die bloße Aktion enthält; anders gesagt: es enthält immer schon den modernen Film; das Aktionsbild ist immer schon ein Zeitbild (wenn es richtig gemacht ist, wenn es den Regeln McKees folgt); Anders gesagt: Die sprunghafte Veränderung, die plötzliche Umkehr verbindet Aktions- und Zeitbild

- Das würde bedeuten: Die zeitlichen Verwirrungen zu Beginn (Charlie) sind vor allem die ungeordneten Bilder, die am Ende logisch (aktionsmäßig) geordnet werden; sie sind Zeitbilder, die sich aus dem Aktionsbild freigesetzt haben und später von diesem gleichsam wieder eingesammelt werden; das wird auch durch Donald bestätigt, dessen Drehbuchprobleme sich auf dieser Ebene befinden (der Cop, der Killer und das Opfer als eine Person); es könnte allerdings auch anders herum sein: die Aktionsbilder sind eine mögliche Ordnung der Zeitbilder, aber nicht die einzige; dafür würde sprechen, dass dieser Schluss durchaus willentlich hergestellt ist (nach den Regeln McKees);

Wir können nun die drei Ebenen der Veränderung neu ordnen:

- klassisch-kausal: Aktionsbild
- sprunghaft: eigentlich Zeitbild, aber auch Aktionsbild
- Evolution (eines aus dem anderen, aber auch sprunghaft) – Anpassung, Adaption

Evolution und Adaption bestimmen den Film:

- Orchidee und Insekt
 - Aktions- und Zeitbild: eine Form geht in die andere über
 - Charlie Kaufman schreibt sich in ein sein eigenes Buch
 - Susan Orlean schreibt sich in ihr eigenes Buch (wird Teil der Geschichte)
 - Das geht weiter: Adaptation ist schon in Being John Malkovich enthalten und umgekehrt
- Wie allerdings eine Form in die andere übergeht, kann nicht ein für alle mal geklärt werden, den der Moment des Übergangs, der Veränderung bleibt oft im Dunkeln; es ist gewissermaßen das ewige Rätsel, wie eins aus dem anderen hervorgeht (Erinnerung an Godard: 1 plus 1 = 3; Vorgehen des modernen Films);
- Es gibt aber auch Szenen, in denen das zu sehen ist: etwa Susan Orlean's Wandlung (Entspannung)

Davon handelt Adaption: wie geht eines aus dem anderen hervor; das Verhältnis von Aktions- und Zeitbild steht dabei an zentraler Stelle; wie bedingen sie sich gegenseitig (Bild des Endes: Charlie gerät ins Aktionsbild und widerspricht doch McKees Regeln; Blumen: Idee der Veränderung); wie gleichen sie sich an und überschreiten sich dabei selbst;

Ende

Ähnlich wie The Player: fiktionale und innerfiktionale Struktur kommen zusammen; es besteht das Aktionsbild, allerdings ein hoch reflexives, dass die verschiedensten Formen des Zeitbildes durchlaufen hat, allerdings am Ende wieder ins Aktionsbild zurückkehrt; zu Beginn fielen Sprache und Bild auseinander, jetzt sind sie vereint; wie in der Evolution: aus den zwei Charlies ist einer geworden (Film und Drehbuch sind eins), ohne dass sie vollkommen gleich sind;

Anhang:

Wichtige PP-Seiten

Schema zum Verhältnis von klassischem, modernem und postmodernem Film

Aktionsbild	Moderne	Postmoderne
- Diegese	- Selbstreflexivität	- Selbstreferenz
- sensomotor. Verb.	- opt.-akust. Situationen	- Klischee
- Sukzession	- Simultaneität	- lockere Sukzession
- Bewegung	- Zeit	- Visualität
- aktuell, sichtbar	- virtuell, unsichtbar	- sichtbar (Überladung)
- Subjekt	- Entsubjektivierung	- spielerisch

Folgen

- 1) Aktionsbild und Moderne sind unvereinbar
(Bruch zwischen klassischem und modernem Film)
- 2) Postmoderne als erster Versuch, die beiden Bildtypen zu vereinen. Spielerische Vereinigung, beliebige Übertragbarkeit der verschiedenen Aspekte
- 3) Zweite Moderne: Aktionsbild und Zeitbild finden zusammen.
Wie aber kann das Unvereinbare vereint werden, ohne dass Differenzen verwischt werden, aber auch: ohne dass beide entwertet werden?

Wie ist Verhältnis von Aktions- und Zeitbild?

- ZB entwickelt sich aus abweichenden Bewegungen des Aktionsbildes
- Die Verkettungen der Bilder werden schwach: Bruch zwischen ihnen wird wichtig – d.h. der Zwischenraum

- Nicht mehr: Was ist auf einem Bild zu sehen, sondern was verschwindet zwischen den Bildern (8 _, J 45)
- Sichtbare thematisiert das Unsichtbare (klass. Film versuchte das Unsichtbare zu eliminieren) – falscher Anschluss (faux raccord)
- neues Verhältnis zur Zeit: aktuell/virtuell

Moderne

- Ununterscheidbarkeit von Ebenen, die eigentlich getrennt sind, ist wesentlicher Aspekt des modernen Films:

Realität/Imaginäres;
 Subjekt/Objekt;
 Dokument/Fiktion;
 Vergangenheit/Gegenwart

- Deleuze: Modus der Sukzession geht über in den der Simultaneität

Deleuze

- Simultane Zeiterfahrung ist ohnehin ursprünglicher als die sukzessive (klass. Narration)
- Zeit besteht in der paradoxen Einheit von Vergehen und Bewahren (d.h. Traum, Erinnerung, Imagination oder Vergangenheit sind der Gegenwart nicht untergeordnet)
- jeder Augenblick (Bild) spaltet sich auf in eine aktuelle und eine virtuelle Seite, die im Zeitbild koaleszieren (verwachsen)
- abweichende Bewegung „gibt Zeit frei“

These

Aktionsbild kehrt zurück, aber nicht im klassischen Format, sondern indem es das Zeitbild integriert.

Zweite Moderne:

Aktionsbild, nachdem es das Zeitbild durchlaufen hat.

Dabei könnte es zwei Verfahren geben:

- 1) Zeitbild wird ins Aktionsbild eingekleidet (amerik. Film)
- 2) Aktionsbild wird ins Zeitbild eingekleidet (europ. Film)

Erinnerung

Aktionsbild (Bewegungsbild): aktuell

Zeitbild: aktuell/virtuell

Und nun!!!

Verhältnis von aktuell und virtuell überträgt sich auf das von Aktions- und Zeitbild

Das eine verweist auf das andere, auch wenn es ihm fremd bleibt (als ob amerik. Filmemacher Deleuze gelesen und europ. Regisseure sich vor allem Hollywoodfilme gesehen hätten)

Zweite Moderne

Straight Story

Wiederkehr und Reduktion des Aktionsbildes (Durchsetzung des Aktionsbildes mit Zeitbildern)

The Player

Aktionsbild kann sich nur aufrechterhalten unter der Bedingung, dass es das Zeitbild integriert (Autor/Produzent);
Aktionsbild und seine mise en abyme zugleich;

Swimming Pool

„Doppelrolle“ Sarahs: einmal als Aktionsbild, einmal als Zeitbild;
Autorin/Figur; Buch/Film; Wort/Bild; Symbolische/Imaginäre;
Doppelcodierung der Farbe blau: einmal Aktion, einmal Zeitbild

Zweite Moderne

- Gleichzeitigkeit von Aktions- und Zeitbild

- logisch nicht möglich:

sukzessiv oder simultan
linear oder nicht-linear
diegetisch oder nicht-diegetisch

- Folge: paradoxe Konstruktionen

- jedoch: keine einheitliche Regel, wie der Widerspruch zustande kommt

Regisseure (Auswahl)

Moderne

- Orson Welles (eigentlich alle)

- Jean-Luc Godard (alle)

-- Alain Resnais (bes.: Hiroshima mon amour u. Letztes Jahr in Marienbad)

- Michelangelo Antonioni

- Luchino Visconti (Filme ab den 1960ern)

- Federico Fellini

- Wim Wenders (besonders 1970er Jahre)

- Alexander Kluge (1960er und 1970er)

- Ingmar Bergman
- Pier Paolo Pasolini
- Luis Bunuel
- Werner Herzog
- Rainer Werner Fassbinder
- Martin Scorsese
- Agnes Varda

Postmoderne Filme (Persönliche Auswahl)

- Diva (Beineix)
 - Indiana Jones I-III (Spielberg)
 - Blue Velvet (Lynch)
 - Wild at heart (Lynch)
 - Terminator I und II (Cameron)
 - Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber (Greenaway)
 - Sex, Lügen und Video (Soderbergh)
 - Millers Crossing (Coen)
 - Die Liebenden von Pont Neuf (Carax)
 - Pulp Fiction (Tarantino)
 - Natural Born Killers (Stone)
-