

RAINER LESCHKE,
JOCHEN VENUS (HRSG.)

Spielformen im Spielfilm



Zur Medienmorphologie
des Kinos nach
der Postmoderne

[transcript]



Medienumbrüche 22

**Spielformen im Spielfilm.
Zur Medienmorphologie des Kinos
nach der Postmoderne**

Herausgegeben von
Rainer Leschke und Jochen Venus

Unter Mitarbeit von
Henriette Heidbrink und Jürgen Sorg

Inhalt

Rainer Leschke und Jochen Venus

Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band7

I. Formgeschichte

Claudia Liebrand

„Here, we'll start all over again“ – Game Over und Restart in Screwball
Comedies mit dem Fokus auf Preston Sturges' *Unfaithfully Yours*21

Nicola Glaubitz

Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und
Realfilm und das Kino der 1990er Jahre41

Norbert M. Schmitz

Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen
im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre67

II. Spielformen im gegenwärtigen Kino

Marcus Stiglegger

Prometheischer Impuls und Digitale Revolution?
Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten103

Henriette Heidbrink

Wie der Sinn über die Runden kommt.
Zu den Grenzen der Integration von Spielformen117

Andreas Jahn-Sudmann

Spiel-Filme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-) Kino:
Zwei Paradigmen155

Kay Kirchmann

Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den
geschichtsphilosophischen Implikationen der
counterfactual history und des Spiel-Films der 1990er Jahre179

III. Formen und Formkomplexe

Rainer Leschke

Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung
und die Spiele des Erzählens 197

Oliver Fahle

Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel..... 225

Jens Meinrenken

Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen
als raumzeitliche Fiktion 239

Jens Eder

Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von
Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino 271

Jochen Venus

Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur..... 299

IV. Spielräume

Jürgen Sorg

Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der
Kampfhandlung im Martial Arts Film..... 331

Britta Neitzel

To be and not to be.
Zum Spiel mit Identitäten im neueren populären Spielfilm..... 367

Jan Distelmeyer

Spielräume. Videospiele, Kino und die intermediale Architektur
der Film-DVD..... 389

Autorinnen und Autoren 417

Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band

Seit den 1990er Jahren deutet sich im massenattraktiven Spielfilm ein formaler Paradigmenwechsel an: Die Schauwerte und Attraktionen spielen sich unübersehbar in den Vordergrund, die Zwänge narrativer Kohärenzen treten demgegenüber merklich zurück. Aber nicht nur das, es sind zunehmend Gestaltungsweisen zu beobachten, die ihre Attraktionsmomente gegen die dramaturgische Ökonomie entfalten. Die eingespielten Formen des Erzählkinos werden unterbrochen und neu kontextualisiert. Spielformen stellen dabei einen Großteil der neuen Anschläge und führen zur Variation der gewohnten Referenzen. Insgesamt erfährt in diesem Prozess die formästhetische Gestaltung auf allen zu beobachtenden Ebenen – der Narration, der Inszenierung, der Rezeption, der Distributionsformen, der Technik und des Marketings – eine grundlegende Überarbeitung. Dass sich dabei das Dispositiv des Spielfilms nicht gänzlich, sondern allenfalls in Ansätzen ändert, macht darauf aufmerksam, dass diese Renovierung von Formen quasi subkutan abläuft. Es handelt sich um den Austausch von Formen und einen Formwandel unterhalb der Entität des Mediums selbst. Dabei ist dieser Formwandel keineswegs marginal. Wenn der Plot seine imperative Kraft verliert und dieser Verlust durch formästhetische Attraktionen kompensiert wird, hat man es mit Strukturänderungen zu tun, die zumindest so signifikant sind, dass sie nach Benennung und damit eben auch Erklärung verlangen. Die Ideen vom ‚postmodernen Kino‘ oder auch vom ‚Kino nach der Postmoderne‘ suchen auf einen solchen Bedarf zu reagieren.

Der signifikante Formwandel im gegenwärtigen Kino verdankt sich zweifellos nicht dominant der ästhetischen Rationalität des Mediums Film, sondern er ist vielmehr eine Reaktion auf die nicht zu übersehende Allgegenwart des Mediensystems und seines Formenkanons. Dass es im Film nach der Postmoderne vor allem um die Integration von Spielformen geht, dürfte nicht zuletzt der Aufsehen erregenden Karriere von Computerspielen geschuldet sein. Die massive Aufladung des vorhandenen Formenkanons bietet den dominanten Zielgruppen des Kinos, deren Sozialisation von rasanter Medienentwicklung gekennzeichnet ist, ein vertrautes Repertoire an Spielformen und reagiert damit auf eine Medienkultur mit merklich modifizierten Rezeptionspraktiken. Dabei geht die Integration von Spielformen erstaunlich weit: Der Film spielt nicht nur mit sich selbst, er spielt quasi gegen sich selbst. Der Formwandel des Spielfilms geht in seiner Suche nach formästhetischen Renovierungsmöglichkeiten durchaus an seine paradigmatischen Grenzen.

Dennoch, so lautet die einhellige Diagnose aller Beiträge des Bandes, wird das Dispositiv Film in diesem Prozess keineswegs seinen Bestand riskieren.

Vielmehr scheint es eher erweitert zu werden, indem es neue formästhetische Möglichkeiten ausspielt. War vormals die Präsentation von Schauwerten den Spannungsbögen geschlossener Erzählsammenhänge untergeordnet, so haben sie sich als Formen zwischenzeitlich emanzipiert und sind fungibel geworden. Immer mehr Spielfilme realisieren ihren primären Rezeptionswert durch eine geglückte Kombination und Integration von Spielformen. Das versorgt auch noch bekannte Narrationsmuster mit Raffinement und wertet selbst standardisierte Plotstrukturen auf – mit unterschiedlichen Konsequenzen für einzelne Genres. Die Aufladung des filmischen Erzählens durch das Erschließen neuer Formenrepertoires nutzt einerseits jene intermedialen Experimente, die das Autorenkino bis in die 1980er Jahre erarbeitet hat, andererseits setzt es, wie Claudia Liebrand und Nicola Glaubitz zeigen, bei jenen Traditionen des Films an, die sich nie ganz dem Primat der Narration gebeugt haben: dem Attraktionskino, dem Musical, der Komödie, dem Zeichentrick. Trotz aller historischen Vorläufer und Referenzen in der Filmgeschichte wird mit der auffallend massiven Integration von Spielformen in das massenattraktive Kino eine Aufwertung des Spielparadigmas im Mediensystem deutlich, die auch kulturhistorische Aspekte aufweist.

Dabei haben sich die intermedialen Strukturen, die das gegenwärtige Kino durchsetzen, gegenüber den Prämissen des Autorenkinos merklich gewandelt. Die singuläre, intermedial positionierte Komposition ist einem Operieren mit einigermaßen bekannten Formenrepertoires gewichen. Das Material, mit dem gearbeitet wird, ist prinzipiell nichts Besonderes, es ist bekannt und verfügbar, nur eben nicht im Medium Film. Es dreht sich somit in großen Teilen um das Wieder-Erschließen von Formenrepertoires, um die Mobilisierung von Spielformen für die Forminnovation des Films. Wiewohl die Formen des Computerspiels aufgrund ihrer medialen Allgegenwart und der gleichzeitigen Prägnanz und Kennlichkeit ihrer Formen besonders virulent und präsent sind, muss es dabei keineswegs ausschließlich um diese gehen. Das verdeutlicht gerade die ‚Spiel‘geschichte des Films mit seinen vielfältigen nicht-narrativen Spielformen. Dennoch sorgt insbesondere die zunehmende kulturelle Integration von Computerspielen für eine erhöhte Präsenz und kulturelle Verfügbarkeit des in diesem Kontext entwickelten Formenrepertoires. Insofern tritt auch die Intermedialität in einen neuen Modus ein: Das Kompositionsmittel, das werkzentriert bleibt und an singulären Bezugnahmen orientiert ist, wandelt sich zu einem allgemein verfügbaren Repertoire, aus dem man sich nahezu unbeschränkt bedienen kann. Intermedialität wird solcherart zu einer ubiquitären Produktionsstrategie massenattraktiver Medienproduktion, die neue Formkombinationen und Formqualitäten aufscheinen lässt.

Entscheidend in diesem neuen Stadium der Intermedialität ist die Formbasiertheit des Austauschs. Es geht nicht mehr nur um die Zitate und Verknüp-

fungen einer versierten Intertextualität, die Elemente miteinander verkoppeln, es geht um den Austausch und die Integration von Formen. Die Identifikation und Auszeichnung einer Ästhetik des Computerspiels im Film und ihre komplexen Logiken, wie Marcus Stiglegger sie am Beispiel von *eXistenZ* vorführt, gehen über punktuelle oder singuläre Bezugnahmen hinaus, indem sie mit einer Formsprache operieren, deren Referenzen nicht mehr in spezifischen Vorgängerwerken zu lokalisieren sind; sie etablieren Bezüge, die sich immer schon an mehr als ein singuläres Moment, nämlich an Typen und Klassen richten. Dennoch sind die Referenzen, die zwischen filmischer Narration und Spiel etabliert werden, alles andere als diffus, denn sie treffen und mobilisieren das Spiel durchaus genau und sie sind intersubjektiv unstrittig wieder zu erkennen. Formen als Einheiten mittlerer Größe, die eine intermediale Schicht zwischen Medien und Einzelwerken erzeugen, generieren ein intermediales Formenrepertoire, das Intermedialität einen eigenen Grund gibt und sie von den Zufällen singulärer Bezugnahmen befreit. Sie wird als Produktionsmodus des Mediensystems gleichsam verstetigt.

Wenn die Dynamik der Medienproduktion wesentlich formgetrieben funktioniert, ändern sich zwangsläufig auch die Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsmuster. Das bloße Wiedererkennen von Formen allein bietet allenfalls den Grund für mäßiges Vergnügen, ähnlich wie bei der Identifikation intertextueller Referenzen. Interesse gewinnt demgegenüber die gekonnte Formintegration in einem Film. Die Analyse der Komplexität und Leichtigkeit des Ineinandergreifens von Formen, das Goutieren einer Formidee, dasjenige also, auf das es die Rezeption des formgetriebenen Materials anlegt, setzt eben nicht nur das bloße Wiedererkennen von Formen, sondern das Beurteilen von Qualitäten der Formintegration voraus, wie es Marcus Stiglegger exemplarisch vorführt.

Bei aller Unterschiedlichkeit der Perspektiven, die in diesem Band auf das Phänomen der Spielformen geworfen werden, besteht doch ein erstaunlicher Konsens über das Material und den Gegenstand der Analyse. Die Filme, die wie *Pulp Fiction*, *eXistenZ*, *Memento*, *Sliding Doors*, *Lola rennt*, *Kill Bill*, *Lost Highway*, *The Matrix*, *Reconstruction*, *Magnolia* u.a. mit Spielformen operieren, sind ebenso schnell wie zuverlässig identifiziert. Zugleich wird deutlich, dass es sich bei diesem Gegenstandsbereich zweifellos eben auch um die formbildenden Filme des letzten Jahrzehnts handelt. So beschäftigen sich nahezu alle Beiträge mit den unterschiedlichen formästhetischen Facetten desselben Materials und ergänzen sich daher in der Analyse des Phänomens der Spielformen im Spielfilm in einer ungewöhnlichen, allein vom Material selbst provozierten Eintracht.

Formgeschichte

Dass es sich bei den Formen, die im Kino seit den 1990er Jahren zum Tragen kommen und dort eine augenfällige Präsenz gewinnen, keineswegs um zeitlose Universalien handelt, sondern dass sie durchaus über eine mediale und intermediale Geschichte verfügen, demonstrieren die Beiträge von Claudia Liebrand, Nicola Glaubitz und Norbert Schmitz, indem sie Fragen der Formgeschichte aus unterschiedlichen Perspektiven aufgreifen. Claudia Liebrand beschäftigt sich mit den Vorläuferkonfigurationen jener geschlossene Narrationszusammenhänge durchbrechenden Spielformen. Anhand von Screwball Comedies, insbesondere von Preston Sturges' *Unfaithfully Yours* eruiert sie die historischen Grenzen des Erzählparadigmas und verweist auf frühe Formen nonlinear organisierten Erzählens und die Modi medialer Selbstreflexivität. Die von der Narrativierung des Kinos nicht mit gleicher Rigorosität getroffenen und gleichsam ausgesparten Bereiche des Films wie das Musical, die Slapstick- und die Screwball-Comedy lassen jene hoch spielaffinen ‚Game-Over-Restart-Konfigurationen‘ zu, die gegenwärtig nicht nur von Computerspielen, sondern eben auch vom massenattraktiven Spielfilm der 1990er Jahre in Anspruch genommen werden. Das Rundenprinzip als klassisches Spielmodell nimmt der Narration ihre eindeutige Gerichtetheit und erschafft einen Möglichkeitsraum, der die synchrone Aktualisierung unterschiedlicher Erzählweisen und ebenso unterschiedlicher intertextueller Referenzen gestattet. Liebrands historische Kontrastierung und Unterfütterung der gegenwärtigen Konjunktur von rundenbasierten Narrationen verweist auf das Spielprinzip als einen historisch mitlaufenden Schatten der sukzessiven Narrativierung des Films.

Auf eine andere historische Filiation des Spielmodells im gegenwärtigen Spielfilm verweist Nicola Glaubitz mit ihrer Analyse der Bedeutung der Geschichte der Kopplung von Zeichentrick und Realfilm für das Kino der 1990er Jahre. Stellt bereits die Kopplung von Real- und Zeichentrickfilm einen durchaus erklärungs- und gewöhnungsbedürftigen Isotopiebruch dar, so zeigt Glaubitz zusätzlich noch jene dem Zeichentrick immer schon eigene Durchbrechung des Narrationsfortschritts durch extradiegetische Attraktionen wie Tanz und Musiknummern. Solche Kombinationen und Mischkonstruktionen des Attraktionskinos verlangen nach Rahmungs- und Kopplungsstrategien und bieten damit narratologische Problem- und Aufgabenstellungen, wie sie sich auch den Filmnarrationen des letzten Jahrzehnts stellen. Die Visualisierungsalternative Zeichentrick ist damit ein weiteres Element eines formästhetischen Spiel- und Möglichkeitsraums, der in dem gegenwärtigen massenattraktiven Kino zum Arsenal ästhetischer Innovation wird. Dass die Toleranzmargen für solche Kombinationen gewachsen sind und sie ein eigenes ästhetisches Poten-

tial entwickelt haben, ist eine Beobachtung die sämtliche Texte des Bandes zum gegenwärtigen Kino gründiert.

Die Strategien der Bildgestaltung des massenattraktiven Kinos verfolgt Norbert Schmitz mit ikonologischem Blick, um zu zeigen, wie Motivreihen, Bildtypen und formale Verfahren der klassischen Malerei sich in ihnen fortsetzen und neu kombiniert werden. Die Ästhetik der Motivübernahme stiftet Zusammenhang über alle narrativen Brüche hinweg, und diese Kontinuität wird gerade auch in den dauernden Metamorphosen als Wandel erlebbar, deren gegenwärtige massenattraktive Repräsentationen (etwa *The Matrix*) in Peter Greenaway ihren ästhetischen Modellbildner finden. Schmitz diskutiert dabei die unterschiedlichen Techniken der Renovierung und Aufarbeitung von historischem ästhetischen Material zwischen Kitsch und Camp nicht zuletzt auch als Frage der Formpolitik und des Formwandels. Die Erweiterung der Bildrhetoriken der Populärkultur mit den Mitteln der ästhetischen Avantgarde um neue Figuren steht eben auch im Dienst einer ‚zivilisatorischen Verhaltenskunst‘ und hat damit einen durchaus funktionalen Hintergrund. Dies gilt umso mehr als das Moment der Erweiterung des Formenrepertoires nach Schmitz durchaus ernst zu nehmen ist, da die Reproduktion der gewohnten Standards des Mainstreams weitgehend unbeeindruckt von den neu gewonnenen Formen in den bekannten Bahnen fortläuft. Insofern stellt für Schmitz der Formenwandel des gegenwärtigen Kinos zunächst einmal ein Moment funktionaler Differenzierung und damit einen Versuch der Anpassung an die gegenwärtigen Konditionen des Sozialen dar.

Spielformen im gegenwärtigen Kino

Vor dem Hintergrund der Formgeschichte von Spielformen analysieren Marcus Stiglegger, Henriette Heidbrink und Andreas Jahn-Sudmann die Bedeutung von Spielformen für das gegenwärtige Kino. Kay Kirchmann erweitert diese Perspektive noch einmal zusätzlich, indem er die Projektionen von Spielformen auf historische Prozesse im Spielfilm untersucht.

Spielformen verdanken sich, so Marcus Stiglegger in seiner Analyse des Gegenwartskinos, nicht weniger als einem prometheischen Impuls, nämlich dem Interesse des Publikums selbst zum Akteur im Kinodispositiv zu werden. Stiglegger lässt diesen Impuls auf eine Selbstverständlichkeit des Seriellen treffen, die Original und Kopie allenfalls noch zu Zwecken des Spiels unterscheidet, und macht damit zugleich das Terrain klar, auf dem sich Spielformen im gegenwärtigen Kino etablieren. Wie geschickt Spielformen und Erzählformen im Einzelnen miteinander vermischt werden können und welche kompositori-

schen Strategien sie anwenden, um diesem prometheischen Impuls genügen zu können, demonstriert er in einer Analyse von David Cronenbergs *eXistenZ*.

Henriette Heidbrink lenkt die Aufmerksamkeit auf die Spieltypen, die in hypertextuelle Arrangements, in Rundenlogiken und Restarts als Spielformen Eingang in das Gegenwartskino gefunden haben. Dabei problematisiert sie insbesondere die Beziehung von Spielformen, Genrelogiken und Rezeptionsmodi im nicht-klassischen Kino. Die Umstellung von der Bedeutsamkeit des Konflikts auf die Güte von Rätseln und Spielformen sorgt nicht nur für manch irritierenden Film, sie ruft vor allem andere Rezeptionshaltungen auf: Die rezeptiven Herausforderungen verändern sich und verlangen neue Modi des Prozessmanagements. Der prometheische Impuls kann also durchaus anstrengend sein, er ist aber zugleich offenbar attraktiv, denn das Kino der Spielformen findet offensichtlich ein breites Publikum.

Andreas Jahn-Sudmann sucht die Spielaffinität des postklassischen Kinos in ihren Formen und Interdependenzen zu bestimmen, indem er insbesondere auf die Ansprache des Rezipienten als einen Spieler verweist. Dabei löst die Mobilisierung einer intertextuellen Kennerschaft den klassischen Rezeptionsimpuls eines ‚Whodunit‘ ab bzw. richtet eben diese Frage außerhalb des eigentlichen Films auf die Produktionszusammenhänge und erweitert sie ums ‚Howdonit‘.

Kay Kirchmann verweist auf den eminent weiten Horizont der Spiele, die in und mit Filmen und Narrationen gespielt werden können, indem er die Spielbarkeit eines Objektbereichs untersucht, dessen Narrativierbarkeit zwar unumstritten ist, der sich jedoch mit allem Rigorismus des Faktischen gegen eine weitere Vermöglicung sträubt: historischen Prozessen. Die Spielbarkeit von Geschichte und damit die Grenzen des Paradigmas der Spielformen werden hier auf eine durchaus strapaziöse Probe gestellt. Form wird über Referenz gestellt und damit erweist sich das eminente Potential, das Formen bei der Interaktion zwischen Medien und den Übergängen zwischen Authentizität und Fiktionalität mobilisieren können.

Formen und Formkomplexe

Das Spiel zwischen Film und Computerspiel wird mittels eines Transfers von Formen gespielt. Es tauchen eben keine Spiele in narrativen Umgebungen auf, sondern es handelt sich um Formen des Spiels, die in andere Medien bewegt werden. Spiele in Gestalt und auf der Ebene von Spielformen weisen zwangsläufig über jegliche Spielart postmoderner Zitationskunst hinaus. Die Zuschreibung und der Bezug der Formen und ihrer medialen Repräsentation erfolgt auf der Ebene von Klassen und nicht auf der von Individuen. Formen

sind niemals ausschließlich einzelnen Werken zuzuordnen und ihr Ursprung bleibt in den meisten Fällen fraglich. Formen und ihre Beobachtung überwinden das einzelne Werk ebenso, wie die Grenzen von Medien. Sie verfügen über eigene Regeln, die sie ebenso beim Transfer zwischen den Medien wie bei dem zwischen Spiel und Narration mit sich führen. Die Erkundungen von Formen und Formkomplexen, die Rainer Leschke, Oliver Fahle, Jens Meinrenken, Jens Eder und Jochen Venus vornehmen, sind neben dem Erkennen und Bestimmen der im gegenwärtigen Kino relevanten Formen, vor allem diesen Regeln der Implementation von Formen sowie ihrer Auswirkungen auf die narrativen Umgebungen gewidmet.

Dabei werden zentrale narratologische Fragen wie die Bedeutung von Spielformen für die dramaturgischen Konstruktionsmöglichkeiten des Erzählens (Rainer Leschke), der narratologische Funktionsgewinn der Stadt als quasi autonomer Spiel- und Aktionsraum (Oliver Fahle), die Formwerdung von Steuerungsphantasien (Jens Meinrenken), die Figurenkonstruktion in Film und Spiel (Jens Eder) sowie der Transfer des Figurenmodells ‚Mannschaft‘ aus dem Spiel in narrative Umgebungen (Jochen Venus) angegangen.

Zu welchen Formen die Implementation hypertextueller Strukturen und spielerischer Entscheidungssituationen in narrative Umgebungen führt, analysiert Rainer Leschke, indem er die Form narrativer Portale im postklassischen Kino verfolgt. Um die Organisation von Narrationen geht es auch bei Oliver Fahle. Er zeigt die wechselseitige Integration von medialen und sozialen Formen in Gestalt der Überlagerung der Ordnung des Erzählens und der Ordnung des Stadtraums im Film seit den 1990er Jahren auf. Im Zuge dieser Überlagerung wird – so demonstriert Fahle – die Stadt zum Spielfeld mit den eigens angepassten Darstellungsformen von Draufsicht und Karte. Zugleich erfährt im Kino der 1990er Jahre der Stadtraum eine charakteristische Konzeptualisierung, die seine Spielbarkeit vorbereitet. Simultaneität, Kontingenz, Affekt und Kontraktion sind jene dem Raum konzeptionell zugespielten Qualitäten.

Am Beispiel der Form ‚Bullet Time‘ untersucht Jens Meinrenken den Einzug von Steuerungsutopien und den von ihnen mobilisierten Bildtypen in den Spielfilm. Er macht darauf aufmerksam, dass selbst so prononcierte und vergleichsweise eindeutig positionierte Spielformen wie die ‚Bullet Time‘ sich nicht nur Spiellogiken bedienen, sondern zusätzlich auf medialen Vorläuferkonfigurationen in Comic, Kunst und Musikvideo beruhen. Die Form gewordene Kontrollphantasie und -illusion der ‚Bullet Time‘, die ein Moment der totalen Beherrschbarkeit des simulierten Geschehens prototypisch in Szene setzt und dabei zugleich das Verhältnis von Raum und Zeit nach Bedarf moduliert, verlangt dabei zugleich, wie Meinrenken zeigt, nach einer eigenen Wirkungsästhetik.

Jens Eder konstatiert in Bezug auf die Figurenkonstruktion im gegenwärtigen Spielfilm eine merkliche Zunahme der Formenvielfalt, die sich nicht zuletzt den Darstellungsmöglichkeiten der Computeranimation verdanken. Vor allem aber weicht, so Eder, die zentrale Figurenkonzeption sowohl vom „Realismus des Mainstream-Kinos“ als auch vom klassischen Animationsfilm ab. Sie wird spielerisch, weil konventionelle Grundformen der Standard-Figurenkonzeption variiert bzw. gebrochen werden.

Jochen Venus entwickelt Überlegungen zur morphologischen Differenz von Spiel und Erzählung und diskutiert vor diesem Hintergrund die Morphologie der Gruppenfigur und ihre Funktion im postklassischen Kino. Schon im klassischen *Heist-Movie*, der Erzählung eines spektakulären Diebstahls durch eine Gruppe spezialisierter Krimineller, werden die Handlungen der Figuren top-down aus einem Gruppenkalkül begründet, das seine Form aus der Logik von Mannschaftssportarten und Strategiespielen bezieht. Diese latente Spielaffinität von Gruppenfiguren wird in Filmen wie *Reservoir Dogs* oder dem Remake von *Ocean's Eleven* prägnant ausgestellt und zum Strukturprinzip der narrativen Konstruktion und der audiovisuellen Komposition. Die Spielformen des klassischen *Heist-Movies* sind im postklassischen Kino reflexiv geworden.

Spielräume

Dass bestimmte Aktionsformen wie der Kampf viel weniger auf Narration als auf Spiel verweisen demonstriert Jürgen Sorg anhand des Martial Arts Films. Das Spektakel des Kampfes und die Konkurrenz des Wettkampfes sind gleichermaßen Formen des Spiels. Auch wenn sie in narrativen Umgebungen auftauchen, bewahren sie eine spezifisch spielaffine Struktur: Ihr Handlungs-geschehen folgt keiner narrativen Logik, sondern einer Spiellogik. Dieses spielerische Formelement erfasst im Martial Arts Kino auch die Narration und unterwirft sie sich letztlich, denn der Kampfspektakel benötigt keinerlei sekundäre Motivation, er ist aus sich selbst heraus Motiv und Regel und somit quasi organisches Subjekt des Handlungsgeschehens. Zugleich verlangt die Spielform des Kampfes einen spielaffinen Rezeptionsmodus, der die interpretativ-identifikatorische Rezeption durch eine kaum minder Kennerschaft voraussetzende Beobachtung und Bewertung des Kampfgeschehens ablöst. Dabei verweist Sorg auf zwei spielerische Kernphänomene des Kampfes, die morphologischen Formstadien der Kampfchoreographie des Martial Arts Kinos und das ludische Rezeptionsverhalten.

Britta Neitzel erklärt die charakteristisch ramponierten Repräsentationen des Subjekts, die ohne Zweifel im gegenwärtigen Kino grassieren, über die Strategien der Figurenrepräsentation des Computerspiels. Sie geht davon aus,

dass die infektiös sich ausbreitende Identitätsschwäche filmischer Figurenkonstruktionen im prekären Status des Avatars zwischen Figurenstatus und Spielerrepräsentation quasi ihr strukturelles und aus dem spielerischen Anforderungsprofil heraus durchaus plausibles Modell hat. Darüber hinaus wird die Spielaffinität der im gegenwärtigen Kino zu beobachtenden schwachen Identitätskonstruktionen allein schon dadurch belegt, dass sie im Rollenspiel für ein ganzes Spielgenre konstitutiv wird.

Jan Distelmeyer beschreibt, wie das Filmdispositiv sukzessive an den Horizont von Gamern und Usern angepasst wird. Dabei verweist er auf das allmähliche technische Verwischen der Unterscheidung von aktivem Spieler und passivem Zuschauer, der diese Passivität niemals wirklich eingelöst hat. Mittlerweile wird er aber durch die neuen Features und Spielräume von DVDs und die mitgelieferten Verschränkungen zwischen Videospielen und Filmen quasi zur Aktivität genötigt. DVDs lassen sich eben nicht nur abspielen, sondern auch spielen. Das deutet auf die Emergenz einer eigenen intermedialen Ästhetik der DVD, die subkutan die Verschränkungen von Formen einlöst, ohne dass das groß reflektiert würde.

Mit diesen Perspektivierungen des Gegenwartskinos wird deutlich, dass es sich bei dem, was das Kino seit Mitte der 1990er Jahre kennzeichnet, nicht um verwegene individuelle Einfälle und kontingente ästhetische Ereignisse, sondern um einen signifikanten Formwandel filmischen Erzählens handelt. Es passiert etwas mit den Formen massenmedialen Erzählens. Zugleich weist das, was sich da beobachten lässt, eine so hohe Homologie auf, dass mit einigem Recht von einem strukturierten Formwandel ausgegangen werden kann.

Vor dem Hintergrund einer solchen Homologie verweisen die verschiedenen Akzentsetzungen der Beiträge auf eine implizite Systematik, auf ein Regulativ der filmischen Bezugnahmen auf die Formästhetik des Spiels. Spielformen werden in unterschiedlichen Dimensionen filmischer Gestaltung funktionalisiert. Allerdings scheint es so etwas wie eine untere Schwelle der formästhetischen Signifikanz zu geben: kein Beitrag lokalisiert die Übernahme von Spielformen auf der Ebene der filmischen Mittel im engeren Sinne. Die Übernahme von Spielformen in die filmische Erzählung findet offenbar erst auf einer vergleichsweise hohen Aggregationsstufe des Medienangebots statt, die sich nicht auf bild- und klangästhetischen Phänomene wie u.a. Tiefenschärfe, Kamera- und Objektbewegungen reduzieren lässt. Tangiert sind die narrativen Motive und ihre Vermittlung in einer narrativen Konstruktion. Die filmsprachlichen Mittel werden vor diesem Hintergrund als kompositorische Funktionen interessant. Auf allen diesen drei Ebenen, der Motiv-, der Konstruktions- und der Kompositionsebene filmischen Erzählens, lässt sich die Übernahme von Spielformen als eine selektive Substitutionslogik beschreiben.

So kann etwa an die Stelle der normativen Motivationslogik eines fiktionalen Subjekts eine konventionelle Spielfigur treten; in der Folge dieser Substitution werden die normativen Muster und Präferenzen, die die Plausibilitäten der Erzählfigur organisieren, durch eine Spiellogik ersetzt. Auf diese Weise lassen sich Erzählvarianten realisieren, die ebenso überraschend wie plausibel sind. Indem etwa die Figur des ‚Mystery Man‘ in *Lost Highway* mit weißgekalktem Gesicht, rot geschminktem Mund und sardonischem Lächeln phänotypisch einer Jokerfigur angenähert wird, kann mit höchst ökonomischen Mitteln eine sehr komplexe Fiktionskonvention eingeführt werden: So wie der Joker im Kartenspiel die einzige Karte ist, die ihren Spielwert beliebig ändern kann und an allen Stellen ‚passt‘, so ist der ‚Mystery Man‘ in *Lost Highway* anders als die anderen Figuren nicht an die Einheit von Ort und Zeit gebunden. Zugleich lässt die Implementation dieses Figurtyps andere Anschlussbehandlungen plausibel werden, ohne dass sie entsprechend motivational unterfüttert werden müssten. Die Rationalität der Anschluss- und der Kombination wird vielmehr durch die Spielform des Jokers gedeckt.

In ähnlicher Weise lassen sich auch von vorneherein die narrativen Konstruktionsregeln durch die Einfügung von Spielformen aufbrechen. So etwa dadurch, dass Wechsel zwischen narrativen und ludischen Ontologien zugelassen werden, was vielleicht die irritierendste und ‚verrückteste‘ Art einer durch die Implementation von Spielformen induzierten Hybridisierung darstellt. Auch wenn die Figur der Mis-en-abyme auf eine lange Tradition verweisen kann, lässt sich doch feststellen, dass das zeitgenössische Kino die Übergänge zwischen verschiedenen Welten, die Spiegelungen und paradoxen Inklusionen von Innen-Außen-Verhältnissen, als besonderes Attraktionsmoment wiederentdeckt hat. Filme wie *The Matrix*, *The Life Aquatic with Steve Zissou*, *Being John Malkovich* u.ä. scheinen mit einem geradezu wissenschaftlichen Interesse die narrativen Potenziale ludischer Ontologien zu erforschen.

Auch die Substitution von Motivationslogiken durch rauminduzierte Handlung markiert ein Eindringen von Spielformen in die Narration. So verdichtet und orientiert die Substitution narrativer Szenerien durch Spielfeldformen wie Arenen, Parcours und Labyrinth die Handlungsoptionen auf eine Weise, die einer zusätzlichen Begründung durch wenigstens einigermaßen plausible Figurenmotive nicht mehr bedarf. Gerade Actionfilme realisieren mehr und mehr die Potenziale einer ‚raumgesteuerten‘ Narration. Hat ein Handlungsort die Form einer Arena, so ist für den Rezipienten unmittelbar evident, dass hier gekämpft werden sollte. Der Spielraum verfügt in der mitgeführten Spiellogik über einen appellativen, wenn nicht gar imperativen Charakter. Darüber hinaus lässt sich eine fiktionale Topographie, deren Komplexität die Grenzen der Anschaulichkeit und der Abbildbarkeit systematisch überschreitet, durch eine implizite Spielfeldsubstitution narrativ reintegrieren.

So wie eine ludische Räumlichkeit auf der Ebene der Motivationsformen in Narrationen eingeführt werden kann, können auf der Ebene der Konstruktionsformen kausal verknüpfte, zeitbasierte Handlungsabläufe durch typische Spielabläufe abgelöst werden: Taking Turns, Restarts, Time Outs, Konditionierte Zufälle u.ä. erweitern auf radikale Weise das Spektrum möglicher Handlungskonstruktionen. Die selektive Substitution motivationaler Spannungsbögen durch regelgeleitete Handlungsverknüpfungen und die damit ermöglichte Erweiterung des Repertoires narrativer Konstruktionsformen markiert den theoretisch vielleicht interessantesten Aspekt des Themas: Einerseits wird die klassische Spannungsdramaturgie streckenweise aufgegeben, andererseits bleibt sie erhalten, indem die spielaffinen, regelgeleiteten Handlungsverknüpfungen kompositorisch deutlich von den üblichen narrativen Motivverknüpfungen abgehoben werden: Blitze, Signalgeräusche, auffällige Montageformen lösen dabei zumeist die spiellogische Handlungsverknüpfung auch formästhetisch aus dem konventionellen narrativen Hintergrund und affirmieren dadurch die konventionellen Muster als ihre Ermöglichungsbedingung. Daher bleiben, trotz der formalen Innovationen im Bereich der Konstruktionsformen, Filme wie *Lola rennt*, *Sliding Doors* und *Groundhog Day* entlang der kulturindustriell etablierten Identifikationsbedürfnisse rezipierbar.

Die Möglichkeiten und Grenzen einer solchen kontrollierten Varianz des filmischen Erzählens, die den prinzipiellen Identifikationszusammenhang der Erzählung nahezu unangetastet lässt und sich insofern deutlich von den Formexperimenten der klassischen Avantgarde und des Kunstkinos unterscheidet, sind mit narratologischen Mitteln allein kaum zu beschreiben. Dies gilt vor allem, weil die formalen Abweichungen auf einer anderen Ebene als auf der des narrativen Gesamtzusammenhangs der Erzählhandlung zu situieren sind. Der unteren Signifikanzschwelle der *Spielformen im Spielfilm* entspricht offenbar auch eine obere Signifikanzschwelle: Wenn die Beiträge in diesem Band die Spielformen *jenseits der Ebene formalästhetischer Merkmale* ansetzen, so bleiben zugleich alle Befunde *diesseits der individuellen Werkebene*. Keiner der Beiträge wirft die Frage auf, ob sich durch die Spielreferenzen der Gesamtcharakter des Medienangebots ändere. Das Dispositiv des Spielfilms und die medialen Praktiken seiner Funktionalisierung bleiben in allen formästhetischen Innovationen offensichtlich erhalten. Spielformen im Spielfilm machen den Spielfilm nicht zum Spiel.

Insofern sind Theorien des Spiels und der Erzählung wichtige Randbedingungen, um diesen Gegenstandsbereich in den Blick nehmen können. Allerdings können Wesensaussagen über das Spiel oder die Erzählung, so plausibel sie auch sein mögen, den Formtransfer zwischen Spielen und Erzählungen prinzipiell nicht erklären, geht es doch weniger um die Wesenskerne dieser

transmedialen Funktionen als um das Ausmaß der funktionalen Äquivalenz ihrer Gegebenheitsformen.

Wenn aber Spiel und Erzählung dementsprechend als Formkomplexe gefasst werden, die sich aus durchaus opulenten Repertoires von einzelnen Formen rekrutieren, und zugleich diese Formen und ihre Entwicklung charakteristische morphologische Dynamiken aufweisen, dann sind es vor allem zwei Dimensionen, die die gegenwärtige formästhetische Entwicklung des Kinos beschreibbar werden lassen: Zum einen der spürbare Austausch von Formen zwischen Spiel und Erzählung und zum anderen die charakteristische Dynamik von Formen und neu adjustierten Formkomplexen, also ihre Morphologie. Beide Dimensionen des Formwandels werden in den Beiträgen des Bandes beobachtet und beschrieben und nur beide zusammen versetzen in den Stand, den gegenwärtigen formästhetischen Entwicklungsprozess nicht nur überblicken, sondern auch ihn einschätzen und abschätzen zu können.

Insofern ist es letztlich erst das Zusammenspiel aller Beiträge, das die Morphologie eines dynamischen Formenkomplexes auch theoretisch absehbar werden lässt. Dass solches Abschätzen vornehmlich für Strukturentwicklungen, also für die Dynamik von Formen sowie im Falle der Rekombination von Formen für ihre Adaptationschancen, gilt und nicht vor zahllosen Überraschungen durch geschickte Formideen und kompositorische Einfälle schützt, mindert keineswegs die formästhetische Anstrengung, die in diesem Band unternommen wird. Vielmehr lassen sich die durchaus erstaunlichen formästhetischen Leistungen des Dispositivs Kino im gegenwärtigen massenmedialen Betrieb erst vor dem Hintergrund der Erfassung ihrer Formkraft würdigen. Ohnehin handelt es sich um eine Dynamik, die ihren Ort weder in den singulären Kompositionsleistungen irgendwelcher Autoren, noch in den Reproduktionsleistungen des Systems hat. Form ist Gemeinschaftssache, und das gilt ebenso für ihre Produktion wie für ihre Analyse.

Siegen, im Juni 2007

Rainer Leschke und Jochen Venus

I. Formgeschichte

Claudia Liebrand

„Here, we'll start all over again“
– Game Over und Restart in Screwball Comedies mit
dem Fokus auf Preston Sturges' *Unfaithfully Yours*

Es dürfte Konsens sein, dass sich im kommerziellen Spielfilm seit den 1990er Jahren ein formaler Paradigmenwechsel andeutet, zunehmend Gestaltungsweisen zu beobachten sind, die Attraktionselementen auf Kosten der Diegese (zumindest mit Rückwirkungen auf diese) mehr Raum zugestehen. Filme wie *The Matrix*, *Groundhog Day*, *Memento*, *Lola Rennt*, *Pulp Fiction*, *Natural Born Killers*, *Romeo & Juliet*, *eXistenZ*, *Sliding Doors*, *Moulin Rouge!*, *Sky Captain and The World of Tomorrow*, *Sin City*, *Hulk*, *Kill Bill*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Resident Evil 1* und *2*, *Tomb Raider 1* und *2*, *Doom*¹ durchbrechen etablierte narrative Strategien des Erzählkinos. Das massenattraktive Kino seit den 1990er Jahren ist in vielen seiner Produktionen gekennzeichnet durch experimentelle, klassische Narrationen suspendierende Spiel-Formen.

Thematisiert werden im Folgenden nicht diese Spielformen, sondern deren *Vorläufer*konfigurationen, jene Tendenzen, die sich im Hollywoodkino vor den 1990er Jahren finden, die einen geschlossenen filmischen Erzählzusammenhang subvertieren. Subvertiert werden kann die Geschlossenheit eines Erzählzusammenhangs etwa durch die Intensität und Extensität, mit der Attraktionen präsentiert werden. Diese Präsentation von Attraktionen ist so alt wie das Kino selbst – und jedenfalls älter als die Diegese, mit der das klassische Hollywoodkino die Attraktionen später einrahmte und lizenzierte. Darauf hat Tom Gunning hingewiesen, das vorklassische Kino als „Cinema of Attractions“ bezeichnend.² Für den frühen Film, die Pionierzeit des Kinos gelte, dass zur Schau gestellte Attraktionen, die von den Zuschauern als Schock, als Über-

1 Die Strategien mittels derer die aufgezählten Filme klassische narrative Muster durchbrechen, sind unterschiedliche. Einige seien aufgezählt: *Natural Born Killers*, *Romeo & Juliet* bzw. *Moulin Rouge!* lassen sich als Filme konzipieren, die über ihre Zitation anderer Filme eine Narration konstituieren. *Sin City* und *Hulk* erzählen zwar klassische ‚Geschichten‘, spielen aber ebenfalls mit der audiovisuellen Form aufgrund der hochstilisierten Übernahme des Comic-Designs. *Kill Bill* und *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* organisieren ihre Struktur über Memoria-Effekte. *Resident Evil 1* und *2* verweisen forciert auf ihre Computerspiel-‚Herkunft‘, wie auch der die Levelstruktur bedienende *Tomb Raider 1* oder auch *Doom* – ein Film, der in einer minutenlangen Sequenz mit der ‚subjektiven Kamera‘ operiert, welche die Position einer Spielfigur einnimmt.

2 Gunning: „The Cinema of Attractions“.

raschung erlebt wurden, nicht durch Narration ‚absorbiert‘ worden seien. Nicht um das Erzählen einer zusammenhängenden Geschichte sei es gegangen, sondern – in der Tradition von Vaudeville und Jahrmarktstheater – um die Präsentation von Effekten. Demzufolge sei der Modus des Zuschauens, so führt Gunning aus, auch ein anderer gewesen als später im klassischen, durch die Diegese gekennzeichneten Hollywoodkino, dem es darum ging, die Zuschauerin, den Zuschauer in den Bann einer Story zu ziehen – und der deshalb auch nicht mehr mit illusionsdurchbrechenden Formen direkter Ansprache, wie sie im vorklassischen Film häufig gebraucht worden seien, operiere.³

Nun bedeutete der Abschied von der Pionierzeit des Films nicht den Abschied von den Attraktionen. Auch etwa im klassischen Hollywoodkino haben wir es mit eben diesen zu tun. Genauso wie wir es mit Diegese zu tun haben. Verschiedene Genres nun balancieren das Verhältnis zwischen Schauwerten und Narration je unterschiedlich aus. Genannt seien nur drei Genres, denen gemeinsam ist, dass der Plot seine imperative Kraft verliert, dass Attraktionen einem geschlossenen Erzählzusammenhang nicht untergeordnet sind, sondern sich von ihm emanzipieren. So lässt sich etwa das klassische Film-Musical als Genre begreifen, das immer wieder mit der Kompromissbildung zwischen Elementen der Attraktion und der Narration befasst ist und die Strategie verfolgt, „die Übergänge zwischen Diegese und Attraktion (Gesang/Tanz) nach Möglichkeit zu verschleiern oder jedenfalls gleitend zu gestalten und damit – wenigstens dem Prinzip nach – der für den Hollywoodfilm generell verbindlichen Forderung nach kinematographischer ‚continuity‘ zu entsprechen“.⁴ Dennoch ist zu konstatieren, dass die Gesangs- und Tanznummern, die das Musical präsentiert, den narrativen Rahmen sprengen. Das Genre stellt, in vollem Selbstbewusstsein seiner Artifizialität, die Attraktionen als Attraktionen aus, das diegetische Deckmäntelchen bleibt (zumeist) fadenscheinig.⁵

3 Im Musical allerdings gehört die Publikumsadressierung in den Sing- und Tanznummern zu den Konventionen: Katrin Oltmann führt dazu aus: „Diese offene Adressierung des extradiegetischen Publikums ist für das Classical Hollywood Cinema (nicht aber für das Musical) untypisch, normalerweise werden die Protagonisten leicht seitlich gefilmt.“ Oltmann: *Unfinished Business*, S. 256 (wird 2007 unter dem Titel: „Remake|Premake Hollywoods romantische Komödien und ihre Gender-Diskurse 1930-1960“ in Münster erscheinen). Vgl. dazu auch Feuer: *The Hollywood Musical*.

4 Steiner: „Verfahren der Zitation in *Moulin Rouge!*“. Das gilt allerdings noch nicht für die Backstage-Musicals der frühen 30er Jahre, z.B. etwa Busby Berkeleys Warner-Brothers-Produktionen *42nd Street*, *Gold Diggers of 1933*, *Footlight Parade* und *Dames* in denen die Production-Numbers deutlich abgegrenzte Spektakleinlagen darstellen.

5 Das gilt vor allem auch für den Stars-Status der Performer: „Wechselwirkungen zwischen Star und Rolle kommen im Musical häufig vor. So findet, sobald ein Star

Von einer Aufhebung der Attraktionen in der Diegese lässt sich auch in Bezug auf das Action-Genre – beispielsweise der 80er Jahre – nicht sprechen, das auf Spektakel, Special Effects und Action setzt. Die Narration wird immer wieder unterbrochen – durch Stunts, durch Explosionen, durch Verfolgungsjagden, sie wird angehalten, sie wird suspendiert. Der Action-Film operiert innerhalb einer Überbietungslogik: immer fulminantere Explosionen, schnellere Schnitte, in jüngerer Zeit: immer aufwendigere Computereffekte. Er evoziert damit einen Rezeptionsmodus, der nicht an Diegese und Mimesis orientiert ist, sondern an trick- und computertechnischen Finessen.⁶ Nicht die Narration zieht in den Bann, kultiviert wird vielmehr das Vergnügen am visuellen und akustischen Exzess, an einer Ästhetik des technisch und medial Möglichen.

Attraktionsbezogen (und ein Experimentierfeld für filmische Spielformen) ist zum Dritten auch die Animation⁷: Angeführt sei etwa der Klassiker *Tom and Jerry*, eine Cartoonreihe, die vom Kino ins Fernsehen gewechselt ist.⁸ Tom, der Kater, der die Maus, Jerry, verfolgt, wird jedes Mal zerschmettert, zerfetzt oder auf eine andere drastische Weise von seinem Vorhaben abgebracht; wir haben es zu tun mit einem Feuerwerk an Verfolgungsjagden und Knalleffekten. Die *cartoon series* setzen nicht auf Illusion, sondern auf deren Durchbrechung – immer wieder erleben wir beispielsweise, dass etwa das Filmbild angehalten wird oder die Figuren aus dem Film heraustreten.

Um der Diegese überhaupt eine Chance zu geben, den Exzess an Attraktionen, an Verfolgungsjagden und Explosionen zu rahmen, operiert die *Film series Tom und Jerry* mit einer Game-Over-Restart-Konfiguration. Wie zerschmettert, zerfetzt oder sonst in Mitleidenschaft gezogen Tom auch immer ist (Naturgesetze sind genauso suspendiert wie Mimesis- oder Wahrscheinlichkeitspostulate), zu Beginn der nächsten Sequenz setzt der wundersam restituierte Kater wieder zu einer neuen Verfolgungsjagd an.⁹

eine Nummer beginnt, gemeinhin ein Wechsel von der verkörperten Figur zur *star persona* des Performers statt, der sich u.a. häufig in der direkten Adressierung des Publikums ausdrückt.“ Oltmann: *Unfinished Business*, S. 214. Vgl. dazu auch Cohen: „Introduction. Musicals of the Studio Era“, S. 1-15.

6 Das beispielsweise gilt auch für den Martial-Arts-Film; dort ist nicht das Plotting von Interesse, sondern die Choreographie der Kampfsequenzen, die Naturgesetzen und mimetischen Wahrscheinlichkeitspostulaten entgegengesetzt sind.

7 Animation wird in der Forschung durchaus als Genre verhandelt – aber eben auch als technisches Gestaltungsmittel, das Genres transzendiert.

8 Als erster Kinokurzfilm lässt sich *Puss gets the Boot* von 1940 nennen, allerdings heißt Jerry erst 1941 Jerry in *The Midnight Snack*. Genannt werden könnte auch der Roadrunner, der 1949 mit *Fast and Furry-ous* startete, aber auch Bugs Bunny, der seinen ersten Auftritt 1940 in *A Wild Hare* hatte.

9 Inszeniert werden gewissermaßen die sprichwörtlichen sieben Leben einer Katze.



Abb. 1: Gefangen im Filmbild.¹⁰

Neue Runde, neues Glück respektive neues Unglück für den Kater, wissen wir doch: Die Maus wird auch dieses Mal entwischen, es wird wieder einen Restart geben.

Es ließe sich also eine Geschichte über filmische Spielformen entlang der fokussierten Attraktionslinie schreiben. Über jene Genres und filmische Modi, in denen die Diegese immer schon auf dem Rückzug ist, in denen die Präsentation von Schauwerten eine Art des Zuschauens evoziert, die nicht durch Absorbiert-Sein durch die Narration gekennzeichnet ist, sondern etwa durch das Vergnügen des Connaisseurs an den filmische Gestaltungstechniken und an der Freude am Spiel mit audiovisuellen Formen. Hier soll allerdings nicht diese Attraktionslinie weiterverfolgt werden, sondern es wird ein Filmzyklus fokussiert, der nicht nur auf den ersten Blick narrationsgebunden ist: Derjenige der Screwball Comedies.¹¹ Thematisiert wird vor allem die von Preston Sturges ge-

10 Das Filmstill stammt aus *Duck Amuck*.

11 In der Forschung findet man die Screwball Comedy auch als Genre behandelt (ähnlich wie etwa beim Film noir ist dieses Labeling aber ein ein wenig prekär). Was Marketing und Einordnung der Filme betrifft, hat das Label „Screwball“ auf jeden Fall Genre-Funktion, in den 30er Jahren kann man „screwballness“ aber in sehr vielen Comedies (und nicht nur diesen) finden, fast alle – aber eben nicht nur – Subgenres der Romantic Comedies. Man könnte deshalb vom Filmzyklus der Screwball Comedies sprechen – oder, wie Katrin Oltmann es vorschlägt, Screwball-Inszenierungen als „filmic mode“ auffassen. Vgl. Oltmann: *Unfinished Business*, S.121f.: „Mein Begriff der Screwball Comedy geht dabei auf die Beobachtung zurück, dass es sich bei dem, was in der Forschung als ‚Screwball‘ bezeichnet wird, weniger um ein präzise zu isolierendes Genre oder Subgenre als um einen ‚filmic mode‘ handelt – eine bestimmte Erzählweise, einen spezifischen Performancestil –, der in den 1930er Jahren viele Subgenres der Romantic Comedy prägt, zu denen jetzt auch die Newspaper Comedy mit ihren ‚rival girl and boy reporters‘ gehört.“

drehte, nahezu vergessene Comedy *Unfaithfully Yours* aus dem Jahr 1948 mit Rex Harrison und Linda Darnell, eine sehr späte Screwball Comedy.¹² Daneben kommen eine Reihe der bekannten und gerühmten Screwball Comedies kursorisch in den Blick: Howard Hawks' *His Girl Friday*, Leo McCareys *The Awful Truth*, Preston Sturges' *Palm Beach Story* und Howard Hawks' *Bringing Up Baby*.

Screwball Comedies, Comedies im Allgemeinen, sind nun in einem Zusammenhang, der nach Spiel-Formen im Spiel-Film fragt, von Interesse, weil die Comedy, und nicht nur die Film-Comedy, auch die theatrale Komödie, bekanntlich eine Tendenz zu sich vervielfältigendem Spiel hat. Jede Komödie entfaltet, mehr oder weniger akzentuiert, eine Spiel-im-Spiel-Konfiguration und operiert aufgrund dieser Struktur immer schon mit einer quasi hypertextuellen Verfasstheit, die Handlungsalternativen als Möglichkeitsräume eröffnet, mit dem Rundenprinzip operiert, nach dem Game Over wieder mit einem Restart einsetzt. Sehr schön ausgefaltet ist das in *Unfaithfully Yours* (der deutsche Titel lautet: *Die Ungetreue*).

Die Ausgangssituation von Preston Sturges' Film – dem raffiniertesten und ambitioniertesten Film des Regisseurs, der an den Kinokassen baden ging und Sturges' Karriere beendete – ist so trivial wie anrührend –, jedenfalls wäre sie anrührend, wenn der Protagonist sympathischer gezeichnet wäre. Der ebenso berühmte wie egozentrisch-arrogante englische Dirigent Sir Alfred de Carter (gegeben von einem schauspielerisch exzellent aufgelegten Rex Harrison), der seine schöne Frau Daphne hingebungsvoll und eifersüchtig liebt, findet Anlass für den Verdacht, Daphne habe ihn mit seinem attraktiven jungen Sekretär Tony betrogen. In seinem Verlauf versorgt der Film sein

Die oftmals hysterischen Effekte des ‚Screwball-Modus‘ führe ich mit Sarris (Sarris: „The Sex Comedy Without Sex“) und Sikov (Sikov: Screwball. Hollywood's Madcap Romantic Comedies) auf die Verschärfung des Production Codes und die Verdrängung von Sexualität zurück. Alle Filme, die in diesem Sinne ‚Screwball-Elemente‘ aufweisen, bezeichne ich im Folgenden als Screwball Comedies.“

12 Preston Sturges' Film belebt, fassen wir die Screwball Comedy einmal als solches, ein eigentlich schon totes Genre als dessen ‚Wiedergänger‘ – und leitet damit auch die Refiguration der Screwball Comedies in Musicals wie *High Society* und Sex Comedies wie *Pillow Talk* mit Doris Day ein. Die Screwball Comedy lässt sich aber nicht nur als Vorläufer etwa von Sex Comedies lesen, auch der Film noir, v.a. die Femme fatale, kann als Weiterentwicklung der späten ‚dunklen‘ Screwball Comedies mit ihren dominanten Frauenfiguren (*His Girl Friday*, *The Lady Eve*) aufgefasst werden. Vom Screwball inspiriert und als Screwballs bezeichnet werden können auch einige Romantic Comedies der 1970er bis 1990er Jahre: z.B. *What's Up, Doc?* (ein loses Remake von *Bringing Up Baby*), *When Harry Met Sally* und *Desperately Seeking Susan*.

Publikum mit vier alternativen Handlungsversionen, die diese Ausgangskonfiguration auf unterschiedliche Weise prozessieren. Die vier Handlungsoptionen folgen Modellierungen differenter Genres. In der ersten Variante erschießt de Carter seine Frau, nicht ohne zuvor mit erheblicher krimineller Energie und diffizilen, auch medientechnischen Operationen dafür gesorgt zu haben, dass dem mutmaßlichen Liebhaber seiner Frau, Tony, der Mord zugerechnet und Tony zum Tode verurteilt wird (wir befinden uns, was das Genre angeht, auf dem Feld des Kriminalfilms, des Crime thrillers). Die zweite, eine melodramatische Variante ist weniger finessenreich, dafür ‚gefühliger‘: de Carter gibt den Großzügigen. Er schreibt dem Liebespaar einen Scheck über 100.000 Dollar aus (1948 eine Menge Geld) und lässt die Turteltauben großherzig und abgeklärt ziehen. In der dritten Version zwingt de Carter den vorgeblichen Ehebrecher Tony, mit ihm russisches Roulette zu spielen. Dem Initiator des Spiels fehlt es an Glück: Der sich gehört glaubende Ehemann endet mit einer Kugel im Kopf – wir haben es wieder mit einem melodramatischen Verlauf zu tun.

Die vierte Variation bedient das Slapstick-, das Comedy-Genre: De Carter ist mit den Vorbereitungen für den Mord an seiner Frau befasst, den er wieder Tony in die Schuhe schieben will. Statt souverän und geschickt seine teuflische Absicht umzusetzen, stolpert und purzelt der mit zwei linken Händen ausgestattete Dirigent durch die Szenerie. Für seinen Mordplan benötigt de Carter ein Aufnahmegerät, das mit dem schönen Namen „Simplicitas“ versehen ist. Der Versuch, Hilfeschreie auf diesem Gerät aufzunehmen, gerät zum Desaster (de Carter will diese, seine Schreie – das ist ein Element seiner Intrige – dann technisch so verändern, dass sie wie die Schreie seiner Frau klingen, die gerade von Tony getötet wird). De Carter verzweifelt an der Gebrauchsanleitung, „Directions for Simplicitas home recording unit“, die ihm versichert: „So simple it operates itself“.

Die Szene, die mediale Aufnahme- und Abspielkonfigurationen selbstreflexiv verhandelt – und in Gestalt einer Kiste mit Gesellschaftsspielen, die de Carter zunächst mit dem Aufnahmegerät verwechselt, auch noch das Spielparadigma allegorisiert –, ist fulminant, weil sie mit großer Drastik und anarchischem Potential vorführt, was zum Alltagswissen des Publikums gehört: Das „easy to install“ der Gebrauchsanleitungen ist ein frecher Witz. Das Auftauchen seiner Frau Daphne schließlich erlöst de Carter von seinen medien- und mordtechnischen Schwierigkeiten: Nach einem Gespräch, in dem sie ihm ihre Treue versichert, finden sich Protagonist und Protagonistin in einem Filmkuss, der angehalten und mit „The End“ überblendet wird: Alles ist wieder gut. Oder auch nicht: „[A]s Daphne professes“ – konstatiert Henry Jenkins, der genau hingesehen hat –

her love, she rolls her eyes and looks just over his shoulder, a look which Sir Alfred clearly does not and was not intended to see. [...] Does this glance call into question once again the validity of Daphne's proclamations of love, so that there are no statements in the film about her affection for Sir Alfred which go uncontested?¹³

Verweist der Film also augenzwinkernd darauf, dass Daphne Sir Alfred, wie er doch vermutete, betrügt? Wenn er das tut, instituiert der Film an seinem Ende wieder die Anfangskonfiguration: Game Over – Restart. Sir Alfred kann sich schon wieder auf neue Runden im Spiel „Wie gehe ich mit dem Verdacht um, dass meine Ehefrau mich betrügt?“ einstellen.

Sturges' Comedy verhandelt eine ganze Reihe von Genres spielerisch: Den Thriller, die Romance, das Melodrama, führt diese Genres durch und vollzieht nach dem Game Over mit einem anderen Genre einen Restart. Heißt das nun auch, dass Sturges' Comedy eine Versuchsanordnung vorweg nimmt, wie wir sie etwa aus Tom Tykwers *Lola rennt* kennen¹⁴, genau ein halbes Jahrhundert nach *Unfaithfully Yours* gedreht?

Schon die Taglines von *Lola rennt*, „Jeden Tag, jede Sekunde triffst Du eine Entscheidung, die Dein Leben verändern kann“ und „Es sind die kurzen Augenblicke, die über Leben und Tod entscheiden“, verweisen auf die Konstruktionsprinzipien von Tykwers Film. Der Film *Lola rennt* operiert mit der Ausgangssituation, dass die Protagonistin Lola einen Telefonanruf ihres Freundes erhält. Dieser muss dem Boss seiner Gang 100.000 DM übergeben, die er in der U-Bahn hat liegen lassen. Lola verspricht ihrem Freund, bei der Beschaffung des Geldes zu helfen: Sie hat 20 Minuten Zeit. In der ersten Version kann sie das Geld nicht auftreiben, hilft ihrem Freund dabei, einen Supermarkt zu überfallen, und wird von der Polizei erschossen. In der zweiten Version überfällt Lola bewaffnet eine Bank, entkommt mit den erbeuteten 100.000 DM; bevor sie die Summe fristgerecht ihrem Freund übergeben kann, wird dieser von einem Krankenwagen überfahren. Mit einem *happy ending* schließt die dritte Version: Lola gewinnt die 100.000 DM in einem Casino; gleichzeitig gelingt es ihrem Freund, die verlorene Summe wiederzubeschaffen und rechtzeitig zu übergeben. Das Liebespaar hat also nicht nur alle Gefahren überstanden, sondern ist außerdem noch reichlich mit Casino-Geld versehen. Vorangestellt sind dem Film zwei Mottos, die auf die zirkuläre, die Game-Over- und Restart-Konfiguration von *Lola rennt* Bezug nehmen: Sepp Herber-

13 Jenkins: „The Laughingstock of the City“, S. 238-261, S. 259f.

14 Genannt werden könnten natürlich auch andere Filme: *Groundhog Day* und auch *Rashomon* zeigen mehrmals den gleichen Zeitraum aus unterschiedlicher Perspektive.

gers „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel“ und die Verse aus T.S. Eliots Quartett „Little Gidding“: „Wir lassen nie vom Suchen ab, und doch, am Ende allen unseren Suchens, sind wir am Ausgangspunkt zurück und werden diesen Ort zum ersten Mal erfassen.“ Die Opening Credits von *Lola rennt*, die den Filmtitel und eine Reihe wichtiger Namen nennen, sind, wie auch einige Sequenzen in denen Franka Potente als Lola rennt, als Cartoons, als Comics gestaltet – ein intermediärer Hinweis auf die Episodenstruktur, das Rundenprinzip und die Game-Over-Restart-Konfiguration, von der ja schon etwa in Bezug auf *Tom and Jerry* die Rede war.

Eine ähnliche Konfiguration, wie sie Tykwer in *Lola rennt* gestaltet – eine Ausgangssituation, drei verschiedene Handlungsentwicklungen –, findet sich, um noch einen weiteren Film mit diesem Modus operandi zu nennen, in Krzysztof Kieslowskis *Przypadek* (dt.: *Der Zufall möglicherweise*) – einem Film, der bereits 1981 produziert erst 1987 in die Kinos kam: Zur Ende der Siebziger Jahre in Polen entstandenen Bewegung des „Kinos der politischen Unruhe“ gezählt, die neben Kieslowski auch die Filmemacher Janusz Kijowski, Andrzej Wajda und Agnieszka Holland umfasste, steht *Przypadek* durchaus noch in der ästhetischen Filmtradition des sozialistischen Realismus, konzentriert sich aber anders als Kieslowskis dokumentarisch geprägtes Frühwerk in beinahe klastrophobischen Einstellungen auf eine Einzelperson. Die Ausgangssituation, die der polnische Regisseur konstruiert, lässt den Protagonisten Witek laufen und rennen, um einen Zug zu erreichen. In der ersten Episode des Films erreicht Witek den Zug¹⁵, trifft einen Kommunisten, dessen Integrität ihn beeindruckt und tritt deshalb selbst der kommunistischen Partei bei. Die zweite Episode lässt Witek, beim Versuch, den Zug zu erreichen, jemanden vom Eisenbahnpersonal umrennen. Er wird verurteilt, Arbeitsdienst im Park zu leisten, lernt dort ein Mitglied der Opposition kennen, der er sich anschließt. Auch in der dritten Episode verpasst Witek den Zug, freilich ohne diesmal jemanden umzurennen, er trifft ein Mädchen, nimmt sein Studium wieder auf, führt ein unpolitisches Leben als Arzt, das endet, als er auf eine Dienstreise geschickt wird und das Flugzeug, in dem er sitzt, explodiert.

Lola rennt und *Przypadek* lassen sich als philosophische Etüden über Kontingenz und Fatum verstehen (das ist zumindest die Lektürevorgabe, für die sich beide Regisseure stark gemacht haben). Konzipieren lässt sich zumindest *Lola rennt*¹⁶ auch als *intermediale Verhandlung* von Computer- respektive Video-

15 Diese Konstellation, den Zug zu erreichen oder ihn gerade zu verpassen – mit den sich daraus ergebenden Konsequenzen – findet sich ganz ähnlich auch in Peter Howitts *Sliding Doors* aus dem Jahr 1998.

16 Als *Przypadek* produziert wurde, 1981, konnte Kieslowski auf Computerspielkonfigurationen noch nicht zurückgreifen.

spielen, die ihren Spielern häufig ‚drei Leben‘ zur Verfügung stellen, um eine Aufgabe zu erfüllen, um eine Ausgangskonfiguration zu prozessieren. Von Leben zu Leben lernt dabei der Spieler dazu, wie beispielsweise Lola, die sich in der ersten Episode von ihrem Freund zeigen lässt, wie man eine Pistole entschert, und dieses Wissen in der zweiten Episode beim Banküberfall anwendet.

Ist die Struktur, die filmische Organisationsform, der Tykwers erstaunlich erfolgreicher zwischen Arthouse und Mainstream lavierender Film *Lola rennt* und Kieslowkis experimenteller Film *Przypadek* verpflichtet sind – das ist die Frage, die gestellt wurde und zu der zurückzukehren ist –, nun vorweggenommen durch *Unfaithfully Yours* aus dem Jahr 1948?

Auf diese Frage können zwei Antworten gegeben werden: Ja, sie ist vorweggenommen und – nein, sie ist nicht vorweggenommen! Zunächst zur Explikation der verneinenden Variante: *Nicht* vorweggenommen sind Kieslowkis und Tykwers Film deshalb, weil das narrative Modell, dem *Lola rennt* und *Przypadek* verpflichtet sind, sich in *Unfaithfully Yours* nur mit Abstrichen wiederfindet. Zwar ist richtig, dass verschiedene Versionen, in denen der eifersüchtige Dirigent mit seinem Untreueverdacht umgeht, im Film prozessiert werden; die Versionen stehen aber nicht gleichrangig nebeneinander. Es ist vielmehr so, dass drei der Episoden als Phantasien des Dirigenten markiert werden – nur die vierte, die Slapstick-Verhandlung des Problems „Wie reagiere ich auf die Untreue meiner Frau?“ ist als nicht der Phantasie zugehörig, als (im Raum der filmischen Fiktion) ‚wirklich‘ markiert. Anders als etwa bei Tykwer oder Kieslowski haben wir es also nicht mit dem Charme einer Konstruktion zu tun, die darauf verzichtet, imaginäre oder fiktive Versionen von der vorgeblich (in der Fiktion) ‚realen‘ zu trennen. Die Episoden sind nicht direkt hintereinander montiert; die als imaginiert markierten Versionen sind diegetisch eingerahmt; dreimal hebt der ein Konzert gebende Dirigent den Taktstock – und dreimal sinniert und phantasiert de Carter, während er dirigiert, über Handlungsoptionen und -Alternativen. Gekoppelt sind diese Handlungsoptionen an den musikalischen Charakter der Stücke, die er dirigiert, Rossinis Overtüre von „Semi-ramide“, Wagners „Pilgerlied“ aus dem „Tannhäuser“, Tschaikowskis Overtüre von „Francesca da Rimini“: Der Soundtrack untermalt also nicht die Filmbilder, sondern gibt das Handlungsdesign und das Genre der jeweils phantasierten Version vor. Das dreimalige Dirigieren und Sinnieren ist kameratechnisch so umgesetzt, dass auf die Einstellung, die den Dirigierenden in den Blick nimmt und an seine Pupille heranzoomt, jeweils eine andere, neu imaginierte Handlungssequenz folgt. Der eifersüchtige Musiker de Carter phantasiert zunächst dreimal und agiert dann *einmal*. Die phantasierten Episoden sind diegetisch als phantasierte kenntlich gemacht, *Unfaithfully Yours* mithin als konventionelles Erzählkino zu kategorisieren, das die kleine Besonderheit

aufweist, dass es nicht mit Rückblenden, wie wir sie alle kennen, operiert, sondern mit Phantasieblenden, die als bloße Imagination gekennzeichnet sind.

Die verneinende Antwort auf die Frage, ob die Struktur von *Lola rennt* von *Unfaithfully Yours* vorweggenommen wird, ist allerdings durch die anderslautende Antwort zu komplettieren: Ja, *Unfaithfully Yours* nimmt die beschriebenen Organisationsformen vorweg. Zwar ist richtig, dass die Episoden als Phantasien markiert werden. Zumindest die erste Phantasie-Version, die Thriller-Variante, in der der Dirigent mit kaltblütiger Akribie selbst mordet (seine Frau) und morden lässt (von den staatlichen Institutionen, die Tony, der von de Carter als Mörder hingestellt wird, zum Tode verurteilen), erhält ihren definitiven Status als *Phantasie-Version* erst ex post. Zwar legt der Zoom der Kamera in das Auge des Dirigierenden nahe, dass wir nun ‚im Kopf‘ von De Carter und bei seinen Phantasien sind; diese Schlussfolgerung ist zunächst aber noch nicht absolut zwingend: Die Verkopplung von Dirigat und ausgeführtem Mordplan ließe sich auch als Montage, die das mörderische Intrigenszenario an das Konzertdirigat anhängt, lesen.

Erst das Wiederaufgreifen der Konzertsituation und die Wiederholung der Situation des Phantasierens weisen der ersten Variante definitiv – in einer Nachträglichkeitskonstruktion – den Status des Imaginären zu. Überdies fällt der ‚Rahmen‘, den der Film in Szene setzt, schmal, ja filigran aus. Ein paar wenige Takte Dirigat – und schon finden wir uns wieder in einem der unterschiedlichen de-Carter-Szenarios: „Wie reagiere ich auf die von mir vermutete Untreue meiner Frau?“. Allein von der zeitlichen Ausdehnung her emanzipieren sich die verschiedenen Versionen von dem Rahmen, der sie diegetisch einbinden soll. Die imaginierten Handlungsalternativen auf der einen Seite, die in der Fiktion ‚real‘ vollzogene Handlung auf der anderen Seite unterscheiden sich eigentlich nicht in ihrem Phantasie- respektive Wirklichkeitsgehalt; alle Handlungsoptionen sind, wie ausgeführt, genregebunden. Der an der Tücke der Objekte scheiternde, als Tölpel agierende und ein Trümmerfeld hinterlassende de Carter erfüllt die Genrevorgaben des Slapsticks so passgenau wie der phantasierende de Carter zuvor etwa die mit einer *Prise Farce* versetzten *Crime-Thriller-* oder *Melodrama-Muster*. Die letzte, filmisch als ‚wirklich‘ markierte Slapstick-Version zeichnet sich nicht durch höhere *Vraisemblance* aus – wie könnte sie das auch als Slapstick-Version? Eingeebnet wird der Unterschied zwischen den als phantasiert markierten Episoden und der ‚echten‘ Schlussepisode auch dadurch, dass de Carter in der dritten imaginierten Version seiner Frau und seinem Sekretär Tony mitteilt, welche Reaktionsmuster er auf die Affäre schon phantasiert habe (sowohl Mord als auch großzügige Verzeihung). Die Zuschauer werden also zumindest einer kleinen Irritation ausgesetzt, ob diese dritte Version, wenn sie sich doch von früheren Phantasien absetze, nicht vielleicht doch als in der Fiktion ‚wirklich‘ markiert sei.

Wichtiger als die Opposition zwischen *nur phantasiert* und *tatsächlich agiert* ist die Komposition der verschiedenen Versionen. *Unfaithfully Yours* präsentiert zunächst Genre-Varianten – das Crime-Movie, das Melo –, die es in der letzten Version dann furios dekonstruiert und effektiv zum Slapstick transkribiert. Ähnlich planvoll organisieren *Lola rennt* und *Przypadek* die je verschiedenen Episoden, die je verschiedenen Versionen. Auch *Lola rennt* entlässt seine Zuschauer mit einem *happy ending*, der Alles-wird-gut-Variante, nachdem in Version eins die Titelheldin in einem Crime-Movie, in Version zwei der Freund in einem Melo zu Tode gekommen ist. Kieslowski beendet seinen Drei-Versioner mit einem buchstäblichen Knall. Die Optionen *Witek wird Kommunist*, *Witek wird Oppositioneller* werden in der dritten Version *Witek interessiert sich nicht für Politik* zu einem explosiven Ende gebracht: Die Flugzeugexplosion fungiert als effektvolle Schließungsfigur des Gesamtfilms. Es sind also formalästhetische Fragen, die die Choreographie der Möglichkeitsräume, der alternativen Versionen, der Handlungsoptionen bestimmen, bei *Unfaithfully Yours* genauso wie bei den beiden deutlich später gedrehten Filmen. Insofern lässt sich Sturges' Film dezidiert als ästhetischer Vorläufer etwa dieser beiden, narrativ neue Wege beschreitenden Filme betrachten. Wie *Lola rennt*, wie *Przypadek* oder etwa auch wie *Groundhog Day* setzt *Unfaithfully yours* immer wieder bei der selben Ausgangskonfiguration an – und startet nach dem Game Over eine neue Runde.

Nun ist die Strategie von *Unfaithfully Yours*, mit einem Versionen-Cocktail zu operieren, keine, die für das Classical Hollywood Cinema typisch wäre. Inszenierung von Parallelwelten und Versionen, die Handlungsalternativen präsentieren, kommen aber gelegentlich vor; ein bekanntes Beispiel etwa ist Frank Capras Comedy (genauer Comedy-Melodram) *It's a Wonderful Life* mit James Stewart aus dem Jahr 1946 – ein Film, mit einer quasi ‚hypertextuellen‘ Struktur und mit einem im Himmel angesiedelten narrativen Portal: Der von James Stewart gespielte Protagonist, dessen Geschichte von Kindheit an präsentiert wird, will sich umbringen, weil er keinen Ausweg mehr sieht. Ein Engel zeigt ihm daraufhin, die Welt, wie sie wäre, wäre der Lebensmüde nicht geboren worden; eine Welt mit Protagonist steht der Parallelwelt ohne Protagonist gegenüber.¹⁷

Im Folgenden geht es nicht um weitere Comedies, die Handlungen so multiplizieren und virtualisieren wie dies bei *Unfaithfully Yours* der Fall ist. Stattdessen soll das, was über Comedy im Allgemeinen und über Screwball Comedy im Besonderen konstatiert wurde – dass es eine Tendenz zu sich ver-

¹⁷ *It's a Wonderful Life* ist ein Weihnachtsfilm und das Genre Weihnachtsfilm, wenn es denn ein Genre ist, scheint ein Penchant zu Möglichkeitswelten zu haben. Das zeigen auch etwa die mehr als zwei Dutzend Verfilmungen von Dickens *A Christmas Carol*, die dem Protagonisten Scrooge eine Möglichkeitswelt vorführen.

vielfältigem Spiel gibt und deshalb jede Komödie, mehr oder weniger forciert, das Spielparadigma inszeniert und mit dem Rundenprinzip und Game-Over-Restart-Konfigurationen operiert –, in Bezug auf einige der bekanntesten und gerühmtesten Screwball Comedies in den Blick genommen werden. Bekanntlich etabliert sich die Screwball seit Mitte der 30er Jahre mit Rekurs auf die Romantic Comedy: als eine temporeiche Mischung aus Slapstick, Sophisticated (Romantic) Comedy und Farce, mit extrovertierten, verrückt-komischen Protagonisten.¹⁸ Screwball Comedies lassen sich wie Comedies en général als besonders prägnante Beispiele benennen für das gelegentliche oder sogar häufige Durchbrechen jenes Kontinuitätsstils, der sich in den Filmen Edwin Porters und D.W. Griffiths entwickelt und der nach der Analyse David Bordwells, Janet Staigers und Kristin Thompsons die formalen Mittel des klassischen Hollywoodkinos bestimmt.¹⁹ Mit *continuity editing*, konventionalisiertem Bühnenspiel, einheitlicher Mise-en-scene, aber auch narrativen Mitteln wie linearer Handlungsführung und durchsichtiger Motivation der Protagonisten erzielt

18 „Der Begriff *Screwball* bezeichnet eine bestimmte Wurftechnik beim Baseball, bei der der Pitcher den Ball so abfälscht, dass der Batter die Fluglinie nicht voraussehen kann. In den 30er Jahren bedeutet *Screwball* (oder *screwy*) dann soviel wie exzentrisch oder verrückt. 1936 findet der Begriff wiederholte Verwendung, um Carole Lombards Performance in *My Man Godfrey* zu beschreiben.“ Oltmann: *Unfinished Business*, S. 31. Duane Byrge und Robert Miller beschreiben diese Filme wie folgt: „[A] screwball comedy was at heart a love story. Its central romance was frequently instigated by an aggressive, even eccentric woman whose efforts to prod her more stodgy and conventional beau along the rocky road to the altar primed the comic mechanisms for a great deal of humor-by-embarrassment. Improbable events, mistaken identities, and ominously misleading circumstantial evidence quickly compounded upon each other, albeit by seemingly logical progression, until a frantic conclusion in which even the impending marriage gives only faint promise of providing some whit of order as antidote to the previous narrative chaos. [...] Difficulties in reconciling romantic leads' eccentricities were commonly complicated by other seemingly insurmountable obstacles to their union. Rules, customs, family obligations, romantic rivals – all needed to be circumvented, disregarded, or superseded, often with a cheery vengeance. Even lovers who were portrayed as highly intelligent could have lapses of silliness and mischief when temporarily confounded by the dull nature of their social station's conventions. Some screwball comedies were also comedies of remarriage, allowing the damaged union of the opening reel to be strengthened or replaced via the invigoration of a screwball interlude in the center of the story. Screwball couples whose relationship was not threatened throughout the narrative might instead be on a mission of some sort, perhaps to solve a mystery, and their odd-even pairing actually strengthened them in conquering the improbable and complicating obstacles they eagerly encountered in racing to the riotous, or at least crazily baffling, last reel“ (Byrge/Miller: *The Screwball Comedy Films*, S. 2f.).

19 Bordwell u.a.: *The Classical Hollywood Cinema*.

dieser Stil die ‚Unsichtbarkeit‘ der filmischen Produktionsbedingungen. Einige dieser Mittel werden aber in Comedies – und insbesondere in Screwball Comedies durch ihren Rückbezug auf Elemente des Slapstick – häufig durchbrochen: In allen Screwball Comedies wird mit Force gespielt, findet sich die Spiel-Spiel-Konfiguration auf vielfache Weise durchgeführt, etwa in theatralen Inszenierungen und Täuschungsmanövern, die in der Fiktion als Spiel vorgeführt werden. Erfolgreich sind die Protagonisten, wenn sie in den Spielen im Spiel mit genügend Verve schauspielern.²⁰ Als Beispiel sei Howard Hawks' Screwball Comedy *His Girl Friday* von 1940 mit Cary Grant and Rosalind Russell genannt. Die Starreporterin Hildy, von ihrem Chef Walter geschieden, will sich neu verheiraten – Walter will das verhindern. Hildys und Walters Partnerschaft beruht auf der gemeinsamen Einsicht, dass es weder im „newspaper game“, wie Hildy es nennt, noch in der Liebe so etwas wie ein Jenseits des Spielparadigmas gibt – das hat Katrin Oltmann gezeigt.²¹ Immerzu fallen sich die Protagonisten gegenseitig ins Wort, überlagern den Dialog des anderen, erschweren damit aber auch das Verständnis – und weichen so massiv vom konventionalisierten Filmspiel ab. Neben Falschgeld und falschen Checks wird in *His Girl Friday* mit falschen Versprechungen gehandelt; das Spiel, das Hildy und Walter mit großer Begeisterung inszenieren, ist, auszuprobieren, wie erfolgreich ihre Lügen, Manipulationen und Intrigen sind. Beide, Hildy wie Walter, sind großartige, auch zur Selbstparodie fähige Performer: „And their way of quarreling [...] is to *perform* to each other, their best and most challenging audience.“²² Walters Faszinationskraft liegt für Hildy gerade darin, dass er sie in dieser Fähigkeit zur Performance und Maskerade noch übertrifft. Beiden geht es darum, wer das Schauspiel länger durchhalten kann, wenn der eine den anderen der Lüge überführt, hat der die Runde verloren. Dann wird eine neue Runde eröffnet, dann heißt es: „Here, we'll start all over again.“

Das Rundenprinzip ist auch organisierend für *The Awful Truth*, einen Screwball-Klassiker aus dem Jahr 1937 von Leo McCarey. Zurechnen lässt sich

20 Screwball-Filme belohnen die Fähigkeit zur Performance, zur Schauspielerei: *In The Richest Girl in the World, Labeled Lady, My Man Godfrey, The Princess Comes Across, Nothing Sacred, Fifth Avenue Girl, Midnight, The Lady Eve, The Major and the Minor*, und in geringerem Maße auch in *The Awful Truth, My Favorite Wife* und *Love Crazy* operieren die Protagonisten mit falschen Identitäten. Anders als im Melodrama oder im Film noir werden sie für diese Übertretungen aber nicht zur Rechenschaft gezogen. Am Ende stehen diejenigen als Gewinner dar, die am forciertesten gespielt und intrigiert haben. Vgl. dazu Sikov: *Screwball*, S. 175f.

21 Vgl. Oltmann: *Unfinished Business*, S. 119-139.

22 Harvey: *Romantic Comedy in Hollywood*, S. 436.

The Awful Truth der Comedy of Remarriage²³, zu der etwa auch *His Girl Friday*, *The Philadelphia Story*, *The Lady Eve* und *Adam's Rib* gehören. Ehe und Scheidung werden in den Comedies of Remarriage als potentiell immer wiederholbarer Zirkel oder als Endlosschleife inszeniert. Zu Beginn von *The Awful Truth* sind Lucy und Jerry Warriner (gegeben von Irene Dunne und Cary Grant) verheiratet. Sie beschließen sich scheiden zu lassen, beide unterstellen dem jeweils anderen Untreue. Am Ende des Films kommen sie wieder zusammen. Wir befinden uns dann wieder in der Situation, mit der der Film beginnt. Comedies of Remarriage erzählen die Geschichte nach dem Game Over, inszenieren für ihre beiden Protagonisten und das Publikum einen Re-Start der Love Story; die Hochzeit wird wieder zur Scheidung führen. Und die Scheidung – das können, ja müssen wir annehmen – läutet wieder nur eine neue Runde im Heirats- und Scheidungsspiel ein. In den Schlussequenzen von *The Awful Truth* befinden sich die beiden Protagonisten in einem Landhaus. Es ist kurz vor 24 Uhr, die Scheidung soll um Mitternacht rechtskräftig werden. Lucy und Jerry liegen in benachbarten Schlafzimmern, an der Wand eine Art Kuckucksuhr. Lucy hat in ihrem Zimmer eine Kuckucksuhr, die viertelstündlich schlägt. Zwei Türchen öffnen sich, ein hölzerner Mann und eine hölzerne Frau kommen heraus, drehen sich und verschwinden durch ihr jeweiliges Türchen. Wie die Türchen der Kuckucksuhr öffnet sich – aufgrund von Windstößen – auch die Tür zwischen Lucys und Jerrys Schlafzimmer immer wieder (und wird immer wieder zugeschlagen). Die Schlusseinstellung des Films zeigt dann die Uhr mit ihrem Figuren-Balzritual – einem Ritual, das so zirkulär ist, wie die Struktur des Films und die Abfolge von Heirat und Scheidung.²⁴ Diesmal beinhaltet die Wiederholungsfigur aber die Möglichkeit des Sprungs, der Transgression. Beide Figürchen wählen dieselbe Tür – und wenn man ganz genau hinschaut, sieht man überdies, das die Uhrfiguren sich ‚verlebensdigt‘ haben: Die Uhrfiguren werden von einem Mann und einer Frau, die vielleicht Cary Grant und Irene

23 „Erwähnt sei, dass die Schnittmenge zwischen den Screwball Comedies und den Comedies of Remarriage zwar beträchtlich ist, dass jedoch nicht alle Comedies of Remarriage dem Screwball-Zyklus entstammen: Charles Musser (Musser: „Divorce, DeMille and the Comedy of Remarriage“, S. 282-313, 392-398, hier S. 305f. u. 309) hat darauf hingewiesen, dass die Comedy of Remarriage bereits in den späten 1910er und v.a. in den 1920er Jahren entstand. So setzten sich etwa Cecil B. DeMilles Filme *Don't Change Your Husband* und *Why Change Your Wife?* mit der steigenden Scheidungsrate und dem neuen, romantischen Liebesmodell auseinander. Einige Screwball Comedies of Remarriage der 30er Jahre wurden in den 20er Jahren bereits verfilmt, *The Awful Truth* etwa 1925 und 1929. Zum Genre der Comedy of Remarriage werden diese Filme, so Musser, ähnlich wie der Film Noir erst in der Rückschau“ (Oltmann: *Unfinished Business*, S. 146).

24 Vgl. ebd., S. 165f.

Dunne sind, im Trachtenkostüm gegeben. Bei dieser augenzwinkernden Schlusskonfiguration, die eine dem Production Code²⁵ geschuldete Ersatzhandlung in Szene setzt, haben wir es mit einer hypertextuellen Struktur zu tun, einem Ebenensprung (wie wir ihn aus Spielen insbesondere aus Computerspielen kennen); das Spiel der Geschlechter wird vom einen Level auf den anderen gehoben. Das *happy ending* ist freilich im Wolkenkuckucksheim angesiedelt, wirkt augenzwinkernd und ironisiert und ist, wie wir aus der Strukturvorgabe der Comedy of Remarriage wissen, ohnehin nur der Startschuss für die nächste Runde im Hochzeits- und Scheidungsspiel.²⁶

Gänzlich ad absurdum führt den *Happy-ending*-Topos des Genres Preston Sturges' Screwball Comedy aus dem Jahr 1942, *The Palm Beach Story*: Der Film beginnt mit Gerry und Tom Jeffers' Hochzeit.²⁷ Nach der Zeremonie zieht sich die Kamera vom Geschehen zurück, es erscheint der Schriftzug: „And they lived happily ever after.“ Gefolgt von: „Or did they?“ Die Handlung setzt erst einige Jahre später wieder ein, als die Ehe bereits vor ihrem Ende steht: Gerry will sich von Tom, einem glück- und erfolglosen Erfinder, scheiden lassen, um einen Millionär zu heiraten. Nach einigen Verwicklungen endet der Film schließlich mit einer Triple-Hochzeit: Neben Tom und Gerry (die wieder heiraten, obgleich sie noch gar nicht geschieden sind), heiratet Gerrys Millionär John D. Hackensacker III ihre Zwillingschwester, seine Schwester Princess heiratet wiederum Toms Zwillingsbruder. Wie zu erwarten, zieht sich die Kamera vom Geschehen zurück und es erscheinen die gleichen Schriftzüge wie zuvor: „And they lived happily ever after.“ „Or did they?“ Das ist wunderbar zynisch und lässt sich begreifen als Subversion der Genrevorgabe *happy ending* durch ihre Übererfüllung. Es lässt sich aber auch in Bezug auf Spielkonfigurationen lesen: Auch hier haben wir es mit einer Game-Over-Restart-Konfigura-

25 Der Motion Picture Production Code wurde von der Filmindustrie selbst eingeführt, um eine Zensur durch andere Institutionen wie der Kirche oder der Politik zu verhindern.

26 „The green place to which the quarrelers voyage to transform anger into admiration may seem to promise a rendering eternal of the couple's love, but it is always easy to be reminded that nothing is eternal. The very insistence on *remarriage* that Stanley Cavell finds so central to the screwball comedy can serve as a mark for the arbitrariness of any marriage: there can always be a fall from perfection that requires the whole process to start all over again [...]. And the ending in love is always exceeded by other endings or other narratives that go beyond the seeming eternity of the film's end titles. Most immediately, the end of the film usually coincides with the beginning of the remarriage, inviting one to imagine later moments, later transformations [...]" (zit. nach Polan: „The Light Side of Genius, S. 137).

27 Die Namen Tom und Gerry/Jerry lassen sich sicher auch als Verweis auf das sich streitende Cartoon-Paar lesen.

tion zu tun, die mit einem Levelsprung operiert – im nächsten Spiel agiert nicht mehr ein Paar, sondern deren drei: Die Schwierigkeitsstufe hat sich erhöht.

Abschließend sei der Blick auf eine Screwball Comedy geworfen, welche in Deutschland sicher die berühmteste ist, Howard Hawks' Film *Bringing up Baby* aus dem Jahr 1938 mit Katherine Hepburn und Cary Grant, der deutsche Titel lautet: *Leoparden küsst man nicht*.²⁸ Die Filmhandlung lässt sich, wie folgt, zusammenfassen: Susan Vance (Katherine Hepburn), eine hinreißend exzentrische und chaotische, junge und schöne reiche Erbin, trifft auf den etwas stoffeligen, aber sehr seriösen Paläontologen Dr. David Huxley (Cary Grant), in den sie sich sofort verliebt und den sie nicht mehr aus ihren Fängen lässt. Huxley arbeitet seit Jahren im *Stuyvesant-Museum of Natural History* an der Rekonstruktion eines Brontosaurus. Es gibt noch einen Knochen, den Claviculus Intercostalis, der nicht eingesetzt ist, aber dieser Knochen ist bereits gefunden und befindet sich auf dem Postwege. Im rasanten Verlauf des Films spielen dann ein Leopard, Baby, und dessen Leopardendoppelgänger, der Hund George, der den Dinosaurierknochen wegträgt und vergräbt, und vieles und viele andere ihre Rollen in aberwitzigen Konfigurationen. Der Film endet mit dem Paar Susan und David, das sich gefunden hat, und zugleich damit, dass die vor Liebe außer Rand und Band geratene Susan das Dinosauriergerippe zum Einsturz bringt.

Beschrieben werden kann die Handlung als Erziehungsprozess des Paläontologen durch Susan²⁹, die ihm beibringt, Spiele zu spielen und Spaß zu haben. Das Leben spielerisch zu nehmen, das Leben als Spiel zu nehmen und auch dafür zu sorgen, dass es immer Spiele zu spielen gibt, ist Susans Part: Sie erfindet unter anderem Versteckens-, Verkleidungs- und Verfolgungsspiele. Als die beiden etwa dem Hund George hinterherlaufen, der den Claviculus Intercostalis verbuddelt hat, formuliert Susan: „Isn't it fun, just like a game.“ David fällt es schwer, die Sache leicht zu nehmen – auf der Suche nach dem, nach *seinem* Knochen klagt er: „My bone. It's rare. It's precious.“ Das ist so

28 Dass *Leoparden küsst man nicht* in Deutschland so bekannt ist, hat mit der Häufigkeit zu tun, mit der Hawks' Film als einzige Screwball Comedy überhaupt in den 1970er und 1980er Jahren in ARD und ZDF ausgestrahlt wurde; in den USA ist *Bringing up Baby*, der zunächst ein kommerzieller Flop war, eher ein Geheimtipp unter Cineasten.

29 Stanley Cavell geht in seiner Studie zur Comedy of Remarriage genau vom Gegenteil aus: er argumentiert, dass die Frauenfiguren in diesen Filmen eine ‚Schulung‘ durch die männlichen Protagonisten durchlaufen (vgl. Cavell: *Pursuits of Happiness*).

witzig und so sexuell aufgeladen³⁰, wie das *to have fun* überhaupt – das eine dem Production Code geschuldete Formel für *to have sex* ist.

Beschrieben werden kann *Bringing up Baby* aber nicht nur als Komödie, die an ihrem männlichen Protagonisten eine Erziehung zum Spiel vornimmt. Beschrieben werden kann die Screwball Comedy auch als Spielanordnung, in der die beiden Protagonisten gegeneinander antreten. Es ließen sich eine Reihe von widerstreitenden Spielaufgaben formulieren, fokussiert seien jene, die durch die Eingangs- und Schlussequenzen des Films vorgegeben werden. Zu Beginn von *Bringing up Baby* wird Dr. David Huxley mit dem fast komplettierten Brontosaurus präsentiert, seine Aufgabe ist es, das Dinosauriergerippe zu rekonstruieren. Susans Spielauftrag ist ein anderer, als Gegenspielerin von Huxley ist sie mit der Dekonstruktion des Gerippes befasst. Am Ende des Films bringt sie das in jahrelanger Arbeit konstruierte Brontosaurierskelett zum Einsturz. Game Over – Restart: Huxley wird es wieder aufbauen müssen – und wir können vermuten, dass Susan, die anarchische Urgewalt, die alles zum Einsturz bringt, Gerippe ohnehin, auch wieder dafür sorgen wird, dass es immer neue Runden für das Rekonstruktionsspiel geben wird. Auch *Bringing up Baby* spielt also – wie es die anderen präsentierten Screwball Comedies, *The Palm Beach Story*, *The Awful Truth*, *His Girl Friday* und *Unfaithfully Yours* auf ihre je eigene Weise tun – mit der Game-Over- und Restart-Konfiguration. Alle in den Blick genommenen Comedies haben die genretypische Tendenz zu sich vervielfältigendem Spiel, zu Spiel-im-Spiel-Konstellationen, die Möglichkeitsräume und Varianten eröffnen. Sie setzen auf das Rundenprinzip, beginnen das Spiel nach seinem vorläufigen Ende immer wieder neu.

Literaturverzeichnis

- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York 1985.
- Byrge, Duane/Miller, Robert Milton: *The Screwball Comedy Films. A History and Filmography, 1934-1942*, NC/London 2001.
- Cavell, Stanley: *Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*, Cambridge (MA)/London 2001.
- Cohan, Steven: „Introduction. Musicals of the Studio Era“, in: ders.: (Hrsg.): *Hollywood Musicals. The Film Reader*, New York/London 2004.
- Feuer, Jane: *The Hollywood Musical*, London 1982, S. 35-42.

30 „Boner“ ist ein Slangausdruck für das erigierte männliche Genitale.

- Gunning, Tom: „The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“, in: Elsaesser, Thomas/Barker, Adam (Hrsg.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London 1990, S. 56-62.
- Harvey, James: *Romantic Comedy in Hollywood. From Lubitsch to Sturges*, New York 1991.
- Jenkins, Henry: „The Laughingstock of the City'. Performance Anxiety, Male Dread and Unfaithfully Yours“, in: ders./Karnick, Kristine Brunovska (Hrsg.): *Classical Hollywood Comedy*, New York 1995.
- Musser, Charles: „Divorce, DeMille and the Comedy of Remarriage“, in: Jenkins, Henry/Karnick, Kristine Brunovska (Hrsg.): *Classical Hollywood Comedy*, New York/London 1995.
- Oltmann, Katrin: *Unfinished Business. Hollywood – Remakes – Gender. 1930-1960*, Diss 2006. (Wird 2007 in Bielefeld unter dem Titel: „Remake | Premake. Hollywoods romantische Komödien und ihre Gender-Diskurse 1930-1960“ erscheinen).
- Polan, Dana: „The Light Side of Genius. Hitchcock's Mr. and Mrs. Smith in the Screwball Tradition“, in: Andrew Horton (Hrsg.): *Comedy/Cinema/-Theory*, Berkeley (CA)/Los Angeles (CA) 1991.
- Sarris, Andrew: „The Sex Comedy Without Sex“, in: *American Film* 3/5, 1978, S. 8-15.
- Sikov, Ed: *Screwball. Hollywood's Madcap Romantic Comedies*, New York 1989.
- Steiner, Ines: „Verfahren der Zitation in *Moulin Rouge!*“, in: Claudia Liebrand/Ines Steiner (Hrsg.): *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Marburg 2004, S. 285-296.

Filmverzeichnis

- 42nd Street (USA 1933, Regie: Lloyd Bacon).
- A Wild Hare (USA 1940, Regie: Tex Avery).
- Bringing Up Baby (USA 1938, Regie: Howard Hawks).
- Dames (USA 1934, Regie: Ray Enright/Busby Berkeley).
- Desperately Seeking Susan (USA 1985, Regie: Susan Seidelman).
- Doom (USA 2005, Regie: Andrzej Bartkowiak).

Don't Change Your Husband (USA 1919, Regie: Cecil B. DeMilles).

Duck Amuck (USA 1953, Regie: Chuck Jones).

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (USA 2004, Regie: Michel Gondry).

eXistenZ (Kanada 1999, Regie: David Cronenberg).

Fast and Furry-ous (USA 1949, Regie: Chuck Jones).

Fifth Avenue Girl (USA 1939, Regie: Gregory La Cava).

Footlight Parade (USA 1933, Regie: Lloyd Bacon).

Gold Diggers of 1933 (USA 1933, Regie: Mervyn LeRoy).

Groundhog Day (USA 1993, Regie: Harold Ramis).

His Girl Friday (USA 1940, Regie: Howard Hawks).

Hulk (USA 2003, Regie: Ang Lee).

It's a Wonderful Life (USA 1947, Regie: Frank Capra).

Kill Bill Vol. 1 (USA 2003, Regie: Quentin Tarantino).

Kill Bill Vol. 2 (USA 2004, Regie: Quentin Tarantino).

Lara Croft: Tomb Raider (USA 2001, Regie: Simon West).

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life (USA 2003, Regie Jan de Bont).

Libeled Lady (USA 1936, Regie: William A. Seiter).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).

Love Crazy (USA 1940, Regie: Jack Conway).

Memento (USA 2000, Regie: Christopher Nolan).

Midnight (USA 1939, Regie: Mitchell Leisen).

Moulin Rouge! (USA 2001, Regie: Baz Luhrmann).

My Favorite Wife (USA 1949, Regie: Garson Kanin).

My Man Godfrey (USA 1936, Regie: Gregory La Cava).

Natural Born Killers (USA 1994, Regie: Oliver Stone).

Nothing Sacred (USA 1937, Regie: William A. Wellman).

Palm Beach Story (USA 1942, Regie: Preston Sturges).

Pillow Talk (USA 1959, Regie: Michael Gordon).

Przypadek (Polen 1987, Regie: Krzysztof Kieslowski).
Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).
Puss gets the Boot (USA 1940, Studio: MGM).
Rashomon (Japan 1950, Regie: Akira Kurosawa).
Resident Evil 1 (USA 2002, Regie: Paul W. S. Anderson).
Resident Evil 2 (USA 2004, Regie: Alexander Witt).
Romeo & Juliet (USA 1996, Regie: Baz Luhrmann).
Sliding Doors (Großbritannien/USA 1998, Regie: Peter Howitt).
Sky Captain and The World of Tomorrow (USA 2004, Regie: Kerry Conran).
Sin City (USA 2005, Regie: Frank Miller).
Sliding Doors (USA 1998, Regie: Peter Howitt).
The Awful Truth (USA 1937, Regie: Leo McCarey).
The Lady Eve (USA 1941, Regie: Preston Sturges).
The Major and the Minor (USA 1942, Regie: Billy Wilder).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowsky).
The Midnight Snack (USA 1941, Regie: Joseph Barbera/William Hanna).
The Princess Comes Across (USA 1936, Regie: William K. Howard).
The Richest Girl in the World (USA 1934, Regie: William A. Seiter).
Unfaithfully Yours (USA 1948, Regie: Preston Sturges).
What's Up, Doc? (USA 1972, Regie: Peter Bogdanovic).
When Harry Met Sally... (USA 1989, Regie: Rob Reiner).
Why Change Your Wife? (USA 1920, Regie: Cecil B. DeMille).

Nicola Glaubitz

Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre

Selten beziehen die Diskussionen über das postklassische oder postmoderne Kino der 1990er Jahre auch Zeichentrickfilme mit ein. Doch in diesem Zeitraum veränderten sich nicht allein das Formrepertoire, die Produktionstechnik und die Rezeptionskontexte von Zeichentrickfilmen, wie der Rückzug des traditionsreichen Disney-Studios aus der Produktion von Zeichentrickfilmen zugunsten computergenerierter, fotorealistisch anmutender Trickfilme Ende 2005 und der weltweite Popularitätsgewinn japanischer Anime mit ihrer Stil- und Genrevielfalt in den 1990er Jahren zeigen.¹ In den 1990er Jahren verändert sich auch das Verhältnis von Zeichentrick und Realfilm: Traditionelle Stil- und Genremerkmale von Zeichentrickfilm und Spielfilm, Zeichentrick und Dokumentarfilm verlieren ihre Konturen. Die Vermarktungsstrategie des Films *The Matrix* und seiner beiden Sequels etwa erweiterte das ‚Matrix-Universum‘ nicht nur um gängige Merchandising-Artikel, Internetseiten und Computerspiele, sondern auch um eine Sammlung von Zeichentrick-Prequels und -Episoden, *The Animatrix*. Zeichentricksequenzen finden sich in halb-dokumentarischen Filmen wie *Bowling for Columbine* oder *American Splendor*. Mischfilme aus Realfilm und Zeichentrickfilm hatten sich nach dem Erfolg von *Who Framed Roger Rabbit?* im Mainstreamkino der 1990er Jahre etabliert, und in Spielfilmen wie *Lola rennt* und *Kill Bill I* übernehmen Zeichentricksequenzen tragende Funktionen. Filme wie *Sin City* oder *Renaissance* schließlich experimentieren mit visuell neuartigen Fusionen von Realfilm- und Zeichentrickästhetik.

1 Computeranimierte Spielfilme wie *Toy Story I* und *A Bug's Life*, zogen seit 1995 eine ganze Reihe ähnlicher, vorwiegend an Kinder adressierte Filme nach sich: z.B. *Shrek I-III* und *Ice Age*. – Japanische Anime haben in den 1970er Jahren einen eigenen Stil entwickelt, der sich deutlich von dem zuvor beherrschenden, an Disney angelehnten Stil unterschied und mit Themen wie Science Fiction und Erotik auch andere Publikumssegmente ansprach. Nach dem internationalen Erfolg von Katsuhiko Otomos *Akira* stießen Anime ab 1989 in Europa und den USA auf wachsendes Interesse. Hayao Miyazakis *Chibiros Reise ins Zauberland* schließlich war im Jahr 2003 der erste Zeichentrickfilm seit 1951, der bei der Berlinale gezeigt und mit einem Goldenen Bären prämiert wurde; Miyazaki erhielt bei den Filmfestspielen in Venedig als erster Animationsfilmregisseur einen Goldenen Löwen für sein Gesamtwerk (vgl. Nieder: Die Filme von Hayao Miyazaki, S. 7).

Neuorientierungs- und Hybridisierungstendenzen lassen sich also auf mehreren Ebenen lokalisieren – auf medientechnischen, ökonomischen, institutionellen und ästhetischen. Die folgenden Überlegungen beschränken sich auf die Ästhetik und Genrespezifik von Mischfilmen, die mit der Kontrastwirkung von Zeichentrick und Realfilm arbeiten. In vorrangig erzählenden, auf kontinuierlicher Handlungsreferenz basierenden Genres wie dem Spielfilm hat der Bruch der Darstellungsästhetik, den solche Kombinationen erzeugen, keinen festen Platz gefunden. Auch im Bereich der Zeichentrickgenres blieb er marginal. Dass die Kopplung von Zeichentrick und Realfilm nun Eingang in den Spielfilm findet und häufig mit Referenzen auf Spielformen einhergeht, lässt sich als *ein* Indiz für Neuverortungsbemühungen und Hybridisierungstendenzen des lange Zeit stabilen Formats Spielfilm lesen. Traditionell auf filmisches Erzählen fixierte filmanalytische Modelle wie der Neoformalismus stoßen hier an ihre Grenzen. Daher orientieren sich die folgenden Überlegungen zunächst an phänomenologischen Merkmalen von Zeichentrick und Realfilm, verfolgen diese filmhistorisch und skizzieren anhand kurzer Einzelanalysen der Filme *Heavy Traffic*, *Lola rennt* und *Kill Bill I* ihren symptomatischen Wert für das Kino der 1990er Jahre.

Inwiefern stellt die simultane oder sequenzielle Kombination von Zeichentrick und Realfilm einen ‚Bruch‘ der Darstellungsweise dar, und wie lässt er sich phänomenologisch genauer beschreiben? Die Kombination von Zeichentrickelementen oder -sequenzen mit realfilmischen Elementen oder Sequenzen² in einem fortlaufenden Film erzeugt eine auffällige Diskontinuität in der bildlichen Präsentation von Sichtbarkeit. Die Sichtbarkeit von Bildobjekten ist immer das Resultat manueller, technischer und stilistischer Manipulationen. Diese Manipulationen bestimmt Lambert Wiesing präziser als Formbildungen auf Bildträgern. Formen wiederum leisten im Modus des Ikonischen Gleichsetzungen oder Differenzierungen von Sichtbarem.³ Bildobjekte sind folglich

2 Ich unterscheide Zeichentrickelemente (also einzelne Figuren, Gegenstände), die synchron in Realfilmkontexten erscheinen (bzw. Realfilmelemente in Zeichentrickkontexten), von Zeichentricksequenzen, die mit Realfilmabschnitten alternieren. Mit Kopplung ist ein Neben- und Nacheinander gemeint, das die Unterschiede beider Typen nicht, wie etwa bei tricktechnisch erzeugten Spezialeffekten, zu verwischen sucht. Wegen dieser ästhetischen Spezifik, aber auch wegen ihrer quantitativ noch geringeren Bedeutung berücksichtige ich Spezialeffekte und andere Formen des Animations- und Mischfilms (z.B. Knetgummi- oder Puppenanimation) hier nicht.

3 Reine Sichtbarkeit verfügbar zu machen ist in Lambert Wiesings phänomenologischer Perspektive die spezifische Leistung von Bildern. Abhängig von der jeweiligen Pragmatik fungieren Bilder als Zeichen, als Veranschaulichung von Sehweisen oder als Simulationen (vgl. Wiesing: Phänomene im Bild, S. 10, 15-18).

niemals unabhängig von mitgezeigten Sichtweisen oder Stilen⁴ sichtbar, welche den Grad und die Art und Weise ihrer Differenzierung oder Abstraktion bestimmen. Bei Zeichnungen ist etwa, wie Roland Barthes beobachtet, die Wahrnehmung der Bildobjekte nicht unabhängig von der Wahrnehmung des Zeichenstils möglich.⁵ Formbildung basiert aber auch auf der Auswahl und Anwendung technischer Konfigurationen: Kameras sind beispielsweise so konstruiert, dass sie Bilder mit hohem Detailreichtum, einer bestimmten Schärfenverteilung und perspektivischer Optik liefern und auch so eine spezifische Sichtweise mit abbilden. Als „mechanisches Analogon des Wirklichen“ sind Fotografien zwar, wie Barthes formuliert, „Botschaften ohne Code“⁶ – das heißt Träger von Informationen, die ohne Umweg über erlernte und historisch variable Transformations- und Transpositionsprozesse des menschlichen Bewusstseins autographisch aufgezeichnet worden sind. Trotzdem (und Barthes zufolge paradoxerweise) sind fotografische und filmische Bilder, sobald sie sozial zirkulieren, unverkennbar stilisiert oder codiert und das heißt mit Bedeutung und Ausdruck angereichert: durch die Auswahl und das Arrangement der Bildobjekte, deren Beleuchtung, durch schriftliche Erläuterungen und narrative Kontextualisierungen, im Film durch Schnitte, Kamerabewegungen und -winkel, Proxemik und vieles mehr.

Zeichnerische und fotografische Bilder differenzieren bzw. vereinfachen die Sichtbarkeit ihrer Bildgegenstände also unterschiedlich stark – dem Detailreichtum fotografischer Bilder steht die Reduktion auf nicht oder kaum schattierte (Farb-)Flächen und starke Konturen in der Zeichnung gegenüber. Ein weiterer Unterschied liegt in der Organisation des Verhältnisses von Bildobjekt, Sichtweise und Bildträger. Zeichnungen bringen die Wahrnehmung nicht allein mit der Gleichzeitigkeit von gesehenem Bildobjekt und gesehenem Stil zum Oszillieren, sondern auch mit der gleichzeitigen Sichtbarkeit von Bildobjekt und Bildmaterial, der ikonischen Differenz: Eine Linie ist eine Kontur, aber *auch* immer noch eine Tuschelinie auf Papier oder auf Zelluloidfolie.⁷

4 Der verwandte Begriff ‚Stil‘ bei Barthes und ‚Konvention‘ bzw. ‚Code‘ bei Gombrich meint ein Set historisch kontingenter, erst zu erlernender, regelhafter und in Bezug auf Eigenschaften des dargestellten Gegenstands selektiver Transformationsregeln (vgl. Barthes: „Die Fotografie als Botschaft“, S. 24; vgl. Gombrich: „Bild und Code“, S. 278).

5 Barthes: „Rhetorik des Bildes“, S. 38.

6 Vgl. Barthes: „Die Fotografie als Botschaft“, S. 14f. Außerdem: „Rhetorik des Bildes“, S. 38.

7 Zur ‚analogischen Fülle‘ fotografischer Bilder vgl. Barthes: „Die Fotografie als Botschaft“ S. 13f., zur ikonischen Differenz vgl. Boehm: „Die Wiederkehr der Bilder“, S. 29f. und Wiesing: Phänomene im Bild, S. 17. Die Selbstbezüglichkeit der Zeichnung ist häufig hervorgehoben worden, z.B. von Imdahl: „Ikonik. Bilder und

Differenzierungsgrad und Organisation von Sichtbarkeits Ebenen hängen ihrerseits von konkreten pragmatischen und semantischen Kontextualisierungen ab. Bei künstlerischen Zeichnungen oder Comics etwa sind alle drei Sichtbarkeits Ebenen präsent und werden genutzt; Konstruktionszeichnungen und Diagramme lassen sich z.B. vergrößern, verkleinern oder farblich verändern, ohne dass diese Relevanzunterdrückung von Bildträger und -material die verallgemeinernde Modellfunktion der Darstellung beeinträchtigen würde. Die meisten Verwendungsweisen von Fotografien und Filmbildern zeichnen sich dagegen durch die Dämpfung sowohl der ikonischen Differenz als auch der Spannung zwischen Bildstil und Bildobjekt zugunsten der Präsentation eines wiedererkennbaren Bildobjekts aus.

Diese Überlegungen zum Unterschied von Zeichnung und Fotografie lassen sich für den Zeitraum zwischen den 1910er und den 1990er Jahren erweitern und auf massenattraktive filmische Bilder übertragen. Der Zeichenstil, der in kommerziellen Zeichentrickfilmen (wie z.B. in Disney-Filmen und in japanischen Anime) bevorzugt wird, teilt seine Stilisiertheit augenfällig mit: Die Bildgegenstände wirken vereinfacht und standardisiert, und in Cartoons mit Tierfiguren sind die Objektreferenzen sogar sekundär (Mickey Mouse erinnert nur noch entfernt an eine Maus). Dieser Stil entwickelte und etablierte sich innerhalb der technischen und kommerziellen Rahmenbedingungen des Zeichentrickfilms. Um einen Bewegungseindruck zu erzeugen, müssen pro Sekunde Film 12 bis 16 Einzelphasen gezeichnet und auf einen Filmstreifen fotografiert werden.⁸ Aufwendige Schraffuren und Details lassen sich ebenso wie die in der künstlerischen Handzeichnung üblichen individuellen Graphismen nur unter hohem Zeit- und Arbeitsaufwand wiederholen und Bewegungsphasen oder Perspektivwechseln anpassen. Auch die Erfindung der Folienanimationstechnik im Jahr 1915, die mit übereinander gelegten Transparentfolien arbeitet und von Phase zu Phase das Neuzeichnen nur einiger Bildelemente erfordert, änderte daran nichts Wesentliches – ebenso wenig wie der Einsatz von Computern, welche mittlerweile Zwischenphasen errechnen und grafisch umsetzen. Eine vereinfachte und standardisierte Linienführung, deutliche Konturen und flächige Farbfelder erleichterten dagegen das serielle und arbeitsteilige Zeichnen und Kolorieren.

Die spezifische Art der Bewegungsgenerierung im Zeichentrickfilm steigert ebenfalls den artifiziellen, selbstbezüglichen Charakter der Bilder. Zeich-

ihre Anschauung“, S. 323; Wollheim: „Why is Drawing Interesting?“, S. 9. Bezogen auf den Animationsfilm Balász: *Der Geist des Films*, S. 178.

8 Zeichentrickfilme laufen zwar auch mit der Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde, arbeiten aber in der Regel mit der arbeitssparenden Phasenverdopplung: jede Phase wird zweimal hintereinander fotografiert.

ner gehen synthetisch vor: Sie setzen einen Bewegungsablauf durch Ausprobieren aus einzelnen, selbst festgelegten Phasen zusammen. Das Resultat sind Bewegungsabläufe, die ‚unnatürlich‘ wirken, gleichzeitig aber darstellerische Spielräume eröffnen.⁹ Die Trickgestalten müssen weder der Schwerkraft noch Aggregatzuständen, Anatomien oder Körpergrenzen gehorchen. Dieses Potential wurde zur Präsentation von spektakulären Transformationen von Figuren, Verfolgungsjagden, drastischer Komik, grotesker Gewalttätigkeit und Sexualität genutzt.¹⁰ Seit den 1920er Jahren etablierten sich Tierfabeln, Märchen und die Adaption von Zeitungscartoons als gängige Genres.¹¹

Zeichentrickfilme entfalteten allerdings nicht allein das perzeptive Spannungspotential der Differenz von Bildobjekt und Stil, sondern dramatisierten auch die Selbstbezüglichkeit der Zeichnung und die Eigenlogik der animierten ‚Welt‘.¹² Viele der kurzen Zeichentrickfilme der 1910er und 1920er Jahre machen auf die ikonische Differenz in Zeichnungen aufmerksam, indem sie – mit Kopplungen von Realfilm- und Zeichentrickelementen – den Prozess des Zeichnens selbst ins Bild setzten. James Stuart Blackton, Karikaturist und Varietékünstler, filmte ab 1900 für seine Show Zeichnungen, die sich zu bewegen beginnen, belebt erscheinen und mit dem Zeichner interagieren.¹³ Mit ähnli-

9 Vgl. Small/Levinson: „Toward a Theory of Animation“, S. 69. Mit der 1914 entwickelten und auch oft für Special Effects verwendeten Technik der Rotoskopie dagegen lassen sich natürliche Bewegungsabläufe generieren, denn hier gehen Zeichner analytisch vor und setzen einzelne Filmbilder in Zeichnungen um. Mit computerunterstützter Motion Capture-Technik oder mit den neuen Rendering-Techniken lassen sich gleichfalls natürlich wirkende, tiefenräumlich situierte Bewegungsabläufe mit grafisch stark abstrahierten Darstellungsformen kombinieren, wie z.B. in dem ganz in Schwarzweiß-Farbfeldern gehaltenen Film *Renaissance*. Vgl. Giesen: „Rotoskopie“, S. 361. Außerdem: Giesen: „Motion Capture“, S. 298.

10 Vgl. Panofsky: „Stil und Medium im Film“, S. 28.

11 Vgl. Thompson: „Implications of the Cel Animation Technique“, S. 107f.

12 Vgl. die Beschreibung eines *Felix the Cat*-Cartoons von Pat Sullivan bei Balász: „Dem Felix reißt bei einem Abenteuer der Schweif ab. Er grübelt: Was nun? Die bange Frage wächst als Fragezeichen aus seinem Kopf. Felix betrachtet das schön geschweifte Fragezeichen. Er greift danach und steckt es sich hinten an. Alles ist wieder in Ordnung. Linie ist Linie und alles ist möglich, was gezeichnet werden kann“ (ebd.: Der Geist des Films, S. 128).

13 Der Kurzfilm *The Enchanted Drawing* schließt an die gängigen Jahrmarkts- und Vaudevillenummern des Schnellzeichnens oder des ‚chalk-talk‘ an. Vgl. Maltin: *Of Mice and Magic*, S. 1-3. Genaugenommen handelt es sich noch nicht um separat animierte Zeichentrickelemente plus Realfilm, sondern um einen insgesamt im Stoptrick aufgenommenen Film. – Die surrealen Effekte seiner Comicserie *Little Nemo in Slumberland* suchte Winsor McCay bereits früher, 1911, durch die Präsentation von Zeichentrickfiguren vor Realfilmhintergrund in Bewegtbilder zu übertragen.

chem Effekt greifen bei Earl Hurd (*Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum*, 1918) und Max Fleischer (*Out of the Inkwell*, 1915-1924) realfilmische, zeichnende Hände mit Tuschefüller oder Bleistift in die Zeichentrickgestaltung ein und verändern sie mitsamt der gezeigten Handlung.

In der inzwischen reichhaltigen Literatur zur Geschichte des Spielfilms gelten die Jahre zwischen 1907 und 1917 als Konsolidierungsphase: Der erzählende Film konsolidiert sich als Format, das Schnitt, Montage und Kamerabewegungen zur unmittelbar anmutenden Präsentation von Bildobjekten und zum Erzählen fiktionaler Geschichten einsetzt. Der abendfüllende narrative Spielfilm setzt sich als wichtigstes Genre durch und bleibt Hauptgegenstand der späteren Filmkritik und -wissenschaft. Mit dem international einflussreichen Hollywoodkino verbreiten sich Techniken der Aufmerksamkeitslenkung, welche die filmischen Stilmittel möglichst unauffällig in den Dienst der kontinuierlichen Geschehensreferenz treten lassen.¹⁴

Diese Unterschiede zwischen Spielfilmen und Zeichentrickfilmen finden eine Entsprechung in ihren einander kaum überlappenden Genreentwicklungen. Zeichentrickfilme schließen über die 1910er Jahre hinaus weiterhin eng an die Tradition des ‚cinema of attractions‘ an, das zunächst auf das Zurschaustellen der Kinotechnik selbst und später auf das Zurschaustellen spektakulärer Figuren, Orte, Szenen und Ereignisse setzte.¹⁵ Neben den kürzeren Cartoons des Vorprogramms stehen ab 1937 auch abendfüllende Zeichentrickfilme den ‚spektakulären‘ Genres des Revuefilms und des Musicals nahe, die Tom Gunning neben Avantgardefilmen als Erben des Kinos der Attraktionen bezeichnet hat:

In fact the cinema of attractions does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground, both into certain avantgarde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g. musical) than in others.¹⁶

Zeichentrickfilme in Spielfilmlänge waren als ökonomisch riskantere Produktionen gefälliger gestaltet und erzählt als Cartoons, und mit Walt Disneys *Snow White and the Seven Dwarves* wurden ab 1937 auf Kinder und Familien zugeschnittene Tierfiguren- und Märchenerzählungen zu den beherrschenden Trickfilmgenres.¹⁷ In Disney-Filmen und anderen Trickfilmproduktionen wer-

14 Vgl. Hansen: *Babel and Babylon* und Bordwell u.a.: *The Classical Hollywood Cinema*.

15 Vgl. Gunning: „The Cinema of Attractions“, S. 57f.

16 Ebd., S. 57.

17 Vgl. Giesen: „Walt Disney“, S. 119.

den die Erzählbögen häufig durch längere Musik- und Tanznummern unterbrochen und aufgelockert. Insgesamt hat sich kinogeschichtlich eine deutliche Hierarchie zwischen ‚ernsthaften‘ Spielfilmen und überwiegend humoristischen, nur ausnahmsweise abendfüllenden ‚Kinderfilmen‘ in Zeichentrick herausgebildet.¹⁸ Auch diese Hierarchisierung lässt Fälle, in denen Realfilm und Zeichentrickfilm gekoppelt werden, als Bruch der jeweiligen Darstellungsweisen erscheinen – man könnte von einer ikonischen Dissonanz sprechen, die pragmatisch und semantisch konsolidiert wurde.

Die phänomenologisch beschreibbare Differenz der Bildtypen, auf denen Spielfilme und Zeichentrickfilme beruhen, schlägt sich auch in der Gestaltung von Mischfilmen nieder. Mischfilme sind von den 1930er bis zu den 1950er Jahren und dann wieder in den 1990er Jahren populär. Das besondere Attraktionspotential der Kopplung liegt, wenn man die früheren Filme betrachtet, in den Schauwerten des animierten, musikbegleiteten Bildes selbst, welche durch die Schauwerte menschlicher Stars, die in Tanz- und Musiknummern mit bekannten Cartoonfiguren interagieren, gesteigert wird. Eine kurze, visuell durch das Aufschlagen eines riesigen Buchs gerahmte Slapstick-Cartoonsequenz ist 1930 etwa in dem Revuefilm *The King of Jazz* zu sehen, in dem ein Showmaster Anekdoten, Sketche und Musiknummern um den Bandleader Paul Whiteman präsentiert. In *Hollywood Party*, einer Komödie über Hollywood, reiht ein vordergründig einfältiger Plot Gesangs- und Tanzeinlagen sowie Starauftritte aneinander: neben Stan Laurel und Oliver Hardy tritt auch Mickey Mouse auf. Die farbige Zeichentricksequenz, mit der Mickeys Musikdarbietung innerhalb des Schwarzweißfilms illustriert wird, ist durch eine Heranfahrt auf ein Notenheft gerahmt.

Die Unterbrechung der bildlichen und räumlichen Kontinuität, den die Kopplung von Realfilm und Zeichentrickfilm darstellt, stört die Etablierung einer fiktionalen Wirklichkeit – sofern sie nicht eigens gerahmt und mit einer Motivation bzw. Funktion versehen wird. Eindeutig von der Realitätsebene des Realfilms abgehobene Zeichentricksequenzen können so auch ironisch kommentierende oder humorvoll erläuternde Funktionen übernehmen.¹⁹ Die

18 Vgl. Callahan: „Cel Animation: Mass Production and Marginalization in the Animated Film Industry“ und Edera: Full Length Animated Feature Films, S. 11. Zeichentrickfilme für Erwachsene sind in den USA und Europa selten. Edera verweist auf Lehrfilme (z.B. *Handling Ships*) und Ausnahmen wie die Orwell-Adaption *Animal Farm*. In Japan hingegen sind schon in den 1960er Jahren Erotikfilme und verstärkt seit den 1970er Jahren Zeichentrickfilme (Anime) für ein breiteres und erwachsenes Publikum produziert worden. Vgl. Edera: Full Length Animated Feature Films, S. 60 und Maas: „Anime – Die Welt als Zeichentrick“.

19 Beispiele für Musik- und Starfilme sind *The Three Caballeros*, eine Folge von Zeichentrickepisoden mit Realfilmfiguren; *Dangerous When Wet*, in dem Esther

Kopplung von Zeichentricksegmenten und -elementen in Realfilmen verläuft also über vermittelnde Momente wie eindeutige generische Verortungen des Gesamtfilms, narrativ motivierte und etablierte Wechsel der Wirklichkeitsebene oder visuelle und musikalische Rahmungen. Konnotationen, die sich historisch an die abstrahierenden und selbstbezüglichen Visualisierungsweisen von Comic, Zeitungscartoon, Karikatur und Zeichentrickfilm geheftet haben – Humor, Irrealität, Phantasie, Groteske, Ironie – werden innerhalb dieser Kontexte aktualisiert und konventionalisiert. Zeichentricksequenzen und -elemente finden sich insgesamt in Genres, in denen der Attraktionswert von Stars, Musik und expressiver (Körper-)Bewegung im Vordergrund steht oder in denen fantastische, magische und übernatürliche Welten entworfen werden. Wie Zeichentrickfilme fungieren Mischfilme als ‚Verstärker der Imagination‘.²⁰ Sie suspendieren die Quasi-Objektivität des Spielfilmbildes insofern zugunsten eines anderen Zieles als das Autoren- und Avantgardekinos der 1950er bis 1970er Jahre, das hauptsächlich die filmische *Erzählbarkeit* von Wirklichkeit mit einer Vielzahl von Verfremdungsweisen, aber ohne Rekurs auf Zeichentrickelemente problematisierte. Fredric Jameson sieht Zeichentrickfilme als Vorläufer des seiner Ansicht nach postmodernen Mediums Video und Fernsehen, da sie eine an der materiellen Oberfläche verweilende, musikalisch strukturierte ‚Lektürehaltung‘ für nicht mehr hierarchisierte Bild- und Klangordnungen einübten:

We need to explore the possibility that the most suggestive precursor of the new form [i.e. video] may be found in animation or the animated cartoon, whose materialistic (and paradoxically nonfictive) specificity is at least twofold: involving, on the one hand, a constitutive match or fit between a musical language and a visual one (two fully elaborated systems which are no longer subordinate to one another as in fiction film), and, on the other, the palpably produced character of animation’s images, which in their ceaseless metamorphosis now obey the ‚textual‘ laws of writing and drawing rather than the ‚realistic‘ ones

Williams ihre Schwimmkünste mit Cartoonfiguren vorführt; das Musical *Anchors Aweigh* mit Gene Kelly, der ebenso wie Fred Astaire in *Invitation to Dance* mit Zeichentrickfiguren tanzt. Als Illustration eines Musikstücks fungiert eine Zeichentricksequenz in *Pink Floyd: The Wall*. In *Song of the South*, einem Realfilm, werden Kindern erzählte Geschichten als Zeichentricksequenz gezeigt; Kommentarfunktion haben die Zeichentricksequenzen in der Ehekomödie *The Four Poster* und in Woody Allens *Annie Hall*; Beispiele für Märchen- und Kinderfilme sind Walt Disneys Serie *Alice in Cartoonland*, angelehnt an Carrolls *Alice in Wonderland*, in der real gefilmte Schauspieler mit animierten Figuren und Umgebungen interagieren, sowie *Mary Poppins* oder *Pete’s Dragon*.

20 Vgl. Wiesing: Phänomene im Bild, Kapitel 1.

of verisimilitude, the force of gravity, etc. Animation constituted the first great school to teach the reading of material signifiers (rather than the narrative apprenticeship of objects of representation — characters, actions, and the like).²¹

Das Attraktionenkino entwickelt in den späten 1960er Jahren noch andere als die von Tom Gunning angedeuteten Trends zum Avantgarde- und Experimentalfilm (der Materialität und Konventionalität filmischer Formen herausstellt) und zum musikalischen Unterhaltungsfilm. In einer experimentellen Phase zwischen 1967 und 1975 fanden bei Regisseuren wie Robert Altman, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese u.a. einerseits avantgardistische Elemente der *Nouvelle Vague* und des Neorealismus Eingang in den Hollywoodfilm.²² Andererseits begann, so Jan Distelmeyer, ein „Siegesszug des Attraktions-Kinos mit Steven Spielbergs *Jaws* und George Lucas' *Star Wars* [...], [der] als Ära des Blockbuster- und High-Concept-Movie noch immer andauert.“²³ Diese Phase filmästhetischer Neuorientierungen wird als New Hollywood angesprochen; ihren Impuls bezog sie aus einer ökonomischen Krise der Hollywood-Filmindustrie und aus Umstrukturierungen ihrer Finanzierungs-, Produktions- und Distributionsweisen. Auch die Konkurrenz durch das Fernsehen und durch andere Freizeitangebote (besonders der Jugendkulturen) legte für die Produzenten eine Neuorientierung nahe, die sich in den frühen 1970er Jahren als experimentelle Suche nach neuen, für einen nun unbekanntem Markt attraktiven Spielfilmkonzepten vollzog.

Die Suchbewegungen des New Hollywood in Richtung der Avantgarden und in Richtung Spektakel und Action wiederholen sich, wie z.B. Distelmeyer und Jens Eder nahelegen, in veränderter Form und unter anderen Bedingungen in den 1990er Jahren.²⁴ Anders als im New Hollywood wird die Filmerzählung nicht nur spektakulär und avantgardistisch ‚aufgerauht‘, sondern auch in ihrer Bedeutung marginalisiert: Konventionsbrüche etwa durch intertextuelle Referenzen oder Selbstreferenzen, durch ironische Mehrfachcodierung des filmisch Erzählten und durch die Hervorhebung visuell und akustisch spektakulärer oder überkomplexer Momente setzen Erzählmuster bereits als bekannt voraus. Filme bieten zwar noch die Option an, diese Muster zu entdecken und zu verfolgen; sie bieten Fernseh- und Videokonsumenten mit breiter

21 Jameson: Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism, S. 77.

22 Vgl. Bordwell u.a.: The Classical Hollywood Cinema, S. 373.

23 Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“, S. 69. Zu den Hintergründen New Hollywoods vgl. ebd., S. 66-69.

24 Ebd., S. 69; vgl. Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino“ S. 29, vgl. zum folgenden Eders Merkmalskatalog des postmodernen und postklassischen Kinos.

Erfahrung in Narrationstechniken aber, wie bei Jameson angedeutet, noch weitere Optionen an.²⁵ Seit den 1980er Jahren übten z.B. Musikvideos mit spektakulären, aber nicht narrativ strukturierten Kopplungen aus Musik und Körperinszenierung oder Computerspiele Rezeptionshaltungen ein, die in Spielfilmen mitaktualisiert werden konnten.

Obwohl auch postklassische oder postmoderne Spielfilme²⁶ noch Erzählstrukturen aufweisen – zuweilen in fragmentierter, verzweigter, gespiegelter, achronologischer, episodischer oder selbstreferenzieller Form –, so entfalten sie (folgt man der Begriffsmatrix von Jochen Venus) neben ihren experimentellen auch ihre spielerischen Momente.²⁷ ‚Postmoderne‘ Filme geben Anstoß zu einer formanalytischen Auseinandersetzung mit der Frage, wo die in ihnen angetroffenen medialen Formen einzuordnen wären und was diese zuallererst ausmacht. Insofern aktualisieren sie Experimente, denn sie thematisieren und problematisieren den Akt der Zuordnung eines Medienangebots zur Kategorie Erzählung. Als ‚Kontrastmittel‘ fungieren in den 1990er Jahren zunehmend Referenzen auf mediale Formen, die der Kategorie Spiel zuzuordnen sind – z.B. Spiel- oder Darstellungsaufgabe, Spielfeld, Spielregeln, Spielfiguren, Runden, Levels. Diese Formen selbst können freilich im Film nur referentialisiert und vom Zuschauer beobachtet, nicht aber aktiv gespielt werden. Spielerische Aktivität ist in reduzierter Form aber beispielsweise in zitierenden und parodierenden Filmen gefragt, wenn es um das Spekulieren auf die jeweilige Verwendung und auf die Kombinationsmöglichkeiten bekannter Erzählelemente geht. Die nun folgenden Einzelanalysen eines Films aus dem Kontext des New Hollywood und zweier Filme aus den 1990er bzw. 2000er Jahren nehmen den Leitfaden der Kontextualisierung von Zeichentrick und Realfilm wieder auf. Zur Frage steht nun auch, wie sich dabei die anfangs skizzierte Ordnung der Sichtbarkeitsebenen in Spielfilm-Zeichentrickkopplungen verändert, wenn

25 Vgl. Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“, S. 74. Diese neue Vielfalt z.T. nicht mehr hierarchisierter Optionen unterschätzt Thompson in *Storytelling in the New Hollywood*, wenn sie von einer unebrochenen Dominanz klassischer Hollywood-narrative bis in die 1980er Jahre ausgeht.

26 Die Verwendung der Begriffe ‚postklassisches‘ oder ‚postmodernes‘ Kino ist nicht nur wegen der Heterogenität der damit gemeinten Filmproduktionen und entsprechender Merkmalskataloge umstritten, sondern auch weil dahinsteht, inwieweit sie repräsentativ für die Gesamtheit der Filmproduktion der 1990er Jahre sind. Vgl. Bordwell: „Postmoderne und Filmkritik“, S. 31f.

27 Vgl. Venus: *Masken der Semiose*, S. 305, 318. Erzählung, Spiel und Experiment sind hier als Grundkategorien verstanden, in denen mediale Formen, Formate und Angebote verwirklicht werden. Die grundlegende Unterscheidung zwischen *Erzählung* (als dargestellte Handlung) und *Spiel* (als Handlung der Darstellung) wird durch die *experimentelle* ‚Markierung als...‘ geleistet.

Spiel motive und -strukturen und experimentelle Momente an Gewicht gewinnen.

Ralph Bakshis Film *Heavy Traffic* ist ein frühes Beispiel für die Präsenz von experimentellen Momenten und Spiel motiven im Spielfilm und überdies für eine versuchsweise Neuverortung der Kopplung von Zeichentrick und Real film. Mit *Heavy Traffic* diffundiert erstmals die vorher der Komödie und dem Revuefilm vorbehaltene hohe Toleranz für intertextuelle Verweise und Selbstreferenzen, Genremischungen und Abweichungen von linearen Erzählstrukturen²⁸ in einen neuen Kontext. Auch wenn Bakshis Film nicht modellbildend war, aktualisiert er dennoch im weiteren kulturellen Kontext des New Hollywood formästhetische Möglichkeiten, die in den 1990er Jahren nochmals und ähnlich verwirklicht werden.

Der Film referiert parodistisch auf Francis Ford Coppolas *The Godfather* und situiert sich durch Soundtrack (Soul, Psychedelic, Jazz), Schauplätze und Charaktere im Kontext der linken Jugend- und Subkultur der späten 1960er Jahre. Ein überzeichnetes Bild der afroamerikanischen Kultur New Yorks wird im Film zur Projektionsfläche für die Phantasien des jungen Flipperspielers Michael. Er wird ebenso wie der Spielautomat realfilmisch eingeführt.²⁹ Als comiczeichnende Zeichentrickfigur gerät er in eine irrwitzige Folge grotesker und/oder erotischer Situationen und wird schließlich im Auftrag seines Vaters (eines frustrierten Kleinmafiosos) erschossen, der seine Beziehung zu der attraktiven schwarzen Barkeeperin Carole missbilligte. Der Schuss fällt, als der Flipperautomat wieder realfilmisch ins Bild gesetzt wird und ‚Tilt‘ signalisiert. Der Real film-Protagonist verlässt wutentbrannt die Spielarkade und begegnet auf der Straße einer wirklichen Carole. Immer wieder werden Real filmaufnahmen der Kugel im Flipperautomaten oder der Hände an den Hebeln zwischen die überwiegend in Zeichentrick gehaltenen Handlungssequenzen eingeblendet (vgl. Abb. 1). Zeichenstil und Themen in *Heavy Traffic* schließen an amerikanische Undergroundcomics der 1960er Jahre an (vgl. Abb. 2): Robert Crumb, Gilbert Shelton, Vaughn Bodé und andere verliehen voluminös dargestellten Figuren mit expressiver Linienführung und groben Schraffuren eine Körperlichkeit, die in kommerziellen Comics und Cartoons bislang gefehlt hatte. Buchstäblich überzeichnete, spektakuläre Körperdarstellungen und -aktionen

28 Vgl. Eder: „Die Postmoderne im Kino“, S. 28. *Heavy Traffic* wurde von AIP (American International Pictures) produziert. Diese Produktions- und Verleihfirma hatte sich zwischen den 1950er und 1970er Jahren auf *exploitation*-Filme spezialisiert, brachte aber auch europäische Autorenfilme wie Fellinis *La Dolce Vita* in die US-Kinos.

29 Der Flipperautomat gehörte seit den späten 1960er Jahren zur Jugendkultur. Vgl. Kent: *The Ultimate History of Video Games*, S. 7f.

gehörten ebenso wie Extensionen der Imagination in Richtung von Skatologie, Sex, Gewalt, Blasphemie und politischer Satire zu ihren bevorzugten Themen, und fanden auch Eingang in Bakshis Film.



Abb. 1, 2: *Heavy Traffic*

Visuell zielt Bakshi auf eine Verschränkung von Zeichentrick und Realfilm ab. Zeichentrickfiguren, die stilistisch Robert Crumb nachempfunden sind, agieren im größten Teil des Films vor teils gezeichneten, teils real gefilmten Hintergründen. Die starken Helldunkelkontraste und Verfremdungseffekte (Negativprojektion, Einfärbung und kontrastreich geschminkte Schauspieler, vgl. Abb. 3) der Realfilmelemente dämpfen die Referenzen auf Bildobjekte. Sie intensivieren stattdessen die Sichtbarkeit filmischer Materialeigenschaften und verleihen ihnen ein grafisches Aussehen. Die visuelle und narrative Rahmung der Zeichentrickpassagen ist insgesamt nur flüchtig. Zwar steht eine doppelte Rückkehr in die reale Welt am Schluss, als der Realfilm-Protagonist seine zeichnerischen Phantasien zurücklässt und aus der Absorption in das Flipperspiel auftaucht, um seiner Traumfrau zu begegnen. Eine Trennung und Hierarchisierung von Realität und Phantasie ist aber weder die Pointe noch die Motivation des Filmgeschehens, das ihre Verflechtung inszeniert und – skandiert durch den Lauf der Flipperkugel – einer eher zufälligen Logik der Über-

bietung und Eskalation folgt. Die Differenz zwischen Zeichentrick und Real-
film verliert dabei auf der visuellen Ebene, aber auch durch ihre dramaturgi-
sche Einbettung ihre ikonische Dissonanz.

Die Veränderung der vertrauten spielfilmtypischen und der zeichentrickty-
pischen Sichtbarkeitsorganisationen erfordert ein ständiges Überprüfen und
Sortieren der visuellen Informationen: Sind Bildelemente für den Fortgang der
Handlung relevant, sind sie lediglich Visualisierungsalternativen, gehören sie zu
einem stilistischen Muster mit eigener Bedeutung oder sind sie ornamentale,
spielerische, überbordende Elemente mit Eigenstatus (vgl. Abb. 3, 4)? Das ex-
zessive Durchspielen von Visualisierungsalternativen und -möglichkeiten bleibt
dem Ausstellen spektakulärer Eigenwerte von Zeichentrick und Filmmaterial
sowie dem Zeigen thematischer Schauwerte verpflichtet.

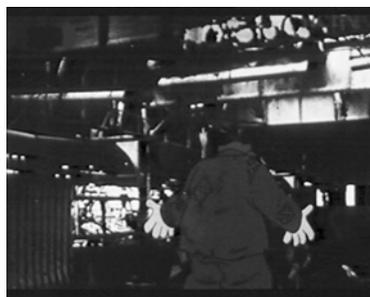
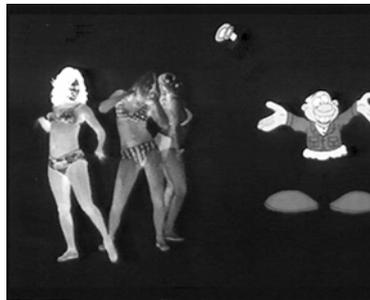


Abb. 3, 4: *Heavy Traffic*

Für solche Elemente im Film, deren Funktion für die Diegese zunächst frag-
lich bleibt oder welche die narrative Kohärenz und Kontinuität zu sprengen
drohen, hat Kristin Thompson 1981 die Bezeichnung Exzess oder Überschuss
vorgeschlagen.³⁰ Sie konstatiert zunächst das Fehlen eines deskriptiven
filmwissenschaftlichen Vokabulars für Texturen, Geräusche, Farbgebung und

30 Vgl. Thompson: „The Concept of Cinematic Excess“, S. 487.

andere Elemente, welche die Aufmerksamkeit an nichtnarrative Aspekte des Films binden.³¹ Thompson lokalisiert einen Überschuss in den Bereichen filmischer Visualität, die mit dem Stilbegriff nicht mehr abzudecken sind: Zwar lenken auch stilistische Elemente die Aufmerksamkeit von den Bildobjekten auf die Aufzeichnungsweise, aber sie bilden wiedererkennbare Muster, die wiederum bedeutungstragend werden: „Style is the use of repeated techniques which become characteristic of the work; these techniques are foregrounded so that the spectator will notice them and create connections between their individual uses.“³² Dies entspricht David Bordwells neoformalistischer Definition von Stil:³³ Stil ist je nach dem Grad seiner Hervorhebung erzählerischen Funktionen untergeordnet (wie im ‚klassischen Hollywoodkino‘) oder schärft die Aufmerksamkeit für nichtnarrative Aspekte. Diese letztere Option bietet, so Bordwell, aber keinen nennenswerten „cognitive and perceptual payoff“, so dass ihre Untersuchung vernachlässigenswert sei.³⁴ Ausnahmen sind künstlerische Filme oder Beispiele von *parametric narration* z.B. bei Ozu oder Bresson. Hier schüttelt Stil seine bedeutungstragenden oder -generierenden Funktionen ab und bildet ästhetisch faszinierende, aber interpretationsresistente ästhetische Muster. Bordwells Kategorie *parametric narration* erfasst jedoch nur Resultate einer mehr oder minder radikalen Reduktion von Parametern, das heißt einer ‚asketischen‘ Verknappung und Sinnverweigerung, die sich auch in avantgardistische Strategien etwa des strukturalen Films und Theaters oder der Farbfeldmalerei findet.³⁵ Thompsons Begriff des Überschusses hingegen erweitert das Feld um das Resultat entgegengesetzter Strategien: die Überfrachtung des

31 Roland Barthes hatte die Wahrnehmung solcher Elemente, die das fotografische Bild in seiner ‚analogischen Fülle‘ per se mitschleppt, als Konstitution eines ‚dritten‘ oder ‚stumpfen Sinns‘ beschrieben. Die Bezeichnung ist insofern irreführend, da es sich – wie Kristin Thompson anmerkt – zwar um den Anreiz zu einer längeren Beschäftigung mit dem Bild handelt, dieser Anreiz aber nicht unbedingt in einer Sinnkonstruktion resultiert. Barthes spricht an anderer Stelle zutreffender von ‚Bedeutsamkeit‘. Vgl. Thompson: „The Concept of Cinematic Excess“; S. 488, Barthes: „Rhetorik des Bildes“, S. 49f.

32 Thompson: „The Concept of Cinematic Excess“, S. 489.

33 Für Bordwell konstituieren die willkürliche Beschränkung auf eine überwiegend statische Kamera und niedrige Blickpunkte sowie die unklare Raumstruktur in den Filmen Yasujiro Ozus z.B. eine wiedererkennbare ‚Signatur‘ des Regisseurs mit allein ästhetischem Wert. Vgl. Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, Kapitel 12, insbesondere S. 287, 289.

34 Ebd., S. 53.

35 Ebd., S. 289.

visuellen Feldes mit Informationen, die unklare oder fehlende Anweisungen für Musterbildung geben, aber dennoch Aufmerksamkeit binden.³⁶

Die deskriptiven Interessen Thompsons leuchten angesichts eines Films wie *Heavy Traffic* unmittelbar ein und scheinen auch dem postklassischen und postmodernen Kino entgegenzukommen. Hier finden sich visuell und akustisch extrem komplex und dicht strukturierte Filme, die zudem semantisch-narrativ mehrfachcodiert sind – z.B. Francis Ford Coppolas *Bram Stoker's Dracula*, Baz Luhrmanns *Romeo + Juliet* und *Moulin Rouge!* oder Mamoru Oshis *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Auch Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm erweitern ihren angestammten Genrebereich zwischen Märchen, Fantasy und Komödie und deren bereits traditionell gelockerte Restriktionen narrativer und kausaler Logik: in den 1990er Jahren gesellen sich in *Cool World*, *Space Jam*, *Scooby-Doo* und *Looney Tunes: Back in Action* zu Gags, Musik, Geschwindigkeit, Film- und Sportstars auch Erotik und dichte Zitattexturen. Das Modell hatte der vierfach oscarprämierte Film *Who Framed Roger Rabbit?* unter der Regie von Robert Zemeckis geliefert. Er fächert als Mischung aus Slapstickkomödie, Film-Noir-Detektivgeschichte, Film über Hollywood und Revue zahlreicher Cartoonfiguren und -serien eine immense Menge an intertextuellen und selbstreferentiellen Verweisen auf. An solchen Beispielen werden allerdings auch die Grenzen des Thompsonschen Begriffs vom Überschuss deutlich, denn die Identifizierung von Überschuss kann hier nicht mehr über den Kontrast zu einer voraussetzbaren Erzählfunktion geleistet werden. ‚Überschüssige‘ Elemente können zwar narrativ irrelevant, aber durch eine Spielstruktur oder durch die Faszination einer Bild-Musik-Kopplung motiviert sein. Diese Problematik lässt sich an Tom Tykwers *Lola rennt* und an Quentin Tarantinos *Kill Bill I* veranschaulichen. Kurze Zeichentricksequenzen übernehmen hier zwar eine neue, nämlich integral erzählende Funktion, stehen aber in einem Gesamtkontext, der die Vorstellung einer klassischen Filmerzählung samt ihrer visuellen und akustischen Gestaltung gründlich demontiert. In Tykwers Film fangen einander überlagernde Spiel- und Erzählstrukturen ‚überschüssige‘ Elemente teilweise auf, während man bei Tarantino ein Gleiten überschüssiger, überkomplexer Bedeutsamkeitssignale ins Beliebiges beobachten kann.

Lola rennt ist wie eine Nacherzählung dreier aufeinander folgender Spielrunden aufgebaut. Sandra Schuppach verweist auf die Parallelen zum Aufbau

36 Vgl. Thompson: „The Concept of Cinematic Excess“, S. 491f. Thompson umreißt freilich nur die *Bereiche*, in denen Überschuss zu finden wäre und lokalisiert diese in den Ausgestaltungsspielräumen einer ‚normalen‘ Narration (etwa Auswahl, Dauer, Grad der Hervorhebung und Wiederholung narrativer Funktionsträger). Sie argumentiert zwar, dass Überschuss die filmische Konstitution einer Erzählung tangiere, führt dies aber nicht weiter aus.

eines Computerspiels, präziser: eines Actionspiels.³⁷ Die Hauptfigur Lola ähnelt mit hellgrünem Tanktop, Stiefeln und unerschöpflicher Laufenergie durchaus der bekannten Spielfigur Lara Croft aus dem bekannten Videospiel *Tomb Raider*. Nach einem einleitenden Teil ergeben sich aus einer Ausgangssituation drei Varianten einer Erzähl/Spielhandlung. Die drei Sequenzen sind chronologisch nicht eindeutig verortbar: Sie sind, da man sie als Spielrunden *und* als Filmteile sieht, zeitlich sowohl nacheinander gestaffelt als auch, da sie zum selben Ausgangspunkt zurückkehren, parallel. Die Ausgangssituation ist folgende: Die Hauptfigur Lola erhält zuhause einen Anruf ihres Freundes Manni, der für einen Gangster arbeitet. Manni sollte 100.000 DM bei ihm abliefern, hat die Tüte mit den Scheinen aber in der S-Bahn vergessen und muss nun den Betrag bis Punkt 12 Uhr mittags beschaffen. Lola bleiben 20 Minuten, um ihm zu helfen, und sie stürzt aus der Wohnung. Hier setzen die jeweiligen Varianten neu ein: Lola bewältigt dreimal denselben Parcours aus Berliner Straßen und trifft auf unterschiedliche Hindernisse, Hilfsmittel, Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten. Die erste und zweite Sequenz enden mit dem Tod Lolas bzw. Mannis; erst im dritten Durchlauf überleben beide und haben überdies reichlich Geld übrig. Den Neustart markiert jeweils die Wiederholung der kurzen Filmsequenz vom Aufprallen des Telefonhörers auf der Gabel bis zu Lolas Verschwinden aus der Wohnung.³⁸ Die Variationen ergeben sich aus der minimal unterschiedlichen Zeitdauer, die Lola auf der Treppe ihres Mietshauses mit dem ersten Hindernis – einem knurrenden Hund samt Besitzer – verbringt. Als Zeichentricksequenz wird gezeigt, wie sie beim ersten Mal zögert, beim zweiten die Treppe hinunterfällt und beim dritten Mal über den Hund hinweg springt.

Diese kritische Zeitspanne wird durch den Bildtyp Zeichentrick aus dem realfilmischen Kontext herausgehoben. Die feinen Umrisslinien, flächigen und leuchtenden Farben sowie die abgerundeten Konturen von Körper und Gegenständen erinnern an Cartoons. Die Sequenz lässt sich freilich zunächst nicht klar in den Handlungsverlauf einordnen. Als Lola den Flur ihrer Wohnung entlangläuft, folgt ihr die Kamera von hinten, nimmt dann aber uner-

37 Vgl. Schuppach: Tom Tykwer, S. 54-56. Schuppach bemerkt, dass die Hauptfigur während der drei Durchläufe lernt (z.B. das Überwinden des ersten Hindernisses auf der Treppe, den Gebrauch einer Pistole). – Weitere Verweise auf (Fußball-) Spiele finden sich im Vorspann, und in der dritten Sequenz erspielt sich Lola das fehlende Geld im Casino.

38 Zwischengeschaltet sind nach der ersten und der zweiten Runde ebenfalls zwei Varianten einer Szene, die Lola und Manni im Bett zeigen und in der sie über ihre Beziehung und deren Zukunft sprechen. Sie sind durch rote Beleuchtung von anderen Filmteilen abgehoben, und es bleibt unklar, ob sie Gedanken der sterbenden Protagonisten visualisieren, Rückblenden oder Prolepsen sind.

wartet eine Abzweigung ins Wohnzimmer, umkreist den Sessel mit Lolas Mutter, fährt dann auf den laufenden Fernseher mit einem Trickfilm zu und zeigt diesen dann bildfüllend. Man erkennt eine Cartoon-Lola auf der Treppe.³⁹ Unvermittelt wird danach wieder auf den Realfilm zurück geschnitten. Die unerwartete Kamerafahrt ins Wohnzimmer und die Fahrt auf und ‚in‘ den Fernseher setzen die eigentliche Handlung über den Bruch der Darstellungsform hinweg fort, obwohl sie zunächst eine Abschweifung suggerierten.

Die Zeichentricksequenz ist so kontextualisiert, dass eine mit der Koppelung ‚Cartoon im Spielfilm‘ konnotierte Bedeutungserwartung nicht eingelöst wird. Die Verortung auf einem Nebenschauplatz der Haupthandlung, die Rahmung durch den Fernsehapparat und der Bruch der Darstellungsform markieren keinen eindeutigen Wechsel von Realitätsebenen, sondern führen die realfilmisch erzählte Handlungssequenz über einen räumlich und visuell diskontinuierlichen, ornamentalen⁴⁰ Umweg weiter. Dies legt überdies auch das ununterbrochen weiterlaufende Musikstück auf dem Soundtrack nahe. Die Zeichentricksequenz veranschaulicht, dass man es schlicht mit einer Visualisierungsalternative zu tun hat – ebenso wie man im Film insgesamt ständig mit Erzähl- oder Spieloptionen konfrontiert wird. Die ikonische Dissonanz und die vorbereitende Kamerabewegung etablieren eine Verzweigungsstruktur, die im Verlauf des Films stabilisiert wird. Zusammen mit den anfangs genannten Referenzen auf Spielformen (Neustart, Runden) verleiht die Verzweigungsstruktur den Erzählelementen einen neuen und widersprüchlichen Status: Sie erhalten die Valenz realisierter Spieloptionen, ohne ihre Valenz als Referenzen auf ein fiktionales Geschehen vollständig zu verlieren.

Die Problematik der Erzählbarkeit und Sichtbarmachung von Wirklichkeit, das zentrale Problem des europäischen Avantgardekinos, wird daher nur zum Teil relevant. Die Beispielbarkeit gesetzter Parameter auf der Ebene des bildlicherzählend Bezeichneten und auf der Ebene der ausgewählten gestalterischen Optionen schiebt sich in den Vordergrund. Auf die Spielstruktur macht Tykwers Film in geradezu didaktischer Weise visuell, motivisch und durch die dreimalige Wiederholung von Erzähleinheiten, Settings und Bildtypen aufmerksam. Elemente einer Erzählstruktur bleiben in der linearen Sequenzierung des Films insgesamt, im Spannungspotential der *high noon*-Deadline und im

39 Dieses Wiedererkennen erleichtert der Vorspann, der bereits eine rennende Cartoon-Lola etablierte. Der visuell-stilistisch vermittelte Rückverweis auf den Filmbeginn ist, wenn man den weiteren Verlauf des Films kennen lernt, auch ein meta-narratives Signal: Die visuelle Referenz auf den Vorspann bezieht diesen als Zeichen für ‚Filmbeginn‘ in den weiteren Filmverlauf ein und signalisiert zweimal einen Neustart.

40 Vgl. Bordwell: *Visual Style in Cinema*, S. 187.

Entwerfen einer Liebesgeschichte und eines Familiendramas präsent. *Lola rennt* ist daher weder eindeutig als Erzählung noch eindeutig als Spiel beschreibbar⁴¹ und erfordert wiederholte Wechsel zwischen dem Nachvollziehen von Handlung und dem Beobachten eines Spiels. Die Unterbrechung der fotografisch-filmischen Sichtbarkeitsordnung verliert damit zwar nicht ihre Auffälligkeit, aber ihre Problematik für die *continuity*: Da die realfilmischen Elemente durch die Spielreferenzen, Stilexperimente und die chronologische Strukturierung nicht eigens auf ihre Geschehensreferenz herstellende Funktion festgelegt werden, tolerieren sie den Sprung in den Zeichentrick leichter.⁴²

In Quentin Tarantinos *Kill Bill I* und *II* (2003, 2004) finden sich ähnliche Strategien der Neuordnung filmischer Visualitätstypen. Die Gebrauchsanweisungen bzw. experimentellen Momente für den zweiteiligen Film mit einer Laufzeit von insgesamt 248 Minuten liefern hier die zahlreichen Hinweise darauf, dass man das Gezeigte ausschließlich vor dem Hintergrund einer vorausgesetzten Film- und Genrekompetenz zu bewerten hat. Ob man die Zitate und Anspielungen jeweils wiedererkennt und zuordnen kann, spielt keine entscheidende Rolle: Wichtig ist der Impuls, alle Handlungssequenzen als Zitate und Anspielungen – und das heißt mit analysierender Distanz – zu behandeln. Wenn die Rezeptionsanweisungen, Gesehenes zunächst auf intertextuelle Referenzen zu prüfen oder es als visuellen oder musikalischen Attraktionswert zu behandeln, dennoch Reste von ‚Welthaltigkeit‘ erzeugen, dann geschieht dies über unerwartete Referenzen auf Alltagsnormalität – etwa wenn die genretypisch männliche, bindungs- und emotionslose Figur des Profikillers weiblicht und in Alltagssituationen versetzt wird.⁴³

41 Vgl. zu einer entsprechenden Hybridisierung von Computerspiel und Spielfilm Sorg/Eichhorn: „Playwatch – Mapping Cutscenes“, zum Versuch einer traditionellen, aber nur wenigen Aspekten von *Lola rennt* Rechnung tragenden Stilanalyse Bordwell: *Visual Style in Cinema*.

42 Der Bruch der Darstellungsweisen ist überdies durch visuelle Experimente vorbereitet worden. Noch vor der Treppenhaussequenz und unmittelbar nach Mannis Anruf sah man eine rasche Folge von fotografischen und gezeichneten Bildern, die Lolas Gedanken auf der verzweifelten Suche nach möglichen Helfern visualisieren. Später werden Polaroidstakkatos eingeblendet, welche die von Runde zu Runde unterschiedlichen Schicksale der Passanten auf Lolas Weg andeuten. Zu weiteren Verfremdungseffekten vgl. Bordwell: „Postmoderne und Filmkritik“, S. 184-193.

43 Vgl. Kapitel 1, als Greens Tochter aus der Schule kommt und die beiden Frauen den Kampf einstellen; Kapitel 5 aus Teil 2, das häusliche Szenen einer Profikillerehe schildert. Zu früheren, ähnlichen Figuren- und Situationskonzepten vgl. Luc Bessons *Nikita* und *Leon – The Professional*, den Schluss von Martin Scorseses *Good-Fellas* und neuere tragikomische Mafiafilme bzw. -serien wie *Analyze This* und *The Sopranos*.

Schon das erste Kapitel verdeutlicht, dass sich der Zuschauer auf ein intertextuelles Geflecht aus Handlungselementen, Figurenkonzepten, Schauplätzen und Bildformen einzustellen hat.⁴⁴ Das Barthes'sche ‚Paradox der Fotografie‘⁴⁵ wird hier anhand filmischer Bilder vorgeführt, deren Geschehensreferenz noch einmal durch Geräusche bekräftigt wird: Die Protagonistin, im ersten Teil als ‚die Braut‘ eingeführt, konfrontiert ihre erste Gegnerin Vernita Green mit dem Messer. Ihre Bewegungen werden von auffälligen, übertriebenen Geräuschen begleitet, die sich inzwischen für rasche Messer-, Schwert- und Kamerabewegungen eingebürgert haben. Diese eigentlich unnötige Bekräftigung lässt die Szene artifiziell und selbstbezüglich wirken.⁴⁶ Einer ähnlichen Strategie folgen die zahlreichen schriftlichen Erläuterungen, die auf Requisiten angebracht sind, wie etwa die Cornflakesschachtel mit der Aufschrift ‚Kaboom‘, die in Greens Küche eine Pistole verbirgt. Erzählerinnenkommentare der ‚Braut‘ aus dem Off, ihre Todesliste und Zwischentitel geben vor, die Chronologie der Erzählung zu klären, machen aber auch zuallererst auf ihre Verwicklungen aufmerksam.⁴⁷ Die Angstlaute der kleinen O-Ren Ishii im dritten, als Anime gestalteten Kapitel werden wie im Comic als Worte eingeblendet und von ihr nicht als Laute ausgestoßen, sondern als „whimper!“ („wimmer!“) vorgelesen (vgl. Abb. 5). Der Soundtrack erlangt häufig einen eigenständigen Status, da er ganz andere Assoziationen weckt als die Bilder: Der finale Schwertkampf zwischen der ‚Braut‘ und der sinoamerikanisch-japanischen Figur O-Ren Ishii findet etwa in einem winterlichen japanischen Garten statt und wird von Lati-norhythmen begleitet. Das dritte Kapitel ist als japanischer Anime gestaltet, in

44 Diese Haltung wird freilich bereits durch den Paratext ‚Tarantino-Film‘ nahegelegt. – Beide Teile sind durch Zwischentitel in je 5 Kapitel gegliedert. Über Rückblenden und Vorgriffe setzt sich ein Handlungsgerüst zusammen, das den Rachefeldzug einer Profikillerin (der ‚Braut‘ Beatrix Kiddo) gegen ihren ehemaligen Mentor und Geliebten Bill und dessen Killertruppe erzählt.

45 Vgl. Barthes: „Die Fotografie als Botschaft“, S. 15. Paradox ist, so Barthes, dass die immer schon konkrete Objekte denotierende fotografische Botschaft für dokumentarische – hier schwächer: referentielle – Funktionen zwangsläufig noch einmal als solche ausgewiesen werden muss.

46 Kurz darauf nimmt die Kamera Küche und Essraum von oben in den Blick und gibt diese klar als Studiokulisse zu erkennen. Vgl. *Kill Bill I* 00:06-00:07; 00:09:26-00:09:46.

47 Uwe Lindemann und Monika Schmidt haben eine schlüssige chronologische Rekonstruktion versucht und auf die Unmöglichkeit dieses Unterfangens verwiesen, vgl. Lindemann, Uwe/Schmidt, Monika: „Die Liste der Braut. Einige Bemerkungen zur Filmästhetik von Quentin Tarantinos *Kill Bill*“, in: Geisenhanslüke/Steltz: *Unfinished Business*, S. 136-139. Beispiele für Theatralität beschreibt Christian Steltz im selben Band: „Wer mit wem abrechnet: Intertextualität in *Kill Bill*“, S. 66-69.

dem O-Ren Ishii als kleines Mädchen die brutale Ermordung ihrer Eltern durch einen Yakuza miterlebt und später als Elfjährige dessen pädophile Neigung ausnutzt, um ihn zu töten. Die Musik ist als Soundtrack eines Italowesterns identifizierbar. Sie ruft ein völlig anderes Setting, aber vergleichbare – und vergleichbar theatralisch inszenierte – Mord- und Rachemotive auf.⁴⁸



Abb. 5, 6: *Kill Bill*

Die knapp vierminütige Sequenz bedient die vor allem in den USA zirkulierenden Klischees über Anime und Manga als Träger exzessiver und zynischer Gewaltdarstellung und sexueller Freizügigkeit bis hin zur Pädophilie.⁴⁹ Mit überzeichneten Gewaltszenen und reichlichen Blutfontänen in den ersten beiden Minuten bereitet sie auf die ebenfalls in Japan situierte, stark stilisierte Massenkampfszene im 5. Kapitel vor. Da aber hier Subjektiven der kleinen O-Ren mit beschränktem Blickwinkel auf das Massaker und Schnitte auf ihre angsterfüllten Augen überwiegen, wird die Gewaltsamkeit der Szene in ihrer Zeugenschaft lokalisiert und nicht nur als Spektakel ausgestellt. Für die meisten massenproduzierten Anime der 1990er Jahre untypisch sind dabei die un-

48 Die Musik von Luis Bacalov wurde 1972 in dem Italowestern *Il Grande Duello* verwendet. Sie erinnert in Instrumentierung und Stimmung an Ennio Morricones Soundtrack zu Sergio Leones *C'era una volta il west/Once Upon a Time in the West*. Hier wird die Figur des Mundharmonikaspielers mit einem ähnlichen Rachemotiv ausgestattet wie O-Ren Ishii. Claudia Liebrand und Gereon Blaseio machen auf eine entsprechende Elternmordszene in *Da Uomo a Uomo* aufmerksam, vgl. „World Cinema“ und Quentin Tarantinos *Kill Bill*“, S. 24f.

49 Vgl. Richtigstellungsversuche bei Drazen: *Anime Explosion!*, S. 90, 94, 143f.

ruhigen, skizzenhaften und groben Konturen der Figuren und die dunklen Schraffuren, die den Bildern eine düstere Unruhe verleihen und ihren distanziert-voyeuristischen Konsum erschweren. Die Grenze zur reinen Ausstellung tricktechnisch-zeichnerischer Virtuosität ist freilich fließend. Die Abbildung ikonischer Differenz schiebt sich in den Vordergrund, etwa wenn Blutspritzer als Farbleckse realisiert werden (vgl. Abb. 6) und wenn in der abschließenden Einblendung einer Szene des Hochzeitsmassakers eine rasche Bewegung durch bewegte farbige Striche bzw. zeichnerische Gesten untermalt wird. Die zuvor eingeschobene animierte Subjektive einer Gewehrkugel, abgefeuert von O-Ren Ishii, unterstreicht zugleich ihre Virtuosität als Profikillerin und demonstriert ziemlich selbstverliebt, was zeichentricktechnisch visualisierbar ist.⁵⁰ Wie im gesamten Film stehen in der Anime-Sequenz Bild, Ton und Text mit ihren jeweiligen Referenzen und Assoziationen in extremer Verdichtung konkurrierend nebeneinander. Ihr Überschuss an Verweispotential kippt ins Indifferente, Beliebige, und die visuellen, klanglichen und semantischen Dissonanzen verlieren ihre Spannung.

Die spezifische Kontextualisierung der Kopplung von Zeichentrick und Realfilm in *Lola rennt* und *Kill Bill I* ist in mehreren Hinsichten exemplarisch für Tendenzen im Kino der 1990er Jahre. Stellte die Kombination dieser beiden Bildtypen in der Filmgeschichte einen eklatanten Bruch der Darstellungsform dar, der bestimmten Genres vorbehalten blieb oder eigens gerahmt und durch die Verlagerung auf unterschiedliche Realitätsebenen oder Funktionen motiviert werden musste, so vergrößern sich in den 1990er Jahren die Toleranzmargen für solche Inkongruenzen. In dem Maße, in dem der ästhetische Eigenwert von Filmen Attraktionspotential gewinnt und die Erzählung als vorrangiges Ziel in Konkurrenz zu Spielelementen tritt, findet der selbstbezügliche ‚Eigensinn‘ animierter Zeichnungen Eingang in die neuen Hybridformen. Ob diese Reorientierungsversuche und Reanimationsexperimente das Format Spielfilm langfristig verändern (wie in der Phase des New Hollywood) oder in stabile Strukturen zurückführen, wie es in den Kombinationen aus experimenteller Computergrafik und beinahe klassischen Dramaturgien von *Toy Story* und *Renaissance* geschieht, bleibt abzuwarten.

50 Die Anime-Sequenz wurde unter der Leitung von Kazuto Nakazawa von verschiedenen Zeichnern des japanischen Studios Production I.G gestaltet, das für ästhetisch und inhaltlich aufwändige Prestigeproduktionen wie *Ghost in the Shell*, *Jin-Rob* und die Filmversionen der TV-Serie *Neon Genesis Evangelion* bekannt ist. Die vielen Perspektivwechsel und ‚Kameraschwenks‘ in den ersten beiden Minuten der Sequenz sind im Zeichentrick nur unter sehr hohem Aufwand realisierbar und damit auch Demonstrationen technischen Könnens.

Literaturverzeichnis

- Balász, Béla: Der Geist des Films, hrsg. v. Hartmut Bitomsky, Frankfurt a.M. 1972 [1930].
- Barthes, Roland: „Die Fotografie als Botschaft“, in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Frankfurt a.M. 1990 [1961], S. 11-27.
- Barthes, Roland: „Rhetorik des Bildes“, in: Barthes 1990 [1964], S. 28-46.
- Boehm, Gottfried: „Die Wiederkehr der Bilder“, in: ders. (Hrsg.): Was ist ein Bild?, München 2001, S. 11-38.
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin: The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Production to 1960, London 1985.
- Bordwell, David: „Postmoderne und Filmkritik. Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten“, in: Rost, Andreas/Sandbothe, Mike (Hrsg.): Die Filmgespenster der Postmoderne, Berlin 2003, S. 29-40.
- Bordwell, David: Narration in the Fiction Film, London 1985.
- Bordwell, David: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte, Berlin 2003.
- Callahan, David: „Cel Animation. Mass Production and Marginalization in the Animated Film Industry“, in: Film History, Bd. 2, 1988, S. 223-228.
- Distelmeyer, Jan: „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywoodkinos“, in: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster/Hamburg/London 2002, S. 63-95.
- Drazen, Patrick: Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation, Berkeley, Kalifornien. 2003.
- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster/Hamburg/London 2002, S. 9-61.
- Edera, Bruno: Full Length Animated Feature Films, hrsg. v. John Halas, London/New York 1977, S. 11.
- Geisenhanslüke, Achim/Steltz, Christian (Hrsg.): Unfinished Business. Quentin Tarantinos Kill Bill und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften, Bielefeld 2006, S. 133-158.

- Giesen, Rolf: „Motion Capture“, in: ders. (Hrsg): Lexikon des Trick- und Animationsfilms, Berlin 2003, S. 298.
- Giesen, Rolf: „Rotoskopie“, in: ders. (Hrsg): Lexikon des Trick- und Animationsfilms, Berlin 2003, S. 361.
- Giesen, Rolf: „Walt Disney“, in: ders. (Hrsg): Lexikon des Trick- und Animationsfilms, Berlin 2003, S. 119.
- Gombrich, Ernst H.: „Bild und Code. Die Rolle der Konvention in der bildlichen Darstellung“, in: ders.: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung, Stuttgart 1984, S. 274-293.
- Gunning, Tom: „The Cinema of Attractions. Early Film, its Spectator, and the Avantgarde“, in: Elsaesser, Thomas (Hrsg.): Early Cinema: Space Frame Narrative, London 1990, S. 56-62.
- Hansen, Miriam: Babel and Babylon. Spectatorship in American Silent Film, Cambridge, Massachusetts 1991.
- Imdahl, Max: „Ikonik. Bilder und ihre Anschauung“ in: Boehm, Gottfried (Hrsg.): Was ist ein Bild?, München 2001, S. 300-324.
- Jameson, Fredric: Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism, Durham 1991.
- Kent, Steven L.: The Ultimate History of Video Games, New York 2001.
- Liebrand, Claudia/Blaseio, Gereon: „World Cinema‘ und Quentin Tarantinos Kill Bill“, in: Geisenhanslüke, Achim/Steltz, Christian (Hrsg.): Unfinished Business. Quentin Tarantinos Kill Bill und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften, Bielefeld 2006, S. 13-34.
- Maas, Oke: „Anime – Die Welt als Zeichentrick“, in: Hijiya-Kirschnereit, Irmela (Hrsg.): Japan – Der andere Kulturführer, Frankfurt a.M./Leipzig 2000, S. 287-304.
- Maltin, Leonard: Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons. New York/London/Ontario 1980.
- Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki, Marburg 2006.
- Panofsky, Erwin: „Stil und Medium im Film“ in: ders.: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film, Frankfurt a.M./New York 1993 [1947], S. 17-51.
- Schuppach, Sandra: Tom Tykwer, Mainz 2004.

- Small, Edward S./Levinson, Eugene: „Toward a Theory of Animation“, in: *The Velvet Light Trap*, Nr. 24, 1989, S. 67-74.
- Sorg, Jürgen/Eichhorn, Stefan: „Playwatch – Mapping Cutszenes“, in: *Navigationen*, Jg. 5, H. 1, 2005, S. 225-240.
- Steltz, Christian: „Wer mit wem abrechnet. Intertextualität in Kill Bill“, in: Geisenhanslüke, Achim/Steltz, Christian (Hrsg.): *Unfinished Business. Quentin Tarantinos Kill Bill und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften*, Bielefeld 2006, S. 53-78.
- Thompson, Kristin: „Implications of the Cel Animation Technique“, in: de Lauretis, Teresa/Heath, Stephen (Hrsg.): *The Cinematic Apparatus*, Houndmills/Basingstoke/London 1980, S. 106-121.
- Thompson, Kristin: „The Concept of Cinematic Excess“ [1981], in: Brady, Leo/Cohen, Marshall (Hrsg.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York/Oxford 1999, S. 487-498.
- Thompson, Kristin: *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*, Cambridge, Massachusetts/London 1999.
- Venus, Jochen: *Masken der Semiose (Diss.)*, Siegen 2005.
- Wiesing, Lambert: *Phänomene im Bild*, München 2000.
- Wollheim, Richard: „Why is Drawing Interesting?“, in: *The British Journal of Aesthetics*, Bd. 45, Nr. 1, 2005, S. 1-10.

Filmverzeichnis

- A Bug's Life (USA 1998, Regie: John Lasseter).
- Akira (Japan 1988, Regie: Katsuhiro Otomo).
- Alice in Cartoonland (USA 1925-27, Regie: Walt Disney).
- American Splendor (USA 2003, Regie: Robert Pulcini, Shari Springer Berman).
- Analyze This! (USA 1999, Regie: Harold Ramis).
- Anchors Aweigh (USA 1945, Regie: George Sidney).
- Animal Farm (GB 1954, Regie: Joy Batchelor, John Halas).
- Annie Hall (USA 1977, Regie: Woody Allen).
- Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum (USA 1918, Regie: Earl Hurd).

Bowling for Columbine (Kanada/USA/Deutschland 2002, Regie: Michael Moore).

Bram Stoker's Dracula (USA 1992, Regie: Francis Ford Coppola).

C'era una volta il west (Italien/USA 1968, Regie: Sergio Leone).

Chihiros Reise ins Zauberland (Japan 2001, Regie: Hayao Miyazaki).

Cool World (USA 1992, Regie: Ralph Bakshi).

Da Uomo a Uomo (Italien 1967, Regie: Giulio Petroni).

Dangerous When Wet (USA 1953, Regie: Charles Walters).

Ghost in the Shell (Japan 1995, Regie: Mamuro Oshii).

Ghost in the Shell 2: Innocence (Japan 2004, Regie: Mamoru Oshii).

GoodFellas (USA 1990, Regie: Martin Scorsese).

Handling Ships (GB 1945, Regie: Alan Crick, John Halas).

Heavy Traffic (USA 1973, Regie: Ralph Bakshi).

Hollywood Party (USA 1930, Regie: Roy Rowland).

Ice Age (USA 2002, Regie: Chris Wedge, Carlos Saldanha).

Il grande duello (Italien/Frankreich/Deutschland/Monaco 1972, Regie: Giancarlo Santi).

Invitation to Dance (USA 1956, Regie: Gene Kelly).

Jin-Roh (Japan 1998, Regie: Hiroyuki Okiura).

Kill Bill I (USA 2003, Regie: Quentin Tarantino).

Kill Bill II (USA 2004, Regie: Quentin Tarantino).

Leon – The Professional (Frankreich/USA 1994, Regie: Luc Besson).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).

Looney Tunes: Back in Action (USA 2003, Regie: Joe Dante).

Mary Poppins (USA 1964, Regie: Robert Stevenson).

Moulin Rouge! (Australien/USA 2001, Regie: Baz Luhrmann).

Neon Genesis Evangelion (TV-Serie, Japan 1995-97, Regie: Hideaki Anno).

Nikita (Frankreich/Italien 1990, Regie: Luc Besson).

Out of the Inkwell (USA 1915-24, Regie: Max Fleischer).

Pete's Dragon (USA 1977, Regie: Don Chaffey).
Pink Floyd: The Wall (GB 1982, Regie: Alan Parker).
Renaissance (Frankreich 2006, Regie: Christian Volckman).
Romeo + Juliet (USA 1996, Regie: Baz Luhrmann).
Scooby-Doo (USA 2002, Regie: Raja Gosnell).
Shrek I-III (USA 2001-2007, Regie: Andrew Adamson, Vicky Jenson).
Sin City (USA 2005, Regie: Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino).
Snow White and the Seven Dwarves (USA 1937, Regie: David Hand).
Song of the South (USA 1946, Regie: Harve Foster, Wilfried Jackson).
Space Jam (USA 1996, Regie: Joe Pytka).
The Animatrix (USA 2003, Regie: Peter Chung, Andy Jones, Yosiaki Kawajiri u.a.).
The Enchanted Drawing (USA 1900, Regie: James Stuart Blackton).
The Four Poster (USA 1953, Regie: Irving Reis).
The Godfather (USA 1972, Regie: Francis Ford Coppola).
The King of Jazz (USA 1930, Regie: John Murray Anderson).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).
The Sopranos (TV-Serie, USA 1999-2007, Konzept: David Chase [24 Regisseure]).
The Three Caballeros (USA 1945, Regie: Norman Ferguson).
Tomb Raider (GB 1996, Hersteller: Core Design).
Toy Story (USA 1995, Regie: John Lasseter).
Who Framed Roger Rabbit? (USA 1998, Regie: Robert Zemeckis).

Norbert M. Schmitz

Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre

Es gehört zum modischen Chic postmoderner Medientheorie, Filme wie *Pulp Fiction* oder *The Terminator* als Indikatoren eines Zusammenbruchs der alten Ordnungen der Repräsentation etc. zu feiern. Wenigstens die klassische Ordnung der Kunst scheint zerstört, wenn heute die lange mit der Aura emphatischer Libertinage umkränzten Formen der Kunst der klassischen Avantgarde an avancierter Stelle die Populärkultur durchdringen: Das ‚Ende der Kunstgeschichte‘ im alles verschlingenden Magen eines universalen Medienmolochs?

Das Verwirrspiel der Realitätsebenen im Film *The Matrix* der Brüder Wachowski scheint die Philosophie der Dekonstruktion endgültig zum Gemeingut der Alltagskultur gemacht zu haben. Das Publikum versagt sich einem naiven Realitätsbegriff, der ja seit je polemische Referenz der Avantgarde war. Die Aufweichung ontologischer Gewissheiten in einer auf einem rein numerischen Code beruhenden Matrix prägt die Bildwelten.



Abb. 1-3: Digitale Metamorphosen. Screenshots aus Larry & Andy Wachowski: *The Matrix*, 1999.

Das Feuerwerk digitaler Effekte zerstört zuletzt die Unmittelbarkeit körperlicher Präsenz, so wenn in Fortsetzung der Verwandlungskünste aus Schwarzeneggers *The Terminator* der Körper der aus der Zukunft kommenden Kampfmaschinen durch die Manipulationen der Programmierer jede beliebige Verwandlung annehmen kann. Im eher schlichten ‚Schwarzenegger-Epos‘ bleibt man dabei trotz aller Verwirrspiele im Zeittunnel zwischen Gegenwart und Zukunft und damit im Bereich handfester Ereignisse. Die digitalen Bildbearbeitungen stehen noch in der Tradition der special effects eines Ray Harryhausen, während sie in *The Matrix* explizites Thema werden, gewissermaßen selbstreferentiell, wenn nicht gar selbstreflexiv. Zugrunde liegt der inner-

diegetischen Realität das endlose Zahlenband der titelgebenden Matrix, von dem uns einer der Protagonisten belehrt, dass sie nach langer Betrachtung auch den äußeren Schein der Wirklichkeit ersetzen kann; man sieht dann eben nicht mehr senkrecht herabstürzende Zahlenkolonnen, sondern in ihnen die Realität. Bei langweiliger Arbeit im Datenkontrollcockpit sind es dann zuletzt die erotischen Imaginationen der Wachhabenden, schöne blonde, brünette oder schwarzhäufige Frauen. Zur Übung können solche gleich in Versuchsprogrammen die Aufmerksamkeit des Helden höchst irdisch fesseln. Auch das irdischste Vergnügen ist digitaler Schein.



Abb. 4: Klassische Aufmerksamkeitsregeln. Screenshot aus Larry & Andy Wachowski: *The Matrix*, 1999.

Schon beim Kinostart wurde *The Terminator* von einer Welle aufgeregter Theorie aus dem Geist der Cyberästhetik mit gleichförmigem Pathos begleitet. Das Bewusstsein über das Ende der Repräsentation des neuzeitlichen Subjektes etc. wäre nun auch in der popular culture angekommen und diese geriete zur ‚Erkenntnisavantgarde‘ eines gewaltigen kulturellen Umbruchs. Man mag den endlosen Strom medienphilosophischer Reflexion zwischen Symposien und Feuilletonkritiken um den Jahrtausendwechsel herum studieren, um sich diese merkwürdige Aufgeregtheit vor Augen zu führen. Jungakademiker konnten zuletzt ihren Wissensvorsprung durch neuartige Mediensozialisation gegenüber dem akademischen Establishment nutzen, eine Tendenz, die von der Beschwörung von Avataren bis hin zur Detailphilologie der ‚Big-Brother-Forschung‘ seltene Blüten trieb. Ob die methodische Reflexion dieser radikalen Neuorientierung in der Sache angemessen war, kann kritisch befragt werden, und die Skepsis demgegenüber bildet den diskurshistorischen Hintergrund der folgenden Überlegungen.

Nun ist das Verblüffende an dem gut erzählten Actionfilm *The Matrix*, dass er eigentlich genau das Gegenteil aller Repräsentationsdekonstruktion darstellt.

Denn so sehr in diesem Cyberfiction erster Güte¹ alle möglichen realen und vorgestellten Umwandlungen unserer Kultur durch den digitalen Code thematisiert werden, so sehr auch die Existenz aller möglichen Erscheinungen in Frage gestellt wird, wird am Ende nur eine ganz klassische Wirklichkeitsebene vollkommen bestätigt und ein solider Boden allen popularisierten Verunsicherungen philosophischer Dekonstruktion untergeschoben, auf dem sich zuletzt dann wieder gut ausgeruht werden kann. Dies gleich zweifach: Zunächst und vordergründig bestätigt sich hier Realität durch die Negation der falschen Realität der Matrix, also gerade durch die Differenz zwischen beiden und das eindeutige moralische Primat einer Wirklichkeit, für die eine ganze Untergrundarmee bereit ist ihr Leben zu geben. Doch diese innerdiegetische Logik, die uns sicher mit dem Protagonisten und Messias im Kampf um Zion begleitet, ist eigentlich nicht entscheidend. Bedeutsamer ist die Bestätigung der emotionalen Erwartungen des Zuschauers nach den Gesetzen der klassischen Einfühlung. Es verhält sich hier wie mit den endlosen Schleifen und Überraschungen hinsichtlich aller möglichen Simulacra, mit denen sich die Helden des Films auseinandersetzen müssen. Ihre Körperlichkeit, ihre Authentizität wird durch solche Umwege und Proben nicht weniger bekräftigt als die Emotionen des Zuschauers, zuletzt wenn zwischen Neo und Trinity der so späte Kuss das erwartbare Szenario eines spannenden Actionfilms vervollständigt.



Abb. 5: Am Ende doch der Körper. Screenshot aus Larry & Andy Wachowski: *The Matrix*, 1999.

Zunächst: Der Autor sieht in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit einer Art von Filmen in weiten Bereichen der Kunst-, Literatur- und Kulturwissenschaften, deren pure Nennung noch vor gar nicht langer Zeit die wissenschaftliche Satisfaktionsfähigkeit eines Autors in Frage stellte, eine durchweg begrüßenswerte Entwicklung. Sie ist Indikator dafür, dass die Enge eines kunstwis-

1 Dies gilt selbstverständlich nicht mehr für die wesentlich konventionelleren *The Matrix*-Nachfolgefilme.

senschaftlichen Blickes einer ästhetisierenden Moderne auf die Bildkultur des 20. und 21. Jahrhunderts an ihr Ende gekommen ist.² Und dennoch gilt es einige Missverständnisse auszuräumen. Dazu sei vorweg die These aufgestellt:

Die systemische Ausdifferenzierung der visuellen Kultur der modernen Zivilisationsgesellschaft besteht fort, ja potenziert sich. Die funktionale Verschränkung zwischen Moderne im engeren Sinne als einer autonomen Avantgarde, der Kunst als Ort der Produktion symbolischer Formen der Selbstvergewisserung der Gesellschaft und ihre Überführung in Artefakte unmittelbarer Nutzenanwendung in der Breite der symbolischen Kommunikation, also der angewandten Künste in Feldern wie Wissenschaft, Design und vor allen Massenkommunikation ist weiterhin erfolgreich. Die scheinbare Auflösung dieser Grenzen auf der phänomenalen Ebene zeigt tatsächlich nur, dass die konkreten Inhalte und Formen des Bildgebrauchs und ihre Positionierung in den Medienensembles permanenter Verschiebung unterliegen. Es geht also um die Metamorphosen von Motiven über Kommunikationsensembles und Mediengrenzen hinweg. Die systemische Grenze zwischen Hochkunst und popular culture bleibt davon unberührt. Wenn *The Matrix* ganz konkret auch auf der visuellen Ebene mit solchen ‚Verwandlungen‘ arbeitet, so dient das hier als Anlass, überfällige Fragen nach dem Verhältnis von high und low culture zu erörtern.³

Schon diese wenigen Überlegungen lassen komplexe epistemologische Probleme beim Zugriff der Kunst- und Medienwissenschaften auf die popular culture der Postmoderne vermuten.⁴ Es fehlen immer noch Kriterien die es erlauben, vergleichbare Phänomene in ihrer je spezifischen Verwendung in unterschiedlichen kommunikativen Zusammenhängen zu beschreiben, ohne

2 Hans Belting, dessen Essay „Das Ende der Kunstgeschichte“ solche und ähnliche Fragen auch im engeren Bereich der Kunstwissenschaft zur Disposition stellte, meinte damit aber etwas sehr viel weniger Spektakuläres, nämlich das Ende des sinnstiftenden Zusammenhangs der Kunstgeschichte im Hegelschen Sinne. Um jene Missverständnisse, die den Autor zu einer Neuedition seines Essays und Klarstellung zwangen, hier nicht noch einmal aufkommen zu lassen, sei kurz aus dem Vorwort zu dieser Revision zitiert: „Die Kunst paßte solange in den Rahmen der Kunstgeschichte, wie dieser immer wieder passend gemacht wurde. Man könnte also, statt vom Ende, heute von einer Aus-Rahmung sprechen, die zur Folge hat, daß das Bild sich auflöst, weil es nicht mehr von seinem Rahmen eingeschlossen ist. Die Rede vom ‚Ende‘ bedeutet nicht, daß ‚alles aus ist‘, sondern fordert zu einer Änderung im Diskurs auf, wie sich die Sache geändert hat und nicht mehr in ihrem alten Rahmen paßt“ (Belting: Das Ende der Kunstgeschichte, S. 5). Um es wiederum essayistisch zu formulieren: Die Ein- und Ausrahmungen der Medienwissenschaften stehen im Folgenden zur Disposition.

3 Vgl. Varnedoe/Gopnik: High & Low, S. 8.

4 Vgl. Jacke: Medien(sub)kultur.

die daraus resultierenden differenten Funktionszusammenhänge unterschlagen zu müssen.

Als Beitrag der Kunstwissenschaft bietet sich hier die Ikonologie in der Tradition Warburgs und Panofskys⁵ als Verfahren einer deutlicheren Akzentuierung des funktionellen Wandels tradierter Zeichensysteme an. Mit diesem Werkzeug soll exemplarisch gezeigt werden, wie einzelne Motivreihen, aber auch formale Verfahren aus der klassischen Malerei innerhalb einer langen kulturellen Entwicklung aktuell einen erneuten Bedeutungswandel erfahren, bei dem sie etablierte Grenzen zwischen den gesellschaftlichen Subsystemen Hoch- und Massenkultur überschreiten, ohne aber, wie es eine feuilletonistisch beiläufige Beschreibung gerne suggeriert, deren Grenzen aufzuheben. Die Ikonologie ermöglicht Wandel und Konstanz übernommener Motive unabhängig von stilistischem oder medialen Wandel bzw. Verwendung in verschiedensten Kommunikationssystemen zwischen Museum und Briefmarke zu betrachten, ein intermediärer Ansatz der spätestens seit Warburg zum geläufigen Repertoire dieser kunstwissenschaftlichen Schule gehört.⁶ Im Folgenden soll allerdings auch eine spezifische medienwissenschaftliche Anwendung dieser Methodik präsentiert werden, die vielleicht hilft sinnvolle Kategorien der Ordnung und Beschreibung anstelle der redundanten Beschwörung des großen kulturellen Zusammenbruchs auszubilden.⁷

Um die Fruchtbarkeit dieses von Hause aus kunstwissenschaftlichen Ansatzes der Ikonologie auch für die Analyse dieses Teils der zeitgenössischen Medienwelt zu zeigen, möchte ich in vier Schritten vorgehen.

1. Zunächst einmal sollen Ikonographie und Ikonologie als Methoden in einem schon auf seine medienwissenschaftliche Fruchtbarkeit spezifizierten Sinn vorgestellt werden. Schon unmittelbar am filmgeschichtlichen Beispiel lässt sich die heuristische Evidenz der Ikonologie in Ab-

5 Zur Ikonologie einen hervorragenden Überblick in: Kaemmerling: Ikonographie und Ikonologie. Leider ist der zweite Band, der konsequent diese älteren Ansätze um neuere semiotische ergänzen sollte, nicht fertig gestellt worden. Sicherlich wären hierbei manche Berührungspunkte deutlich geworden. Zur Methode der Ikonologie vgl. Panofsky: „Ikonographie und Ikonologie“, S. 36-67.

6 Dies ist vielleicht zu euphemistisch gesagt. Immerhin entwickelte hier Warburg einen Ansatz der spätestens seit der Ausweitung kunstwissenschaftlicher Arbeitsfelder maßgeblich geworden ist, lange Zeit allerdings nicht nur durch die Nationalsozialisten, sondern auch die mystifizierende bzw. ästhetisierende Kunstgeschichtsschreibung der Nachkriegszeit ausgeblendet wurde. Zum „Bilderatlas“ Warburgs vgl. Warnke: „Aby Warburg“, S. 127.

7 Zur spezifischen Adaption der Ikonologie der Moderne auf die Medienwissenschaft vgl. Schmitz: „Bewegung als symbolische Form“, S. 79-95, und Schmitz: „Medienzeit als ästhetische Strategie der Moderne“, S. 95-135.

grenzung zur klassischen Ikonographie beschreiben, einer ehrwürdigen, allerdings durchweg rein inhaltsästhetisch eingeschränkten Methodik, mit der die Ikonologie leider oft immer noch fälschlicherweise gleichgesetzt wird.

2. Es sollen ikonographische Traditionen aufgezeigt werden, bei denen Formen und Inhalte der Hochkunst die Populärkultur namentlich in den modernen Medien prägen. Dabei wird unterschieden zwischen einer einfachen Übernahme bestimmter formaler und inhaltlicher Elemente, ohne dass diese die Struktur der ästhetischen Kommunikation entscheidend verändern, und solchen Erscheinungen, bei denen tatsächlich Kunstpraxen der klassischen Avantgarde eine neuartige und moderne Form künstlerischer Kommunikation in der Alltagskultur etablieren. Dies wäre eine Form der Ikonologie der Moderne.
3. Anhand dieser Beispiele und bei aller hier dem Umfang geschuldeten Einschränkung soll eine Arbeitshypothese skizziert werden, die es erlaubt, spezifische Formen moderner Kunst, also z.B. Experimente in der Art der Montagedekonstruktion bei Tarantino, in ein Modell der neuzeitlichen Kulturentwicklung insgesamt einzuordnen. Damit wird die Alltagsästhetik nicht klein geredet, wie vielleicht mancher Vertreter der cultural studies befürchtet, es zeigt eher, wie sinnvoll derartige Phänomene die Dynamik des neuzeitlichen Zivilisationsprozesses sekundieren, d.h. ihn in symbolische Formen bringen.
4. Zuletzt sollen solche Formprinzipien der Moderne, wie der distanzierend ästhetische Blick oder Selbstreflexivität, die heute Bestandteil der Ästhetik der Populärkultur sind, hinsichtlich ihrer Funktionalität für dieselbe beschrieben werden. Dieser Beitrag zur Ikonologie der Moderne erlaubt es auch, die unterschiedlichen Prinzipien der Selektion zu beschreiben, mit welcher bestimmte Repertoires des einen gesellschaftlichen Kommunikationssystems durch ein anderes übernommen oder verworfen werden.

1. Ikonographische Kontinuitäten

Natürlich ist es sinnvoll auf einer ersten Ebene auf eine Art Bestandsaufnahme der zahlreichen Übernahmen traditioneller Inhalte, Motive und vor allem Typen hinzuweisen. Die Ikonographie als Kind der Quellenkunde des 19. Jahrhunderts untersucht Wandel und Kontinuität von Motiven und deren Bedeutungen.

Entstanden vor allem in der Rekonstruktion der seit dem 18. Jahrhundert verlustig gegangenen Bildsprache des Mittelalters, versuchte man den gewaltigen Bilderschatz der christlich-abendländischen Tradition, wie er etwa in den mittlerweile nicht mehr lesbaren Kathedralplastiken Frankreichs oder den komplizierten Bildprogrammen spätgotischer Altäre sichtbar war, zu entschlüsseln.⁸



Abb. 6: Imitatio Christi als Genese des europäischen Individuums. Roger van der Weyden: *Kreuzabnahme*, 1435.⁹

In der Kunst entsprach diesem wissenschaftlichen Verfahren der eher missglückte Versuch der Reetablierung einer christlichen Formensprache etwa bei den Nazarenern, Präraphaeliten, Historismus oder Symbolismus, bezeichnenderweise drei Kunstströmungen abseits der klassischen Moderne, die allerdings die spätere Bildwelt der Massenkultur, insbesondere des Films prägten wie kaum vergleichbare Kunststile.¹⁰

8 Zur Geschichte der Ikonographie vgl. De Chapeaurouge: Einführung in die Geschichte der christlichen Symbole.

9 http://museoprado.mcu.es/img/cuadro_enero.gif, 30.05.2007.

10 Darauf weist sehr früh Hofstätter hin, vgl. Hofstätter: Symbolismus und die Kunst der Jahrhundertwende.



Abb. 7: Verkörperung als Sentiment. Edward Coley Burne-Jones: *Auferstehung*, 1882.¹¹

Immerhin bilden Kontinuität und Bruch solcher Motive ein grundlegendes Element europäischer Bildgeschichte über jeden Medienbruch hinweg¹² und gerade das junge Kino zeichnete sich durch die Fortführung von in den klassischen Medien, wie etwa der Malerei langsam abgestoßenen Erzählmustern und deren visuelle Umsetzungen aus, wie schon Panofsky in seinem berühmten Aufsatz ‚On the movies‘ ausführte: Der Mitbegründer der Ikonologie beschreibt diese Einführung feststehender Typen im frühen Kino,

die den Zuschauer von Anfang an über die grundlegenden Tatsachen und Charaktere unterrichtete[n], ganz ähnlich wie die beiden Frauen hinter dem Herrscher, durch das Schwert resp. das Kreuz, das sie hielten, als Tapferkeit und Glaube gekennzeichnet waren. Es bildeten sich, identifizierbar, weil festgelegt in Erscheinung, Betragen und Attributen, die wohlbekanntesten Typen des Vamp und des anständigen Mädchens mit dem Herzen am rechten Fleck (vielleicht die überzeugendsten modernen Entsprechungen der mittelalterlichen Personifizierung der Tugenden und Laster).¹³

11 <http://www.southern.net/wm/paint/auth/burne-jones/resurrection.jpg>, 30.05.2007.

12 Vgl. De Chapeaurouge: Wandel und Konstanz in der Bedeutung entlehnter Motive.

13 Panofsky: „Stil und Medium im Film“ S. 43.

Im Weiteren erläutert er dies als Konsequenz der gesellschaftlichen Funktion des neuen Massenmediums, das eben bewährte Formen symbolischer Kommunikation in den je wirkungskräftigsten Medien fortsetzt.

Eine solche Fortsetzung sei am vielleicht wichtigsten Motiv der abendländischen Kunst, nämlich der Passionsmotivik erläutert.

Zunächst war es natürlich eine ungeheure Faszination, welche die klassischen Erzählungen der Evangelien auf die Filmmacher ausübten, die nun vollkommen ‚lebensecht‘ wieder auferstehen konnten. Davon zeugen die oft skurrilen Christusfilme mit ihren per Doppelbelichtung bzw. Stopptrick nun ins Bild gesetzten Wundern. Gerade das alte Testament bot zudem ausreichend Anlass zu gewaltiger Inszenierung und Exotismus, wie er für das Genre des Monumentalfilms typisch wurde. Der Bogen spannt sich von dem Kreuzweg in Griffiths *Intolerance* bis zur süßlich-schaurigen Petruskreuzigung in *Quo Vadis*.



Abb. 8: Ein nazarenischer Christus auf der Leinwand: Screenshot aus David Wark Griffith: *Intolerance*, 1916.

Auch als explizite Typologie im ursprünglichen Wortsinn kirchlichen Gebrauchs findet er Eingang in Hollywood. So wie Giotto's Bilderfresken des Lebens des heiligen Franz von Assisi sich typologisch auf die vorbildlichen Stationen des Lebens Christi beziehen, so erfahren drei Kriminelle in *3 Godfathers* auf ihrer Flucht beim Durchmarsch durch die Wüste Opfer und Erlösung, in dem sie ein verwaistes Kind nach Neu-Jerusalem am Rande der Ödnis bergen. Die heiligen drei Könige retten das Kind.



Abb. 9: Mythologie als Subtext. Screenshot: John Wayne in John Ford: *Three Godfathers*, 1948.

Passion wird endlich bei Pasolini als christliches Signum menschlicher Existenz überhaupt, der Ausgestoßenen und Unterdrückten erfahren. Der italienische Regisseur schafft mit seinem ästhetisierend dokumentarischen *Il Vangelo Secondo Matteo* eine wörtliche Nacherzählung des jüdisch geprägten Matthäusevangeliums und so etwas wie einen neuen, unverstellten und zugleich ganz und gar frommen Blick der einfachen Leute auf ihren Heiland, um diesen zugleich über die Musik und die Strenge seiner filmischen Form als den Ursprungsort der europäischen Kunstwelt zu reetablieren. In *La Ricotta* thematisiert er zudem das Problem eines Christusfilmes als solchem.



Abb. 10: Neuerstehung der Ikonographie des Volkes. Pier Paolo Pasolini: *Il Vangelo secondo Matteo*, 1964.¹⁴

14 Jansen/Schütte: Pier Paolo Pasolini.



Abb. 11: Die Unmöglichkeit des Passionsbildes. Pier Paolo Pasolini: *La Ricotta*, 1962.¹⁵

In *Mamma Roma* bzw. *Accatone* sind es hingegen die Zuhälter, Strauchdiebe und Strichjungen der suborgio die jenseits aller moralischen Erhebung in der vitalen Erfahrung ihres Scheiterns ihre eigene Passion erleben, die Pasolini zuletzt mit jener unkonventionellen Untersicht-Perspektive auf den Leichnam des Gottessohnes markiert, mit der Mantegna schon Jahrhunderte früher das Dekor der Heilandsdarstellung verrückte.



Abb. 12: Der Zuhälter christusgleich. Pier Paolo Pasolini: *Mamma Roma*, 1956.¹⁶

15 Ebd.

16 Ebd..



Abb. 13: Christus als toter Körper. Andrea Mantegna: *Cristo Morto*, um 1490(?).¹⁷

Der ästhetizistische Kulturkritiker Pasolini nutzt die ikonographische Tradition mit der Selbstverständlichkeit eines Erbverwalters gefährdeter abendländischer Kulturidentität, um sie mit ihrer Nutzung zugleich zu thematisieren und selbst zum Formprinzip zu machen. Doch bleiben solche Typologien auch für das populärere Kino Mittel der Interpretation ihrer eigenen Narration, so wenn Martin Scorsese in *Raging Bull* das Schicksal des Boxweltmeisters Jack de la Motta als Passion erzählt, oder Vincente Minelli in *Last for Life* eine in der Hochkunst lange schon gängige Idealisierung des Künstlers zum Bestandteil des Mainstream-Kinos macht. Van Goghs Leben und Sterben für die Wahrheit der Kunst ist die Passion der Moderne geworden.



Abb. 14: Die Passion des Boxers. Screenshot aus Martin Scorsese: *Raging Bull*, 1980.

17 Ebd.

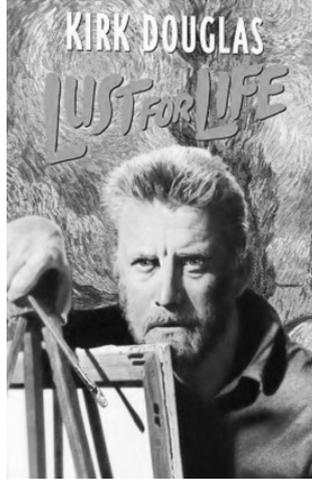


Abb. 15: Die Passion der Moderne. Vincente Minelli: *Lust for Life*, 1956.¹⁸

Zuletzt hat Mel Gibson durchaus in der Tradition christlicher Passionsmalerei die Realitätseffekte des filmischen Mediums zu nutzen gewusst, indem er die Grausamkeit der Passion in spätmittelalterlichen Martyriumsdarstellungen in nichts nachstehenden Splattereffekten geradezu physiologisch erfahrbar machte.



Abb. 16: Passion als Splatter. Screenshot aus Mel Gibson: *The Passion of the Christ*, 2004.

18 Plakat von *Lust for Life*, <http://www.thecityreview.com/lust4.gif>, 30.05.2007.



Abb. 17: Spätmittelalterlicher Splatter. Dierik Bouts: *Das Martyrium des heiligen Hippolit*, 1470 -1475.¹⁹

Die Beispiele zeigen allerdings auch einen mehr oder weniger engen Grad der Anbindung an das ikonographische Vorbild, das nicht selten zu Kitsch erstarrt. Daneben kommt es aber auch immer wieder zu eleganten und erfindungsreichen eigenen, mediengerechten und vor allem zeitgemäßen Neuformulierungen. Angesichts der zunehmenden Säkularisierung scheint heute die explizite Nennung der ikonographischen Vorbilder allerdings nur noch im Rahmen präziser hochartifizierlicher Kunstfilme möglich zu sein, wie das Beispiel Pasolinis zeigt, während umgekehrt die schiere Masse, aber auch die permanente Variation dieses und anderer christlicher oder generell mythologischer Erzähl- und Bildmuster die Virulenz solcher Zeichensysteme für die symbolische Selbstverständigung westlich-funktionaler Gesellschaften deutlich macht.

Man kann die genannte Schwierigkeit am Scheitern der überambitionierten Literaturverfilmung des häretischen Christusromans von Kazantzakis durch Martin Scorsese *The Last Temptation of Christ* gut nachvollziehen.

¹⁹ http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Dieric_Bouts_013.jpg, 30.05.2007

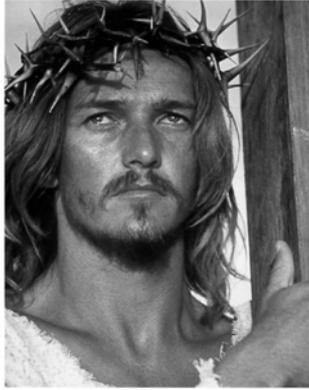


Abb. 18: Verunglücktes Passionsspiel. Screenshot aus Martin Scorsese: *The Last Temptation of Christ*, 1988.

Während der dem katholischen Milieu des New Yorker Italy-Quarter entstammende Regisseur eine subtil christologische Perspektive in Filme über brutale Boxer, revoltierende Taxifahrer oder brutale Mafiabosse immer stilsi-cher sichtbar und unsichtbar zugleich anwendet, gerät ihm der explizite Kunstanspruch zum peinlichen Spätnazarenertum. Ein eindringliches Beispiel dafür, dass die Ästhetik der Motivübernahme weniger ein Problem des technisch-medialen Wechsels darstellt, als eines zwischen gesellschaftlich unterschiedlichen Kommunikationssystemen wie Kunst und Massenkultur. Auch *The Matrix* bildet mit seiner diffusen Erlösergeschichte hiervon keine Ausnahme.



Abb. 19: Metamorphose digitalis. Screenshots aus Larry & Andy Wachowski: *The Matrix*, 1999.

Nun handelt es sich hier um insgesamt einfache Übernahmen bestimmter Motive und Typologien, die größtenteils die ursprünglichen Verwendungszusammenhänge nicht grundlegend überschreiten, sondern nur zeitgemäß, z.B. säkularisiert anwenden. Gelegentlich können allerdings neue kulturelle Erfahrungen auch ältere Formen sinnvoll aufnehmen und mit neuen Zusammenhängen ausfüllen. Auch hier sei noch einmal *The Matrix* erwähnt, denn vom ersten Bild der vertikal herunterfließenden Zahlenkolonnen und ihrer Verwandlung in eine phänomenal als täuschend echt erlebte Welt, wird der Film durch eine

Vielzahl von Wandlungen gekennzeichnet, die gewohnte Realitätserwartungen und Handlungsabläufe konterkarieren. So entpuppt sich ein Agent aus dem Körper eines harmlosen Stadstreichers oder fährt in einen einfachen Sicherheitsbeamten ein, dessen Leiche gewissermaßen den Tod des übermenschlichen Maschinenwesens übernimmt. Modernste Tricktechniken erlauben zuletzt einen bis dahin nur selten gesehenen ‚Realismus‘ des Überwirklichen zwischen stilisiertem chinesischem Kampfsportspektakel und der eingefrorenen Zeit ‚stehengebliebener‘ Geschosshülsen. Doch das Spektakel des Morphing ist bestenfalls eine technische Neuheit. In der Tat waren Künstler immer schon an Metamorphosen interessiert, und solche Verwandlungen erinnern an die von pythagoräischen Kreislaufspekulationen beherrschten Erzählungen des Ovid.²⁰



Abb. 20: Ovids Metamorphosen. ‚Morphing‘ von der Nymphe zum Lorbeerbaum. Gian Lorenzo Bernini: *Apollo und Daphne*, 1622 -1625.²¹

Die Helden dieses Filmes agieren wie die Götter des alten Griechenland jenseits aller Beengtheit der empirischen Welt. Die himmlischen Kräfte liegen im gigantischen Computerprogramm der Matrix. Doch ebenso wie die Macht der Unsterblichen durchaus Grenzen kannte, so unterliegt auch die Matrix bestimmten physikalischen Gesetzmäßigkeiten, weshalb – wie es gelegentlich im

20 Diese Schrift war über Jahrhunderte eine so beliebte Quelle der Bilderfindung, dass sie als Malerbibel apostrophiert wurde und nicht selten neben der Bibel im literarischen Hausschatz der Maler das wichtigste oder gar einzige Buch darstellte. Wir wissen dies unter anderem aus zahlreichen Künstlernachlässen, in denen diese beiden Bücher die ganze Bibliothek ausmachten.

21 http://www.wga.hu/art/b/bernini/gianlore/sculptur/1620/apollo_d.jpg, 30.05.2007.

Film heißt – sie auch zu bekämpfen ist. So wie ein antiker Gott niemals die Handlung eines anderen rückgängig machen kann, so wenig können die Maschinen den Widerstand der letzten freien Menschen brechen, solange diese nur den Rest eines Bewusstseins der Realität jenseits der Illusionen der neuronalen Programme haben. Um gegen die Macht eines solchen Verblendungswerkes aufzustehen, bedarf es allerdings der Kräfte und Fähigkeiten von Halbgöttern. Dieser Film vermischt einmal mehr und auf intelligente Art und Weise die Versatzstücke heidnischer und christlicher Mythologie zu einem großen Drama um einen Auserwählten. Auch hier überschreitet er jedoch niemals bewährte Erzählmuster und findet zugleich mit seinen avancierten Techniken angemessene Bilder einer neuen Cybermythologie.

Dass aber solche alte Motive neues Interesse finden, hängt auch mit neuen kulturellen Konstellationen zusammen, hier eben einem populären, oft angstbegleiteten, oft erwartungsvollen Bewusstsein gesellschaftlicher Veränderungen durch die neuronalen Technologien und ihrer Folgen für den Alltag jedes Individuums. Kein Zufall ist zudem, dass jene ‚Malerbibel‘ Ovids schon etwas früher in der Elitekultur Anlass zum Ausprobieren neuer ästhetischer Möglichkeiten des digitalen Bildes wurde.

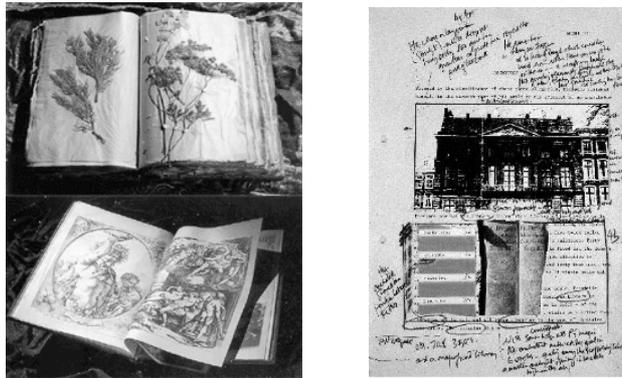


Abb. 21, 22: Die digitale Auferstehung der heidnischen Götter. Peter Greenaway: *Prosperos Books*, 1991.²²

22 Abb. 21: http://www.manovich.net/LNM_SITE_NEW/lnm/lnm5/greenaway2_big.gif, 05.06.2007. Abb. 22: <http://www.magnet.gr/views/greenaway/images/6.jpg>, 05.06.2007.

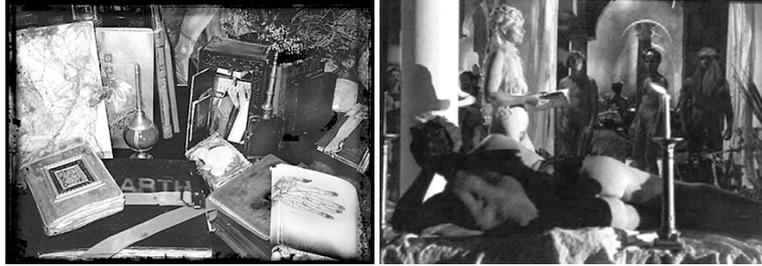


Abb. 23, 24: Die digitale Auferstehung der heidnischen Götter. Peter Greenaway: *Prosperos Books*, 1991.²³

Peter Greenaways opulente Renaissancefresken und digitalen Prunkbücher in *Prosperos Books* teilen die Liebe zu den Metamorphosen Ovids mit dem Autor der Vorlage, Shakespeare, dessen phantastisches Spätwerk dem postmodernen Regisseur besonders entgegenkam.

Greenaway entwirft eine filmische Kunst- und Wunderkammer mit den über fast die ganze Länge des Filmes vorgestellten Büchern des Zauberers als kommentierten Animationsstreifen aus klassischer Tricktechnik, fototechnischen Varianten, digitalen Effekten, papiertheaterhaften Klappbildern und nicht zuletzt Versatzstücken alter Folianten.

Er gibt so nicht nur auf der Inhaltsebene der Kommentare, den Themen der einzelnen Bücher, sondern durch den Wechsel der Formen eine Art enzyklopädischen Abriss der neuzeitlichen Kultur als ästhetischer Weltmetapher. So geraten die Metamorphosen, der ununterbrochene Wandel in den Bildfolgen der *Libri Prosperi* zur Allegorie eines postmodernen Weltverhältnisses, das sich zuletzt in den bezaubernden Zitationen Ovidischer Erzählungen auf der Handlungsebene dieses *theatrum mundum* wieder findet. Peter Greenaway *Prosperos Books* als Schlüsselfilm eines manieristisch-postmodernen Kinos wurde hier nur deshalb vorgestellt, weil im Vergleich trotz aller direkter und indirekter Bezüge auf die gleichen kulturellen und technischen Wandlungsprozesse wie wir sie von *The Matrix* kennen, der vollkommen unterschiedliche Aufbau insbesondere in Hinsicht auf das angebotene Rezeptionsverhalten, die systemische Trennung von Kunst- und Mainstreamkino bestätigen, bzw. die beiden Filme diese geradezu idealtypisch demonstrieren.

23 Abb. 23: <http://www.wanderingmoon.com/ProsperosBooks/booksg1.jpg>, 05.06.-2007. Abb. 24: <http://www.films.or.kr/fame/image/prospero7.jpg>, 05.06.2007.

2. Die Funktionalität der Populärkonographie

Doch zurück zur Ikonographie des Populären. Wie kommt es nun zu solchen Übernahmen? Meines Erachtens lassen sich diese nicht einfach als Residualgrößen überholter Kunstformen in den neuen Medien erklären, sondern sie finden in der systemischen Ausdifferenzierung der visuellen Kultur der Neuzeit ihre sinnvolle Bestimmung. Um die am Film beschriebenen Phänomene zu verstehen, gilt es sich die Anfänge dieses Ausdifferenzierungsprozesses lange vor der Erfindung der Kinematographie am Beginn der Neuzeit zu vergegenwärtigen.

Fragt man sich, was eigentlich freie und angewandete Kunst, also etwa die klassische Malerei der Renaissance und des Barocks mit dem populären Unterhaltungskino Hollywoods, beides Produkte der neuzeitlichen Zivilisation, gemeinsam haben, dann ist es unter anderem ihre gemeinsame ungeheure Dynamik. Schlicht der permanente Wechsel, die ständige Neuerung ist Programm. Dies wiederum kennzeichnet die gesamte westliche Zivilisation, die heute in Gestalt der so genannten Globalisierung fast den ganzen Erdball prägt. Das unterscheidet sie von traditionellen Kulturen und eben auch deren ästhetischen Artefakten.²⁴

Ohne dies hier weiter ausführen zu können, ist es für meine Überlegungen von Bedeutung, dass dies eben nicht nur für die Kunst im engeren Sinne gilt, sondern für sämtliche ästhetische Praxen. Die Ausbildung differenzierter Umgangsformen etwa der Höflichkeit und der Tischsitten führt einerseits an der Spitze der Gesellschaft zu immer subtileren Formen, eine Dynamik deren Ende bis heute nicht absehbar ist; andererseits sterben die alten Formen nicht unbedingt ab und ein nicht geringer Teil wandert in die unteren Gesellschaftsschichten aus. Diese orientieren sich vorwiegend an den Leitbildern der avanciertesten Schichten. Sie provoziert die Ausdifferenzierung zwischen autonomer und angewandter Kunst bzw. Kunst, Design und Massenkommunikation und bestimmt wesentlich die Formierung neuer Mediendispositive.

Norbert Elias erklärt ästhetischen Wandel mit der zunehmenden sozialen Konkurrenz von aristokratischen und bürgerlichen Gruppen, welche die ästhetische Stilisierung, und vor allem der permanenten Erneuerung derselben, des gesamten Habitus jedes Individuums von seinem äußeren Erscheinungsbild über die Dinge mit denen es sich umgibt bis hin zu seinen sozialen Verhaltensweisen, Medium vielfältigster Anforderungen werden ließ: der sozialen Positionierung wie der Bewältigung immer umfangreicherer Beziehungen in einer immer komplexer werdenden Gesellschaft.²⁵

24 Ausführlicher in: Schmitz: „Interactivedesign – Design as Interaktion“.

25 Elias: Über den Prozeß der Zivilisation.

Die Konkurrenz selbst lies nicht nach und erzeugte auch im ästhetischen Bewusstsein aller Subjekte den Druck zur Wandlung bzw. die Notwendigkeit der permanenten Adaption der ästhetischen Leitbilder der Eliten durch konkurrierende gesellschaftliche Gruppen. Das gilt nicht nur für technische Entwicklungen sondern für deren Formgebung. In diesem Sinne kennt auch das klassische Kunstgewerbe schon den gleichen Druck zur Erfindung immer neuer Gestaltungsformen, vor allem aber die Tendenz, dass ehemals in der Elitekultur entwickelte Formen zunehmend in den Gebrauch sämtlicher gesellschaftlicher Gruppen treten.

Die zunehmend komplexeren Strukturen der Gesellschaft benötigten natürlich auch immer differenziertere Formen für die symbolische Selbstvergewisserung. Eben das ist die entscheidende Voraussetzung für die Dynamik der neuzeitlichen Kunst.

Von Anfang der Entwicklung der neuzeitlichen Kultur in der Renaissance an gelangten also gerade erst für die Hochkultur kennzeichnende Formen in die Populärkultur. Ist eine bestimmte formale oder inhaltliche Neuerung erfolgreich, wandert sie zunehmend in den allgemeinen Gebrauch. Angewandte und freie Kunst haben ihre Funktion in der symbolischen Selbstorientierung der Gesellschaft und der Individuen. Diese Entwicklung überspringt mediale Grenzen ohne Probleme, tendenziell führt der Weg der Adaption erfolgreicher künstlerischer Inventionen zu den je effektivsten Medienensembles.

Schon das oben angeführte Beispiel des Passionsmotives zeigt allerdings auch eine bestimmte Problematik. So kann die Überführung von Elementen der Elitekultur in ein Populärmedium auch eine Form der Verkitschung bedeuten. Um dies angemessen zu beschreiben, heißt es von einer substantialistischen Interpretation des Kitsches abzusehen, und diesen als bestimmte Rezeptionsform zu begreifen. Es geht im Wesentlichen um die Wahrnehmung im Sinne einer der gesellschaftlichen Entwicklung angemessenen Kunstreferenz. Und schon hierzu reicht eine bloße Feststellung von ikonographischen Inhalten nicht hin, denn dasselbe Motiv kann unbenommen formaler oder technischer Qualitäten in unterschiedlichen Konfigurationen der Wahrnehmung eben Kitsch oder Kunst sein. Und eben dies bestimmt einen nicht geringen Teil der Adaption etwa der Symbolwelten der klassischen Kunst durch das Unterhaltungskino.

Dieses Abwandern bestimmter Motive aus der Hochkultur ist als Kitsch seit langem Gegenstand der Forschung.²⁶ Alle Versuche Kitsch oder auch nur

26 Um ein besonders bekanntes Beispiel zu nennen: Die bäuerliche Adaption der komplizierten Damenmoden des Rokoko erzeugt das Schwarzwaldkostüm, das im Gegensatz zu den längst in die Kostümkammern gewanderten Ursprünge als

kitschige Gestaltung, kurz also den schlechten Geschmack, formal oder inhaltlich zu substantialisieren führen in der Regel nicht weiter, denn dasselbe Artefakt kann zu unterschiedlichen Epochen durchaus dies- oder jenseits jener die Kunstenthusiasten so alarmierenden Scheide zwischen Kunst und Kitsch liegen. Man kann sich dies leicht am Kitschmotiv par excellence, dem röhrenden Hirschen vor Augen führen, denn was unterscheidet diesen von seinen Vorbild bei der Jagdmalerei Courbets?



Abb. 25: Natur als Provokation. Gustave Courbet: *Hirsch ins Wasser schreitend*, 1859 - 1861.²⁷

Technische Bestimmungen wie etwa mangelnde malerische Durchführung oder geringe Komplexität reichen jedenfalls nicht hin, denn spätestens die klassische Moderne hat derartige klassizistische Normen zu einem Ende gebracht. Anstelle eines weiteren Versuches die Aura zeitlos wahrer Kunst durch eine Art negativer Ontologisierung zu retten, schlage ich einen rezeptionsästhetischen Zugang vor. Kitsch ist demnach nichts anderes, als ein verloren gegangenes Verständnis unter Beibehaltung bestimmter äußerer Formen und Inhalte mit einer nun nicht mehr begründeten kulturellen Wertzuschreibung.

scheinbar zeitlose Tracht eines vormodernen Landlebens die Ursprünglichkeit einfachen Lebens beschwört. Vgl. Dorfles: *Der Kitsch*.

27 <http://iatwm.com/200607/FierceFriends/Courbet.jpg>, 30.05.2007.



Abb. 26: Kitsch als Technik und Kommunikation. Anonym: *Röbrender Hirsch*, o.J.²⁸

Am berühmten Beispiel: Für den engagierten ersten artist moderne Gustav Courbet war das sexuell aufgeladene Motiv eines brünftigen männlichen Hirsches eine weitere Provokation der verlogenen idealisierend-realistischen common sense des napoleonischen Frankreichs, ein weiterer der vielen inszenierten Skandale dieses chef de salon, der vom Publikum als solcher auch wahrgenommen wurde.²⁹ Von diesem Wissen ist in der späteren halbindustriellen Verbreitung des Motivs als Massenware und Reproduktion wenig übrig geblieben. Die Beschaulichkeit der Waldidylle im kleinbürgerlichen Innenambiente inmitten zerfurchter Industrielandschaften hat die Erinnerung an den Ursprung des Motivs völlig ausgelöscht. Kitsch wird das nunmehr unverstandene Motiv also nicht allein aufgrund gestalterischer Mängel und seiner Inadäquanz für die realen Lebensumstände seiner Rezipienten, sondern vor allem durch den Verlust seiner kommunikativen Funktion in Verbindung mit einer gewaltigen kulturellen Aufladung. Die älteren Damen, die solches Desiderat der klassischen Malerei in ihren bescheidenen Wohnungen aufhängen, tun dies ja in der Vorstellung ästhetischer Aufwertung ihres Heimes durch ein vermeintliches Kunstwerk, d.h. sie holen sich gewissermaßen ein Stück Louvre ins Wohnzimmer und können die Differenz zwischen der Vorlage und einem solchem Plagiat nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich nicht erkennen. Dagegen kennzeichnet es die Mitglieder der oberen Schichten und Inhaber des symbolischen Kapitals im Sinne Bourdieus, dass sie gerade diese Unterscheidungen leisten und darin ihr soziales Primat markieren.³⁰

28 http://www.wildmaler.ws/j_hirsch_bergwflae-Dateien/image001.jpg, 30.05.2007.

29 Vgl. Herding, Klaus: Realismus als Widerspruch. Der Autor gibt einen sehr anschaulichen Überblick über die Unterscheidung von Realismus als Kunstrichtung und Darstellungsform in: Herding: „Realismus“, S. 730.

30 Bourdieu: „Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung“.

Nun neigen sich die Zeiten des röhrenden Hirsches ihrem Ende entgegen und der geneigte Leser wird sich sofort an Susan Sontags Campthesen erinnern. Eine ironisch-ästhetisierende Rezeptionshaltung, in der gerade auf die beschriebene Weise kulturell abgesunkene Formen durch eine selbstreflexive Haltung, also die Neuästhetisierung des Kitsches als Camp reflektiert werden, kennzeichnet nun einen breiten Teil der aktuellen Populärkultur.³¹

In diesem Sinne ist denn die berühmte Geste in *E.T.* von Steven Spielberg Kitsch und Camp zugleich, weil diese Übernahme des Michelangelo-Motives je nach Rezeptionshöhe des Betrachters gleichermaßen als vermeintliche Kunstreferenz, d.h. also als Kitsch, oder aber distanziert-genussvoll als Camp wahrgenommen werden kann.



Abb. 27: Verkitschung. Steven Spielberg: *E.T.*, 1982.³²

Am Beispiel des Passionsmotives zeigte sich aber auch, dass nicht unbedingt jede Wiederaufnahme überlieferter Motiviken nach Form und Inhalt unbedingt Kitsch darstellen muss. Wenn wir die Vielzahl der vorgestellten Beispiele zwischen den nazarenergleichen Bildern der frühen Christusfilme, der Passionsmotivik in den Filmen Martin Scorseses oder den Metamorphosen der *Matrix* betrachten, zeigt sich, dass es um die Frage geht, ob überkommene Muster gewandelten kulturellen Bedingungen funktional angemessen sind oder nicht. Dies bezeichnet auch schlicht das Kriterium der Selektion, mit dem sich das System der Massenkommunikation Traditionsbestände aneignet oder sie verwirft. Die meistens stark ideologisch geprägte Übernahme ‚unzeitgemäßer‘ Motiviken erzeugt dann den Kitsch als symbolische Form der Verweigerung der Kenntnisnahme der aktuellen Realität. Publikum desselben ist in der Regel die durch diese eher benachteiligte Unterschicht.

31 Sonntag: „Anmerkungen zu ‚Camp‘“.

32 Plakat von *E.T.*, aus: <http://wallpapers.diq.ru/wallpapers/e.gif>, 05.06.2007.

3. Die Ikonologie der populären Moderne

Die beschriebenen Beispiele stellen in der Regel einfache Übernahmen älterer Bildmuster und -inhalte dar, für welche die Ikonographie ein geeignetes Instrumentarium zur angemessenen Interpretation darstellt. Sehr viel schwieriger zu beantworten ist die Frage, wie es sich nämlich mit der Übernahme dezidiert moderner Formpraxen in die Massenkultur verhält. Hinter diesen verbergen sich allerdings größere Verschiebungen als bloße Anpassungen an diverse Medienspezifika, also etwa den Eigentümlichkeiten der Übertragung bestimmter Muster traditioneller Bildrhetorik ins bewegte Bild des Films. Deshalb sei hier im folgenden ein ikonologisches Verfahren im Sinne der Tradition Panofskys vorgeschlagen, bei dem bestimmte Bildinhalte erst im Kontext ihrer Verwendung mit je spezifischen formalen Voraussetzungen verstehbar werden. Hatte Panofsky dies vor allem hinsichtlich der Entwicklung der illusionistischen Darstellungstechniken der Perspektive als symbolischer Form entwickelt, geht es im folgenden um eine andere Referenz, nämlich der systemischen Ausdifferenzierung zwischen verschiedenen Kunstsystemen in der neuzeitlichen Zivilisation.³³ So evident die Überlegungen zu Wandel und Konstanz tradierter Motive und formaler Konstruktionsprinzipien im Bereich populärer Anwendung sind, so problematisch scheinen dagegen die Übernahmen moderner Kunstpraxen der klassischen Avantgarde in die Alltagskultur³⁴. Wären diese im Sinne der Unvermittelbarkeit von ‚Kulturindustrie‘ und ‚Negativer Ästhetik‘ der Avantgarde im Sinne Adornos nicht gerade als Form gegenüber solcher Vereinnahmung resistent?³⁵ Stellen die bekannten Experimente zwischen der Auflösung klassischer Erzählmuster in Hollywood und postmoderner Designkultur nur Kitsch dar? Das berühmte Kleid mit Mondrian-Dekor auf der Titelseite der Vogue Anfang der sechziger Jahre scheint doch nichts gemein mit den ursprünglichen Intentionen des De Stijl Philosophen zu haben. Auch von einem produktiven Missverständnis ließe sich hier wohl kaum sprechen.

Doch ist die Übernahme nicht nur bestimmter Inhalte, sondern avantgardistischer Formen heute unbestreitbar ein universales Phänomen. Ganz offensichtlich beginnt die Entwicklung schon mit dem Classical style, dessen formale Innovationen nicht zu Unrecht mit den Wahrnehmungsanalysen der Kubisten verglichen worden sind.³⁶ Nun ist dies eine sehr weitgehende und komplexe Fragestellung. Die Konventionalisierung der von Benjamin noch als

33 Vgl. Panofsky: „Die Perspektive als symbolische Form“.

34 Zur filmischen Modernität im Sinne der Avantgardetheorie: Hein/Herzogenrath: Film als Film.

35 Vgl. Adorno/Horkheimer: „Kulturindustrie“.

36 Zum ‚Classical style‘ vgl. Bordwell: „Classical Hollywood Cinema“.

Schockerfahrung beschriebenen Wahrnehmungsform im klassischen Erzählkino ist nicht nur so universal, dass sie gemeinhin eher als Fortsetzung idealrealistischer Konventionen der Vormoderne in den Massenmedien verstanden werden kann, sondern kann aufgrund ihrer Adäquanz zu den anthropologisch determinierten Formen menschlicher Aufmerksamkeitsregeln kaum als moderne Formpraxis im engeren Sinne beschrieben werden. Deshalb scheint es mir sinnvoller von vorne herein Beispiele, die expliziter in den Forminventiven der klassischen Moderne verankert sind, herauszugreifen.

Geläufig ist hier vor allem die schnelle Assoziationsmontage der Videoclips, die eindeutig aus dem Formenrepertoire des absoluten Films der zwanziger Jahre entnommen ist. Offensichtlich handelt es sich bei diesen kommerziellen Produktionen trotz aller experimentellen Schnitte dennoch nicht um autonome Formenspiele, denn über den Soundtrack ist eine klare musikalische Affektmodulation gegeben.

Ähnlich finden wir die Affektmontage Eisensteins im Werbefilm bzw. in innerdiegetisch begründeten Szenen wie dem Duschmord aus Hitchcocks *Psycho* wieder. Manchmal gerät die rasante Montage schlicht zum Synonym von Modernität als Lifestyleprodukt, so wie in der legendären Steuvesant-Reklame inmitten der miefigen Werbewelt der frühen siebziger Jahre.

So handelt es sich in beiden Fällen weniger um eine Ausbreitung der Kunst der Moderne in die Populärkultur, als um die ‚Verwertung‘ bestimmter formaler Errungenschaften in einem ansonsten von angewandt bleibenden Erzählstrategien beherrschten Feld. Es ist kein Zufall, dass es sich hier in der Regel um relativ starke Emotionalisierungen im Sinne einer filmischen Bildrhetorik handelt, die keinesfalls die eingespielten Erwartungshaltungen an die filmische Semantik zerstört, sondern diese nur um einige dem Medienwandel angemessene rhetorische Figuren erweitert, die rasch konventionalisiert werden. Insofern benutzt hier die Populärkultur Formkonzepte der autonomen Moderne für die Steigerung der sie kennzeichnenden Funktionalität beispielsweise im Sinne der Affektmodulation. In diesem Sinne stellen solche ‚Anwendungen‘ zweifelsfrei einen ‚Verrat‘ am ästhetischen Selbstverständnis der klassischen Moderne dar, denn sie werden zugunsten eines meist kommerziellen ‚Zwecks‘ entfremdet.³⁷

37 Hier gehe ich selbstverständlich von einem sehr eingeschränkten Verständnis der Moderne aus, wie es vor allem Adorno formuliert hat, das allerdings im Diskussionshorizont um die hier versammelten Probleme diskursdominant geblieben ist. Vgl. Adorno: *Ästhetische Theorie*.

4. Formprinzipien einer modernen Populärkultur

Jedoch ist die Übernahme von Formen der modernen Kunst durch die Populärkultur eine sehr viel weitergehende, als es ein solches ‚Ausschlachten‘ der Erfindungen der Avantgarde suggeriert. Es gibt auch die Ausbreitung der in der Elitekultur der Hochkunst entwickelten ästhetischen Kommunikationsformen in den allgemeinen Rezeptionshorizont der Gesamtgesellschaft. Mit den Formen wandern gelegentlich auch deren Prinzipien. Hier ist allerdings methodische Vorsicht geboten. Die klassische Ikonologie berücksichtigt kaum die spezifischen Paradigmen moderner Kunstpraxis. Die ‚Ikonologie der Moderne‘ hingegen beschreibt solche Phänomene, wie etwa den gewandelten Repräsentationsbegriff der modernen Kunst.³⁸ Eine Analyse von Formpraxen der Avantgarde in der zeitgenössischen Populärkultur muss diese beiden Stränge wieder zusammenführen, wenn sie den Funktionswandel beschreiben will, den im Bereich der autonomen Kunst entwickelte ästhetische Praxen in der Populärkultur haben.

Nun gibt es bei aller programmatischen Differenz zwischen den unterschiedlichen Formen des klassischen Avantgardismus einige grundlegende Verschiebungen in der Rezeptionshaltung, die nicht nur konstitutiv für die Moderne insgesamt sind, sondern die ebenfalls Elemente eines Wandels der Mentalitätsgeschichte neuzeitlicher Gesellschaften darstellen. Und eben diese Signifikanz für die Alltagskultur ist das Kriterium, mit der Formen der Kunst der klassischen Moderne in die Alltagskommunikation und -kultur moderner westlicher Zivilisationsgesellschaften übernommen werden. Dies sei an zwei allerdings zentralen Momenten des Modernismus erklärt: der Selbstreflexivität und der Wahrnehmung aus ästhetischer Distanz.

Historisch kann man die Genese des distanzierten Blickes und der Selbstreflexivität am Beispiel des bereits erwähnten aristokratischen Habitus wie z.B. in Watteau-Bildern anschaulich machen.

³⁸ Mit dieser Bemerkung ist zugegebenermaßen allerdings eher ein Programm beschrieben, denn eine bereits bestehende Disziplin. Zum Terminus *Technicus* vgl. Wyss: *Mythologie der Aufklärung*.



Abb. 28: Distanz und Rolle. Antoine Watteau: *Gartenfest*, 1719.³⁹

Unter anderem lässt sich im Habitus der Aristokraten des Rokoko und der Transition die Fähigkeit zu distanzierter Emotionalität, d.h. Medialisierung der Blicke der sozialen Akteure erkennen. Das meint, Emotionen werden beobachtet und als ästhetische Konstruktionen wahrgenommen und aus distanzierter Haltung gleichermaßen genossen. Eben dies ist eine grundlegende Fähigkeit des Höflings in der Konkurrenz der Hofaristokratie zu bestehen, eine ‚Lebenskunst‘ die bald von den Bürgerlichen übernommen und auf immer weitergehende Felder des sozialen Lebens übertragen wurde. Auch heute bestimmt die Perfektionierung dieses Habitus das Alltagsgeschäft in der Chefetage eines großen Unternehmens nicht weniger als in der Erledigung der konkreten Aufgaben des Unternehmens. Die entzückenden *fêtes galants* und Pastoralen Watteaus sind alles andere als der Ausdruck eines einfachen Ermüdens der Aristokratie an ihrem eigenen Lebensreglement, der Strenge eines unbittlichen Zeremoniells mit seinen Anforderungen an permanente Selbstregulation und Reflexion. Die Inszenierung des Höfischen in der scheinbaren Freiheit der Natur bestätigt nur deren universalen Anspruch und die zelebrierte ‚Lässigkeit bei vollständiger Kontrolle‘ wird endgültig zur zweiten Natur, die auch der letzten äußerlichen Zwänge nicht mehr bedarf.

War dies also ursprünglich einer kleinen Schicht an der Spitze der Gesellschaft vorbehalten, in der Hochkunst des Ästhetizismus auch vielfältig weiterentwickelt, so ist diese ästhetische Lebenspraxis heute Jugendkultur. Nirgends zeigt sich diese Form einer explizit ästhetischen Wahrnehmung so deutlich wie bei der Fähigkeit, auch angesichts des Schrecklichen, namentlich da wo es in

³⁹ Gombrich: Die Geschichte der Kunst.

der durchorganisierten, -befriedeten und -rationalisierten Lebenswelt nur noch vermittelt erscheint, emotional kühl und distanziert auszuharren. Baudelaire verwandelte diese Lebenserfahrung des vie moderne in eine Kunstform des Ästhetizismus, wenn er den distanzierten Blick ins furchtbare Antlitz der Medusa als künstlerischen Triumph des Menschen über die Zumutungen der Natur feierte.⁴⁰



Abb. 29: Splatter als Übung der Distanz. Peter Paul Rubens: *Das Haupt der Medusa*, ca. 1617.⁴¹

Genau diese Haltung kennzeichnet heute die Rezeption von Splatterfilmen und Snuffvideos, wenn die Jugendlichen ihre Coolness angesichts der präsentierten Gräulichkeiten regelmäßig trainieren.

Auch die Fähigkeit komplizierte Handlungsfolgen und eine Vielzahl von Akteuren zu beobachten und auch da noch deuten zu können, wo sich der Sinn des Verhaltens nicht unmittelbar zeigt, ist eine zivilisatorische Verhaltenskunst, die wieder ausgehend von den frühneuzeitlichen Eliten heute das Alltagsleben weitester Schichten prägt.

In diesem Sinne konnte Tarantino in *Pulp Fiction* in dem mittleren Bereich der Kunst zwischen der Autonomie der Moderne und der konkreten Anwendung etwa der Werbung, sein radikales Schnittexperiment durchführen und zugleich einen Identifikationsfilm für eine ganze Generation produzieren.

40 Vgl. Praz: *Liebe, Tod und Teufel*.

41 <http://www.wga.hu/art/rubens>.

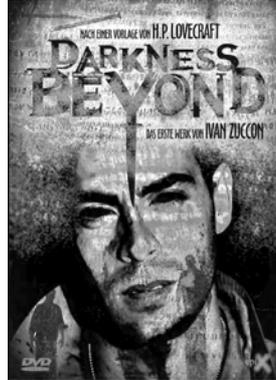


Abb. 30: Passionen des Splatters. Ivan Zuccon: *L'Altrove*, 2000.⁴²

Ähnliches gilt für ein anderes auszeichnendes Merkmal moderner Kunst: die Selbstreflexivität. Denn die zunehmende Beobachtung der Handlungsabsichten aller Mitspieler in der gesellschaftlichen Umwelt lenkt notwendig auch den Blick auf sich selbst. Seit Montaigne oder Gracian ist die Selbstreflexion grundlegend für die Ausbildung des modernen Subjekts geworden.

In den achtziger Jahren finden wir dieses in einem Werbefilm für Melitta-Kaffeefilter wieder. Die nüchterne Einrichtung des Sets begleitet eine unspektakuläre Frontalaufnahme eines Mannes, der uns beim Schlürfen seines exquisiten Getränks bedauernd mitteilt, dass seine ‚Werbung‘ leider wenig fruchten könnte, da es noch kein ‚Geschmacksfernsehen‘ gäbe. Insofern werden wir angehalten das einzigartige Produkt selbst zu testen. Eine Werbung also, die allein aus der selbstreflexiven Analyse ihren Witz bezieht.

Die distanzierte Haltung des ästhetischen Genusses bzw. das internalisierte Misstrauen ist heute Gegenstand der Populärkultur, wie diese Melitta-Reklame vom Anfang der achtziger Jahre zeigt. Es ist wenigstens so universal, dass sie Gegenstand der Werbung werden kann und die Firma Melitta auf deren Wirksamkeit vertraut.

Die Formen moderner Kunstpraxis in der Populärkultur sind allerdings in einer Hinsicht ästhetisch anders konnotiert, als ihre Ursprünge namentlich in der Kunst der klassischen Avantgarde. Sie sind nämlich schlicht nicht autonom begründet und genau dies beschreibt die eigentliche und nicht aufhebbare Differenz im System der visuellen Kultur der Neuzeit. Es ist also nicht so, dass die autonome Kunst der Moderne in der Massenkultur aufgeht, vielmehr übernimmt, besser selektiert letztere gelegentlich nicht nur deren inhaltliche und formale Motiviken, sondern auch spezifische Rezeptionshaltungen.

⁴² Deutsches DVD-Cover von *L'Altrove*, aus: http://cgi.cnet.de/teleschau/i/200634/200634_172716_1_024.jpg.

Diese Auswahl gründet weder auf binnenästhetischen noch medienspezifischen Kriterien, es ist vielmehr die Funktionalität innerhalb eines für immer breitere Schichten wesentlich komplexer werdenden sozialen Systems. Die Differenz zwischen Kunst und Anwendung setzt sich also fort, allerdings werden bestimmte Formen der Moderne heute kollektive Universalien, während im engeren Bereich der Elitekultur die beschriebene Dynamik der permanenten Entwicklung neuer ästhetischer Formen fortgesetzt wird.

Selbstreflexivität oder eine distanzierte ästhetische Betrachterhaltung sind schon lange keine künstlerischen Strategien, sondern Alltagspraxis.⁴³ Anders ließe sich die massive Aufforderung an das breite Publikum des täglichen Vorabendprogramms im öffentlichen und privaten Fernsehen beide Rezeptionsmodi anzunehmen nicht verstehen.

Doch darf man sich nicht täuschen lassen. Die gewählten suggestiven Beispiele sind sicherlich auch ein Stück Darstellungsrhetorik. Bezeichnend ist allerdings auch, dass sie neben einer Vielzahl älterer Formen weiterexistieren, denn das moderne zeitgenössische Subjekt kennt selbst eine Vielzahl von gesellschaftlich determinierten Rollenmustern von denen die Flucht in die Intimität nur eine ist. Parallel zum Erfolg von Filmen wie *Pulp Fiction* und *The Matrix* steht die Renaissance des monumentalen Melodrams: *Titanic*. Und bei allem Life-Style, aller Reflexivität und allem Variantenreichtum in der Werbung waschen auch heute noch deutsche Hausfrauen ihre Wäsche dort weißer als mit den Produkten einer konkurrierenden Firma.

Kennzeichnend für die Entwicklung des medialen Ensembles zwischen den verschiedenen Kunstsystemen in der neuzeitlichen Gesellschaft ist die zunehmende Ausdifferenzierung auch in dem Sinne, dass unterschiedlichste neue und alte Formen nebeneinander koexistieren, aber dennoch deutlich unterschiedlichen und arbeitsteilig organisierten gesellschaftlichen Funktionen zugeordnet bleiben.

Wenn wir nun exemplarisch einige Formen der Übernahme formaler und inhaltlicher Motive aus klassischer und moderner Kunst in die Massenkommunikation betrachtet haben, ergibt sich zwangsläufig die entscheidende Frage, was denn nun die Gründe seien, weshalb das eine System bestimmte Gehalte des anderen übernimmt bzw. nicht übernimmt? Systemtheoretisch geht es um die Kriterien der Selektion. Dies ist allerdings eher ein Forschungsprogramm, als dass die hier lose vorgestellten Hinsichten bereits eine systematische Antwort auf diese Frage darstellen könnten. Soviel ist allerdings sicher und unterscheidet diesen ikonologisch orientierten Ansatz von gängigen Modellen der

43 Vgl. Kirchmann: „Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität“ und Meyer: Filme über sich selbst, S. 58.

Intermedialität⁴⁴: Es sind keine medien- oder kunstimmanenten Bedingungen, geschweige bloße Effekte des medialen Wandels. Es sind wohl eher die differierten Systeme der Kommunikation mit ihren komplexen Ansprüchen und Regeln, die hier völlig unabhängig voneinander Bestimmtes selektieren. Konkret: Welche der vielfältigen Formen der künstlerischen Experimente der klassischen Avantgarde tatsächlich vom Main-Stream-Kino übernommen wurden, ist nicht aus der Ontologie des Mediums oder der Binnenästhetik der klassischen Moderne, schon gar nicht aus ihren weit gespannten Utopien zu erklären, sondern ausschließlich aus den eigenen Anforderungen des Systems moderner Massenkommunikation. ‚Medienselektion‘ nenne ich nun die Regeln der Übernahmen von Formen und Inhalten aus einem gesellschaftlichen Kommunikationssystem, das im Wesentlichen durch ein bestimmtes Medienensemble geprägt ist, in ein Anderes. Es handelt sich allerdings nicht um eine strenge Definition, sondern um einen heuristischen Begriff hinsichtlich der spezifischen Fragestellung. Ein Haupteinwand gleichermaßen medienmaterialistischer Intermedialitätsansätze wird nicht zu Unrecht der Hinweis auf die Medienspezifität sein. Deshalb soll deutlich festgehalten werden, dass natürlich die diskutierten Transformationsprozesse, wenngleich keine unmittelbaren Effekte derselben, so doch durchaus abhängig von den materiellen Bedingungen der Medien sind. Niemand wird bestreiten, dass bestimmte Formen der Malerei eine besondere Affinität zum filmischen Bild haben, andere hingegen fast keine. Allerdings ließe sich vieles andere ähnlich feststellen; bestimmte Formen der Graphik antizipieren geradezu die Bedingungen der Medienensembles der Massenkommunikation des 19. Jahrhunderts und andere eben nicht. Medienaffinität ist zwar eine Voraussetzung und notwendig, allerdings keine hinreichende Bedingung bei den hier diskutierten Transformationsprozessen. Wesentlich ist allerdings die klare methodische Differenzierung zwischen rein binnenkünstlerisch entwickelten Verfahren zum Beispiel im Autorenkino und der Realität der Massenkommunikation. *The Matrix* ist eben doch etwas anderes als *Prosperos books*. Beide Systeme behalten unabhängig auch von weiteren zu erwartenden medialen Umwandlungsprozessen ihr eigenes Recht.

44 Vgl. Paech: Film, Fernsehen, Video und die Künste.

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor Wiesengrund: *Ästhetische Theorie*, hrsg. v. Gretel Adorno und Rolf Tiedemann, 3. Auflage Frankfurt a.M. 1977 [1970].
- Adorno, Theodor Wiesengrund/Horkheimer, Max: „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug“, in: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a.M. 1971 [1947].
- Belting, Hans: *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach 10 Jahren*, München 1994.
- Bourdieu, Pierre: „Elemente zu einer soziologischen Theorie der Kunstwahrnehmung“, in: ders.: *Zur Soziologie der symbolischen Formen*, Frankfurt a.M. 1970, S. 159-202.
- Bordwell, David: „Classical Hollywood Cinema“ (1985), in: Rosen, Philip (Hrsg.): *Narrative, Apparatus, Ideology – A Film Theory Reader*, New York 1986, S. 17-34.
- De Chapeaurouge, Donat: *Einführung in die Geschichte der christlichen Symbole*, Darmstadt 1984.
- De Chapeaurouge, Donat: *Wandel und Konstanz in der Bedeutung entlehnter Motive*, Wiesbaden 1974.
- Dorfles, Gillo: *Der Kitsch*, Gütersloh 1977 [1968].
- Elias, Norbert: *Über den Prozeß der Zivilisation*, Bern/München 1969.
- Gombrich, Ernst: *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt a.M. 1996.
- Hein, Birgit/Herzogenrath, Wulf (Hrsg.): *Film als Film. 1910 bis heute*, Stuttgart 1977.
- Herdig, Klaus: „Realismus“, in: *Funkkolleg Kunst*, hrsg. v. Werner Busch, München 1987, S. 730.
- Herdig, Klaus (Hrsg.): *Realismus als Widerspruch*, Frankfurt a. M. 1979 und 1984.
- Hofstätter, Hans H.: *Symbolismus und die Kunst der Jahrhundertwende*, Köln 1975.
- Jacke, Christoph: *Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe. Cultural Studies*, hrsg. v. Rainer Winter, Bd. 9, Bielefeld 2005.

- Jansen Peter W./Schütte, Wolfram (Hrsg.): Pier Paolo Pasolini, München 1977.
- Kaemmerling, Ekkehard (Hrsg.): Ikonographie und Ikonologie. Theorien – Entwicklung – Probleme, Bd. 1, Bildende Kunst als Zeichensystem, Köln 1979.
- Kirchmann, Kay: „Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität“, in: Film und Kritik, hrsg. v. Amann, Frank u.a., Heft 2, Selbstreflexivität im Film, Frankfurt a.M. November 1994.
- Meyer, F. T.: Filme über sich selbst. Strategien der Selbstreflexion im dokumentarischen Film, Bielefeld 2005.
- Panofsky, Erwin: „Die Perspektive als symbolische Form“, in: Panofsky, Erwin: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft, hrsg. v. Oberer, Hariolf/Verheyen, Egon, 2. Auflage Berlin 1974, S. 99.
- Panofsky, Erwin: „Ikonographie und Ikonologie. Eine Einführung in die Kunst der Renaissance“, in: ders.: Sinn und Deutung in der bildenden Kunst, Köln 1978 [1939], S. 36-67.
- Panofsky, Erwin: „Stil und Medium im Film“, in: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium des Films, Frankfurt a.M. 1999 [1936], S. 43.
- Paech, Joachim (Hrsg.): Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität, Stuttgart/Weimar 1994.
- Praz, Mario: Liebe, Tod und Teufel. Die schwarze Romantik, München 1963.
- Schmitz, Norbert M.: „Medienzeit als ästhetische Strategie der Moderne“, in: Interaktive Medienkunst, hrsg. v. Gendolla, Peter u.a., Frankfurt a.M. 2001, S. 95-135.
- Schmitz, Norbert M.: „Interactivedesign – Design as Interaktion. On the Emergency of Design as a Symbolic Form of the Modern Communication“, in: Interactive Design, hrsg. v. Gerhard Burmann, Zürich 2005.
- Schmitz, Norbert M.: „Bewegung als symbolische Form“, in: Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft, hrsg. v. Heller, Heinz B. u.a., 2000, S. 79-95.
- Sonntag, Susan: „Anmerkungen zu ‚Camp‘“, in: Against Interpretation and Other Essays, New York 1966, dt. zitiert nach: dies.: Geist als Leiden-

schaft – Ausgewählte Essays zur modernen Kunst und Kultur, Leipzig/Weimar 1989, S. 41-60.

Varnedoe, Kirk/Gopnik, Adam: High & Low – Moderne Kunst und Trivialkultur, New York/München 1990.

Warnke, Martin: „Aby Warburg“, in: Altmeister moderner Kunstgeschichte, hrsg. v. Heinrich Dilly, Berlin 1990, S. 127.

Wyss, Beat: Mythologie der Aufklärung, München 1993.

Filmverzeichnis

Accatone (Italien 1961, Regie: Pier Paolo Pasolini).

L'Altrove (Italien 2000, Regie: Ivan Zuccon).

E.T. (USA 1982, Regie: Steven Spielberg).

Il Vangelo Secondo Matteo (Italien 1964, Regie: Pier Paolo Pasolini).

Intolerance (USA 1916, Regie: D.W. Griffith).

La Ricotta, Segment des Films Ro.Go.Pa.G. (Italien 1963, Regie: Pier Paolo Pasolini).

Lust for Life (USA 1956, Regie: Vincente Minelli/George Cukor).

Mamma Roma (Italien 1962, Regie: Pier Paolo Pasolini).

Quo Vadis (USA 1951, Regie: Mervyn LeRoy).

Prosperos Books (Italien 1991, Regie: Peter Greenaway).

Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).

Raging Bull (USA 1980, Regie: Martin Scorsese).

The Last Temptation of Christ (USA 1988, Regie: Martin Scorsese).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).

The Passion of the Christ (USA 2004, Regie: Mel Gibson).

The Terminator (USA 1984, Regie: James Cameron).

Three Godfathers (USA 1948, Regie: John Ford).

Titanic (USA 1997, Regie: James Cameron).

II. Spielformen im gegenwärtigen Kino

Marcus Stiglegger

Prometheischer Impuls und Digitale Revolution? Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten

Mit der ungeheuren und steigenden Popularität interaktiver Medien, im Unterhaltungssektor vor allem der PC-Games, ist in der Mainstream-Filmproduktion seit den späten 1990er Jahren eine Tendenz nachzuweisen, die dieser zeitgenössischen Rezeptionserfahrung Rechnung trägt. Da dem Film als einem autarken Kunstwerk im Gegensatz zum Spiel zunächst der prometheische Impuls des Spielers – nämlich selbst erschaffen und lenken zu können – abgeht, bleiben nur zwei Möglichkeiten: 1. Der Film orientiert sich inhaltlich an den Sujets der PC-Games, adaptiert diese Stoffe und nähert seine audiovisuelle Ausdrucksform diesen deutlich an. Das kann geschehen, indem ein Spielfilm dramaturgisch dem Ablauf eines Spieles innerhalb des Films folgt (etwa *The Game*, *The Ninth Gate*, *The Da Vinci Code* oder *Nadie Conoce A Nadie*) – also einen eigenen Spielablauf generiert – oder indem vorgegebene PC-Spiel-Szenarien in eine narrative Rahmung gepackt werden, wie jüngst in *Pitch Black* von David Twohy, *Silent Hill* von Christophe Gans oder *Doom*. Oder 2.: Der Film rekurriert inhaltlich und audiovisuell auf Standardsituationen oder die Ikonografie des PC-Games und ermöglicht auf dieser Basis eine Metareflexion dieser Mechanismen. Werke dieser beiden Kategorien lassen sich nicht immer klar zuweisen, sie können rein affirmativ vorgehen (*Resident Evil*), Affirmation und Metareflexion vermischen (*The Matrix*) bzw. eine fast dekonstruierende Medienkritik vermitteln (*eXistenZ*).

Wie Prometheus scheint sich ein gegenwärtiges Publikum mit interaktiver Medienkompetenz selbst als einen gestaltenden Faktor im Rahmen des Kinodispositivs zu sehen. Stand im klassischen Kino – idealtypisch gedacht – das abgeschlossene Werk des Filmemachers im Zentrum, ist es gerade im aktuellen Mediengeschäft üblich, nicht nur verschiedene Formate eines Artefakts zu Verfügung zu halten – Kino, Video, DVD, Pay-TV und Fernsehen –, ein und dasselbe Artefakt wird zudem in unterschiedlichen Fassungen zugänglich gemacht: als Kinofassung und Director's Cut, als Special Extended Version auf DVD, als erweiterte oder gar gekürzte und zensierte Fernsehfassung, familien-tauglich bearbeitet oder für Erwachsene ergänzt. Im radikalsten Fall kann das Publikum zu Beginn der Filmrezeption selbst auswählen, welche Fassung abgespielt werden soll. So bietet die amerikanische DVD von David Cronenbergs *Crash* die Option einer jugendfreien Fassung, oder die internationale DVD des Horrorfilms *Stigmata* ermöglicht es, mit Wahl der Fassung über Le-

ben und Tod der Heldin am Ende des Films zu entscheiden. An solchen Beispielen wird deutlich, wie weit bereits der Zuschauererwartung Rechnung getragen wird, selbst Einfluss auf die Gestaltung des Werkes zu nehmen, selbst gleichsam zum Mitproduzenten und Schöpfer des Artefakts zu werden.

eXistenZ als Spiel

Der kanadische Filmmacher David Cronenberg hatte 1983 mit seiner visionären Mediensatire *Videodrome* bereits eine verstörende Vision geschaffen, die zeigt, wie der Protagonist Max Renn (James Woods), Leiter des Kabelsenders Civic-TV, von mysteriösen Organisationen nach und nach in *neues Fleisch* transformiert wird. Über den neuen Kanal Videodrome, einem monotonen Folterprogramm, werden Signale auf den Zuschauer übertragen, die ihn zum Sklaven seiner Visionen machen, ihn in letzter Instanz selbst zur „menschlichen Videocassette“ werden lassen, die ihr aufgespieltes Programm nach den Wünschen der Organisation ausgibt.

1999 ergänzte Cronenberg diese bitter-satirische Vision einer medien gemachten Apocalypse mittels des Virtual-Reality-Thrillers *eXistenZ*. Es geht dort um ein Computerspiel, in das sich die Spieler mittels bioorganischer Gamepods und ihrer im Rückenmark implantierten Bioports direkt hineinbegeben können. Bemerkenswert ist bereits der Titel, der mit der Betonung zweier Variablen arbeitet: X und Z. Bekanntlich ist X eine frei wählbare Variable, die eine relative Veränderung der mit ihr in Beziehung stehenden Positionen nach sich zieht. Z ist dagegen die finale Variable, der letzte Buchstabe des Alphabets, ein Synonym für das Ende, den Ausstieg aus dem System. Kombiniert mit dem Wort ‚Existenz‘ verweist diese Variablenkonstruktion daraufhin, dass das titelgebende Spiel zwar eine beliebige Variation scheinbar realer Existenz zulässt, jedoch zugleich deren Ende birgt. Folglich kreist die rudimentäre – weil im Rahmen des Spiels völlig unberechenbare – Dramaturgie des Films um zwei Attentate: Auf der ersten Spielebene schießt ein junger Spieler auf die Spieldesignerin von *eXistenZ*, die „Dämonin“ Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh). Am Ende, in der verbleibenden Realitätsebene, attackieren zwei der Versuchsspieler (Jennifer Jason Leigh und Jude Law) den Designer des Spiels *transCendenZ*. Auch hier birgt die Schreibweise einen interessanten Aufschluss über den Stellenwert dieses sehr metaphysischen Titels: Der Versuch der ‚Transzendenz‘ der Realität erweist sich durch den Buchstaben C als ‚copy‘, also als einfache Kopie der Realität, und erreicht mit Z ebenfalls den Endpunkt. Beide Attentate werden zur ‚Rettung der Realität‘ durchgeführt, es ist also stark anzunehmen, dass Cronenbergs eigene Intention, sich dieses Themas der *tranCendenZ* der *eXistenZ* anzunehmen eine durchweg medienpessimisti-

sche Grundhaltung ist: Mit der Eliminierung der physisch gelebten Realität, der irdischen, fleischlichen Existenz, die ohnehin an einer Umwandlung des Körpers in *neues Fleisch* arbeitet – Cronenbergs frühere Werke *Dead Ringers/Die Unzertrennlichen* und *Crash* führen das eindrucksvoll vor –, also mit dem Eingriff in die Kontinuität der Existenz, dem interaktiven Akt, wird zugleich der Wert der Realität unterminiert und zerstört.

Der Film *eXistenZ* demonstriert das in einer zentralen Sequenz: Die Handlung des Spiels *eXistenZ* – innerhalb des Spiel *transCendenZ*, wie sich später herausstellen wird – erreicht hier einen Schlüsselmoment. Die Protagonisten haben sich nach Spielanweisung zu einem chinesischen Restaurant begeben, wo der etwas torenhafte Ted Pikul (Jude Law) das dringende Bedürfnis verspüren wird, „jemanden zu töten“; das erklärt sich durch den Charakter seiner Spielfigur, der sich mit seinen eigentlichen Charakterzügen vermischt. Und mit einem Mal beginnt Pikul an dem Spiel zu zweifeln: Was geschieht eigentlich mit dem realen Körper, während er hier in diesem virtuellen Restaurant sitzt? In seinen Skrupeln und Ängsten geht er den radikalen Schritt: „*eXistenZ* ist unterbrochen!“ Seine Partnerin Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), die Designerin des Spiels, ist sichtlich ungehalten über diese Unterbrechung im Moment der Entscheidung. Ihre Körper ruhen wie im Schlaf während des Spiels und letztlich: Was halte sie denn in der „langweiligen Realität“ ihrer Körper. Die virtuelle Welt von *eXistenZ* sei wesentlich aufregender.



Abb. 1: Restaurantszene in *eXistenZ*.

In einem nahezu widersinnigen Akt räkelt sich die junge Frau auf Pikul zu, ködert ihn mit einem Zungenkuss – eine Verführung der direktesten Art –, nur um ihn zur Fortführung des Spiels zu überreden. Was Pikul angesichts der vermeintlichen Aussicht auf ein reales sexuelles Erlebnis dann tatsächlich zur ‚Rückkehr‘ in die Cyberwelt verleitet, vermittelt eine Ahnung des offenkundigen Reizes dieser künstlichen Welt, in der Moral und Verantwortung unbedeutend werden. Hier lässt sich ohne Konsequenzen töten. Die kurz auffla-

ckernden sexuellen Energien der realen Welt werden nach der Rückkehr in die Cyberwelt auch prompt in einen blutigen Mordakt am Kellner des Restaurants umgesetzt.

Die Welt und ihr Double

Ein Subtext, der in *eXistenZ* immer wieder aufflackert, ist die Schreckensvision des Doppelgängers, eines unkontrollierbaren Parallelwesens. In seinem Aufsatz *Die Welt als Phantom und Matrixe* beschreibt Günther Anders¹ eine Situation, in der er auf einer Funkausstellung die Direktübertragung eines Schauspielaktes über sieben Bildschirme beobachtete, und er merkt dazu an, „dass die Bilder natürlicher wirkten als das Original“ und „dass die siebenfache Verkörperung des Schauspielers schon nicht mehr erschreckte: Mit solcher Selbstverständlichkeit erwarteten wir bereits nur noch Serienprodukte.“ Eine solche Welt der Selbstverständlichkeit des Seriellen thematisieren zahlreiche Game-inspirierte Werke, wobei sie in der Serialisierung des vermeintlich Individuellen am Ende doch den Schrecken dieser Vision wiedererkennen: Was ist mit unserem Körper, wenn der Geist in der ‚anderen Welt‘ lebt? Wie kann man ein ‚Original‘ von seiner Kopie unterscheiden? Wer sagt, dass es das Originäre überhaupt noch gibt, wenn die Qualität der Duplikate diese Hierarchie bereits aufhebt? Umberto Eco schreibt über Anders Beobachtung:

Aus [dem vorangehenden Textabschnitt; MS] wird eine prekäre Fasziniertheit vom Geheimnis des Spiegels und von der Vervielfältigung des Menschenbildnisses deutlich. Ihr liegt eine Art metaphysischen Schreckens zugrunde, ähnlich dem, den der Primitive bestürzend erlebt, wenn er gewahr wird, dass ihn jemand porträtiert, und er glaubt, ihm werde von dem Bildnis seine Seele geraubt. Nun ist freilich gegen eine poetische Reflexion über das Geheimnis des Spiegels ganz und gar nichts einzuwenden; im Gegenteil, sie kann, wenn sie einer der Paradoxien der Phantasie nachspürt, zu unvergleichlichen Einsichten führen.²

Gerade an diesem Punkt unterscheidet sich deutlich ein eher affirmativer Film wie *The Matrix* von einem reflexiven Film wie *eXistenZ*: Die „unvergleichlichen Einsichten“ in die Problematik der Virtualisierung von Welt und Sein sind hier deshalb möglich, weil Cronenberg sich gestattet, die wesentlichen Fragen zu stellen.

1 Anders: Die Antiquiertheit des Menschen.

2 Eco: Apokalyptiker und Integrierte.

In seinen zahlreichen gebrochenen Erzählebenen demonstriert Cronenberg mit leicht ironischem Gestus den Triumph des prometheischen Impulses über den sexuellen. Die virtuelle Welt erscheint reizvoll als Ort der absoluten Souveränität, der zudem immer neu gestaltet werden kann. Immerhin erleben wir das Spiel zunächst aus Sicht der Designerin selbst. Später wird sich allerdings herausstellen, dass es sich dabei nur um ihre Rolle in *transCendenZ* handelt. Sie begutachtet in einer kurzen, poetischen Szene den Vorhof einer Tankstelle, riecht am Zapfhahn und entdeckt gar ein kleines mutiertes Tier, das das besuchte Programm – wie sich später herausstellen wird – aus sich selbst heraus geboren hat. Mag diese virtuelle Welt, oder besser gesagt beide Ebenen, die der Film vorführt, auch noch so unvollkommen sein, für die Protagonisten ist die künstliche Welt schon deshalb faszinierend, *weil* sie menschengeschaffen bzw. selbstgeschaffen ist. Die alltäglichen Rituale der realen Welt erscheinen langweilig und reizlos gegen dieses Reich des endlosen, gefährlichen Abenteuers, aus dem man sich letztlich immer wieder zurückziehen kann.

Bemerkenswert in der ästhetischen Gestaltung dieser Sequenz ist, dass sich Cronenberg deutlich an der etwas zu ‚glatten‘, künstlichen Bildwelt der Games orientiert, die Tankstelle trägt keinen Markennamen, sondern ist schlicht mit ‚Gas Station‘ etikettiert, auch dominiert die Totale bzw. die Halbtotale, in Action wie Adventure-Games – aber auch im Ego-Shooter – die sinnvollste Einstellungsgröße, um den Überblick über das Gelände zu wahren.

Natürlich lässt es sich Cronenberg nicht nehmen, seiner filmischen Erzählung eine angemessene Wendung zu verleihen: Nachdem die Spieler aus *eXistenZ* und *transCendenZ* zurückgekehrt sind, finden sich alle Protagonisten in einer alten Kirche wieder, wie sie ähnlich auch zu Beginn des Films eine Rolle spielt. In einem Zirkelschluss beginnt und endet der Film mit dem Attentat eines Virtual-Reality-Gegners auf die/den Spieldesigner. So bleibt ein letztes, blutiges Plädoyer für die „Realität“ hier stehen, allerdings als Fragezeichen, untermalt von dem Satz eines verängstigten *transCendenZ*-Spielers: „Sind wir noch im Spiel?“

Innere Welten

Die Zukunft hat uns inzwischen eingeholt. Und endlich wissen wir: Sie liegt nicht ‚da draußen‘, nicht in fremden Galaxien, auf unwirtlichen Planeten oder im Banne außerirdischer Mächte. Die Zukunft ist innen: In unserem Geist, unserer ‚Seele‘, jenem filigranen und komplexen Flechtwerk diffuser Emotionen, Stimmungen und Gedanken. Das ist es zumindest, was uns der Science-Fiction-Film der letzten 10 Jahre vermitteln möchte: *The Lawnmower Man* (dt. Titel: *Der Rasenmähermann*), *Johnny Mnemonic* (dt. Titel: *Vernetzt*), *Virtuosity*,

Nirvana, die *Matrix*-Trilogie, *The 13th Floor*, *eXistenZ* usw., um nur einige zu nennen.

The Lawnmower Man etwa beschwört in heute bereits etwas unzeitgemäß wirkendem Design – fünfzehn Jahre sind in diesem Bereich technischen Fortschritts eine Ewigkeit – eine zutiefst artifizielle Neon- und Plastikwelt, die um jeden Preis als außerweltlich und somit futuristisch empfunden werden soll. Bereits hier fällt auf, dass die Virtual Reality, die Innenwelt des Computers, stets so gestaltet wird, wie man es von den zeitgenössischen PC-Spielen kennt. Interessant erscheint dabei, dass vergleichbare Sphären im jüngsten Kino eher einer ausgeprägten Retroästhetik huldigen, etwa das postapokalyptische, entvölkerte New York von *The Matrix* oder die Simulation des Jahres 1937 in *The 13th Floor*. Interessant wird stets die Annäherung an die „Grenze der Simulation“ – ein Schlüsselmotiv aus *The 13th Floor*, das bezeichnenderweise mehr beschrieben als gezeigt wird. Man könnte so weit gehen, Filme wie *Resident Evil*, *Silent Hill* und *Doom* – auch Game-unabhängig Filme wie *Land of The Dead* oder *Pitch Black* fallen in diese Kategorie – ganz unmittelbar in einer virtuellen Welt angesiedelt zu begreifen, da sie bereits von ihrem Ausgangsmaterial her eingestehen, aus diesen Welten generiert worden zu sein. Sie benötigen nicht mehr das narrative Alibi einer Trennung von realer und virtueller Welt. Die Reise in die zweite Realität ist nicht mehr Thema dieser Filme, sondern deren Voraussetzung – womit sich der Rezipient in derselben Situation wie der PC-Spieler wiederfindet – freilich ohne seinem prometheischen Impuls nachgehen zu können. Das dürfte diese unmittelbare Game-Adaption durchaus ernüchternd für die Fans werden lassen.

Auch *eXistenZ* war mit seinem satirischen Zugang wenig Erfolg beim spezifischen Publikum beschieden, denn sein Stil ist bewusst rudimentär gehalten. Mit besonderer Sorgfalt entwarf Cronenberg zusammen mit seiner Designerin Carol Spier die virtuelle Welt aus dem titelgebenden Computerspiel, in dem sich die Protagonisten bewegen als leicht steriles Gegenbild der amerikanischen Alltagswelt. Immer wieder kommt es hier zu Irritationen, etwa wenn Hintergründe oder Charaktere „schlecht programmiert“ sind. Eine Autofahrt zu Beginn erinnert gar bewusst an die rohen Rückprojektionen des Kinos der 1950er Jahre, die Nachtszenen werden als ‚amerikanische Nächte‘ (mittels herunterzogener Blende) gekennzeichnet.

Interessant ist in der Tat eine Frage, die sowohl *eXistenZ* als auch *The 13th Floor* thematisieren, nicht jedoch *The Matrix*: Wie verändert das virtuelle Erleben die Empfindung der eigentlichen, der physischen Realität? Ist simulierter Schmerz oder simulierter Tod in seiner realitätsnahen Simulation von der menschlichen Psyche überhaupt zu verarbeiten? „Ist der Schmerz echt, ist das Blut echt?“ wird der Protagonist aus *The 13th Floor* gefragt, nachdem er im simulierten „Amerika 1937“ in die Beine geschossen wird. In *The Matrix* bleiben

Tod und Gewaltanwendung trotz einiger Blutropfen ohne ernsthafte Konsequenz, werfen lediglich zurück auf einen anderen ‚Level‘. Wie im PC-Spiel eben. Allenfalls die Schändung des Fleisches durch Anschluss an schmutzige Versorgungsschläuche in der wabenähnlichen „realen Welt“ im 22. Jh. ist hier nicht nur Spiel und Demonstration. Doch Neos gequälter Körper erholt sich rasend schnell, nachdem er sich zu Beginn noch in Schmerzen windet.

Seine eigentliche Kraft bezieht *The Matrix* anders als der metareflexive *eXistenZ* aus Design und Artistik. Wie die als Vorbild dienende Game-Ästhetik geht der Film eklektizistisch vor: In Kostümen und Accessoires wie auch auf dem Soundtrack beutet er die Ästhetik der Modern Primitive-, Gothic- und Industrial-Subkulturen aus, die Schauplätze der zahlreichen Kampfszenen treiben die ihrerseits schon überpointierten Noir-Welten aus dem Comicfilm *The Crow* von Alex Proyas u.ä. auf die Spitze mit ihren korrodierten, verrotteten Oberflächenstrukturen. Generierte Welten und das Reizvollste der Untergangskultur wird hier in bombastischem Aufwand, mit dröhnendem Soundtrack serviert. Und dazwischen marionettenhafte Comic-Helden in wehender schwarzer Gewandung mit Sonnenbrille, deren irrealer Sprünge teilweise in der Luft einfrieren, um den zweifelhaften Reiz des konsequenzlosen Tötens zu feiern, die problematischste Eigenschaft dieses Films: dass diese Gewaltsimulationen nicht einmal hollywoodtypische Glorifizierung erzeugt, sondern allenfalls Leere und Gier nach weiterer Bewegung hinterlassen.

Es wurde bereits betont, dass die Gestaltung der genannten Filme den Game-Vorbildern stellenweise audiovisuell ähnelt, nicht jedoch gleicht. Selten etwa wird die für die Identifikationsmechanismen des PC-Games wichtige Subjektive eingenommen. Selbst eine filmische Aufarbeitung des Ego-Shooters *Doom* weist den Point of View nur in einer prägnanten Sequenz auf. Da war noch Kathryn Bigelows Paranoia-Thriller *Strange Days* in der Umsetzung der subjektiven SQUID-Clips radikaler. Im Gegenteil: Die meisten der genannten Beispiele nehmen einen Perspektivwechsel vor, verlagern das innere Erleben nach ‚außen‘ und erschaffen allenfalls eine Projektionsfläche des sonst prometheischen Erlebens.

Die Virtual-Reality- und Cyberspace-Filme machen keinen Hehl aus ihrer Inspiration durch die Ästhetik und rudimentäre Dramaturgie populärer PC-Spiele, doch ist wiederum David Cronenbergs *eXistenZ* als einzigem Beispiel zu Gute zu halten, dass er sich gleich auf zwei Realitätsebenen aggressiv von seinem Thema distanziert: Zweimal verüben Terroristen Anschläge auf das Leben der Gamedesigner(innen). Ohnehin ist es erstaunlich, dass sich ausgerechnet der Verkünder des „Neuen Fleisches“ mit dem Thema der Virtual Reality auseinandersetzt. Andererseits war schon mit dem „Neuen Fleisch“ in seiner Mediensatire *Videodrome* eigentlich ‚Cyberflesh‘, die „menschliche Videocassette“, gemeint. Dass Cronenbergs direkte Auseinandersetzung mit dem

Game-Komplex nur zynisch-satirische Ausmaße annehmen konnte, war jedenfalls vorhersehbar und rettet *eXistenZ* als das inhaltlich wie formal differenzierteste Filmbeispiel der PC-Game-inspirierten Spielart.

Mischtechniken

Man wäre versucht, den ersten Ansatz der Erschaffung komplett künstlicher Welten auf den Zeichentrickfilm zurückzuführen, denn hier war von jeher alles möglich. Walt Disneys Studio lieferte mit *Alice in Wonderland* eine phantasmagorische Pionierleistung dieser Art. Eine wichtige Position kommt allerdings vielmehr jenen Animationsfilmen zu, die in den 1970er Jahren als erste umfassend mit dem Rotoskopieverfahren arbeiteten: Der reale Schauspieler und seine Proxemik bilden hier lediglich das Rohmaterial, aus dem der spätere Film am Composer (heute digital) kreiert wird, während die Hintergründe komplett animiert sind. Die Rotoskopie geht auf die Zeichentrickfilme von Ralph Bakshi zurück, die dieser in den 1970er und 1980er Jahren inszenierte. Seine Version des *The Lord of the Rings* nutzte reale Schauspielaufnahmen als Basis für die späteren Zeichentricksequenzen. Einige Passagen, u.a. Schlachtszenen, bestehen zudem aus nachträglich eingefärbten Realfilmsequenzen, was diesen Film bereits von der reinen Zeichentrickästhetik entfernt. In *Fire and Ice* ging Bakshi stilistisch etwas kruder vor, ließ aber erstmals alle Figuren von Schauspielern darstellen. So betrachtet war Bakshi – der für seine Mischtechnik vor allem von Animationsfans stark kritisiert worden war – seiner Zeit weit voraus.

Eine andere Variante unternahm der Animationsexperte Steven Lisberger 1982 mit der Walt-Disney-Produktion *Tron*, dem definitiv ersten *Virtual-Reality*-Thriller. Hier versetzen sich reale Menschen per Computer in die Spielfiguren eines Actionspiels, wobei wir sie monochrom eingefärbt im sterilen Ambiente früher Computerspiele agieren sehen. Das erschien im Jahre 1982 noch sehr befremdlich, und *Tron* setzte sich nur langsam als visionärer Kultfilm durch.

Direkteren Bezug zur Rotoskopie suchen nun die aktuellen Produktionen von Richard Linklater: Bereits in *Waking Life* erforschte er die Suche eines Mannes nach der Grenze zwischen Traumwelt und Realität in flächig verfremdeten Bildern, die teilweise animiert, teils aber einfach eingefärbte Realfilmszenen waren. *A Scanner Darkly*, Richard Linklaters neues Werk, ist ein futuristischer Film noir nach Philip K. Dick, in dem alle agierenden Schauspieler (u.a. Keanu Reeves, Robert Downey jr., Woody Harrelson und Winona Ryder) nachträglich digital eingefärbt wurden – mit samt den Hintergründen. Der Film erzählt die Geschichte des Undercover-Drogenermittlers Bob, der auf der

Jagd nach der höchst gefährlichen Droge „D“ selbst abhängig und zum Dealer wird. Aus einem realen Ambiente – der Film spielt in einem L.A. der nahen Zukunft – wurde so ein höchst stilisiertes geschaffen, in dem die vermeintlich animierten Charaktere erstaunlich natürlich agieren. Gestik und Mimik wirken weniger kalkuliert als in reinen Animationen oder Computergrafiken – ein erstaunliches Experiment, nach dem der Filmstoff nicht unbedingt verlangt. In den visionären Drogenhalluzinationen jedoch lässt sich der Übergang zwischen realem Geschehen und Spezialeffekt lückenlos gestalten.

Im leeren Raum

Captain Sky and the World of Tomorrow popularisierte ein Konzept, das Mamoru Oshii, der Regisseur des Animationsklassikers *Ghost in the Shell* bereits 2001 in der polnisch-japanischen Koproduktion *Avalon* erprobt hatte. Oshii ließ seine Akteure sich innerhalb eines Computerspiels bewegen, wobei hier immer wieder die Bewegungen einfrieren und von verschiedenen Perspektiven erkundet werden können. Die realen Schauplätze werden dabei zunächst digitalisiert, komplett bearbeitet, um einen spezifischen monochromen Look zu erhalten, und schließlich mit animierten Details ausgestattet. Die Schauspieler bewegen sich also in der Welt, die wir als Zuschauer zu sehen bekommen. *Captain Sky and the World of Tomorrow* macht dies ebenfalls zum Konzept: Reale Schauspieler spielen in digitalen Welten, werden aber zuvor meist vor karger grüner Leinwand (früher Blue Screen) gefilmt. Ihre Hintergründe und sogar Lichteffekte erhalten sie erst in der Postproduktion. Für Comicaaptionen eignet sich dieses sehr stilisierte Vorgehen in besonderem Maße, wird so doch das ‚Pittoreske‘ der Bilder bewahrt und deren oft ‚unmögliche‘ Perspektiven auf Film umsetzbar. Monumentalität ist kein Kostenfaktor mehr, sondern eine Frage detailreicher Programmierung. Wir kennen das aus Georges Lucas’ *Star Wars*-Reihe, die vor allem in der aktuellen Trilogie versucht, fremde Welten aus der digitalen Retorte zu erschaffen. Gepaart mit dem flächigen HD-Videolook dieser Filme wollte man sich so lieber nicht die Zukunft des Kinos vorstellen, doch spätestens Ridley Scotts *Kingdom of Heaven* ließ überzeugend das mittelalterliche Jerusalem neu erstehen. Auch hier bewegten sich die Akteure in zunächst virtuellen fremden Welten, die ihnen erst bei Sichtung des fertigen Films deutlich wurden. Zahlreiche Bildelemente wurden erst später hinzugefügt, was den tatsächlichen Aufwand dieses Monumentalfilms leicht reduzierte. In Oliver Stones ähnlich arbeitendem *Alexander* fiel die Mischung zwischen digital simulierten und tatsächlich inszenierten Szenarien noch etwas deutlicher auf.



Abb. 2: Schauspieler im virtuellen Raum in *Avalon*.

Eines der erfolgreichsten Beispiele dieser Art ist *Sin City* von Robert Rodriguez. Dieser zynische Episodenfilm lässt in weitgehend monochromer Optik Episoden von Frank Millers Noir-Comic Bild werden. Die Schauspieler erscheinen hier teilweise in drastischem Make-Up (etwa Mickey Rourke, dessen quadratischen Schädel man hier kaum noch zuordnen kann) und in kontrastreichem Schwarzweiß, während teilanimierte und verfremdete Elemente hinzukommen, sowie prägnante Farbsprengsel (ein rotes Auto, rote Satinbettwäsche, Lippenstift, Feuerzeugflammen, gelbes Blut etc.). Mehr noch als die Gothic-orientierten *Crow*-Filme lässt *Sin City* ein märchenhaftes ‚Gotham City‘ entstehen, mit allen filmtechnischen Feinessen aufgerüstet zur finsternen ultimativen Brutstätte des Verbrechens. Ohne seine massive digitale Nachbearbeitung wäre ein Film wie *Sin City* undenkbar. Und zugleich wendet er sich vom harschen Realismus des klassischen Film noir der 1940er Jahre ab und dreht dessen Stereotypen in Richtung eines jederzeit abrufbaren Untergangskitsches. Das ist die Kehrseite des ‚anything goes‘, das mit der digitalen Wende Einzug in die Filmgestaltung gehalten hat: Wo alles möglich ist, kann auch alles zum bedeutungslosen Spiel werden – und sich darin erschöpfen.

Menschen am Reißbrett

In Digitalanimationen wie *Final Fantasy* von Hironobu Sakaguchi und Moto Sakakibara und dem Episodenfilm *Animatrix* nahm man Daten von realen Schauspielern und bereitete diese im Computer auf, um genuine, menschlich wirkende Charaktere zu kreieren. Was dabei herauskam, kann durchaus faszinieren, doch wirklich menschlich wirken diese Figuren nicht: Die Wissenschaftlerin Aki Ross oder die beiden Zweikampf-Charaktere aus der Episode ‚Final Flight of the Osiris‘ aus *Animatrix* wurden sogar mit kleinen Fehlern ausgestattet. So erkennt man Pigmentflecken auf der Haut, man sieht die Adern unter der Haut durchschimmern, kleine Gesten und Ticks sollen den

Eindruck der Glattheit vertreiben, der diesen Entwürfen stets anhaftet und sie näher an ihre Zeichentrickverwandten rückt, als man erwartete. Für die Leinwandinkarnation des PC-Spiel-Charakters Lara Croft griff man dann doch lieber auf eine reale Frau zurück: ausgerechnet auf Angelina Jolie, deren Comicqualitäten in *Captain Sky* ins Zentrum rückten.

Die französische Science-Fiction-Produktion *Immortal (ad Vitam)* von Enki Bilal dagegen mischt reale Schauspieler mit digitalen Hintergründen, Stilisierungen und virtuellen Charakteren. Hier griff man vor allem bei der Gestaltung der auferstandenen ägyptischen Götter auf digitale Designs zurück – vor allem wohl, um sich dem märchenhaften Antlitz dieser Kreaturen (halb Mensch, halb Tier) überzeugender nähern zu können. Was Eki Bilals Comicaladaption erreicht, ist der überzeugende Entwurf einer futuristischen, entrückten Welt, in der Zukunftsalltag und Mythos zusammenrücken, in der alle Zeiten in eine fallen. Bilal ist also etwas gelungen, was den amerikanischen Beispielen oft missglückt. In ihrer fast wahnhaften Idee, einen Film quasi auf dem Reißbrett zu entwerfen und dann wie eine Statue zu modellieren, degradieren sie die Schauspieler mitunter zu Stichwortgebern und reinem Rohmaterial. *Immortal* dagegen will vielmehr diese Welten miteinander konfrontieren: und zwar philosophisch wie auch ästhetisch. Das Ergebnis ist weit sperriger als das Kino von George Lucas, zugleich aber auch konsequenter und origineller.

Fazit: Fake

Im Rahmen einer publikumsorientierten Trivialisierung des Kinos der letzten Jahre wird versucht, an die Erlebniswelt und die Bedürfnisse eines PC-Gamerfahrenen Publikums zu appellieren, und zwar auf ästhetischer wie auch auf dramaturgischer Ebene. Dabei wird das kulturelle Bildarchiv in seiner gesamten Breite bemüht. Physisches Spektakel und Bewegung verselbstständigen sich in prägnanten Sequenzen und werden zum eigenständigen *setpiece*. Der unwillkürliche Wechsel zwischen Realitätsebenen scheint für den Zuschauer nicht mehr allzu befremdlich zu wirken und wird zum festen dramaturgischen Mechanismus – auch im Mainstreamfilm. Der im PC-Game verbreitete subjektive Point of View taucht dagegen eher selten auf, denn er limitiert die Ausdrucksform des Films offenbar zu stark. Statt dessen wird die subjektive Sicht des Egoshooters nach außen verlagert, also objektiviert, bzw. erinnern die Filme eher an die Mechanismen eines Adventures mit Spielszenen und Egoshootermomenten, wie man es etwa in dem Spiel *Mafia* erlebt. Der deiktische Gestus, den wir aus dem Adventure kennen – etwa der Umstand, dass wichtige Elemente mit kleinen Spots betont werden, wenn man sie ansteuert – taucht mittlerweile sogar im konventionell-narrativen Kinofilm auf, etwa bei den

Buchstabenspielen aus *The Da Vinci Code*. Am Prägnantesten jedoch zeigt sich der Einfluss der PC-Game-Ästhetik auf der dramaturgischen Ebene: Die Stationendramaturgie dominiert inzwischen zahlreiche Produktionen des amerikanischen Mainstreamkinos und erzeugt einen oft eher langatmigen Erzählfluss mit an- und absteigender Spannungskurve und zahlreichen Erläuterungen, die oft über den Dialog gelöst werden und sich dann in aktionsreichen Zwischenspielen erschöpfen. Dieses Phänomen lässt sich bis hin zu *National Treasure* (dt. Titel: *Das Vermächtnis der Tempelritter*) und *The DaVinci-Code* verfolgen und zeigt einen langsamen Niedergang der Finessen amerikanischer Filmdramaturgie im verzweifelten Versuch, am Puls der Zeit zu bleiben. Es bleibt radikalen Autorenfilmern wie David Cronenberg überlassen, diese Mechanismen offen zu legen und selbst zum Thema zu machen.

Dazu kommt die Ästhetik: „Fake“ nennt der deutsche Philosoph Manfred Geier³ ganz unverblümt seine Abhandlung über das „Leben in künstlichen Welten“. Den Charakter der Fälschung des virtuellen Entwurfes, in dem das „Falsche im Licht des Wahren erscheint“ unterstreicht auch Jean Baudrillard⁴, der noch weiter geht und ganz grundsätzlich vom „perfekten Verbrechen“ spricht: Die Welt der Simulakren stehe für die totale Abschaffung des Realen, an dessen Stelle sie hyperreale Trugbilder setzt. Film als Medium digitaler Welterschaffung kann so weniger als eine „Errettung der physischen Wirklichkeit“ begriffen werden, wie es Siegfried Kracauer noch hoffte und forderte, als es vielmehr eine genuin visionäre Herangehensweise ermöglicht. So ist zu erwarten, dass der phantastische Film die digitalen Möglichkeiten immer weiter ausreizen wird, um stets neue Traum- und Alptraumwelten zu schaffen. Und natürlich, um den Anschluss an die immer avanciertere Designtechnik der PC-Spiele nicht zu verpassen... Es ist also keine Frage, ob das Phänomen komplett aus dem Computer geschaffener Welten eine zukunftsweisende Chance hat. Wer sich Making-Ofs aktueller Hollywood-Produktionen ansieht, weiß, wie viele Ort hier nachträglich kreierte wurden (und auch das gibt es letztlich seit den Matte-Paintings der frühen Filmgeschichte). Bis wir uns an die etwas sterile Ästhetik dieser künstlichen Welten gewöhnt hatten, bemerkten wir nicht einmal mehr, dass man die Grenzen zwischen tatsächlichem Schauplatz und Computeranimation immer geschickter verwischte. Sind wir *noch* im Spiel? Oder sind wir *schon* im Spiel?

3 Geier: Fake. Leben in künstlichen Welten.

4 Baudrillard: Das perfekte Verbrechen.

Literaturverzeichnis

- Anders, Günther: Die Antiquiertheit des Menschen. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution. 1. Bd., München 1980.
- Baudrillard, Jean: Das perfekte Verbrechen, München 1996.
- Eco, Umberto: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur, Frankfurt a.M. 1986 [1964].
- Geier, Manfred: Fake. Leben in künstlichen Welten. Mythos – Literatur – Wissenschaft, Reinbek bei Hamburg 1999.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. GfM-Schriftenreihe Bd. 14, Marburg 2006.
- Stiglegger, Marcus: Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film, Berlin 2006.

Filmverzeichnis

- A Scanner Darkly (USA 2006, Regie: Richard Linklater).
- Alexander (USA 2004, Regie: Oliver Stone).
- Alice in Wonderland (USA 1951, Regie: Clyde Geronim, Wilfred Jackson und Hamilton Luske).
- Animatrix (USA 2003, Regie: Peter Chung, Andy Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Kôji Morimoto und Shinichirô Watanabe).
- Avalon (Japan/Polen 2001, Regie: Mamorou Oshii).
- Crash (Italien 1996, Regie: David Cronenberg).
- Crow (USA 1994, Regie: Alex Proyas).
- Dead Ringers (USA 1988, Regie: David Cronenberg).
- Doom (USA 2005, Regie: Andrzej Bartkowiak).
- eXistenZ (Kanada 1999, Regie: David Cronenberg).
- Final Fantasy (USA 2001, Regie: Hironobu Sakaguchi und Moto Sakakibara).
- Fire and Ice (Deutschland 1968, Regie: Willy Bogner).
- Ghost in the Shell (Japan 1995, Regie: Mamoru Oshii).

Immortal (ad Vitam) (USA 2004, Regie: Enki Bilal).
Johnny Mnemonic (USA 1995, Regie: Douglas Gayeton).
Kingdom of Heaven (USA 2005, Regie: Ridley Scott).
Land of The Dead (USA 2005, Regie: George A. Romero).
Nadie Conoce A Nadie (Italien 1999, Regie: Mateo Gil).
National Treasure (USA 2004, Regie: Jon Turteltaub).
Nirvana (Italien 1997, Regie: Gabriele Salvatores).
Pitch Black (USA 2000, Regie: David Twohy).
Resident Evil 1 (USA 2002, Regie: Paul W. S. Anderson).
Silent Hill (USA 2006, Regie: Christophe Gans).
Stigmata (USA 1999, Regie: Rupert Wainwright).
Sin City (USA 2005, Regie: Frank Miller).
Sky Captain and The World of Tomorrow (USA 2004, Regie: Kerry Conran).
Strange Days (USA 1995, Regie: Kathryn Bigelow).
The 13th Floor (USA 1999, Regie: Josef Rusnak).
The Da Vinci Code (USA 2006, Regie: Ron Howard).
The Game (USA 1997, Regie: David Fincher).
The Lawnmower Man (USA 1992, Regie: Brett Leonard).
The Lord of the Rings (USA 1978, Regie: Ralph Bakshi).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).
The Ninth Gate (USA 1999, Regie: Roman Polanski).
Tron (USA 1982, Regie: Steven Lisberger).
Videodrome (USA 1983, Regie David Cronenberg).
Virtuosity (USA 1995, Regie: Brett Leonard).
Waking Life (USA 2001, Regie: Richard Linklater).

Verzeichnis der Spiele

Mafia (USA 2004, Hersteller: ak tronic/Pyramide/Take 2).

Henriette Heidbrink

Wie der Sinn über die Runden kommt. Zu den Grenzen der Integration von Spielformen

REGISTRATOR: Sehen Sie: Sie verhalten
sich nicht zur Gegenwart, sondern zu einer
Erinnerung. Das ist es. Sie meinen die
Zukunft schon zu kennen durch Ihre
Erfahrung. Drum wird es jedesmal dieselbe
Geschichte.

(Max Frisch, *Biografie: Ein Spiel*)

In den 1990er/2000er Jahren wurde wiederholt postuliert, dass das *Spiel* verstärkt Einzug in die Sphäre des massenattraktiven Films gehalten habe. Diese Spiel-Filme, so wurde festgestellt, seien selbst-bewusster, reflexiver, ironischer, oberflächlicher und damit eben spielerischer als ihre ‚klassischen‘ narrativen Genossen. Das verstärkte Auftreten ludischer Merkmale wurde zuerst an einer begrenzten Gruppe von häufig ‚postmodern‘ oder auch ‚postklassisch‘ genannten Filmen¹ beobachtet: Musste man zu Anfang der 1980er Jahre noch das Programm kino oder auch das Art-Cinema aufsuchen, um die Destruktion der Erzählung, erhöhte (Selbst-)Reflexivität, multireferenzielle Zitate und den ironischen Umgang mit bereits Bekanntem bestaunen zu können,² so scheint die Integration des Spielfaktors heute, gute 20 Jahre später, bis in den Bereich des Mainstreams vorgedrungen zu sein und dieser erzeugt immer neue Formen, nun zunehmend auch in den Multiplexen.³ Hinter dem, was ich im Folgenden der Einfachheit halber den ‚Spielfaktor‘ nennen werde, verbergen sich sehr unterschiedliche Phänomene: Der Spielbegriff zeigt sich in der Dis-

1 Ich werde die Begriffe ‚postklassisch‘ und ‚postmodern‘ alternierend verwenden; gemeint sind jeweils diejenigen Filme, welche all jene Phänomene aufweisen, die unter den gleichnamigen Labels beobachtet wurden – ohne damit jedoch den ein oder anderen Begriff vorziehen oder eine bestimmte Epochenbildung explizit unterstützen zu wollen. Zum ‚postmodernen‘ Film siehe insb. Eder: „Postmoderne“; Rost: Zeit, Schnitt, Raum; Felix: Postmoderne. Zum Verhältnis von Klassik, Moderne und Postmoderne siehe Fahle: Bilder der zweiten Moderne. Zum Begriff des ‚postklassischen‘ Hollywood-Kinos vgl. Distelmeyer: „Tiefe der Oberfläche“ und für ein Plädoyer gegen jegliche epochale Einteilung des Films siehe Bordwell „Postmoderne und Filmkritik“ sowie Carroll: „Periodizing Postmodernism?“.

2 Bspw. Filme von David Lynch, Peter Greenaway, Jean-Jacques Beineix etc.

3 Vgl. Eder: Oberflächenrausch, Felix: „Postmoderne Permutationen“, Grodal: Moving Pictures, S. 226.

kussion als ein häufig metaphorisch gebrauchtes Konstrukt, das sehr unterschiedlich auf das beobachtete Objekt Film angewendet wird: Das „Spiel mit Klischees und der Zuschauererwartung“⁴, die „spielerische Erweiterung der Erzählmittel“⁵, „die besondere Spielart des Hollywood-Action Kinos“⁶, „den spielerisch-ironischen Charakter postmoderner Selbstreferenz“⁷.

Aus der wechselseitigen Beeinflussung unterschiedlicher Medien (Fernsehen, Video, Computer) und Medienprodukte (Erzählungen, Spiele), die sich im Rahmen steigender Medienkonvergenz noch verstärkt, resultiert unter anderem der Transfer etablierter Spiel- und Erzählformen.⁸ Dabei ist die *partielle Integration* einfach reflektierter Formen von der *strukturellen Integration* von Spielformen zu unterscheiden. In den ersten Bereich fallen abgrenzbare Elemente, bspw. Zitate, Selbst- und Fremddreferenzen sowie der Einsatz bekannter Stereotype, mit denen sich Filme additiv anreichern lassen. In den zweiten Bereich gehört der intermediale Transfer von Formen, die strukturellen Einfluss auf das gesamte Medienprodukt nehmen, bspw. narrative ‚Restarts‘ oder Portalkonstruktionen.⁹ Im Bereich der Medienproduktion lässt man sich von fremden Werken inspirieren: Es wird kopiert, imitiert und reproduziert – allerdings mit dem Unterschied, dass neuerdings vermehrt die *Strukturformen* der anderen Erzähl- und Spielprodukte übernommen werden.

Auf Seiten der Rezeption findet sich ein erhöhtes Reflexionsniveau durch die breite Kenntnis populärer Medienformate und den souveränen Umgang mit innovativen Kommunikationstechnologien, die das streng strukturierte, informelle Nacheinander der Alltagskommunikation, das den etablierten narrativen Mustern nahe kommt, tendenziell lockern: SMS, Skype, World Wide Web, Chats, Blogs, Wikis. Es wird mit der Flexibilität von Konsumenten gerechnet, für die Chronologie nicht mehr *das* zentrale Ordnungskriterium ist und für die eine multiple Referenzialität auf „Realitäten“ zunehmend selbstverständlich wird. Die Charakteristika der übertragenen Formen determinieren dabei wiederum die neu erschlossenen Möglichkeiten. Distelmeyer verweist auf die Action-Potenziale verschiedener ‚Spielfelder‘: Hochhäuser, Gebirge, Busse, Gefängnisse und Flugzeuge dienen als unterschiedliche Oberflächen und Kulissen, strukturell weisen sie jedoch Ähnlichkeiten auf, die spezifische Hand-

4 Felix: „Ironie“, S. 176.

5 Eder: „Postmoderne“, S. 23.

6 Distelmeyer: „Tiefe der Oberfläche“, S. 84.

7 Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 13.

8 Siehe Einleitung von Venus/Leschke in diesem Band.

9 Zum ‚Restart‘ siehe Liebrands und zum ‚Portal‘ siehe Leschkes Beitrag in diesem Band.

lungsmöglichkeiten und typische Action-Dramaturgien ermöglichen aber auch begrenzen.¹⁰

Im gleichen Schreibzug wird behauptet, dass die innovativen Modifikationsprozesse des Films in Richtung Spiel die klassische Narration verfremden, zerstören und gar negieren¹¹ – die *spielerische Rezeption* hält Einzug in das traditionelle Erzählkino.¹² Damit einher gehen Formen der Distanzierung, da das stete ‚Bewusst-Halten‘ der Erzählkonstruktion die Einbindung in die erzählte Geschichte sowie die Bindung an Figuren und Ereignisse tendenziell abschwächt.¹³ Wenn nun aber der spielerische Mehrwert tatsächlich für distanzierte Rezeptionen sorgte, dann wäre die Implementation des Spielfaktors in dramatische Filme paradox, da diese für die Erzeugung von ‚Nähe‘ auf Figurenbindung, eine identifizierende Rezeption sowie emotionales Involvement setzen und in letzter Instanz mit ihrer tragischen oder komischen Formung auf Erleichterung, Entspannung, Heiterkeit oder auch Trauer, Melancholie und Bedrücktheit – sogar häufig auf eine körperliche Reaktion wie Weinen¹⁴ – zielen. Eine spielerische Haltung würde der Erzeugung dieser Effekte entgegen wirken und wäre folglich problematisch.

Was für ein Tauschgeschäft gehen die Rezipienten des ‚postklassischen‘ Kinos nun aber ein, wenn sie die Integration eines wie auch immer gearteten Spielfaktors akzeptieren? Ersetzt die Attraktion *Spiel* zentrale Elemente der nun ‚altbackenen‘ filmischen Erzählung oder wird die klassische Form lediglich durch die Integration von Spielfaktoren aufgepeppt? Demnach stellt sich die Frage, wie sich *Erzählfilm* und *Spiel-Film* zueinander verhalten, wobei keinem von beiden einige Merkmale der jeweils anderen Seite abgesprochen werden sollen.¹⁵

Die Attraktion des integrierten *Spielfaktors* – so meine These – stößt in manchen Genres an ihre Grenzen. Eine Rezeptionshaltung, die auf intensives emotionales Involvement spekuliert, ist auf eben jene Ingredienzien angewie-

10 Vgl. Distelmeyer: „Tiefe der Oberfläche“, S. 85.

11 Vgl. ebd., S. 71.

12 Vgl. Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 14f. u. S. 118.

13 Vgl. Eder: „Postmoderne“, S. 21.

14 Zu „autonomic responses“ bspw. Weinen, Lachen, Zittern etc. siehe Grodal: *Moving Pictures*, S. 61f.

15 ‚Spiel‘ und ‚Erzählung‘ sind nicht als Gegensätze sondern als tendenzielle Formungen von Medienprodukten zu verstehen. In einem Kontinuum wären typische Merkmale des Spiels (bspw. Interaktion) am einen und typische Merkmale der Erzählung (bspw. Normativität) am anderen Pol angesiedelt; der terminologischen Einfachheit halber werde ich im Folgenden *Erzählfilm* und *Spiel-Film* unterscheiden.

sen, die den Rezeptionsstimulus Film so ausstatten, dass er die notwendigen Prozesse bei den Rezipienten auslöst und ihre weitere Entfaltung unterstützt. Dazu gehört insbesondere eine enge Bindung der Rezipienten an entsprechend differenziert dargestellte Figuren, denn diese dienen als Voraussetzung für die normative Einbindung in tragische oder melodramatische Formungen eines problem- und konfliktorientierten Plots.

Die Integration ludischer Elemente in filmische Erzählungen, deren Rezeptionswert primär an die dramatische Formung und die damit einhergehende emotionale Intensität geknüpft ist, bedeutet für das Publikum stets eine tendenzielle Bedrohung des genuin antizipierten Rezeptionsgenusses. Spielerische Anteile erzeugen folglich in bestimmten Genres bei angemessener Einbindung höchstwahrscheinlich einen Mehrwert, während sie in anderen Genres das vom Publikum antizipierte Rezeptionserleben gefährden und daher sorgsam kompensiert werden müssen.

Im Folgenden soll nun der *strukturelle* „Einbau“ des Spielfaktors in Filme fokussiert werden, die durch seine Auswirkungen etwas zu verlieren haben sollten. Gemeint sind Filme, in deren thematischem Zentrum häufig Konflikte in zwischenmenschlichen Beziehungen stehen und deren narrative Substanz in eine tragische, tragikkomische oder melodramatisch geformte Dramaturgie gefasst ist. Diese firmieren häufig unter den Genre-Labeln ‚romantische Komödie‘, ‚Drama‘ oder auch ‚Melodrama‘. Die Klassiker dieses beziehungslastigen Genres und seiner Subgenres orientieren sich stark an der ‚Normalform einer Erzählung‘¹⁶. Dabei halten sie sich weniger an die sukzessive Darstellung der Ereignisse, ermöglichen aber die Rekonstruktion einer kausallogisch konsistenten *fabula*, die den Ereignissen des *sujets* zu Grunde liegt.¹⁷ Aus handlungstheoretischer Perspektive werden in der Exposition die zentralen anthropomorphen Subjekte, die Figuren, eingeführt, so dass sowohl Subjektrelationen – Figurenkonstellation, normative und soziale Hierarchien – sowie wichtige Objektbezüge für die Rezipienten schnell deutlich werden. Die Figuren handeln im Rahmen des jeweiligen Beziehungs- und Konfliktgefüges auf Basis der ih-

16 Diese beinhaltet einen Anfang (Exposition von Raum, Zeit, Figuren, Genre- und Erzählkonventionen), eine Mitte (Entwicklung des Spannungsbogens, Peripetien, Retardationen) und ein Ende (Lösung der Spannung); vgl. Grodal: *Moving Pictures*, S. 87/88 u. 167/168; Tan: *Emotion and the Structure of Narrative Film*, S. 58-61; Bordwell: *Narration in the Fiction Film*; Branigan: *Narrative Comprehension and Film*, S. 4-12. Kristin Thompson unterscheidet vier Abschnitte der Erzählentwicklung: Exposition (set-up), Handlungsverwicklung (complicating action), Entwicklung (development) und Höhepunkt (climax) (vgl. Thompson: „Wiederholte Zeit“, S. 62).

17 Typisch sind Vorausdeutungen, Rückblenden und Formen der *mise-en-abîme*, bspw. in *The Hours*, *Adaptation.*, *Stranger than Fiction*.

nen zugeschriebenen Motive, welche wiederum die jeweilige Figurenmoral kennzeichnen. Handlungen sind im Rahmen der gültigen Moral des Films legitimiert und motiviert. Sie erfolgen intentional, d.h., die Figuren verfolgen mit ihren Aktionen einen von ihnen antizipierten Zweck (Finalmotivation) oder ihr Handeln beruht auf einer Ursache (Kausalmotivation).

Die Zuschauer beobachten und bewerten die einzelnen Momente der narrativen Entwicklung: Sie evaluieren die Figuren samt ihren Moralvorstellungen, Ziele, Motive und Handlungen und beurteilen insbesondere ihre Fähig- oder Unfähigkeiten, im nahen und distanzierten Kontakt mit anderen Figuren in Relation zum Handlungsziel zu interagieren. Die Gratifikation einer solchen Rezeptionshaltung besteht in den Effekten eines zumeist durch Empathie eng an die Protagonisten gebundenen antizipierenden Mitvollzugs, so dass das emotionale Involvement im Erzählverlauf stark von der dramaturgischen Formung abhängt. Dabei besteht ein besonderer Reiz in der eingehenden alltagspsychologischen Interpretation¹⁸ des Handelns und Verhaltens von Figuren – die basale Fähigkeit, die es uns Menschen ermöglicht, die Figuren, ihre Handlungen, den Plot und letztlich den gesamten Film zu verstehen:¹⁹

Narratives are built not upon philosophy or physics but folk psychology, the ordinary processes we use to make sense of the world.²⁰

Wer nun bei der Filmrezeption besonderen Wert auf die alltagspsychologische Interpretation menschlichen Handelns und Verhaltens legt, der stellt auch bestimmte Ansprüche an das filmische Material: Zum einen sind die Figuren von hoher Relevanz und damit auch ihre überzeugende Verkörperung durch Schauspieler: Die Wahrnehmung von Körperlichkeit, Stimme, Charisma, Text, Art und Weise des Sprechens und Bewegens erfolgt noch weit vor dem Fortgang der Handlung. In keinem dieser Bereiche wird einem Film, dessen primärer Wert in der Interpretation und Evaluation menschlichen Verhaltens besteht, eine hohe Fehlertoleranz entgegengebracht.²¹ Wenn das Rezipierte bis dato stimmig erscheint, dann ruhen die Argusaugen der empathischen Rezipienten auf dem Konflikt, den Handlungen der Figuren und der Rekonstruk-

18 Zu den Unterschieden zwischen „Detective Film“ und „Melodrama“ vgl. Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, S. 63-73.

19 Vgl. Grabes: „Wie aus Sätzen Personen werden...“; Jannidis: *Figur und Person*, S. 185ff.; Persson: *Understanding Cinema*, S. 174ff.

20 Bordwell: „*Film Futures*“, S. 90.

21 So sind bspw. die Auswirkungen einer schlechten Synchronisation oder Übersetzung auf die Rezeption verheerend.

tion möglicher dazugehöriger Moralvorstellungen, Motive und Entscheidungen.

Hier ist wiederum hohe Stimmigkeit gefragt, denn längst nicht allen Figuren stehen die gleichen Handlungs- und Entscheidungsoptionen offen²², wenn der Film aus Blickrichtung der Rezipienten plausibel bleiben will. Das Motiv und die Moral der Figur müssen zu ihren Handlungen passen sowie das Temperament zu den unmittelbaren Reaktionen und Gefühlsäußerungen. Eine Mutter, die ihr Baby hegt, pflegt und liebt, wird es in der nächsten Szene wohl kaum zur Adoption frei geben. Wenn sie es doch tut, dann wird das Publikum eine Erklärung für dieses Verhalten erwarten und diese vehement einfordern, wenn sie nicht erfolgt. Die Frustration über unplausibles Verhalten von Figuren muss kompensiert oder zum Prinzip gemacht werden.²³

Diese via Alltagspsychologie streng geprüfte Stimmigkeit der einzelnen Elemente zueinander ist die Voraussetzungen dafür, dass die narrativ behauptete Liebe und Trauer vom Publikum „geglaubt“ und für plausibel gehalten werden. Was nun den Einzelnen überzeugt, das changiert freilich in mehr oder weniger großem Rahmen und ist gerade für den besonderen Reiz der ‚menschlichen Interpretation‘ verantwortlich. Zuschauer mit einer „psychologisch“ orientierten Rezeptionspräferenz – so ist zu vermuten – werden nach dem Kino tendenziell weniger die Kameraführung, die Ausstattung oder die Special Effects, als vielmehr die Güte der Erzählung, die Sympathie mit einzelnen Figuren und die bei ihnen erzeugten emotionalen Reaktionen beurteilen.

Doch neben der plausiblen Konstruktion des Plots und der gründlichen Motivation der Figuren ist außerdem ein sorgfältig konstruierter, dramatischer Spannungsbogen samt stimmigem Timing unverzichtbar, wenn ein Film über Empathie mit den Figuren, Identifikation mit ihren Zielen und Wünschen und die dramatische Entwicklung der Ereignisse intensive emotionale Effekte erzielen soll. Emotionale Prozesse, die sich im Narrationsverlauf beim Publikum entfalten sollen, basieren auf einem *übergreifenden* Spannungsbogen, in dem *alle* Elemente, ihre jeweilige Position, ihre interelementaren Bezüge sowie ihre spezifische Gestaltung eine wichtige Rolle spielen und aufeinander abgestimmt werden müssen.

22 Als Beispiel für eine starke Änderung einer Figur im Erzählverlauf siehe bspw. Officer John Ryan (Matt Dillon) in *Crash*.

23 Jim Jarmusch verweigert in *Stranger than Paradise* die Explikation bzw. eine nahe liegende Interpretation von Motiven; die Herausforderung für die Rezipienten besteht darin, dies zu akzeptieren. Um diesen Mangel zu kompensieren, muss sie in der Lage sein, dem filmischen Geschehen Sinn zuzuweisen, indem sie entsprechende Kohärenzen jenseits der Handlungsebene stiftet, bspw. im Bereich der Motive.

Der individuelle Eindruck der Rezipienten von den Figuren und der schauspielerischen Leistung sowie die basale Prüfung von Plausibilität und Stimmigkeit können dabei für die Stimulation emotionaler Prozesse sogar *wichtiger* sein als die logische Konsistenz des Ganzen²⁴: Ein befriedigendes Interpretationsergebnis im Sinne einer übergreifenden Sinnkohärenz bezieht alle für die *emotionale Kohärenz relevanten* Erzählelemente mit ein; unlogische Reste wie Continuity-Fehler oder unmotivierte Zufälle – die bspw. in Form von Treffen *die* akzeptierten und unverzichtbaren Dei-ex-Machinis des Beziehungsfilms darstellen²⁵ – sind dabei weit weniger störend als nicht nachvollziehbare, psychologisch inkonsistente, unmotivierte Handlungen oder als unplausibel oder nicht authentisch empfundenes Verhalten der Figuren.

Verfremdungen der narrativen Struktur wie die Destruktion des basalen Kausalzusammenhangs wirken sich unmittelbar auf die Figuren aus. Die Figur als handelnde Entität ist nun einmal eine der Hauptattraktionen der Beziehungsgenres, so dass spielerische Modulationen, welche die Nähe des Publikums zu ihr schmälern, das Erleben des gesamten Films verändern.

Im Folgenden soll gezeigt werden, dass sich die Integration gleicher *Spielformen* – in diesem Falle ‚Wiederholung‘ und ‚Dopplung‘ – sehr unterschiedlich auf die filmische Erzählung auswirken können: Die ‚Wiederholung‘ in Form von Runden, Zügen, Restarts ist ein wohlbekanntes Prinzip des Spiels. Von Erzählungen wird erwartet, dass zwei Handlungen oder Ereignisse sich nicht exakt gleichen und dass sich das Geschehen zumindest auf der Ebene der *fabula* in ein einwandfreies zeitliches Nacheinander fügen lässt. Auch wenn an der Zeitstruktur auf der Ebene des *sujets* beliebig manipuliert – gedreht, gedehnt, gerafft, geschuffelt – werden kann, stellen exakte Wiederholungen, einen besonderen Fall dar, denn sie finden kein Äquivalent innerhalb der real geltenden physikalischen Gesetze von Zeit und Raum. Solange keine abweichenden Regeln für eine Erzählung eingeführt werden, geht das Publikum davon aus, dass ein Ereignis nur einmal stattfinden kann. Etwaige Wiederholungen sind an mediale Aufzeichnungen oder experimentelle Vorkehrungen gebunden, wobei selbst im streng kontrollierten Experiment die Wiederholung nicht derselbe Fall ist. Im Spiel werden Zeit und Raum dem gegenüber vorwiegend als strukturierende, begrenzende und regulierende Prinzipien bspw. in Form von Deadlines oder Spielfeldern verwendet.

Dopplungen, Gabelungen, Parallelisierungen und Varianten, die sich nicht an die logischen Verhältnisse von Zeit und Raum halten, sind daher stets erklärungsbedürftig: Figuren, die an zwei Orten gleichzeitig sein können, gedop-

24 Die umfassende logische Konsistenz ist wiederum in anderen Genres, bspw. Crime und Thriller, unverzichtbar.

25 Siehe bspw. all die „zufälligen“ Treffen in *When Harry met Sally...*

pelte oder sich verwandelnde Figuren, gesplittete Plots, Wiederholungen und Restarts modellieren einen in der ‚Realität‘ unmöglichen Fall, was ihnen in der Erzählung stets besondere Aufmerksamkeit zuteil werden lässt und beim Zuschauer den Wunsch weckt, ihnen qua Interpretation Bedeutung zu verleihen oder zumindest eine Motivation, eine Ursache, eine Regel für sie zu suchen.²⁶ Wenn keine befriedigenden Erklärungen angeboten werden, bleibt dem Zuschauer die eigene Kreativität und Phantasie, um Unpassendes in Einklang zu bringen. Anhand der folgenden drei Beispiele soll die Auswirkung des Spielfaktors ausführlich diskutiert werden.²⁷

Narrative Gabelung

Sliding Doors zeigt zwei Varianten eines Plots. Die Exposition erfolgt genrekonform und zielt auf die Erzeugung einer engen Bindung an die Protagonistin: *Helen Quilley* kommt zu spät zur Arbeit und verliert ihren Job. Die Close-Ups auf ihr trauriges Gesicht samt melancholischer Hintergrundmusik begünstigen im Anschluss an die ungerechte Kündigung die empathische Nähe zur Hauptfigur und den emotionalen Mitvollzug des Geschehens. Nach vier Minuten gabeln sich die Erzählstränge, die über das Portal zweier Schiebetüren einer S-Bahn (am Ende des Films wird für den selben Zweck ein Fahrstuhl eingesetzt) verknüpft werden: Einmal verpasst *Helen1* ihre S-Bahn, was sie davor bewahrt, ihren untreuen Freund *Jerry* mit seiner Geliebten *Lydia* in flagranti zu erwischen; das andere Mal erreicht *Helen2* die S-Bahn, woraufhin der Seitensprung entdeckt wird.

Im Gegensatz zu *Groundhog Day* und *Lola rennt* wird der Plot in *Sliding Doors* gedoppelt aber nicht wiederholt; allerdings wiederholt sich die Dopplung, aber dazu später. Auf dieser Dopplung basiert nun der Clou des Films, denn sie ermöglicht den steten *Vergleich* der parallel montierten Entwicklungsvarianten. Das leicht irritierende und die klassische Rezeption destabilisierende Moment der Gabelung der Erzählstränge wird im Filmverlauf durch eine sonst konservative Gestaltung kompensiert.²⁸ Die formale Gestaltung des Films,

26 Man stelle sich im Gedankenexperiment einen konventionellen Film vor, der seine Exposition – und nur diese – genau ein Mal kommentarlos wiederholt. Wenige Filmminuten mehr bescheren diesem Film höchstwahrscheinlich eine vielfache Aufmerksamkeit der Filmkritikerinnen, die das Phänomen kommentieren und zu ergründen suchen – zumal wenn es sich um eine angesehene Regisseurin handelt. Entweder sie finden eine Bedeutung oder das ungewöhnliche Erzählmanöver wird als artifizielles Enigma, Fehler oder schlechter Scherz bewertet.

27 *Sliding Doors*, *Groundhog Day* und *Lola rennt*.

28 Vgl. Bordwell: „Film Futures“, S. 89.

seine Figuren und Handlungsentwicklung erfolgen genrekonform. Der Plot lässt sich vollständig logisch konsistent rekonstruieren. Alle Handlungen werden erklärt und sind motiviert, die Kausalkette ist somit komplett und die Erzählung stimmig. Beide *Helens* vollziehen durch den „gemeinsamen“ Jobverlust die gleichen Phasen der Handlungsentwicklung: Jobverlust verkraften, neuen Job suchen und finden, sich im Job entwickeln – so lassen sich beide Stränge problemlos in ein leicht verschobenes Nacheinander fügen.²⁹

Was aber bedeutet diese Dopplung nun für die Rezeption? Im Gegensatz zur üblichen Plotentwicklung betont die kontrastierende Parallelisierung die Unterschiede beider Erzählstränge. Die Spannung basiert nicht mehr allein auf der klassischen Dramaturgie, sondern nutzt das Differenzpotential beider Plots im Verhältnis zueinander, so dass die Handlungs- und Verhaltensalternativen in den Vordergrund rücken. Während bei der Rezeption eines Plots wahrscheinliche Motive, Ereignisse und Handlungen von den Zuschauern antizipiert werden, bleiben *alternative Optionen* im Erzählvollzug lediglich Gegenstand der Imagination; in *Sliding Doors* werden nun *zwei* davon narrativ realisiert und konkretisiert.

Um eine ‚funktionale Rezeption‘³⁰ nicht zu gefährden, muss das irritierende Moment der Gabelung wahrgenommen, verstanden und akzeptiert werden. Der in Form von Schiebetüren in die Erzählung gefügte Zufall³¹ erscheint dabei alles andere als zufällig, sondern ist formal motiviert, führt er doch die narrative Gabelung ein. Branigan kommentiert Bordwells „Film

29 Letztlich entdeckt *Helen1* die Affäre von *Jerry* lediglich später als *Helen2*, so dass die gedoppelte Erzählung einer leichten Verschiebung der bekannten chronologischen Abfolge „Untreue entdecken – Konflikt – Trennung – Partnersuche – Partnerfindung“ ähnelt.

30 Eine ‚funktionale Rezeption‘ liegt vor, wenn in Folge der Rezeption einer (filmischen) Erzählung intra- und interpersonale Anschlüsse erfolgen. Dabei zählen jegliche Eindrücke, die zu späteren Zeitpunkten abrufbar sind; funktionale Rezeptionen zeigen also nachhaltige positive oder negative Konsequenzen für die Rezipienten. ‚Dysfunktionale Rezeptionen‘ ziehen kontraproduktive Reaktionen nach sich, etwa wenn Desinteresse und Langeweile in ‚Nicht-Erinnern‘ und damit mangelnde Nachhaltigkeit münden.

31 ‚Zufälle‘ weisen als Ereignisse die besondere Qualität auf, unmotiviert zu erscheinen – zumindest ist ihre Motivation keiner Instanz zuzuordnen, eben nur dem Zufall selbst. Das lässt den Zufall als Subjekt unberechenbar erscheinen; denkbar sind allerdings auch unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten. In Erzählungen kann es eigentlich keinen Zufall geben, da jedes Zeichen von einer Produktionsentscheidung abhängt. ‚Zufällig‘ werden Ereignisse somit erst in den Augen der Rezipienten, die nicht intranarrativ motivierte Elemente mal mehr und mal weniger akzeptieren; die Akzeptanz von Zufällen unterliegt im Genrevergleich unterschiedlichen Konventionen.

Futures“-Aufsatz: „One might say that ‚chance‘ is anything but blind in forking-path narratives.“³² Im Gegensatz zum *Deus-ex-Machina-Zufall*, der eine Erzählung zumeist als unmotivierter Behelf in Form einer brachialen Lösung entwertet, ist die Qualität der beiden dem Zufall *folgenden* Erzählung(en) hier nicht gefährdet: Aus dem Blickwinkel des Publikums scheint der Zufall die Gabelung der Erzählung überhaupt erst zu ermöglichen. Die Plot-Spaltung stellt somit einen narrativen Mehrwert dar und dient nicht der Kompensation von Defiziten des Erzählgefüges.

Allerdings wird die Aufmerksamkeit der Rezipienten im Moment der Plotgabelung auf die Erzählkonstruktion gelenkt. Die damit verbundene kognitive Anstrengung bleibt jedoch so marginal, dass ein problemloses Umschwenken vom spielerisch-distanzierten Moment der Gabelung zurück zur identifizierenden Rezeption möglich ist. Im weiteren Verlauf müssen die Rezipienten lediglich gewillt sein, die Einzigartigkeit der Erzählung preiszugeben – entschädigt wird sie mit einer *komparativen* Erzählung. Die potenzielle Irritation durch die formale Abweichung blockiert dabei nicht die Option, sich psychologisch in beiden Strängen aktiv deutend zu betätigen. Die Konfliktstruktur bietet der Genreanhängerin dazu einen typischen Viereckskonflikt³³, der nun aber gedoppelt, parallel montiert und mit wechselnden Figurenmotiven, darauf basierenden Entscheidungsdifferenzen und neuen Entdeckungen versehen, nachvollzogen werden will.

Sliding Doors ermöglicht durch die ‚Dopplung‘ eine parallele Beobachtung der zentralen Genrethemen Treue/Untreue, Trennung und Partnersuche. Damit wird den Rezipienten eine ‚Was-wäre-wenn-Erzählung‘ geboten, die im Rezeptionsprozess zu Lasten einer durchgängigen emotionalen Einfühlung den Vorteil des Vergleichs mit sich führt. Die besondere Attraktion der Kontrastierung wird von den Produzenten allerdings primär genutzt, um bekannte pädagogische Genre-Effekte zu verstärken: *Helen1* wirkt im direkten Vergleich zu *Helen2* extrem erfolglos und kümmerlich. Postuliert wird, dass die erfolgreiche Frau Trennungen vom Partner schnell überwindet, bald einen „Besseren“ findet, die Haare kurz und blond trägt und sich mit Eigeninitiative einen sehr guten Job bastelt, anstatt Sandwichs auszutragen.³⁴ Mehrfach kann in diesem Setting auch die Strafe, das Leiden und Bereuen des untreuen

32 Branigan: „Nearly True“, S. 105.

33 *Helen* vs. *Gerry* (Untreue); *Helen* vs. *James* (Beziehung?); *Helen* vs. *Lydia* (Zielkonflikt *Jerry*); *Gerry* vs. *James* (Zielkonflikt *Helen*). Siehe auch Bordwell, der zwei „love-triangles“ unterscheidet: eines im Melodrama-Plot, das andere im Plot der romantischen Komödie, vgl. Bordwell: „Film Futures“, S. 101.

34 Damit wird wiederholt das „Alles besser, macht der neue Mann“-Muster fortgeschrieben.

Mannes gezeigt werden, der ja eigentlich von Anfang an *Helen* statt *Lydia* wollte, weil sie einfach in jeder Hinsicht die bessere Partnerin ist – eine Botschaft, die insbesondere den mit der Protagonistin fiebernden Rezipientinnen gefallen sollte.

Die Möglichkeit, jederzeit durch die Betonung der Konstruktion der Erzählung Distanzierung hervorzurufen, wird am Ende des Films sogar geschickt genutzt, um eine für das Genre ungewöhnlich hohe Prise an Ironie und Tragik³⁵ abzufangen, ohne in ein forciertes und konkretes Happy End zu verfallen: Die narrative Gabelung wird zum Prinzip erhoben, das seine Fortsetzung findet, als sich die Schiebetüren des Fahrstuhls für *Helen1* einmal vor ihr schließen und sie *James*, der sich in selbigem befindet, nicht trifft und sie sich einmal hinter ihr schließen, so dass sich der Fahrstuhlflirt mit *James* zu Anfang des Films in ähnlicher Form wiederholen kann – mit dem Unterschied, dass *Helen1* nun weiß, was eigentlich nur *Helen2* wissen kann³⁶ – für das genreaffine Publikum mag dieses Ende ungewohnt aber nicht unverarbeitbar sein.

Restart

Beim zweiten Beispiel, namens *Groundhog Day*, handelt es sich um eine romantische Komödie mit eingebauter Wiederholtaste im Sinne einer Restart-Funktion, die aufgehoben wird, wenn der Lernerfolg eingetreten ist. Moral: Wer lernt, kommt einen Tag weiter, bzw. wer lernt, bekommt letztendlich eine Frau á la *Rita*. Ausführlicher: Der demotivierte, pessimistische, stets genervte, zynisch-sarkastische, weltverdrossene, kontaktvermeidende Wettermann *Phil Connors*, für den alles im Leben nur langweilige Variationen des bereits Bekannten sind, trifft auf die optimistische, motivierte, lebenslustige, engagierte und begeisterungsfähige *Rita* woraufhin ein Tag für ihn nun tatsächlich zur steten Variation wird.

Nach dem ersten Restart drängt sich die Frage nach dessen Ursache auf. Selbige wird allerdings vorerst nicht beantwortet, dafür sind nach dem dritten Durchlauf des besagten Tages wenigstens die Konventionen des Restarts (Wecker und Song) etabliert: *Phil* verfügt innerhalb dieses einen Tages über alle Handlungsoptionen (bis zum Selbstmord), doch er wacht immer wieder am Morgen des 2. Februar zum identischen Song aus dem Radiowecker auf. Statt

35 *Helen1* verliert ihr ungeborenes Baby nach einem Treppensturz und *Helen2* stirbt nach einem Unfall. Zur Lösung des Problems, dass eine „gute“ Protagonistin stirbt siehe Bordwell: „Film Futures“, S. 101f.

36 Nämlich, was Balu der Bär sagt, bzw. in der englischen Version, dass niemand die spanische Inquisition erwartet.

der Möglichkeit, zwei parallele Plots zu vergleichen, ergibt sich das relative Sinnpotenzial des Films aus dem Verhältnis der einzelnen Tagesvarianten zueinander. Aus diesem lässt sich alsbald eine normative Richtung lesen, die dem Publikum aus den Genrekonventionen der romantischen Komödie bekannt sein dürfte: Die Entwicklung eines sich – gemessen an der gängigen Genre-norm – inadäquat verhaltenden Mannes zu einem Traumpartner.³⁷ Die täglich ablaufenden Ereignisse bleiben zum großen Teil konstant und bis auf die Wiederholungsfunktion selbst sind die Handlungen und Ereignisse motiviert, so dass sich ohne größeren Aufwand alles in logisch konsistenten Einklang bringen lässt.

Auch hier weist die Destabilisation der Rezeption ein sehr geringes Maß auf und besteht vor allem im Erlernen der Restart-Konvention.³⁸ Ist der Spielfaktor erst einmal etabliert, können sich die Rezipienten wieder dem Fortschreiten der Handlung widmen und der ausführlich gezeigten und zudem ironisch gebrochenen Entwicklung *Phils* beiwohnen – immer der geltenden Moral (*Ritas*) nach.³⁹ Im Unterschied zu *Sliding Doors* ist das *Groundhog Day* eine ‚Trial-and-Error-‘ und keine ‚Was-wäre-wenn-Erzählung‘: Ermöglicht wird die Beobachtung eines Erziehungsvorgangs, aufgelockert mit Running-Gags, die sich innerhalb der Wiederholstruktur hervorragend unterbringen lassen.

Mit den hier beschriebenen Strukturprinzipien lassen sich insbesondere die Plots romantischer Komödien bereichern, weil sie den hohen pädagogi-

37 Der interne Moral-Konflikt des Mannes gehört zu den klassischen Merkmalen des Genre: Die Hypothese des Publikums, dass der Protagonist schon immer brav und beziehungsstauig werden wollte, bestätigt sich, alsbald er sich zu einer „guten“ Frau hingezogen fühlt. Es erfolgt die Zähmung des Mannes als konservative Männer-Eduktion. Aus „*Phil* gegen...“ wird „*Phil* mit dem Rest der Welt“. Zu der von Thompson postulierten Implikation des Films: „Liebe muss man sich verdienen“ siehe die ideologiekritische Bemerkung der Herausgeber des Thompson-Textes; vgl. Thompson: „Wiederholte Zeit“, Fußnote 10, S. 88.

38 Der Meinung ist auch Kristin Thompson: „Die einzig wirkliche Abweichung von der Tradition [...] ist die ausgebliebene Begründung oder Erklärung für das plötzliche Abdriften der Handlung in eine unmögliche Situation“ (Thompson „Wiederholte Zeit“, S. 63).

39 Im Detail: *Phils* Zynismus/Frustration – Unzufriedenheit – Wiederholung des Tages – *Phils* Hypothese: Handeln hat keine unangenehmen Konsequenzen – Destruktion, Verbrechen, Völlerei, Drogenmissbrauch & Menschen kennen lernen – baldige Langeweile – wieder Frustration – Ziel: *Rita* – Verführung funktioniert nicht – Verzweiflung, Alkohol, Destruktion (Wecker & Marmeladeklau) – Steigerung: Selbsterstörung (Selbst- und Marmelademord) – Hybris (*Phil*: „Ich bin Gott!“) – Wandlung zum „guten“ Menschen: konstruktiv handeln, helfen, Nächstenliebe (Rettung des Bettlers), Talente ausschöpfen (Klavier), Gutes tun, Gemeinwohl mehren etc. – wahre Liebe.

schen Impetus des Genres formal aufgreifen: Die Restart-Option sorgt für kurzfristige Unterbrechungen des Geschehens, sie ermöglicht die minutiöse Darstellung eines kleinschrittigen Lernprozesses und ist optimal für Erzählungen, die ein spezifisches Lernziel fokussieren: Durch die *parallelisierten* Varianten rückt der *Vergleich* und damit der normative und inhaltliche *Kontrast* in den Mittelpunkt.⁴⁰ In beiden Fällen mindert der kognitive Aufwand, den die Erzählkonstruktion auf sich zieht, nur sehr kurzfristig das ansonsten ungeübte Involvement.

Auch im dritten Beispiel – *Lola rennt* – wird eine Restart-Funktion integriert: Die Verknüpfung der drei Durchläufe erfolgt jeweils über einen Match-Cut, der stets in einem auf die Gabel fallenden Telefonhörer mündet – mit der Folge, dass *Lola* aufs Neue losrennt, um ihren geliebten Freund *Manni* zu retten. Im Gegensatz zu *Groundhog Day* wird hier nicht *ein Zeitabschnitt* (Tag) innerhalb der Erzählung, sondern *ein Plot* – nämlich *Lolas* Bemühungen, *Manni* zu retten – genau drei Mal *hintereinander* erzählt; ob es sich dabei im strengen Sinne um eine dreifache Wiederholung mit Varianz oder eher um drei „parallele“ Varianten handelt, bleibt offen.

Die Verquickung der einzelnen Erzählphasen ist jedoch von zentraler Bedeutung für das Ganze: *Phils* Handlungsfehler führen in *Groundhog Day* zum – häufig unmittelbaren – Restart und der folgenden Vermeidung des Fehlers bzw. einer Verbesserung der Leistung⁴¹, so dass die normative Inspiration des Lernvorgangs schnell erschlossen werden kann. Zudem scheint die jeweils von *Phil* realisierte Alternativhandlung an die Entscheidung der Figur *Phil* gebunden und wirkt damit motiviert. Das Entwicklungsprinzip in *Lola rennt* lässt sich im Gegensatz dazu viel schwieriger detektieren, weil drei ganze Plots von 20 Minuten zu vergleichen sind, was einen ungleich höheren kognitiven Aufwand bedeutet, müssen doch einzelne nicht narrationsintern motivierte Ereignisse, die teilweise nur minimal voneinander abweichen, insgesamt verglichen werden.

Die Konstruktion der Erzählung zeigt wiederum Auswirkungen auf die emotionalen Anteile am Rezeptionsprozess: In *Groundhog Day* ist die Restart-Komponente in den Erzählfluss integriert, so dass sie die emotionale und einfühlende Engführung nicht stört, während in *Lola rennt* nach einem Durchlauf mit tragischem Ende das absolute ‚Zurück-auf-Los‘ erfolgt, was im rezeptiven

40 Formal weniger innovativ aber pädagogisch sehr explizit in *Family Man* und *It's a wonderful Life* zu beobachten.

41 *Phil* spendiert *Rita* einen Drink – *Phil* ordert *sich und Rita* ihren *Lieblingsdrink*; *Rita*: „Ich trinke immer auf den Weltfrieden“ (00:45:36) – *Phil* ordert *für beide* *Ritas* Lieblingsdrink *und* trinkt mit ihr auf den Weltfrieden.

Erleben einem Bruch gleichkommt.⁴² Während eine ‚parallelisierte Plot-Dopp-
lung‘ oder eine in die Narration integrierte Restart-Funktion lediglich eine
kurzzeitig dominante Bewusstheit um die narrative Konstruiertheit erfordert,
die bei entsprechender Kompensation durchaus in den Hintergrund treten
kann, ist die Brechung durch Plot-Reihung vor allem für den emotionalen Mit-
vollzug problematisch, denn die emotionale Einfühlung bedarf der Zeit bzw.
eines angemessenen Timings und bedeutet die Stimulation von fragilen inter-
nen emotionalen Prozessen, die nur wenig Irritationstoleranz aufweisen.

Jenseits der emotionalen Prozesse lassen sich die drei nacheinander darge-
botenen *Lola*-Varianten jedoch auch kognitiv zueinander in Beziehung setzen.
Der erste Schritt besteht in der vergleichenden Suche nach gleichen, ähnlichen
und unterschiedlichen Elementen. Dabei besitzt die zuletzt gezeigte Plot-Vari-
ante laut Bordwell eine zweifache Sonderstellung:

All paths are not equal; the last one taken presupposes the others.⁴³

All paths are not equal; the last one taken, or completed, is the least
hypothetical one.⁴⁴

Obwohl die *Re-Starts* in *Lola rennt* nicht direkt an normative Handlungsfehler
gekoppelt sind, wird das Ziel, das im Überleben von *Lola* und *Manni* besteht,
nur in der letzten Variante erreicht. Moral: Es überleben diejenigen, die nicht
kriminell handeln, sondern Glück haben oder auch schreien können⁴⁵, denn
Lolas spezielle Fähigkeit, durch ihr Schreien, Glas zu zerstören, weist im inter-
pretativen Vergleich der drei Plotvarianten eine Dramaturgie auf: In der ersten
Variante schreit sie aus Schock und Frustration, beim zweiten Mal aus Zeit-
druck und Angst, und beim dritten Mal liegt die Vermutung nahe, dass sie kal-
kuliert schreit, um die Kugel auf die richtige Zahl – zum zweiten! Mal auf die
schwarze 20 – zu lenken. Bordwell kommentiert diese seinen Ausführungen
entnommene Beobachtung: „It’s as if she has learned to tame what was initially

42 Neben den narrativen sind auch formalästhetische Brüche zu verzeichnen: Inte-
grierte Zeichentricksequenzen und flott geschnittene Fotoreihen mit angedeuteten
Zukünften mancher Nebenfiguren, die wiederholt den Zufall thematisch integrie-
ren, unterbrechen die ansonsten konventionell realistisch anmutende Ästhetik des
Films.

43 Bordwell: „Film Futures“, S. 97.

44 Ebd., S. 100.

45 Der Schrei, der Glas zum Bersten bringt, ist spätestens seit dem Roman *Die Blech-
trommel* (Grass 1959) ein Motiv des extremen psychischen Widerstands eines Indi-
viduums (damals *Oskar Matzerath*) gegen die als unerträglich empfundenen Ver-
hältnisse.

a sheer expression of desperation, turning it to her purposes.“⁴⁶ Dabei wird das Verhältnis von motiviertem zu unmotiviertem Zufall in *Lola rennt* im Vergleich zu üblichen Formen beinahe invertiert: Häufig stellt *ein* zufälliges Ereignis *den* markanten Punkt einer Erzählung dar; hier werden nun die wenigen Ereignisse markant, die im Vergleich zu allen anderen, zufällig erscheinenden, eine Struktur oder Entwicklung aufweisen, indem sie sich einerseits motivisch ähneln (Schrei, Überfall, Unfall) andererseits aber in verschiedenen Varianten erscheinen, so dass sie sich durch die Kombination von Ähnlichkeit und minimaler Abweichung zur Deutung anbieten.

Neben den bereits bekannten Merkmalen, dass sich der Plot logisch konsistent rekonstruieren lässt und das Publikum die Restart-Konvention wahrnimmt, versteht und akzeptiert, lassen sich weitere Unterschiede zu beiden vorherigen Fällen finden: Die Ereignisse in *Lola rennt* sind nicht *narrationsintern* motiviert. Im Gegenteil: Der Film betont durch seine Erzählkonstruktion die Zufälligkeit der Ereignisse und damit die potenzielle Willkür der Erzählinstanz. Auch die Figur *Lola* samt ihrer Handlungsalternativen ist den zufälligen Ereignissen ihrer Umwelt ausgeliefert.

Anders als beim *Deus-ex-Machina* oder dem formal motivierten ‚Setup-Zufall‘ in *Sliding Doors* wird der Zufall hier zum Erzählprinzip und erhält im Kontrast mit den anderen beiden Filmbeispielen eine besondere Qualität: In *Lola rennt* werden die ‚Trial-and-Error-‘ und die ‚Was-wäre-wenn-Anteile‘ kombiniert: Für Lola ändert sich drei mal der Kontext und ermöglicht jedes Mal andere Handlungsmöglichkeiten, von denen Lola aus Sicht des Publikums wiederum jeweils eine realisiert. Während *Sliding Doors* ein ‚Entweder-oder‘ postuliert und den pädagogischen Zeigefinger deutlich auf eine Variante legt, wird in *Groundhog Day* ein mehrfaches ‚So-nicht!‘ durch die ‚richtige-Variante‘ abgeschlossen, wohingegen in *Lola rennt* die mögliche Vielzahl der Handlungsalternativen und -kombinationen in einer von Zufällen dominierten Welt erzählt wird, in denen sich das in den eigenen Schrei und auf Liebe vertrauende Subjekt durchzusetzen scheint.

Erschwerend kommt hinzu, dass weder die Figur *Lola* noch die sich möglicherweise einfühlenden Zuschauer Zeit haben, lange über Handlungs- oder Ereignisalternativen zu rasonieren. Der Zeitdruck fordert spontanes Handeln, so dass, wer eine Vorliebe für die profunde Interpretation von Figuren und die präzise Beobachtung zwischenmenschlicher Beziehungen hat, wenig auf seine Kosten kommt, zumindest aber durch die Rasanz stark unter Druck gerät. Das Timing des Films verunmöglicht längere Evaluationen und das wirkt sich wiederum hemmend auf die Figurenbindungen aus.

46 Bordwell: „Film Futures“, S. 99. Zum Thema „Lola lernt“ siehe auch den Beitrag von Nicola Glaubitz in diesem Band, insb. S. 16-18.

Statt intimer Figureninformationen und ausgedehnter Introspektion erfolgt der distanzierte Blick auf die Wiederholung von Handlungsfolgen und die Neukombination bekannter Elemente. Zudem wird zu Gunsten von Tempo und Rhythmus auf ausführliche Mono- und Dialoge verzichtet, welche eine psychologische Einfühlung begünstigen würden. Es bleibt weder Zeit für die ausführliche Darstellung von Handlungsmotiven, noch für die Bewertung differenter Handlungsstrategien, den damit verbundenen individuellen Zweifeln, Emotionen und Zielkonflikten – eben all jenen Merkmalen, die den Figuren das verleihen, was gemeinhin unter der Metapher „Tiefe“ firmiert, von den Zuschauern häufig als Individualität oder Menschlichkeit begriffen wird und im Bereich der Figurenkonzeption dem Grad der Komplexität von Figuren korrespondiert. In *Lola rennt* vollzieht keine Figur eine Entwicklung, und es herrscht totale Motivkonstanz: *Manni* will das Geld besorgen, um sein Leben zu retten – *Lola* will das Geld besorgen, um *Manni* zu retten. Zudem steht fest: Die beiden lieben sich, wollen selbst überleben und dass der bzw. die Andere überlebt. Die Motivschraube ist festgezogen, wiederholte Ereignisse werden, um Langeweile zu vermeiden, entweder modifiziert oder in ihrer Darstellung verkürzt, so dass einzelne Handlungsabläufe sekundär werden und verstärkt ihr Verhältnis in den Vordergrund rückt.

Als wüsste man um eine Rezeptionsperspektive auf den Film, die diese Merkmale als Mängel empfindet, werden die drei rasanten Handlungs- und Ereignissequenzen mit einem zweifachen Liebesdialog samt Sinnfragen kombiniert. Diese rot gefärbten, intimen Zwischenszenen, in denen *Lola* und *Manni* gemeinsam im Bett liegen und sich beziehungsinterne Kardinalfragen („Liebst-du-mich?“ oder „Was-wäre-wenn-ich-jetzt-sterben-würde?“) stellen, sind denn auch mit den „ganz großen“ Themen aufgeladen: Glaube, Wissen, Liebe, Zeit, Vertrauen, Trauer, Vergessen. Hier kommen die konventionellen Strategien der emotionalen Aufladung und Figurenbindung zum Zug, indem intime Momente und Nahaufnahmen von Gesichtern gezeigt sowie Sinnfragen gestellt werden. Im Kontrast zu den Renn-Sequenzen sind diese Szenen langsamer und leiser. Der schnellen, rhythmisierten Bewegung und dem in einem Stakato gehaltenen Informationsaustausch der Beziehungsabkürzungen von *Lolas* Vater und dessen Freundin wird ein intimer, ruhiger zwischenmenschlicher Dialog gegenüber gestellt.

Was bedeuten diese Beobachtungen nun für die anfangs gestellte Frage nach der Integration des *Spielfaktors* in die filmische Erzählung? Die Diskussion der drei Beispiele zeigt, dass sehr unterschiedliche Möglichkeiten bestehen, spielerische Strukturen, wie Wiederholung, Dopplung oder Restart, einzufügen. Tendenziell wird die traditionelle Illusionsbildung einer geschlossenen filmischen Erzählung durch die Darstellung mehrerer Handlungsalternativen gestört, was vor allem zu Lasten des emotionalen Involvements und der Figu-

renbindung geht.⁴⁷ Die Auswirkungen auf die Rezeption sind jedoch erstens von der Form der Integration und zweitens von den Strategien der Kompensation abhängig.

Kompensation und rundenübergreifende Verquickung

Für die Rezeption bedeutet es einen Unterschied, ob durch *eine* scheinbar zufällige Gabelung eine ‚Entweder-oder-Geschichte‘ initiiert wird, die sich bald als parallele Einführung zweier Erzählvarianten entpuppt, wobei weitere Zufälle in den einzelnen Strängen wohl bald wieder als weniger gelungene Erzählentscheidungen bewertet würden – oder, ob der Zufall durch seine stete Wiederholung und Betonung in den *Lola*-Varianten gar eine Aufwertung zum anerkannten Erzählprinzip erfährt. *Helens* Rezipienten akzeptieren, dass man eine Erzählung durch einen Zufall gabeln kann – *Lolas* Rezipienten müssen gutheißen, dass eine Erzählung, die den Zufall prinzipiell integriert, diesen selbst zum Thema erhebt. Die Realisation weiterer Erzähloptionen kann demzufolge als Relativierung der Bedeutung des sonst einzigartigen Geschehens aufgefasst werden; sie kann aber auch als Bereicherung verstanden werden, weil ein zweiter Fall narrativ konkretisiert wird – bspw. wenn sich das Publikum beim zunächst unentdeckten Seitensprung denkt: „Na, wenn sie den erwischte hätte...“ – und diese Variante dann ebenfalls zu sehen bekommt:

That is, within any film narrative lie alternative plots and failed stories whose suppressed realization is the condition for what is seen more safely offered in the explicit text.⁴⁸

Die alternativen – und zumeist eben nicht realisierten – Erzähloptionen stehen in einem nicht definierten aber tendenziell bestimmten Verhältnis zum bis dato Erzählten, denn sie korrespondieren mehr oder weniger mit den Erwartungen des Publikums. In *Sliding Doors* und *Groundhog Day* stehen die erzählten Alternativen in normativ definiertem Verhältnis zum Gezeigten: So verweist eine „falsche“ Handlung stets auf ihre potenzielle Entdeckung, und offensichtliche Verhaltensfehler profilieren das Wissen, dass eine bessere Wahl möglich sei. Im Gegensatz dazu stehen die alternativen Ereignisse in *Lolas* Fall in keiner normativ definierten Relation zum in der ersten Version Gezeigten, so dass das Wissen um die extranarrativ verortete Erzählinstanz, welche die Ereignisentwicklung beherrscht, das rezeptive Aufgehen in der Erzählung dominiert.

47 Vgl. Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 105; Eder: „Postmoderne“, S. 21.

48 Branigan: „Nearly true“, S. 110.

Wenn nun aber bei der Realisation von Erzähloptionen scheinbar willkürlich in einen großen Ereignisstopf gegriffen wird, so dass alle Fußgänger, Fahrrad- und Autofahrer mal langsamer und mal schneller gehen, fahren und radeln, dann wirkt sich das auf die interpretativen Anschlüsse und die finale Sinnsetzung der Rezipienten aus. Im ersten Fall der normativ definierten Verhältnisse von Erzähltem/Gezeigtem zu anderen, möglicherweise ebenfalls realisierten Optionen, sind die Sinnangebote extrem limitiert; der Interpretations- und Bedeutungsraum wird im Vergleich mit „einsträngigen“ Erzählungen sogar noch enger, werden doch die sonst nur hypothetisch mitgeführten Entwicklungsmöglichkeiten noch zusätzlich expliziert. Im zweiten Fall, bei einem normativ undefiniert wirkenden Verhältnis⁴⁹ von bereits Erzähltem/Gezeigtem zu weiteren, in *Lolas* Fall zweifach ausdifferenzierten, Varianten, vergrößert sich der Bedeutungsraum zu einem Reflexionsraum, der lediglich an thematische Reflexionen – bspw. über Liebe, Zufall, Zeit – gebunden bleibt.

Die enge Interaktion von dargestelltem Geschehen, den dadurch erzeugten Inferenzen, Hypothesen, Analysen und Interpretationen der Zuschauer sowie einer kognitiv stets mitgeführten Menge von Alternativen machen den Film als Stimulus zu einem Zeichengefüge, dessen Effekte sich schwerlich prognostizieren lassen. Filme funktionieren nicht wie Fahrräder, bei denen die Teile exakt zuzuordnende Funktionen besitzen und ausgewechselt werden können. Die maßgeblichen Faktoren für einen Rezeptionserfolg stehen in so enger und dynamischer Wechselwirkung, dass eine Substitutionslogik dem Phänomen nicht gerecht wird, d.h., Motivationsstrukturen oder der Subjektstatus einer Figur können nicht durch einen anderen Mechanismus – etwa eine systematisch integrierte Spielform – ersetzt werden, denn solch ein Eingriff verleiht einem Film als Rezeptionsstimulus andersgeartete Qualitäten, die wiederum tendenziell andere Formen des Rezeptionserlebens nahe legen. Veränderungen in der Filmarchitektur sollten sich vielmehr in Form einer Kompensationslogik beschreiben lassen.

Whatever films or novels or plays we choose, though, I suggest that we will find that the concept of alternative futures will be adapted to the demands of particular narrative traditions-pruning the number of options to those few that can be held in mind, finding new uses for cohesion devices and repetition, relying on schemas for causality and time and space. In fact, we might even postulate that the more radi-

49 Die ‚Definiertheit‘ des Verhältnisses von Gezeigtem/Erzähltem zu näher oder ferner liegenden Alternativen liegt freilich in den Händen der Erzählinstanz; aus der Perspektive der Rezipienten erscheinen die gewählten Alternativen als mehr oder weniger wahrscheinlich, plausibel und vor allem im normativen Sinne richtig/falsch bzw. gut/schlecht.

cally the film evokes multiple times, the more constrained it must be on other fronts.⁵⁰

In den Bereichen der Figurenkonzeption, der Plotkonstruktion, der ästhetischen Gestaltung und der dramatischen Formung lassen sich bereits durch *graduelle* Unterschiede Veränderungen des gesamten Gefüges erzielen, die sich allerdings qualitativ stark unterscheiden können. Anhand einer *qualitativen* Beschreibung von Modifikation und antizipierten Wechselwirkungen und der vergleichenden Erörterung unterschiedlicher Realisationen sollten sich die einzelnen Phänomene am besten erfassen lassen.

Folgende Beobachtungen können auf Basis der bis dato erfolgten Überlegungen zu tragisch-(melo-)dramatischen Filmen formuliert werden: Erzählbrüche in Form von „weitläufigen“ Restarts, wie sie in *Lola rennt* stattfinden, sind tendenziell problematisch, da sie den Rezeptionsfluss unterbrechen und die Zuschauer sich auf eine vollkommen neue Entwicklung einstellen müssen. Wenn auf Grund der Darstellung von Alternativen der Vergleich dieser zu einem dominanten Spannungsfaktor wird, ist die Reihung der einzelnen längeren Varianten anstrengender zu verfolgen als ihre Parallelisierung. Will man die Rezeption entlasten und Kapazitäten für andere Attraktionen freisetzen, dann sollte man die Zuschauer durch die Verschränkung möglichst kleiner Häppchen entlasten – bspw. in *Groundhog Day* aber auch in *Butterfly Effect*.

Aber nicht nur Brüche in der Erzählung, sondern auch isolierte Teile sollten wenn möglich vermieden werden: Es gilt, einzelne Runden und parallele Erzählstränge zu verbinden, und das lässt sich am einfachsten erreichen, indem man auf die Merkmale der Normalerzählung setzt, in deren Zentrum die aufwändige Konstruktion eines figuralen Subjekts steht, das fühlt, liebt, zweifelt, fürchtet und erinnert. Insbesondere die an Normen, Werte und Sinn gekoppelte Entwicklung dieses Subjekts, sowie seine Krisen, Konflikte, Ziele und das Erreichen letzterer sorgen für Figurenbindung via Empathie und Identifikation und sind notwendige Voraussetzungen für tragische und komische Effekte. Beide *Helens* antizipieren in *Sliding Doors* die Ereignisse des parallel verlaufenden Plots und *Helen1* scheint intuitiv über die Erfahrungen von *Helen2* zu verfügen, die sie auch am Ende um Balu den Bären wissen lassen. Auch in *Groundhog Day* verweist *Rita* auf ihre Déjà-vues, obwohl es streng genommen nur *Phil* ist, der sich erinnern können sollte, weil sich *sein* Tag wiederholt, nicht *Ritas*.

50 Bordwell: „Film Futures“, S. 102f.

Markes of forking-path plots seem unable to resist contaminating one another. [...] the film's resolution [in diesem Fall *Sliding Doors*; HH] depends on this kind of crosstalk between futures.⁵¹

Diese Querverstrebungen sind für die Erzählungen alles andere als trivial, denn sie bedeuten die Basis für die Glaubwürdigkeit von späteren Ereignissen und der Figurenentwicklung, bspw. für *Ritas* Erinnerung an die Tage mit *Phil* und vor allem seine Bemühungen um sie.⁵² Selbst wenn sich diese Erinnerungen, Intuitionen, Déjà-vues einer strikten Auslegung der Erzähllogik widersetzen, bilden sie doch die Grundlage für die rezeptive Ableitung des Verliebtseins von *Rita* oder auch für das Wissen um die Lebensalternativen von *Helen*. Nicht zuletzt die involvierten Zuschauer haben die sinnliche Qualität der winterlichen Szenen gespürt, sie haben die im Einklang mit der ironischen Haltung des Films stehenden Beteuerungen *Phils*, dass er unbedingt eigene Kinder möchte, die ihm Schneebälle an den Kopf werfen, mehrfach gehört und verfügen über diese Eindrücke, wenn die Erzählung voranschreitet. Auch dieses Verfahren wird im Mysteryfilm (z.B. in *Butterfly Effect*) genutzt:

Most surprisingly of all, sometimes a film suggests that prior stories have taught the protagonist a lesson that can be applied to this one—thereby flouting any sense that parallel worlds are sealed off from one another.⁵³

Das gilt auch für *Lola rennt*, denn obwohl der Film wiederholt und explizit auf die Dominanz von Zufall und Spiel verweist, betont er durch die wenigen Handlungen und Ereignisse, die sich in eine Entwicklungslogik ordnen und interpretieren lassen, die plotübergreifenden Erfahrungen und damit die Entwicklung und den Subjektstatus der Figur *Lola*:

At the end, the viewers must have the impression that Lola has done everything that we've just seen (and not just one part, a third of it). She has lived it all – she has died for this man, he has died, and everything that was destined to happen has happened. She has all that behind her, and at the end, she's rewarded.⁵⁴

Lolas Erfolgsrezept – so eine nahe liegende Interpretation – besteht darin, an die Liebe zu glauben und nicht aufzugeben, bis sie ihr wohl definiertes Hand-

51 Ebd., S. 98.

52 Vgl. dazu ausführlich Kristin Thompson: „Wiederholte Zeit“.

53 Bordwell: „Film Futures“, S. 99; vgl. ebd., S. 102.

54 Tom Tykwer zitiert nach ebd., S. 100.

lungsziel – 100.000 Mark in 20 Minuten – erreicht; damit wird sie der scheinbaren Willkür des Lebens und dem Zufall wieder ein Stück weit entzogen. Die Runden eines Spiels sind kaum auf solcherart sinnstiftende Kohärenzen angewiesen. Sie stehen in einem Verhältnis zueinander, das in erster Linie nicht am Sinn, sondern an Regeln, Übung, Erfahrung und Leistung orientiert ist und in manchen Fällen gänzlich dem Zufall des Würfels ausgeliefert ist. Dies ändert sich allerdings mit dem Simulationspotenzial der modernen Computerspiele, in denen die Spieler von Runde zu Runde mehr wissen und es sich zunehmend lohnt, auf die psychologische Einfühlung in Figuren zu setzen (bspw. in Mystery-Games). Die Einfühlung dient in diesen Fällen allerdings dem Ziel, die spielerische Herausforderung zu bewältigen und ist kaum auf die individuelle Sinnsetzung oder auf emotionale Qualitäten um ihrer selbst willen gerichtet.⁵⁵ Spiele bieten regelgeleitete Herausforderungen, zu denen die Spieler sich im Rahmen ihrer Fähigkeiten verhalten müssen, während die Interpretation von Erzählungen, selbst wenn diese noch spielanaloge Konstruktionsprinzipien enthalten, auf der Bildung von sinnhaften, assoziativen und vor allem auch emotionalen und normativen Kohärenzen beruht.⁵⁶

Die spezifische Formung einer Erzählung ist demnach nur *ein* Teil dessen, was letztlich in die postrezeptive Evaluation eines Films aus Sicht des Publikums einfließt. Welche extra- bzw. intranarrativen⁵⁷ Anteile eines Spiel- oder Erzählfilms im Einzelfall besonders goutiert oder sogar vollständig ignoriert werden, sollte von dem komplexen dynamischen Spannungsfeld abhängen, in dem u.a. die individuellen Rezeptionspräferenzen, die generelle Filmerfahrung und Kenntnis von Erzähl- und Genrekonventionen, sowie die situativen Erwartungen an einen filmischen Stimulus eine Rolle spielen.

One of the most important yet least appreciated facts about narrative is that perceivers tend to remember a story in terms of *categories of in-*

55 *ICO* setzt bspw. mit der Spielherausforderung, die Figur *Yorda* mit der eigenen Spielfigur über den fast gesamten Spielzeitraum hin zu beschützen, auf starke emotionale Qualitäten: Mit dem *Yordas* Tod am Spielende bekommen die eigenen spielerischen Anstrengungen in der Retrospektive eine sinnhafte Eigenqualität, die derart noch selten für Computerspiele ist; emotional gesteigert wird das Ganze in einer letzten Spielsequenz nach den Credits, wenn *Yorda* wieder auftaucht.

56 Bordwell zieht daraus die begriffliche Konsequenz statt „forking-path plots“ den Begriff „multiple-draft narratives“ zu verwenden, in denen die letzte Version die bedeutendste Revision darstellt (Bordwell: „Film Futures“, S. 102).

57 Der ‚intranarrative‘ Fokus auf einen Film, richtet sich auf die narrativen Anteile, insbesondere die stimmige Rekonstruktion des Verhältnisses von *fabula* zu *sujeet*. Der ‚extranarrative‘ Fokus zielt dem gegenüber auf die nicht-narrativen, bspw. ästhetischen und formalen, Anteile des Films.

formation stated as propositions, interpretations, and summaries rather than remembering the way the story is actually presented or its surface features.⁵⁸

Aus medien- und filmmorphologischer Perspektive lässt sich aus der Beobachtung Branigans folgern, dass die „tatsächliche“ Präsentation einer Erzählung, ihre Form und Oberfläche derart präzise zu erfassen wären, dass sich Differenzen zwischen mehr und weniger prägnanten Formungen des Materials unterscheiden lassen. Ein begriffliches Instrumentarium, das diese feinen Unterschiede aufzeigen kann, würde folglich auch innovative Potenziale für die Rückbindung an Fragen zur Rezeption beinhalten. Denn weder das interpretative Begehren der Rezipienten noch die Formung des Stimulus sind absolute Determinanten des Rezeptionsprozesses; stattdessen interagieren beide – wie die Beispiele zeigen – in engstem Zusammenhang.

Genrevergleich: Rätselfilm vs. Drama

Zum Vergleich mit den bis dato diskutierten strukturell integrierten Spielformen sei auf ein Genre hingewiesen, das seit jeher mit einer strukturellen Spielform arbeitet, den ‚Rätselfilm‘. Streng genommen birgt jeder Kriminal-, Thriller- oder Mysteryfilm ein Rätsel, das die zentrale ‚Whodunnit?‘- oder ‚What-happened?‘-Frage stellt und die Rezipienten anhand der Zeichen der Erzählung auf die Suche nach einer passenden Lösung schicken. Bei der klassischen, intranarrativ orientierten Rätsel-Rezeption weist ein Set von Schlüssen aus den präsentierten Zeichen meist ein logisch konsistentes, kohärentes, sinnhaftes Zentrum auf, das die Lösung darstellt. Die Implementation des *Rätsels* als *formale Struktur* sucht demgegenüber die Herausforderung zu steigern, indem zunehmend die logische Konsistenz sowie die sinnhafte Kohärenz zur Disposition gestellt werden. Dem Publikum stellt sich die Frage, wie und ob die einzelnen Elemente des Films überhaupt in ein logisch stimmiges Verhältnis zu bringen sind: das Verhältnis der Räume zueinander (*Cube*, *Lost Highway*), die Relationen der Zeit (*Memento*, *Butterfly Effect*), ‚unmögliche‘ Figurenverfremdungen in Form von Dopplungen und paradoxen Konstruktionen, bspw. Tote, die leben (*Sixth Sense*, *Fight Club*).

Durch die Verlagerung der rezeptiven Herausforderung von narrationsinterner zu narrationsexterner Fokussierung ändert sich streng genommen auch die Art der spielerischen Herausforderung: Statt der Lösung eines Rätsels han-

58 Branigan: Narrative Comprehension and Film, S. 14f.

delt es sich vielmehr um die Passung eines Puzzles.⁵⁹ Die modernen Rätsel/Puzzle-Filme beziehen die Ebene der Erzähl- und Figuren*konstruktion*, die eigentlich *vor* dem Entschlüsseln des klassischen Kriminalfilms geklärt sein sollte, in die Rezeption mit ein. Wenn aber auf die Darstellung von Zeit und Raum kein Verlass ist, lässt sich auch kein Täter finden – es sei denn, die pfiffigen Rezipienten entschlüsseln das Konstruktionsprinzip der Abweichung – bspw. die drei unterschiedlichen zeitlichen Verlaufsebenen in *Memento* – und sind damit wiederum in der Lage, sich den intranarrativen Investigationen und Interpretationen zu widmen.⁶⁰

Mit dem Einbezug der formalen Konstruktion eines Films richten sich diese „neuen“ Rätsel-Puzzle an ein filmerfahrenes Publikum, das gewillt ist, möglicherweise sogar die Dominanz der extranarrativen Konstruktions- und Kombinationsaspekte der Knobel-Prozesse im Rezeptionsverlauf zu akzeptieren. Der Eindruck, eine große Anzahl kognitiver Cluster während der Rezeption managen zu müssen, korreliert mit dem Grad der *empfundenen Fragmentierung*.⁶¹ Das Publikum muss auf seiner Kenntnis der Normalform einer Erzählung versuchen, Ordnung in das dargebotene Gewirr zu bringen: Je komplexer das Informationsmanagement, desto aufwändiger wird das Handling einzelner Informations- und Merkmalscluster im Rezeptionsverlauf. Aus dem intranarrativ orientierten Rätsel ‚Whodunnit?‘ wird das extranarrativ fokussierte Puzzle ‚Howdoesitfit?‘.

59 Meist geht es um Mischformen, die das Interesse der Zuschauer durch eine narrative Exposition wecken (klassisch: *Lost Highway*) und im weiteren Filmverlauf auch formale Merkmale in die Rätselrezeption einbinden, so dass letztlich die Puzzle-Herausforderung dominant wird (bspw. *Memento*, *Butterfly Effect*). Wobei Lynchs expositorische Idee auch für einen intranarrativ dominierten Plotverlauf durchaus Potenzial gehabt hätte, was wiederum Haneke mit *Caché* gezeigt hat.

60 In der paradoxen Form des formal unlösbaren Rätsels lassen Filme wie *Lost Highway* und *Mulholland Drive* es darauf ankommen, das Publikum extrem zu frustrieren, indem sich die Verknüpfungen auch bei vollständiger Rezeption des Films gar nicht oder nur mit viel Phantasie stimmig zueinander ordnen lassen.

61 Als Akteure in Kombinations- und Konstruktionspielen werden sowohl Produzenten als auch Rezipienten bezeichnet: Entweder man ist der Meinung, der Film spiele mit den Zuschauern oder selbige spiele mit dem filmischen Material. Einigkeit herrscht darüber, dass mit Elementen und Entitäten gespielt wird, die zuvor in andere Zusammenhänge eingebettet waren. Geht es eher um die Beweglichkeit, Dynamik und das Arsenal unerschöpflicher neuer Kombinationsmöglichkeiten, dann kommt gehäuft die Metapher des Spiels zum Einsatz. Wenn die Isoliertheit der Elemente betont wird und von Zerfall, Zerstörung oder Dekonstruktion die Rede ist, wird zumeist die Metapher der Fragmentierung bemüht; zur Diskussion um die Fragmentierung von Film und Figur siehe Heidbrink: „Fragmentierung“.

Diese Möglichkeit, die Aufmerksamkeit des Publikums durch die Konstruktion einer Erzählung zwischen ‚intranarrativem‘ Involvement und der Bewusstheit des Gemachtseins dieses Involvements changieren zu lassen, verbirgt sich häufig hinter der Metapher des ‚Spiels mit dem Zuschauer‘. Mit jemandem zu spielen deutet in diesem Sinne auf die Fähigkeit und Macht hin, sie zu irritieren, den Referenzpunkt ihrer Aufmerksamkeit wechseln zu lassen, sie emotional einzubinden und zu involvieren, um im nächsten Moment zu betonen, dass diese Hingabe an die Erzählung intendiert war, gesteuert wurde und jederzeit wieder unterbrochen werden kann.

Dieses Spiel ist also auch als Betonung der Macht der Erzählinstanz zu verstehen, deren Vorgaben die Zuschauer akzeptieren müssen: Gehören sie zu *Ecos Naïven*, werden sie sich verstören lassen, sind sie *kritisch-gewitzt*, werden sie kleinere Irritationen schnell durchschauen, sich nicht beirren lassen und vielmehr die Qualität des Erzählhandwerks an der Güte dieser Irritationen messen.⁶² Die vieldiskutierten ‚postklassischen‘ Filme legen es auf eben diese Machtproben an, indem sie das Frustrationspotenzial auszureizen suchen. Da die Produzenten dieser Filme aber stets an der positiven Resonanz beim Publikum interessiert sind, bemühen sie sich redlich, die Konventionen lediglich zu variieren, die Referenzen und Zitate allgemeinverständlich zu konzipieren und alternative Kohärenzen zu stimulieren. Die durch TV, Video und DVD zunehmend erfahrene Durchschnittsrezipienten werden mit kompensierten ‚Spiel-Formen‘ unterhalten, denn vor der vollständigen Destruktion ihrer primären Vergnügungen werden sich die Produzenten von Massenware zugunsten ihrer monetären Erfolgsziele hüten.

Damit die Zeitsprünge und abnorm scheinenden Ereignisse der Rätsel-/Puzzle-Filme nicht der Willkür anheim fallen, bedarf die Abweichung eines Prinzips, das häufig an die Konstruktion der Figur gekoppelt ist: Erinnerungsverlust (*Memento*, *El Maquinista*), Doppel-Identitäten (*Fight Club*) oder auch psychische Krankheiten (*Butterfly Effect*). Die identifizierende Rezeption ist folglich *keine* primäre Attraktion des Genres. Hinzu kommt, dass die Möglichkeiten der Einfühlung in die Figuren dieser ‚postmodernen‘ Mystery-Thriller zu meist sogar intentional blockiert werden: Weder auf die Welt- noch auf Selbstwahrnehmung dieser häufig ironisch überzeichneten, stereotypen Protagonisten ist Verlass; ihre Motive sind ambivalent, sie handeln fragwürdig und vor allem dominiert die Darstellung ihrer Belastungen, Sorgen und Ängste ihre – wenn überhaupt erwähnten – Träume, Hoffnungen und Wünsche. An dieser Stelle wird deutlich, warum sich das schon immer rätsellastige Crime-Mystery-Thriller-Genre (im Folgenden Rätsel-Genre) speziell für Puzzle-Konstruktionen anbietet, während es im Genre der Dramen, Melodramen

⁶² Vgl. Eco: „Serialität“, S. 316f. u. S. 321.

und Tragikkomödien (im Folgenden Drama-Genre) bei entsprechender Kompensation gerade einmal möglich ist, limitierte Spielformen zu integrieren, ohne dass das Rezeptionsinteresse nachhaltig gefährdet wird. Beschreibt man einen Film als Stimulus, der anhand einer intentional geformten, spezifischen und komplexen Zeichenvorgabe darauf ausgerichtet ist, bestimmte Spannungsqualitäten und ihre Verläufe in den Rezipienten zu erzeugen, dann lässt er sich als zeichenhaft präfiguriertes Spannungsmanagement bezeichnen. Der individuelle Wert einer Rezeption für die Zuschauer entsteht aus der Evaluation sinnlicher, emotionaler und kognitiver Spannungsprozesse, die sich für sie im Rezeptionsverlauf realisieren. Dabei sind die manifesten Zeichenvorgaben, die sich auch als Formen des filmischen Materials bezeichnen lassen, die Auslöser für das potenzielle Entstehen von Spannungserleben im Rezipienten. Daraus folgt, dass manche Formungen des Materials besser und andere weniger geeignet sind, bestimmte Spannungsprozesse zu erzeugen und zu begleiten; zudem lassen sich Idealformen (prägnante Gestalt) bis zu einem gewissen Grad verfremden, ab dem sie für die intendierten Prozesse kontraproduktiv werden.

Die Gegenüberstellung des Rätsel- und des Drama-Genres soll diese Annahmen verdeutlichen. Ein maßgeblicher Unterschied beider Genres besteht im jeweils unterschiedlichen Verhältnis von emotionalen zu kognitiven Anteilen.⁶³ Im Rätsel-Genre liegt der Schwerpunkt auf einer Form der Hypothesenbildung, welche die logischen Verhältnisse des Erzählten fokussiert; das gilt bereits für die klassische Krimi-Rezeption, die emotionales Unbehagen mit den Bemühungen um die Lösung des Rätsels verbindet. Bei den neuen Kombinations- und Konstruktionsspielen der Rätsel/Puzzle-Filme kommt das formale ‚Spiel mit Entitäten‘ erschwerend hinzu.⁶⁴ Diese innovativen Rätsel/Puzzle-Formen erzeugen dadurch eine für sie typische Form kognitiven Aufwands dadurch, weil es gilt, viele Informationen zu erfassen und zu behalten, diese stetig mit neuen Informationen in Verbindung zu bringen und

63 Die filmischen Mittel, welche für sinnliche Attraktionen verantwortlich zeichnen, werden innerhalb beider Genres zumeist in den Dienst der Intensivierung des Erlebens einzelner Rezeptionsabschnitte gestellt; ich werde diesen Aspekt, der einen eigenen Aufsatz benötigte, aus meinen folgenden Ausführungen herauskürzen, ohne damit an einer Seite etwas zu verändern.

64 Bekannte Motive, Versatzstücke (vgl. Eder: „Postmoderne“, S. 22) und Stereotype – die Bleicher bezeichnender Weise „Spielsteine“ nennt (Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 125) – werden neu kombiniert. „Postmoderne Filme regenerieren die filmische Narration, indem sie formale und inhaltliche Grundelemente isolieren, mit diesen Elementen neue Kombinationsmöglichkeiten eröffnen und so ihr inhaltliches und formales Potential erweitern“ (Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 117).

die angefertigten mentalen Schemata ständig zu modifizieren. So kann bspw. in *Memento* oder *Butterfly Effect* die gesamte Konstruktion im Verlauf und nach der ersten Rezeption kaum erfasst werden; die Häufung des zeitlichen Hin und Her, Portalkonstruktionen, multiple Erzählstränge und der unsichere fiktionale Status vieler Szenen sorgen dafür, dass das Publikum sein Interesse stets wachsam auf die Überprüfung aller Details richten muss.

Bei der Rezeption eines Melodramas wird die Aufmerksamkeit anders strukturiert: Hier ist weniger die Detailfokussierung und minutiöse Prüfung der logischen Konsistenz gefragt⁶⁵ als die Willig- und Fähigkeit, sich auf einen emotionalen Prozess einzulassen.⁶⁶ Die Rezipienten, die sich einem dramatischen Prozess mit tragischer oder komischer Formung hingeben, vertrauen auf das transaktionale Wechselspiel zwischen stimulierendem Material und ihren internen Prozessen.

Eine Transaktion unterstellt eine gegenseitige simultan gekoppelte Wirkungsbeziehung: Eine Ursache kann nur wirken, indem sie sich selbst verändert. [...] Wesentlich ist, dass nicht ein Faktor wirkt und ein anderer beeinflusst wird, sondern zwei Größen in einer Beziehung zueinander stehen, die das Resultat gleichzeitiger Prägung von beiden Seiten ist.⁶⁷

Dabei spielt die von Grodal explizierte „passive Positionierung“ der Zuschauer speziell bei der Rezeption tragisch geformter Dramen eine maßgebliche Rolle: Die Rezipienten werden mit überwältigenden Ereignissen konfrontiert (Krieg, Tod, Verlust, unerfüllte Liebe), die sie zur Akzeptanz und zur Einsicht zwingen, dass man manchen Ereignissen nicht entkommen kann, so dass sie sich den ausgelösten intensiven Gefühlen ausgeliefert fühlen.⁶⁸ Die „passive Positionierung“ bezeichnet also *nicht* die potenzielle Passivität der Zuschauer

65 Das Handling komplexer Informationscluster ist im Genre des „Beziehungsfilms“ bis dato vor allem selten auf formaler Ebene zu finden; ähnliche auf die Bewältigung der Inhalte bezogene Anforderungen, die für das Genre typisch sind, bestehen bspw. in dem Bemühen um Ordnung von sich stetig durch verschiedene Ereignisse (Seitensprünge, Hochzeiten, Geburten, Scheidungen, Todesfälle, Morde) ändernden komplexen Sozialstrukturen (z.B. in *The Godfather*).

66 Die Gewöhnung an diese Rezeptionshaltung bewirkt, dass Rezipienten, die auf den Genuss emotionaler Effekte setzen und romantische, tragische, leidenschaftliche Emotionserlebnisse erwarten, tendenziell gewillt sind widersprechende Momente, bspw. logische Fehler der Narration oder auch strukturell integrierte Spielformen zu übersehen; bspw. in *Gegen die Wand* oder auch *Sliding Doors*.

67 Früh: Unterhaltung durch das Fernsehen, S. 69.

68 Vgl. Grodal: *Moving Pictures*, S. 255.

während der Rezeption; Grodal betont vielmehr, dass die Dichotomie von Passivität und Aktivität im Zentrum des rezeptiven Interesses steht, weil die Zuschauer durch die medial-narrative Stimulation mit ihrer empirischen Ausgeliefertheit konfrontiert werden.⁶⁹ Dem Material kommt dabei die Aufgabe zu, den emotionalen Prozess zu initiieren und zu begleiten, indem die richtigen Clues zum richtigen Zeitpunkt und in der entsprechenden sinnlichen Intensität – weder zu pathetisch noch zu nüchtern⁷⁰ – dargeboten werden.

Filmische Stimuli, die auf narrativ gesteuerte, emotionale Engführung setzen, sind meist derart strukturiert, dass sich die rezeptive Aufmerksamkeit weniger auf das formale denn auf das inhaltliche Geschehen richtet. Die Schwierigkeit besteht dabei vor allem in emotionalen Bewältigungsstrategien, der individuellen Sinnkonstruktion und der emotional-kognitiven Beschäftigung mit den normativen Anteilen des Erzählverlaufs.

Herausforderungen solcher Art stehen folglich auch in einem anderen Verhältnis zum Selbstwert der Rezipienten als die Suche nach logischen Fehlern: Sie können im strengen Sinne nicht versagen, sondern sich höchstens langweilen, wenn der Film das erwünschte kognitiv-emotionale Involvement nicht zustande bringt – dann verliert der Film, nicht das Publikum. Stark vereinfacht und zugespitzt wäre die auf logische (Re-)Konstruktion gerichtete Herausforderung des rätsel- oder puzzleartig geformten ‚Spiel-Films‘ der emotionalen Bewältigung des dramatischen ‚Erzählfilms‘ gegenüber zu stellen. Ein typisches Beziehungsdrama wie *Nirgendwo in Afrika* scheitert bei einer dysfunktionalen Rezeption nicht daran, dass die kausalen Zusammenhänge nicht verstanden würden, sondern allenfalls an dem Eindruck, es sei nichts Interessantes passiert bzw. dargestellt worden – ein deutliches Anzeichen dafür, dass die Stimulation eines intensiven emotionalen Prozesses nicht funktioniert hat.

Das klassische ‚emotionale Substrat‘ des Rätselfilms ist ein weiteres Merkmal, das dieses Genre für die derzeit zu beobachtenden innovativen Verfremdungen extranarrativer Anteile prädestiniert. Das emotionale Thema dieser Filme handelt von Angst, Verunsicherung, Unbehagen, Kontrollverlust (Ohnmacht), Desorientierung, Einsamkeit. Filme wie *Lost Highway*, *Butterfly Effect*, *El Maquinista* und *Memento* erzeugen das Gefühl all jenen dunklen, kriminellen und aggressiven Einflüssen hilf- und haltlos ausgeliefert zu sein, die auch die meist männlichen Protagonisten bedrohen. Emotionale Zustände dieser Art lassen sich durch die formale Abweichung von der narrativen Normalform verstärken: Zu der kognitiven Be- und Überlastung, dem Gefühl, die Informationen interpretativ nicht beherrschen zu können und dem Puzzle aus-

69 Vgl. ebd., S. 253.

70 Das Genre weist intern wiederum eine hohe Differenzierung auf: Was die eine zum Weinen bringt, führt bei einer anderen zu Langeweile.

geliefert zu sein, gesellen sich die genretypischen gestalterischen Mittel, die diese Eindrücke sinnlich noch verstärken.

Es fällt nicht schwer, zu folgern, dass die verunsicherten, desorientierten, versehrten und verfolgten Subjekte auch die dargestellten interfiguralen Beziehungen in Mitleidenschaft ziehen. Im Gegensatz zum ‚postmodernen‘ Beziehungsfilm, in dem die identifikatorischen Angebote via potenzieller Merkmalsübereinstimmung zwischen Figur und Zuschauer erzeugt werden, was aus Zuschauerperspektive positiv bewertete Figurenmerkmale voraussetzt⁷¹, scheint das Ziel der ‚dunklen‘ Rätsel/Puzzle-Filme darin zu bestehen, bei den Rezipienten möglichst viel Angst, Unbehagen und Ekel zu erzeugen. Statt eine empathische „Identifikation“ nahe zu legen wird die Figurenbindung häufig auf die Übernahme der Figurenperspektive reduziert; statt einfühlendem Mitvollzug bedarf es der Distanzierung von den unangenehmen Gefühlen, die in erster Linie kontrolliert werden müssen, so dass die Rezipienten die narrative Entwicklung des Szenarios als kognitiv involvierte und emotional möglichst reservierte Beobachter verfolgen.

Dem gegenüber besteht die Spanne der ‚emotionalen Substanz‘ des Drama-Genres im Changieren zwischen Heiterkeit, Erleichterung, Freude und Trauer, Melancholie und Enttäuschung. Während auf Angst tendenziell mit Kontrollbegehren reagiert wird, besteht der produktive Umgang mit Trauer und Melancholie letztlich in ihrer Akzeptanz.⁷² Für die Erzeugung der Spanne von Trauer bis Heiterkeit sind die formalen „Dekonstruktionen“ kontraproduktiv, betonen sie doch die Elemente selbst und ihr – im Fall des formalen Puzzles sogar unstimmmiges – Verhältnis zueinander. Für die Erzeugung des Eindrucks, von Ereignissen überwältigt und dieser Überwältigung wiederum ausgeliefert zu sein, bedarf es dem gegenüber eines zusammenhängenden Spannungsbogens und der stimmigen Integration aller Elemente.

Während nun die komische oder tragische Lösung eines Konflikts ein zentrales Element in einer Sinn-Aussage oder Werthaltung darstellt, enthält die Lösung eines Rätsels oder Puzzles in erster Linie das Wissen um den logischen Zusammenhang von Sachverhalten – was flankierende Moral- oder Sinnaussagen nicht ausschließt. Insbesondere diejenigen Filme die Rätsel- und Puzzlestrukturen sowohl intra- als auch extranarrativ integrieren, reduzieren im Gegensatz zu genuinen Erzählfilmen häufig die normative Leistungsfähigkeit des zentralen Plot-Konflikts auf dessen erzählstrukturbildendes Potenzial.

71 Beispiele: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Adaptation.*, *Being John Malkovich*.

72 Dabei gehe ich von freiwilligen Rezeptionen aus, denn Rezipienten, die mit Angst oder Trauer nicht konfrontiert werden wollen, werden Filme, die diese Gefühle erzeugen, wahrscheinlich meiden.

Drei Merkmale sind hier von besonderer Bedeutung: Erstens tendieren sie dazu, zugunsten der formalen Konstruktion auf die differenzierte Ausgestaltung ihrer normativen Strukturen und Figuren zu verzichten. Folglich neigen sie weniger zu Tragik oder Pathos, denn beides setzt eine Bindung an Werte voraus, sondern sie tendieren zu Ironie und Zynismus, weil sie Figuren oder deren Handlungen auf einzelne Merkmale reduzieren und diese Stereotypisierungen häufig noch überzeichnen. „Erzählfilme“⁷³ sind stattdessen darauf bedacht, dass die moralischen Überzeugungen, die Zweifel, Wünsche, Ängste und Ziele einzelner Figuren, ihre Motive und ihre persönliche Entwicklung individuell und vor allem für das Publikum glaubhaft wirken; die ernst gemeinten Aussagen dieser Filme werden nicht aufs Spiel gesetzt – sie mögen mehrdeutig sein, implizit vermittelt werden und auf intensive hermeneutische Bemühungen angewiesen sein, aber sie werden weder der Beliebigkeit geopfert noch der (Re-)Konstruktion untergeordnet.

Zweitens wird der Konflikt in den Dienst der narrativen Konstruktion gestellt, so dass es im Filmverlauf weniger um das normative Ringen um Konfliktlösung geht, sondern eher um einen Anlass für die Integration spektakulärer Ereignisse und damit sinnlicher Intensitäten.⁷⁴ Dabei behält der Konflikt seinen dramaturgischen Stellenwert als Plotstruktur⁷⁵, während das Interesse an einer moralischen Lösung verblasst. Drittens besteht die Möglichkeit, die Konfliktstruktur vollständig durch eine Rätselspannung zu ersetzen. Eine solche Konstruktion spaltet das Publikum in diejenigen, die sich freudig auf die Suche nach der Lösung begeben, und andere, die sich um das normative Involvement betrogen fühlen. Die Frage, welche Figur in *Memento* gut oder böse ist oder gar richtig oder falsch handelt, ist wenig wichtig, was zählt ist – ebenso wie in *Lost Highway* und *Mulholland Drive* – die Güte der Konstruktion des eventuell sogar unlösbaren Rätsels.

73 Bspw. *Vozvrashcheniye* (dt.: *Die Rückkehr*), *Capote*, *Das Leben der anderen*, *Volver*, *Munich* etc.

74 Das gilt insbesondere für das hier nicht behandelte Action-Genre. Siehe auch Fahle zur Entwertung der Aktion und Aufwertung der (Selbst-)Reflexivität, Fahle: *Bilder der zweiten Moderne*, S. 22.

75 Konfliktreduktion in *Lola rennt*: Durch die Wiederholung, Raffung und stereotype Andeutung von Themen, Handlungs- und Entwicklungsverläufen wird eine psychologische Engführung verhindert. Die Figuren entwickeln keine Argumente, sie erklären und verteidigen ihren moralischen Standpunkt nicht. Ihre inneren Vorgänge werden weder expliziert noch wird auf diese metaphorisch oder metonymisch referiert, folglich ist der rezeptive Prozess der Introspektion blockiert.

Partiell integrierte Spielformen

Neben den diskutierten strukturell implementierten Spielformen existieren, wie zu Anfang erwähnt, auch *partiell* integrierte Spielformen. So lassen sich Referenzen als Zitate, Analogien, Hin- oder Verweise sehr gefügig einpassen und dosieren. Die Referenz kann sich auf alles richten: Elemente, Strukturen, Konventionen, Formen, Werke, Stile, Figuren auf Inhaltliches oder auch Ästhetisches. Referiert wird zumeist durch Gleichheit oder Ähnlichkeit zum Erstphänomen; Duplikate, Parodien, Satiren, Remakes – sie alle insistieren auf ihnen zu Grunde liegende bekannte Zeichenkonglomerate. Die Voraussetzung für das Erkennen einer Referenz liegt daher immer in der Kenntnis des „ersten“ Phänomens.⁷⁶ Das Abrufen dieser Kenntnis setzt wiederum voraus, dass die Rezipienten dieses Wissen reflektiert haben, darauf zugreifen und es benennen können. Wer die Herausforderung der Referenz meistert und diese selbst erkennt sowie ihren Verweisinhalt kennt, dessen Leistung und Kompetenz wird belohnt.

Da das Referenz-Spiel⁷⁷ dieser einfachen Logik folgt, ist es für Produzenten extrem attraktiv, denn jedes Medienprodukt kann an spezifische Kenner- und Erkennervorlieben angepasst werden.⁷⁸ Das Erkennen und Zuordnen bereitet den Rezipienten Freude, trägt zum Unterhaltungswert und damit zur Popularität von Medienprodukten bei⁷⁹, denn Referenzen fungieren als Dünger im hermeneutischen Garten; ihre Potenz ist immens, eröffnen sie doch Verbindungen zu diversen systematisch und zeitlich entfernten Erzählkosmen. Es ist zweifellos angenehm, sich als souverän, wissend und kompetent zu erleben und frustrierend, nicht dabei zu sein, nicht lachen zu können und die ironischen Momente zu verpassen.

In Rezeptionssituationen, die soziale Dissonanz erzeugen, gerät der Selbstwert in die Bredouille – Abwehr, Verdrängen und Abwertung sind wahr-

76 Vgl. Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 125.

77 Zum Referenzwesen in Kunst, Literatur und Film vgl. Eco: „Serialität“, S. 317.

78 Siehe bspw. Peter Greenaway als Zitator in Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 101f. oder auch die exakte Anpassung an Fankulturen, indem Filme multi-referenziell bestückt und ironisch aufgeladen werden, so dass sie im Bereich der Parodie landen: *Scream*, *Der Wixxer*. Zur Steigerung des Referenzwesens durch TV, Video, DVD siehe Distelmeyer: „Tiefe der Oberfläche“.

79 Joan Kristin Bleicher verweist wiederholt darauf, dass es sich bei all diesen innovativen Bemühungen des ‚postmodernen‘ Films um Aufwertungsstrategien handelt, die zu seiner Popularität und zur optimierten Unterhaltung beitragen sollen (vgl. Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 97) und nicht zuletzt dem Selbsterhalt des Films in Konkurrenz zu anderen attraktiven Medienangeboten, wie Film und Computerspiel dienen (vgl. ebd., S. 98).

scheinliche Reaktionen: Die Eingeweihten und/oder der Film sind dann langweilig, albern, kindisch oder schlichtweg blöd. Die Abträglichkeit für die tragisch-dramatisch fokussierte Rezeption zeigt sich vor allem dann, wenn Referenzen keine zum Sinnangebot des Films passende zweite Kohärenzebene bilden,⁸⁰ sondern willkürlich gestreut sind. Die ludische Qualität eines multireferentiellen Films, dessen Verweise statt in Kohärenz zu münden, eine breite Streuung aufweisen, lenken permanent vom Eigenen der Erzählung ab, weil sie dominant auf Anderes verweisen, eine Tatsache, die das emotionale Involvement stetig stört, wenn nicht gar destruiert.

Im Rahmen der Gegenüberstellung von Spiel und Ernst wird Spiel häufig als die Subversion von Erwartungen verstanden: Die auf dem Wissen, der Kenntnis und den Erfahrungen basierenden Erwartungen der Zuschauer werden mit der augenzwinkernd vermittelten Botschaft, dass doch alles „nur Spiel“ sei, ins Leere laufen gelassen.⁸¹ Wer das Gezeigte ernst nimmt, gar frustriert das Kino verlässt, nicht damit umgehen kann und sich echauffiert, hat eben nicht verstanden, dass gespielt wird. Das „Spiel mit einer Rezeptionshaltung, die erwartet, daß im Film jedes Zeichen seine Bedeutung hat“⁸², bedroht die tragisch-dramatisch fokussierte Rezeption. Das Problem besteht weniger im Verstoß gegen Konventionen oder in der innovativen Verfremdung einer bekannten Form, Figur oder eines Schemas, sondern vor allem darin, dass die an ernsthafter thematischer Auseinandersetzung interessierten Rezipienten nicht auf ihre Kosten kommen.

Es geht weniger um die Offenlegung der Illusionsbildung oder um eine Reflexion über die prinzipielle Perspektivität der Weltwahrnehmung, mehr um eine spielerische Erweiterung der Erzählmittel und um überraschende Norm- und Erwartungsbrüche.⁸³

Eine Erzählung, die basale Hypothesen des Publikums im Verlauf des filmischen Geschehens wiederholt ins Leere laufen lässt, blockiert vor allem die Konstruktion eines bestimmten Sinns – sie testet stattdessen die Akzeptanz von Unsinn. Ironisch oder gar zynisch gefärbte Verstöße gegen Erzählkon-

80 In *Groundhog Day* wird im Kino von Punxsutawneys Frank Capras *It's a wonderful Life* gezeigt – ein Film, der ironisch auf Ritas Welt- und Werthaltung verweist, während *Lola rennt* auf *High Noon*, *Casablanca* und *Alfred Hitchcock's Vertigo* anspielt.

81 In diesen Bereich gehören die Merkmale des ‚postmodernen‘ Films ‚Anti-Konventionalität‘ und ‚dekonstruktive Erzählverfahren‘, vgl. Eder: ‚Postmoderne‘, S. 11ff.; vgl. auch Distelmeyer: ‚Tiefe der Oberfläche‘, S. 85.

82 Felix: ‚Ironie und Identifikation‘, S. 170.

83 Eder: ‚Postmoderne‘, S. 23.

ventionen sind darauf angewiesen, dass das Publikum „versteht“ und akzeptiert, dass „nur gespielt“ wird – ist dies nicht der Fall, sollten Enttäuschung, Empörung, Distanzierung und Abwertung die Folge sein – alles Effekte, die der Nähe zur filmischen Erzählung wenig bekömmlich sind. Nicht Eingeweihte werden, ob der dramatischen Effekte, die verloren gehen, das Kino tendenziell frustriert verlassen.

Fazit

Rezeptive Energie ist stets begrenzt, daher stehen emotionale und kognitive Rezeptionsanteile in einem Konkurrenzverhältnis zueinander: Erhöhter kognitiver Aufwand mindert die Hingabe an den emotionalen Prozess und emotionales Involvement schränkt die Energie für kognitive Operationen ein. Die Dominanz des *Spielfaktors* im Verhältnis zu kompensatorischen Strategien bestimmt also, wie viel Energie für eine genuin erzählerische, auf komplexe intranarrative Zusammenhänge gerichtete Rezeption übrig bleibt. Die positiven oder negativen Auswirkungen durch die Integration ludischer Elemente in Filmen des Drama-Genres hängen folglich stark davon ab, ob die intranarrativen Filmanteile derart betroffen sind, dass die primären Rezeptionsgenüsse gefährdet würden. Kurzfristige Distanzierung kann, wie die Beispiele *Groundhog Day* und *Sliding Doors* zeigen, problemlos durch eine ansonsten enge Orientierung an Genrekonventionen kompensiert werden. Kritisch wird es stets, wenn die Aufmerksamkeit so stark vom narrationsinternen Prozess abgelenkt wird, dass die dadurch hervorgerufene Distanzierung, die Entfaltung dramaturgischer Zusammenhänge und die darauf folgenden emotionalen Effekte – melancholischer oder auch heiterer Art – hemmt.

Weiterhin gilt: Konstruktions- und Kombinationsspiele lenken den Blick auf die Konstruiertheit der Erzählung und sorgen dafür, dass dem Publikum die Gemachtheit und damit die prinzipielle Beliebigkeit des narrativen Geschehens bewusst wird. Referenzen verweisen auf ein Anderes, lenken von der Entwicklung des erzählten Geschehens durch zahlreiche unmotivierte und disparate Verweise auf Externes ab, wohingegen die Anreicherung einer Erzählung mit kohärenten Verweisebenen, die sich möglichst konform zum Sinnangebot verhalten traditionell als Bereicherung empfunden wird. Restarts, Narrationsbrüche sowie die Isolation von Teilen stören den emotionalen Flow und sind bei einer Sinnsetzung, die sich auf ein Ganzes beziehen möchte, eher hinderlich. Ironie und Formen der Selbstreflexivität dürften noch am ehesten zu integrieren sein, weil erstere als narrative Haltung oder auch rhetorische Form und zweitere bspw. als *mise-en-abîme* altbekannte Phänomene der Erzählliteratur sind.

Im Vergleich mit dem ohnehin spielaffinen Rätsel-Genre zeigt sich, dass der genuine Erzählfilm auf seine narrative Einheit und Ordnung sowie seine dramaturgische Formung angewiesen ist. Die fragilen darauf basierenden emotionalen Prozesse bedürfen der möglichst ungeteilten Aufmerksamkeit des Publikums, so dass sich Erzählfilme weniger für die Integration von formalen Verfremdungen oder intertextuellen Ablenkungen eignen – es sei denn, man geht das Risiko ein, das sich empathisch-identifizierende Publikum auf der interpretativen Suche nach Sinn samt seiner Erwartung emotionaler Effekte zu enttäuschen. Sensitive Bereiche des Erzählfilms bestehen vor allem in der sorgfältigen Konstruktion von Handlungsmotiven, der differenzierten Entwicklung von interfiguralen Konflikten sowie der Gestaltung der Figuren selbst. Die Figuren, samt ihrer Wünsche, Ängste und Hoffnungen, die diese Konflikte lösen und eigene Krisen überwinden, sind als Herzstücke des Erzählfilms unverzichtbar, so dass die Hemmung der Figurenbindung, die für tragische und melodramatische Effekte verantwortlich zeichnet, stets eine problematische Angelegenheit darstellt.

Der *Spielfaktor* im Erzählgefüge kann durch eine entsprechende Materialanalyse strukturell beschrieben werden, so dass etwaige Auswirkungen auf die Rezeption etwa in Form von Rezeptionsstrategien auf eine geringe Anzahl von Optionen begrenzt und hypothetisch formuliert werden können. Neben einer exakten Analyse und Beschreibung des Materials ist gerade bei der Implementation des Spielfaktors zu betonen, dass die Entfaltung seines potenziellen Mehrwerts in enger Relation zu den konventionellen Merkmalen des jeweiligen Genres und damit auch den Erwartungen des Publikums steht. Wenn sein formender Einfluss die narrative Basis nachhaltig beeinflusst, kann – will man den Rezeptionseffekt nicht schmälern – eine sorgfältige Kompensation von Nöten sein.

Insbesondere die strukturell integrierten Spielformen bescheren den Filmen aller Genres zweifellos auch neue – nämlich spielerische – Erzählpotenziale. Im Spielfaktor steckt also, neben der Gefahr, das Publikum durch innovative Verfremdung zu verschrecken und zu enttäuschen, auch die potenzielle Erweiterung der narrativen Möglichkeiten, wie der internationale Erfolg von *Lola rennt* belegt. Ein ‚Erzählfilm‘ mit integrierter Spielform bedarf demnach entweder Rezipienten, welche die kurzfristigen Irritationen, Ablenkungen und Fokuswechsel vollständig ignorieren und dennoch auf ihre Kosten kommen, oder er bedarf eines Publikums, das diese Innovation akzeptiert und sie vielleicht sogar als besonderen Mehrwert schätzt. Selbst wenn die Integration des Spielfaktors in den Erzählfilm Folgen für die Form besitzt, die sich auch negativ auswirken *können*, so bleibt seine Macht im Reich der Interpretation doch stets begrenzt. Von den Rezipienten werden erzählte ‚Runden‘ und ‚Restarts‘ interpretativ-vergleichend verarbeitet, so dass sie durchlässig für die emotional

und kognitiv gefärbten Erinnerungen an bereits Geschehenes bleiben. Während es im Spiel beim „Zurück auf Los!“ wenig hilft, den gerade eingebüßten Vorsprung zu bezweifeln, ergibt sich im Film famoser Weise durchaus Sinn, wenn *Phil Rita* gegenüber resümiert: „You know what today is? Today is tomorrow!“⁸⁴

Literaturverzeichnis

- Bleicher, Joan Kristin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 113-132.
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985.
- Bordwell, David: „Postmoderne und Filmkritik: Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten“, in: Rost, Andreas/Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Frankfurt 1998, S. 29-39.
- Bordwell, David: „Film Futures“, in: *SubStance. Issue 97, Vol. 31, No. 1, Wisconsin* 2002, S. 88-104.
- Branigan, Edward: *Narrative Comprehension and Film*, London 1992.
- Branigan, Edward: „Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell’s ‚Film Futures‘“, in: *SubStance. Issue 97, Vol. 31, No. 1, Wisconsin* 2002, S. 105-114.
- Carroll, Noël: „Periodizing Postmodernism?“, *Clio, Volume 26/2, Wisconsin* 1997, S. 143-166.
- Distelmeyer, Jan: „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 63-95.
- Eco, Umberto: „Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien“, in: ders.: *Im Labyrinth der Vernunft: Texte über Kunst und Zeichen*, Leipzig 21989 [1989], S. 301-324.
- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 9-61.

84 Phil Connors in *Groundhog Day*, 01:32:00.

- Felix, Jürgen: „Postmoderne Permutationen: Vorschläge zu einer ‚erweiterten‘ Filmgeschichte“, in: Medienwissenschaft/Rezensionen, 4/96, Marburg 1996, S. 400-410.
- Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“, in: ders. (Hrsg.): Die Postmoderne im Kino. Ein Reader. Marburg 2002, S. 153-179.
- Fahle, Oliver: Bilder der zweiten Moderne, Weimar 2005.
- Früh, Werner: Unterhaltung durch das Fernsehen: Eine molare Theorie. Konstanz: 2002.
- Grabes, Herbert: „Wie aus Sätzen Personen werden... Über die Erforschung literarischer Figuren“, in: Poetica 10, München 1978, S. 405-428.
- Grass, Günter: Die Blechtrommel, 3. Aufl., München 1995.
- Grodal, Torben: Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition, Oxford 1997.
- Heidbrink, Henriette: „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“, in: Schröter, Jens/Schwering, Gregor (Hrsg.): Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, 5. Jg., H. 1/2, Siegen 2005, S. 163-195.
- Jannidis, Fotis: Figur und Person: Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin 2004.
- Persson, Per: Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery. Cambridge: 2003.
- Rost, Andreas (Hrsg.): Zeit, Schnitt, Raum. Frankfurt 1997.
- Tan, Ed: Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine, New Jersey 1996.
- Thompson, Kristin: „Wiederholte Zeit und narrative Motivation in Groundhog Day/Und täglich grüßt das Murmeltier“, in: Rost, Andreas (Hrsg.): Zeit, Schnitt, Raum. Frankfurt 1997, S. 59-94.

Filmverzeichnis

- Adaptation. (USA 2002, Regie: Spike Jonze).
- Alfred Hitchcock's Vertigo (USA 1958, Regie: Alfred Hitchcock).

Being John Malkovich (USA 1999, Regie: Spike Jonze).
Butterfly Effect (USA 2004, Regie: Eric Bress/J. Mackye Gruber).
Caché (Frankreich 2005, Regie: Michael Haneke).
Capote (USA 2005, Regie: Bennett Miller).
Casablanca (USA 1942, Regie: Michael Curtiz).
Cube (Kanada 1997, Regie: Vincenzo Natali).
Das Leben der Anderen (Deutschland 2006, Regie: Florian Henckel von
Donnersmarck).
Der Wixxer (Deutschland 2004, Regie: Tobi Baumann).
El Maquinista (USA 2004, Regie: Brad Anderson).
Family Man (USA 2000, Regie: Bret Ratner).
Fight Club (USA 1999, Regie: David Fincher).
Groundhog Day (USA 1993, Regie: Harold Ramis).
High Noon (USA 1952, Regie: Fred Zinnemann).
It's a Wonderful Life (USA 1946, Regie: Frank Capra).
Crash (USA 2004, Regie: Paul Haggis).
Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).
Lost Highway (USA 1997, Regie: David Lynch).
Memento (USA 2000, Regie: Christopher Nolan).
Mulholland Drive (USA 2001, Regie: David Lynch).
Munich (USA 2005, Regie: Steven Spielberg).
Scream (USA 1996, Regie: Wes Craven).
The Sixth Sense (USA 1999, Regie: M. Night Shyamalan).
Sliding Doors (UK/USA 1998, Regie: Peter Howitt).
Stranger than Fiction (USA 2006, Regie: Marc Forster).
Stranger than Paradise (USA 1982, Regie: Jim Jarmusch).
The Godfather (USA 1972, Regie: Francis Ford Coppola).
The Hours (USA 2002, Regie: Stephen Daldry).

Volver (USA 2006, Regie: Pedro Almodóvar).

Vozvrashcheniye (Russland 2003, Regie: Andrei Zvyagintsev).

When Harry Met Sally... (USA 1989, Regie: Rob Reiner).

Verzeichnis der Spiele

ICO (Japan 2002, Hersteller: Sony).

Andreas Jahn-Sudmann

Spiel-Filme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-)Kino: Zwei Paradigmen

1. Einleitung

Die Rede vom Spiel hat im Zusammenhang mit dem populären Kino gegenwärtig Konjunktur. Während ein vielschichtig metaphorischer Spielbegriff zur Beschreibung zeitgenössischer Tendenzen im massenattraktiven Kino, nicht zuletzt im Kontext wissenschaftlicher Diskurse um das (post-) klassische und postmoderne (Hollywood-)Kino, ohnehin seit Jahren rege und nachhaltige Verwendung findet, rücken vor allem in jüngster Zeit Konvergenzentwicklungen und Wechselbeziehungen zwischen digitalen Games und Filmen ins Zentrum der kulturellen Aufmerksamkeit und Reflexion, die Anlass geben, das Verhältnis von Film und Spiel, sowohl auf der begrifflichen als auch auf der empirischen Ebene, neu zu fokussieren und auszuloten. Im Rahmen meines Beitrags möchte ich zeigen, dass – trotz offensichtlicher Überlagerungen und Berührungspunkte – zwei Spiel-Formen im gegenwärtigen populären Kino¹ grundsätzlich unterschieden werden können: auf der einen Seite solche Spiel-Filme, die in ästhetisch-narrativer Hinsicht eine Ähnlichkeitsbeziehung zu digitalen Spielen aufweisen (Spiel- oder Game-ähnliche Filme) und auf der anderen Seite Filme, die im weitesten Sinne spielerisch mit Bedeutungen umgehen, die ich hier als spielerische Filme bezeichne. Eine Variante dieses Spiels mit Bedeutungen, das postmoderne Intertextualitätsspiel, möchte ich im zweiten Teil dieses Beitrags diskutieren.

1 Im Kontext dieses Beitrags bezieht sich die Rede vom gegenwärtigen postklassischen und postmodernen Kino in erster Linie auf spezifische Erscheinungsformen im (Hollywood-)Film seit den 1990er Jahren.

2. Game-ähnliche Filme

2.1 Ludologen versus Narratologen: Die Game-Studies-Kontroverse

Besonders virulent ist die Auseinandersetzung mit den Ähnlichkeitsbeziehungen von Film und Spiel auf dem noch jungen akademischen Gebiet der *Game Studies*.

Ausgehend von der anhaltenden Debatte zwischen den so genannten Narratologen und den Ludologen in den Game Studies sind von einem ludologischen Standpunkt aus betrachtet *storytelling* und *games* zwei fundamental unterschiedliche Formen kultureller Artikulation, weshalb die Übertragung narratologischer Konzepte auf Computerspiele kritisch betrachtet, wenn nicht ganz abgelehnt wird. So schreibt beispielsweise Markku Eskelinen als prominenter und radikaler Vertreter der Ludologen:

It should be self-evident that we can't apply print narratology, hypertext theory, film or theater and drama studies directly to computer games, but it isn't. [...] Luckily, outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.²

Dagegen behauptet Janet Murray, die vielleicht prominenteste Vertreterin der Narratologen: „Games are always stories, even abstract games such as Checkers or Tetris, which are about winning and losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero.“³ Die hier zitierten Positionen von Murray und Eskelinen stehen *pars pro toto* für eine Debatte, deren argumentative Fronten verhärtet scheinen, wenngleich inzwischen der Anteil jener Positionen, die um einen Brückenschlag bemüht sind, deutlich gewinnt⁴ – was sicherlich eine begrüßenswerte Entwicklung darstellt. So erscheint mir die Prüfung der Anwendbarkeit von literatur- und filmwissenschaftlichen Modellen auf Computerspiele oder die Auseinandersetzung mit den Bedingungen der Möglichkeit des filmischen Erzählens im Spiel ein prinzipiell fruchtbarer Ansatz zu sein, gerade weil auf diese Weise relevante Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den kulturellen Formen zum Ausdruck kommen. Ein solcher Zugang beinhaltet sinnvollerweise auch die umge-

2 Eskelinen: „Towards Computer Game Studies“, S. 36.

3 Murray: „From Game-Story to Cyberdrama“, S. 2.

4 Vgl. Jenkins: „Game Design as Narrative Architecture“.

kehrte und tendenziell in der bisherigen Debatte vernachlässigte Perspektive: die Analyse von Geschichten im Kontext der Diskurse um die digitalen Spiele. Dabei kann der hier eingenommene Fokus auf populäre (Hollywood-)Filme natürlich nicht das gesamte Potential der Betrachtung von *stories* und *games* abdecken, sondern lediglich einen Ausschnitt erfassen. Außerdem wird es nicht darum gehen, mit Blick auf die Film-Game-Beziehungen, erneut die Positionen der Ludologen und Narratologen abzuarbeiten, auch wenn entsprechende Bezüge nicht gänzlich vermieden werden können. Vielmehr möchte ich zunächst unter Berücksichtigung des postklassischen Hollywood-Diskurses eher *die Bedingungen der Möglichkeit* einer Betrachtung von Hollywoodfilmen als *Game-ähnlich* reflektieren.

2.2 Games und Filme – Verbindungslinien und wechselseitige Transformationsnutzung

Gegenwärtig werden Computerspiele häufig nicht nur hinsichtlich ästhetischer Unterschiede und Gemeinsamkeiten mit Filmen verglichen, sondern um ihre kommerzielle Bedeutung herauszustellen; denn die weltweiten Umsätze aus dem Geschäft mit der Spielesoftware, so die weitverbreitete Behauptung, hätten mittlerweile die der Hollywood-Filmindustrie übertroffen.

Hier ist zu ergänzen, dass dies nur im Verhältnis zu den Umsätzen aus der Erstverwertung zutrifft. Nimmt man die üblichen anderen Auswertungsplattformen hinzu, sind die Filmeinnahmen um das Vierfache höher anzusetzen als die aus der Spielesoftware.⁵

Mit der gewachsenen ökonomischen und kulturellen Bedeutung der digitalen Spiele scheint jedenfalls ihr Einfluss auf die populäre Filmpraxis insbesondere Hollywoods deutlich zuzunehmen. Dabei sind Verbindungen zwischen Film- und Spieleindustrie alles andere als ein neues Phänomen.

So gehört die nachgelagerte Auswertung von Filmen als Spiel vor allem bei besonders populären Blockbusterproduktionen im Rahmen der Entwicklung erfolgreicher Franchises seit den frühen 1980er Jahren zur Standardpraxis. Und auch die erste parallele Veröffentlichung von Film und Spiel datiert aus dieser Zeit. Im Juli 1982 lief die Walt Disney-Produktion *Tron* in den amerikanischen Kinos an, während in etwa parallel das gleichnamige Arcade-Game erschien. Die Handlung des Films spielt größtenteils innerhalb einer ästhetisch beeindruckend generierten Computerspielwelt und erzählt vom Kampf eines um seine Rechte an einem erfolgreichen Spieltitel betrogenen Hackers und Spielhallenbesitzers namens Kevin Flynn, der bei dem Versuch, in die Com-

5 Müller-Lietzkow u.a.: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Spieleindustrie.

puteranlage seines ehemaligen Arbeitgebers ENCOM einzudringen von einem böartigen, außer Kontrolle geratenen Master Control Programm in den Computer hineingezogen (digitalisiert) wird und als Spielfigur in der virtuellen Welt getötet werden soll. Doch die Rechnung geht, man ahnt es, nicht auf – mit Hilfe eines unabhängigen Systemsicherheitsprogramms, TRON, gelingt es Flynn das MCP auszuschalten und in die reale Welt zurückzukehren. Mögen die Story-Qualitäten manchen der zeitgenössischen Kritiker missfallen haben, konnte der Film in formalästhetischer Hinsicht seinerzeit mit einer bis dahin unbekannten, fast nahtlosen Kombination von computergenerierten Szenen und *live action material* sowie mit innovativen visuellen Effekten aufwarten. Trotzdem war der Film im Gegensatz zum Spiel eine kommerzielle Enttäuschung.

Ebenfalls im *Tron*-Jahr begann ein Hollywood-Studio, im Sinne der üblichen Diversifikationsstrategien auch auf den Spielmarkt vorzudringen und selbst Spiele zu entwickeln und zu vertreiben: George Lucas mit seiner Tochterfirma Lucasfilm Games (heute: LucasArts), die seit ihrer Gründung 1982 einige der populärsten Produkte der Computer- und Videospiegelgeschichte entwickelten.⁶ Die Herkunft aus dem Filmbereich hatte die Entwicklung der Spiele von Beginn an nachhaltig beeinflusst und gehört noch heute zur Unternehmensphilosophie, wie man auf der Homepage des Studios nachlesen kann:

Today, LucasArts continues to advance the art of game design, while still adhering to its original design philosophy: to create games that inspire, challenge and engage players. Consistent with Lucasfilm's movie heritage, each game combines vital film elements – compelling storytelling, painstaking character development and vivid settings – with interactivity or ‚gameplay‘ acting as the element that distinguishes games from more traditional, linear mediums.⁷

Bis vor kurzem wurden, gemessen am jährlichen Output Hollywoods insgesamt, eher selten Filme realisiert, die auf bereits populären Spielen basieren.⁸ Doch gegenwärtig scheint auch diese Adaptionsexpraxis, trotz zahlreicher Misserfolge,⁹ häufiger Anwendung zu finden. Außer der internationalen Co-Produktion *Silent Hill*, die an der Kinokasse ebenfalls kaum reüssieren konnte,

6 U.a. *Rescue on Fractalus!*, *Labyrinth*, *Maniac Mansion*, *Loom*.

7 LucasArts, o.V., Webseite.

8 Beispiele aus der ersten Hälfte der 1990er Jahre sind u.a.: *Super Mario Bros.*, *Double Dragon*, *Mortal Kombat*.

9 *Super Mario Bros.*, *Doom* und *Final Fantasy: The Spirits Within* seien hier exemplarisch genannt.

befinden sich aktuell mindestens sechs Umsetzungen erfolgreicher Spiele in Vorbereitung oder im Dreh.¹⁰ Gerade bei letzterer Form der Transformationsnutzung liegt es nahe, Spielelemente für Zuschauer erkennbar in die Erzählweise und Ästhetik der Filmfassung zu integrieren. Wenig überraschend sieht man z.B. in der Filmversion des First-Person-Shooters *Doom* gegen Ende eine mehrminütige Actionsequenz aus der subjektiven Kameraperspektive des Protagonisten, während zu Beginn des Films der Spielbezug schon dadurch akzentuiert wird, dass sich einer der Soldaten mit einem Handheld-Spiel die Zeit vertreibt.

Aber auch solche zeitgenössischen populären Filme wie *The Matrix*, *The Fifth Element*, *King Kong* oder *Starship Troopers*, die zunächst im Kino und nachgelagert als Spiel veröffentlicht wurden, zeigen zum Teil deutlich Ähnlichkeiten zu den Artikulationsformen digitaler Spiele. Hierbei stellt sich grundsätzlich die Frage, inwieweit die nachgelagerte Nutzung als Spiel bereits den Herstellungsprozess des filmischen Produkts beeinflusst und dieser gezielt auf eine Mehrfachverwertung als Spiel ausgerichtet ist.

Wie eng die Produktion von Film und Spielen mittlerweile aufeinander abgestimmt sind, zeigt Peter Jacksons *King Kong*-Remake. Bereits während der Drehphase wurden dem Spielehersteller Ubisoft Material vom Film-Set und Konzeptzeichnungen des Regisseurs zur Verfügung gestellt. Außerdem ist Jackson finanziell an der Spielversion beteiligt. Ein weiteres Beispiel für diese Praxis ist das Spiel *Enter the Matrix*. Die Regisseure ließen hier zwei Stunden zusätzliches 35mm-Material exklusiv für das Spiel drehen, das die Geschichte des Films *mutatis mutandis* nicht um-, sondern eher fortsetzt.

Insgesamt ist abzusehen, dass Film- und Spieleindustrie, soweit sie als Bestandteil globaler Medienkonzerne überhaupt noch als getrennte Produktions-sphären zu begreifen sind, im Bemühen um Synergieeffekte und Franchises, Games und Movies, auf allen Ebenen, von der Produktion, über Marketing und Distribution, bis hin zur Aufführung, bereits miteinander verbinden oder ein Zusammengehen zu forcieren suchen.¹¹

Neben den genannten ökonomischen, produktionsspezifischen Aspekten existieren eine Reihe weiterer Berührungspunkte zwischen Film und Computerspiel: Beide teilen ähnliche Zielpublika, diverse Filmgenres sind auch

10 Zu nennen wären: *DOA: Dead or Alive*, *Spy Hunter: Nowhere to Run*, *Halo*, *Alice*, *Resident-Evil: Extinction* und *Castlevania*. Vgl. Snider: „More video games leap to film“.

11 Sei es in Form der Cross-Promotion bei der Transformationsnutzung von Film als Spiel und umgekehrt oder durch die neue Generation von Game-Konsolen, die Spielfilm-DVDs ebenso abspielen können wie Games etc. Vgl. dazu ausführlich den Beitrag von Jan Distelmeyer in diesem Band.

Spielgenres (Action, Horror, Science-Fiction, Martial Arts, Sport, etc.) und nicht zuletzt tauchen digitale Techniken wie das Flow-Mo-Verfahren oder Morphing sowohl in Filmen (*The Matrix*) wie in Spielen (*Max Payne*, *Enter the Matrix*) auf.

Indes wäre es eine verkürzte Betrachtung, die Game-Ähnlichkeit vorrangig mit Hinweis auf gemeinsame ökonomisch-industrielle Praktiken zu erklären. Selbst jenseits der dominanten Logik einer Mehrfachverwertung und produktionsspezifischer Kopplungs- und Integrationsbemühungen, die auch als Vermeidungsstrategien einer Konkurrenzsituation zwischen den Industriebereichen gedeutet werden können, stellen digitale Spiele sicherlich eine ästhetische Herausforderung und Inspirationsquelle für das Kino dar. Kulturell hoch gehandelte Filme wie *eXistenZ* oder *Lola rennt* zeigen, dass game-ähnliche Merkmale wie das Rundenprinzip, Figuren in Warteschleifen etc. auch dazu dienen *können*, eine Ästhetik der Antikonventionalität zu etablieren, die sich tendenziell gegen etablierte Erzählverfahren des populären Kinos entfaltet und insofern der Differenzlogik etwa des Arthouse-Independent-Kinos folgt. Ausgehend von dem nach wie vor ‚schlechten‘ Image, das digitale Spiele in der Öffentlichkeit haben, kann die Integration gametypischer Merkmale im Dienste filmästhetischer Innovation und Abgrenzung gegenüber Konventionen, sicherlich als eine Form der kulturellen Aufwertung der Games verstanden werden.

Andererseits bietet etwa *eXistenZ* wahrlich keine behagliche Vision einer spielerischen Cyberzukunft, sondern schreibt eher jene filmischen Narrationen fort, welche das Spielerlebnis als Albtraum einer Ununterscheidbarkeit oder Entgrenzung von Virtual Reality und Real Life ausstellen, insofern Letzteres in Cronenbergs filmischer Konstruktion verschachtelter Spielsituationen überhaupt nicht mehr verfügbar zu sein scheint und damit auch ein Ende des Spiels nicht abzusehen ist. Jenseits solch düsterer Erzählungen lassen auch die realen Diskurse von Film-Game-Beziehungen nach wie vor eher selten auf eine gewachsene kulturelle Wertschätzung (digitaler) Spiele schließen.

2.3 Film-Spiel-Beziehungen im Kontext des postklassischen Hollywood-Diskurses

Geoff King und Tanya Krzywinska kommen beispielsweise zu dem Befund, dass es zunächst einen wichtigen Unterschied macht, ob man im Kontext von Filmen Spielähnlichkeiten thematisiert oder umgekehrt den filmischen Charakter digitaler Spiele diskutiert.¹² Zu Recht bemerken sie, dass kinematografische Attribute häufig, nicht zuletzt von Game-Designern selbst, benutzt

¹² King/Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“, S. 16.

werden, um ein Computerspiel zu ‚adeln‘, während die Thematisierung von den Spielähnlichkeiten eines Films oft abwertend konnotiert ist, speziell in der Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Hollywood-Blockbusterkino:

Some critics of contemporary Hollywood cinema cite games, along with other formats such as film-based theme-park rides, as a potentially deleterious influence on films, contributing to a process in which narrative, particularly, is said to be undermined in favour of the production of spectacle and sensation.¹³

Ähnlich äußert sich Natascha Adamowsky über Filme wie *The Matrix*, *Jurassic Park* oder *Lara Croft: Tomb Raider*, die ihrer Ansicht nach in Dramaturgie und Ästhetik Computerspielen entsprechen.

Worauf all diese [game-ähnlichen] Filme setzen, ist der spektakuläre Rausch in Sound und Vision, zusammengehalten meist nur noch von einer Event-Dramaturgie, die an die Stelle einer geschlossenen Geschichte einen Fluß der Sinnessensationen setzt. Spieler wie Zuschauer treffen sich [...] körperlich ähnlich ‚stillgelegt‘, in der Erfahrung von Lebendigkeit. Worauf das Action-Kino wie die *Thrill-games* gleichermaßen zielen ist die Erzeugung vollkommener Präsenz.¹⁴

Es ist offenkundig, dass nach Auffassung von Ludologen wie Espen Aarseth oder Markku Eskelinen die These Adamowskys allein schon deshalb nicht akzeptabel ist, weil sie ohne Differenzierung Filme und Spiele sowohl auf der Produkt- als auch auf der Rezeptionsebene gleichsetzt, von nicht näher elaborierten Kategorien wie „Thrill-Games“ und „Action-Kino“ oder „vollkommene Präsenz“ ganz zu schweigen.

Darüber hinaus fügt sich Adamowsky in die Reihe jener Kritiker des gegenwärtigen Hollywoodkinos ein, die laut King und Krzywinska überschätzen, inwieweit eine (digitale) Ästhetik des Spektakels die klassische Erzählweise Hollywoods zurückdränge, und andererseits übersehen, dass eine Reihe anderer Faktoren¹⁵ außer dem Einfluss von Spielen herangezogen werden können, um die besonderen Qualitäten, die diese Filme auszeichnen, zu erklären.

13 Ebd.

14 Adamowsky: „Was ist ein Computerspiel?“, S. 21.

15 Hier verweist King an anderer Stelle (ders.: *New Hollywood Cinema*, S. 178ff.) zuvorderst auf die ökonomisch-industrielle Logik der Blockbusterstrategien, die mit einer solchen Ästhetik korrespondiert: „The aim of the corporate blockbuster is to make big splash, to create impact both pre-publicity and during the crucial opening weekend. A big, noisy, no-holds-barred spectacular offering might be assumed to do this most effectively“ (ebd.: S. 196).

Tatsächlich kann man kaum davon ausgehen, dass textuelle Merkmale des klassischen Hollywoodkinos, wie sie etwa von David Bordwell, Kristin Thompson und Janet Staiger in ihrer maßgeblichen Studie *The Classical Hollywood Cinema* formuliert wurden, im gegenwärtigen spektakel- oder actionorientierten Eventkino außer Kraft gesetzt werden. Vielmehr bedienen sich – dies hat Kristin Thompson¹⁶ unlängst noch einmal in einer aktuelleren Studie aufgezeigt – Regisseure des New Hollywood der gleichen konventionellen Erzählstrategien, wie sie bereits in der so genannten klassischen Studioära vorherrschten.

Gleichwohl lässt sich diskutieren, inwieweit die Dominanz eines um Opulenz und Spektakel bemühten Kinos eine durchaus klassisch konzipierte Erzählstruktur und Dramaturgie in den Hintergrund treten lässt, ohne sie damit zu suspendieren. Ebenso kann man sicherlich diskutieren, inwieweit *story values* wie z.B. narrative Komplexität in Filmen wie *Independence Day*, *Daylight*, *Godzilla* oder *Armageddon* auf dem Altar der *visual values* geopfert werden.

Abgesehen davon gilt es aber im Blick zu behalten, dass Hollywood auch in der klassischen Studioära auf ein Kino der visuell-ästhetischen Opulenz setzte, damit der Besuch eines Filmtheaters zum Leinwandlerlebnis wurde. Dennoch stellt das von Tom Gunning beschriebene *cinema of attractions*, das mit seiner Dominanz und Zurschaustellung visueller Techniken und Effekten gegenüber dem Moment des Narrativ-Diegetischen für die Zeit bis 1906/07 charakteristisch war, in der klassischen Studioära tendenziell eher eine Subform dar (etwa in Genres wie dem Musical). So offenkundig nun Parallelen zwischen dem populären Event-Blockbuster der Gegenwart und dem „Kino der Attraktionen“ jener Periode des so genannten „frühen Films“ erscheinen mögen: was das vermeintliche Primat von Schau- vor Erzählwerten betrifft, ist zu bedenken, dass das postklassische Kino bzw. dieser Diskurs stets vor dem Hintergrund des in seiner Erzähl- und Produktionsweise *entwickelten* klassischen Hollywoodkinos gesehen werden muss, weshalb die Bezugnahme auf Gunnings Konzept für die aktuellen Debatten im Grunde wenig hergibt.

Die Diskussion um den Event- und Spektakelcharakter des gegenwärtigen Hollywoodkinos und die Auswirkungen auf die Erzählweise berührt aber nur einen Aspekt jener Diskurse, welche die historische Entwicklung und das gegenwärtige Erscheinungsbild des amerikanischen Films im Hinblick auf Kontinuitäten und Transformationen zu reflektieren suchen und die unter unterschiedlichen Konzepten wie postfordistisches, postklassisches, postmodernes Kino oder auch New Hollywood-Kino figurieren.¹⁷ Dabei geht es, bei aller

16 Thompson: *Storytelling in the New Hollywood*, S. 344.

17 Zur Übersicht der einzelnen Konzepte vgl. u.a. King: *New Hollywood Cinema*.

notwendigen Differenzierung und perspektivischen Schwerpunktsetzung und zeitspezifischen Verortungen der jeweiligen Ansätze, grundsätzlich nicht nur um Fragen und Aspekte der Ästhetik und des Narrativen, sondern ebenso um ökonomische wie um weitestgehend soziokulturelle Aspekte, die hierbei eine tragende Rolle spielen.

Ferner ist zu bedenken, worauf u.a. Peter Krämer verwiesen hat, dass Konzepte wie das postklassische Kino keinesfalls einen fundamentalen Bruch des gegenwärtigen Hollywood gegenüber dem klassischen postulieren, sondern die Veränderungen der kulturellen, textuellen, ökonomischen Praxis durchaus mit Blick auf die jeweiligen Kontinuitätslinien zu reflektieren beanspruchen. Die besondere Verpflichtung, Kontinuitäten zu beachten, gilt insbesondere für die Analyse jener spezifischen Ereignisse oder Entwicklungen, denen man einzeln oder im Zusammenwirken *ex post* oder *in statu nascendi* einen Zäsurcharakter zubilligt, und nicht zuletzt in der Beurteilung der wechselseitigen Ähnlichkeitsbeziehungen und des gegenseitigen Einflusses von digitalen Spielen und Filmen.

Die kulturelle Entwicklung und Etablierung digitaler Spiele sowie überhaupt der so genannten *Neuen Medien* konfigurieren die Beziehung der Medien zueinander neu, indem die neuen Medien die ästhetischen und kulturellen Praktiken der vorgängigen Medien integrieren und fortschreiben, überbieten oder in spezifischer Weise neu- und umgestalten. Bolter und Grusin haben diesen Prozess als *remediation* bezeichnet und dessen vielfältige Verlaufsformen neben zahlreichen alten und neuen Medien auch anhand von Computerspielen wie z.B. *Myst* aufgezeigt,¹⁸ ein Spiel, das nach Ansicht der Autoren nicht nur

18 Dem Konzept der remediation ist dabei eine historisch weit zurückreichende Zwillingenlogik kultureller Triebkräfte eingeschrieben, welche die Autoren kategorial anhand der ihrer Konzeption zufolge nur scheinbar widersprüchlichen Polaritäten von hypermediacy und immediacy festmachen. Letztere verweist auf jenes kulturelle Begehren respektive seiner analogen Techniken der Transparenz „to get beyond the medium to the objects of representation themselves“ (Bolter/Grusin: Remediation, S. 83), während die hypermediacy eine gegenläufige Ästhetik eines visuellen Stils bezeichnet, mittels derer die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf die Zeichen der Mediatisierung und die Präsenz des Mediums gelenkt wird (ebd.: S. 34). Aber trotz der augenscheinlichen und grundlegenden Differenz hinsichtlich ihrer Produktionsweisen und Ausdrucksformen, so die Argumentation der Verfasser, treffen sich hypermediacy und immediacy darin, eine spezifische Erfahrung des Realen im Rezipienten zu evozieren: „an immediate (and therefore authentic) emotional response“ (ebd.: S. 53), insofern ein vollständig transparentes Medium, das ohne jegliche Spuren der Mediatisierung auskommt, nicht verfügbar ist oder sein kann (selbst wenn die Akte der Remediation im Sinne einer Überbietungslogik diesem Ideal verbunden bleiben), ein Scheitern der immediacy im Sinne der Transparenzlogik also unumgänglich ist, verschiebt sich das ursprüngliche Begehren nach Unmittelbarkeit gleichsam in sublimierter Form auf die Faszination des

als „allegory about remediation of the book in an age of digital graphics“¹⁹ betrachtet werden kann, sondern das u.a. exemplarisch illustriert, wie Computerspiele sich ästhetisch beim Film bedienen.

Bolter und Grusin thematisieren ferner, wie durch die Entwicklung neuer Medien die Ästhetiken und Praktiken *vorgängiger* Medien affiziert und umgestaltet werden, was sie als *retrograde remediation* bezeichnen:

[J]ust as computer games seek to borrow the cachet of cinema by styling themselves as interactive film, so Hollywood cinema is trying to co-op our culture's fascination with new media by using digital graphics to refashion traditional, linear films.²⁰

Diese Aussage, die eine wechselseitige Betrachtung von Film und Spielen nahe legt, ist insofern irreführend, weil Bolter und Grusin gerade nicht aufzeigen, auf welche Weise die Hollywood-Filmpraxis durch digitale *Spiele* verändert wurde/wird. Sie erläutern lediglich, so auch der Wortlaut des Zitats, dass digitale visuelle Technologien/Grafiken das Hollywood-Kino beeinflusst haben.

Ähnlich irreführend bzw. immanent widersprüchlich ist die Bezeichnung von Computerspielen als *interactive cinema*. Ohne auf die Argumente der Ludologen („Spiele sind in erster Linie Spiele“) gegen solche Deklarationen zurückzugreifen zu wollen, wird hier der Akt der Remediation vor allem als Fortschreibung eines Mediums, nämlich des Films, stilisiert, wo Bolter und Grusin doch sonst permanent betonen, dass neue Medien wie Computerspiele *diverse* alte Medien, u.a. eben auch das Fernsehen,²¹ (neu) gestalten. Darüber hinaus nehmen die Autoren sehr wohl Unterschiede zwischen eher abstrakt-reduzierten Spielen wie etwa *Pong* und eher filmisch geprägten Spielen wie *Myst* zur Kenntnis und sehen auch Differenzen zwischen *Myst* und den erzählerischen und ästhetischen Praktiken Hollywoods.

Insgesamt betrachtet haben King und Krzywinska sicherlich Recht, wenn sie skeptisch anmerken, dass letztlich nur sehr wenige Filme formale Qualitäten ausstellen, die spezifisch auf den Einfluss einer Game-Ästhetik verweisen.²² Spieltypische Merkmale wie Time-Out-Verfahren, Wettkampfsituationen, Rundenprinzip, Levelstrukturen gehörten bereits, in unterschiedlicher Ausprägung, zum narrativen Repertoire etwa des klassischen Hollywoodkinos,

Medialen und ihrer hypermediacy (vgl. ebd.: S. 236), die damit auch die ersehnte Erfahrung des Authentischen beerbt.

19 Ebd., S. 94.

20 Ebd., S. 147.

21 Ebd., S. 92f.

22 King/Krzywinska: „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“, S. 16.

teils war ihre Funktion aber auch etablierte Erzählmuster zu brechen und das Kino als ein modernes, erneuerungsfähiges zu konstituieren. Und sicherlich ist manches, was z.B. am klassischen Hollywoodkino als spielähnlich erscheint, wenn auch nicht durch digitale, aber doch zumindest durch reale (analoge) Spiele beeinflusst worden.

Gleichwohl verändern die digitalen Spiele nicht nur die kulturelle Praxis vorgängiger Medien, sondern stellen ebenso *den Blick* auf die vorgängigen Medien neu ein. Computerspiele und ihre ästhetischen und narrativen Formen können nicht zuletzt dazu dienen, die Geschichte des Films in ihrem Lichte neu zu betrachten und solche Filme herauszustellen, die mehr als andere geeignet scheinen, Ähnlichkeitsbeziehungen zu digitalen Spielen herauszuarbeiten, in dieser Hinsicht ist Spielähnlichkeit auch Bestandteil eines spielerischen Umgangs mit Bedeutungen, der nachfolgend – in seiner postmodernen Form – als Spiel-Form des Spiel-Films untersucht werden soll.

3. Postmoderne Intertextualität und spielerische Filme

Im Rahmen seiner Auseinandersetzung mit dem postklassischen und postmodernen Film der 1990er Jahre hat Jens Eder²³ versucht, den postmodernen Film in einer für die Postmoderne untypischen Betrachtungsweise, vor allem durch „ein Netzwerk ästhetischer Merkmale zu bestimmen“ und zu systematisieren, wobei er mit Konzepten wie „Intertextualität“, „Spektakularität und Ästhetisierung“, „Selbstreferentialität“ und „dekonstruktive[r] Anti-Konventionalität“ vier entscheidende „Merkmalsbereiche“²⁴ identifiziert. Ein Merkmalsbereich, die Intertextualität – nach Eder für den „Grad der ‚Postmodernität‘“²⁵ eines Films besonders relevant – soll hier nachfolgend spieltheoretisch reflektiert werden.

Grundsätzlich lassen sich zwei Ansätze von Intertextualität unterscheiden: So wurde der Begriff in der Literaturtheorie der 1970er Jahre insbesondere bei Julia Kristeva in einem sehr weit gefassten Sinne entwickelt, um den dynamischen und offenen Charakter von Literatur im Allgemeinen zu reflektieren. Ein zweiter Ansatz, der vor allem auf die Studien des Literaturwissenschaftlers Gérard Genette zurückgeht, bemüht sich in erster Linie darum, die Beziehungen zwischen konkreten Texten zu analysieren und zu systematisieren. Beide wissenschaftlichen Konzepte wurden sinngemäß mit weitreichenden Implikationen auf den Film übertragen.

23 Eder: „Die Postmoderne im Kino“, S. 4.

24 Ebd.: S. 14.

25 Ebd.: S. 11.

Der filmische Text, wenn man denn den Textbegriff für den Film gelten lassen will, kann demzufolge *erstens* im poststrukturalistischen Sinn unabhängig von seiner konkreten Form, grundsätzlich als dynamisch, offen und intertextuell gesehen werden und *zweitens* lassen sich jene Beziehungen von Filmen zu anderen Filmen oder zu anderen Texten und Erzähltraditionen, die durch das filmische Artefakt selbst aufgerufen werden oder darin strukturell angelegt sind, klassifizieren und untersuchen, in beiden Analysezugängen nimmt das Spiel eine zentrale Rolle ein, wobei ich mich hier auf Letzteren, den auch Jens Eder im Sinne seines systematisierenden Zugriffs favorisiert, konzentrieren möchte.

Filmische Intertextualität (ebenso wie Selbstreferentialität) ist natürlich keine Erfindung des postmodernen Films (oder des postmodernen Films im postklassischen Hollywoodkino). Stets haben Filme, seien es Kunstfilme oder massenattraktive Filme, auf Traditionen, Bilder und Texte der Filmgeschichte und im weitesten Sinne der Kulturgeschichte zurückgegriffen. Gleichwohl wird Intertextualität immer wieder als hervorstechendes Merkmal des postmodernen Kinos betont. So charakterisiert etwa Jürgen Felix das postmoderne Kino als „ein Kino der Zitate, als ironisierendes Spiel mit tradierten Genrekonventionen und medialen Versatzstücken oder als ein die Wahrnehmung überwältigendes audiovisuelles Spektakel, als eklektizistisches ‚Formenflimmern‘ oder homogenisierende ‚Patchwork-Dramaturgie‘“.²⁶

Was ist aber, jenseits eines solchen an gängigen Schlagworten orientierten Umrisses, das besondere Gepräge von Intertextualität im postmodernen Kino? Hier verweisen Eder²⁷ und andere²⁸ zu Recht darauf, dass die Möglichkeiten des Films, sich auf andere Formen und Inhalte vorgängiger Medien und Kulturprodukte zu beziehen, im 20. Jahrhundert und vor allem in den letzten Jahrzehnten enorm expandiert sind. Das Besondere ist hierbei jedoch nicht das bloße Anwachsen von Bezugsmöglichkeiten, was sich wohl aus dem Prozess der kultur- und mediengeschichtlichen Entwicklung notwendig ergibt, und auch nicht die damit einhergehende und zum Ausdruck kommende Logik einer Überbietung, was ebenso zur kulturellen Erscheinungsform des *modernen* Films (oder der Moderne) gehört, sondern die erhebliche Beschleunigung in der technisch-apparativen Entwicklung medialer Formen der audiovisuellen *Massenkultur* sowie die Geschwindigkeit ihrer vielfältigen Ausdifferenzierung und die gewachsene Optimierung der Remediationsakte, was ihre (bedingt wechselseitige) Integrations-, Synthese-, Kopplungs- und Simulationsfähigkeit betrifft.

26 Felix: „Postmoderne Permutationen“, S. 408.

27 Eder: „Die Postmoderne im Kino“, S. 13.

28 Carroll: „The Future of Allusion“, S. 253.

Auf dieser Basis artikuliert sich Intertextualität im postmodernen Kino als ob es keinerlei Beschränkungen hinsichtlich dessen gäbe, was, auf welche Weise, in welcher Häufigkeit und Abfolgedichte und in welcher Kombination, als Referenz in Frage kommt. Während die Verweise des traditionellen Erzähl- und Kunstkinos eher auf einen spezifischen Bereich beschränkt waren, setzt das postmoderne populäre Kino auf radikale Heterogenität, unkonventionelle Verknüpfungen und dekonstruktivistische Ansätze im Sinne einer Herausforderung und Auflösung kultureller Grenzen und Ordnungen. Im postmodernen Kino sind Hoch- und Populärkultur ein tendenziell gleichwertiger Fundus, aus dem man sich bedient: die Hierarchien zwischen schweren und leichten Zeichen erscheinen (in diesem Rahmen) nivelliert oder verschwinden. Zudem werden gemäß herkömmlicher Auffassung als trivial angesehene Formen der Medien- und Populärkultur, Computerspiele, B-Movies, Werbung etc. durch die Praxis des postmodernen Films aufgewertet, während die Zeichen und Praktiken der Hochkultur gleichsam popularisiert werden, wodurch sie, zumindest ein Stückweit ihren exklusiven Status verlieren. Diese Prozesse gehen ferner mit einer Veränderung eines Publikums einher, dessen Medienkompetenz und -sozialisation enorm angewachsen ist; nicht nur durch die Vielfalt, Allgegenwärtigkeit und tatsächliche Nutzung aktueller Medienangebote, sondern auch durch die Präsenz der Mediengeschichte in den aktuellen Medien, und durch die (populäre) Reflexion über Medien (in den Medien).

Die Spezifik einer postmodernen Intertextualität, in Abgrenzung zu einer modernen Filmpraxis, lässt sich aber auch an dem Begriff des Spiels oder dem Attribut des Spielerischen festmachen. So schreibt Joan-Kristin Bleicher:

Die Vertreter der Postmoderne nahmen nun Abstand vom Innovationsprinzip der Moderne und ersetzten es durch das Prinzip des spielerischen Umgangs mit bestehenden Ausdrucksformen und Kunstprodukten der Vergangenheit. Das postmoderne Spiel, das auch unterhaltsam sein soll, tritt an die Stelle des Experiments der Moderne, das sich eher als Reflexionsarbeit mit Innovationsanspruch versteht. Im Unterschied zur bisherigen Traditionslinie des selbstreferentiellen Films legt der postmoderne Film seinen Schwerpunkt nicht auf die Thematisierung des Produktionsprozesses und -betriebes, also darauf, dass und wie Filme gemacht werden, sondern auf die Thematisierung der Stilmittel und Inhalte, also darauf, was Filme erzählen und wie sie es tun – also auf die Intertextualität.²⁹

29 Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 114f.

Obgleich hier der Spielcharakter der postmodernen Intertextualität betont wird, bleibt in Bleichers Erläuterung der verschiedenen Ausdrucksformen der Referenzspiele, vom Pastiche bis zur Parodie, das intertextuelle Spiel *als Spiel* dennoch weitestgehend unbestimmt.

Nun könnte man argumentieren, dass das, was im postmodernen Sinne das Spiel auszeichnet, nicht nur als Konzept postmoderner *Theorie* wie etwa bei Derrida, sondern auch als Konzept einer postmodernen *Filmpraxis*, sich einer Fixierung, einer definitorischen Bestimmung fortlaufend entzieht bzw. entziehen muss, eben weil gleichsam der Begriff selbst für diese Nichtfixierbarkeit und Offenheit steht und insofern eher als Metapher fungiert.

Dennoch meine ich, dass sich Unterscheidungen, Abgrenzungen und Annäherungsweisen finden lassen, die sich für eine Profilierung des Spiels/des postmodernen Intertextualitätsspiels eignen.

Die Vorstellung von *Intertextualität* als Spiel lässt sich begreifen im Sinne von spielerischen Texten als Spiel um/mit Bedeutungen zwischen Filmen (Texten), die auch gelöst von einer Film-Zuschauer-Konzeption gedacht werden kann. Hier geht es jedoch darum, postmoderne Intertextualität und postmodernes Spiel insbesondere als populäre Praxis zu verstehen, was bedeutet, dass man die Beziehung zwischen Film und Zuschauer analytisch gleichsam als Einheit von Spiel und Spieler fassen muss und nicht nur als ästhetische Qualität von kulturellen Texten oder als eine spielerische Beziehung von Texten unter- und miteinander.

Die Idee, dass Rezipienten insbesondere mit den Bedeutungen populärer Texte spielen können und dies eine Form des populären Vergnügens darstellt, ist weithin reflektiert worden. So schreibt beispielsweise John Fiske in *Television Culture*, im Anschluss an die Überlegungen von Roland Barthes:

[T]he reader plays a text as one plays a game: s/he voluntarily accepts the rules of the text in order to participate in the practice that those rules make possible and pleasurable; the practice is, of course, the production of meanings and identities; in a text, as in a game, the rules are there to construct a space within which freedom and control of self are possible. Games and texts construct ordered worlds within which the players/readers can experience the pleasures of both freedom and control: in particular, for our purposes, playing the text involves the freedom of making and controlling meanings.³⁰

Nach Fiske müssen also spielerische Texte Freiheit und Kontrolle des Rezipienten in der Bedeutungsproduktion ermöglichen und der Rezipient freiwillig

30 Fiske: *Television Culture*, S. 230-331.

das Regel- und Ordnungssystem des Textes sozusagen als Spielsystem akzeptieren, damit das Spiel Vergnügen bereitet. Gleichwohl weiß natürlich auch Fiske, dass populäre Texte sich darin unterscheiden, in welchem Umfang sie es erlauben, Bedeutungen frei zu kontrollieren, d.h. spielerisch mit Texten umzugehen. Eine Einschränkung des textuellen Bedeutungs*spielraums* kann eine Einschränkung des interpretatorischen Vergnügens bedeuten, das muss aber nicht notwendig so sein.

Bei Buytendijk heißt es: „Spielen ist also nicht nur, daß einer mit etwas spielt, sondern auch, daß etwas mit dem Spieler spielt“.³¹ Übertragen auf die Beziehung zwischen (populären) Filmen und Zuschauern bedeutet dies, der Film spielt ebenso mit dem Zuschauer. Es gehört zum festen Repertoire populärer Texte den Zuschauer zu täuschen, zu irritieren, Informationen vorzuenthalten oder ihm gezielt Hinweise zur Decodierung an die Hand zu geben. All dies lässt sich als ein Spiel interpretieren, das den Zuschauer als jemanden einkalkuliert, der nicht nur aktiv Bedeutungen produziert, sondern auch Bedeutungen durchspielt. Selbstverständlich obliegt es der freiwilligen Entscheidung des Zuschauers, ob er sich überhaupt auf ein solches Spiel einlässt. Dies ändert jedoch nichts daran, dass ein Film über die Regulation von Bedeutungen und Informationen gleichsam eine Spielsituation definiert und mit der potentiellen Spielbereitschaft des Zuschauers rechnet.³² Und eine Verweigerung gegenüber dem Spiel dürfte dem Vergnügen eher ab- als zuträglich sein. Beim Intertextualitätsspiel des postmodernen Kinos ist die Situation oftmals eine andere. Hierbei wird der Zuschauer eingeladen in ein auf Vergnügen zielendes Spiel um Bedeutungen, Dekodierungen einzutreten, das, und darauf kommt es an, nicht vom postmodernen Film diktiert wird, sondern in dem der Zuschauer gleichsam als *freiwilliger* Spieler angesprochen ist. Im postmodernen Intertextualitätsspiel ist die Spielsituation häufig rein optional.

31 Buytendijk: *Wesen und Sinn des Spiels*, S. 117.

32 Aus diesem Grund ist es nicht nachvollziehbar, wenn Espen Aarseth die Unterscheidung zwischen spielerischen Texten wie Detektivromanen und ‚realen‘ Spielen wie z.B. Computerspielen u.a. damit zu rechtfertigen sucht, dass ‚reale‘ Spiele im Unterschied zu spielerischen Texten stets optionalen Charakter haben. „The guessing game is not necessary, and the narrator doesn’t care whether we play or not. If we happen to guess correctly early on, nothing different happens in the novel. Worse, we may even stop reading [hier: watching], since the ending has become obvious and boring“ (Aarseth: „Genre Trouble“, S. 53). Natürlich ändert sich durch die Hypothesenbildung des Rezipienten an der Geschichte nichts und selbstverständlich kann man sich dem Ratespiel verweigern. Das ändert aber nichts daran, dass eine ganze Reihe von (Film-)Geschichten ganz offensichtlich und auf dominante Art und Weise den Zuschauer als ratende, hypothesenbildende oder, wenn man so will, spielende Instanz zu adressieren suchen und dass eine Verweigerung dieser Aktivität dem Vergnügen deutlich abträglich sein dürfte.

Entscheidend für das Verständnis postmoderner Intertextualität im populären Kino ist, wie bereits Seeßlen und andere betont haben, die so genannte Doppelcodierung des filmischen Textes im Sinne einer prinzipiell zweifachen Adressierung des Publikums. Eine Äußerung oder eine Filmszene ist diesem Konzept zufolge einerseits anschlussfähig für eine ‚naive‘, uninformierte Rezeption wie auch für die kennerhafte Entschlüsselung der intertextuellen Referenz, des Spiels mit der Anspielung.³³

Während Krimisubgenres wie das *Whodunit*, den Zuschauer durch die Vorenthaltung von Wissen oder durch die Bereitstellung von Hinweisen mehr oder weniger dominant einer Spielsituation aussetzt, ist das Vergnügen des postmodernen Films nicht zwingend an die spielerische Dekodierung der Anspielungen, Zitate, Bezüge, Hinweise gebunden. Der Zuschauer kann sich auch allein an Action und Spektakel erfreuen, wobei es sich hierbei keineswegs um einen unbedarften, naiven Rezeptionsmodus handeln muss.

Tatsächlich ist das postmoderne Kino nicht allein oder in dem Maße ein populäres Kino, als es etwa die ‚trivialsten‘ Formen der Populärkultur als Bezugsrepertoire einschließt, sondern weil die Strategie der Doppelcodierung selbst einer populären Logik folgt, indem sie unterschiedliche, widersprüchliche Rezeptionsweisen, -bedürfnisse und -fähigkeiten synthetisiert. Die populäre Logik der Doppelcodierung reagiert einerseits auf die schon im klassischen Hollywoodkino gültige Vorstellung, derzufolge Zuschauer abgeschreckt werden könnten, wenn sie das Gefühl haben, der Film setze ein bestimmtes kulturelles Wissen zwingend voraus oder dass der Film zu *politisch*, *ideologisch* oder *pädagogisch* wäre, und trägt andererseits gleichzeitig dem Bedürfnis nach einer eher kulturell informierten und/oder einer kritischen Rezeptionspraxis Rechnung.

Mit anderen Worten, die Doppelcodierung ist die populäre Strategie des Kinos, aber nicht nur des Kinos *par excellence*. Die Besonderheit des postmodernen Spiels mit den Anspielungen und Zitaten liegt also darin, dass es jederzeit suspendier- und wieder aufnehmbar ist. Es bereitet nicht zuletzt deshalb Vergnügen, weil es gleichsam Re-Entry-Points zur Verfügung stellt, wodurch einzelne Bezüge auch unverstanden bleiben können. Diese nicht-autoritäre Spielsituation erlaubt Freiwilligkeit und gestattet Wiederholbarkeit, suggeriert eben dadurch das Vergnügen einer freien Kontrollierbarkeit von Bedeutungen. Dennoch ist es ein fragiles Spiel, weil oftmals der Sinn des Spiels, ein definierbarer Endpunkt, fehlt. Das Spiel mag einen Zweck in sich selbst haben, aber mit der Selbstbezüglichkeit des Spiels ist der Wunsch nach

33 Seeßlen: David Lynch und seine Filme, S. 138; dazu auch Elsaesser: „Augenweide am Auge des Maelstroms?“, S. 70 sowie Carroll: „The Future of Allusion“.

einem definierbaren Ausgang des Spiels, einem irgendwie zu bemessenden Resultat dennoch eine nicht zu unterschätzende Größe.

Das intertextuelle Spiel ist aber nicht ein reines Spiel um des Spielens willen – es hält nicht dort an, wo der Film zu Ende ist. Wir nutzen das intertextuelle Spiel zur Selbstbestätigung unserer Kennerschaft, zur kulturellen Distinktion, als Erfahrungswissen, zur Kommunikation, zum Lernen etc.

Und es wäre eine Fehleinschätzung, das Vergnügen des postmodernen Intertextualitätskinos allein darin zu sehen, die unterschiedlichen Bezüge spielerisch-kompetent identifizieren und zuordnen zu können, auch wenn z.B. das Testen (sowie die Bestätigung) der eigenen Kennerschaft für sich allein zweifellos oftmals als ausreichend vergnüglich empfunden werden mag. Zahlreiche postmoderne Filme zitieren andere Filme schließlich ohne maßgebliche weiterführende Bedeutung. Ein Beispiel ist Robert Rodriguez' *The Faculty*, dessen Zitate von Filmen wie Alfred Hitchcocks *Psycho* oder Stanley Kubricks *The Shining* allenfalls als Hommage an Horrorfilmklassiker gelten dürfen und auf die entsprechende Genretradition verweisen. Ein nicht unerheblicher Teil des Publikums wird jedoch die Bezüge, nicht zuletzt im Sinne und aufgrund der Kohärenzlogik des konventionellen Erzählkinos, auch hinsichtlich ihrer Bedeutung zueinander und zum Film als Ganzes befragen und aus dieser Aktivität eine Gratifikation beziehen wollen. Oder anders betrachtet: Filme, die doppelcodiert sind, können ein Bedeutungsspiel ermöglichen, indem der Zuschauer eine dialogische Einschreibung zwischen den Kodierebenen erkennt oder zu erkennen glaubt, woraus folgt, dass er davon ausgeht, dem intertextuellen Spiel folgen zu müssen, weil er darin Hinweise im Sinne subtextueller Decodierungshinweise vermutet.

Ein postmoderner Film wie *The Matrix* lässt sich zwar einerseits als bloßer Action-Film goutieren, andererseits lenken die zahlreichen intertextuellen Referenzen wie etwa das Baudrillard-Zitat den Zuschauer ostentativ auf die eher konnotative Ebene einer diskursiven Verhandlung von Realität und Simulation, was im Filmverlauf auch plausible Interpretationen dahingehend einschließt, inwieweit der Film der Wachowski-Brothers überhaupt zwei verschiedene Welten (die ‚reale‘ Welt vs. die simulierte Welt der Matrix) konstruiert oder nicht doch auch die ‚reale‘ Welt in Wirklichkeit eine Simulation ist.³⁴

Erkennt ein Zuschauer einen ‚tieferen‘ Sinn in den intertextuellen Referenzen, ist zwar dennoch eine Rückkehr zu einer ‚naiven‘ Rezeption möglich, sie dürfte aber vermutlich als unbefriedigend empfunden werden, weil er/sie in diesem Fall das Gefühl haben könnten, eine relevante Bedeutungsebene aufzugeben. Hier schließt sich noch ein weiterer Aspekt an: Die Strategie der

34 Glasenapp: „Wake up, Neo...“, S. 100-124.

Doppelcodierung ist in der amerikanischen Filmpraxis nicht so wirksam oder offenbart sich dergestalt, dass alle als postmodern gehandelten Filme es dem Zuschauer erlauben, ein Intertextualitätsspiel *optional* auf bequeme Art und Weise zu genießen.

Postmoderne, extensiv intertextuell operierende Filme wie *Wild at Heart* oder *Lost Highway* von David Lynch auf der einen und Peter Jacksons *King Kong*-Remake auf der anderen Seite unterscheiden sich deutlich hinsichtlich des Grades ihrer Zugänglichkeit. Anders gesagt: Es gibt postmoderne Filme, die eher am klassischen Erzählparadigma und solche die eher ‚postklassisch‘ orientiert sind, wodurch sie sich in unterschiedlicher Ausprägung von den Prinzipien des klassischen Kinos wie Verständlichkeit, Kausalität, Linearität, Transparenz etc. entfernen. Derartige Filme suspendieren den *optionalen* Status des Intertextualitätsspiels in zwei möglichen Richtungen: Je komplizierter die Rezeption der filmischen Handlung ist, desto weniger Aufmerksamkeit kann der Zuschauer überhaupt dem Intertextualitätsspiel zuwenden. Oder er wird feststellen, dass die intertextuellen Bezüge notwendig sind, um überhaupt einen Zugang zum Verstehen und Nachvollziehen des Films zu finden, in jedem Fall ist der Zuschauer jedoch hier kein freiwilliger Spieler, wodurch sich *potenziell* auch das Vergnügen am Bedeutungsspiel schmälert oder eine Spielsituation gar nicht erst zustande kommt.

Die Spezifik des Spiels postmoderner Intertextualität, ob im Sinne der Doppelcodierung oder nicht, hängt jedoch auch von der Form des intertextuellen Bezuges ab. Parodien, Palimpseste und andere Verweiskonfigurationen prägen grundsätzlich auf jeweils besondere Weise das Intertextualitätsspiel zwischen Film und Zuschauer. Parodien im postmodernen Film beispielsweise beziehen sich stets auf inhaltliche und formale Stereotype, die in Form der Übertreibung oder Verzerrung nachgeahmt werden.³⁵ Hierbei handelt es sich um ein relativ fest gefügtes Spiel, das in erster Linie auf ein Verstehen der parodistischen Bezüge angelegt ist und dem Zuschauer somit wenig Raum für eigene spielerische Aktivität lässt. Zugleich kommt hier die Bedeutung des Spiels als Gegensatz zum Ernst zum Ausdruck. Das parodistische Spiel im postmodernen populären Film ist aber auch deswegen relativ geschlossen, weil es zumeist auf der Primärebene der filmischen Diegese und weniger auf der ‚Sekundärebene‘ eines doppelcodierten Films anzusiedeln ist. Anders Palimpseste: Sie bezeichnen eine Form der Überlagerung und Übereinanderschichtung von zum Teil sehr heterogenen Zitatkomplexen und Anspielungen, wie z.B., in Francis Ford Coppolas *Dracula*, in dem laut Thomas Elsaesser über 60 Filmreferenzen auszumachen sind, die sich zusammen zu „eine(r) Art Pa-

35 Bleicher: „Zurück in die Zukunft“, S. 126.

limpsest von 100 Jahren Filmgeschichte“³⁶ vereinen. Hierbei handelt es sich um eine relativ offene Form der spielerischen Decodierung von Zitaten, da nicht zuletzt durch die schiere Anzahl der Überlagerungen, das Netzwerk der Bezüge nicht in eine (leicht registrierbare) bestimmte Richtung semantisiert und daher weniger ein vorgezeichnetes Spiel des Erkennens als ein spielerisches (und wiederholbares) Entdecken, Freilegen und Verknüpfen der Referenzen und ihrer (potentiellen) Bedeutungen initiiert wird.

4. Resümee

Die Analyse von Film-Spiel-Beziehungen am Beispiel des gegenwärtigen Hollywoodkinos ist kompliziert, insbesondere hinsichtlich einer analytischen Perspektive, die Transformationen und Kontinuitäten dieser populären Praxis herausarbeiten und dabei die Rolle des Spiels (im weitesten Sinne) bestimmen möchte.

Eine Unterscheidung zwischen Formen des Spiel-Films im Sinne einer Korrespondenz- und Ähnlichkeitsbeziehung zu digitalen Spielen und denen des spielerischen Films als textuelles (postmodernes) Spiel mit Bedeutungen, kann hierbei hilfreich sein, auch wenn sie keine trennscharfe Abgrenzung ermöglicht. Ästhetische Ähnlichkeitsbeziehungen von digitalen Spielen und Filmen sind eben immer auch eine Form des intertextuellen/intermedialen Verweises, womit digitale Spiele wiederum als Spielmaterial für Bedeutungsspiele gelten können. Aber die ästhetisch ablesbare Gestaltung und Neugestaltung der Filme durch Computerspiele (*retrograde remediation*) verändert damit noch lange nicht die grundsätzliche Konfiguration der Bedeutungs- und Intertextualitätsspiele im populären Kino. Allenfalls schärft sie vielleicht das Bewusstsein für die *im weitesten Sinne* spielerischen Formen des Films, sowohl auf der textuellen als auch der Rezeptionsebene.

Beide hier differenzierten Spiel-Formen haben in den letzten rund 25 Jahren zunehmend die Hollywood-Praxis und die Reflexion dieser kulturellen Formen beeinflusst und zum Teil neu konfiguriert. Sie sind insofern ein wichtiger Bestandteil jener Diskurse, welche die Formen des gegenwärtigen populären Films als postklassisch oder postmodern deuten. Die Frage der Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen Filmen und digitalen Spielen ist dabei vielleicht eher im postklassischen Diskurs zu verorten, während die theoretische Reflexion spielerischer Texte vor allem dem Postmoderne-Diskurs zugeschrieben werden kann.

36 Elsaesser: „Augenweide am Auge des Maelstroms?“, S. 84.

Es wäre jedoch voreilig, wenn man die hier dargestellten Spiel-Formen des Spiel-Films als primär oppositionelle kulturelle Kräfte begreift, welche die Geltungskraft des klassischen Hollywood-Paradigmas oder die Hollywood-Version einer Erzählbarkeit der Welt insgesamt ernsthaft herausfordern könnten. Artikulationsformen des Spiels im Film, ebenso des Postklassischen wie des Postmodernen, müssen vielmehr als zeit- und kulturspezifische Ausprägungen des Hollywoodkinos innerhalb oder parallel zum klassischen Paradigma gesehen werden.

Hollywood war nie eine statische Praxis. Stets galt es Transformationen zu verzeichnen, die das Erscheinungsbild der Traumfabrik, jeweils in spezifischer Weise modelliert und akzentuiert haben. Gleichwohl ist Hollywood ein erstaunlich stabiles Unternehmen. Bereits 1916/1917 hat sich das klassische Hollywoodsystem mit einer charakteristischen-konventionalisierten, aber flexiblen, anpassungs- und integrationsfähigen Produktionsweise und Erzählform herausgebildet. Bis jetzt deutet nichts darauf hin, dass es seine Gültigkeit verloren hat.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen: „Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass. 2004, S. 45-53.
- Adamowsky, Natascha: „Was ist ein Computerspiel?“, in: *Ästhetik & Kommunikation*, H. 115, 32. Jg., Computerspiele, 2001, S. 19-23.
- Bolter, J. David/Grusin, Richard: *Remedation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass. [u.a.] 1999.
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London 1985.
- Bleicher, Christin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster [u.a.] 2002.
- Buytendijk, Frederik J. J.: *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe*, Berlin 1933 [1932].

- Carroll, Noël: „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (and Beyond)“, in: Ders.: *Interpreting the Moving Image*, Cambridge 1998 [1982], S. 240-264.
- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch: Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster [u.a.] 2002.
- Elsaesser, Thomas: „Augenweide am Auge des Maelstroms? Francis Ford Coppola inszeniert Bram Stoker's Dracula als den ewig jungen Mythos Hollywood“, in: Andreas Rost/Mike Sandbothe (Hrsg.): *Die Filmgespenser der Postmoderne*, Frankfurt a.M. 1998, S. 63-106.
- Eskelinen, Markku: „Towards Computer Game Studies“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story. Performance, and Game*, Cambridge, Mass./London 2004, S. 36-44.
- Felix, Jürgen: „Postmoderne Permutationen. Vorschläge zu einer ‚erweiterten‘ Filmgeschichte“, in: *Medienwissenschaft* 4/96, S. 400-410.
- Fiske, John: *Television Culture*, London 1987.
- Glasenapp, Jörn: „Wake up, Neo...‘ oder Einige Überlegungen zu einem aus dem Schlaf gerissenen Hollywood-Helden“, in: Glasenapp, Jörn/Lillge, Claudia (Hrsg.): *Cyberfiktionen, Neue Beiträge*, München 2002, S. 100-124.
- Gunning, Tom: „The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde“, in: Elsaesser, Thomas: *Early Cinema, Space-Frame – Narrative*, London 1990 [1986], S. 56-62.
- Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass./London 2004, S. 118-130.
- King, Geoff: *New Hollywood Cinema. An Introduction*, London/New York 2002.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya: „Introduction“, in: diess. (Hrsg.): *ScreenPlay. Cinema/Videogames/Interfaces*, London, New York 2002, S. 1-32.
- Krämer, Peter: „Post-classical Hollywood“, in: Hill, John/Church Gibson, Pamela: *American Cinema and Hollywood*, Oxford 2000, S. 63-83.
- LucasArts, (o.V.): <http://www.lucasarts.com/about/>, 6.08.2006.

- Müller-Lietzkow, Jörg/Bouncken, Ricarda B./Seufert, Wolfgang: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Spieleindustrie, Dornach bei München 2006 [unveröff. Manuskript/im Druck].
- Murray, Janet: „From Game-Story to Cyberdrama“, in: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, Mass./London 2004, S. 2-10.
- Seeßlen, Georg: David Lynch und seine Filme, Marburg 1994.
- Snider, Mike: „More video games leap to film“, http://www.usatoday.com/tech/gaming/2006-04-26-movie-based-games_x.htm, 08.2006
- Thompson, Kristin: Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique, London u.a. 1999.

Filmverzeichnis

- Alice (z.Z. Postproduktion, USA vorrauss. 2007, Regie: Sandy Tung).
- Armageddon (USA 1998, Regie: Michael Bay).
- Castlevania (z.Z. Vorproduktion, USA vorrauss. 2009, Producer: Paul W.S. Anderson u.a.).
- Daylight (USA 1996, Regie: Rob Cohen).
- DOA: Dead or Alive (USA/GB/Deutschland 2006, Regie: Corey Yuen).
- Doom (GB 2005, Regie: Andrzej Bartkowiak).
- Double Dragon (USA 1994, Regie: James Yukich).
- Dracula (USA 1992, Regie: Francis Ford Coppola).
- eXistenZ (Kanada/GB/Frankreich 1999, Regie: David Cronenberg).
- Final Fantasy: The Spirits Within (USA/Japan 2001, Regie: Hironobu Sakaguchi/Moto Sakakibara).
- Godzilla (USA 1998, Regie: Roland Emmerich).
- Halo (z.Z. Vorproduktion, USA vorrauss. 2009, Regie: Neill Blomkamp).
- Independence Day (USA 1996, Regie: Roland Emmerich).
- Jurassic Park (USA 1993, Regie: Steven Spielberg).
- King Kong (USA 2005, Regie: Peter Jackson).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).
Lost Highway (USA/Frankreich 1997, Regie: David Lynch).
Mortal Kombat (1995, Regie: Paul Anderson).
Psycho (USA 1960, Regie: Alfred Hitchcock).
Silent Hill (Kanada/Japan/USA/Frankreich 2006, Regie: Christophe Gans).
Spy Hunter: Nowhere to Run (z.Z. Vorproduktion, USA vorrauss. 2009,
Producer: Arty Adelstein u.a.).
Starship Troopers (USA 1997, Regie: Paul Verhoeven).
Super Mario Bros. (GB/USA 1993, Regie: Annabel Jankel, Rocky Morton
u.a.).
The Faculty (USA 1998, Regie: Robert Rodriguez).
The Fifth Element (Frankreich 1997, Regie: Luc Besson).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).
The Shining (USA 1980, Regie: Stanley Kubrick).
Tomb Raider (GB/Deutschland/USA/Japan 2001, Regie: Simon West).
Tron (USA/Taiwan 1982, Regie: Steven Lisberger).
Wild at Heart (USA 1990, Regie: David Lynch).

Verzeichnis der Spiele

Alice (USA 2003, Hersteller: ak tronic).
Castlevania (Japan 2003, Hersteller: Konami).
DOA: Dead or Alive (Japan 1998, Hersteller: Tecmo).
Doom (USA 1993, Hersteller: id Software).
Enter the Matrix (USA 2003, Hersteller: Atari).
Final Fantasy (Japan 1987, Hersteller: Square).
Halo: Combat Evolved (USA 2001, Hersteller: Microsoft).
King Kong (Frankreich 2005, Hersteller: Ubisoft).
Labyrinth (USA 1986, Hersteller: LucasArts).

Loom (USA 1990, Hersteller: LucasArts).
Maniac Mansion (USA 1987, Hersteller: LucasArts).
Max Payne (USA 2001, Hersteller: Rockstar Games).
Myst (Dänemark 1993, Hersteller: Brøderbund).
Rescue on Fractalus! (USA, 1984, Hersteller: LucasArts).
Silent Hill (Japan 1999, Hersteller: Konami).
Spy Hunter (USA 2002, Hersteller: Midway Games).
Starship Troopers (USA 2005, Hersteller: Strangelite).
Super Mario Bros. (Japan 1983, Hersteller: Nintendo).
The Fifth Element (Deutschland 2001, Hersteller: Flashpoint).
Tomb Raider (USA 1996, Hersteller: Core Design).
Tron (USA 1982, Hersteller: Midway Games).

Kay Kirchmann

Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den geschichtsphilosophischen Implikationen der *counterfactual history* und des Spiel-Films der 1990er Jahre

Zweifellos werden sich andere Beiträge dieses Bandes sehr viel kenntnisreicher, als ich dies tun könnte, darüber auslassen, was ‚Spiel‘ ist oder bedeuten könnte. Daher nehme ich mir hier die Freiheit, den Begriff ‚spielen‘ definitiv ungeklärt aufzugreifen und in einem Kontext zu verorten, der zunächst einmal so gar nichts Spielerisches an sich hat: der Geschichte bzw. der geschichtswissenschaftlichen Konstruktion oder Rekonstruktion dessen, was – um Rankes berühmte Formulierung aufzugreifen – ‚gewesen ist‘. Die Frage lautet also: Kann man historiographisch mit Geschichte ‚spielen‘? Und wenn ja: Inwieweit lassen sich strukturelle Affinitäten feststellen zwischen einem derartigen ‚Spiel mit der Geschichte‘ und dem, was im Siegener Forschungsprojekt unter ‚Spielformen im Spielfilm‘ verstanden wird? Und: Welche Implikationen liegen einem derartigen ‚Spiel mit der Geschichte‘ außerhalb wie innerhalb des Spielfilms womöglich zugrunde?

Doch zunächst zur Frage nach dem Spiel in der Geschichtswissenschaft. Lassen wir dafür Historiker zu Wort kommen, die wie Michael Salewski den „Historicus ludens“¹ einfordern; Historiker, die ‚Spiel‘ – sei es metaphorisch, sei es konkret gemeint – ganz unmittelbar mit einer spezifischen, wenngleich höchst umstrittenen Methodik ihres Faches assoziieren: der so genannten *counterfactual history*. So perspektiviert etwa Hermann Ritter seine Hinwendung zur *counterfactual history* als biographische Abwendung von den etablierten Methoden der Geschichtswissenschaft:

Geschichte hat mich schon immer fasziniert – nicht nur wegen ihrer Themen, sondern auch wegen der Vielfalt anderer Wissenschaften, die für das Studium der Geschichte bedeutend sind. Über viele Jahre hinweg war ich zufrieden damit, mich der Geschichte sachlich zu nähern. Allmählich jedoch fing ich an, mit Geschichte zu ‚spielen‘ und neue Perspektiven zu suchen, unter denen man die bekannten Fakten und Geschichtsabläufe betrachten kann. Mein Interesse kristallisierte sich im Bereich der ‚Gegenrechnung‘ heraus, in der Betrachtung von alternativen Geschichtsverläufen. Für mich bedeutete das ein Abwä-

1 Salewski: Was wäre wenn, S. 11.

gen von faktischen Geschehnissen gegen kontrafaktische Möglichkeiten [...] [und damit] die Möglichkeit [...] des spielerischen Umgangs mit der Geschichte. [...] Dieser spielerische Umgang impliziert aber auch die Existenz von irgendeiner Art von Spielregeln, die es herauszufinden gilt.²

Der Gedanke, dass Geschichte ein Spiel sein könne, ist jedoch weitaus älteren Datums, als es die aktuelle Konjunktur von Veröffentlichungen zur kontrafaktischen Geschichtsschreibung womöglich suggerieren könnte. Kein Geringerer als Fernand Braudel hat in einem 1982 publizierten Interview auf die Genese dieser Methode aus philosophischen Gedankenexperimenten aufmerksam gemacht:

Die Geschichte bietet uns ein Spiel, das aber nur wenige Historiker spielen, weil es ihnen so wenig sinnvoll erscheint. Das ist es aber gerade – werden Sie denken – was es so reizvoll macht. Der Name des Spiels – Uchronie – wurde 1876 von einem Philosophen, Charles Renouvier, nach dem Vorbild des Terminus ‚Utopie‘ erfunden. Die Uchronie bezeichnet das, was im Lauf der Zeit nicht geschehen ist. Im großen und ganzen handelt es sich also um die Neugestaltung der Geschichte, also darum, das ausfindig zu machen, was man hätte ändern oder in den zeitlichen Verkettungen umstellen müssen, damit sie eine andere Wendung genommen hätte.³

Nicht immer ist übrigens die Assoziation der kontrafaktischen Geschichtsschreibung mit dem Spiel positiv konnotiert: Wenn ein eher konservativer Historiker wie E. H. Carr diese Methode als ‚Gesellschaftsspiel‘⁴ klassifiziert, so ist das selbstredend pejorativ gemeint. Doch sogar bei einem dezidierten Befürworter der *counterfactual history* wie Niall Ferguson, der eine faszinierende Diskursgeschichte des Kontrafaktischen in der Historiographie vorgelegt hat, sind durchaus auch mahnende Untertöne zu vernehmen, was die Adaptionsfähigkeit des Spiels auf Fragen des Geschichtlichen angeht:

Die Vergangenheit – wie auch das ‚Schachspiel‘ des wirklichen Lebens oder irgendeinen anderen Spiels – ist sehr komplex, sie besitzt keineswegs einen vorherbestimmten Ausgang. Sie hat keinen das Stück konzipierenden Autor, sei er göttlich oder nicht, sondern verfügt nur

2 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 13.

3 Zit. nach Cajani: „Die Zeitmaschine“, S. 56. Zur Rolle Renouviere vgl. auch Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S.49.

4 Vgl. Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 14.

über Persönlichkeiten und Akteure, und deren (ganz und gar nicht wie in einem Spiel) viel zu viele. Da gibt es keinen klar konzipierten Handlungsablauf, auch keine unvermeidliche ‚vollkommene Ordnung‘, sondern nur ein Aufhören und Beenden von vielen Abläufen, weil viele Ereignisse sich simultan nebeneinander entwickeln [...].⁵

Bei Durchsicht der aktuellen Debattenbeiträge innerhalb der Geschichtswissenschaft fällt auf, dass dabei immer wieder ein- und derselbe Sachverhalt mit unterschiedlichen Termini belegt wird. In der Tat haben sich im geschichtswissenschaftlichen Diskurs recht viele Synonyme für die kontrafaktische Methodik herausgebildet, so z.B.:

Semantisches Feld Kontrafaktische Geschichtsschreibung

- Counterfactual/Alternate History
- Historical Might-have-Been/If It Had Happened Otherwise
- What if...-Story
- ‚As if‘-Narrative
- Konjunktivische/virtuelle/alternative/konjunkturale/parallele Geschichtsschreibung
- Uchronie
- Kliometrie

Gemeint aber ist in allen Fällen das gleiche Verfahren: die zwischen Spekulation und Residual-Faktizität angesiedelte Konstruktion eines geschichtlichen Ablaufes, die an einem oder mehreren – in der Regel als entscheidend veranschlagten – Punkten von dem bislang bekannten Verlauf abweicht und hieraus resultierend einen dann mehr oder weniger neuen, jedenfalls potenziell variierenden Entwicklungsprozess des historischen Geschehens entwirft. Hierbei lassen sich bevorzugte Eingriffsstrategien in die von Braudel angeführten ‚zeitlichen Verkettungen‘ der historischen Ereignisabfolge ausmachen – und daran zugleich implizite Kommentare zur Geschichtsmächtigkeit historischer Einzelereignisse oder Akteure ablesen.

Hermann Ritter erkennt in den diversen kontrafaktischen Alternativentwürfen insgesamt „vier verschiedene Ansichten über den möglichen Auslöser von Veränderungen in der Geschichte und insofern vier Arten eines Verständ-

5 Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 88. Zur Kritik vgl. Kiesewetter: Irreale oder reale Geschichte?

nisses von den Regeln der Geschichte“⁶. Er führt im einzelnen auf: 1. Einfluss des Zufalls auf die Geschichte, vor allem in Hinblick auf historische Übergangsstadien; 2. Rolle der Individuen und ihrer Ersetzbarkeit. Hierbei dominiert vor allem die Spekulation über alternierende Geschichtsverläufe durch die Subtraktion von zentralen historischen Figuren aus der Geschichte, etwa durch verfrühten Tod, ein Attentat u.ä. Alternativ wird auch das Additionsprinzip durchgespielt, etwa in Gestalt einer fiktiven Hinzufügen einer neuen, geschichtsändernden (Gegen-)Persönlichkeit; 3. Veränderungen durch weitgreifende, nicht an einzelne Personen gebundene Veränderungen (Paradigmenwechsel, wie er vor allem in der New Economic History erprobt wird); 4. Veränderungen durch militärische Entscheidungen (kontrafaktischer militärischer Eingriff, ggf. zu einem früheren Zeitpunkt als faktisch geschehen).⁷

Es handelt sich bei der kontrafaktischen Methode also um ein klassisches Gedankenexperiment, um einen qua kognitiver Zeitreise vorgenommenen virtuellen Eingriff in längst Geschehenes, um eine laborhafte Simulation einer veränderten Versuchsanordnung, die das Verhältnis von Freiheit und Determination in der Geschichte einer kritischen Überprüfung unterzieht, wie auch Karlheinz Steinmüller betont:

Wie allen Autoren von Alternativgeschichten geht es den Revisionisten der Historie [...] implizit um die Frage nach Notwendigkeit und Freiheit in der Geschichte, nach Handlungs- und Gestaltungsspielräumen. [...] Geschichte gilt ihnen [...] als ein Ausgang eines Experiments unter vielen anderen prinzipiell möglichen, nicht realisierten Ausgängen. Diese aber sind aufzuspüren: durch systematische Variation der Parameter und Überprüfung der Reaktion des Systems ‚Geschichte‘ auf die Variation. Welche Parameter sind ‚kritisch‘, bewirken eine nachhaltige Änderung des Verhaltens? Wie robust ist das System ‚Geschichte‘ gegenüber Störfaktoren?⁸

Derartige Gedankenexperimente sind übrigens, wie nicht zuletzt Ferguson aufzeigt, lange vor der disziplinären Etablierung einer kontrafaktischen Methode etwa ab den 1980er Jahren schon immer Bestandteil des historiographischen Denkens gewesen und lassen sich bis zu Livius zurückverfolgen. Nichtsdestotrotz stand derartigen, meist cursorischen Überlegungen zu alternativen Geschichtsverläufen faktisch die unbeirrbar dominante Dominanz deterministischer Axiome gegenüber, die kategorisch den Ausschluss der Kategorien ‚Zu-

6 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 27.

7 Vgl. ebd., S. 27.

8 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 43.

fall⁹ und ‚Spekulation‘ aus der Welt, aus der Geschichte, wenigstens aber aus dem Methodenapparat der Historiographie einforderten. Da ‚Gott bekanntlich nicht würfelt‘, war dieser Determinismus lange Zeit dezidiert metaphysisch legitimiert, setzte sich aber – wie ich hier nur andeuten kann – in den Diskursen des Idealismus, des Materialismus und des Sozialdarwinismus bzw. in deren Ablegern innerhalb der Geschichtswissenschaft unvermindert fort.¹⁰

Stets figuriert dort das Gewesene als unabdingbare Notwendigkeit, stets werden unbezweifelbare Kausalketten als geschichtsmächtige Faktoren vorausgesetzt – Kausalketten, die zu rekonstruieren und zu erläutern ebenso Aufgabe des Historikers ist wie die nachhaltige Bekräftigung der theorieimmanent vorausgesetzten Notwendigkeit und Unausweichlichkeit des historischen Geschehens. Der Historiker – so die heute doch sehr positivistisch anmutende Grundüberzeugung weiter Teile der klassischen Geschichtsschreibung – erklärt uns, *dass* und *warum* die Geschichte diesen und keinen anderen Weg einschlagen *musste*, und nicht, dass es gar hätte anders kommen können. Stellvertretend für dieses disziplinäre Selbstverständnis lässt sich Benedetto Croce anführen:

Wenn ein Urteil eine Tatsache bestätigt, muss man die Fakten als solche akzeptieren, [muss akzeptieren,] was sie sind, und kann nicht daran herumdeuteln, was sie möglicherweise auch hätten sein können. Historische Notwendigkeit muss als solche bestätigt und immer wieder erneut bestätigt werden, um das ‚Konditionale‘ aus der Geschichte auszuklammern, das hier völlig fehl am Platze ist. [...] Nicht erlaubt ist [...] das unhistorische und vernunftwidrige ‚Wenn‘.¹¹

Im Gegensatz dazu wissen Literatur-, Kultur-, Medienwissenschaftler und Ludologen, die sich mit virtuellen Handlungsverläufen, mit ‚Spiel-Formen‘ oder eben mit konjunktivischem Erzählen in Literatur, Film und anderen Medien¹² beschäftigen, natürlich, dass dort – mindestens seit der Moderne, spätestens seit der Postmoderne – ebenjenes ‚Wenn‘, ebenjenes ‚Konditionale‘, ebenjenes Denken in alternativen Ereignisketten gerade zum genuinen Modus eines ästhetisch ambitionierten Erzählens avanciert ist.

Es ist daher signifikant – für die Kulturwissenschaften aber eben wenig überraschend – dass sich auch *alle* Theoretiker der kontrafaktischen Ge-

9 Vgl. Gendolla/Kamphusmann: Die Künste des Zufalls.

10 Vgl. Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 40.

11 Zit. nach: Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 15.

12 Zum konjunktivischen Erzählen im Fernsehen vgl. Kirchmann: „Philosophie der Möglichkeiten“.

schichtsschreibung dezidiert auf jene Eröffnung des Möglichkeitsraums in den Künsten beziehen, von dort unmittelbare methodische Anleihen und vor allem diskursive Legitimationsstrategien beziehen. Notorisch sind die Verweise auf Musil und Borges¹³ als denjenigen, die es im Schutzraum des Fiktionalen gewagt haben, in Verzweigungen und alternierenden Möglichkeitshorizonten zu denken und zu schreiben; notorisch sind in jüngster Zeit aber auch die Bezugnahmen auf die anderen ‚populären‘ Medien, in denen sich eine kontrafaktische Erzählmethodik längst hat durchsetzen können. Ritter etwa nennt den Comic und ausdrücklich die ‚war games‘ des Computerspiels mit seinen notwendig „kontrafaktischen Kampfverläufen“¹⁴; Salewski sieht seine literarischen Inspirationsquellen im Science Fiction-Roman und der parahistorischen Literatur;¹⁵ und Ferguson bezieht sich gleich auf der zweiten Seite seines Buches auf Hollywood und dessen Inklinasion zum konjunktivischen Erzählen.¹⁶

Die Bezüge, die hierbei gesetzt werden und deren Relevanz ich ausdrücklich unterstreichen möchte, sind zweifacher Natur: Die medialen Formexperimente werden zum einen als sehr basale Präfiguration eines Denkens in Verzweigungen, Möglichkeitshorizonten und spielerischen Alternativszenarien verstanden, und dies eben ganz unabhängig davon, ob Geschichte im engeren Sinne dabei zum Gegenstand und Thema der Fiktion avanciert. In einem zweiten Sinne rekurren die historiographischen Schulterschlüsse zu den Medien dann auf jene *genuin* kontrafaktischen Geschichtsszenarien, die ja längst auch fester Bestandteil fiktionaler oder semi-dokumentarischer Romane, Filmgenres und TV-Formate geworden sind. Naturgemäß ist die erste Dimension in der zweiten immer gleich mit aufgerufen, da sich in derartigen Formexperimenten „die *Bewegung des Erzählens* selbst verstärkt in den Vordergrund schiebt“¹⁷, wie gleich noch ausführlicher dargelegt werden soll. Auf jeden Fall ist das kontrafaktische Spiel stets auch in jenen Filmen am Werke, die scheinbar vollständig im Fiktionalen aufgehen. Die alternativen Narrations-Varianten, die in Filmen wie Alain Resnais’ *Smoking/No Smoking*, Krzysztof Kieslowskis *Przypadek*, Tom Tykwers *Lola rennt*, Alain Corneaus *Retroactive*, Harold Ramis’ *Groundhog Day* oder Woody Allens *Melinda & Melinda* durchdekliniert werden, teilen mit der *counterfactual history* zentrale Implikationen in epistemologischer, ontologischer und narratologischer Hinsicht. Denn hier wie dort gilt:

13 Vgl. Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 13, sowie Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 50.

14 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 19.

15 Salewski: Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte, S. 17.

16 Ferguson: Virtuelle Geschichte, Historische Alternativen im 20. Jahrhundert, S. 12.

17 Schmeling: „Semantische Isotopien“, S. 157.

Der Möglichkeitsraum fächert auf, kein objektives Kriterium gestattet es, die eine oder andere Möglichkeit zu bevorzugen, unendliche Verzweigungen sind zu bedenken.¹⁸

Bei allem Rekurs auf ästhetisch-mediale Vorbilder bei den Verfechtern der *counterfactual history* – und da bleiben selbst moderne Historiker dann offenbar doch immer noch Historiker – wird im gleichem Atemzug jedoch darauf verwiesen, dass „Hollywood und Science Fiction keine Tummelplätze ernsthafter wissenschaftlicher Auseinandersetzung“¹⁹ seien, oder dass „kontrafaktische Romane“ eben nicht „nach den Regeln des Spielens mit der Geschichte“ fragen, weil ja die „Literatur der Unterhaltung dienen will“²⁰; kurz: die zuvor destabilisierte Grenze zwischen Fiktion und Faktizität wird hinterrücks wieder eingezogen, vom kontrafaktischen Historiker wird – anders als vom Literaten oder Filmemacher – eingefordert, er habe bei *seiner* kontrafaktischen Gegenrechnung „Fakten zugrunde [zu] legen“ und „die Grundregeln der Naturwissenschaften ein[zuh]alten“.²¹

Nur diejenigen Historiker, die geschult an Droysen, Koselleck und Rüsen, an Iser, Ricoeur oder Hayden White anerkennen, dass „die Narrativität [...] die Grundfigur allen historischen Wissens und Denkens“ ist, die also einräumen, dass „etwas historisch erklären [heißt], Ereignisse zu Verläufen ordnen, und [dass] dies [geschichte] in Form von E[rzählung]“²² – nur *die* geben letztlich die plane Dichotomie von Fakt und Fiktion auf und begreifen ‚Erzählen‘ als *tertium comparationis* von Geschichtswissenschaft und Literatur²³ bzw. Medien. Und nur diese Historiker erkennen und erkennen denn auch an, dass gerade die aktuelle Konjunktur des Kontrafaktischen überdies auch von den philosophischen Strömungen der Gegenwart getragen wird:

Zugleich entspricht der Ansatz der Konjunkturalhistorie einigen methodischen Aspekten der Postmoderne: Ende der großen Entwürfe, Auflösung der Einheit in Vielfalt, unendliche Verästelung, Verwischung der Grenze von Faktischem und Fiktion, von Realität und Simulation.²⁴

18 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 49.

19 Ferguson: Virtuelle Geschichte, S. 13.

20 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 25.

21 Ebd., S. 16.

22 Süßmann: „Erzählung“, S. 86.

23 Vgl. Koselleck/Stempel: Geschichte – Ereignis und Erzählung.

24 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 51.

Was also tritt an die Stelle der ‚großen Erzählungen‘, wenn nicht das Erzählen selbst? Klar ist allen Protagonisten des Diskurses jedoch zunächst einmal, dass die Abweichung vom üblichen Verfahren zugleich Einblicke in ebendieses gewährt, dass in der Anfertigung von *counterfactuals* die Bedingungen der tradierten Geschichtsschreibung aus ihrem Latenzzustand befreit werden. So realisiert etwa Gerd Tellenbach, dass

die Beobachtung verschiedener nicht verwirklichter Möglichkeiten [...] auch sonst ständig zum Erkennen des faktischen Verlaufs der Geschichte [gehört].²⁵

Ritter führt an, dass

grundsätzlich [...] kontrafaktische Überlegungen in jedem Nachdenken über geschichtliche Zusammenhänge enthalten [sind], da jeder Historiker das Geschehene gegen das Nicht-Geschehene abwägen muss [und] zwischen Begründungen, die er für glaubhaft hält, und solchen, die er für weniger glaubhaft hält, [entscheidet].²⁶

Gemäß einer solchen Entscheidung, die an jedem ideellen Punkt historischer Ereignisketten anfällt, wählt der Historiker also eine Erklärung, einen Begründungsansatz, einen Kausalnexus aus und

nimmt diesen in die Faktengeschichte auf, während die alternativen Überlegungen zum Geschichtsverlauf im Bereich der kontrafaktischen Geschichte ‚verschwinden‘.²⁷

Und Ritter äußert in Anerkennung dieser Tatsache die Vermutung, es

würde sich – neben unserer Weiterentwicklung der Geschichte – auch eine kontrafaktische Geschichte weiterentwickeln, die aus verworfenen Alternativen [!] besteht²⁸,

eine hochinteressante Feststellung, auf die sogleich im Kontext narratologischer Überlegungen noch einmal zurückzukommen sein wird.

Denn angesichts der offenkundigen Verwunderungen über die Grundlagen des eigenen Handwerks, die derartige Einsichten bei den Fachvertretern

25 Tellenbach: „Ungeschehene Geschichte“ und ihre heuristische Funktion“, S. 304.

26 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 25.

27 Ebd., S. 25.

28 Ebd., S. 27.

hervorrufen, ist man geneigt, das Begriffspaar ‚Aktualität‘/ ‚Virtualität‘²⁹ in die Diskussion einzuwerfen, oder wenigstens doch die Lektüre narratologischer Grundlagenwerke anzuregen. Denn das, worauf die historiographischen Reflexionen hier stoßen, sind natürlich nichts anderes als die Grundlagen des Erzählens überhaupt, wie nicht zuletzt deren teilweise wörtlichen Übereinstimmungen etwa mit der so genannten *possible-worlds-theory* zeigen, die Marie-Laure Ryan 1991 im Kontext der Computerspielforschung entwickelt hat, die aber grundlegende Einsichten in die transmedialen Strukturen des Erzählens bietet. Ryan positioniert in ihrer Narratologie das fiktionale Erzählen ausdrücklich im Spannungsfeld von Aktualität und Virtualität und begreift hierin ‚story‘ als strukturell mit dem Spiel verwandt und durch ‚moves‘ (Handlungszüge) und hieraus resultierenden Modalitäten determiniert. Jede erzählte Handlung besteht demnach aus einer Folge von ‚moves‘, die durch Verzweigungspunkte voneinander geschieden werden; Verzweigungen, an denen *eine* Handlungsoption realisiert (und damit aktualisiert) wird, wodurch die zuvor denkbaren Handlungsalternativen eben virtuell bleiben. Jedes aktualisierte Handlungsergebnis hat somit mindestens *ein* nicht-aktualisiertes Gegenstück, jeder ‚move‘ einer Erzählung kreiert also ein latent mitlaufendes System von ‚alternative possible worlds‘, virtuell bleibenden Handlungsalternativen, was laut Ryan gerade die ‚tellability‘ einer Story ausmacht. (In den o.a. Spielfilmen hängt an solchen *moves* – etwa der Frage, ob die Filmfigur einen Zug erreicht oder nicht, eine Zigarette raucht oder nicht – ebenfalls die weitere Plot-Entwicklung in Gestalt eines jeweils aktualisierten Handlungsverlaufs).

Der konkrete „Plot ist daher das Ergebnis von Konflikten zwischen den verschiedenen möglichen Welten“³⁰ und konstituiert sich daher über die notwendig unvollständig bleibende Verdrängung des Virtuellen durch das Aktualisierte. Oder eben: die konkrete Geschichtserzählung ist das Ergebnis vorausgegangener Konflikte zwischen verschiedenen möglichen alternativen Geschichtserzählungen, wobei die ‚verworfenen Alternativen‘ als latent mitlaufendes System von ‚alternative possible histories‘ im Latenzzustand verharren, die aktualisierte Geschichtsversion aber als ‚unheimlicher Gast‘ gleichsam begleiten.

29 Vgl. Deleuze: *Kino 2: Das Zeit-Bild*, S. 95-131.

30 Dannenberg: „Die Entwicklung von Theorien der Erzählstruktur und des Plot-Begriffs“, S. 63.

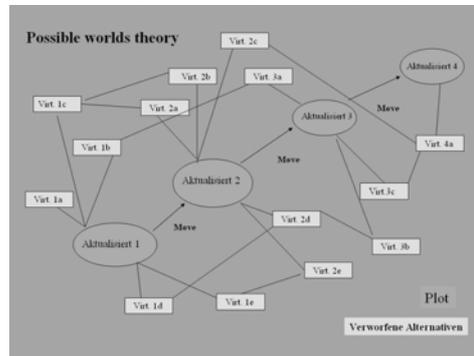


Abb. 1: Possible worlds theory.

Nun gibt es aber Erzählformen – in den Medien wie in der Geschichtswissenschaft –, die die mögliche Pluralität von Handlungszügen und Handlungsschlüssen wieder in die ‚story‘ reintegrieren. Ryan selbst verweist hierbei auf Fowles *The French Lieutenant's Woman* mit seinem Angebot einander widersprechender Versionen der Liebesgeschichte seiner Protagonisten. „Hier wird die Vorstellung von *possible worlds* in die tatsächliche Form der *story* aufgenommen, indem das Virtuelle in einen Konflikt mit dem Tatsächlichen gerät“³¹, das jeweils Aktualisierte also seinen Alleinvertretungsanspruch auf dargestellte (fiktionale) Wirklichkeit verliert: „The textual universe is freed from the dictatorship of the modal structure, in which one world is singled out to rule over all the others.“³² Klassisches Erzählen bzw. klassische Geschichtsschreibung wäre also immer ein indikatives Erzählen, indem es die Differenz von Aktuellem und Virtuellem aufrechterhält, die *possible worlds* und *possible histories* auf *eine* Aktualisierung hin reduziert und dergestalt mit dem ‚Realen‘ des Erzählten kurzschließt. Demgegenüber wäre als konjunktives Erzählen die reflexive Thematisierung alternativer Selektionsoptionen im Erzählvorgang selbst, und zwar in Gestalt alternativer und zugleich antinomischer Handlungsentwürfe innerhalb *einer* Narration zu verstehen (etwa indem in den o.a. Filmen die unterschiedlichen Plot-Aktualisierungen – vom jeweiligen Verzweigungspunkt ausgehend – sukzessive durchgespielt werden, das bislang virtuell Gelebene also nachträglich aktualisiert wird). Als konjunktive Geschichtsschreibung wäre entsprechend die – Methodenreflexionen anstoßende – Thematisierung kontrafaktischer Geschichtsverläufe, die als alternative und

31 Ebd., S. 65.

32 Ryan: *Possible Worlds*, S. 166.

zugleich antinomische Geschichtsentwürfe in Konkurrenz zu den bis dato „bekannten Fakten“³³ und Verlaufsformen der Geschichte treten.

Konjunktives Erzählen – egal, in welchem Medium – und kontrafaktische Historiographie haben also gemein, dass sie die Bedingungsmöglichkeiten des Erzählens selbst – nämlich die Scheidung des Virtuellen vom Aktuellen bei jedem *move*, an jedem Punkt der ‚zeitlichen Verkettung‘, an jeder Verzweigung – aus dem Latenzzustand ins Manifeste überführen. Sie verweisen mithin letztlich in den Bereich der Transzendental-kategorien. Und um die Affinität zwischen beiden Konzeptionen auch noch einmal am Begrifflichen durchzuspielen, sei erneut auf Elster verwiesen, der im Zusammenhang mit den *counterfactuals* bemerkt, „dass mögliche Welten [sic!] ein verborgener und impliziter Aspekt aller Modellentwürfe und Theoriekonstruktionen“³⁴ – und damit eben auch der Historiographie – seien.

Notabene: der Historiographie, nicht der Geschichte! *Counterfactuals* konzipieren eben *nicht* – wie in diversen reontologisierenden Bemerkungen der Historiker immer wieder durchklingt – „Modelle von Geschichte – und für die Geschichte“³⁵ im Sinne der *res gestae*. Nicht der Geschichtsverlauf selbst kann, wie die Verfechter des Kontrafaktischen immer wieder zur Legitimation anführen, hierdurch „besser, anders oder neu [gedeutet]“³⁶ werden, sondern nur die Bedingungsmöglichkeiten der *Historia rerum gestarum*. Die Reflexionsebene, die derartige Spiele mit dem Erzählen eröffnen, führen unweigerlich und ausschließlich zurück in die Textur, nicht aber in die Faktizität. Um die eingangszitierten Äußerungen Steinmüllers noch einmal aufzugreifen: nicht Geschichte wird im *counterfactual* ansichtig, als „Ausgang eines Experiments unter vielen anderen prinzipiell möglichen, nicht realisierten Ausgängen“³⁷, sondern *Geschichtsschreibung* wird reflexiv zugänglich als Auswahl einer Erzähl- oder Spielvariante unter vielen anderen prinzipiell möglichen, nicht aktualisierten Erzähl- oder Spielvarianten bzw. -zügen!

Dies aber verkennen die kontrafaktisch experimentierenden Historiker allzu oft, etwa wenn sie in ihren Fallstudien zu der verblüfften Einsicht gelangen, dass sich eine historische Notwendigkeit auch in der Versuchsanordnung durchgesetzt hat, ja, dass man zu dem Schluss gelangen kann, dass „nicht immer in einer ‚historischen Phase‘ das Endergebnis verändert wäre, wenn man einige Ereignisse verändern würde, die auf den ersten Blick ausschlaggebend

33 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 45.

34 Zit. nach Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 31.

35 Ritter: „Kontrafaktische Geschichte“, S. 13.

36 Ebd., S. 31.

37 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 43. Vgl. auch Anm. 8.

waren³⁸ – und sich dann entsprechend sorgen, dass durch derartige Ergebnisse des Geschichts-Spiels „menschliches Handeln letztlich zum vergeblichen Bemühen [erklärt] und [...] die Geschichte [...] einem leicht fatalistisch ausdeutbaren Determinismus [überantwortet]“³⁹ werden könnte, wo doch genau die gegenteilige Intention den Anstoß zum Experiment gab. Gegen derartige Ontologisierungen hätte wiederum der Blick auf analoge ‚Ergebnisse‘ in den fiktionalen *counterfactual*-Romanen, etwa in Wladimir Tendrjakows *Anschlag auf Visionen* oder jüngst in Stephen Frys *Geschichte machen*, in André Maurois’ Erzählung *Wenn Ludwig XIV eine Spur von Festigkeit gezeigt hätte* sowie in Filmen wie Alain Corneaus *Retroactive* feien können, die gerade in ihren kontrafaktischen Verläufen die basale Persistenz des geschichtlich Gegebenen herausarbeiten, indem jeder Versuch, die Geschehnisabläufe zu korrigieren, letztlich wieder zu einem dem Ausgangspunkt verblüffend ähnlichen Resultat führen – exakt wie in den angesprochenen historiographischen Fallstudien.

Wenn ich zuvor das konjunktivische Erzählen wie die kontrafaktische Methode als Reflexionshorizonte über die Bedingungsmöglichkeiten des Erzählens definiert habe, so scheint mir die Überlegenheit der entsprechenden filmischen Spielformen darin zu bestehen, dass sie gegen die Gefahr einer Reontologisierung *ihrer* kontrafaktischen Spiele die Option ins Felde führen können, die Spielregeln und die Instrumente der ‚Gegenrechnung‘ wortwörtlich vor Augen führen zu können.

Dies geschieht beispielsweise explizit in einem Spiel-Film wie Wolfgang Beckers *Good Bye Lenin*: Die treue Genossin Kerner erleidet darin einen Herzinfarkt, als sie ihren Sohn Alex im Oktober 1989 bei einer Demo in der Hand von Polizisten sieht, und ‚verschläft‘ anschließend im Koma die deutsche Wiedervereinigung. Nach dem Erwachen der Mutter aus dem Koma acht Monate später beschließen Alex und seine Schwester Ariane, sie keinen weiteren Aufregungen auszusetzen. Sie suggerieren ihr daher die Fortexistenz der DDR. Mit Frau Kerners Genesungsfortschritten wachsen aber auch ihre Wünsche und Trivialitäten wie die Besorgung von Spreewaldgurken werden rasch zum Problem. Richtig heikel wird es jedoch, als Mutter Kerner vom Bett aus fernzusehen wünscht und schließlich sogar zu Fuß die Wohnung verlässt. Nur mit Hilfe eines Arbeitskollegen, der Hobby-Filmer ist, gelingt es Alex, Sendungen des DDR-Fernsehens so zu simulieren, dass der Untergang der DDR in einen triumphalen Siegeszug über den Westen umgemünzt, die plötzliche Anwesenheit von Coca-Cola-Werbung und Westautos auf den Straßen Berlins dadurch erklärbar gemacht wird.

38 Cajani: „Die Zeitmaschine“, S. 56.

39 Steinmüller: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden“, S. 52.

Wolfgang Becker nutzt dokumentarisches Sendematerial, das er in neue Kontexte setzt und fordert damit eine Reflexion der Geschichte unter anderen Vorzeichen. Drei Mal fälschen Alex und sein Freund Denis Beiträge für die *Aktuelle Kamera*, indem sie Archivmaterial mit selbst gedrehten Aufnahmen im Stil der DDR-Nachrichtensendung kombinieren und das zusammengeschnittene Material mit Kommentaren im Jargon der *Aktuellen Kamera* versehen. Der erste Beitrag beschäftigt sich mit vorgeblichen Vertragsverhandlungen zwischen Coca-Cola und dem Getränkekombinat der DDR, der zweite erklärt das massive Aufkommen von Westautos in Ostberlin durch Republikflüchtlinge aus dem Westen und der dritte sorgt für ein neues Ende der DDR durch die Abdankung Honeckers und die Ernennung des Kosmonauten Sigmund Jähn zu seinem Nachfolger.

Becker zeigt in seinem reflexiven Umgang mit den televisuellen Quellen der Zeitgeschichte, wie leicht es ist, eine kontrafaktische Geschichtsdarstellung zu produzieren, wenn man die Spielregeln der Erzählung und des Mediums der Erzählung verinnerlicht hat. Er legt damit auch die Potenzen semantischer Umcodierung von Quellenmaterial – hier des Fernsehens – offen und bietet Einsichten in die Produktionsmechanismen und Manipulationsoptionen von TV-Nachrichten. Daneben regt die freche kontrafaktische Darstellung der Ereignisse der Jahre 1989/90 sicherlich auch Reflexionen über einen denkbaren anderen Ausgang der Wende an, doch steht im Mittelpunkt dieser filmischen Konjunkturalhistorie eben die Auseinandersetzung mit der Historiographie, deren Werkzeuge im Film selbst offen gelegt werden, und erst nachgeordnet die Frage nach alternativen Geschichtsverläufen. Das Spiel mit der Geschichte bezieht sich auch hier auf die *Historia rerum gestarum* und nicht auf die *Res gestae*.

Insofern kann man, wie dieser Film zeigt, sehr wohl (mit) Geschichte spielen, wenn man sich dabei bewusst hält, dass das Spielfeld die Ebene des Textes ist und bleibt. Dann kann kontrafaktisches oder allgemeiner konjunkti-visches Erzählen zu einer Spielform in Geschichtswissenschaft wie im Film werden, die Reflexionen über die Bedingungsmöglichkeiten des Erzählens in die Erzählung selbst reintegriert und diese dadurch – wenn man so will – ‚spielerisch‘ ansichtig macht. Die Gefahr der Reontologisierung aber, die Verwechslung des Spiels mit der Realität läuft – das haben die vorangestellten Analysen der historiographischen Diskurse gezeigt – jedoch allemal mit. Aber das soll ja bei allen Spielen so sein...

Literaturverzeichnis

- Braudel, Fernand: „Il bloc notes dello storico“, in: Corriere della serra, 13.04.1982.
- Cajani, Luigi: „Die Zeitmaschine. Anmerkungen zu einem Benutzerhandbuch“, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 54-63.
- Croce, Benedetto: Philosophy, Poetry, History. An Anthology of Essays. London u.a. 1996.
- Dannenber, Hilary P.: „Die Entwicklung von Theorien der Erzählstruktur und des Plot-Begriffs“, in: Nünning, Ansgar (Hrsg.): Literaturwissenschaftliche Theorien, Modelle und Methoden. Eine Einführung, Trier 1998, S. 51-86.
- Deleuze, Gilles: Kino 2: Das Zeit-Bild, Frankfurt a.M. 1991.
- Ferguson, Niall (Hrsg.): Virtuelle Geschichte, Historische Alternativen im 20. Jahrhundert, Darmstadt 1999.
- Gendolla, Peter und Kamphusmann, Thomas (Hrsg.): Die Künste des Zufalls, Frankfurt a.M. 1999.
- Kiesewetter, Hubert: Irreale oder reale Geschichte? Ein Traktat über Methodenfragen in der Geschichtswissenschaft, Herbolzheim 2002.
- Kirchmann, Kay: „Philosophie der Möglichkeiten. Das Fernsehen als konjunktives Erzählmedium“, in: Fahle, Oliver/Engell, Lorenz (Hrsg.): Philosophie des Fernsehens, München 2002, S. 157-172.
- Koselleck, Reinhart/Stempel, Wolf-Dieter (Hrsg.): Geschichte – Ereignis und Erzählung, Poetik und Hermeneutik, Bd. 5, München 1972.
- Ritter, Hermann: „Kontrafaktische Geschichte. Unterhaltung versus Erkenntnis“, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 13-42.
- Ryan, Marie-Laure: Possible Worlds. Artificial Intelligence and Narrative Theory, Bloomington 1991.
- Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999.

Schmeling, Manfred: „Semantische Isotopien als Konstituenten des Thematisierungsprozesses in nicht-linearen Erzähltexten. Am Beispiel von Kafkas ‚Der Bau‘“, in: Lämmert, Eberhard (Hrsg.): Erzählforschung. Ein Symposium, Stuttgart 1982, S. 157-172.

Steinmüller, Karlheinz: „Zukünfte, die nicht Geschichte wurden. Zum Gedankenexperiment in Zukunftsforschung und Geschichtswissenschaft“, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 43-53.

Stüßmann, Johannes: „Erzählung“, in: Stefan Jordan (Hrsg.): Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe, Stuttgart 2002, S. 85-88.

Tellenbach, Gerd: „‚Ungeschehene Geschichte‘ und ihre heuristische Funktion“, in: Historische Zeitschrift 258, H. 2, S. 297-316.

Filmverzeichnis

Good Bye Lenin (Deutschland 2003, Regie: Wolfgang Becker).

Groundhog Day (USA 1993, Regie: Harold Ramis).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).

Melinda & Melinda (USA 2004, Regie: Woody Allen).

Przypadek (Polen 1987, Regie: Krzysztof Kieslowski).

Retroactive (USA 1997, Regie: Louis Mornéau).

Smoking/No Smoking (Frankreich 1993, Regie: Alain Resnais).

III. Formen und Formkomplexe

Rainer Leschke

Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens

Für das gegenwärtige Kino scheinen die klassischen Production Values und ihre eingebauten Steigerungsroutinen offenbar nicht mehr auszureichen. Selbst im massenattraktiven Kino erzählt man neuerdings auffallend anders und zwar so, dass man die Rezeption dieses Materials den klassischen Zielgruppen kaum zugetraut hätte. Aber offenbar findet zumindest das Publikum an den ambitionierten Erzählstrategien, die die konventionelle, weitgehend linear organisierte Dramaturgie zugunsten komplexerer Strategien aufgeben, allen Erwartungen zum Trotz Gefallen. Dabei ist die Variation auf der Ebene von Erzählprinzipien zunächst einmal kontraintuitiv und von daher nach den klassischen Rahmenbedingungen massenattraktiver Medienproduktion durchaus riskant. Es werden keine neuen Bildtypen mit einem direkt wahrnehmbaren und daher auch ebenso unmittelbar nutzbaren Attraktionswert geboten, man hat es daher nicht mit jenen auf jeden Fall sinnlich wahrnehmbaren Sensationen des Tages zu tun, sondern nur mit vergleichsweise raffinierten Erzählungen, deren Genuss nicht voraussetzungslos zu haben ist. Statt neuer Bilder oder neuer Plots verzweigen sich Erzählungen auf ungewohnte Weise und es stört offenbar nur wenig, dass sie dabei mit einer gewissen Leichtigkeit gegen die für unbeugsam gehaltenen Konventionen der Hollywood-Dramaturgie verstoßen. Es tauchen nicht nur merkwürdige Brüche oder mit erheblichem Geschick aufgebaute Rätsel auf, es wird nicht nur rückwärts erzählt, sondern man wird mit Figuren konfrontiert, die über keine Identität mehr verfügen und die sich nahezu beliebig vervielfältigen und dann ebenso unmerklich wieder verschwinden können. Vor allem aber wird nicht nur einmal erzählt, sondern die Erzählungen bieten etwas, was ihnen bislang im massenattraktiven Kino mit einiger Rigidität untersagt war: sie bieten Alternativen. Das Erzählen hat so offenbar seine Entschlossenheit verloren. Es wird mehrfach erzählt, es kann so sein oder auch anders und von diesem Auch-anders-sein-können wird das Publikum auch durch keine finale Auflösung mehr befreit. Stattdessen bleiben wie in *Lost Highway* Zirkelstrukturen einfach stehen. Es herrschen Wiederholungen und serielle Muster werden mit all ihren denkbaren Variationen wie grammatische Übungen pedantisch durchexerziert.

Die Sinnsetzungsoperationen der Filmkritik lassen diese absichtsvollen Transformationen der Hollywood-Normalerzählung dabei einigermaßen ratlos

zurück: Von dem ‚Postmodernen Film‘ oder dem ‚Postmortem-Kino‘¹ bis zu ‚Mindfuck-Filmen‘² ist man sich einzig darüber einig, dass etwas zu Ende gegangen ist und dass man auf Schwierigkeiten stößt, wenn man das Neue zu beschreiben sucht. Die Chiffren der Widersinnigkeit, mit denen die ambitionierteren gegenwärtigen Filmproduktionen bedacht und damit zugleich gefeiert werden sollen, sind nicht zuletzt der Ausdruck davon, dass die gewohnten Sinnhypothesen mit frappanter Nachhaltigkeit scheitern, so dass die üblichen Verfahren allenfalls noch negativ funktionieren. Sinn muss dann die Tatsache machen, dass er nicht mehr zustande kommt. Das aber macht – kaum weniger überraschend – offenbar gar nichts, sondern ist dem interessierten Publikum weitgehend gleichgültig. Damit ändern sich nicht nur die Parameter des massenattraktiven Erzählens, sondern ebenso die seiner kulturellen Verarbeitung und Integration. Die Schwierigkeiten der Filmkritik, mit dem Material umzugehen, sind dabei – so scheint es – größer als die des Publikums, was ebenfalls zu einer Irritation sozio-kulturell eingespielter Rollen führt. Die Filmkritik, selbst wenn sie sich mit massenattraktivem Material auseinandersetzt, reiht sich damit ein in die Krise, die die interpretierenden Geisteswissenschaften spätestens mit den klassischen Avantgarden ereilt hat.

Nun, was ist es eigentlich, das so nachhaltig die eingeübten Routinen des Dispositivs massenattraktiven Erzählens irritiert und Interpretationen scheitern lässt? Es handelt sich offenbar um keine marginalen Eingriffe, die das massenattraktive Kino mit erstaunlicher Souveränität an den gewohnten Erzählprinzipien vornimmt, sondern es wird augenscheinlich mit dekonstruktiver Lust an den narrativen Basics herumgebastelt. Dabei geht es vor allem um Transformationen im Bereich der Verknüpfung und Montage von Handlungen. Dass sich in Narrationen etwas verzweigt, dass Handlungen verknüpft und Figuren arrangiert werden, ist zunächst einmal keineswegs ungewöhnlich. Erzählungen handeln für gewöhnlich von Entscheidungen, von Figuren, die so oder auch anders handeln könnten. Erzählungen lassen sich als Serien von Entscheidungen beschreiben, so dass Verzweigungen, also Punkte, an denen narrative Entscheidungen Platz greifen, zwangsläufig zur Normalausstattung von Erzählungen gehören. Der Autor lässt den Helden tun, was ein Held tun muss, er lässt ihn handeln, in den Krieg ziehen, sich oder andere verteidigen oder morden oder lieben, ganz nach dem jeweiligen dramaturgischen Bedarf: also allenthalben nichts anderes als die Darstellung von Entscheidungen und das Sich-Verzweigen von Handlungen.

1 Elsaesser: ‚Was wäre, wenn du schon tot bist?‘.

2 Geimer: ‚Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre‘.

Erzählungen arrangieren solche Knoten, an denen entschieden werden muss, zu einem Geflecht von narrativer Zwangsläufigkeit. Alle diese Verzweigungen sind in Erzählungen stets sorgfältig motiviert; der Held handelt nicht zufällig, sondern begründet und bedient damit zugleich die dramaturgische Organisation der Erzählung. Solche narrativen Verzweigungen gehorchen von daher immer auch einer dramaturgischen Logik, was bedeutet, dass Narrationen, wenn sie dramaturgisch funktionieren sollen, sich nicht willkürlich verzweigen können. Damit sind sie jedoch – wenigstens bedingt – der narrativen Verfügbarkeit und letztlich dann auch der Verfügbarkeit von Autoren entzogen. Erzählungen verzweigen sich eben nicht beliebig. Man muss den Held tun lassen, was ein Held tun muss, und wenn man es ihn nicht tun lässt, dann bekommt man es auf jeden Fall mit den Konsequenzen einer dramaturgischen Logik zu tun, die es narrativ zu managen gilt.

Die Grenzen der Handlungsmöglichkeiten von Figuren gehören zu den elementaren Bedingungen des narrativen Alltagsgeschäfts. Es gibt in Erzählungen einen Imperativ dramaturgischer Motivierung, der im Sinne einer narrativen Logik die Grenzen von Phänomenen wie denen narrativer Verzweigungen festlegt. Dabei weist dieser Imperativ zugleich eine ziemlich hohe narratologische Stabilität auf, gerade weil er nicht zu jenem Sektor der imaginären Allmacht von Autorschaft gezählt werden kann, die den Blick auf die ansonsten vergleichsweise straffe Organisation von Erzählungen verstellt.

Nun werden die konventionellen Grenzen der Handlungsmöglichkeiten von Figuren mittlerweile nahezu gewohnheitsmäßig überschritten. Augenscheinlich hat Autorschaft dieses ihr traditionell eigentlich entzogene Terrain inzwischen zurückerobert, der Autor kann von den dramaturgischen Regeln der Handlungsorganisation abweichen, ohne die Massenattraktivität des Materials zu gefährden. Es gibt mittlerweile Bedingungen, die den Zwang zu Motivierung der Verknüpfung von Handlungen außer Kraft zu setzen vermögen und dadurch dem Autor dort Raum verschaffen, wo ansonsten dramaturgische Notwendigkeit herrschte. Im Sektor der Kunst ist eine solche Ermächtigung von Autorschaft jenseits dramaturgischer Regeln schon eine geraume Zeit in Kraft. So hat bereits die Avantgarde mit formalästhetischen Restriktionen – und dramaturgische Gesichtspunkte gehören zweifellos prominent dazu – einen ebenso rüden wie despektierlichen Umgang gepflegt und sich von verordneten Notwendigkeiten nicht sonderlich beeindrucken lassen. Allerdings verfügt die Kunst auch über ein vergleichsweise strapazierfähiges Publikum, das an Notwendigkeiten wie denen der Motivation nicht sonderlich hängt.

Auf dem Markt der massenattraktiven Narrationen ist das jedoch vollkommen anders. Unzulängliche Motivation wurde schlicht als schlechtes Erzählen disqualifiziert und ausgeschieden. Von daher überrascht hier die plötzliche Verfügbarkeit der Schaltungen oder Entscheidungen und die Reduktion

von konventionellen Motivationsstrategien besonders. Auf einmal sind – aller konventionellen dramaturgischen Notwendigkeit zum Trotz – auch im massenattraktiven Kino Alternativen möglich. Handlungen werden fakultativ, reversibel und sie wiederholen sich gelegentlich. Entscheidungen sind plötzlich vollkommen unabhängig von motivationalen Logiken disponibel und d.h., sie sind in die Verfügungsgewalt des Autors zurückgegeben. Dieses Umschalten und Freistellen des massenattraktiven Erzählens von motivationalen Zwängen ist, wie gerade auch Elsaesser³ sehr instruktiv zeigt, im massenattraktiven Kino erst kürzlich, d.h. seit Mitte der 90er Jahre, erfolgt. Dabei geschah diese Umstellung mit gehörigem Aplomb und zog entsprechend Aufmerksamkeit auf sich, was ein Anlass dafür sein mag, narrative Verknüpfungen unter diesen Konditionen neuerlich zu thematisieren.

Der Typ dieser neuerdings den Autoren eröffneten Variationsmöglichkeit, um den es von daher im Folgenden gehen soll, gehorcht einer spezifischen Logik, die sich im Übrigen auch von den Techniken etwa der literarischen Moderne durchaus unterscheidet: Die Verzweigung selbst ist nicht mehr motiviert, sie ist vielmehr zufällig. Die gezielte Implementation von zufälligen Verknüpfungen und der damit verbundene Gewinn an narrativer Verfügungsgewalt verdankt sich einer zumindest in massenattraktiven Umgebungen vergleichsweise neuen ästhetischen Form: dem narrativen Portal. Narrative Portale implementieren relativ offene, aber keineswegs unbegrenzte Entscheidungssituationen, wie sie in interaktiven Medienangeboten gegeben sind, in narrative Umgebungen. Dabei machen Portale bei Ihrem Transfer von interaktiven in narrative Konstellationen natürlich einen Formwandel durch: In Erzählungen sind narrative Portale zunächst einmal Orte, Umgebungen und Konstellationen, die den Zufall und damit Wahlmöglichkeiten plausibilisieren. Die Entschiedenheit der fiktionalen Konvention wird für bestimmte Sektoren, eben diese narrativen Portale, zurückgenommen. Die Rücknahme der Entschiedenheit funktioniert über ein lokal induziertes Zurückfahren der subjektzentrierten narrativen Motivation. So eröffnen – etwa in *Der Zufall möglicherweise*, *Reconstruction*, *Sliding Doors*, *Nemesis Game*, *The Matrix* – Bahnhöfe, Flughäfen und die zugehörigen Transportmittel die erwünschten vielfältigen Anschlussmöglichkeiten, die aufgrund ihrer Überkomplexität in ihrer Zwangsläufigkeit nicht nachvollziehbar und insofern stets so oder auch anders hätten ausfallen können. Beim Passieren des betreffenden Ortes kann daher alles Mögliche passieren, das nicht unbedingt durch die Motive der Figuren gedeckt sein muss. Dass ein durch den *Spiritus loci* nahe gelegter Zufall Handlungsverläufe von Erzählungen regiert, ist dabei gar nicht einmal so neu; neu ist vielmehr, dass – wie in *The Matrix* – rational nicht verknüpfbare Fiktionskon-

3 Elsaesser: „Was wäre, wenn du schon tot bist?“, S. 115.

ventionen miteinander verbunden oder aber – wie etwa in *Lola rennt* und *Sliding Doors* – mehrere dieser Anschlussmöglichkeiten innerhalb einer Erzählung realisiert werden und diese Kopplungsstrategie von der Verlegenheitslösung zum konstruktiven Prinzip, zur konstruktiven Form massenattraktiven Erzählens avanciert. Das narrative Portal eröffnet neue Anschlussmöglichkeiten und Wahlen. Es ermöglicht gleichwertige Alternativen. Die Entscheidung, die dann zwischen den Möglichkeiten getroffen wird, ist zwar keineswegs gleichgültig, auf jeden Fall aber ist sie zufällig. Die dramaturgische Motivation wird im narrativen Portal durch eine Art deterministischen Zufall⁴ abgelöst und dieser Zufall wird als Zufall dadurch als Form ausgestellt, dass er mehrfach bedient wird.

Narrative Portale sind damit zunächst einmal Formen eines motivierten Zufalls. Der motivierte Zufall eröffnet in Narrationen einen Raum bedingter Möglichkeiten, er generiert und plausibilisiert Wahlen unter Konditionen, unter denen von der Dramaturgie her – etwa in *Cube* – eigentlich keinerlei Wahl bestände. Die klassische, normativ oder dramaturgisch getriebene Motivation wird für einen begrenzten Bereich der Narration durch eine orts- oder anlassgebundene Motivation substituiert. Da sowohl der Ort als auch der Anlass vergleichsweise unabhängig⁵ von der dramaturgischen Struktur bleiben, geben sie dem Autor die Chance der Varianz zurück. Das partielle Aussetzen der dramaturgischen Notwendigkeit sorgt insofern dafür, dass die narrativen Karten neu gemischt werden können: Es ermöglicht damit einen bedingten Reset der Narration und gewinnt eigentlich verbrauchte Möglichkeiten zurück. Die Umstellung auf orts- oder anlassbedingte, also situative Motivationen erfüllt die Funktion einer Art narrativen Jokers. Dabei gibt sich der Joker im Prinzip seine Regel selbst, weil er einzig von den Strukturen der situativen Konstellation bestimmt wird. Da aber situative Konstellationen wiederum vergleichsweise frei wählbar sind und da sie ebenso frei in narrative Prozesse zu implementieren sind, ist ihr Einsatz in Narrationen alles andere als selten, ja sie sind so einfach und zuverlässig in ihrem Erfolg, dass sie als eher kunstlos gelten und daher verpönt sind. So kennt etwa das serielle Erzählen gelegentlich bereits Vorformen ortsgebundenen Erzählens, nämlich ein Set ortsinduzierter

4 Damit wird die Negativität des Zufalls und der durch ihn bewirkten Organisation von Material vermieden.

5 Letztlich muss die dramaturgische Struktur dennoch auf einem komplexeren Niveau restabliert werden. Insofern hat man es mit einem bedingten Reset zu tun. Der Reset muss sich einer dramaturgischen Dynamik aufmodulieren lassen.

Handlungen⁶, die quasi parallel durchexerziert werden. Eine entscheidende Differenz gegenüber den narrativen Portalen ist jedoch, dass diese Handlungsentwürfe jeweils verschiedenen Subjekten zugeschrieben und von daher keine Alternativhandlungen implementiert oder aber konstruktive Formen realisiert werden. Dennoch liefert der Ort quasi das Motiv, zumindest aber die Motivation für einen definierten Teil des Handlungsrepertoires.

Die situative Motivation ist zugleich stets selbst motiviert und damit alles andere als zeichenhaft: Die Umstellung auf ortsgebundene Motivation bedient sich dabei der Analogie. Das narrative Portal ist in der Regel eben auch ein objektives materielles Portal, ein Ort kreuzender Bewegungen. Insofern sind die narratologische Entscheidung und die Entscheidung des jeweiligen Personals quasi analog zu behandeln. Die Zufallsträchtigkeit und Verzweigungsmächtigkeit des jeweiligen Ortes gibt so zugleich den Raum und das Motiv für die dramaturgische Entscheidung, welche das auch immer sein mag. Man hat es insofern mit einem Motivationstransfer vom Raum auf die in ihm positionierte narrative Handlung zu tun: Zufälle werden an bestimmten Orten erwartet und an diesen stören sie dann auch nicht mehr so, sondern sie entwickeln vielmehr eine eigene Plausibilität. Genauso wie es privilegierte Orte des Terrors gibt, lassen sich eben auch solche des Zufalls ausmachen: Bahnhöfe, Flughäfen, Plätze, bewegliche diffuse Massen an Orten und in Verkehrsmitteln, also Orte komplexester Interferenzen, die aber zugleich ohne irgendeinen Eigenwert sind. Solcherart sind die Orte, an denen Zufälle nicht weiter auffallen. Es handelt sich um Orte, die zwar ohne Zielqualität⁷ sind, die dafür aber Durchgangs- und Verzweigungsfunktion haben.

Dabei handelt es sich quasi um jene narrativen Passagen, deren materielles Pendant bereits Walter Benjamin beobachtete. Benjamin attestierte im Übrigen dem Raum oder vielmehr bestimmten Räumen und d.h. eben jenen Passagen, von denen hier die Rede ist, Kolportagequalitäten⁸. Dass er sie zudem noch mit den Passepartoutfiguren der Wachsfigurenkabinette verglich, koppelt Pas-

6 So determiniert etwa in Soaps wie der *Lindenstraße* der Ort sogar den Titel. Generell lässt sich jedoch festhalten, dass gerade bei Endlosnarrationen es sich um ortsgetriebene Erzählmuster handelt.

7 Diese transitorischen Orte sind kein Ziel an sich, sondern sie sind quasi nur Ziel für anderes.

8 „Zum Kolportagephänomen des Raumes und damit zu der fundamentalen Zweideutigkeit der Passagen eröffnet die manni(g)faltige Verwendung der Figuren in Wachsfigurenkabinetten einen Zugang. Die wächsernen Statuen und Häupter, deren eine heut einen Kaiser, morgen einen Staatsverbrecher und übermorgen einen galonnierten Wärter, deren andere heut die Julia Montague, morgen Marie Lafargue und übermorgen Frau Doumergue darstellt, sind in diesen optischen Flüstergalerien am rechten Platz“ (Benjamin: Das Passagen-Werk, Bd. 2, S. 659).

sage und die Indeterminiertheit des Subjekts eigentümlich aneinander. In narratologischen Kontexten wird man damit auf ein zweites Phänomen aufmerksam, nämlich auf Körper – etwa in *Memento* – oder Figuren mit Portalfunktion, die sich – wie etwa in *Eternal Sunshine*, *Memento* oder *Butterfly Effect* – kognitiver oder psychischer Fehlleistungen zur Implementation von Alternativen oder Zufällen bedienen. Unentschiedenheit und Indifferenz generieren hier eine ähnliche Unschärfe, die bei Benjamin immerhin vom Kaiser bis zum Staatsverbrecher reicht, und einen Raum des Möglichen, der eine narrativ nutzbare Resetfunktion entfaltet. Dass bei Benjamin der Passage als der einzig angemessene Typ des Nutzers der Flaneur korrespondiert, macht im Übrigen darauf aufmerksam, dass es auch für die narrativen Portale noch einen eigenständigen Rezeptionsmodus zu rekonstruieren gilt.

Es handelt sich bei jenen Verzweigungsräumen um Orte, die ansonsten ohne besondere narrative Valenz waren und die daher in der Regel übergangen oder aber deren Durchmessen radikal abgekürzt wurde. Narrativ ist es wichtig, den Ort festzuhalten, an dem eine Figur handelt, ankommt oder ankommen sollte, die Orte des Transits sind demgegenüber weitgehend irrelevant. Sie gilt es so problemlos wie möglich zu überwinden und Literatur, Theater und Film haben eine eigene Sprache und Technik⁹ dafür entwickelt, dieses mit möglichst wenig Aufwand zu bewältigen. Der Ortswechsel bekommt aber als Ort, der Entscheidungen motiviert, auf einmal eine besondere Valenz, die über den einfachen Hinweis, dass man sich nun an einem anderen Ort befindet, hinausgeht.

Man hat es mit Orten zu tun, die allein schon als Ort selbst – also ohne die Zuhilfenahme weiterer Subjekte und deren intentionaler Eingriffe – in der Lage sind, Handlung zu induzieren; diese Orte müssen also eine Wahl lassen. Und in dieser Hinsicht sind sie mehr als schlichte Passagen. Es handelt sich dabei nicht um die von Benjamin beobachtete Innen-Außen-Verkehrung, nicht um ein „Interieur, das nach außen tritt“¹⁰, es geht auch nicht um Orte, „welche keine Außenseite haben“¹¹, sondern wir haben es vielmehr mit Entscheidungs- oder Spielräumen zu tun, an denen sich das Spiel auf den Punkt einer per se ziemlich gleichgültigen Wahl verdichtet. Es sind die Schaltstellen und Gelenke, Kopplungen und Verbindungen, die immer auch andere Schaltungen und Verbindungen zugelassen hätten. Dass man sich zu „transitorischen Zwecken“¹²

9 Im Film die Montage und im Theater der Szenenwechsel und als deren Beschleunigung die Drehbühne.

10 Vgl. Benjamin: *Das Passagen-Werk*, Bd. 1, S. 512.

11 Ebd., S. 513.

12 „Die ersten Eisenbauten dienten transitorischen Zwecken: Markthallen, Bahnhöfe, Ausstellungen“ (Benjamin: *Das Passagen-Werk*, Bd. 2, S. 216).

in diesen Räumen aufhält, plausibilisiert die Kürze des Aufenthalts und konzentriert dadurch den Blick auf die nicht motivierte Entscheidung und damit den hier Platz greifenden Zufall.

Dabei ist der Zufall das einfache Ergebnis des Wechsels der Kausalität innerhalb eines Erzählzusammenhangs. Wenn von der im Subjekt fundierten normativen Motivation auf eine ortsinduzierte Motivation umgestellt wird, werden gleichzeitig Kausalitäten substituiert, die einen zunächst bestimmungsfreien Moment gewähren. Um diesen punktuellen Indeterminismus geht es, wenn transitorische Orte in Erzählungen implementiert werden. Der Bruch in der kausalen Determinanz eröffnet zunächst einmal Möglichkeiten und sorgt dafür, dass das narrative Spiel neu eröffnet wird. Zugleich wird mit diesem partiellen Indeterminismus ein Irritationsmoment für den Rezipienten installiert. Vorausschauende Kalküle seitens des Rezipienten werden durch den Wechsel der Ordnungen systematisch entwertet. Narrative Portale bauen daher in Narrationen quasi Überraschungsmomente ein, die erst wieder aufgelöst werden, wenn der Wechsel selbst als konstruktives Moment und damit als Form durchschaubar wird.

Die Folgen der durch die Indeterminanz eröffneten Möglichkeiten sind zunächst unüberschaubar und daraus wird ein spezifischer Spannungshorizont gewonnen, der dann die weitere Narration reguliert. Die Differenz der Möglichkeiten substituiert damit die konventionellen Formen der Spannungskonstruktion, die ihre Energie aus der Differenz der normativen Merkmale von Figuren beziehen. Die Spannung wird dadurch von einem normativen Problem zu einem konstruktiven und damit zu einer ästhetischen Spannung. Die von Portalen implementierte ästhetische Spannung, transponiert einen Effekt, wie ihn Eisenstein mit der Dialektik der Kontrastmontage für die Ebene der Bildkomposition rekonstruierte, auf die Ebene der narrativen Konstruktion. Das, was passiert, findet das Interesse nicht wegen seiner normativen Qualität, sondern seiner konstruktiven oder narrativen Lösung halber: Es stellt sich die Frage, wie das alles sich überhaupt lösen lassen soll. Zum Gegenstand des rezeptiven Erwartungskalküls wird daher die Frage, wie sich, nachdem die Büchse der Pandora einmal geöffnet wurde, noch so etwas wie narrative Konsistenz etablieren lässt. Der Rezipient wird zwangsläufig dazu animiert, von einer moralischen zu einer formalästhetischen Betrachtungsweise überzugehen. Er wird damit quasi konstruktionsbedingt zu Benjamins zerstreutem Examinator.

Die Wahl, um die es an diesen Orten des Indeterminismus geht, wird dabei stets mit allem nur erdenklichen Understatement behandelt: Die Entscheidung und der Zufall sind eigentlich belanglos und nicht der Rede wert und genau dadurch werden sie auch erst zum dynamischen Organisationsprinzip von Geschichten. Gerade der transitorische Charakter des Ortes, seine Punktualität

und gleichzeitige Banalität – etwa das Erreichen oder Verpassen von U-Bahnen oder Zügen –, verleihen der Entscheidung oder dem Ereignis eine Nebensächlichkeit, die dann erst den Kontrast für die narrativen Folgen abgibt, die stets erheblich sind. Die Belanglosigkeit des Anlasses steht in greifbarem Kontrast zu dem Gewicht der narrativ entfalteten Folgen. Orten, die banal, transitorisch und massenhaft frequentiert sind, ist daher narrativ einiges an lokaler Motivation zuzutrauen, wobei die Leistung zunächst einmal in einer Verkopplung bzw. Entkopplung von Handlungssträngen besteht.

Narrative Portale verkoppeln also Handlungsstränge qua Zufall bzw. durch Entscheidungen, die durch den Ort induziert werden, und die Banalität der Kopplung sorgt dafür, dass es immer auch anders hätte weitergehen können, dass also die dramaturgische oder normative Motivation nachhaltig außer Kraft gesetzt ist. Die punktuelle Umstellung von narrativen Motivationslogiken, wie sie hier von der dramaturgischen auf eine durch Umwelt induzierte Motivation vorgeführt wird, generiert so neue narrative Möglichkeiten. Diese Möglichkeiten verdanken sich zugleich jedoch der Reduktion der narrativen Bedeutung und dramaturgischen Funktion des Subjekts: Das Figurenmaterial wird damit zum Objekt umwelt determinierter, lokal bestimmter Ereignisse, die sich seiner Verfügungsgewalt entziehen. In dieser relativen Entmachtung des Subjekts liegt auch der Ansatz für eine Verbindung zu den weiter unten analysierten kognitiven Portalarchitekturen, die den Ort der Verzweigung in die Figur selbst hinein verlegen. Die lokale Bedingtheit wird dann von den Tücken der Kognition organisiert, die Umschaltungen, Löschungen, Revisionen und Reorganisationen werden von Eingriffen in die oder Strukturen der Kognition besorgt, die nicht dem handelnden Subjekt zuzurechnen sind. Dass dann zugleich die Kognition quasi verräumlicht wird, wie es etwa in *Eternal Sunshine* hartnäckig durchexerziert wird, entspricht nur der Logik des Portals. Räume wie diese Portale mit ihren charakteristischen Umweltbeziehungen weisen nicht nur eine hohe metaphorische Anschlussfähigkeit auf, sie stiften vor allem auch eine eigene Plausibilität. Die Verzweigung bedarf offenbar so dringend eines Ortes und damit eigener Regeln und Plausibilität, dass zur Not die Räume imaginiert und die Entscheidungen dadurch lokalisiert werden.

Wenn die Belanglosigkeit des Ereignisses die Gewähr für die Möglichkeit von Alternativen bietet, so liegt darin zugleich die narratologische Schwäche und Leistung von narrativen Portalen: Wird das Potential der Alternativen genutzt und d.h., es wird auf das Portal und das Spannungsmoment der dadurch eröffneten Varietäten Bezug genommen, dann wird seine Leistung offenbart. Wird es hingegen linear verarbeitet und damit zur Episode in einem dramaturgischen Normalverlauf, dann droht seine Belanglosigkeit auch den Rest der Narration anzustecken: Die Narration outet sich als schwach motiviert und damit nicht besonders kunstvoll erzählt. Eine formalästhetische Qualität er-

langt die Form des narrativen Portals insofern erst in ihrer reflexiven Verwendung. Die mediale Form kommt daher auch erst in der Reflexion zu sich und sie spielt auch nur in ihrer reflexiven Verwendung ihr ästhetisches Potential aus, das etwa in dem Übergang zu einer ästhetischen Spannungserzeugung sichtbar wird.

Das punktuelle Aussetzen dramaturgischer Motivation und deren Substitution durch eine von Umwelt induzierte Motivation mittels der medialen Form des Portals ist dabei keineswegs so belanglos wie die Ereignisse, die nun die Motivation der narrativen Verläufe übernehmen. Wenn die Interventionen des Zufalls als einigermaßen kunstlose Konstruktion¹³ noch mit einer gewissen Nachsicht gegenüber narrativem Dilettantismus zur Kenntnis genommen wurden, gewinnt ihre reflexive Verwendung nicht nur eine andere ästhetische Qualität, sondern eben auch eine andere implizite Bewertung der narrativen Logik und der Bedeutung des Subjekts für sie. Figuren als narrative Repräsentationen des Subjekts werden durch narrative Portale systematisch herabgesetzt: Sie sind weder Herren der Lage, noch unterliegen sie tragisch. Vielmehr unterliegen sie den Banalitäten der durch die Portale eröffneten Ereignisse. Die Eingriffe in die dramaturgische Motivierung provozieren also einen Übergang vom Subjekt zur Konstellation und zwar nicht mehr zu einer Konstellation, in der die agierenden Subjekte diejenigen sind, die Differenzmerkmale generieren, sondern in der nunmehr die Konstellation von Konstellationen es ist, die die Differenzen erzeugt.

Varianz und Konstanz, also zwei Momente, die in Narrationen für gewöhnlich aufs Sorgfältigste geordnet sind, werden durch die narrativen Portale neu gemischt: Die Varianz, die spätestens seit der Aufklärung im Subjekt und seiner narrativen Repräsentation, der Figur, angesiedelt war, ist damit auf die Konstellation übergegangen. Figuren haben demgegenüber auf die Seite der Konstanz gewechselt, wenn in einer Narration identisches Personal in unterschiedliche Konstellationen gestellt wird. Figuren müssen sich dann nicht mehr entwickeln¹⁴, sondern es geht um die Dynamik und den Kontrast ihrer Position in unterschiedlichen Konstellationen und Konfigurationen. Narrative Portale werden daher nicht von den lernfähigen Subjekten von Bildungsroma-

13 So argumentiert bereits Aristoteles: „Klar ist, daß die Lösung der Handlung sich aus der Handlung selbst ergeben muß und nicht wie in der Medea durch einen Kunstgriff oder wie in der Ilias die Geschichte der Abfahrt. Kunstgriffe mag man verwenden bei dem, was außerhalb des Dramas liegt, oder bei dem, was ihr nachfolgt und der Ankündigung oder des Berichtes bedarf“ (Aristoteles: Poetik, S. 45).

14 So lässt sich bei mit Alternativen operierenden Narrationen die Differenz von Handlungsverläufen und den Figuren zugeschriebenen Qualitäten nicht mehr einem Subjekt zuordnen, sondern allein der banale Zufall und damit die Konstellation bleibt als Objekt möglicher Attribuierung übrig.

nen durchschritten, sondern die ‚Subjekte‘ in den Portalkonstruktionen sind als mehr oder minder statische Konstrukte dynamischen Konstellationen ausgeliefert. Das Subjekt, also seine narrative Repräsentation, die Figur, ist nicht mehr Akteur, sondern bestenfalls noch ein Agent, der durch die jeweilige Konstellation determiniert wird.

Damit ändert sich aber auch der für ein solches Material erforderliche Rezeptionsmodus: Weder die auratische Interpretation noch das identifizierende Einverständnis sind adäquate Modi im Umgang mit diesen durch narrative Portale ermöglichten Konstellationen. Vielmehr werden Stellungen im Spiel der Erzählung und die durch sie provozierten Erwartungen an künftige Stellungen im narrativen Verlauf zum Gegenstand der Rezeption. Es geht um Spielstände, die Identifikations- und Interpretationsleistung tritt demgegenüber vollkommen in den Hintergrund. Über neue, in einer veränderten Medialität wurzelnde Rezeptionsmodi machte sich bereits Benjamin Gedanken. Die beiden Rezeptionsstile, die er angesichts veränderter medialer Bedingungen und ihrer soziokulturellen Auswirkungen entwarf, der Flaneur und der testende Examinator, treffen beide die erforderliche Haltung allenfalls bedingungsweise. In der Ära der Konstellationen flanieren die Figuren allerdings nicht; das tut vielmehr der Rezipient, indem er durch die Narration schlendert. Die Figuren verbleiben daher nicht in einer Unentschiedenheit, sondern es interveniert der Zufall in den ihnen zugeordneten Aktionen. Man bekommt es so vermehrt mit Orten des Zwischenraums, in denen getestet wird, zu tun und die Erzählung rastet sich in diesen Zäsuren¹⁵ ein.

Der Agent wird durch die Konstellation erprobt, ja quasi im Benjaminischen Sinne getestet. Er ist nicht mehr das Subjekt des Tests, sondern sein Objekt. Der testende Rezipient trifft damit auf das getestete Subjekt und erprobt daher in der Rezeption quasi sich selbst in unterschiedlichen Konstellationen. Dabei ist die Konstellation der eigentliche Gegenstand der Probe geworden, das Subjekt selbst bleibt demgegenüber die abhängige Variable. Einem Subjekt, das zum Objekt von Konstellationen retardiert ist, ist jedoch kaum mehr eine Direktive zuzutrauen: Die Intervention ist nicht mehr die des Subjekts, sondern der Rezipient führt sich die möglichen Wechselfälle zu Gemüte, ohne sich selbst ernstlich noch so etwas wie Entscheidungsspielraum zubilligen zu können. Narrative Portale unterstellen also als Form jenes Heideggersche Modell der Geworfenheit: „Gerede, Neugier und Zweideutigkeit charakterisieren die Weise, in der das Dasein ‚Da‘, die Erschlossenheit des In-der-Welt-Seins ist.“¹⁶ Offenbar hat es eine geraume Weile gebraucht, bis

15 Vgl. Tholen: Die Zäsur der Medien, S. 197ff.

16 Heidegger: Sein und Zeit, S. 175.

solcherart Gestimmtheit zur massenkompatiblen Form werden konnte. Benjamins zerstreutem Examinator eignet wenigstens noch ein nachlässiger Subjektcharakter; das Subjekt könnte prinzipiell, wenn es denn nur wollte. Dem narrativen Portal inhäriert demgegenüber eine Idee von Fatalität, Unverfügbarkeit und Überkomplexität. Das Subjekt kann dann allenfalls noch Glück haben.

Allerdings ist der durch narrative Portale implementierte Zufall keineswegs unkonditioniert: Die narrativen Portale eröffnen stets ein festgelegtes Set von Möglichkeiten und nicht die vollständige Indeterminiertheit. Der Eingriff der Struktur bleibt so in jedem Fall gewahrt und es ist eben auch nicht mehr als Struktur oder Konstellation, was interveniert. Wir haben es also mit den Möglichkeiten alternativer Ordnungen zu tun, die durch narrative Portale eröffnet werden. Dabei ist die Zahl der Alternativen zwangsläufig begrenzt, nämlich dadurch, dass wir es immer noch mit Narrationen zu tun haben und die Aufnahmekapazität für das parallele Prozessieren narrativer Elemente hier den Ausschlag gibt. Wenn wir es also aufgrund der rezeptiven Verarbeitungskapazität immer nur mit einer bestimmten Bandbreite von Varianten zu tun haben, dann verdichten sich die möglichen Anschlussformen an narrative Portale auf bestimmte, relativ klar definierte Typen. Da das narrative Portal Wahlen zwischen Alternativen eröffnet, können diese entweder bestimmt ausgeprägt sein oder aber tendenziell diffus bleiben.

Der auf Bestimmtheit der Alternativen reflektierende Anschluss privilegiert eine spezifische Zahl von Möglichkeiten¹⁷ und lässt sie gegeneinander laufen. Die Differenz definierter und daher nicht offener Alternativen ist damit das, worum es in diesem Falle geht, und diese Differenz kann durchaus selbst thematisch¹⁸ werden. Die Funktion des Portals geht zunächst einmal in der Ermöglichung eben dieser thematisch codierten Alternativen auf. Die wechselseitige Profilierung von Alternativen bleibt dominanter Inhalt und muss noch längst nicht zu einer eigenständigen Form werden. Wenn das narrative Portal rein thematisch kontrastierte Anschlüsse kennt, versuppt oder diffundiert es quasi in dem Fortgang der Narration, der dann zwar nicht mehr linear struktu-

17 So hat man es etwa in *Sliding Doors* mit zwei Möglichkeiten zu tun, die sich wechselseitig profilieren, bei *Lola rennt* sind es drei. *Déjà vu* arbeitet mit zwei alternativen Ebenen. Das Prinzip der bestimmten Alternative besteht in ihrer Transparenz und d.h., die Zahl der Möglichkeiten muss überschaubar bleiben.

18 So etwa in *Sliding Doors* entdeckter bzw. nicht entdeckter Verstoß gegen Beziehungskonventionen.

riert, sondern parallel organisiert ist, der darüber hinaus jedoch keinerlei Besonderheiten¹⁹ aufweisen muss.

Zu einer eigenständigen Anschlussform wird das Durchdeklinieren von alternativen Konstruktionen jedoch erst, wenn das Alternieren selbst Form gewinnt und es zudem systematisch auf den Horizont der Portalform Bezug nimmt. Die bloße Parallelmontage von durch das Portal ermöglichten Handlungsalternativen gelangt regelmäßig in dem Moment zu einer formalen Schließung, in dem das Portal mehrfach auftritt, in dem es also über die bloße Ermöglichungsfunktion von Alternativen hinaus zusätzliche Ordnungsleistungen wie etwa die der Rahmung²⁰ übernimmt. Das rahmende Portal determiniert dadurch, dass es gleichzeitig Ermöglichungs- und Aufhebungsform von Handlungssträngen ist, die möglichen Anschlussformen weitgehend. Die überschaubaren Parallelkonstruktionen können in einer solchen Rahmung allenfalls noch synchron, kontrastierend oder phasenverschoben miteinander kombiniert werden und sie sind gezwungen, da darin zugleich die konstruktive und die thematische Leistung des Narrationskonzepts besteht, das dann auch entsprechend symbolisch auszuzeichnen.

Sobald narrative Portale zu einem singulären Ereignis innerhalb einer Narration werden, sind die Anschlüsse naturgemäß offener. Das narrative Portal reduziert sich auf den bloßen Ermöglichungsgrund und braucht sich damit quasi auf. Die Form determinierende Leistung ist weitgehend reduziert, so dass eben auch die Anschlüsse wesentlich geringeren Anforderungen genügen müssen. Insofern fallen dementsprechend isolierte Portale mit geringer Durchdringungstiefe auch als Formen nicht sonderlich auf. Zugleich sinkt damit aber auch ihre narrative Plausibilität. Geschlossene Formen gewinnen allein schon aus dem Mechanismus der Schließung so etwas wie legitimierende Kraft, ist doch die wiederholte Form zugleich die Begründung für ihr erstes Auftauchen. Die Rahmung mit ihrer Einklammerung der Anschlussformen schafft so einen formalen Bedingungs-horizont, der das zweite Auftauchen des Portals erwartbar werden lässt. Die neuerliche Repräsentation der Form des Portals erfüllt daher nur die angelegte Struktur und vervollständigt sie in der Schließung. Die-

19 Man hat es dann mit Narrationsstrukturen zu tun, die sehr nah an serielle Erzählkonzepte heranragen, vor allem wenn sie ortsmotiviert organisiert sind.

20 Eine solche Rahmung ist etwa zu finden, wenn in *Sliding Doors* Anfangs- und End-szenen explizit aufeinander Bezug nehmen. Bei *Lola rennt* könnte man von einer rhythmischen Rahmung reden. Die Reflexion der Form erfolgt hier über den Rhythmus, die permanente Dreimaligkeit, die formale Erwartungshaltungen hervorruft. In *Eternal Sunshine*, *Butterfly Effect* und *Being John Malkovich* ist ein in die-sem Sinne reflexiver Einsatz einer geschlossenen Form des Portals nicht zu finden, sondern es handelt sich um prinzipiell offene Formen, die keine immanenten Grenzen kennen, zugleich als Formen jedoch längst nicht so überzeugend wirken.

ser Erwartungsdruck entfällt bei isolierten Portalen mit vergleichsweise geringer Determination der ermöglichten Anschlüsse nahezu vollständig. Form und Anschlussformen zusammen ermöglichen erst so etwas wie die Schließung von Form. Die deterministische Kraft von isolierten Formen ist daher relativ gering. Damit aber reduziert sich auch ihre Prägnanz als Form. Die singuläre Form gewinnt Formqualität einzig aus einer komparativ ermittelten Distanz oder Analogie. Erst das systematische Überschreiten der Werkgrenze, also der Vergleich von unterschiedlichen Narrationen und ihrer spezifischen narrativen Lösungsangebote vermag so etwas wie isolierten Formen überhaupt zu Profil zu verhelfen. Die Prägnanz, die geschlossene Formen durch ihre selbstbezügliche Schließung erlangen, ist also bei isolierten Formen erst durch die komparative Bezugnahme zu ermitteln. Formen in diesem Sinne verfügen daher über keine singuläre Existenz, sondern sie setzen Reflexivität oder aber identifizierbare Differenz voraus. Formen gewinnen Gestalt immer durch irgendeine Art von Bezugnahme, die sich auf die Form als einzelne bezieht und sie daher mit einer identifizierbaren Grenze versieht.

Insofern lässt sich am Beispiel des narrativen Portals die Morphologie der medialen Formen entwickeln. Narrative Portale können, wie gezeigt wurde, in unterschiedlichen Graden der Ausdifferenzierung und in unterschiedlichen Kontexten auftreten. Dabei lassen sich einzelne Stadien sowohl der Ausdifferenzierung als auch der Kontextualisierung identifizieren, die über eine formtheoretische Logik unabhängig von den jeweiligen medialen Formen selbst verfügen.

Die Nutzung des Portals als einfache Verzweigung, also die Implementation eines Zufalls, markiert die eher unauffällige Verwendung von Portalen. Der Zufall wird implementiert und als solcher zur Kenntnis genommen. Tendenziell ist dieser Kunstgriff, Varianz in Narrationen durch zusätzliche Verzweigungen zu implementieren, recht alt und wird eher negativ bewertet.²¹ Der forcierte Zufall verweist an eine mangelnde Beherrschung des narrativen Geschäfts in Sonderheit der dramaturgischen Kausalität und d.h., er verweist auf Defizite der narrativen Motivation. Das Portal wird solchermaßen als eine dem Erzählen äußerliche Form eingeführt, die als solche zunächst einmal nur in ihrer Negativität und nicht in ihrer Positivität erkennbar wird. Die Begrenztheit verdankt sich daher der bloßen Differenz gegenüber der Struktur

21 So bereits bei Aristoteles: „Von den unvollkommenen Mythen und Handlungen sind die episodischen die schlechtesten. Ich nenne einen episodischen Mythos einen solchen, in welchem die Abfolge der einzelnen Episoden ohne Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit erfolgt. Wo die Dichter schlecht sind, machen sie von selbst diesen Fehler, wo sie gut sind, machen sie ihn wegen der Spielrichter“ (Aristoteles: Poetik, S. 37).

der narrativen Umgebung. Die Identifizierung als Form setzt jedoch einen weiteren Schritt voraus, nämlich ihre positive Bestimmung durch schlichten Vergleich, also durch funktionale Äquivalenz oder aber einfache Redundanz. Die quasi werkimmanent differentiell zu bestimmende Grenze wird zur Form durch funktionale Komparation, die zwangsläufig über die Grenzen des Werks hinausgeht.

Diese gewonnene Formqualität ist wiederum die morphologische Voraussetzung des nächsten Stadiums des Umgangs mit medialen Formen: Sie werden als Formen und daher bewusst eingesetzt. Aus dem banalen Zufall wird die Deus ex Machina Konstruktion²². Leistung und Struktur funktionieren kalkuliert und daher mit höherer Zuverlässigkeit. Insofern entbehrt die Implementierung des Zufalls als Form damit gänzlich des Zufälligen und lässt im Gegenteil – etwa in *Butterfly Effect* – eher Erwartungshaltungen aufkommen. Die derart selbstreflexiv gewordene Form setzt den Funktionsprozess medialer Formen frei: Wir haben es mit begrenzten Formen bekannter Leistung zu tun. Im Zusammenhang narrativer Portale tritt zur bloßen Konstruktion des Zufalls als weiteres formstabilisierendes Element die Ermöglichung von Alternativen hinzu.

Die Ausklammerung aus der Linearität, die im Zuge des Formbildungsprozesses durch Grenzziehung und Komparation entsteht, wird erst zur dominanten und damit signifikanten Form dadurch, dass sie Linearität nicht nur aussetzt, sondern aufhebt. Insofern ist die Zulassung von Alternativen, wie sie im Fall von narrativen Portalen gegeben ist, Voraussetzung für eine Formbildung mit konstruktiven Implikationen. Lassen sich alle vorhergehenden Stufen der Formentwicklung noch als Interjektionen begreifen, die für das Material, in das sie implementiert werden, vergleichsweise folgenlos bleiben, so sind die konstruktiven Folgen der reflexiven Form nicht zu ignorieren. Die Form kippt quasi um und wird vom Objekt zum Subjekt. Das Sichtbarwerden der Positivität²³ der Form setzt ihren reflexiven Einsatz voraus. Die Reflexivität der

22 Vgl. dazu auch Rudolf Arnheim, der diesen Effekt sehr charakteristisch als „having engineered the unfortunate coincidence“ beschrieb (Arnheim: „Deus ex machina“, S. 99).

23 So lässt sich etwa in den Differenzen von *Der Zufall möglicherweise*, *Sliding Doors* und *Reconstruction* der Prozess der Formgewinnung in unterschiedlichen Stadien beobachten: In *Der Zufall möglicherweise* geschieht der Einsatz der Form noch vergleichsweise verhalten und ist über unterschiedliche ideologische Programme politisch eindeutig codiert. Die politische Codierung setzt dabei gleichsam die Valenz des Zufalls herab. Erst der Flugzeugabsturz führt zur reflexiven Schließung und gleichzeitigen Relativierung der Bedeutungszuweisung. In *Sliding Doors* ist die Differenz der Alternativen vergleichsweise unbedeutend, die reflexive Schließung jedoch wird demgegenüber betont, so dass die Form quasi autonom gesetzt wird. In *Reconstruction* hingegen geht alles um das Spiel mit der reflexiven Schließung: Diese

Form wird immer dann genutzt, wenn die Form vom Objekt zum Subjekt, wenn sie also autonom wird.

Insofern hat man es mit Formen unterschiedlicher Ordnung zu tun: Mediale Formen erster Ordnung, also Formen, die lineare und nicht reflexive Verwendung finden und d.h. quasi kontextneutral funktionieren, sowie mediale Formen zweiter Ordnung, die reflexiv verwendet werden und damit als Formen zum Subjekt werden und daher auch thematisiert werden können. Formen erster Ordnung tendieren zu ihrem Verschwinden im narrativen Verlauf. Ihre Verwendung ist stets punktuell und nicht dauerhaft: Die Verzweigung wird genutzt und das war es. Mediale Formen erster Ordnung verhalten sich damit umgebungsneutral. Sie lassen sich als geschlossene Elemente nahezu überall platzieren und funktionieren als bloße Interjektionen ohne syntagmatischen Überschuss. Mediale Formen zweiter Ordnung sind demgegenüber immer redundant oder rekursiv. Sie treten wenn nicht unentwegt, so doch sorgsam wiederholt auf und rhythmisieren den narrativen Verlauf. Die Form wird zum narrativen Agens, indem sie selbst nicht nur qua Entscheidung den weiteren Verlauf determiniert, sondern als Form die Struktur von Narration bestimmt.

Zugleich lassen sich unterschiedliche Stadien von Reflexivität systematisch isolieren: Die einfache Reflexivität, die das Umschlagen von der ersten in die zweite Ordnung ermöglicht, unterscheidet sich grundlegend von der reflexiven Schließung oder der rhythmischen Skandierung, die sich einer gedoppelten Reflexivität im Sinne der poetischen Funktion Jakobsons verdankt. Die gedoppelte Reflexivität erweitert die Form zum Formprinzip von Narration insgesamt. Den Ordnungsstadien entsprechen zugleich unterschiedliche Extensionen der Formdetermination. Wenn die nichtreflexive Form noch keinerlei deterministische Effekte aufweist, so determiniert die einfache reflexive Form doch zumindest die Möglichkeiten des Anschlusses und die gedoppelt reflexive Form determiniert als Formprinzip immerhin die vollständige Narration.

Zugleich entsprechen den differenten Stadien der Formentwicklung mit ihren unterschiedlich umfassenden Radien der Determination verschiedene Konditionen für die Implementation medialer Formen: Nichtreflexive Formen ohne syntagmatische Folgelasten lassen sich nahezu überall in Narrationen integrieren, da sie sich ihrer narrativen Umgebung gegenüber in hohem Maße indifferent verhalten. Das ändert sich bei reflexiven Formen, die syntagmatische Folgelasten nach sich ziehen und daher zumindest die möglichen Koppelungen mit der Narration festlegen. Eine nahezu vollständige Determination

wird selbst zur Aufgabe der Rekonstruktion. Insofern lassen sich zwischen den oben identifizierten morphologischen Stadien durchaus noch weitere formtheoretisch unterscheidbare Stufen feststellen.

der Positionierung von Formen in der Narration ergibt sich bei gedoppelt reflexiven Formen. Insofern gibt es bestimmte Orte, an denen narrative Portale – wenigstens in einem reflexiven Modus – überhaupt auftreten können. Der Umgang mit narrativen Portalen ist daher nicht vollständig frei, sondern durch ihre funktionale Leistung und ihren Anschlusswert oder ihre Determinationskraft motiviert.

Wir haben es somit mit so etwas wie einer formreflexiven Dramaturgie zu tun, die im Falle einer Implementation von Spielformen in narrative Umgebungen wirksam wird, und diese Formen der Dramaturgie sind es, die einen Grossteil der ambitionierten massenattraktiven Produktion regulieren. Reflexive Formen tendieren daher zu struktureller Dominanz: Sie kommen nur zum Tragen, wenn ihnen die Gesamterzählung unterworfen wird. Daher bleiben diese Formen in der Regel auch nicht unbemerkt, sondern sie drängen sich dem Publikum auf. Das begründet zum einen ihre – nicht zuletzt auch ökonomische²⁴ – Attraktivität, zum anderen provoziert es typische Risiken: Das Scheitern solcher Formdominanz fällt dann halt auch besonders auf und lässt sich dann auch nicht durch seine Lokalisierung und Kapselung beheben. Das Misslingen des reflexiven Formgebrauchs affiziert im Gegensatz zur linearen Formimplementation stets den kompletten Film und ist nicht zu heilen. Die Umstellung der narrativen Innovation auf eine Formlogik ist daher durchaus riskant.

Zugleich ist die dramaturgische Varianz der reflexiven Formdynamik augenscheinlich begrenzt. Die Interferenz von Formpotential, wie es etwa dem narrativen Portal zu entnehmen ist, und dramaturgischem Bedarf, der eben auch für diesen Typ des Erzählens Geltung hat, wenn er massenattraktiv funktionieren soll, lässt das Feld überschaubar werden. Die dramaturgische Dynamik muss dann allein aus einer Dynamik der Form gewonnen werden und das bedeutet, dass die oben erläuterten Stufen der Formentwicklung geradezu zwangsweise mobilisiert werden müssen. Insofern ist die Entfaltung der Formlogik in die Zeit vergleichsweise einfältig und wenig überraschend. Das

24 Der ebenso enge wie konstitutive Zusammenhang zwischen Ökonomie und Mediensystem ist von Simmel (Simmel: „Soziologische Ästhetik“) über Sombart (Sombart: „Kunstgewerbe und Kultur“) und die Frankfurter Schule (Horkheimer Adorno: „Kulturindustrie“) bis zu Groys (Groys: „Über das Neue, Versuch einer Kulturökonomie“) und Winkler (Winkler: „Diskursökonomie“) analysiert worden und als einer der zentralen Bestimmungsgründe des Mediensystems anerkannt. Daraus Folgen für den Begriff der medialen Form im Sinne einer Engführung von Wertform und ästhetischer bzw. medialer Form (ebd., S. 147ff.) zu ziehen, erscheint jedoch für eine Analyse der medialen Form problematisch, da die Formprinzipien sich in beiden Fällen doch erheblich – nämlich zwischen nomologischem Zusammenhang und Ästhetik – unterscheiden.

Innovationspotential ist quasi mit der Umstellung auf die Formästhetik selbst schon verbraucht. Die Exekution der Form in der Durchführung schwindet damit zur bloßen Nebensache, die zwar immer noch misslingen kann, die jedoch nie das Potential der Form selbst überholt.

Da aber die Formidee selbst bereits wenn nicht alles, so doch alles Wesentliche ist, hängt eben auch alles von ihr ab. Varianz und Innovation nach der formästhetischen Wende finden von daher auch hier, d.h. im Bereich der Formidee, statt. Die Formidee verbindet die abstrakte Struktur mit einer konkreten Gestalt und gewinnt damit die Repräsentation der Form. Die Varianten, die durch Formideen gewonnen werden können, bestehen also in den unterschiedlichen Repräsentationen, die sich jeweils für ein Formkonzept finden lassen. Ästhetischer Wettbewerb und Innovation finden also auf diesem Terrain statt. Formästhetik bleibt damit trotz ihrer bedingungslosen Sinnlichkeit im Prinzip eine Kopfgeburt: Die Suche nach der geglückten Repräsentation dominiert das Geschäft, der Rest ist ausschließlich Handwerk. Die Formidee löst damit im Prinzip den hermeneutischen Sinn ab, der es auf einem Feld, das kaum mehr von Subjekten dominiert wird, ziemlich schwer hat. War die Interpretation noch mit gutem Recht eine Kunst, so ist das die Identifikation und Rekonstruktion der Formidee ebenso zweifelsfrei nicht. Die Interpretation wird durch technisches Wissen und allenfalls noch durch Rekonstruktionsvermögen substituiert, was auch erklärt, warum die Formästhetik so ausgezeichnet mit Fandiskursen harmoniert, deren letzter Referent eben auch die Machart ist. Diesem Rezeptionsmodus, der an den technischen Duktus der Fanlogiken erinnert, korrespondiert in der Berechenbarkeit ihres Formkalküls ja auch die Umstellung der Spannungserzeugung von der normativen auf die formästhetische Differenz.

Was den möglichen Variantenreichtum der Formideen anbelangt, so sind die hier gegebenen Spielräume durchaus erheblich. Die Unterschiede der Formideen und ihrer Repräsentationen machen einen Großteil der mehr oder minder spektakulären Varianz von Erzählungen aus. Die Struktureigenschaft von narrativen Portalen besteht in einem Wechsel der narrativen Kausalität von einer normativen zu einer lokal induzierten Motivation. In diesen Wechsel des Kausalitätssystems lassen sich dann Verzweigungen, Alternativen, Redundanzen, Zirkel und Auszeiten implementieren. Soweit zur Struktur; die jeweiligen Formideen selbst sind entschieden bunter. Dabei hängt ihr Gelingen keineswegs nur von der Struktur ab, sondern vor allem von ihrer Varianz und Prägnanz. So wird im Beispiel der lokal induzierten Motivation die Logik des Ortes auf narrative Verknüpfungen übertragen. Die Logik des Ortes genießt dabei eine besondere Evidenz, sie muss weder erklärt, noch selbst motiviert werden; sie ist einfach da und das genügt offenkundig vollkommen. Jedem ist vollständig transparent, was an Orten wie Flughäfen, U-Bahnen, Aufzügen etc.

geschehen kann. Das ist an anderen möglichen Schaltstellen, die ebenfalls Kausalitätswechsel und entsprechende Verknüpfungspotentiale bieten mögen, noch längst nicht in demselben Maße der Fall: Hier muss die zweite Kausalität als zusätzliche Fiktionskonvention eingeführt werden. So ist das etwa in *Eternal Sunshine* der Fall, wo die Möglichkeit spezifische Erinnerungen im Gehirn zu löschen, was dann zu einem partiellen Restart der betroffenen Figur genutzt werden kann, zunächst einmal eingeführt und im Rahmen der für diese Fiktion geltenden Konventionen plausibilisiert werden muss. Dass das Gehirn dabei quasi territorialisiert oder kartiert wird, wenn den Erinnerungen ein spezifischer visualisierter Ort angewiesen wird, verbindet die Verknüpfung wieder mit der Logik des Ortes. In *Memento* wird der Körper als Kompensation des abwesenden Gedächtnisses zum Aufschreibesystem und Ort des Portals. Man findet also in dem beschriebenen Körper zugleich die Logik des Portals, mit Territorialisierung, Kombinationsmöglichkeiten, Alternativen und Selbstreflexivität. Ähnliche Funktionen können aber auch Computerterminals oder andere technische Interfaces annehmen, so ihnen nur von der Narration eine vergleichbare Funktion zugewiesen wird. Es handelt sich also in solchen Fällen nicht um Evidenz, sondern um Attribuierung. Dies ist etwa in *Déjà vu* der Fall, wenn die Terminals den Transfer in einen anderen Zeitzustand ermöglichen: Die Möglichkeit ist nicht selbstevident, sondern bedarf aufwändiger Erläuterungen und sie muss im Laufe der Narration permanent wieder aufgerufen und als Konstruktion erinnert werden. Bei der Formidee handelt es sich also um eine Frage des Passens und damit der Anschlussfähigkeit. Die Formidee muss einerseits eine eigene Logik bereitstellen, die in der Lage ist, die normative Dynamik abzulösen, andererseits muss sie hinreichend metaphorische Anschlussmöglichkeiten für die diversen narrativen Topiken bieten, um hinreichend viele Konnexen im Gerüst der Erzählung verankern zu können.

Jeder Mangel an Selbstevidenz, jeder zusätzliche Erklärungsbedarf stellt sich von daher als nachhaltiges Erschweris für den Rezeptionsprozess dar. Da bereits bemerkt wurde, dass diese Verknüpfungen auffallend häufig über eine topologische Codierung verfügen, wird die Frage des Erklärungsbedarfs letztlich zu einer Frage der Explikation des Ortes und seiner Implikationen. Solange diese verräumlichten narrativen Verzweigungen sich eine selbstevidente Leistung des Ortes zunutze machen, funktionieren die Verzweigungen intuitiv. Wird hingegen das selbstevidente Potential des Ortes überschritten und müssen ihm daher die erforderlichen Eigenschaften zugeschrieben werden, dann hängt die Passgenauigkeit wesentlich von der metaphorischen Vermittlung zwischen Ort und Leistung ab. Sobald diese Vermittlung gelingt, fungiert die metaphorische Ähnlichkeit als Motiv des angestrebten Konnexes und

plausibilisiert²⁵ diesen. Diese sekundäre Plausibilität weist zwar nicht die Prägnanz der selbstevidenten Orte auf, stellt jedoch immerhin noch so etwas wie eine Näherung an solche auf die Logik des Ortes vertrauenden Konstruktionen dar. Konstruktionen, die mit systematisch unterbestimmten Orten operieren, verfügen über eine entschieden geringere Überzeugungsleistung. Hier handelt es sich um Orte, die aufgrund ihrer eigenen Indeterminiertheit und ihrer gleichzeitigen Determinationsfähigkeit als Projektionsfläche für alles Mögliche dienen können.

An dieser Stelle kommen also der Computer und das Gehirn als universale Maschinen ins Spiel: In ihrer systematischen Offenheit lässt sich ihnen nahezu alles zumuten. Dies beschreibt in etwa die Funktion, die der Computerterminal in *Déjà vu* besitzt: Der Rechner dient als Ort möglicher Verschränkung von Handlungsebenen, die in diesem Fall durch eine Zeitebene von einander unterschieden werden. Den zwei Handlungsebenen, die sich im Terminal verzweigen, korrespondieren unterschiedliche Ausgabemonitore. Dadurch, dass diese beiden Bildebenen in einem Bild untergebracht werden, was wiederum metaphorisch über so genannte Head Up Displays plausibilisiert wird, lassen sich die beiden Handlungsebenen engführen und Verfolgungswettrennen über unterschiedliche Zeitebenen hinweg organisieren. Solche bestimmungsfreien Orte wie der Rechner oder auch das Gehirn, die ja auch von *The Matrix* und *Tron* genutzt werden, weisen eine schwache eigene Motivationskraft bei gleichzeitig hoher Projektionsleistung auf und stellen damit den Ort dar, an dem sich die Varianzen tummeln werden. Insofern bleibt für die Formidee gerade auch in diesem Feld der metaphorische Konnex entscheidend, der hilft, die Ablösung von unterschiedlichen Motivationsebenen zu entparadoxieren. Die Entparadoxierung wird dabei durch die Mehrwertigkeit von metaphorischen Bildebenen erzeugt. Das Konzept der Formidee verdichtet sich damit auf das einer gelungenen Metapher, wobei das Maß des Gelingens insbesondere von der metaphorischen Lösung der anstehenden Verzweigungs- und Verkoppelungsleistung abhängt.

Wenn dem nun Walter Benjamins Überlegung, wonach allem Allegorischen die „Wendung von Geschichte in Natur“²⁶ zugrunde liege, hinzugefügt wird, dann wird deutlich, dass es sich bei den Allegorien²⁷ der Verzweigung,

25 Das ist etwa der Fall, wenn in *Being John Malkovich* die runde Tunnelform in die Rundung des Auges übergeht und die Ähnlichkeit einen Konnex dort herstellt, wo sachlich nur Differenzen herrschen können. Zur Erzählstruktur von *Being John Malkovich* vgl. Visarius: Die vertauschten Köpfe, S. 176f.

26 Benjamin: Ursprung des deutschen Trauerspiels, S. 160.

27 „Wird der Gegenstand unterm Blick der Melancholie allegorisch, läßt sie das Leben von ihm abfließen, bleibt er als toter, doch in Ewigkeit gesicherter zurück, so

die die narrativen Portale darstellen, letztlich um eine Renaturalisierung des Bruchs der Motivationslogik handelt. Die Renaturalisierung dient so als Kompensation eines unterbrochenen Motivs. Dem narratologischen Wechselbalg Formidee mag nun durchaus das gelingen, was seine Funktion ist, nämlich die Naturalisierung einer ebenso problematischen wie notwendigen Konstruktion; was ihr jedoch in jedem Fall nicht gelingt, ist die Normalisierung des Rezeptionsmodus. Dabei sind die Naturalisierungsbemühungen letztlich dem Rezipienten geschuldet, indem sie versuchen, quasi eine Dissoziationsbewegung partiell wieder zurückzuholen und sie damit verträglich zu machen. Eben dieser den Anstrengungen der Formidee zugrunde liegende Imperativ der Verträglichkeit ist es jedoch, den die diversen ästhetischen Avantgarden stets mit einiger Entrüstung von sich weisen konnten.

Wenn die Formidee und damit mediale Formen wie die des narrativen Portals schon nicht zu einer vollständigen Renormalisierung des Erzählens führen können, dann stellt sich die Frage, warum überhaupt diese doch keineswegs unerhebliche Anstrengung unternommen wird. Der mit den diversen Formideen angezielte Rezeptionsmodus ist eindeutig nicht einer der die interpretative Sinnsetzung in den Vordergrund stellt: Die Formidee selbst fungiert als Schließung und nicht als Öffnung. Sie vereinheitlicht das Material und vereitelt damit tendenziell jeden möglichen Polyvalenzgewinn, auf den die ästhetische Produktion immer schon abzielen muss. Zugleich aber vereitelt sie ebenso Sinn überhaupt. Die dem Zufall unterworfenen Protagonisten, die sich in den gestreamlineten Bildwelten allegorischer Formen bewegen, haben nicht nur ihren Subjektstatus verloren, sie sind auch nur noch bedingt Träger der Narration. Folgerichtig sind sie weder Gegenstand der Identifikation noch taugliche Objekte für einen möglichen Sinn. Insofern fallen beide sinnregulierten Rezeptionsmodi, Identifikation und Interpretation, für den hier diskutierten Typ von Erzählung aus. Die Formlogik narrativer Portale funktioniert damit quasi sinnfrei in dem Intervall zwischen Identifikation und Interpreta-

liegt er vor dem Allegoriker, auf Gnade und Ungnade überliefert. Das heißt: eine Bedeutung, einen Sinn auszustrahlen, ist er von nun an ganz unfähig; an Bedeutung kommt ihm das zu, was der Allegoriker ihm verleiht. Er legt's in ihn hinein und langt hinunter: das ist nicht psychologisch, sondern ontologisch hier der Sachverhalt. In seiner Hand wird das Ding zu etwas anderem, er redet dadurch von etwas anderem und es wird ihm ein Schlüssel zum Bereiche verborgenen Wissens, als dessen Emblem er es verehrt. Das macht den Schriftcharakter der Allegorie. Ein Schema ist sie, als dieses Schema Gegenstand des Wissens, ihm unverlierbar erst als ein fixiertes: fixiertes Bild und fixierendes Zeichen in einem“ (Benjamin: Ursprung des deutschen Trauerspiels, S. 161). Im Übrigen spricht Fischer-Lichte für die Rezeptionssituation des Performativen von einem „Oszillieren zwischen ‚Symbol‘ und ‚Allegorie‘“ (Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen, S. 271) und verweist damit auf den auch hier unterstellten Konnex.

tion. Dabei hängen die Modi der Rezeption, die durch mediale Formen wie die des narrativen Portals aufgerufen werden, von der Funktionsweise dieser Formen ab: Es dreht sich einerseits um ein rein technisches Erkennen der funktionalen Leistung, andererseits um die Begutachtung der Formidee und damit um eine Frage des Passens bzw. Gelingens der Lösung, also um einen ästhetischen Rezeptionsmodus jenseits von Sinnprojektion. Der Typ von Rezeption, der hier nachgefragt wird, orientiert sich an der Lösung und damit der Performanz der Konstruktion, die sich von dem Performativen zwar unterscheidet, weil sie nichts mit einer wie auch immer gearteten „Liveness“²⁸ zu tun hat, die ihm aber dennoch im Begutachtungsmodus nahe kommt. Es handelt sich daher um eine Rezeption des ‚Formativen‘, die sich an der Ästhetik der Form ausrichtet und die sich zugleich durchaus an dem Rezeptionsmodell des Performativen orientiert.

Die Bedeutungsprozesse, welche oszillierend zwischen ‚Symbol‘ und ‚Allegorie‘, zwischen Selbstbezüglichkeit und Assoziation, vollzogen werden, lassen sich kaum als hermeneutische Prozesse qualifizieren, die darauf zielen die Aufführung zu verstehen. Sie erscheinen vielmehr [...] als Prozesse, die in die Autopoiesis der Feedback-Schleife eingreifen und damit an der Entstehung der Aufführung beteiligt sind.²⁹

Nun handelt es sich bei der Rezeption von narrativen Portalen und ihren Formideen genauso wenig um einen interaktiven Eingriff, der qua Beteiligung sich dem unverfügbaren Objekt nähert und insofern trifft der performative Rezeptionsmodus diesen Fall zweifellos nicht. Allerdings besteht gleichzeitig eine Gemeinsamkeit in Hinsicht auf die Nichtzuständigkeit eines hermeneutischen Verstehens. Das Performative bereitet dem traditionellen Rezeptionsmodus offenbar ein ähnliches Problem wie die medialen Formen es tun. Es verlangt wie diese nach einem eigenständigen Rezeptionsmodus. Dabei wird der Rezeptionsmodus des Performativen quasi aus der Spezifik der Krise des Verstehens des Performativen entwickelt und durchaus ähnlich funktioniert es auch bei der Rezeption medialer Formen und Formideen.

Die Basis des formbildenden Interesses in den massenattraktiven Formaten bildet zweifellos die Krise einer trivialhermeneutisch organisierten kollektiven Rezeption. Diesem offensichtlich nicht nur historisch eingespielten, sondern eben auch eminent stabil verlaufenden Rezeptionsmodus sind offenbar die Referenten abhanden gekommen. Das bürgerliche Subjekt überzeugt ge-

28 Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, S. 114ff.

29 Ebd., S. 272.

rade auch in seinen massenmedialen Schwundformen nicht mehr nachhaltig genug, um noch stabile Effekte garantieren zu können. Insofern sind gerade auch mediale Formen Ausweis der Krise hermeneutischer Rezeption in den massenattraktiven Formaten. Da die Flucht in eine sinnkonstitutive ästhetische Komplexität fehlt, stellt der Übergang auf die formästhetische Varianz eine der wenigen Reaktionsmodi dar was für den nachgezogenen Rezeptionsmodus zumindest zwei Konsequenzen hat: einerseits die Bedeutung, über die der neue Rezeptionsmodus quasi zwangsweise verfügt, andererseits die Formorientierung und d.h. die Technizität der Rezeption. Die neue die Rezeption steuernde Bedeutsamkeit der Machart oder Konstruktion, die aus hermeneutischer Perspektive befremdlich sinnfrei verfährt, rückt einen Gegenstand in den Blick, der eben weitgehend unabhängig von materieller Medientechnik eine Formtechnik entfaltet, die nur bedingt auf einen Sinn zu reduzieren ist, der mehr auszusagen versteht als die Krise des Verstehens und die Unmöglichkeit einer Neuen Mythologie. Die Technizität, Konstruktionsverbunden- und Wahrnehmungsorientiertheit, die den Sinnfokus ablöst, tendiert zweifellos zum Benjaminschen Modell des Examinators, einem Rezeptionsmodell, das nachhaltig den in Spielkontexten entwickelten Rezeptionsmodi verwandt zu sein scheint. Die Rezeption des sportlichen Spiels, die in Kenntnis seiner Regeln³⁰ die Performanz der jeweiligen Aktualisierung begutachtet, steht Modell für einen Rezeptionsmodus, der dank des Funktionierens medialer Formen auch in narrativem Material Verwendung findet. Wir haben es also mit einem auf die Performanz von Regelapparaten gerichteten Examinator zu tun. Dass diesen Rezipienten nicht unbedingt jene melancholische Zerstreutheit, die ihm noch von Benjamin verordnet wurde, eigen sein muss, wird an dem Phänomen formästhetischer Spannungskonstruktionen deutlich. Es ist also ein gespannter Examinator, der das Funktionieren von medialen Formen und Formideen begutachtet.

30 Gerade in Bezug auf den Regelbegriff wird der unterschiedliche Status medialer Formen und theatraler Performances deutlich, da sich nach Fischer-Lichte (vgl. ebd., S. 275) letztere gerade dadurch auszeichnen, dass sie über keine Regeln verfügen. Mediale Formen wären ohne einen Regelapparat, in den sie eingebettet sind, sowohl ästhetisch als auch formal haltlos und d.h., sie wären schlicht nicht zu gebrauchen. Die Nähe der sich an die mediale Form des Portals anschließenden Rezeptionsmodi zu den bei der Rezeption von Spielen gängigen Rezeptionsformen wird gerade auch in der Regel- oder vielleicht besser Strukturgebundenheit des Rezeptionsmodus deutlich. Die Differenz wird auch dadurch deutlich, dass der Ereignisbegriff, der quasi an die Stelle der Regel (vgl. ebd., S. 282) rückt, für die Begutachtung der Formidee irrelevant sein dürfte, ist doch die Differenz von Ereignis und Struktur unüberbrückbar.

Nun ist die Transformation der Formen des Erzählens, wie sie an den narrativen Portalen beobachtet werden konnte, keineswegs neu, sondern sie gehört zu den klassischen Pflichtübungen der literarischen und filmischen Avantgarde und ist damit bereits Geschichte im emphatischen Sinne. Allerdings hat sie eben in der Regel keine massenattraktive Geltung erreicht. Dennoch sind in Einzelfällen etwa dem literarischen Erzählen solche Formideen mit massenattraktiver Qualität auch schon historisch gelungen. So entfaltet die Logik des ‚Magischen Theaters‘ in Hesses Medienroman *Steppenwolf* nichts anderes als die Potentiale narrativer Portale, wobei der Ort, an dem dieser Transfer situiert wird, nicht von ungefähr eine performative Qualität aufweist und daher jene Modifikationen des Rezeptionsmodus, wie sie durch narrative Portale initiiert werden, ebenfalls in Anspruch nehmen kann. Hesses mit allen nur verfügbaren Medien³¹ bestückter Roman kulminiert in jenem Theater für Verrückte, das unterschiedliche Szenarien eröffnet und die Organisation der Wahl der Szenarien und der Anschlüsse über nichts anderes als ein Portal erledigt:

Pablo öffnete eine Tür, zog einen Vorhang beiseite, und da standen wir im runden, hufeisenförmigen Korridor eines Theaters, genau in der Mitte, und nach beiden Seiten hin führte der gebogene Gang an sehr vielen, an unglaublich vielen schmalen Logentüren vorüber.³²

Mein Theaterchen hat so viele Logentüren, als ihr wollt, zehn oder hundert oder tausend, und hinter jeder Tür erwartet euch das, was ihr gerade sucht.³³

Ein „hübsches Bilderkabinett“, das „Überwindung der Zeit, die Erlösung von der Wirklichkeit“³⁴ gestattet, und das Subjekt ist, wie es sich gehört, vervielfältigt.³⁵

31 Von Büchern und Musik über Schreibmaschine, Grammophon, Kino und Radio bis zum imaginären Medium des magischen Theaters ist bei Hesse alles an Medien vorhanden, was der Zeithorizont zu bieten hat.

32 Hesse: *Der Steppenwolf*, S. 191.

33 Ebd., S. 192.

34 Ebd., S. 192.

35 „Einige von diesen vielen Harrys waren so alt wie ich, einige älter, einige uralt, andere ganz jung, Jünglinge, Knaben, Schulknaben, Lausbuben, Kinder. Fünfzigjährige und zwanzigjährige Harrys liefen und sprangen durcheinander [...]“ (ebd., S. 195). Letztlich wird der Subjektstatus selbst relativiert: „Ich bin niemand“, erklärte er freundlich. „Wir tragen hier keine Namen, wir sind hier keine Personen. Ich bin ein Schachspieler. Wünschen Sie Unterricht über den Aufbau der Persönlichkeit?“ „Ja, bitte.“ „Dann stellen Sie mir bitte freundlichst ein paar Dutzend Ihrer Figuren zur Verfügung.“ „Meiner Figuren ...?“ „Der Figuren, in welche Sie Ihre sogenannte

Das Szenario hat zwischenzeitlich sein Skandalon gründlich verbraucht, es mutet vielmehr an wie Impressionen von gängigen Computerspielen:

Da riß es mich in eine laute und aufgeregte Welt. Auf den Straßen jagten Automobile, zum Teil gepanzerte, und machten Jagd auf die Fußgänger, überfahren sie zu Brei, drückten sie an den Mauern der Häuser zuschanden. [...] Überall lagen Tote und Zerfetzte herum, überall auch zerschmissene, verbogene, halbverbrannte Automobile, über dem wüsten Durcheinander kreisten Flugzeuge, und auch auf sie wurde von vielen Dächern und Fenstern aus mit Büchsen und mit Maschinengewehren geschossen.³⁶

„Sehr witzig“ sagte Gustav. „Es ist aber in der Tat gleichgütig, wie die Leute heißen, die wir da umbringen. Sie sind arme Teufel wie wir, auf die Namen kommt es nicht an. Die Welt muß kaputt gehen und wir mit [...]“.³⁷

Die narrativen Übergänge zwischen dem Portal und den angeschlossenen Partialerzählungen sind noch ein wenig holprig organisiert:

Aber da gab das Gestänge nach, und wir stürzten beide ins Leere [...] Wieder befand ich mich im runden Korridor, angeregt von dem Jagdabenteuer.³⁸

Oder:

Der Strom hatte mich an Land gespült, wieder stand ich im schweigenden Logengang des Theaters. Was nun?³⁹

Was bei Hesse noch die hilflose Interpunktion oder rhetorische Fragen bewerkstelligen sollen, das erledigen mittlerweile selbst vergleichsweise unambitionierte Narrationen durch die Etablierung metaphorischer Kohärenzen eleganter. Zugleich erfährt das narrative Portal bei Hesse auch noch keinen reflexiven Gebrauch, es wird vielmehr als ein isoliertes, narratives Finale, das nirgendwohin mehr gelangen muss, konfiguriert. Von daher hält sich der kon-

Persönlichkeit haben zerfallen sehen. Ohne Figuren kann ich ja nicht spielen“ (ebd., S. 208f).

36 Ebd., S. 196.

37 Ebd., S. 200.

38 Ebd., S. 207.

39 Ebd., S. 221.

struktive Aufwand noch in Grenzen: Die Form ist als Form noch nicht entdeckt, sondern man hat es zunächst einmal mit einer singulären Lösung zu tun, die allenfalls retrospektiv als Form überhaupt erkennbar wird. Insofern wundern die diversen ontologischen Hypothesen auch nicht, die, an der Form als Form vorbei, Hesses Theaterportal mittels angestrebter Sinnsetzungsunternehmen zu reintegrieren suchten. Sie setzen dabei zumeist an dem Kitt an, der die diversen Ebenen zusammenhalten soll: Es handelt sich hierbei um den klassischen Sonderstatus von Traum und Magie.⁴⁰ Zugleich bietet dieser traditionelle Joker des Erzählens,⁴¹ der die Rationalität der Motivation wenigstens partiell außer Kraft zu setzen vermag, auch die Grundlage für die gängigen Sinnhypothesen, die ohne ein solches Fluidum zwangsläufig hilflos werden. Dass ein solcher Eingriff in die Organisation des Erzählens einzig durch das Spiel gedeckt werden konnte, wusste offenbar bereits Hesse, der seine Erzählung wie folgt enden lässt:

Einmal würde ich das Figurenspiel besser spielen. Einmal würde ich das Lachen lernen. Pablo wartete auf mich. Mozart wartete auf mich.⁴²

Das Aussetzen von Motivation verweist so an das Spiel und die Techniken, denen es gelingt, die Kausalitäten der Narration zu kompensieren, sind offenbar immer noch Elemente des Spiels:

„Was machen die denn da?“ „Die trainieren schon seit zehn Jahren“ „Wofür?“ „Für nichts. Angeblich kann niemand auf der Welt mit so vielen Bällen spielen wie die.“⁴³

40 Ein Motiv, das im Übrigen auch von *Reconstruction* zur Definition der Fiktionskonvention genutzt wird.

41 Einen solchen Joker setzt auch Frisch in *Homo faber* ein, wenn er den ‚Zufall‘ ausgerechnet während einer Zwischenlandung in Gestalt von „Schweißanfall mit Schwindel“ (Frisch: *Homo faber*, S. 11) in einem Flughafen platziert und es bei all dem um das Erreichen einer Super-Constellation geht. Allerdings fällt Frisch im Sinne einer Logik des Portals formästhetisch noch hinter Hesse zurück, da er den Zufall expliziert, indem er ihn präzise in der Mitte zwischen Mythos und Kybernetik positioniert, statt Alternativen zuzulassen.

42 Hesse: *Der Steppenwolf*, S. 227.

43 *Der Zufall möglicherweise*.

Literaturverzeichnis

- Aristoteles: Poetik, Übersetzung von Olof Gigon, Stuttgart 1961.
- Arnheim, Rudolf: „Deus ex machine“, in: ders.: *The Split and the Structure. Twenty-Eight Essays*, Berkeley, Los Angeles, London 1996, S. 97-103.
- Benjamin, Walter: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt a.M. 1978 [1925].
- Benjamin, Walter: *Das Passagen-Werk*, Bd.1 u. Bd. 2, Frankfurt a.M. 1983 [1940].
- Elsaesser, Thomas: „Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom ‚postmodernen‘ zum ‚postmortem‘-Kino am Beispiel von Christopher Nolans ‚Memento‘“, in: Ruffert, Christine/Schenk, Irmbert/Schmid, Karl-Heinz/Tews, Alfred (Hrsg.): *Zeitsprünge: Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Berlin 2004, S. 115-125.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a.M. 2004.
- Frisch, Max: *Homo faber. Ein Bericht*, Frankfurt a.M. 1977 [1957].
- Geimer, Alexander: „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films ‚The Others‘“, <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>, 14.02.2007.
- Groys, Boris: *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, 3. Aufl., Frankfurt a. M. 2004 [1999].
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*, 12. Aufl. Tübingen 1972 [1927].
- Hesse, Hermann: *Der Steppenwolf. Erzählung*, 4. Aufl. Frankfurt a.M. 1975 [1927].
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor Wiesengrund: „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug“, in: Horkheimer, Max/Adorno, Theodor Wiesengrund: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a.M. 1980 [1944], S. 108-150.
- Simmel, Georg: *Soziologische Ästhetik*, in: ders.: *Soziologische Ästhetik*, Darmstadt 1998 [1896], S. 77-92.
- Sombart, Werner: „Kunstgewerbe und Kultur“, in: *Die Kultur*, hrsg. v. Cornelius Gurlitt, 26. u. 27. Bd., Berlin 1908.

Tholen, Georg Christoph: Die Zäsur der Medien, kulturphilosophische Konturen, Frankfurt a.M. 2002.

Visarius, Karsten: „Die vertauschten Köpfe. John Woos Experiment mit dem Actionfilm in Face/Off“, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): No Body is Perfect. Körperbilder im Kino, Marburg 2001, S. 171-181.

Winkler, Hartmut: Diskursökonomie – Versuch über die innere Ökonomie der Medien, Frankfurt a.M. 2004.

Filmverzeichnis

Being John Malkovich (USA 1999, Regie: Spike Jonze).

Butterfly Effect (USA 2004, Regie: Eric Bress/J. Mackye Gruber).

Cube (Kanada 1997, Regie: Vincenzo Natali).

Déjà vu (USA 2006, Regie: Tony Scott).

Der Zufall möglicherweise (Polen 1981, Regie: Krzysztof Kieslowski).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).

Lost Highway (USA 1997, Regie: David Lynch).

Memento (USA 2000, Regie: Christopher Nolan).

Nemesis Game (Kanada 2003, Regie: Jesse Wam).

Reconstruction (Dänemark 2003, Regie: Christoffer Boe).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).

Tron (USA 1982, Regie: Steven Lisberger).

Vergiss mein nicht (USA 2004, Regie: Michel Gondry).

Oliver Fahle

Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel

1. Narration/Stadt/Spiel

Wenn man die Veränderungen narrativer Strategien im Spielfilm der 1990er Jahre genauer beobachtet, dann fällt eine Erzählstruktur ins Auge, die nicht ganz neu ist, die aber doch die bereits vielfach gestreckte lineare Erzählhaltung des amerikanischen Films erweitert und intensiviert. Sie ist vor allem durch ein episodenhaftes Zusammenwirken mehrerer Erzählstränge charakterisiert, die sich auf die eine oder andere Weise überlappen und somit eine Oszillation zwischen kleinen narrativen Episoden und dem Ganzen des Films, der diese Episoden zusammenbringt, herstellt. Beispielhaft eingeleitet von Robert Altmans *Short Cuts*, der schon mit *Nashville* eine der ersten Versionen dieser Erzählform vorgelegt hat, wurden diese Filme zuletzt von Paul Haggis' *L.A. Crash* zu einem vorläufigen Höhepunkt gebracht. Dazwischen liegt eine Reihe von Filmen, die experimentell mit der linearen Erzählweise umgehen, von denen, neben den genannten, hier vor allem Tom Tykwers *Lola rennt*, Wong Kar-Wais *Chungking Express* und Fernando Meirelles' *Cidade de Deus* (City of God) paradigmatisch ins Blickfeld genommen werden sollen. Diese Filme präsentieren nicht nur eine zerrissene, in verschiedene Mikroeinheiten zerlegte Narration, sondern sie handeln auch in einem Umfeld, nämlich der Stadt, die Teil des narrativen Geschehens selbst ist. Es ist also nicht nur eine ökonomische Wahl, die ja viele Filme treffen, nämlich einfach am Ort des Produktionssitzes zu drehen, sondern die Stadt spielt vor allem als ästhetische Figuration eine wichtige Rolle. Dies unterscheidet die oben genannten Filme auch von narrativ ähnlich angelegten Werken wie etwa Thomas Andersons *Magnolia* oder Tarantinos *Pulp Fiction*. Jene erheben nicht nur die Stadt zu einem Protagonisten unter anderen, sondern es handelt sich hier offenbar auch um die Großstadt im globalisierten Kontext, der sich leicht über vier Kontinente spannen lässt. Diese Städte sind längst Teil eines umfassenden Informationsraums, die mehr als Bilder denn als Orte konkreter Erfahrung im Wissensbestand einer Weltöffentlichkeit abgespeichert sind. Alle hier aufgezählten Filme sind zudem internationale Erfolge gewesen und gehören – wenn man so will – zu einem Globalgedächtnis des Kinos der letzten zwei Jahrzehnte.

Die Stadt spielt in diesen Filmen insofern eine entscheidende Rolle, als sie den Raum zur Verfügung stellt, der die verschiedenen Mikroeinheiten der

Erzählung zusammenführt. Die Aufspaltung der Narration hat vor allem ein Ziel, nämlich die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen zu zeigen. In *Short Cuts* und *L.A. Crash* etwa entfalten sich die verschiedenen Handlungsstränge in einer langsam sich ausdehnenden Gegenwart und nicht mehr vorrangig in einer chronologischen Reihenfolge. Das Gleiche gilt für *Lola rennt*, *City of God* und *Chungking Express*. Die Stadt ist aber auch der soziale Raum, in dem sich die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen konzentriert, insofern als Stadträume als das Zusammentreffen des Heterogenen begriffen werden können. Deshalb ist die Stadt nicht zufällig der Handlungsort, sondern ein privilegiertes Gebilde, in dem sich die narrative Vervielfältigung optimal entfalten kann. Die Stadt ist hier also der Makrokosmos, auf dem sich die handlungszentrierten Mikrokosmen bewegen. Sie stellt dabei mehr dar als eine bloß territoriale Form, denn sie ist immer auch ein inszenierter und damit künstlicher Raum. Sie ist damit ein Spielfeld sowohl in metaphorischer Hinsicht, denn sie ist der Raum des Spiels, des Spielfilms, als aber auch in konkreter Hinsicht, denn sie stellt die räumliche Begrenzung der Handlungseinheiten, in denen sich zunehmend, zufällig oder nicht, Querverbindungen zwischen den Protagonisten herstellen, die die Mikroerzählungen transversal und netzartig miteinander verbinden.

Dieser erste kurze Überblick deutet also Überschneidungen zwischen drei Konzepten an, die ich im Folgenden auf systematisierende Weise behandeln will: Narration, Stadt und Spiel. Das Zusammentreffen dieser Konzepte geschieht, so meine ich, nicht zufällig, sondern als Teil einer ästhetischen Ausrichtung. Ich möchte mich besonders auf die Darstellung oder narrative Einbindung der Stadt konzentrieren und zeigen, inwiefern diese ähnliche Inszenierungsweisen hervorbringt wie sie auch im Computerspiel thematisiert werden.

Bevor dies näher erläutert wird, soll aber ein kurzer Blick auf den Zusammenhang von Stadt und Narration geworfen werden. Die Anordnung der narrativen Elemente, die Verschiebung von Erzählsträngen, die Neuarrangements von chronologischen Zeitverläufen hat bereits ein spielerisches Element. Dabei öffnen sich eine Reihe von strukturellen Parallelen zwischen den Verschiebungen der narrativen Linearität und der Stadt, oder in den etwas überhöhen Worten von Mark Shiel, zwischen der wichtigsten kulturellen – dem Film – und der wichtigsten sozialen Form – der Stadt –, die das 20. Jahrhundert hervorgebracht hat.¹ Fünf Parallelen, die die Ordnungen der Narration einiger Filme der 1990er Jahre und Ordnungen der Städte gleichermaßen charakterisieren, sollen hier kurz angeführt werden:

1. Lose Kopplung der Elemente
2. Zufalls offene Anordnung der Teile

¹ Vgl. die Einleitung in: Shiel/Fitzmaurice: *Cinema and the City*.

3. Dezentrale Steuerung von Ereignissen oder Verlust des Zentrums
4. Beliebige Verlängerbarkeit der Ereignisse, also kein echtes Ende, sondern permanente Fortsetzbarkeit
5. Verwandlung des Narrations- und Stadtraums in einen multimedialen Informationsraum, in den ständig dekontextualisierende Bilder hineinregieren (Fernseher, Comic, Leuchtreklamen etc.)

Es gibt also einen strukturellen Zusammenhang zwischen Stadt und Narration. Kurz gefasst kann man sagen, die Stadt ist privilegierter Ort der räumlichen und die filmische Narration eine wichtige temporale Dimension gegenwärtiger kultureller (Des-)Organisation.

Vielleicht kann man schon hier erkennen, inwiefern spielerische Elemente die Analyse von Narration und Stadtordnung befruchten könnten. Ich möchte allerdings nicht hier stehen bleiben, also nicht das Spiel als Vermittler zwischen Erzählung und Stadt, sondern die Narration als Vermittler zwischen Spiel und Stadt näher betrachten. So kann sich zeigen, inwiefern der Einfluss des Computerspiels einen bestimmten visuellen, vorwiegend räumlichen Inszenierungsstil hervorbringt, der sich paradigmatisch an der Inszenierung der Stadt abarbeitet.

2. Moderne Blicke der Stadt

Schaut man sich also den Stadtraum neuerer Filme genauer an und versucht diesen mit Elementen des Spiels zu beschreiben, ist es wohl sinnvoll, zunächst die Inszenierungsweisen von Städten anzusehen, die zuvor dominant waren. Das kann hier nur in etwas grober Weise geschehen. Zuvorderst ist das Problem, dass die Mehrzahl der Filme in irgendeiner Weise in Städten spielen. Der Film ist nicht zuletzt eine Geburt desselben Jahrhunderts und der gleichen Epoche wie die moderne Großstadt. Stadt und Film modellieren ähnliche Wahrnehmungen und Erfahrungen, Filmkultur ist also eng gebunden an die Kultur der modernen Stadt. Obwohl zahlreiche Filme in Städten spielen, sind sie doch nicht gleich Stadtfilme. Letztere sind sie nur dann, wenn die Stadt selbst als visuelle Modellierung in den Vordergrund tritt oder wenn sie selbst Protagonist ist. Sie gerät ins Blickfeld nicht nur als Dekor, als selbstverständlicher Hintergrund, sondern als handlungstragendes Element, das selbst agiert. In diesem Sinne sind als herausragende Beispiele sicher Dziga Vertovs *Der Mann mit der Kamera* und Walter Ruttmanns *Sinfonie einer Großstadt* zu nennen. Weniger bekannt, aber ebenso prägnant sind Dimitri Kirsanovs *Ménilmontant* und Alberto Cavalcantis *Rien que les heures*. Danach stechen vor allem neorealistische Filme hervor, beispielhaft seien hier Rosselinis Werke wie *Roma, citta*

aperta und *Germania anno zero* genannt, bevor das Feld im modernen Film ab den 1960er Jahren zunehmend unübersichtlich wird mit den Werken der *nouvelle vague*, von Antonioni, Fellini, Kluge, Wenders und anderen, bei denen die Fragmentierung von Erzählung zu einem vor allem von dispersen und assoziativen Wahrnehmungseindrücken geprägten Raum zerfasert wird.

Um diese Filme zu ordnen, möchte ich vier Konzepte der Stadtinszenierung vorschlagen, die im Rahmen des Films gewissermaßen als klassisch charakterisiert werden können. In der Neuordnung, Überwindung oder Ergänzung dieser Ansätze artikuliert sich dann das spielerische Stadtkonzept ab den 1990er Jahren. Diese vier klassischen Konzepte sind:

1. Fragment,
2. Labyrinth,
3. Dechiffrierung,
4. beliebiger Raum.

Gehen wir diese Konzepte kurz durch. Fragment bezeichnet die Filme, die die Stadt so inszenieren, dass sie nur noch fragmentarisch wahrgenommen und somit nicht mehr als Einheit begriffen werden kann. Dies ist vielleicht die paradigmatische Form der Stadtwahrnehmung, die schon früh die Stadtsoziologie beschäftigt hat. Dort wird die Stadt als Zusammenstellung des Heterogenen verstanden. Ruttmans *Sinfonie einer Großstadt* oder auch Godards *A bout de souffle* sind recht eindeutige und populäre Beispiele einer solchen Fragmentierung, wie sie vor allem in dissonanten Montageformen, etwa dem Jump Cut, zum Ausdruck kommen. Die Beispiele ließen sich leicht erweitern.² Die Stadt als Labyrinth – zweites Konzept – begreift die Stadt als einen Raum voller Hinweise und Wegweiser, ohne dass jedoch ein klares Ziel anvisiert werden kann. Zum Stadtlabyrinth gehört das Steckenbleiben, die Unwissenheit darüber, welcher Weg tatsächlich zu einem nicht immer klar definierbaren Ziel führt. Klassisches Beispiel ist Fritz Langs *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, aber auch Jacques Rivettes Paris-Filme sind hier einschlägig. Zu denken wäre auch an Scorseses Inszenierungen von New York. Das dritte Konzept nenne ich Dechiffrierung. Der Begriff ist lose an Walter Benjamin angelehnt, der die Erfahrungswelten der modernen Stadt prägnant beschrieben hat.³ Beispielgebend für den Dechiffrierer der Großstadt ist der Flaneur. Er streift durch die Straßen vor allem deshalb, um zu beobachten. Die Wahrnehmungsform des Fla-

2 Ich denke etwa auch an Jürgen Böttchers *Jahrgang 45*, in dem die Stadt als Fragment und Aufbau inszeniert wird.

3 Zum Beispiel in Benjamin: Charles Baudelaire.

neurs kann als „pointillistisches Erlebnis“⁴ verstanden werden, die sich von ständigen De- und Rekontextualisierungen leiten lässt. Hier könnte man wieder Godards *A bout de souffle* anführen, etwa die Szene, in der eine Leuchtschrift an einem Gebäude Hinweise für den Gang der Handlung gibt, aber auch *Masculin Féminin* oder *Deux ou trois choses que je sais d'elle*. In letzterem wird die Bebauung von Paris zum Zeichen kapitalistischer Korruption und Entfremdung. Auch Wenders' *Alice in den Städten* oder Eric Rohmers *L'ami de mon ami* funktionieren in ähnlicher Weise. Das letzte Konzept schließlich ist der beliebige Raum, den Deleuze im Anschluss an Marc Augé für den Film herausgestellt hat. Hier werden besonders öffentliche Durchgangsorte thematisiert, etwa Bahnhöfe, Flughäfen, Marktplätze, Hotels oder Cafés, die sich vor allem als flüchtige und sich permanent destabilisierende Räume begreifen lassen, die ohne feste Zuschreibungen von Identität und Geschichte auskommen müssen.⁵ Die besonders modernen Montagetechniken, wie wir sie von Godard oder Bresson kennen, aber auch die leeren Straßen Antonionis aus *L'eclisse* wären Beispiele für die von Filmen inszenierten beliebigen Stadträume, die mit den von senso-motorischen Handlungen entkoppelten Aktionsräumen des modernen Films insgesamt in Verbindung stehen. Herausgehobenes Beispiel zuletzt ist *Terminal* von Steven Spielberg, der den Flughafen als Nicht-Ort entfaltet, in dem sich Personen aufhalten, die ihrerseits keine rechte Identität aufweisen.

Ich beschränke mich auf diesen sehr kurzen Abriss, der nur andeuten konnte, dass in Fragment, Labyrinth, Dechiffrierung und beliebiger Raum vier dominante Konzepte zu sehen sind, die die moderne Großstadt als filmische Raumordnung begreifbar machen. Es ist klar, dass sich diese vier Konzepte durchdringen und hier vor allem der Darstellbarkeit halber getrennt werden. In Filmen, die unter anderen die Stadt als Protagonisten konstruieren, sind diese vier Merkmale oft gleichzeitig beobachtbar. Diese modernen Konzepte werden nun in den oben angesprochenen Filmen von anderen Paradigmen der Stadtinszenierung ergänzt, die von einem Einfluss des Computerspiels zeugen. Damit meine ich allerdings nicht offensichtliche, das heißt materiale Einflüsse, etwa in dem Sinne, dass Städte im Film nun selbst mit digitalem Material bearbeitet und modelliert werden, um dann beispielsweise in den Film inkopiert zu werden (obwohl das selbstverständlich auch eine Untersuchung wert ist). Auch geht es mir nicht darum, Stadtbildungen, die nach dem Vorbild von Computerspielen inszeniert werden, zu beschreiben. Die Suche gilt hier den strukturellen Korrespondenzen jenseits einfacher Übertragungen, Zitate oder Inter-

4 Zit. nach Waldenfels: *Der Stachel des Fremden*, S. 251.

5 Vgl. Augé: *Orte und Nicht-Orte*. Insbesondere das letzte Kapitel: „Orte und Nicht-Orte“. Bei Deleuze: *Kino 1*, S. 151ff.

textualitäten. Es geht, anders gesagt, um eine neue Ästhetik, die sich gleichsam zwischen den Medien oder im Zusammenspiel der Medien erst herausbildet. Um das genauer zu fokussieren, muss die visuelle Inszenierung des Stadtraums in den einzelnen Filmen näher betrachtet werden.

3. Die Stadt als Spielfeld

Werfen wir zunächst einen groben Blick auf die oben aufgezählten Filme von *Short Cuts* bis *L.A. Crash*. In allen Filmen wird die Stadt explizit als Spielfläche der Handlung ausgewiesen. Oben war bereits angesprochen worden, dass die Charakterisierung der Stadt als Spielfeld einen künstlichen, inszenierten Raum voraussetzt. Nicht einfach der physische Raum der jeweiligen Stadt ist das Spielfeld, sondern erst bestimmte Kriterien machen die Stadt zu diesem. Dabei gibt es zwei wesentliche Vorgaben, die das Spielfeld charakterisieren. Erstens: Begrenzung – ein Spielfeld muss begrenzt sein. Zweitens: Auf dem Feld agieren bestimmte Regeln, Verhaltensweisen, Bewegungsformen, die außerhalb nicht in gleicher Weise gelten. Diese Definition befindet sich übrigens im Einklang mit gängigen Ansätzen der Stadtsoziologie, die Stadt als Zusammentreffen des Verschiedenen oder als Einheit von Differenz begreifen. Armin Nassehi etwa sieht hierin die wichtigste Charakterisierung von Städten, „[...] denn Städte sind letztlich nichts anderes als soziale Operationen, deren Verbindendes allein in der räumlichen Begrenzung und Verdichtung an einem Ort zu sehen ist.“⁶ Anhand dieser beiden Aspekte – räumliche Begrenzung und Verdichtung an einem Ort – lassen sich auch die Filme begreifen.

Betrachten wir zunächst den ersten Aspekt, die Begrenzung. In den hier analysierten Filmen wird die Stadt nicht nur als Spielort explizit thematisiert, sondern dabei auch als abstrakte Aktionsfläche herausgestellt. Dies ist besonders sichtbar durch Draufsichten, die eine Überblickshaltung ins Feld des Geschehens bereithalten. Diese Draufsichten sind in allen Filmen präsent, teilweise sogar wesentlicher Teil der Dramaturgie. *Short Cuts* etwa beginnt mit der Fahrt über das nächtliche Los Angeles, die vor allem die Flugzeuge in den Blick bringt, welche die gesamte Stadt mit Chemikalien überziehen, um eine gefährliche Fruchtfliege zu vertreiben. In *L.A. Crash* gibt es immer wieder die abstrahierenden Übersichten über das nur aus Lichtern bestehende Los Angeles. Draufsichten und Überblicksbilder strukturieren den Blick auch in *Lola rennt*, *City of God* und *Chungking Express*. Das allein würde vielleicht nicht ausreichen, um die Stadt als Übersichtsart zu thematisieren. Deshalb wird die Draufsicht noch durch ein anderes Bild ergänzt, nämlich den Stadtplan. Der

6 Nassehi: Dichte Räume, S. 215.

kartographische Blick ist die Form der Abstraktion schlechthin, die Auflösung des realen physischen Geschehens der Stadt in ein entphysikalisiertes Raster; zugleich auch eine Idealanordnung der festen, das heißt, bewegungslosen Objekte, unter Abzug alles Lebendigen und Mobilien. Der gesamte Abspann von *Short Cuts* zeigt ein langes Hin- und Herschwenken der Kamera vor der Karte von Los Angeles, auch in *Lola rennt* und *City of God* werden Karten eingeblen-det, die als kurzzeitige Überblicksbilder scheinbar einen kartographisch-orien-tierenden Blick auf die Stadt freigeben. Draufsicht und Karte bezeugen also die Relevanz der in ihren räumlichen Begrenzungen angelegten Stadt und sind gleichsam das Aktionsfeld für die sich dort vollziehenden Ereignisse.⁷

Draufsicht und Karte können darüber hinaus auch noch etwas anderes deutlich machen, nämlich eine Wesensbestimmung des Raums überhaupt. Eine solche Wesensbestimmung liegt darin, dass jedes Raumteil absolut einzig-artig ist. Anders als die Zeit, die in der Aufhebung des chronologischen Modus eine Simultanzeit schaffen kann, in der sich mehrere Zeitebenen überschnei-den, können sich verschiedene Raumteile – logisch betrachtet – nicht über-schneiden. Das hat Georg Simmel in seiner Soziologie des Raums schon 1903 mit bemerkenswerter Klarheit formuliert:

Wie es nur einen einzigen allgemeinen Raum gibt, von dem alle ein-zelnen Räume Stücke sind, so hat jeder Raumteil eine Art von Einzig-keit, für die es kaum eine Analogie gibt. Einen bestimmt lokalisierten Raumteil in der Mehrzahl zu denken, ist ein völliger Widersinn.⁸

Der Sinn von Draufsicht und Karte liegt vor allem darin, diese Wesensbe-stimmtheit des Räumlichen zu verdeutlichen. Besonders die Karte macht klar, inwiefern sich räumlich unbewegte Objekte, wie etwa Gebäude, nebeneinander und nicht etwa übereinander anordnen.

Was aber ist der Sinn dieser abstrahierenden Ansichten in diesen Filmen, abgesehen davon, dass sie die Stadt als Handlungsraum und Spielfeld noch einmal eindeutig hervorheben und begrenzen? Meiner These zufolge eröffnen diese Ansichten einen ästhetischen Kontrast zu den Raumdarstellungen, die sich in den narrativen Situationen entfalten. Die Rearrangements und Stre-ckungen des Narrativen, die nun ein Feld von transversalen Konnexionen und Querverbindungen sowie eine Art erhöhte Begegnungsbereitschaft schaffen, haben demnach eine andere Raumordnung zur Folge, die sich stärker einer

7 Hier könnte man das Feld auch intermedial erweitern und an Fernsehserien wie etwa *CSI Miami* denken, in denen die Draufsichten auf die Stadt eine zentrale Rolle spielen.

8 Simmel: Schriften zur Soziologie, S. 223.

gemeinsamen Ästhetik von Spiel und Film nähert und von mir als dichter Raum oder als Ästhetik der Dichte bezeichnet werden soll. Dieser dichte Raum widersetzt sich dem abstrakten Raum von Karte und Draufsicht, bildet einen Kontrast, der auf enge Verflechtung, auf intensiven Zusammenhang, auf die Verdichtung spatialer Elemente setzt. Die soziale Verdichtung, die die Stadt nach Nassehi charakterisiert, wird durch narrative und visuelle Inszenierung ästhetisch ausformuliert.

4. Ästhetik der Dichte

Denken wir an den Beginn von *L.A. Crash*: Aus dem nur von einigen verschwommenen Lichtern leicht erhelltem Dunkel heraus, spricht der Polizist Graham:

Es ist das Gefühl der Berührung. In jeder normalen Stadt berührt man einander, man rempelt sich an. In L.A. berührt dich niemand. Alles hinter Metall und Glas. Wir vermissen die Berührung so sehr, dass wir erst kollidieren müssen, um etwas zu fühlen.

Kollision als das unvorhersehbare und fatale Zusammentreffen auf einem Raum, der eigentlich nur für einen und nicht für zwei oder mehrere Platz bietet, beschreibt die extreme Form der Ästhetik der Dichte, die ich im Folgenden – analog zur numerischen Analogie der oben genannten klassischen Konzepte – ebenfalls in vier Punkte aufspalten möchte. Diese vier Konzepte nenne ich:

1. Simultanraum,
2. Kontingenzraum,
3. Affektraum,
4. Kontraktionsraum.⁹

Zusammen mit den narrativ-experimentellen Verschränkungen verschiedener Erzählebenen, der Episodenstruktur und der Neukonfigurationen des chronologisch-narrativen Schemas, bilden diese vier Raumformen eine gemeinsame ästhetische Basis mit dem Computerspiel aus. Betrachten wir die Konzepte genauer.

⁹ Diese vier Konzepte lassen sich sicherlich erweitern. In der Diskussion zum Vortrag kam u.a. der Vorschlag des Steuerungsraums, der schon direkt auf das Computerspiel verweist.

Erstens: *Simultanraum*. Eigentlich dient der Begriff des Simultanen zur Beschreibung temporaler Verhältnisse. Selten gerät dabei das Räumliche in den Blick. Das ist nachvollziehbar, kehrt sich der Simultanraum schließlich gegen die Wesensbestimmung des Raums, die Simmel getroffen hat. Wie gesehen, hatte er den Raum genau so definiert, dass jedes Raumteil einzigartig ist. Ein Simultanraum würde demnach die Einzigartigkeit jedes Raumteils aufheben und es gleichsam vielfältig verfügbar machen. Wenn dies geschieht, greift die Filmtheorie gerne zum Begriff der Zeit. Der Raum ist dann verzeitlicht und kann deshalb gleichsam mehrmals besetzt werden. Dabei geht aber der Blick auf die physische Veränderung des Raums verloren. Die Frage, wie ein Raum von seinen Bedingungen und seiner medialen Beschaffenheit abhängt, wie er als Gestalt erst sichtbar wird, kann mit der Beschränkung auf unterschiedliche Zeitformen nur unzulänglich beschrieben werden, denn diese schreibt dem Raum einfach unterschiedliche temporale Modi zu und ordnet ihn der Zeit unter. Der Raum als wandelbare Größe kommt so nicht in den Blick. Besonders gut sichtbar wird diese Konfiguration des Raums etwa, wenn er wiederholend dargestellt wird. So ist das zum Beispiel in *Lola rennt* zu beobachten, wenn der gleiche Platz drei Mal von Lola durchrannt wird. Gerade die scheinbar neutrale Durchquerung zeigt die Abhängigkeit des Raums von seiner figurativen Anordnung. Es ist eben entscheidend, dass Lola den Platz einmal gerade und einmal quer entlang der Quadersteine läuft. Ein besonders schönes Beispiel findet sich auch in Episode 2 von *Lola rennt*, wenn Lola Manni fast erreicht hat, bevor dieser den Supermarkt Bolle überfallen will. Der Raum wird vervielfältigt, der gleiche Raum aus zwei Perspektiven sichtbar. Das allein ist noch nicht das Entscheidende, sondern der Übergang, der Moment des Eindringens von Lola in den zunächst anderen Raum, weil erst dadurch der Simultanraum produziert wird. Zwei getrennte Räume werden zu einem, der aber in sich noch einmal in zwei Perspektiven aufgespaltet wird. In *City of God* sind es immer wieder dieselben Gassen, in denen die Protagonisten auftauchen. Auch ist die Wandlung des Appartements, in dem der Drogenhandel sein Zentrum hat, hier einzuordnen. Die Veränderung des Raums wird von einem Punkt im Film über drei Rückblenden gezeigt, die zwar narrativ gesehen auf unterschiedliche temporale Schichten verweisen, visuell aber den gleichen Raum in verschiedenen, kaum unterscheidbaren Varianten zeigt. In *Chungking Express* ist dies vielleicht am radikalsten durchgeführt: Die Passage, in der nahezu der gesamte Film spielt, ist zeitweise ein einziges verschwimmendes Raumknäuel, das immer wieder neu aus den Bildordnungen hervortaut.

Zweitens: *Kontingenzraum*. Diese Kategorie dürfte am ehesten einleuchten und bedarf weniger Erläuterung. Das Nicht-Vorhersehbare ist die offensichtlichste Konsequenz der narrativen Umordnungen, die diese Filme vornehmen. Voraussetzung für Kontingenz ist zudem die Begegnung mit dem Fremden

oder die Erwartung des Nicht-Erwartbaren. Auch dies ist normalerweise eine temporale Kategorie, die aber nun im Rahmen des Stadtraums eine entscheidende räumliche Dimension erhält. Denn Kontingenz heißt nun nicht einfach nur grundsätzlich zeit- und ereignisoffen, sondern es bezieht dies vor allem auf räumliche Nähe. Nur weil man sich in der Nähe des Anderen aufhält, ist Kontingenz überhaupt denkbar. Die paradoxen Situationen, die in *L.A. Crash* vorgeführt werden – etwa der rassistisch-sexistische Polizist, der die von ihm gedemütigte Frau aus dem brennenden Auto retten muss; oder umgekehrt: der gute, politisch korrekte Polizist, der aus Angst einen unschuldigen Schwarzen erschießt – diese paradoxen Situationen sind dem räumlichen Zusammentreffen geschuldet, die nur die Stadt mit ihrer speziellen Einheit des Heterogenen produziert (hier besonders akzentuiert durch die Enge des Autoinneren). Auch in *Chungking Express* und *City of God* ist jede Handlung durch die Enge der Passage bzw. der Favela provoziert, zu denen es praktisch kein Außen gibt. Für die Favela gilt: Wer den Falschen zur falschen Zeit anrempelt, bezahlt dies mit dem Leben.

Drittens: *Affektraum*. Unter Affekt verstehe ich hier nicht das Verhältnis von Bild und Rezipient, wie es in den meisten Theorien zum Affekt formuliert wird. Es geht also nicht um die emotionale Steuerung des Zuschauers, die der Film mit seinen Mitteln zu produzieren imstande ist. Unter Affektraum möchte ich die Produktion eines bestimmten Bildraums verstehen, der tendenziell die Raumkoordinaten aufgibt und eine Visualität entwirft, die sich zwischen den Bildern abspielt, die Bilder – und ihre Raumstellen – so weit verdichtet, dass diese selbst verschwinden. Es handelt sich dabei also vor allem um Bilder, die sich gegenseitig affizieren – vielleicht ähnlich wie das im Musikclip oft eingesetzt wird. Es ist so, als würden sich nicht nur die Räume emotional aufladen, sondern auch die Bilder, was zu entsprechenden Verdichtungen führt. In der Inszenierung des Raums von *Chungking Express* wird das zum Beispiel sehr offensichtlich. Ein Bild ist dabei durchsetzt von anderen Bildern – gemeinsam produzieren sie einen offenen Raum des Sichtbaren, einen multiplen und variablen Raum. Die Grenzen des Bildes, seine Kadrierungen, werden dabei gleichsam durchstoßen und auf transversale Bewegungen durch die einzelnen Rahmungen hindurch geöffnet. In *L.A. Crash* und *Short Cuts* verschwinden die Städte öfter mal im nächtlichen Lichtermeer, einem pixelartigen Panorama, dass die Objekte der Stadtwelt (also Häuser und Autos) zu einem visuellen Feld zusammenzieht. Die Gassen, Höfe und Appartements der Favela in *City of God* sind einfach zu eng – die zumeist tödlichen Ereignisse drängen sich dort zusammen. Immer sind zu viele Personen in einem Zimmer oder auf der Straße, so als müsse man sich zwanghaft aus nächster Nähe erschießen, um ein bisschen Platz zu schaffen. Genau diese Enge der Favela, die in einigen wenigen Szenen mit der Weite der Außenwelt, vor allem des Strandes, kon-

trastiert wird, erfordert eine schnelle Reaktion, nicht nur der Bewohner, sondern auch der Bilder, die im Augenblick ihres Auftauchens auch schon wieder verschwunden sind. Der Affektraum koppelt also die physische Dichte des Stadtraums mit der Ereignisdichte der Bilder.

Der Affektraum hat allerdings noch eine weitere Dimension. Alle Filme sind von Bildern anderer Medien durchsetzt. Comics in *Lola rennt*, ganz obsessiv Fernsehbilder in *Short Cuts*, Leuchtreklame in *Chungking Express*, Fotografie in *City of God*. Die Filmbilder stehen also in einem Verhältnis zu diesen anderen Bildern, was jeweils im Einzelnen diskutiert werden müsste. Werden sie von diesen Bildern hervorgebracht, sind sie abhängig von ihnen, stehen sie zu ihnen in Kontrast? – das wären entscheidende Fragen, die hier nicht beantwortet werden können, aber eines wenigstens deutlich machen. Die Filme öffnen selbst einen transmedialen Raum, in dem die Filmbilder nicht mehr dominieren, sondern Bilder unter anderen sind. Die Stadt ist hier ein globaler, multimedialer Informationsraum, in dem sich verschiedene Bilderordnungen kreuzen und affizieren.¹⁰ Genau deshalb, wegen dieser Abstrahierung von gewohnten Raumordnungen, ist das physische Zusammentreffen, die physische Dichte so explosiv. Nichts berührt sich, alles kollidiert.

Damit komme ich – viertens – zum *Kontraktionsraum*, der vorwiegend mit Auf- und Entladung zu tun hat. Alle angesprochenen Filme haben es mit einer ständigen Abfolge dieser Auf- und Entladungszustände zu tun, die sich von gewohnter Narration unterscheidet. Es geht weniger darum, im Laufe des filmischen Ablaufs zwei, drei Höhepunkte zu inszenieren, auf die der Rest der Handlung ausgerichtet ist, sondern die Filme zielen auf eine Streuung von Höhepunkten über das gesamte Geschehen hinweg. Ruhepausen sind kaum vorgesehen. Der Stadtraum ist dabei wie eine Art dezentrales Kraft- oder Energiefeld zu begreifen, wobei sich die Energie bei Ansammlung und Stauung entlädt und gleichsam an einen anderen Ort weiter transportiert wird, jedenfalls nicht verloren geht. Der abrupte Ausbruch mit nur kurzer Vorbereitung ist dabei ein über den jeweiligen Film häufig gestreuter Topos. Ein Anrumpeln von Lola kann eine ganze Lebensgeschichte beeinflussen, wie in den fotografischen Fortsetzungsfolgen jeweils gezeigt; ein falscher Blick kann viele Menschen das Leben kosten, wie in *City of God*, wenn Mané Galinha Zé Pequeno nur einen Moment zu lange ansieht. Oder eine irrtümliche Assoziation in einem engen

10 In diesem Rahmen kann man andere Filme heranziehen, die eine Ästhetik der Dichte produzieren und besonders mit der Konstruktion eines informatischen Raums zu tun haben. *Enemy of the State* ist dafür ein Beispiel, der den Stadtraum in überwachende Informationseinheiten auflöst. Die narrativen Konsequenzen aus dieser Konstruktion zieht der Film allerdings nicht und bleibt brav den Ideen der Überlegenheit des einzelnen Individuums und der linearen Erzählstruktur verpflichtet.

Polizeiwagen kann in der ethnisch aufgeladenen Atmosphäre von Los Angeles zum tödlichen Schuss führen, wie in *L.A. Crash*. Auch hier ist das permanente Zusammenziehen von Situationen ein Resultat des Zusammentreffens und der räumlichen Verdichtung.

Diese vier Konzepte – Simultan-, Kontingenz-, Affekt- und Kontraktionsraum – ergänzen und dominieren also die Filme der 1990er Jahre und legen erste Spuren einer Ästhetik der Dichte. Diese Ästhetik ist aber nun – wie angedeutet – ebenso charakteristisch für das Computerspiel und kann damit zu einer transmedialen Kategorie ausgebaut werden.

5. Computerspiel

Die ästhetischen Eigenschaften des Computerspiels stellen ein viel zu komplexes Phänomen dar, als dass es in einigen Worten beschrieben werden kann. Dennoch lassen sich zwei Tendenzen in seiner Entwicklung ausmachen, die wahrscheinlich kaum in Frage gestellt werden. Zwei entscheidende Fortschritte im Computerspiel – vielleicht sogar die wichtigsten – sind erstens die Erhöhung von Fotorealismus und zweitens die Erhöhung der Interaktionsmöglichkeiten, teilweise auch als K.I. bezeichnet. Die vier Raumkonzepte, die oben erörtert wurden, verdanken sich der Erfahrung von Computerspielen oder stehen wenigstens in einem Interaktionsverhältnis mit ihnen. Der Simultanraum ist immer dort beobachtbar, wo mehrere Räume mehrmals durchquert werden können. Die Möglichkeit vor- und zurückzugehen, Räume mehrmals auf verschiedene Weise zu erfahren, ist in zahlreichen Shooter-, Adventure-, Strategie- und Simulationsspielen beobachtbar. Auch die Verwendung verschiedener Kameraperspektiven im Spiel konstruiert diese Form des Raums. Der Kontingenzraum ist wahrscheinlich die offensichtlichste Form der Steigerung von Interaktivität. Wenn diese darin besteht, den Raum der Möglichkeiten zu erhöhen, dann ist die Einarbeitung des Indeterminierbaren ein ganz wesentlicher Aspekt. Wenn etwa mehr als ein Feind auftaucht, dieser sich maskieren und ich ihn nicht so leicht erschießen kann, weil er nicht nur nach links oder rechts, sondern auch nach oben springt, dann ist der Spieler mit einer Zunahme an Kontingenz konfrontiert, die er bewältigen muss. Die geradezu unübersichtliche Entfaltung dieses Kontingenzraums ist ein Kennzeichen auch neuerer Spiele wie etwa *World of Warcraft*. Das dritte Konzept – der Affektraum – ist nun ebenfalls ein besonderes Merkmal von Computerspielen. Die Konfrontation mit Unmittelbarkeit ist ein entscheidendes Kriterium von Spielkompetenz. Dabei orientiert sich dies besonders an Raumverhältnissen. In welchen Räumen der Spieler sich befindet, welche Räume er begehen muss, wie deren Grafik beschaffen ist, ist ein wichtiger Aspekt des Spiels. Computerspielräume ha-

ben dabei längst eine taktile Qualität, die durch die Spielfigur mindestens stellvertretend erfahren werden kann. Transmedial inspirierte Spielräume haben inzwischen eine beachtliche Diversität erreicht. Schließlich der Kontraktionsraum: Spiele bestehen aus einer mehr oder weniger regelmäßigen Verteilung von Höhepunkten. Das gilt für alle Spiele. Dennoch bauen viele Computerspiele auf eine zunehmende Erhöhung der Geschwindigkeit, seien es Shooter-Spiele oder Autorennen. Dies aber führt zu einer neuen verdichteten Erfahrung gerade von Räumen. Diese müssen blitzschnell erfasst, bewertet und möglichst durchquert werden. Auf- und Entladung von Spannung gekoppelt mit Raumerfahrung ist dabei ein wesentliches Kennzeichen der Aktivität des Spielenden.

Damit zeigt sich, dass der Zusammenhang von Computerspiel und Spielfilm mehr ist als eine partielle semantische Korrespondenz, mehr aber auch, als ein einfaches Hin- und Herspulen von Zitaten und visuellen Verweisen, sondern dass auch strukturelle Parallelen deutlich werden. Diese zeigen sich nicht auf den ersten Blick, konfigurieren aber die Interdependenz der Medien nicht weniger eindrucksvoll. Veränderungen im Spielfilm ab den 1990er Jahren werden dabei sichtbar, indem Interaktionen zwischen narrativen Strukturen, inszenierten Räumen wie der Stadt und neuen visuellen Herausforderungen, wie sie das Computerspiel mit sich bringt, herausgestellt werden. Hier ging es darum, eine erste begriffliche Modellierung der damit einhergehenden Neudimensionierung medienästhetischer Erfahrung vorzuschlagen.

Literaturverzeichnis

Augé, Marc: Orte und Nicht-Orte: Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit, Frankfurt a.M. 1994.

Benjamin, Walter: Charles Baudelaire, Frankfurt a.M. 2002.

Deleuze, Gilles: Kino 1. Das Bewegungs-Bild, Frankfurt a.M. 1989.

Nassehi, Armin: Dichte Räume. Städte als Synchronisations- und Exklusionsmaschinen, in: Löw, Martina (Hrsg.): Differenzierungen des Städtischen, Opladen 2002.

Shiel, Mark/Fitzmaurice, Tony: Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context, Oxford 2001.

Simmel, Georg: Soziologie des Raums, in: ders.: Schriften zur Soziologie, Frankfurt a.M. 1986.

Waldenfels, Bernhard: Der Stachel des Fremden, Frankfurt a.M. 1990.

Filmverzeichnis

- A bout de souffle (Frankreich 1959, Regie: Jean-Luc Godard).
- Alice in den Städten (Deutschland 1974, Regie: Wim Wenders).
- Chungking Express (Hongkong 1994, Regisseur: Wong Kar-Wai).
- Cidade de Deus (Brasilien/Frankreich/USA 2002, Regie: Fernando Meirelles/Kátia Lund).
- Der Mann mit der Kamera (UdSSR 1929, Regie: Dziga Vertov).
- Deux ou trois choses que je sais d'elle (Frankreich 1967, Regie: Jean-Luc Godard).
- Enemy of the State (USA 1998, Regie: Tony Scott).
- Germania anno zero (Italien 1945, Regie: Roberto Rosellini).
- Jahrgang 45 (DDR 1965, Regie: Jürgen Böttcher).
- L.A. Crash (USA/Deutschland 2004, Regie: Paul Haggis).
- L'ami de mon ami (Frankreich 1987, Regie: Eric Rohmer).
- L'eclisse (Frankreich 1962, Regie: Michelangelo Antonioni).
- Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).
- M – Eine Stadt sucht einen Mörder (Deutschland 1931, Regie: Fritz Lang).
- Magnolia (USA 1999, Regie: Paul Thomas Anderson).
- Masculin Féminin (Frankreich 1966, Regie: Jean-Luc Godard).
- Ménilmontant (UdSSR 1926, Regie: Dimitri Kirsanov).
- Nashville (USA 1973, Regie: Robert Altman).
- Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).
- Rien que les heures (Frankreich 1926, Regie: Alberto Cavalcanti).
- Roma, città aperta (Italien 1945, Regie: Roberto Rosellini).
- Short Cuts (USA 1993, Regie: Robert Altman).
- Sinfonie einer Großstadt (Deutschland 1927, Regie: Walther Ruttmann).
- Terminal (USA 2004, Regie: Steven Spielberg).

Jens Meinrenken

Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion

Unser Denken ist veränderlich, ungewiss,
flüchtig, fließend und verbunden; würden wir
ihm diese Eigenschaften nehmen, so
vernichten wir sein Wesen völlig.
(David Hume, *Dialogues Concerning Natural
Religion*, 1779)

Die Relativitätstheorie macht der Vorstellung
den Garaus, es gebe eine absolute Zeit! Es
sieht so aus, als habe jeder Beobachter sein
eigenes Zeitmaß, seine eigene Uhr, und als
würden auch dieselben Uhren, von
verschiedenen Beobachtern benutzt, in ihren
Angaben nicht unbedingt übereinstimmen.
(Stephen W. Hawking, *Eine kurze Geschichte der
Zeit*, 1988)

Woody Allens Film *Match Point* beginnt mit einer Szene, die sich durch ihren besonderen Zeitfluss auszeichnet. Kaum eine Zeitlupe und doch merklich verlangsamt, sehen wir einen gelben Tennisball über das Netz hin und her fliegen. Die bewegungslose Kamera fokussiert nur die Mitte des Ascheplatzes, die Umgebung, die Spieler, ihre Tennisschläger bleiben ausgeblendet. Nach ein paar Schlagwechseln berührt der Ball die Netzkante, dreht sich mehrmals um die eigene Achse und schwebt in der Luft. Genau in diesem Moment, in dem unklar ist, auf welche Platzhälfte der Ball fallen wird, friert das Bild ein.

Durch diesen technischen Eingriff erzeugt das Filmbild eine temporäre Spannung und eine in sich verdichtete Atmosphäre, die direkt an die Tonspur des Erzählers gekoppelt ist: „There are moments in a match when the ball hits the top of the net and for a split second it can either go forward or fall back. With a little luck it goes forward and you win. Or maybe it doesn't and you lose.“

Filmtitel und Filmhandlung von *Match Point* zielen auf einen empfindsamen Punkt in der Betrachtung lebensphilosophischer Fragen. Glaubt man dem Kommentar des Erzählers, dann entscheidet hauptsächlich der Zufall über Sieg oder Niederlage im Spiel und lenkt damit das menschliche Schicksal. Doch die restliche Filmhandlung spricht eine andere Sprache. Der Film besitzt

gerade in seiner konstruierten Zufälligkeit eine interne Logik, die sich stringent entwickelt und äußerst zielgerichtet ist. Es sind nicht nur diese paradoxen und vielschichtigen Zeitstrukturen des Filmbildes, die sich mit dem Medium Computerspiel vergleichen lassen. Die strenge Linearität einer Spielhandlung oder deren Gegensatz, eine möglichst große Freiheit im Spielverlauf, ist ein viel diskutiertes Kriterium bei der Bewertung von Computerspielen, das bereits auf der programmiertechnischen Ebene von den Level- und Spieldesignern festgelegt wird.¹ Wie die historische Entwicklung des Mediums – von *Tennis for Two* bis *GTA: San Andreas* – zeigt, hat es deutliche Auswirkungen auf die räumliche Dimension und Struktur des Spiels.² Bewegungs- und Handlungsfreiheit des Spielers, Zeit- und Bildraum des Spiels, beeinflussen sich gegenseitig.

Hier soll die These aufgestellt werden, dass sich sowohl der Film als auch das Computerspiel gegen ihre jeweilige raumzeitliche Begrenzung auflehnen und Steuerungsutopien entwerfen, die dem Zuschauer respektive Spieler ungeahnte Kontrollmöglichkeiten des eigenen Lebens suggerieren. Es sind nicht allein die narrativen, motivischen oder technischen Ähnlichkeiten, die vordergründig beide Illusionsmedien miteinander in Beziehung setzen. Viel tiefer wirkt eine strukturelle Verwandtschaft, die auf der raumzeitlichen Dynamik von Bildern und den damit verbundenen philosophischen und wissenschaftlichen Theorien beruht. Beide Medien operieren mit einem menschlichen Begehren, die physikalischen Bedingungen der eigenen Realität zu überwinden, welches sich im Spiel der Bilder entfaltet.

Es bietet sich an, den in *Match Point* entworfenen Dualismus von Leben und Tod und die Frage nach der Steuerbarkeit des menschlichen Schicksals mit dem großen Klassiker der Videospiegelgeschichte zu vergleichen: *Pong*, dessen abstrakter Minimalismus in der Anfangssequenz von *Match Point* noch vage durchscheint.³ Zunächst soll aber ein anderer Aspekt dieser Sequenz untersucht werden, und das ist ihr besonderer Umgang mit Raum und Zeit. Der langsame Verlauf und schließlich das Anhalten des filmischen Bewegungsbildes erzeugen im temporären Standbild eine visuelle Konzentration, einen

1 „Ein gutes Spiel [...] oszilliert zwischen Freiheit und Unfreiheit“ (Lischka: „Spieler zu Prozessoren“, S. 155).

2 Während der Spielverlauf von *Tennis for Two* sich auf die abstrakte, runde Bildschirmfläche eines Oszilloskops beschränkte (vgl. Pias: Computer Spiel Welten), wurde *GTA: San Andreas* als Beispiel einer kaum noch zu überblickenden Spielwelt in den Rezensionen des Spiels kritisiert (vgl. Meißner: In den Randbezirken der Spielbarkeit, S. 110).

3 Zum Verhältnis von Tennis- und Computerspiel als Beispiel der Mensch-Maschine-Kommunikation vgl. Pias: „Die Pflichten des Spielers“, S. 313-341.

Moment der Ruhe, der Platz schafft für eine lebensphilosophische Argumentation. Das künstliche Verharren im Augenblick verweist auf die Kontrolle der Bewegung und das dynamische Verhältnis von Zeit und Raum im Filmbild, beides Eigenschaften, die im Medium des Computerspiels eine herausgehobene Qualität besitzen. Form und Inhalt erzeugen gemeinsam eine Bedeutungsverdichtung, die sich in *Match Point* an der anschließenden Schwarzblende zeigt. Metaphorisch gesprochen: Das Bild verliert sich im Aus, zeigt das, was Nicht-Film ist, was Nicht-Licht ist, in einer Zeit und Raum enthobenen Schwärze. Diese Abstraktion und Negation des Bewegungsbildes verweist auf ein absolutes Außen, das in der bildenden Kunst nicht erst seit dem *Schwarzen Quadrat* von Kasimir Malewitsch metaphysische und mentale Dimensionen besitzt. Im Rückgriff auf die negative Besetzung der Farbe Schwarz durch Augustinus präsentiert Robert Fludd in seinem Traktat *De Macrocosmi principiis* (um 1615 datiert) eine gestaltlose, schwarze Fläche, die mit der Unterschrift „Et sic in infinitum“ (Und so bis ins Unendliche) gekennzeichnet ist.⁴ Ausgehend vom absoluten Film (Richter, Eggeling) hat Gilles Deleuze in seinen Überlegungen zum Weißfilm und Schwarzfilm dieses Außen der Bilder genauer als ein zwischenräumliches Flackern analysiert, das ähnlich wie menschliche Denkprozesse operiert:

Der Film zeichnet den filmischen Vorgang in der Weise auf, dass er einen zerebralen Vorgang projiziert. Ein Gehirn, das flackert, neu verkettet oder Schleifen durchläuft: das ist Kino.⁵

Fludds Darstellung „Und so bis ins Unendliche“ ist im Medium des Computerspiels bereits Realität. Basierend auf dem Spielprinzip von *Pong* wurde im Jahr 2006 eine Online-Version ins Internet gestellt, die theoretisch kein Ende hat, genauso wie die Anzahl der Spieler in der Konzeption des Spiels bis ins Unendliche reicht.⁶ Und so könnte man mit Deleuze sagen, eine Maschine, die flackert, neu verkettet und Schleifen durchläuft: das ist der Computer.

Mindball – eine andere Version von *Pong* – zielt direkt auf das Gehirn des Spielers, indem es seine Alpha- und Thetawellen mit Hilfe eines Stirnbandes misst⁷. Je entspannter man ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Ball in das gegnerische Tor rollt. Wie diese Beispiele zeigen, ist die strukturelle Beziehung zwischen Film und Computerspiel gekoppelt an menschliche Denk-

4 Ausführlicher zu diesem Zusammenhang siehe Simmen: Kasimir Malewitsch, S. 20 und Abb. 39.

5 Deleuze: Das Zeit-Bild. Kino 2, S. 277.

6 Lange: pong.mythos, S. 20.

7 Zur aktuellen Entwicklung von *Brain-Computer-Interfaces* vgl. ebd., S. 49.

und Wahrnehmungsprozesse, die die Sensomotorik des Körpers als Interface nutzen. Valie Export hat in ihrer Arbeit *Ping Pong. Ein Spielfilm – ein Film zum Spielen* bereits 1968 die Manipulationsmöglichkeiten dieser aktiven Teilnahme durch den Spielmacher (Regisseur) medienkritisch ironisiert. In ihrer Installation kann der Betrachter in das Spiel nicht mehr eingreifen. Ein Fernseher auf einer Tischtennisplatte zeigt als lineare Handlung den Flug eines über den Bildschirm wandernden Punktes. Der Unfreiheit des Spielers ist hier ein absolutes Denkmal gesetzt. Der Betrachter kann zwar durch die beigefügten Bälle und Schläger das Filmbild des Fernsehers attackieren, doch an der Flugbahn des Bildpunktes ändert er nichts. Das eigentliche Spiel (des Bildschirms) bleibt ihm verschlossen.⁸ Inwieweit Valie Exports medien- und technologiekritische Version des Spiels von Jean Luc Godards 1965 gedrehten Film *Alphaville* inspiriert ist, kann hier nur angedeutet werden. Die Negativ-Utopie einer totalitären Computerherrschaft in *Alphaville* präsentiert sich in ihrer Spielversion von *Pong* als negative Steuerungsutopie für den Spieler. Seine Schläge mit dem Ball sind machtlos, ihre Kraft und Energie wird von der Bildschirmfläche wie durch ein schwarzes Loch absorbiert.

Die Idee, *Pong* und in dessen Lichte auch *Match Point* als eine (audio-)visuelle Metapher über Leben und Tod zu lesen, ist nicht neu. 1998 kleidet das französische Popduo *Air* in seinem Musikvideo *Kelly watch the stars* diesen Bezug in ein metaphysisches Gewand, und das mit einem spielerischen Ernst, der sich in diesem Genre eher selten findet. Die Zeitschleifen und Raumverrückungen dieses Videos in Bezug auf das Medium Computerspiel und den *Loops* der elektronischen Musik, bestätigen die These, Film und Spiel als zusammengehörige, bildphilosophische Argumentationen zu denken. Ein paar Beobachtungen zur Begründung dieser Lesart:

1. Die Bewegungssequenzen des Balls beim Tischtennispiel sind exakt mit denen des Balls von *Pong* auf dem riesigen Videospiele-Bildschirm synchronisiert. Das linke Auge von Kelly dient dabei als imaginärer Verbindungstunnel zwischen den beiden Spielwelten. Diese Visualisierung des menschlichen Auges als eine durchlässige Pupille, als möglicher Riss im Raum-Zeit-Kontinuum, als Schwelle zwischen Innenwelt und Außenwelt ist in den vom Computerspiel affizierten Kinofilmen seit Steven Lisbergers *Tron* ein häufig verwendetes Motiv. Die elektronischen Schaltflächen des Computers werden als imaginäre Lebensräume dargestellt, die die ältere, künstlerische Darstellung des Auges als Seelenfenster

⁸ Zur Beschreibung und Abbildung dieser Installation vgl. ebd., S. 24f.

durch neue (bio-)technologische Utopien ersetzen.⁹ Beide Formen dieses Okulozentrismus haben nur ein Ziel: Das Unsichtbare sichtbar zu machen. Im Wechselspiel von Mikro- und Makrokosmos entpuppt sich die Seelenwelt des Menschen als eine vom Computer gesteuerte Simulation.

2. Die Analogisierung zwischen Sportspiel und Computerspiel wird sogar noch weitergeführt, als Kelly von dem Ball an der Stirn getroffen wird. Kelly fällt um, der Monitor wird schwarz. Die beiden Air-Musiker, die vorher in einem unbestimmten dunklen Raum *Pong* gespielt haben, treten nun als Sanitäter in Erscheinung. Kelly wird per Mund-zu-Mund-Beatmung von ihnen wiederbelebt, das Spiel geht weiter. Im Anschluss an die künstlerische Tradition des Auges als Seelenfenster wird das Wiedererwachen von Kelly durch das Aufblitzen eines sternförmigen Lichtfunken dargestellt. Atemhauch und Lichtfunken sind deutliche Kennzeichen einer göttlichen überirdischen Wirkmacht, verkörpert durch die beiden Musiker. Die analoge Steuerung von Computerspiel und Sportspiel wird durch Beschriftung der Joysticks auf die Spitze getrieben: sie tragen jeweils die Namen von Kelly und ihrer Gegnerin auf dem Gehäuse. Die Handlungsfreiheit der beiden Sportlerinnen wird dadurch endgültig in Frage gestellt. Die Spielerinnen werden zu elektronischen Marionetten, zur fremd gesteuerten Spielfigur.
3. Kellys surrealer Unfall wird in Form eines außersinnlichen Erlebnisses (ASW) inszeniert. Für einen Moment verlässt sie ihre sterbliche Hülle, ihr Astralleib steigt nach oben, sie schwebt durch den Weltraum und sieht die Sterne. Der Dualismus dieser unterschiedlichen Bilder und Bildräume ist philosophischer sowie religiöser Natur, ausgerichtet auf eine Transzendierung der Bildgrenzen und -perspektiven. Vor der Folie eines sternefunkelnden Universums schwebt Kelly, ausgerichtet an der vertikalen Bildachse, durch den leeren Raum. Sichtlich bemüht Halt zu finden, rudert sie mit den Armen. Einziger Orientierungspunkt ist das Außen des Zuschauers, den sie mit ihren Blicken fixiert. Die von Mark Butler formulierte Definition von Computerspielern als „Jenseitsreisende“ ist in *Kelly watch the stars* allgegenwärtig.¹⁰ Im Anschluss an Hartmut Böhme werden die Bildräume von Computerspielen als „virtuell-imaginäre Jenseitsräume“ begriffen, die deutliche Auswirkungen auf die Realität des Spielers haben: „Jenseitsräume sind Böhme zufolge für

9 Zur philosophischen Deutung der künstlerischen Darstellung von Lichtreflexen und Fensterkreuzen auf Augen vgl. Böhme: Albrecht Dürer, S. 14f.

10 Butler: *Would you like to play a game?*, S. 19.

die Realität konstitutiv. Ihre Raumhaftigkeit impliziert stets die diesseitige materielle Welt, mit der sie über Schwellen und Pforten in Verbindung sind. ‚Das Raum-Zeit-Kontinuum des Diesseits ist mithin nicht so kontinuierlich, wie man glaubt; sondern es ist gleichsam perforiert; es kann überall Eingänge oder Tore aufweisen für den Einfall des Jenseitigen.‘ Die ‚medialen magischen Kanäle‘ durchlöchern den diesseitigen Raum, der alles andere als glatt ist. Die Jenseitsräume erreicht man über Durchgänge und Passagen, im Falle der Computerspiele über ihre symbolisch-multisensorischen Schnittstellen.¹¹

4. Der Spielstand auf der Anzeigetafel wird mehrmals auf ein niedrigeres Ergebnis zurückgesetzt, bis Kelly am Ende gewinnt. Der sequenzielle Charakter beider Spielformen und Bildmedien, das Thema von Differenz und Wiederholung, wird dadurch eigens betont. Trotz der synchronen Verschaltung von Bild und Ton am Anfang des Videos – die rhythmischen Kopfbewegungen der Zuschauer beim Beobachten des Ballwechsels werden durch den gleichförmigen Takt des Schlagzeugs hervorgehoben – unterbrechen im zeitlichen Verlauf des Clips zunehmend musikalische und visuelle Störungen die Kontinuität des Dargestellten. Vocoder verzerren den Gesang und erzeugen zusammen mit den Spiegelungen, Überblendungen und phasenhaften Bewegungswiederholungen eine ätherische Verfremdung des Realen. Das Video endet mit dem Verlust des Balls. Kellys Gegnerin kann den Ball nicht mehr treffen. Ball, Bild und Ton verlieren sich im Außen – die abschließende Schwarzblende ist in der Logik der hier formulierten Beobachtungen nicht eine rein technische Konvention, sie bündelt die transzendente Semantik des Videos auf einer schwarzen Fläche. Eine solche ontologische Deutung der elektronischen Klänge und Bilder von *Kelly watch the stars* wird durch die visuelle Akzentuierung der Raum- und Bildachsen innerhalb des Videos zusätzlich gestützt. Die Verzahnung der abstrakten, zweidimensionalen Bildfläche von *Pong* mit der frontalen Draufsicht auf die Tischtennisplatte bildet durch die linearen Markierungen der beiden Spielfelder ein Fadenkreuz, das als Zielvorrichtung für den Blick des Betrachters dient. Er ist es, der mit seinen Blicken Raum und Zeit ‚tötet‘: wie ein Schuss durchlöchert er mit seinen Augen das Dargestellte, um in seiner Vorstellung einen Blick auf das Jenseits werfen zu können.

Ähnlich wie *Match Point* besitzt auch das Musikvideo *Kelly watch the stars* einen persönlichen, auratischen Stil im Umgang mit Raum und Zeit. Beide Dimensionen erscheinen durch die filmischen Mittel als form- und dehnbarer Stoff,

11 Ebd., S. 179. Siehe auch Böhme: „Himmel und Hölle als Gefühlsräume“, S. 60-81.

der mal fester und mal flüssiger in verschiedene Aggregatzustände transformiert werden kann. Diese Transformation lässt sich auch über die Beziehung von Körper und Bild beschreiben. Man denke zum Beispiel an den form- und wandelbaren Körper des *T-1000* in James Camerons *Terminator II*, der aus einer Quecksilber ähnlichen Flüssigkeit zunächst Gestalt gewinnt und dessen äußere Erscheinung im Verlauf des Films sich dann zunehmend ‚verfestigt‘. Oder Neos erste Berührung des Spiegels in *The Matrix*, dessen metallische Substanz schließlich seinen ganzen Körper überzieht. Die Realität biegen heißt den Körper formen und das Bild aus seiner zweidimensionalen Fläche zu befreien. Eine Utopie, die nicht allein das Kino, sondern auch das Medium Computerspiel sichtlich fasziniert.

Als Beweis für diese These sollen im Folgenden die Steuerungs- und Bildformen der *Bullet Time* untersucht werden, die sich in beiden Medien wiederfinden. Prominent geworden durch die *Matrix*-Trilogie der Wachowski-Brüder, behauptet die *Bullet Time* einen Moment der totalen Beherrschbarkeit des simulierten Geschehens, in der Zeit, Raum und Bewegung dem Einfluss des Spielers unterliegen. Beispiele wie die *Bullet Time* bei *Max Payne*, die *Impact Time* bei *Burnout 3: Takedown* oder der so genannte *Dolch der Zeit* bei *Prince of Persia: Sands of Time* bieten dem Spieler die Möglichkeit, für einen kurzen Moment den Spielverlauf in einer extremen (audio-)visuellen Verdichtung zu erleben mit der Möglichkeit, diesen Moment wie einen Film zurückzuspulen, um durch eine gezielte Steuerung des Geschehens den Fortlauf des Spiels positiv zu beeinflussen. Bei allen drei genannten Computerspielen verändern sich merklich die Ästhetik, die räumliche Perspektive und der Zeitfluss des Geschehens, sobald der Effekt eintritt. Gekoppelt an eine eigene Physik der Schwere und Leichtigkeit verändert sich dementsprechend auch das Gefühl der Steuerung beim Gebrauch des Controllers.

John Gaeta, zuständig für die Entwicklung der Spezialeffekte bei *Matrix*, hat die *Bullet Time* folgendermaßen definiert: „Bullet Time ist ein Stilmittel, um zu zeigen, dass man sich in einer konstruierten Realität befindet und das Zeit und Raum nicht das Gleiche sind wie in der Welt, in der wir leben.“ Deren spezifische Ästhetik beschreibt er als einen Moment, „in dem man die Zeit in Licht- oder Schallgeschwindigkeit sieht.“¹² Das letzte Zitat bezieht sich auf die eigentliche Idee der *Matrix*-Macher, eine Kamera an eine Rakete zu schnallen,

12 Zu dieser und den weiteren Definitionen der *Bullet Time* vgl. die Film-Dokumentation *Matrix – Rückblicke, Einblicke, Ausblicke*, die 2004 in einer erweiterten Fassung als Teil der DVD-Box *The Ultimate Matrix Collection* veröffentlicht wurde. Eine differenzierte Analyse der *Bullet Time* (im Vgl. zur Geschossverfolgung und Zeitlupe) findet sich in Reinhard: *Gewalt als Formsache*. Für die Bereitstellung des im Druck befindlichen Manuskripts und den anregenden Diskussionen sei dem Verfasser ganz herzlich gedankt.

um einzigartige Hochgeschwindigkeitsbilder aufzunehmen. Die physikalischen Grenzen der Realität sollen durch filmische Mittel überwunden werden. Wie an späteren Beispielen noch gezeigt werden soll, wird mit Hilfe von Einsteins Relativitätstheorie auf die phantastischen Möglichkeiten der Wirklichkeitsformung durch den Film verwiesen: Über das Sichtbare soll das Unsichtbare entstehen. Zitat John Gaeta: „Visual effects, if you do it right, than it should be part of the conceptual process. Because if you are going after the unseen than planning the unseen should involve visual effects design“. Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich die *Bullet Time* als ein philosophisches und gleichzeitig phantastisches Verfahren, das tief in der Geschichte der Fotografie, des Kinos und des Comic verankert ist. In Verbindung mit dem Motiv des Schusses und der Geschossverfolgung thematisieren diese Medien bereits die grundsätzlichen Eigenschaften der *Bullet Time*, nämlich das Überwinden der Leinwand, das dynamische Verhältnis von Raum und Zeit und die Körperlichkeit von Bild und Bewegung. Bezogen auf das Computerspiel durchlöchert die *Bullet Time* in einem geradezu buchstäblichen Sinne den mehr oder minder linearen Fluss der Spielzeit. In diesen Momenten tritt die konstruierte und künstliche Realität des Spiels besonders hervor. Das Spiel offenbart seine eigene Mechanik und Funktionsweise, und verweist auf die ihm zugrunde liegende Technik und Programmierung.¹³ Darüber hinaus liegt hier ein grundsätzlich utopisches Versprechen von Computerspielen verborgen, dem Spieler via Interface einen Bewegungs- und Handlungsreichtum zur Verfügung zu stellen, über den er im normalen Leben nicht verfügt. Das Heroische und Göttliche digitaler Spielfiguren findet in solchen Steuerungsutopien eine ganz zentrale Quelle. Noch deutlicher als es die narrativen, motivischen oder filmischen Elemente von Computerspielen allein vermögen, zielt diese Entwicklung spezieller Steuerungstechnologien auf eine geistige und körperliche Implementierung des Spielers, um letztlich die Grenzen von Spiel und Realität zu durchbrechen.¹⁴

Kennzeichen der *Bullet Time* in *Matrix* ist eine Synthese von analogen und digitalen Bildern, von Einzelbild und Filmbild. Bereits in den Storyboards des Films sind die wesentlichen Kameraeinstellungen und Blickwinkel der *Bullet Time* eingezeichnet.¹⁵ Je nach Art des gewünschten Effekts werden eine Reihe von Fotokameras in einer aufsteigenden Spirale, einem Kreis oder einer Kurve angeordnet. Zeitgleich kann dann eine bestimmte Bewegung von den Kameras als Einzelbild aufgenommen werden, um zum Beispiel das Bild ‚einzufrieren‘. Später werden die verschiedenen Aufnahmen der Kameras zu einem kontinuier-

13 Lischka: Spieler zu Prozessoren, S. 161f.

14 Zu diesem Zusammenhang vgl. Meinrenken: Reine Fingerfertigkeiten?

15 Siehe dazu Skroce: „Storyboard-Zeichnungen“, insb. S. 168-171.

lichen, multiperspektivischen Filmbild zusammengesetzt, um den Eindruck einer in sich geschlossenen Kamerafahrt zu erzeugen. Das Auslösen der einzelnen Kameras kann also zeitgenau vom Computer gesteuert werden, je nachdem, ob man den Moment der Aufnahme zeitlich verlängern oder verkürzen möchte. Die aufgenommene Bewegung wirkt dementsprechend verlangsamt oder beschleunigt. Der Ablauf der vollständigen Bewegung wird grundsätzlich zuvor am Computer simuliert. Im Nachhinein können durch die Technik der *Interpolation* die Lücken zwischen den einzelnen Aufnahmen digital aufgefüllt werden, um beispielsweise die fehlenden Bilder aus der realen Umgebung zu ergänzen. Das Filmbild erhält eine körperliche Präsenz und Plastizität, die das aufgenommene Objekt in seiner Bewegung vollständig umschließt. Der zeitliche Ablauf des Geschehens und dessen räumliche Perspektivierung kann mittels der *Bullet Time* auf vielfältige Weise gekreuzt werden. Das dynamische Verhältnis von Raum und Zeit wird so in die verschiedensten Richtungen ausgelotet.

Die körperlich visuelle Verdichtung von Raum und Zeit ist in den bereits genannten Computerspielen ebenfalls deutlich spürbar.¹⁶ Betrachtet man den Bewegungsreichtum in *The Fall of Max Payne*, fällt der künstlerische Einsatz der Spielfigur beim Kampf auf.¹⁷ Er dreht sich um seine Körperachse, den Oberkörper nach vorne gebeugt, um den herannahenden Kugeln auszuweichen. Der tänzerische Aspekt dieser Bewegung ist bereits mehrfach mit *Matrix* und asiatischen Martial-Arts-Filmen verglichen worden.¹⁸ Aktiviert der Spieler die *Bullet Time*, dann ist sein Held in der Lage in Echtzeit zu schießen, während seine Gegner langsamer reagieren. Als Anzeige dient ihm ein Stundenglas in der linken unteren Ecke, das die zeitliche Dauer dieses Effekts angibt. Trifft die Spielfigur mehrere Gegner hintereinander, dann färbt sich das Stundenglas in verschiedenen Gelbstufen. Der Held taucht, laut Spielanleitung, noch tiefer in die ‚Zone‘ der *Bullet Time* ein, d.h. die Gegner reagieren noch langsamer. Ähnlich funktioniert auch das so genannte *Shootdodging*: ein Ausweichen und Schießen in Zeitlupe, das je nach Konfiguration der Steuerungstasten mit der *Bullet Time* direkt kombiniert werden kann.

Die Film-Noir-Atmosphäre des Spiels ist – gemessen an den irdischen Gesetzmäßigkeiten der Gravitation – gekoppelt an eine ‚unmögliche Schwer-

16 Allgemeiner zu diesem Verhältnis vgl. Gunzenhäuser: Raum, Zeit und Körper in Actionspielen.

17 Grundlage der hier am Spiel vollzogenen Beobachtungen ist die PC-Version *Max Payne 2. The Fall of Max Payne*. Bei den anderen Spielbeobachtungen wurde auf die jeweilige Playstation 2-Adaption zurückgegriffen.

18 Zur Tradition der chinesischen Martial-Arts-Filme in *The Matrix* vgl. Williams: Yuen Woo-Ping und die Kunst des Fliegens, S. 100-111.

kraft der Figuren und Gegenstände. Einmal getroffen fliegen diese durch die Luft und scheinen dort stillzustehen, bis sie schließlich nach einem kurzen Augenblick zu Boden fallen. Der zur Programmierung von *Max Payne* benutzte 3D-Engine ist darauf spezialisiert, dem Tod der Figuren eine gravitatische Wirkung zu verleihen, die dem ganzen Spiel eine physikalische Präsenz gibt, die regelrecht auf den Spieler zudrängt. Die *Close-Ups* der virtuellen Kamera dienen streckenweise dazu, den fliegenden Körper der Spielfiguren aus dem Rahmen des Bildraums herauszusprengen – eine plötzliche Explosion des Bildgeschehens in Richtung des Spielers. Neben Details wie den heranahenden Glassplittern sind es die Projektile aus den Mündungsfeuern der Gegner, die diesen Eindruck zusätzlich unterstützen.

Der Begriff *Bullet Time* ist in diesem Sinne wörtlich zu verstehen. Wie man in einzelnen Spielszenen beobachten kann, heftet sich die virtuelle Kamera an die Flugbahn des Projektils, bis dieses den Gegner trifft. Die von den *Matrix*-Machern formulierte Idee, eine Kamera an einer Rakete zu befestigen, wird hier unmittelbar umgesetzt. Dieses Wechselspiel zwischen immersiver Anziehung und taktiler Reizung der Außenhaut des Bildes, dieses Ausloten des Bildraums in beide Richtungen, bestimmt auch das nächste Beispiel, dessen Analyse auf der Konsolenfassung für die Playstation 2 basiert. *Burnout 3: Takedown* ist ein rasantes Rennspiel, das den Tunnelblick beim schnellen Fahren spieltechnisch und filmisch in Szene setzt. Grundsätzlich lassen sich zwei Spielmodi unterscheiden: Renn- und Crash-Events. Während man in den Crash-Events möglichst viele Fahrzeuge in einen Unfall verwickeln muss, geht es in den Renn-Events um einen möglichst geschickten Umgang mit dem Gaspedal. Die Idee eines ungebremsten Geschwindigkeitsrauschs verkörpert sich am stärksten im Rennmodus *Eliminator*, bei dem man gegen fünf Gegner antreten und maximal fünf Runden fahren muss. Nach jeder Runde wird das letzte Fahrzeug eliminiert, bis man schließlich im Idealfall als Sieger übrig bleibt – in einer für die virtuellen Konkurrenten tödlichen Geschwindigkeit. Ein weiterer Reiz des Spiels ist die Möglichkeit der Kollision. Stößt man in den Renn-Events einen der gegnerischen Fahrzeuge an die Leitplanke, vollzieht man einen *Takedown*. Als Belohnung für ein solches Fahrmanöver erhält der Spieler einen Geschwindigkeitsvorteil (*Boost*), der in der unteren Leiste als brennender Streifen angezeigt wird. Durch das Drücken der R1-Taste am Playstation-Controller kann man nun den Wagen auf über 260 km/h beschleunigen (*Mega-Turbo*). Dabei steigt die Gefahr, mit einem der anderen Fahrzeuge im Verkehr zusammenzuprallen, parallel mit der Zunahme der Geschwindigkeit. Im Falle eines solchen Unfalls kann ebenfalls durch das Drücken der R1-Taste die *Impact Time* aktiviert werden. In Zeitlupe kann der Spieler nun versuchen, aus dem Unfall den größtmöglichen Schaden herauszuziehen, wenn es ihm zum Beispiel gelingt, dass einer der nachfolgenden Wagen

das eigene Fahrzeug rammt (*Aftertouch Takedown*). Und schon hat man wieder *Boost*, um zu beschleunigen.

Interessant an diesen Kollisionsmöglichkeiten sind die verschiedenen Perspektivwechsel nach einem Zusammenstoß. Die durch das Schadensmodell des Programms berechneten Metall- und Glaspartikel der verunglückten Fahrzeuge fliegen dem Spieler entgegen, so als könnten sie die Bildgrenze in Richtung des Spielerraums überwinden – und damit jeden Moment seine empfindliche Netzhaut verletzen. Man erinnere sich an die von Gilles Deleuze kommentierte Szene aus Alfred Hitchcocks *Fenster zum Hof*: „Die Kamera ist es, nicht etwa ein Dialog, die *erklärt*, warum der Held aus *Rear Window* ein gebrochenes Bein hat (in seinem Zimmer Rennwagenfotos, der kaputte Fotoapparat).“¹⁹ Wie Deleuze in dieser knappen Beschreibung andeutet, zeigt die Aufnahme einen sich überschlagenden Rennwagen, dessen vorderer Reifen direkt auf den Fotografen zufliegt.²⁰ Film und Computerspiel zielen gleichermaßen auf eine Schockwirkung des Dargestellten, um die Zuschauer beziehungsweise den Spieler in die Logik des Geschehens zu integrieren.²¹ Fotografiert mit einer *Speed Graphic Camera*²², besitzt der fliegende Reifen bei Hitchcock den Status einer Hochgeschwindigkeits-Aufnahme, der als tödliches Geschoss – ähnlich wie in den Bildern der *Bullet Time* bei *Max Payne* oder *The Matrix* – auf den Betrachter zurast. Der Blick auf die zerstörte Kamera von Jeff (James Stewart) in *Rear Window* lässt keinen Zweifel über die Wucht des Aufpralls.

In *Burnout* erscheinen die Reifen nach einem Unfall mit dem eigenen Wagen merkwürdig deformiert. Sie sind in sich inkonsistent, wabern wie Wackelpudding, eiern am Gestänge, bis sie sich schließlich von der Achse lösen. Die Deformation von Raum und Zeit wird so im Detail während der *Impact Time* sichtbar. Einen ähnlichen Effekt haben die Lichtfunken beim Streifen von Fahrzeugen und Leitplanken. Die digitalen Fahrzeuge des Spiels erscheinen in solchen Momenten als metallische Objekte, die von allen Seiten mit der Flex bearbeitet werden. Auch hier zielt das Computerspiel auf eine Körperlichkeit

19 Deleuze: Das Bewegungs-Bild, S. 270.

20 Michael Diers hat die Rennwagen-Aufnahmen aus *Rear Window* zusammen mit dem Piloten-Doppelporträt als „geheimes, ikonographisches Zentrum des Films“ gewertet. Vgl. seinen Aufsatz „Der entscheidende Augenblick: Bild- und Medienreflexion in Alfred Hitchcocks *Das Fenster zum Hof*“, S. 155.

21 Vgl. Deleuze: Das Zeit-Bild, S. 270ff. Deleuze beschreibt Hitchcock als denjenigen in der Geschichte des Films, der während der Dreharbeiten auf drei Faktoren achtet, die in relationaler Beziehung zueinander stehen: Regisseur, Film und Publikum – im Gegensatz zu anderen Regisseuren, die auf eine aktive Einbeziehung des Betrachters bei der Entstehung des Films nicht achten.

22 Diers: FotografieFilmVideo, S. 154.

und Materialität des digitalen Bildes, die mit der gängigen Rhetorik einer realistischen Darstellungsweise nur vage beschrieben werden kann. Vielmehr hat man es hier mit der interaktiven und hyperrealistischen Form eines *Expanded Cinema*²³ zu tun, bei dem die optischen Effekte in ihrer übersteigerten Ästhetik auf eine direkte sensomotorische Stimulation des Spielers setzen. Die utopische Vorstellung, einen dermaßen drastischen Unfall wie in *Rear Window* im realen Leben unbeschadet zu überleben, wird von *Burnout 3: Takedown* zum zentralen Steuerungs- und Spielprinzip erhoben. Die Möglichkeit des Spiels, ein Rennen zu jedem Zeitpunkt zu unterbrechen und neu zu starten, verweist nicht nur auf die zirkuläre Raumzeit-Struktur von Computerspielen im Allgemeinen. Gebunden an die R1-Taste des Playstation-Controllers, kann der Spieler je nach Situation den zeitlichen Ablauf des Spiels beschleunigen (*Boost*) oder verlangsamen (*Impact Time*). Der *Loop* der Raumzeit ist im Falle von *Burnout* nicht nur dem Spiel inhärent, sondern als phantastische Steuerungsutopie direkt mit der Taste des Controllers verknüpft – und damit über die Fingerkuppe für den Spieler haptisch erfahrbar.

Eine andere Variante der *Bullet Time* ist der *Dolch der Zeit* in dem Spiel *Prince of Persia: Sands of Time*. Konzipiert als interaktives Märchen, wurde hier die *Zeit* zum erzählerischen und philosophischen Hauptmotiv erhoben. Gesprochen mit der Stimme des Prinzen im Spiel: „Viele Leute denken, die *Zeit* wäre ein Fluss, der sanft und sicher in eine Richtung fließt. Doch ich sah das Antlitz der *Zeit* und ich sage euch, sie haben Unrecht. Die *Zeit* ist ein Ozean im Sturm.“

Das hier angesprochene Prinzip der Umkehrbarkeit von *Zeit* zeigt sich im Spiel auf mehrfache Weise. Trotz der linearen Spielhandlung besitzt das Spiel eine paradoxe Raumzeitstruktur, die sich wie in *Burnout* und *Max Payne* durch die Steuerung vermittelt. Mit dem *Dolch der Zeit* kämpft der Prinz gegen seine dämonischen Gegner, zieht ihnen den Sand aus dem Leibe, um seine Kunst der *Zeitbeherrschung* zu mehren. Im Laufe des Spiels findet man immer weitere Sandwolken, die die Anzahl der Sandbehälter vergrößern. Je nach Einsatz kann man nun die *Zeit* verlangsamen, anhalten oder sogar zurückdrehen. Diese Form des *Replay* zeigt sich als audiovisuelle *Zeitlupe*, bei der das akrobatische Geschick des Prinzen besonders gut zur Geltung kommt. Die Spielfigur kann an Wänden hoch- oder entlanglaufen, schwingt sich wie ein Spitzensportler von Fahne zu Fahne und ist zudem in der kriegerischen Kunst des Säbelschwingens bestens geübt. Trotz dieser Fähigkeiten zeigt sich der persische Königssohn während des Spiels nicht als ein souveräner und cooler Einzelgänger. Schritt für Schritt gelingt es seiner Begleiterin Farah, sein Herz zu erobern, bis er kurz vor dem Ende des Spiels mit ihrem Tod konfrontiert

23 Youngblood: *Expanded Cinema*.

wird. Das ganze Spiel erscheint umsonst, die Zeit ist der Macht des Prinzen enthoben. Die Hinwendung der Erzählung auf einen unumkehrbaren Schlusspunkt wird bereits beim Zwischenspeichern des Spielstandes angedeutet. Dazu tritt der Prinz in eine Sand-Vision, eine Art gleißende Lichtsäule, unter dessen Wirkung sich die Spielfigur wie ein Embryo krümmt und in der Luft schwebt. Dabei wird dem Spieler der bevorstehende Spielabschnitt (*Level*) in Zeitraffer präsentiert. Mit jedem weiteren *Level*, das der Spieler absolviert, nähert sich das Spiel seinem Ende. Ein Prozess, der dem Spieler beim Betreten der Sand-Vision als eine schmerzhaft Erfahrung für die Spielfigur visualisiert wird. Raum, Zeit und Licht sind in dieser Spielästhetik keine der Schwerkraft enthobenen Faktoren. Sie wirken in ihrer Masse auf die Umgebung und den Körper der virtuellen Spielfigur ein. In der Logik der Handlung werden sie zu Spiel bestimmenden Faktoren.

Benutzt man den *Dolch der Zeit*, so wird hier die filmische Zeitlupe als Element einer anderen Realitätsebene inszeniert. Die Spielumgebung erscheint in einem gleißenden Licht – bis zur partiellen Überblendung des auf dem Bildschirm sichtbaren Raumes. Dessen Architektur zieht sich unter dieser Lichtfolie wie ein Muskel zusammen und dehnt sich wieder aus – unterstützt von dem Einsatz der geräuschvollen Musik, die ebenfalls an- und wieder abschwilt.

Lebenszeit, Traumzeit und Echtzeit bilden nur einige Facetten des Zeitbegriffs in diesem Spiel, der sich – wie angedeutet – sowohl auf der narrativen als auch auf der funktionalen Ebene entfaltet. Ein Zeitaspekt soll besonders herausgehoben werden, und das ist der des Todes. Den Tod der geliebten Gefährtin zu überwinden, gelingt in *Prince of Persia: Sands of Time* nur durch einen erzählerischen Trick. Am Ende des Spiels wird die ganze Handlung als ein Traum des Prinzen dargestellt. Farah lebt und lässt sich auch nicht ohne Weiteres von ihrem Helden küssen. Dort, wo am Ende eines Films die Handlung mit dem Kuss der Liebenden endet, wird hier ein Bruch zwischen Traum und Realität – zwischen Wunsch, Begehren und tatsächlicher Erfüllung – inszeniert. Betrachtet man die Nachfolger von *Prince of Persia: Sands of Time*, so zeigt sich, dass dieser Bruch zwischen dem Imaginären und dem Realen, zwischen der Welt des Spiels und der des Spielers, eine Reflexion über den mentalen und transzendentalen Status des Bildes darstellt. Als Abschluss einer Trilogie erscheint nach *Sands of Time* und *Warrior Within* schließlich 2005 *Two Thrones* in der der Prinz gegen die dunkle Seite seiner Persönlichkeit kämpfen muss. Am Schluss von *Two Thrones* betritt der Spieler die so genannte ‚mentale Ebene‘. Dieser finale Abschnitt des Spiels präsentiert sich als eine bewegte, halluzinatorische Lichtarchitektur, bei der sich die sonst so opaken Texturen des Bildraums in einer permanenten Auflösung befinden. Wie das Irisgeflecht des menschlichen Auges oder wie neuronale Netze durchformen deren Lichtmuster den Bildraum, der sich – ähnlich den Effekten beim Einsatz des *Dolchs*

der Zeit – in Zeitlupe dehnt und wieder zusammenzieht. Der Rausch dieser Bilder erschüttert die Standfestigkeit der Spielfigur nicht nur im psychologischen Sinne. Traum und Trauma werden durch diese Ästhetik auf der einen Seite als innere Erfahrungswerte des Prinzen dargestellt. Auf der anderen Seite soll der Spieler mit einem ständigen Gefühl des Schwindels, des Schwebens und der Desorientierung konfrontiert werden. „Verscheucht Euren Schatten. Wacht auf!“, so lautet die Aufforderung der weiblichen Begleiterin an den Prinzen. Dessen innerer Kampf gegen den dunklen Prinzen ist nur ein Trugbild. Nach jedem Treffer doppelt sich sein imaginäres Gegenüber wie die Köpfe der Hydra. Es gibt kein Mittel ihn zu besiegen. Erst wenn der Spieler die letzte Arena verlässt und den Kampf aufgibt, findet das Spiel sein Ende. Es verflüchtigt sich wie der Sand der Zeit im Wind und kehrt an den Anfang der Trilogie zurück. Noch einmal zitiert der Prinz seine Sätze aus dem ersten Teil des Spiels: „Die Zeit ist ein Ozean im Sturm.“ Genau diesen Erfahrungswert möchte *Prince of Persia* dem Computerspieler vermitteln, und probt den virtuellen Schiffbruch in der raumzeitlichen Simulation des Spiels.²⁴ Die komplette Spielreihe versteht sich nicht nur als märchenhafte Zeitreise in die kriegerische Vergangenheit des persischen Reiches, mit dem Turm zu Babel als Symbol für den menschlichen Wettstreit mit Gott. Die Raum- und Zeitstrukturen des Spiels zielen in ihrer Verkettung auf eine imaginäre kosmische Reise in das Innere des Prinzen. Will der Spieler die „mentale Ebene“ über die Treppe in der Kammer mit den zwei Thronen verlassen, muss er in eine hellweiße Lichtfläche laufen, die sich als Portal in eine andere Realitätsebene entpuppt. Wie in einem Film sieht der Spieler dem Prinzen beim Aufwachen in den Palästen des Turms von Babel zu und während dieser seine Verse über das Antlitz der Zeit rezitiert, zoomt das Bild durch das linke Auge zurück auf das Gesicht und den Körper des Königssohns. Zeitpunkt und Schauplatz der Filmsequenz ändern sich. Der Prinz rennt nun durch einen dunklen Wald, den der Spieler schon aus dem Intro-Film und dem Hauptmenü von *Sands of Time* kennt. Spiel und Spielhandlung kehren zum Anfang der Trilogie zurück. Die Erinnerungen des Prinzen werden zu Erinnerungen des Spielers. Film- und Spielszenen ergänzen sich in ihrer identitätsstiftenden Wirkung für den Spieler zu einer spielerischen Variation des klassischen Doppelgänger-Motivs: Wer

24 Die hier kursorisch formulierten Beobachtungen zur Spielhandlung lassen sich bis in die Mikrostruktur des Spiels und anhand der Dialoge verifizieren. Die Beherrschung von Raum und Zeit in *Two Thrones* ist auch eine Reflexion über Macht und Gewalt von Computerspielen und deren Wirkung auf den Spieler. „Bist du jetzt bereit, die Kontrolle aufzugeben?“ verhöhnt das dunkle Gegenüber des Prinzen die Spielfigur und richtet in Form der direkten Rede diese Aussage an den Spieler selbst. Die Utopie, den Ablauf von Raum und Zeit zu steuern, entlarvt sich schon auf der Ebene des Spiels als bloße Illusion – als spielerische Einbildung.

spielt hier wen? Der Prinz den Spieler, oder umgekehrt, der Spieler den Prinzen?

Die hier vorgestellten Computerspiele und deren Varianten der *Bullet Time* sind, so viel lässt sich feststellen, keine Effekte um der Effekte willen, sondern eingebunden in sich wiederholende Steuerungs- und Handlungsmuster, die ihrerseits bestimmte Themen fokussieren: die Grenzen der physikalischen Realität, die Wahrnehmung sowie Konstruktion von Zeit und Raum, die Endlichkeit und Unumkehrbarkeit des menschlichen Lebens etc. – und dies über die medialen Eigenschaften des Zeit- und Bewegungsbildes. Der amerikanische Autor Adam Roberts hat im Rückgriff auf Deleuze und Tessa Dwyer die *Bullet Time* bei *The Matrix* als Effekt „zwischen den Bildern“ beschrieben – als „eine stark übertragene Spannung zwischen dem Tatsächlichen und dem Virtuellen, Bewegung und Stillstand, Film und Theorie.“²⁵

Diese Betonung des Zwischenraums, der Spalte, fordert zugleich deren Überwindung. Die *Interfaces* für Computerspiele zielen verstärkt auf eine sinnliche und zugleich körperliche Erfahrung, bei denen die Bildwelten haptisch fassbar werden sollen. Dennoch ist in den hier untersuchten Spielen der Abstand zwischen Monitor und *User* weiterhin präsent – die Steuerungs- und Bewegungsutopien heroischer und göttlicher Spielfiguren haften auf der Bildebene und springen nicht auf den Spieler über. Diese Trennung zwischen den begrenzten Kräften der Normalsterblichen und der Macht von fiktiven Superhelden zeigt sich besonders in dem betonten Verhältnis von Zeit und Raum als form- und dehnbare Raumzeit.

Die Interpretation der *Bullet Time* als ein besonderes Mittel der Grenzüberschreitung und Realitätsüberformung besitzt – wie schon erwähnt – in der Fotografie, im Comic und im Film eine breite Tradition. Das Zusammenspiel dieser verschiedenen Medien bestimmt die hybride Struktur erfolgreicher Computerspiele wie *Max Payne*, *Vientiful Joe* oder *Metal Gear Solid*. Die ästhetischen und formalen Eigenarten dieser Medien verschmelzen unter den Manipulationsmöglichkeiten des digitalen Bildes zu neuen Spielformen mit dem Computer, die den Reiz des Imaginären über die philosophischen und wissenschaftlichen Schnittstellen des Realen erkunden möchten. In diesem Sinne folgen Computerspiele dem „Funktionsprinzip des Imaginären“, wie es Simon Pühler in seinem Buch über David Cronenberg definiert: „d.h. sie schließen Bilder der Vergangenheit mit denen der Gegenwart kurz, um sich auf ein Zukünftiges zu entwerfen.“²⁶ Der Computer ist eine „Raum-und-Zeit-

25 Roberts: „Matrix und Deleuze“.

26 Pühler: METAFLESH, S. 10.

Maschine“²⁷ und dessen Spiele sind im weitesten Sinne der Medienkunst „archäologische Kunstwerke“, mit besonderen Möglichkeiten der raumzeitlichen Steuerung, wie sie Erkki Huhtamo besonders eindringlich für diese Kunstform beschrieben hat:

Archäologische Kunstwerke sind Zeitmaschinen. Der Anwender ist zu einer Reise eingeladen, die jedoch nicht nur den Schacht der Zeit auf- und abwärts führt, wie ein chronographischer Fahrstuhl. Stattdessen bewegt sich der Reisende in einem wesentlich komplexeren Reich der zukünftigen Vergangenheit und der vergangenen Zukunft, in dem sich die Zeitebenen überlagern und miteinander verbinden. Die Wahrnehmung der Zeit ist zyklisch, nicht einfach linear. Diese Zeitmaschinen sind keine automatischen oder ferngesteuerten (Massen-)Transportmittel (wie das Kino), sondern individuelle „handgesteuerte“ Fahrzeuge. Das von ihnen durchquerte Reich öffnet sich nur für den aktiven Teilnehmer, der bereit ist, die gewohnte chronologische Ordnung der Dinge und die Sicherheit des eigenen sozial und kulturell definierten Beobachtungsposten hinter sich zu lassen. So macht er sich auf, mögliche Dimensionen in einer gegenseitigen Beziehung mit dem Werk zu erkunden.²⁸

„Und in einer gegenseitigen Beziehung mit den einzelnen Medien“, so ließe sich ergänzen. In Richard Donners *Superman – The Movie* von 1978 beispielsweise ist es nicht ein Tennisball wie in *Match Point*, der für einen kurzen Augenblick zum Stehen kommt, sondern gleich die ganze Erde. Während Supermans Tat, den Bruch eines Staudamms zu verhindern, wird Louis Lane mitsamt ihrem Auto von einer Erdspalte verschluckt und erstickt in den Erdmassen. Superman versucht sie zu retten, doch er kommt zu spät. Voller Zorn, Schmerz und Trauer rast er in den Weltraum, um die Erde schneller als Lichtgeschwindigkeit zu umkreisen. Die Lichtbahnen seines Fluges legen sich dabei wie ein Gürtel um den Globus. Die Rotationsbewegung der Erdachse wird langsamer, der Planet kommt für ein paar Sekunden zum Stehen, um sich schließlich nach links zu drehen. Die Zeit wird zurückgespult, wie zum Beweis laufen die entscheidenden früheren Szenen des Films ebenfalls rückwärts. Superman fliegt eine Schleife und lenkt den Globus wieder in die ursprüngliche Richtung. Der Film ändert seinen Verlauf. Superman verhindert nicht nur den Bruch des Staudamms, sondern rettet auch Louis Lane vor dem Tod.

27 Burekhardt: Metamorphosen von Raum und Zeit, S. 308. Zur raumzeitlichen Definition des Kinos vgl. die Aufsätze von Jaschko, Huhtamo und Zielinski: Future Cinema.

28 Zitiert nach Lange: pong.mythos, S. 23.

Die Erdspalte, der Riss im Staudamm, das stürzende Wasser und die rieselnden Erdmassen materialisieren jenen Zwischenraum des Bewegungsbildes, den Adam Roberts in seinen Text über die Matrix so betont. Superman überbrückt durch sein Handeln die Kluft zwischen dem Realen und dem Virtuellen, in einer raumzeitlichen Verknüpfung von Bewegung und Stillstand. Der Film wird zur Theorie, die Theorie zum Film. Fast hört man Deleuze den letzten Absatzes seines ersten Kino-Buches aus dem Off resümieren:

Das mentale Bild dürfte sich nicht damit begnügen, ein Beziehungsgeflecht zu knüpfen, sondern müsste eine neue Substanz bilden. Es müsste tatsächlich Gedanke werden, zu denken anfangen, selbst wenn es dadurch ‚schwieriger‘ werden würde.²⁹

Was sagt der Zeitungsjunge Jimmy Olsen am Ende des Films über Superman? „Er kann nicht eine Sekunde still stehen!“ Genau dies ist die Schwierigkeit der *Matrix*-Trilogie im Umgang mit der *Bullet Time*, dass sie ihre eigenen Spezialeffekte nicht mehr unter Kontrolle hat, die sich in einer technologischen Spirale immer weiter überdrehen und somit die einmal ausgelöste Beschleunigung nicht mehr stoppen können. Dagegen benutzt Superman die Erde wie einen gigantischen *Track-Ball*, als *Interface*: er dreht am ‚Rad der Zeit‘, um es präzise und sensibel zu steuern.³⁰ Der Einsatz seiner Superkräfte wird in dem Film als psychischer Konflikt inszeniert. Hoch über den Wolken ermahnt ihn die Stimme seines kryptonischen Über-Vaters Jor-El, den Ablauf der menschlichen Geschichte auf keinen Fall zu beeinflussen. Gleichzeitig hört er seinen irdischen Vater sagen, dass sein Dasein auf der Erde einen ganz bestimmten Grund hat. Im Dialog der mentalen Bilder trifft der Film seine eigene, menschliche Entscheidung.

Sucht man nach den möglichen Quellen einer solchen Bildfindung, dann liefert Albert Einsteins Relativitätstheorie und dessen filmtheoretische Vereinnahmung eine wichtige Spur. Der Kunsthistoriker Erwin Panofsky hat in seinem Aufsatz „Stil und Medium im Film“ die spezifischen Eigenschaften des Films im Rückgriff auf Einsteins Thesen als „Dynamisierung des Raums“ und „Verräumlichung der Zeit“ definiert.³¹ In den kunsthistorischen Erklärungen zu diesem Sachverhalt wurde vor allem auf Panofskys Emigration nach

29 Deleuze: Das Bewegungs-Bild, S. 288.

30 1995 hat die Firma ART+COM das virtuelle System *TerraVision* entwickelt, das auf einer Analogisierung von Erde und Trackball basiert. Mithilfe eines stilisierten Globus kann der *User* in einer „unbegrenzt großen Datenraum-Echtzeit-Darstellung von der Gesamtansicht der Erde bis hin zu zentimeter-genauen Punkten am Boden“ frei navigieren.

31 Panofsky: Stil und Medium im Film, S. 22.

Princeton hingewiesen, wo er ab 1935 am dortigen Institut Zimmer an Zimmer mit Einstein arbeitete.³² Man kann aber Panofskys Definition konkreter am Film selbst fassen. 1922 entstand in Berlin – unter Leitung von Prof. Hans Walther Kornblum – der erste wissenschaftliche Film über die Relativitätstheorie, ein Jahr nachdem Albert Einstein der Nobelpreis verliehen wurde. Leider ist Kornblums Film verschollen, nur der 1923 gedrehte Film der Gebrüder Fleischer ist erhalten.³³ Die Gebrüder Fleischer übernahmen einige Szenen von Kornblums Werk und nutzten vor allem die Animation zur Veranschaulichung der kniffligen physikalischen Details. Zur zusätzlichen Kommentierung ihres Films erschien ein kleines Büchlein, das 50 Film-Stillis als fotografische Reproduktionen enthält. Dessen Autor Garrett P. Serviss nennt den Film als eine von vier Grundbedingungen für Einsteins Theorie und belegt diese These mit den medialen Eigenschaften des Filmbildes.³⁴ Eine der erstaunlichsten Bildfindungen in Buch und Film zeigt eine Kanonenkugel als Zeitmaschine, die schneller als Lichtgeschwindigkeit fliegt und deshalb ihren Piloten durch die Jahrhunderte in die Vergangenheit zurückkatapultiert.³⁵ Die Zeitreise endet im Jahr 1492 mit der Entdeckung Amerikas, dementsprechend sieht man den Kontinent auf der Erde dargestellt. Serviss vergleicht im dazugehörigen Text diesen Rückflug durch die Zeiten mit der Rolle eines Filmbandes, das rückwärts abgespult wird. Damit definiert er das materielle Gedächtnis der Filmspule und die Technik ihrer Projektion mit den Einstein'schen Dimensionen von Raum und Zeit. Karl Clausberg hat in seinem Buch über den Astronomen Felix Eberty die schriftlichen Quellen für eine solche „kosmische Bildtheorie des Kinos“ analysiert, allerdings ohne den Einstein-Film der Gebrüder Fleischer zu erwähnen.³⁶ Im Motiv der fliegenden Kanonenkugel manifestiert sich ein mentales und philosophisches Bildverständnis, das in seiner ikonischen Bedeutung weite Bereiche der neuzeitlichen Kultur- und Kunstgeschichte bündelt, in Korrespondenz mit den technischen Vorläufern des Kinos.³⁷ Projektil und Projektion entdecken im Flug des Film-

32 Lavin: Panofskys Humor, S. 7-15.

33 *The Einstein Theory of Relativity*.

34 Serviss: *The Einstein Theory of Relativity*, S. 12.

35 Ausführlicher zur Bildwelt des Buches und Films: Meinrenken: „CRASH BOOM BANG!“.

36 Clausberg: *Zwischen den Sternen*.

37 Im Gegensatz zu Clausberg wird hier Ebertys Schrift *Die Gestirne und die Weltgeschichte* (1846/47) bereits als Resultat der Vorgeschichte des Kinos verstanden und nicht allein als dessen Vorläufer. Ein Hinweis liefern die ein paar Jahre vor Ebertys Schrift entstandenen Bildgeschichten Rudolph Töpfers. Dort spielt nicht nur das Reisen auf dem Teleskop durch den Himmel eine wichtige Rolle. Zeitraffer und

bildes nicht nur ihre gemeinsamen etymologischen Wurzeln, sie ‚entwerfen‘ bereits im Kern die Anfänge ihrer späteren technischen und medialen Ausdifferenzierung durch die *Bullet Time*. Und auch die enormen Kräfte Supermans sind an die Flugbahn eines Projektils gebunden. Wie heißt es so schön in den Zeichentrickfilmen der Gebrüder Fleischer: ‚Faster than a speeding bullet. More powerful than a locomotive. Able to leap tall buildings in a single bound – ‚Look, up in the sky‘ ‚It’s a bird‘ ‚It’s a plane‘ ‚It’s Superman [...]‘.³⁸ Die Steigerungsform dieser Aufzählung macht deutlich, dass der Mann aus Stahl selbst ein Geschoss ist, welches die Grenzen von Zeit und Raum durchbricht.

Die Synthese von filmischen, wissenschaftlichen und phantastischen Ideen zeigt sich in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wohl am anschaulichsten im Genre der Superhelden-Comics. In Bezug auf die komplexe Vorgeschichte der *Bullet Time* gilt dies neben Superman vor allem für die Comic-Figur *Flash*. Im Januar 1940 wurde das erste Heft dieser Serie verkauft, dessen Cover bereits in aller gebotenen Programmatik die Kräfte des Helden in das entsprechende Bild setzt.³⁹ ‚Lightning fast action, mystery and adventure!‘ verspricht die Schrift, die den Titel ‚FLASH Comics‘ vom darunter befindlichen Bildfeld trennt. Der dort illustrierte Überfall lebt von seinen filmisch-düsteren Zitaten. In typischer *Hard-Boiled*-Manier überfallen zwei Räuber eine Blondine, die sich mit der abwehrenden Geste ihrer rechten Hand vor dem abgefeuerten Schuss schützen möchte. Wie ein Blitz durchkreuzt Flash die Flugbahn der Revolverkugel, um sie mit der linken Hand abzufangen. Das gesamte Cover ist in seiner dynamischen Kombination von Schrift und Bild auf diesen paradoxen Moment zwischen äußerstem Stillstand und höchster Bewegung ausgerichtet – über die Rückenfiguren der beiden Diebe verfolgt der Blick des Lesers die steile Schussbahn des Geschosses, um schließlich wie dieses ‚im Flug gestoppt‘ zu werden. Eine Bildstrategie, die in der *Bullet Time* bei *Max Payne* zum immersiven Tötungsakt gerät. Dagegen verwandelt sich der Held auf dem Cover von *Flash* durch seine angespannte Haltung selbst in ein Projektil, um die tödliche Wirkung der Kugel zu verhindern. Die schräg gestellten Buchstaben, die *Speed-Lines*, und die Farb- und Lichtakzente unterstreichen die pfeilgekrümmten Pose des Helden. Über das Zeichen des gezackten Blitzes als Symbol für die Lichtgeschwindigkeit vereint dessen Kostüm die Macht des an-

Zeitlupe bilden durch die Dehnung, Stauchung und Verkettung der einzelnen Bildfelder (*Panels*) ein wesentliches Merkmal dieser Bildgeschichten – angeregt durch optische Medien wie die *Laterna Magica*.

38 Zur Entstehung von Superman und den Zeichentrickfilmen der Gebrüder Fleischer vgl. Daniels: DC Comics.

39 Daniels: DC Comics, S. 50f. (mit einer Abbildung des Covers).

tiken Götterboten Hermes (Flügel am Helm) mit dem optischen Instrumentarium der modernen Wissenschaft. Die zahlreichen Bedeutungsebenen des Wortes *flash* als Blitz, Stichflamme, Augenblick, Kurzmeldung und Blitzlicht finden in diesem Zusammenspiel der verschiedenen Wissens- und Bildbereiche ihre figürliche Exponierung.

Nur ein paar Monate früher als das Comic veröffentlichte im Oktober 1939 Harald Edgerton gemeinsam mit James R. Killian *flash! Seeing the Unseen by Ultra-High Speed Photography*, ein Buch, das als Meilenstein der wissenschaftlichen Fotografie des 20. Jahrhunderts gewertet werden darf.⁴⁰ Die Parallelen zwischen beiden Werken sind immens und reichen bis in die virtuelle Bildwelt der *Bullet Time* in *The Matrix*. Es hat den Anschein, als hätten die Wachowski-Brüder einige Perspektiven und Darstellungen des Films direkt aus dem Buch übernommen. Zum Beispiel die frontale Draufsicht auf den Lauf des Revolvers und das Einfrieren der auf Neo abgefeuerten Kugeln. Noch viel weiter reichen die philosophischen Übereinstimmungen. Wie der Untertitel von Edgertons Buchs verrät, soll dort mithilfe der Stroboskop-Fotografie das bisher Nicht-Gesehene sichtbar gemacht werden. Ein wissenschaftlicher Anspruch, der schon in den frühen Geschoss-Fotografien bei Ernst Mach eine entscheidende Rolle spielte⁴¹ und sich in der bereits zitierten Aussage von John Gaeta wiederholt. Dementsprechend ist das Kapitel *Bullets in Action*⁴² das qualitativ wertvollste, weil es innerhalb der knapp zweihundert Buchseiten als einziges diesen Anspruch durch die Überschrift „This Has Never Been Seen Before“⁴³ direkt thematisiert. Die dort abgebildeten Fotografien zeigen den Einschlag eines Geschosses auf einer Metallplatte. Die *Impact Time* (der Moment des Aufpralls) und die *Bullet Time* (die Flugdauer der Kugel) verschmelzen in dieser visuell eindrucksvollen Sequenz zu einer künstlerischen Hauptfigur des ganzen Buches. Unter dem Blick der Blitzlampe scheint sich die Kugel in flüssiges Blei zu verwandeln, um wie ein Milchtropfen radial zu zerspringen.⁴⁴ Der Wechsel von Aggregatzuständen, die Verformung materieller Zustände, ist auch ein Hauptthema in *The Matrix*, sei es, wenn sich das zerbrochene Glas des Spiegels in dehnbare Quecksilber⁴⁵ verwandelt, oder die *Haut* der Architektur *Wellen schlägt*, sobald der Hubschrauber auf die Hochhaus-

40 Edgerton/Killian: *flash!*.

41 Berz/Hoffmann: *Über Schall*. Und: Ottomar: *Die photographische Aufnahme von Unsichtbarem*.

42 Edgerton/Killian: *flash!*, S. 45-54.

43 Ebd., S. 54.

44 Vgl. dazu die Bildbeschreibungen ebd., S. 54.

45 Seeßlen: *Die Matrix entschlüsselt*, S. 251.

fassade trifft.⁴⁶ Die Realität biegen, heißt den Körper formen, und dies unter der relativen Beziehung von Raum und Zeit.

Dass sich Edgerton mit seinen Fotografien auf Einstein bezieht, ergibt sich unmittelbar aus der Einleitung des Buches. Unter der Überschrift „The Meaning of the Pictures. Exploring the world of time and motion“ wird dort ein Limerick zitiert, der mit den widersprüchlichen Zuständen des Zeitreisens spielt:

There was a young Lady named Bright
Whose speed was faster than light;
She eloped on a day
In a relative way,
And returned on the previous night.⁴⁷

Im Rückgriff auf Einstein beschwört dieses Gedicht die neuen Superkräfte der vom Foto-Blitz gesteuerten Momentaufnahmen Edgertons. Die Bedeutung dieser Bilder ist nicht allein in der technischen Souveränität ihres wissenschaftlichen Instrumentariums begründet, sondern – darin liegt ihre paradoxe Wirkung – sie besitzen einen überzeitlichen imaginären Wert. Das Unsichtbare formt eine neue Sichtbarkeit, es eröffnet einen Zeittunnel in einem ästhetischen Hyperraum. Der Betrachter wird selbst zum Flash. Denn Comic und Fotografien machen gleichermaßen etwas erkennbar, was sonst dem menschlichen Auge verborgen bliebe – mit demselben Anspruch, wie er sich später in den raumzeitlichen Spielereien der *Bullet Time* verkörpert. Vor allem die zahlreichen Darstellungen von fliegenden Projektilen entwickeln im Rahmen einer neuzeitlichen Kulturgeschichte des Blicks eine herausgehobene Zeigequalität, weil ihre Körper aufgrund der hohen Geschwindigkeit – wie schon Francis Bacon 1620 feststellte⁴⁸ – für das menschliche Auge nicht sichtbar sind. Erst die Stützung des Sehens durch optische und technische Prothesen kann diesen Mangel beheben.

Das Kino hat in einer entscheidenden Wendung dieser Bildrhetorik den Lauf des Revolvers und den Flug des Geschosses direkt auf den Zuschauer gerichtet. Ausgehend von Edwin S. Porters Western *The Great Train Robbery* und J. M. Flagg's *I Want You for the U.S. Army* – einer Ikone des politischen Plakats⁴⁹ – spielt der Wunsch, die Grenzen der Realität mit aller Gewalt zu

46 Ebd., S. 190f.

47 Das Gedicht stammt von A. H. Reginald Buller (1874-1944) und wurde bereits am 19. Dezember 1923 in der Satirezeitschrift *Punch* veröffentlicht.

48 Clausberg: Zwischen den Sternen: Lichtbildarchive, S. 26.

49 Ginzburg: Your Country Needs You!, S. 271-294.

überwinden, in den Filmen von David Cronenberg eine besondere Rolle. In *Videodrome* formt sich aus der Haut des Fernsehers eine Waffe, um schließlich in der Folge von Schuss- und Gegenschuss-Sequenzen auf den imaginären Zuschauer zu schießen. In *Deadzone* ist eine Reproduktion des Plakats von Flagg im Hintergrund mit der Pistole des Killers im Vordergrund verwoben. In *eXistenZ* löst sich der Schuss auf das Außen – wie bei Porter – erst am Ende der Filmhandlung.

Die aggressive Wirkung des Schusses auf den Betrachter ist dabei im Medium des Films selbst begründet. Walter Benjamin hat in seinem Kunstwerk-Aufsatz von 1936 diesen Zusammenhang mit dem Begriff des Geschosses präzise beschrieben:

Aus einem lockenden Augenschein oder einem überredenden Klanggebilde wurde das Kunstwerk bei den Dadaisten zum Geschoss. Es stieß dem Betrachter zu. Es gewann eine taktile Qualität. Damit hat es die Nachfrage nach dem Film begünstigt, dessen ablenkendes Element ebenfalls in erster Linie ein taktiles ist, nämlich auf dem Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, welche stoßweise auf den Betrachter eindringen.⁵⁰

Die Schluss- und Schuss-Szene aus *eXistenZ* bricht endgültig mit den Fesseln des Realen und richtet im Dialog die Frage an den Zuschauer: „Sind wir im Spiel oder in der Realität?“ Die Antwort auf diese Frage hat bereits Georges Méliès gegeben:

Aber wie dem auch sei, der intelligent angewandte Trick ermöglicht es, das Übernatürliche, das Imaginäre, sogar das Unmögliche sichtbar zu machen und wirklich künstlerische Bilder aufzunehmen, die für jeden, der bedenkt, dass bei ihrer Ausführung alle Register der Kunst gezogen werden, ein wahrer Genuss sind.⁵¹

Im Spannungsfeld zwischen Spiel und Realität besitzt der Schuss als visionäre Denkform des Filmischen eine markante Position, dessen explosive Wirkung die dünne Außenhaut der Bilder regelrecht zerreißt. Noch einmal Benjamin:

Unsere Kneipen und Großstadtstraßen, unsere Büros und möblierten Zimmer, unsere Bahnhöfe und Fabriken schienen uns hoffungslos einzuschließen. Da kam der Film und hat diese Kerkerwelt mit dem

50 Benjamin: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, S. 378.

51 Méliès: „Die kinematographischen Bilder“, S. 40.

Dynamit der Zehntelsekunde gesprengt, so dass wir nun zwischen ihren weit verstreuten Trümmern gelassen abenteuerliche Reisen unternehmen. Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung. Und so wenig es bei der Vergrößerung sich um eine bloße Verdeutlichung dessen handelt, was man ‚ohnehin‘ sieht, sondern vielmehr völlig neue Strukturbildungen der Materie zum Vorschein kommen, so wenig bringt die Zeitlupe nur bekannte Bewegungsmotive zum Vorschein, sondern sie entdeckt in diesen bekannten ganz unbekannte, die gar nicht als Verlangsamungen schneller Bewegungen, sondern als eigentümlich gleitende, schwebende, überirdische wirken.⁵²

Im bedeutsamen Unterschied zu Rudolf Arnheim, dessen Beschreibung der Zeitlupe als Motor überirdischer Bewegungszustände er zwar wortgetreu übernimmt⁵³, betont Benjamin die aggressive, raumzeitliche Sprengkraft des Films. Die Analogie zu Platons Höhlengleichnis im Begriff der Kerkerwelt ist nicht zu übersehen und enthält bereits wesentliche Anregungen für die spätere Visualisierung in *Matrix*.⁵⁴ Der Film wird in den Formulierungen Benjamins zum optischen bildphilosophischen Erkenntnisprozess, der die qualitativen Möglichkeiten von filmischen Effekten zur Auflösung realer und materieller Zustände nutzt. Ein Befreiungsakt, der ohne die Sensomotorik und das Bewegungspotential des menschlichen Körpers nicht zu denken ist. Bereits 1882 hat Sigmund Exner in seinem Vortrag „Die Physiologie des Fliegens und Schwebens in den bildenden Künsten“ darauf hingewiesen, dass die Darstellungen von Engeln und anderen fliegenden Gestalten wesentlich durch die Bewegungen des Menschen beim Schwimmen angeregt sind. In Exners kritischer Interpretation rufen diese Darstellungen im Betrachter unbewusst „lebendige Erinnerungsbilder“ ab, um den Eindruck schwebender Figuren zu erzeugen.⁵⁵ Vor der Folie dieser Bemerkungen besitzen die körperlichen und eindrucksvollen Erinnerungsbilder der *Bullet Time* – und die ihrer medialen Vorläufer – eine

52 Benjamin: „Das Kunstwerk im Zeitalter seine technischen Reproduzierbarkeit“, S. 375f.

53 Arnheim: *Film als Kunst*, S. 138. Zu Arnheims Gedanken über Zeitraffer und Zeitlupe siehe Stiglegger: *Zeit-Lupe*, S. 346f.

54 Der Kunstwerk-Aufsatz kann in weiten Teilen als Inspirationsquelle und Beschreibungsgrundlage von *The Matrix* gelesen werden. Zitat Benjamin: „Die Masse ist eine Matrix, aus der gegenwärtig alles gewohnte Verhalten Kunstwerken gegenüber neugeboren hervorgeht“ (ebd., S. 379).

55 Exner: *Die Physiologie des Fliegens und Schwebens in den bildenden Künsten*, S. 225-259. Zur kunsthistorischen Entwicklung von Flugdarstellungen vgl. Maurer: *Flugfiguren*, S. 94-109.

eigene wirkungsästhetische Dynamik, wie sie sich in den modernen, technisch orientierten Sportkulturen (Inlineskaten, Skateboarden, Paragliding) besonders gut beobachten lässt.⁵⁶

Die Einwirkung des Imaginären auf den realen Körper scheint mehr als eine phantastische oder technische Steuerungsutopie zu sein, die auf bloßer menschlicher Einbildungskraft beruht. Im Sinne von Aby Warburg entfaltet sie eine Muskel- und Bewegungsrhetorik,⁵⁷ die vom Bild auf den Spieler zurückwirkt.⁵⁸ Walter Benjamins Äußerungen über die taktile Außenwirkung des Films, dessen Zerstörung räumlicher Grenzen, seine Fähigkeit durch die Zeitlupe unbekannte Bewegungsmotive überirdischer Natur zu erzeugen, berühren nicht nur weite Bereiche der Filmtheorie – von Rudolf Arnheim über Erwin Panofsky bis zu Gilles Deleuze.⁵⁹ Sie gelten auch für Fotografie, Computerspiel und Comic. In dieser strukturellen Annäherung der verschiedenen Medien ist das hybride Spiel mit den jeweiligen medialen Grenzen, Unterschieden und Widersprüchen bereits enthalten. Auf dem Comic-Cover von *Showcase #4* überholt Flash einen Filmstreifen, dessen Phasenbilder den Ablauf seiner augenblicklichen Bewegung bereits repräsentieren. Im Lauf reißt er das vorderste Bild des Streifens entzwei und probt so den medialen Sprung in den realen Raum.⁶⁰

Eine nach physikalischen Gesetzen unmögliche Darstellung, die ihren Reiz aus der Synthese von klassischen Momentaufnahmen, filmischer Bewegung und dem grafischen Einsatz von *Speed-Lines* zieht. Diese Linien sind mehr als dynamische Zeitpfeile, sie markieren – ähnlich wie die Luftwirbel von Geschossen auf den Fotografien Machs oder in *Matrix* – räumliche Spuren und Bewegungsbahnen im Taumel der Geschwindigkeit. Das ästhetische und mediale Spiel mit den Grenzen von Raum und Zeit ist im Falle des Flashs von kosmischer Bedeutung. Man fühlt sich an den Ausspruch des griechischen Philosophen Heraklit erinnert: „Alles aber steuert der Blitz“.⁶¹ In der Geschichte *The man, who broke the time barrier!* muss der Flash einen Bösewicht, der

56 Gebauer u.a.: Treue zum Stil, S. 69-86.

57 Warburg: „Italienische Kunst und Internationale Astrologie im Palazzo Schifanoja zu Ferrara“, S. 173.

58 Den Nutzen der filmischen Zeitlupe für die Sportwissenschaft hat Julius Spärbier bereits 1926 beschrieben (vgl. Spärbier/Schuhmacher: Die Leichtathletik in Film und Zeitlupe). Zwei Jahre früher betont Bela Balázs in seinem Buch *Der sichtbare Mensch* den Vorzug von filmischen Sportaufnahmen gegenüber der Wirklichkeit (vgl. Stiglegger: Zeit-Lupe, S. 349).

59 Bredekamp: „On Movies“.

60 Zur Entstehungsgeschichte dieses Heftes siehe Daniels: DC Comics, S. 116f.

61 Snell: Heraklit-Fragmente, S. 22f.

mit einer raketenähnlichen Zeitkapsel aus der Zukunft kam, wieder in dessen Jahrhundert zurückbringen.⁶² Um die Zeitbarriere zu durchbrechen, läuft der Held in den Wolken wie ein Hamster in der Tretmühle, bis ihm der Sprung in die Zukunft gelingt. Die Superkräfte des Flashs werden zum universellen raumzeitlichen Konstrukt, die auf die antiken Vorbilder des Helden von Hermes bis Zeus – dem Blitzwerfer – wieder zurück verweisen. Die etymologischen Gemeinsamkeiten von Blick und Blitz finden im historischen Clash der Bilder und Mythen ihr modernes Äquivalent.

Der Chaosforscher Otto E. Rössler hat Heraklits Begriff von der Steuerung des Weltalls durch den Blitz als eine erste Beschreibung moderner Steuerungstechnologien gewertet. Demnach hatten die Griechen am Ruder ihrer Boote einen zusätzlichen Hebel zum Lenken befestigt – eine antike Vorform des modernen Joysticks.⁶³ Mit dem Hinweis auf Rösslers Interpretation von Heraklits Joystick stellt sich die Frage nach der Bedeutung moderner Steuerungsutopien und deren Abhängigkeit zu technischen Formen der Lenkung noch einmal neu. Die Idee der Reise durch Raum und Zeit und der eventuellen Beeinflussung des menschlichen Schicksals besitzt in den Kinoproduktionen der letzten Jahre eine herausragende Position. Im Austausch mit (populär-)wissenschaftlichen Vorstellungen bekräftigt der Film seine Fähigkeit zum philosophischen Denkbild. 1988 erhalten Einsteins Überlegungen zum Verhältnis von Raum und Zeit durch das Buch von Stephen Hawking *A Brief History of Time* eine enorme Aktualisierung und Verbreitung. Zitat Hawking: „Wir müssen uns mit dem Gedanken anfreunden, dass die Zeit nicht völlig losgelöst und unabhängig vom Raum existiert, sondern sich mit ihm zu einer Entität verbindet, die wir Raumzeit nennen.“⁶⁴ Richard Kellys Film *Donnie Darko* formuliert seine *Philosophie des Zeitreisens* im direkten Bezug zu diesen Überlegungen. Die Handlung spielt nicht nur im Erscheinungsjahr der amerikanischen Originalausgabe,⁶⁵ das Buch Hawkings liegt zudem auf dem Tisch von Donnies Physiklehrer, während sich die beiden über die theoretischen Bedingungen des Zeitreisens unterhalten. Der Film entwickelt durch die Kombination verschiedener Medien und Wissenschaftstheorien einen paradoxen Zeitbegriff, in dem sich unterschiedliche Vorstellungen von Echtzeit, Traumzeit, Zeitreise, Lebenszeit und Zeitpfeil durchkreuzen. Wie in dem Musikvideo

62 Wiederabgedruckt in: The DC Archive Editions: The Flash Archives, S. 31-42.

63 Rössler: Descartes' Traum. Zur Rolle moderner Navigationstechniken in Bezug auf die Relation von Zeit und Raum vgl. Rössler: Ahabs Steuer.

64 Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit, S. 39.

65 Zeitgleich mit Hawkings Buch gelang es 1988 drei Physikern einen ernsthaften Vorschlag zur Konstruktion einer Zeitmaschine in dem Fachmagazin *Physical Review Letters* zu publizieren.

Kelly watch the stars geht es dabei ebenso um räumliche und physische Entgrenzungszustände, die schließlich auf den Tod des Protagonisten zusteuern. In Donnies Zimmer hängt die übergroße Produktion eines Drucks von M. C. Escher, auf dem ein menschliches Auge zu sehen ist, in dessen Pupille sich ein Totenschädel widerspiegelt.⁶⁶ Der schnelle Rücklauf der Filmhandlung und der Flug der Kamera durch die Röhre des Zeittunnels am Ende des Films stoppen auf diesem Bild, kurz bevor Donnie von der herabstürzenden Flugzeugturbine im eigenen Zimmer erschlagen wird. Vehikel und Geschoss in einem, erzeugt die Turbine einen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum, der den Blick in einen imaginären Jenseitsraum erlaubt. Die phantastische Idee des Zeitreisens mithilfe von Wurmlöchern, überlichtschnellen Raumschiffen und der Einstein-Rosen-Brücke ist demnach bereits im Auge des Betrachters verborgen. In die Zukunft schauen heißt in den Tod schauen – und umgekehrt.

Einen technischeren Zugriff auf Einsteins und Hawkings Theorien erprobt John Woos Film *Paycheck*. Hier ist es ein Computer, der seinen Besitzern einen Blick in die Zukunft ermöglicht. Dessen Prognosen geraten zum Politikum, die auf eine atomare Auslöschung der Welt zulaufen. Um dies zu verhindern, zerstört der Konstrukteur seine Erfindung und rettet dadurch seine eigene Zukunft. Vollends zur technischen Steuerungsutopie des menschlichen Schicksals gerät Frank Coracis Film *Click*. Der Architekt Michael Newman kauft sich eines Abends eine Universal-Fernbedienung, mit der er nicht nur die elektronischen Geräte in seinem Haus bedienen kann, sondern auch das eigene Leben. Aufgebaut wie das Menü einer DVD erlaubt es ihm die Fernbedienung auf den Zeitachsen und Schauplätzen seines Lebens hin- und her zu surfen, um dessen Ablauf bequemer zu gestalten. Der intelligente Automatismus dieser Fernbedienung führt schließlich dazu, dass sich Michaels Leben zunehmend auf Autopilot stellt und er die Kontrolle über seine eigenen Handlungen und Entscheidungen verliert. Wie in den anderen hier genannten Beispielen steuert der Höhepunkt des Films auf den (vorläufigen) Tod des Protagonisten zu, um diesen als Traumbild zu entlarven. Nicht ohne die notwendigen Paradoxien. Trotz der Darstellung der vorherigen Filmhandlung als nächtliche Einbildung liegt die Universal-Fernbedienung nach Michaels Erwachen auf dem Tisch, bis er sie in den Mülleimer wirft und sein Leben wieder in die eigenen Hände nimmt.

Die Begrenztheit von Zeit und Raum als klassische Kennzeichen des Spiels⁶⁷ gelten für die hier untersuchten Steuerungsutopien der *Bullet Time* und

66 Locher: Leben und Werk M.C. Escher, S. 60-61 und S. 290 (Abb. 344). Zu den „seltsamen Schleifen“ Eschers als Ausdruck von Raum, Zeit und Unendlichkeit vgl. Hofstadter: Gödel, Escher, Bach: Ein endloses geflochtenes Band.

67 Butler: Would you like to play a game?, S. 141.

die ihrer medialen Verwandten nicht mehr. Stattdessen zielen Film und Computerspiel durch die strukturellen Bezüge von Zeit und Raum auf eine Entgrenzung des Geschehens. Der Reiz dieser imaginären Bilder liegt in ihrer Fiktion, die ohne das Spiel mit körperlichen, mentalen, physischen und physikalischen Grenzen nicht zu denken ist. Ihren erkenntnistheoretischen Nutzen hat Ernst Mach in Bezug auf die Fotografie bereits 1888 erkannt:

Wäre denn ein Kepler nötig gewesen, zu erraten, dass die Planeten in Ellipsen um die Sonne sich bewegen, wenn diese Bewegung räumlich und zeitlich verkleinert, sozusagen im Modell, anschaulich vorgelegen hätte? [...] Vielleicht tragen diese Bemerkungen dazu bei, die Überzeugung zu befestigen, dass die hier berührten Fragen nicht allein von praktischem und industriellem, sondern auch von philosophischem Interesse sind.⁶⁸

In solch abenteuerlichen Visionen kehrt die hier skizzierte raumzeitliche Fiktion des Bildes zu ihren optischen, astronomischen und gedanklichen Anfängen zurück.

Literaturverzeichnis

- Arnheim, Rudolf: Film als Kunst, Frankfurt a.M. 2002.
- Belting, Hans/Kamper, Dietmar/Schulz, Martin (Hrsg.): *Quel Corps? Eine Frage der Repräsentation*, München 2002.
- Benjamin, Walter: *Medienästhetische Schriften*, Frankfurt a.M. 2002.
- Berz, Peter/Hoffmann, Christoph (Hrsg.): *Über Schall. Ernst Machs und Peter Salchers Geschloßfotografien*, Göttingen 2001.
- Böhme, Hartmut: *Albrecht Dürer. Melencolia I. Im Labyrinth der Deutung*, Frankfurt am Main 1989.
- Böhme, Hartmut: *Himmel und Hölle als Gefühlsräume*, in: Benthien, Claudia/Fleig, Anne/Kasten, Ingrid (Hrsg.): *Emotionalität. Zur Geschichte der Gefühle*, Köln/Weimar/Wien 2000, S. 60-81.
- Bredenkamp, Horst: *„On Movies“ Erwin Panofsky zwischen Rudolf Arnheim und Walter Benjamin*, in: Koebner, Thomas/Meder, Thomas in

68 Mach: „Bemerkungen über wissenschaftliche Anwendungen der Photographie“, S. 286.

- Verbindung mit Liptay, Fabienne (Hrsg.): Bildtheorie und Film, München 2006, S. 239-252.
- Breidbach, Olaf (Hrsg.): Natur der Ästhetik – Ästhetik der Natur, Wien/New York 1997.
- Burckhardt, Martin: Metamorphosen von Raum und Zeit. Eine Geschichte der Wahrnehmung, Frankfurt a.M./New York 1997.
- Butler, Mark: Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspiels, Berlin 2007.
- Clausberg, Karl: Zwischen den Sternen: Lichtbildarchive. Was Einstein und Uexküll, Benjamin und das Kino der Astronomie des 19. Jahrhunderts verdanken, Berlin 2006.
- Daniels, Les: DC Comics. Sixty Years of the World's Favourite Comic Book Heroes, New York 1995.
- Deleuze, Gilles: Das Bewegungs-Bild. Kino 1, Frankfurt a.M. 1998.
- Deleuze, Gilles: Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt a.M. 1999.
- Diederichs, Helmut H. (Hrsg.): Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt a.M. 2004.
- Diers, Michael (Hrsg.): FotografieFilmVideo. Beiträge zu einer kritischen Theorie des Bildes, Hamburg 2006.
- Edgerton Harald/Killian, James R. (Hrsg.): flash! Seeing the Unseen by Ultra-High Speed Photography, Boston 1939.
- Gebauer, Gunter/Alkemeyer, Thomas/Boschert, Bernard/Flick, Uwe/Schmidt, Robert: Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft, Bielefeld 2004.
- Gunzenhäuser, Randi: Raum, Zeit und Körper in Actionspielen, <http://www.dichtung-digital.com/2002/03/22gunzenhaeuser/index8.htm>, 10.05.2007.
- Haber, Karen (Hrsg.): Das Geheimnis der Matrix, München 2003.
- Hawking, Stephen W.: Eine kurze Geschichte der Zeit. Die Suche nach der Urkraft des Universums, Hamburg 1991.
- Hofstadter, Douglas R.: Gödel, Escher, Bach: ein Endloses Geflochtenes Band, Stuttgart 1991 Kaku, Michio: Im Hyperraum. Eine Reise durch Zeittunnel und Paralleluniversen, Hamburg 1998.

- Lange, Andreas: pong.mythos. Ein Ball und zwei Schläger. Ein Spiel und seine Folgen, Berlin 2006.
- Lischka, Konrad: Spieler zu Prozessoren. Ein Kampf prägt die Entwicklung der Kriegsspiele und gespielten Kriege auf dem Computer: Spieler müssen immer größere Informationsmengen in begrenzter Zeit bewältigen, in: Kunstforum, Bd. 165 (Juni/Juli 2003), S. 155-163.
- Locher, Johannes L.: Leben und Werk M.C. Escher. Mit dem Gesamtverzeichnis des Graphischen Werks, Oldenburg 1984.
- Mach, Ernst: Bemerkungen über wissenschaftliche Anwendungen der Photographie, in: Jahrbuch für Photographie und Reproductionstechnik, Jg. 2 (1888), S. 284-286.
- Maurer, Emil: Manierismus. Figura serpentinata und andere Figurenideale, Zürich 2001.
- Meinrenken, Jens: CRASH BOOM BANG! Lumiere, Méliès und die dynamische Kraft des Kinos, Vortrag zusammen mit Sonja Schultz gehalten am 19.1.2006 im Altonaer Museum in Hamburg.
- Meinrenken, Jens: Reine Fingerfertigkeiten? Aktuelle Körperphilosophien von Computerspielen im medialen Kontext, erweitertes Vortragsmanuskript (Februar 2005).
- Meißner, Tobias O.: In den Randbezirken der Spielbarkeit, in: GEE Heft 12 (April/Mai 2005)
- Méliès, Georges: Die kinematographischen Bilder, in: Diederichs, Helmut H. (Hrsg.): Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim, Frankfurt a.M. 2004, S. 31-43.
- Panofsky, Erwin: Stil und Medium im Film, in ders.: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers, Darmstadt 1993.
- Pias, Claus: „Die Pflichten des Spielers“, in: Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien, Bielefeld 2005, S. 313-341.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten, Weimar 2000.
- Pühler, Simon: METAFLESH. Cronenberg mit Lacan. Körpertechnologien in SHIVERS und eXistenZ, Berlin 2007.
- Reinhard, Timo: Gewalt als Formsache. Die Formalästhetik filmischer Gewaltdarstellung vor dem Hintergrund der FSK-Bewertung (Diplomarbeit), Siegen 2006.

- Roberts, Adam: Matrix und Deleuze: Bullet-time und Zwischen-Zeit, http://www.epilog.de/PersData/R/Roberts_Adam_1965/Interpretationen_SF/03_Matrix_AC056.htm, 14.05.2007.
- Röllner, Nils: Ahabs Steuer. Navigationen zwischen Kunst und Naturwissenschaft, Berlin 2005.
- Rössler, Otto E.: Descartes' Traum. Von der unendlichen Macht des Außenstehens (Audio CD), Köln 2002.
- Seeßlen, Georg: Die Matrix entschlüsselt, Berlin 2003.
- Serviss, Garret P.: The Einstein Theory of Relativity, New York 2003.
- Shaw, Jeffrey/Weibel, Peter (Hrsg.): Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film, London 2003.
- Simmen, Jean: Kasimir Malewitsch. Das Schwarze Quadrat. Vom Anti-Bild zur Ikone der Moderne, Frankfurt a.M. 1998.
- Skröce, Steve: „Storyboard-Zeichnungen“, in: Lamm, Spencer (Hrsg.): The Art of the Matrix; New York 2000.
- Snell, Bruno (Hrsg.): Heraklit Fragmente (Griechisch/Deutsch), München 1976.
- Sparbier, Julius/Schuhmacher, Henry: Die Leichtathletik in Film und Zeitlupe, Zwei Bände, Stuttgart/Berlin/Leipzig 1926.
- Stiglegger, Marcus: „Zeit-Lupe. Versuch zur Philosophie gedehnter Zeit im Film“, in: Koebner, Thomas/Meder, Thomas/Liptay, Fabienne (Hrsg.): Bildtheorie und Film, München 2006, S. 345-357.
- The DC Archive Editions (Hrsg.): The Flash Archives, Volume 1, New York 1996.
- Volkmer, Ottomar: Die photographische Aufnahme von Unsichtbarem, Encyclopädie der Photographie, Heft 12, Halle a.S. 1894.
- Warburg, Aby: „Italienische Kunst und Internationale Astrologie im Palazzo Schifanoja zu Ferrara“, in: Dieter Wuttke (Hrsg.): Aby Warburg. Ausgewählte Schriften und Würdigungen, Baden Baden 1979, S. 173.
- Warnke, Martin (Hrsg.): Aby Warburg, Der Bilderatlas Mnemosyne, Gesammelte Schriften. Studienausgabe, Band II. 1, Berlin 2003.
- Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien, Bielefeld 2005.

Wuttke, Dieter (Hrsg.): Aby Warburg. Ausgewählte Schriften und Würdigungen, Baden Baden 1979.

Youngblood, Gene: Expanded Cinema, New York 1970.

Filmverzeichnis

Alphaville (Frankreich/Italien 1965, Regie: Jean-Luc Godard).

Click (USA 2003, Regie: Frank Coraci).

Donnie Darko (USA 2001, Regie: Richard Kelly).

eXistenZ (Kanada/GB 1999, Regie: David Cronenberg).

Kelly Watch the Stars (Musikvideo, Frankreich 1998, Regie: Mike Mills)

Match Point (USA/GB 2005, Regie: Woody Allen).

Paycheck (USA 2003, Regie: John Woo).

Rear Window (USA 1954, Regie: Alfred Hitchcock).

Superman (USA 1978, Regie: Richard Donner).

Terminator II – Tag der Abrechnung (USA/Frankreich 1991, Regie: James Cameron).

Tron (USA 1982, Regie: Steven Lisberger).

The Deadzone (TV-Serie, USA/Kanada seit 2002, Konzept: Michael & Shawn Piller).

The Einstein Theory of Relativity (USA 1923, Regie: Dave Fleischer).

The Great Train Robbery (USA 1903, Regie: Edwin S. Porter).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy Wachowski/Larry Wachowski).

Videodrome (Kanada/USA 1983, Regie: David Cronenberg).

Verzeichnis der Spiele

Burnout 3: Takedown (GB 2004, Hersteller: Criterion Games).

GTA: San Andreas (USA 2004, Hersteller: Rockstar Games).

Max Payne (USA 2001, Hersteller: Rockstar Games).

Max Payne 2: The Fall of Max Payne (USA 2003, Hersteller: Rockstar Games).

Metal Gear Solid. Digital Graphic Novel (Japan 1998, Hersteller: Konami).

Mindball (Schweden 2003, Hersteller: Interactive Productline).

Pong (USA 1972, Hersteller: Atari).

Prince of Persia: Sands of Time (Frankreich 2003, Hersteller: Ubisoft).

Prince of Persia: The Two Thrones (Frankreich 2005, Hersteller: Ubisoft).

Prince of Persia: The Warrior Within (Frankreich 2004, Hersteller: Ubisoft).

Tennis for Two (USA 1958, Hersteller: Brookhaven National Laboratory).

Tron (USA 1982, Hersteller: Midway Games).

Viewtiful Joe (USA 2003, Hersteller: Capcom).

Jens Eder

Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino

Raketengleich saust der Astronautenheld Buzz Lightyear durchs All, landet auf einem unwirtlichen Planeten und überwindet in Sekundenschnelle zahllose Hindernisse – bis der bössartige Imperator Zurg ihn kurzerhand in Stücke schießt. Ein Schockmoment für die Zuschauer von *Toy Story 2*, denen Buzz, die lebendige Spielfigur, bereits im Vorgängerfilm ans Herz gewachsen war.¹ Doch dem Schock folgt sogleich die Erleichterung: Eine Kamerafahrt entlarvt die Anfangssequenz als Videospieldesign, den vermeintlich erschossenen Buzz Lightyear als Game-Avatar. Der echte Buzz steht unversehrt vor dem Monitor und tröstet den Plastik-Tyrannosaurus, der das Jump-and-Run-Game gerade verloren hat.

Der Spielfilm *Toy Story 2* hat also Spielzeugfiguren als Helden, die auf einer zweiten Erzählebene als Videospieldesign-Avatare wieder auftauchen. Und bei diesem Spiel im Spiel im Spiel bleibt es nicht; auch in der Realität werden die Toy-Helden als Avatare, Plastikfigurinen und anderes Spielzeug vermarktet. Diese komplexe Verflechtung von Spiel-Aspekten ist charakteristisch für ein neues Filmgenre, das 1995 durch *Toy Story* begründet wurde und seither boomt: den computeranimierten Familienfilm. Computeranimierte Familienfilme verbinden Elemente des *Family-Adventure Movies* (Peter Krämer)² und des klassischen Animationsfeatures mit neuen technischen Möglichkeiten. Es handelt sich um actionreiche Abenteuerkomödien, die eine breite Zielgruppe, primär Familien, erreichen sollen und dazu das Potenzial dreidimensionaler Computeranimation nutzen. Fast alle dieser Filme – darunter *Monsters Inc.*, *Ice Age*, *Finding Nemo*, *Over the Hedge* oder *Cars* – entstammen einigen wenigen Produktionsfirmen aus den USA, die wie die Marktführer Disney/Pixar und DreamWorks über die nötige Technik und das Know-How verfügen.

Mit dem Erfolg des neuen Genres haben sich im gegenwärtigen Filmangebot bestimmte Figurenkonzeptionen und Erzählformen verbreitet, die als *spielerisch* bezeichnet werden können. Diese Entwicklung ist Teil eines größeren Trends: Filme, die tradierte Konventionen audiovisuellen Darstellens und Erzählens spielerisch variieren, haben innerhalb der letzten beiden Jahrzehnte

1 *Toy Story*.

2 Krämer: „It's Aimed at Kids – the Kid in Everybody“.

offenbar an Zahl, Publikumszuspruch und Formenvielfalt zugenommen, was u.a. unter Stichworten wie „Postmoderne“ oder „Postklassik“ diskutiert worden ist.³ Zu den tieferen Ursachen dieses Wandels gehören vermutlich die Veränderung der Mediensysteme durch neue Produktionstechniken und Angebotsformen (digitale Produktion, Computerspiele); die wachsende Mediensozialisierung (gestiegene Medien-Nutzungszeiten); die Vorliebe für die Erlebnismuster bestimmter Genres und sozialpsychologische Folgen der kapitalistischen Globalisierung. Ihnen liegen vermutlich aber auch Veränderungen des Menschenbildes zu Grunde, die sich aus humanwissenschaftlicher Forschung und einem generell forcierten Komplexitätsbewusstsein ergeben.

Mit derartigen Entwicklungen hat sich auch das Feld von Figurenkonzeptionen innerhalb des Filmangebotes verändert. Figurenkonzeptionen sind Verallgemeinerungen über die wirkungsbezogene Gestaltung einzelner Charaktere; aus produktionsästhetischer Sicht verdichten sie Leitlinien der Charakterisierung und enthalten Normen dafür, was eine gelungene Figur ausmacht: z.B. psychologische Glaubwürdigkeit und Lebensechtheit oder eher Verfremdung und Stilisierung. Figurenkonzeptionen sind eng mit Menschenbildern und kommunikativen Interessen verknüpft und können umgekehrt Rückschlüsse auf sie ermöglichen. Im Folgenden versuche ich zu zeigen, welche Figurenkonzeption in computeranimierten Familienfilmen dominiert, inwiefern sie als ‚spielerisch‘ gelten kann und worin ihr Erfolg begründet sein könnte. Als zentrales Beispiel dient der Film *Shrek* der gerade im Versuch, die Grenzen des Genres zu erweitern, dessen Charakteristika besonders deutlich werden lässt.

Doch was können die Begriffe des Spiels und des Spielerischen überhaupt bedeuten, wenn sie auf Filme und ihre Figuren bezogen werden? Im weiten Bedeutungsfeld von ‚Spiel‘ lassen sich – in Anlehnung an Jürgen Fritz⁴ – drei zentrale begriffliche Komponenten unterscheiden: Spielverhalten, Spielwelt und Spielkonstrukt. ‚Spiel‘ kann (im Sinn von ‚play‘) ein Verhalten bezeichnen, das nicht-instrumentell, selbstbestimmt, experimentell, kreativ, lustbetont und entroulinisiert, kurz: spielerisch ist. Mit ‚Spiel‘ kann aber auch eine imaginäre Welt angesprochen sein, ein von der Realität abgegrenzter Objekt-, Handlungs- und Imaginationsbereich, in dessen Rahmen Spielverhalten stattfindet. Und schließlich kann ‚Spiel‘ (im Sinn von ‚game‘) als Konstrukt verstanden werden, als ein System konkreter Verabredungen, Regeln und Materialien, das als Grundlage für Spielverhalten und Spielwelten dient.

Alle drei Bedeutungen finden sich im Bereich des Films wieder. Filmkommunikation ist letztlich ein Imaginationsspiel, in dem Filmemacher und

3 Eder: Oberflächenrausch.

4 Fritz: Das Spiel verstehen.

Zuschauer durch die regelgeleitete Produktion und Rezeption audiovisueller Zeichen eine fiktive Welt entwerfen⁵, und in diesem allgemeinen Sinn können sämtliche fiktionalen Filme als Spiele gelten. Manche sind jedoch in dem spezifischeren Sinn ‚spielerisch‘, dass ihre Produktion oder Rezeption in besonderem Maß durch ein Spielverhalten der Filmemacher und Zuschauer geprägt ist. Manche Filmemacher gehen kreativ, experimentell und innovativ mit etablierten Gestaltungskonventionen um; manche Filme fordern ihre Zuschauer zu freieren, stärker selbstbestimmten Rezeptionsformen heraus, eröffnen ihnen ein Spektrum möglicher Lesarten. Film und Spiel können außerdem auf eher morphologische Weise miteinander verbunden sein, indem Inhalte, Gestaltungsweisen und Regeln anderer Spielformen (z.B. Brett- oder Geschicklichkeitsspiele) in die Filmstrukturen integriert werden wie etwa in der Eingangssequenz von *Toy Story 2*.⁶ Eine konkretere morphologische Verflechtung ist dann gegeben, wenn Filme ganz bestimmten anderen Spielen – gegenwärtig vor allem Computerspielen – als Grundlage dienen oder umgekehrt.

Es existieren also zum einen Formen der Film-Produktion und -Rezeption, die als ‚spielerisch‘ gelten können; zum anderen können Filme strukturelle Übereinstimmungen mit filmexternen Spielen aufweisen und in dieser Hinsicht als ‚spielaffin‘ bezeichnet werden. Im computeranimierten Familienfilm sind beide dieser spezifischeren Verbindungen zum Spiel zu beobachten, besonders im Bereich der Figuren. Doch welche Konventionen und Strukturen können hier überhaupt aufgegriffen und spielerisch variiert werden?

1. *Verspielte* Figuren

Um Verbindungen zwischen Film-Figuren und Spiel genauer beschreiben zu können, greife ich auf ein Modell der Figurenanalyse zurück, das ich anderswo ausführlicher vorgestellt habe.⁷ Figuren sind demzufolge dargestellte Wesen, denen ein Innenleben zugeschrieben wird. Ihr Spektrum reicht von realistischen Menschendarstellungen über fantastische Kreaturen bis hin zu abstrakten Gestalten. Während des Filmesehens entwickeln Zuschauer Vorstellungen über diese fiktiven Wesen und ihre physischen, psychischen und sozialen Eigenschaften. Solche mentalen Figurenmodelle sind der Kern jeder Figur, doch nicht ihre einzige Ebene: Um ein Figurenmodell zu bilden, müssen Zuschauer

5 Zu games of make-believe vgl. Walton: Mimesis as Make-Believe. Vgl. Surkamp: „Narratologie und Possible-Worlds Theory“.

6 Etwa den Level-Wechsel von Computerspielen wie in *Toy Story 2* oder David Cronenbergs *eXistenZ*. Vgl. den Artikel von Marcus Stiglegger in diesem Band.

7 Eder: Die Figur im Film.

schließlich zunächst die audiovisuellen Zeichen des Films wahrnehmen und verstehen. Außerdem bleiben Zuschauer meist nicht beim imaginären Erleben einer fiktiven Welt und ihrer Bewohner stehen, sondern suchen nach Sinn und Gründen. Figurenmodelle können als Allegorien oder Symbole aufgefasst werden, indirekte Bedeutungen vermitteln, allgemeine Themen und Botschaften des Films ausdrücken. Und schließlich werden auch die kommunikativen Ursachen und Wirkungen von Figuren zum Gegenstand von Zuschauerhypothesen: Wie wirkt die Figur wohl auf andere Zuschauer? Warum haben die Filmemacher sie so gestaltet?

Aus idealtypischer Sicht gliedert sich die Rezeption von Figuren also in vier Stufen: 1. die Wahrnehmung der Film-Bilder und -Töne, 2. die Bildung eines mentalen Figurenmodells, 3. das Erkennen symbolischer Bezüge und thematischer Aussagen, die mit diesem Modell verbunden sind, sowie 4. die Reflexion über seine realen Ursachen und Wirkungen. Diese Abfolge legt es nahe, bei der Figurenanalyse entsprechend von vier Aspekten auszugehen: der Figur als Artefakt, als fiktivem Wesen, als Symbol (Thementräger) sowie als soziokulturellem Symptom (als Ursache und Wirkung).⁸ Bei einer Figur wie Rick Blaine aus *Casablanca* kann ich etwa die erzählerische Inszenierung und Bogarts Schauspielstil schätzen (Artefakt); kann Ricks Charakter bewundern und am Verzicht auf seine große Liebe Anteil nehmen (fiktives Wesen); kann erkennen, dass Ricks Haltung für die USA im Krieg gegen Nazideutschland steht (Symbol); kann ihn mit kulturellen Männlichkeitsidealen in Verbindung bringen oder seine Wirkungen auf Nachahmer verfolgen (Symptom). Der allgemeine Zusammenhang dieser Aspekte lässt sich vereinfacht in einem Modell zusammenfassen, das ich ‚Uhr der Figur‘ genannt habe (Abb. 1):

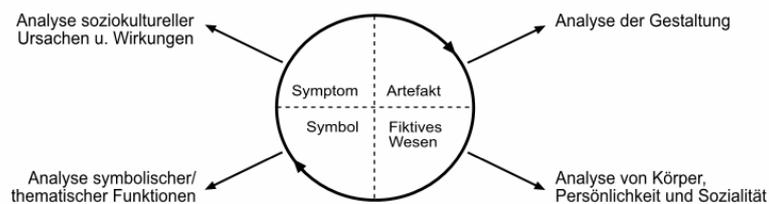


Abb. 1: Die Uhr der Figur und die Aspekte der Figurenanalyse.

⁸ Die Terminologie dieser vier Aspekte ist möglicherweise noch verbesserungsfähig; insbesondere ‚Symbol‘ und ‚Symptom‘ sind vieldeutige Begriffe, die ich gewählt habe, um einen komplexen Zusammenhang mit einem Wort bezeichnen zu können. Zur weiteren Klärung verweise ich auf mein in Anm. 7 angegebenes Buch.

Die vier Bereiche stehen in komplexer Wechselwirkung miteinander. Jeder von ihnen lässt sich weiter ausdifferenzieren, für jeden stehen detaillierte Heuristiken der Analyse zur Verfügung. Darauf kann ich hier aber nicht eingehen, sondern konzentriere mich auf die Frage, inwiefern Figuren in den vier Hinsichten des Artefakts, des fiktiven Wesens, des Symbols und Symptoms als ‚spielerisch‘ oder spielaffin gelten können und damit auch, welche Konventionen ihrer Produktion und Rezeption zugrunde liegen.

In dieser Hinsicht lassen sich verschiedene idealtypische Figurenkonzeptionen unterscheiden, also Systeme von Prinzipien, welche die Gestaltung von Figuren in den vier Bereichen regeln. Im Anschluss an Filmtheoretiker wie Richard Dyer und David Bordwell kann festgehalten werden, dass in der Filmgeschichte eine Figurenkonzeption dominiert, die vom bürgerlichen Roman und vom klassischen Drama geprägt ist und heutzutage in Drehbuch- und Schauspielratgebern propagiert wird.⁹ Typische Beispiele für diese Konzeption des *Mainstream-Realismus* finden sich vor allem im Thriller, (Melo-)Drama oder Kriminalfilm, in Werken wie *Rocky*, *The Da Vinci Code* oder *Das Leben der Anderen*. Die Protagonisten solcher Filme sollen die Illusion echten Lebens und autonomer Existenz vermitteln, sie sollen individuell, einzigartig und mehrdimensional wirken, aktiv handeln und sich dynamisch entwickeln. Ihre Handlungen sollen psychologisch plausibel motiviert sein, ihr Innenleben vielschichtig, interessant, transparent und konsistent. Der Schwerpunkt liegt also auf der Figur als fiktivem menschlichen Wesen, als glaubwürdigem, zielbewusstem Individuum, das einem leicht verständlichen sozialen oder narrativen Typus entspricht und mit dem man empathisieren und sich identifizieren kann. Die Darstellungsebene ist demgegenüber eher zurückhaltend und hochgradig standardisiert; Illusionismus und einfache Verständlichkeit werden durch lineare Charakterisierung, Kontinuitätsmontage, etablierte Schauspielstile und eine Reihe weiterer Verfahren gewährleistet. Wie der Artefakt-Bereich treten auch Symbolik und Thematik gegenüber der fiktiven Welt in den Hintergrund und sollen eher unschwellig und unauffällig bleiben. Auf der Symptom- und Wirkungs-Ebene fungieren die Charaktere vor allem als Emotionsauslöser und als Identifikationsangebote, was durch eine Star-Besetzung verstärkt werden kann. Auffällige transtextuelle Verweise auf die Realität werden dagegen eher vermieden. Von diesem Standard des *Mainstream-Realismus* lassen sich einige

9 Zu Figurenkonzeptionen vgl. ausführlicher Eder: Die Figur im Film. Dyer spricht von einer „novelistic conception of character“ (vgl. Dyer: Stars); Bordwell von den Figuren der „classical narration“ (vgl. Bordwell: Narration in the Fiction Film, S. 157). Eine ausführlichere Strukturbeschreibung der Konzeption lässt sich aus Drehbuchratgebern ableiten (etwa Seger: Creating Unforgettable Characters).

alternative Figurenkonzeptionen abgrenzen.¹⁰ So zeichnen sich die Protagonisten vieler Independent-Autorenfilme, etwa Michelangelo Antonionis *L'Eclisse*, durch eine komplexe, opake Psychologie aus. Dabei wird wie im Mainstreamkino psychologische Glaubwürdigkeit und Individualisierung angestrebt, allerdings auf Grundlage eines anderen Menschenbildes und höherer kognitiver Anforderungen an die Rezipienten. Die Figurenkonzeption kann aber auch durch Typisierung bestimmt sein. Die typisierten Figuren in Eisensteins Filmen stehen beispielsweise für das Proletariat und seine Unterdrückter als konfliktierende gesellschaftliche Gruppen; die thematische Funktion und soziale Symptomatik der Figuren wird unübersehbar. In auffälligem Gegensatz zur Standardkonzeption steht auch das Verfahren der Verfremdung; so wird die weibliche Hauptfigur von Luis Buñuels *Cet Obscur Objet du Désir* durch zwei verschiedene Schauspielerinnen verkörpert. Filme wie Alain Resnais' *L'Année Dernière à Marienbad* vermitteln widersprüchliche Informationen über ihre Charaktere und lösen deren Identität bis zur Ungreifbarkeit auf. Solche auffälligen und provozierenden Verfahren betonen den Artefakt-Charakter der Figuren. Alternative Figurenkonzeptionen unterscheiden sich also signifikant vom dominanten Mainstream-Realismus, etwa durch komplexe Charakterisierungsweisen, opake Psychologie, soziale Typisierung, Verfremdung oder Dekonstruktion. Eine grundlegende Differenz besteht in der unterschiedlichen Gewichtung der Rezeptionsebenen: Die Eigenschaften und Handlungen der fiktiven Gestalten, ihre Gestaltung als Artefakt, die von ihnen vermittelten Bedeutungen und die Reflexion ihrer soziokulturellen Kontexte erhalten unterschiedliche Relevanz. Doch auch innerhalb des Mainstream-Kinos weichen die Figuren bestimmter Genres regelmäßig von der Standardkonzeption ab. In Musicals und Bollywoodfilmen werden Darstellungs-Illusionismus und psychologischer Realismus durch Songs durchbrochen, in Actionfilmen zugunsten der Schauwerte spektakulärer Körper und Handlungen. Zum Prinzip der Komödie gehören eine karikierende und überraschende Figurenzeichnung sowie eine empathische Distanz zu den Figuren, über die man lacht. Der Animationsfilm weist schon durch seine Darstellungsmittel eine Tendenz zu Komik und Selbstreflexivität auf, seine „flexiblen Figuren“¹¹ sind häufig stilisiert, fantastisch oder überzeichnet.

Im Mainstream der neueren Filmproduktion haben sich Abweichungen von der Standard-Figurenkonzeption offenbar verbreitet, wobei ihre Vorläufer eher in den klassischen Genres liegen als im modernistischen *Art Cinema*. Im Filmangebot häufen sich Figuren, die sich auszeichnen durch fantastische statt

10 Vgl. Eder: Die Figur im Film.

11 Vgl. Siebert: Flexible Figures.

realistischer Eigenschaften; durch Künstlichkeit und Selbstreflexivität statt Illusionismus; durch Typisierung, Karikatur und Parodie statt Individualisierung; durch auffällige Intertextualität und Intermedialität statt der mimetischen Illusion einer autonomen Existenz. Als ‚spielerisch‘ kann man solche Figuren dann bezeichnen, wenn sie verfestigte Konventionen durchbrechen oder variieren und die Zuschauer dadurch zu selbstbestimmten, lustbetonten Verstehens- und Erlebensprozessen anregen. Und als ‚spielaffin‘ können Charaktere gelten, die zentrale Strukturmerkmale mit Figuren filmexterner Spiele teilen, etwa Lara Croft. Unübersehbare Hinweise darauf, dass solche spielerischen oder spielaffinen Figuren im gegenwärtigen Kino häufiger geworden sind, bietet die Beobachtung eines auffälligen Produktionstrends, ja eines regelrechten Booms innerhalb des Hollywoodkinos.

2. Computeranimierte Familienfilme – das Beispiel Shrek

2.1 Der Boom des computeranimierten Familienfilms

Innerhalb der letzten zehn Jahre haben sich computeranimierte Familienfilme nicht nur als ein neues (Sub-)Genre der Hollywood-Produktion etabliert, sondern fast aus dem Stand zu den *Cash Cows* großer Produktionsfirmen entwickelt. Diese Filme entwerfen fantastische Welten in spektakulärer 3-D-Computeranimation und visieren damit ein breites Zielpublikum an, dessen Familien-Anteil 60-85 Prozent beträgt.¹² Ihre Protagonisten sind überwiegend non-humane, doch vermenschlichte Figuren – Tiere wie in *Finding Nemo*, *Ice Age*, *Madagascar* oder *Over the Hedge*; Fabelwesen wie in *Monsters Inc.*; Roboter wie in *Robots*; Spielzeug wie in *Toy Story* oder Autos wie in *Cars*. Diese nicht-realistischen Protagonisten bilden in der Regel ein kontrastiv zusammengesetztes Kollektiv (zumindest ein *Odd Couple*). Im Mittelpunkt der Handlung stehen meist kleinere Primärgruppen, also (Ersatz-)Familien oder Peer Groups, wobei sowohl die Gruppen-Identität als auch die der einzelnen Mitglieder ausführlich thematisiert wird. Diese Gruppen durchstehen gemeinsam Abenteuergeschichten, oft in Form einer Aufgabe oder Suche nach etwas. Sie agieren in *Quest Plots*, die mit viel Komik und Sentimentalität gewürzt sind, wobei jede Figur der Gruppe durch ihre spezifischen Fähigkeiten zum Gelingen der Mission beiträgt. Abgesehen von zahlreichen Gags und Actionsequenzen bleibt

12 Die Angabe zum prozentualen Anteil von Familien am Gesamtpublikum stammen aus: Zahed: „Shrek 2: Great Green Box Office Hero?“. *Shrek* weist einen relativ geringen Familien-Zuschaueranteil von 60 Prozent auf.

die Handlungsdraturgie eher konventionell, die Erzählstränge werden in linearer Steigerung zum Happy End durchgeführt.¹³

Die beispiellose Erfolgsgeschichte dieses Genres beginnt 1995 mit *Toy Story* als erstem vollständig computergenerierten Langfilm. 2002 geht der neu eingeführte Oscar für abendfüllende Animationsfilme an *Shrek*, der auch bei den Filmfestspielen in Cannes für Aufsehen sorgt. Zwei Jahre später belegt das Sequel *Shrek 2* als erster Animationsfilm die Spitzenposition der jährlichen Box-Office-Charts und schafft es damit in die internationalen All-Time-Top-Ten.¹⁴ Unter den 50 erfolgreichsten Filmen in Deutschland seit der Jahrtausendwende befinden sich gegenwärtig nicht weniger als sieben Computeranimationsfilme.¹⁵ In der kurzen Zeit seiner Existenz bis 2006 hat das Genre bereits elf Blockbuster mit jeweils über 300 Millionen Dollar weltweitem Einspielergebnis hervorgebracht;¹⁶ dabei ist noch zu bedenken, dass deren Auswertung im Bereich der Nebenmärkte – also DVDs, Fernsehen, Computerspiele und Merchandising – überdurchschnittlich ertragreich ist. Wenn in diesen Filmen gespielt wird, wird also um viel Geld gespielt. Dementsprechend ist ihre Zahl sprunghaft angestiegen, 2006 sind mindestens 16 von ihnen im Kino oder in Produktion.¹⁷ Den Markt beherrschen bisher noch einige wenige Firmen aus den USA wie Pixar/Disney, DreamWorks oder Blue Sky/Fox; die Europäer versuchen auf den fahrenden Zug aufzuspringen. Der kometenhafte Aufstieg des computeranimierten Kinofilms wird begleitet von einer wachsenden Verbreitung der Animation in anderen Medien (Fernsehen, Internet, Mobiltelefonie) und Formen (Zeichentrick, Knete, Puppen). Dass in den USA seit 1995 fast genauso viele Animations-Langfilme im US-Kino gezeigt wurden wie in den gesamten 70 Jahren davor, ist allerdings in erster Linie auf den computeranimierten Film zurückzuführen.¹⁸ Die Filmkritik reagierte auf dessen Boom überwiegend positiv, ja euphorisch, teilweise aber auch mit

13 Zu dramaturgischen Konventionen des Mainstreamfilms vgl. Eder: Dramaturgie des populären Films.

14 Angaben aus der weltweit meistgenutzten Box-Office-Website Box Office Mojo, „Shrek“.

15 Vgl. InsideKino.

16 Vgl. Box Office Mojo: Reihenfolge des Rankings: *Shrek 2*, *Finding Nemo*, *Ice Age 2*, *The Meltdown*, *The Incredibles*, *Madagascar*, *Monsters Inc.*, *Toy Story 2*, *Shrek*, *Cars*, *Ice Age*, *Shark Tale*.

17 Vgl. das Talk-Thema „Gibt es zu viele Animationsfilme?“ in InsideKino. Aufgeführt sind dort (unter deutschem Titel): *Chicken Little*, *Hoodwinked*, *Doogal*, *Ice Age 2: The Meltdown*, *The Wild*, *Over the Hedge*, *Cars*, *Urmel aus dem Eis*, *Das hässliche Entlein und ich*, *Everyone's Hero*, *Open Season*, *Monster House*, *Barnyard*, *Happy Feet*, *Arthur and the Minimoys*, *Flushed Away*.

18 Vgl. Die chronologische Liste in Beck: Animated Movie Guide.

Kontroversen: Handelt es sich um Kitsch oder eine neue Kunstform? Tragen die Filme zur Bildung oder zur Infantilisierung bei? Zeichnen sie sich durch Kreativität oder durch kalte, kommerzielle Berechnung aus? In jedem Fall ist die öffentliche Aufmerksamkeit gewaltig: Websites, Zeitschriften und Fachgesellschaften wurden gegründet, der neue Animations-Oscar für Langfilme eingeführt, eine große Pixar-Jubiläumsausstellung im renommierten New Yorker Museum of Modern Art gezeigt. In kürzester Zeit ist der computeranimierte Familienfilm zugleich zu einem Erfolgsgeschäft, einem kulturellen Einflussfaktor und einer ästhetischen Größe avanciert.

2.2 Das Beispiel *Shrek* und seine Figurenkonstellation

Shrek ist in vieler Hinsicht ein charakteristisches Beispiel für den computeranimierten Familienfilm, führt dessen Tendenz zu spielerischen und spielaffinen Figuren aber besonders deutlich vor Augen. Auf der Grundlage des gleichnamigen Kinderbuchs von William Steig wurde der Film 2001 nach vier-einhalb Jahren Produktionszeit von DreamWorks herausgebracht.¹⁹ Neben dem Oscar wurde *Shrek* mit Dutzenden weiterer Preise bedacht und war auch kommerziell äußerst einträglich²⁰. Wie die meisten Familienfilme verbindet *Shrek* Einflüsse mehrerer Genres: des Abenteuerfilms, der Liebesgeschichte, des Märchens und der Komödie. Titelheld des Films ist der hässliche, aber liebenswerte Oger Shrek, der in Begleitung eines sprechenden Esels namens ‚Esel‘ loszieht, um die schöne Prinzessin Fiona aus der Gewalt eines Drachens zu befreien. Dafür soll er von dem sadistischen Perfektionisten Lord Farquaad, der Fiona heiraten will, seinen Wohnsumpf zurückbekommen – dorthin hatte der kleinwüchsige Kontrollfreak Farquaad zuvor sämtliche Fabelwesen seines ‚perfekten‘ Reiches deportieren lassen. Nach der gelungenen Befreiung Fionas geschieht es auf dem Heimweg jedoch, dass sich der Oger und die Prinzessin ineinander verlieben. Ihre Minderwertigkeitskomplexe hindern sie allerdings daran, sich ihre Liebe zu gestehen. Da Shrek nicht ahnt, dass ein Fluch Fiona nachts ausgerechnet in eine Ogerin verwandelt, führt ein Missverständnis dazu, dass sie verzweifelt in die Hochzeit mit Farquaad einwilligt. Doch Shrek kämpft um Fiona und hat Erfolg: Vor dem Traualtar entscheidet sie sich in letzter Minute für ihn und nimmt dafür endgültig ihre Oger-Gestalt an. Der

19 Vgl. auch die Angaben zum Film in ebd., S. 248-250 und in der *Internet Movie Database*. Eine erhellende Filmkritik ist Farley: „Shrek“.

20 480 Millionen Dollar allein im weltweiten Kino-Einspielergebnis; vgl. Box Office Mojo: „Shrek“.

Film endet mit einer kuriosen Doppelhochzeit: Shrek heiratet Fiona, der Esel den (weiblichen) Drachen.

Dieser Plot wird in der klassischen Form einer linearen, geschlossenen Dreiaktstruktur mit kleineren Digressionen entwickelt. Abgesehen von einigen stilistischen Besonderheiten (z.B. einer hohe Zahl von Match Cuts), orientieren sich Animation, Bild- und Tongestaltung weitgehend an Konventionen des *Realfilms*. In dieser Hinsicht entspricht *Shrek* der von Disney begründeten Tradition des Animations-Langspielfilms; zugleich grenzt sich der Film jedoch – als erstes Animations-Feature Hollywoods, das nicht von Disney stammt – von dessen Produktionen gezielt ab. Der Soundtrack besteht aus weniger süßlicher Rock- und Popmusik; die Figuren erteilen sich Gesangsverbote; neben zahlreichen skatologischen Witzen und Tabubrüchen enthält *Shrek* auch politische Töne, etwa wenn die Fabelwesen deportiert werden oder die Märchenwelt als totalitäres Disneyland karikiert wird. Vor allem aber umfasst *Shrek* eine Vielfalt intertextueller Verweise und Anspielungen auf über 40 Filme und mindestens zehn verschiedene Märchen.²¹ Auf diese Formen der Intertextualität stützt sich auch die Charakterisierung der Figuren ganz wesentlich.

Die vielfältige, kontrastiv angelegte Figurenkonstellation (s. Abbildung 2) basiert auf der Grundstruktur eines Odd Couple/Buddy-Movies. Im Mittelpunkt der Handlung stehen Shrek als Protagonist und sein Sidekick Esel. Den Ausgangspunkt ihrer Charakterisierung bilden Figurentypen bekannter Legenden, die jedoch durch Handlung und kommentierende Anspielungen weiterentwickelt und teilweise in ihr Gegenteil verkehrt werden. Eine Grundmaxime der Figurengestaltung in *Shrek* besteht darin, dass keine der Hauptfiguren ist, was sie auf den ersten Blick scheint. So offenbart sich der wilde Oger Shrek als ausgesprochen gutmütiger und sensibler Geselle, der gelegentlich sogar wie der Held des Historienfilms *Gladiator* präsentiert wird. Der quasselnde Esel wiederum wird schon durch seinen Sprecher Eddie Murphy mit dem Stereotyp des komischen *black buddy* assoziiert.²² Der Antagonist dieses Odd Couples ist Lord Farquaad, dessen üble Charakterzüge durch sein Handeln und seinen Namen (sprich: *Fuckwad*) schnell deutlich werden. Darüber hinaus wird Farquaad durch ein wahres Feuerwerk intertextueller Anspielungen charakterisiert. Sein gepflegtes Äußeres entspricht bis in die Details von Frisur und Kleidung dem Prinz Eisenherz aus den Prince Valiant-Comics; sein kleiner Wuchs und seine böartige Mimik konterkarieren jedoch das Bild vom edlen Prinzen. Dass Farquaad wie der Oberschurke eines Gangsterfilms inszeniert wird, als er ein Pfefferkuchen-Männchen verhört und foltert, hebt seine Brutalität hervor und

21 Vgl. IMDb: „Movie connections for Shrek“.

22 Vgl. z.B. Eddy Murphys prägende Rolle in *48 Hours*.

ironisiert sie zugleich. Seine Eitelkeit wird durch das Wandgemälde über seinem Lotterbett betont, das Botticellis *Geburt der Venus* gleicht, aber anstelle der Venus ihn selbst zeigt.

Der zentrale Zielkonflikt des Plots besteht in der Konkurrenz zwischen Farqaard, Shrek und dem Drachenweibchen, die alle drei Prinzessin Fiona für sich gewinnen bzw. behalten wollen.²³ Daneben wird ein dichtes Netz weiterer Konflikte aufgebaut, vor allem zwischen Shrek und den Fabelwesen, die in seinen Wohnsumpf vertrieben wurden; Shrek und dem Esel, der ständig reden oder singen will; zwischen Esel und dem Drachenweibchen, das hinter ihm her ist; sowie zwischen Fiona und Shrek, die nicht fähig sind, sich ihre Liebe zu gestehen. Die Figurenkonstellation enthält Identifikationsangebote für kindliche wie erwachsene, weibliche wie männliche Zuschauer durch ihre Anklänge zu sozialen, insbesondere familiären Rollen: So verhalten sich Shrek und Fiona häufig wie Mann und Frau, der Esel wie ein Kind; dann übernimmt Esel aber auch den Männer-Part in der Beziehung mit dem dominanten Drachenweibchen; und Farqaard wechselt zwischen den Rollen eines strengen Vaters und eines trotzigem Kindes.

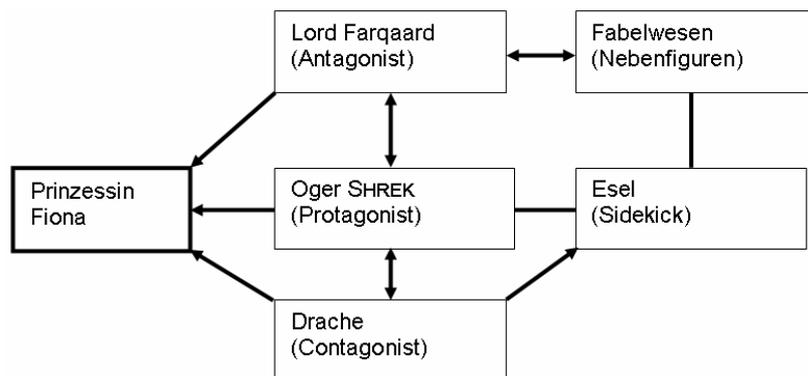


Abb. 2: Die Figurenkonstellation von *Shrek*.

Shrek weist also eine dramaturgisch sehr geschickt konstruierte Figurenkonstellation auf, die sich durch eine hohe Konfliktdichte und ein breites Feld von Identifikationsangeboten auszeichnet. Dabei scheint die Charakterisierung der meisten Figuren außerordentlich stark von intertextuellen Verweisen des Films und entsprechenden Vorkenntnissen der Rezipienten abzuhängen. Schon die unzähligen Fabelwesen entstammen zum großen Teil Märchenwelten, die be-

23 Der Drache ‚vertritt‘ den Hauptantagonisten Farqaard anfangs in seiner Funktion als Shreks direkter Widersacher; damit handelt es sich um einen „Contagonisten“ im Sinn des Drehbuchprogramms *Dramatica Pro 4.0*.

reits vom Disney-Studio verfilmt wurden: Die sieben Zwerge, die drei kleinen Schweinchen, die drei blinden Mäuse, Goldlöckchen und die drei Bären, der Däumling, Pinocchio, Rotkäppchen und der böse Wolf werden intertextuell entlehnt, aber mit überraschend anderen Eigenschaften ausgestattet, um für komische Effekte zu sorgen.

Um die Konzeption der Figuren in *Shrek* genauer zu verstehen, empfiehlt es sich jedoch, eine einzelne Hauptfigur etwas genauer zu betrachten. Am besten eignet sich dafür die weibliche Protagonistin des Liebes-Plots, Prinzessin Fiona, denn ihre ‚spielerische‘ Konzeption ist besonders vielschichtig und aufschlussreich.

2.3 Prinzessin Fiona als *spielerische* Figur

Zur Erschließung der Figurenkonzeption, die Fiona zugrunde liegt, ist es sinnvoll, sich zunächst die wesentlichen Verfahren ihrer Charakterisierung zu vergegenwärtigen. Für eine Hauptfigur wird Fiona relativ spät und vermittelt eingeführt, als Lord Farquaad den Zauberspiegel zwingt, ihm Heiratskandidatinnen zu präsentieren. Durch Bild und Kommentar des Spiegels wird sie nur knapp charakterisiert; erst als Shrek und Esel sie aus der Drachenburg befreien, tritt sie selbst in die Handlung ein. Die wesentlichen Charakterisierungsmittel in diesen Szenen sind zunächst ihre äußere Erscheinung, die Kommentare anderer Figuren (Zauberspiegel, Shrek, Esel), eigene Äußerungen, ihre allgemeine Situation und dramaturgische Funktion sowie intertextuelle Strategien. Erst später treten Fionas Verhalten und ihre Interaktion mit anderen Figuren als Charakterisierungsmittel in den Vordergrund.

Fionas äußere Erscheinung ist gängigen Vorstellungen weiblicher Schönheit nachmodelliert: Sie ist groß und schlank, hat wohlproportionierte Formen, ein ebenmäßiges Gesicht, klare Haut und tadellose Zähne. Individuelle Züge erhält sie vor allem durch ihre dunkelroten Haare und ihre lebendige, oft ironische Mimik und Gestik. Von früheren Disney-Figuren wie Cinderella unterscheidet sich Fiona durch ihre weniger kindlichen, kräftigeren Gesichtszüge. Ihr dunkelgrünes Kleid stellt bereits eine Verbindung zum grünen Oger Shrek als vorbestimmtem Liebespartner im Matching Couple her. Im englischen Original wird Fiona von Cameron Diaz gesprochen; sie besitzt aber nicht nur deren charakteristische Stimme und Sprechweise, sondern ihr gesamter Phänotypus und ihre Körpersprache wurden im Animationsprozess nach dem Vorbild des Stars modelliert. Angestrebt war dabei keine auffällige Übereinstimmung, sondern die subtile Aktivierung des Star Images und einer Rollenbiographie im

Bereich der Liebes- und Actionkomödie (z.B. *There's Something about Mary*).²⁴ Die Besetzung mit Diaz beeinflusste außerdem die Auswahl von Filmzitat, die Fiona indirekt charakterisieren (etwa die Kampfszenen, die an den Actionfilm *Charlie's Angels* erinnern).

Der äußeren Erscheinung Fionas liegt eine avancierte Computeranimation zugrunde, die auf einen hohen Grad an Illusionismus zielt; es wurde ein besonders raffiniertes, eigens erfundenes System zur Gesichtsdarstellung eingesetzt.²⁵ Eigenwerbung und Kritiken betonten den bisher unerreichten Darstellungsrealismus, der während der Produktion angeblich sogar wieder reduziert werden musste, damit Fiona zu den anderen Figuren passte. Diesen technisch spektakulären Illusionismus verbanden die Filmemacher mit spezifischen Möglichkeiten des Animationsfilms, insbesondere einer gezielten Stilisierung und Hyperexpressivität des Körpers, einer Verstärkung der Oberflächenreize und einer Betonung nonverbaler Kommunikationsmittel. Formen und Plastizität von Fionas Körper wurden vereinfacht, betont und symmetrisch entwickelt; die Textur der Hautpartien und Kleidungsstoffe geglättet; die Farben harmonisiert und auf Grundtöne abgestimmt. Signifikante Details, insbesondere Augen und Mund, wurden im Vergleich zu realen Menschen unmerklich vergrößert; mimische und gestische Ausdrucksbewegungen leicht überzeichnet. Die überdeutliche Ausprägung von Körperformen und die hyperexpressive Körpersprache zielen auf die Aktivierung prototypischer Geschlechterbilder und angeborener Auslöser, aber mehr noch auf eine größere Transparenz und Ansteckungskraft des Innenlebens der Figur: Menschen vollziehen Handlungen, die sie bei anderen beobachten, im Bewusstsein oft simulativ mit – inklusive damit verbundener Motive und Gefühle.²⁶ Solche Reaktionen könnten durch die Art der Animation verstärkt werden. Immer wieder wurde allerdings in der Filmkritik gerade der künstliche Look der hart, starr und *clean* wirkenden menschlichen Gesichter angemerkt – Fiona wirkt artifizieller als ihre Umgebung.

Fionas Äußeres und Diaz' Star Image als schlagkräftige Komödienheldin suggerieren nun bestimmte mentale und soziale Eigenschaften der Figur. Diese fließen in einen Charakterisierungsprozess ein, der stereotype Erwartungen gezielt bricht. Fiona erscheint das erste Mal, als der Zauberspiegel dem heiratswilligen Lord Farquaad drei Märchenprinzessinnen zur Auswahl präsentiert – im TV-Format einer Kuppelshow. Im Gegensatz zu den beiden anderen Kan-

24 Im Deutschen wurde versucht, mit Anke Engelke eine entsprechende Besetzung zu finden.

25 Vgl. die Kommentare zur DVD sowie Tracy: „dFX Interview mit Raman Hui“.

26 Vgl. die aktuelle Forschung zu Spiegelneuronen, etwa Gallese: „Intentional attunement“.

didatinnen, Schneewittchen und Aschenputtel, ist Fiona keinem bestimmten Märchen zuzuordnen, doch ihre Situation als Gefangene eines Drachen ist ein bekanntes Sagenmotiv. Durch diese Exposition wird Fiona zunächst eine passive dramaturgische Funktion als Farqaards (und später Shreks) zu befreiendes Liebesobjekt zugeordnet. Darüber hinaus schreibt auch das Bild des Zauberspiegels ihr eine stereotype Prinzessinnen-Rolle zu: eine harmonische Schönheit mit perfekten Manieren, die von Kopf bis Fuß auf Minne eingestellt ist. Allerdings wecken die ironische Präsentation, Fionas genervte Mimik und die Bemerkungen des Spiegels, sie trinke gerne Cocktails und habe ein dunkles Geheimnis, gewisse Zweifel daran, dass Fiona dem Prinzessinnen-Stereotyp tatsächlich entspricht. Da andere Anhaltspunkte jedoch fehlen, bleibt das Stereotyp der – mit einem Fragezeichen versehene – Ausgangspunkt der Charakterisierung. Ähnliches gilt für die ersten Szenen, in denen Fiona selbst auftaucht: Als Shrek sie befreit, folgt sie in übertriebener Weise dem Prinzessinnen-Stereotyp und erwartet, von ihrem Retter wachgeküsst und umworben zu werden wie etwa in Disneys *Sleeping Beauty*. Das stereotype Bild wird also wieder aktiviert, zugleich aber durch seine situative Unangemessenheit verstärkt in Frage gestellt.

Auf dem Rückweg zu Farqaards Schloss enthüllt sich dann schrittweise Fionas wahre Identität und schließlich ihr Geheimnis. So sehr Fionas Aussehen dem Prinzessinnenideal entspricht, so wenig stimmen ihre paradoxe Körperlichkeit und ihr normwidriges Verhalten damit überein: Ihre Körperkräfte sind übermenschlich, ihre Bewegungen eher schlaksig als graziös; Rülpsen, Fluchen und Herumalbern zeugen von einem eher bodenständigen als vornehmen Charakter. Fionas Handeln, ihre wachsende Zuneigung zum hässlichen Oger Shrek und dessen unerschrockene Rettung vor Angreifern lassen Charakterzüge erkennen, die zu einer zarten Prinzessin kaum passen, etwa Mut, Kampflust und einen grotesken Humor. Das Prinzessinnen-Stereotyp weicht dem Prototyp des weiblichen Kumpels oder der selbstbewussten Screwball-Frau.

Schließlich wird Fionas Geheimnis gelüftet: Ein Fluch verwandelt sie nachts in eine Ogerin; erst wenn sie ihren Geliebten küsst, ist der Bann gelöst. Damit sind zugleich Fionas Hauptkonflikt und eine zentrale Identitätsthematik des Films etabliert: Entscheidet sie sich für Farqaard und das Prinzessinnen-Ideal, für Schönheit, Sozialstatus und Normenkonformität? Oder nimmt sie für ihre Liebe zu Shrek und die Treue zu sich selbst die Oger-Gestalt in Kauf? Durch diesen inneren Konflikt (in dem natürlich die Liebe siegt) und durch das äußere Handeln wechselt die Figur von einer passiven Objekt- in eine aktive Protagonistenposition.

Das Besondere und Spielerische an Fionas Charakterisierung ist nun nicht nur dieser Wechsel und die allmähliche Dekonstruktion des anfangs zuge-

schriebenen Stereotyps, sondern mehr noch die Art und Weise, wie intertextuelle Strategien, vor allem Verweise auf die Rollenbilder anderer Filme dazu eingesetzt werden. Zitate, Vergleiche und Konventionsbrüche sorgen für eine Vielzahl komischer Überraschungen und bringen immer neue Seiten der Figur hervor. Am wichtigsten dabei sind Parodien älterer Disney-Klassiker. Bekanntlich beginnen viele Disney-Helden in lyrischen, gefühlsbetonten Szenen zu singen; gleich in mehreren Filmen trällert die weibliche Hauptfigur, etwa Cinderella, ein Lied mit einem blauen Vögelchen.²⁷ Auch Fiona stimmt eines Morgens ein solches Duett mit einem blauen Vogel an, doch bringt sie ihn durch ihren schrillen Gesang versehentlich zum Zerplatzen und macht das Beste daraus, indem sie Shrek und Esel die Eier zum Frühstück serviert.



Abb. 3: Fiona mit Vogel.²⁸

Solche Szenen in der Tradition von Marv Newlands *Bambi Meets Godzilla* verhindern auf witzige Weise die Unterstellung eines ‚harmonischen Naturells‘; zugleich wird Fiona hier ein musikalisches Leitmotiv zugeordnet, das später in sentimental wie ironischen Zusammenhängen wiederverwendet wird. Die Cinderella-Anspielungen ziehen sich durch den gesamten Film und rahmen das Geschehen. Er beginnt nicht nur mit einem aufgeschlagenen Märchenbuch (das Shrek als Toilettenpapier dient), sondern endet auch mit einer vielschichtigen Konstellation von Bildzitate aus dem Disney-Klassiker: Durch ihren Kuss, ihre Hochzeitskutsche und die abschließende Fahrt ins Märchenbuch und Happy End hinein werden Shrek und Fiona, das glückliche Antihelden-

27 Vgl. den Anfang von *Cinderella*.

28 *Shrek*.

paar, der normativen Konstellation von Liebe, perfekter Schönheit und Reichtum gegenübergestellt, die durch Disneys Cinderella und ihren Märchenprinzen ikonographisch vorgegeben ist.

Die intertextuellen Strategien der Charakterisierung und Komik beschränken sich jedoch keineswegs auf solche Disney-Parodien, sondern reichen von der Ikonographie des Zombiefilms, als Fiona sich plötzlich in eine Ogerin verwandelt, über das Musical bis zur Hongkong-Action. Eine besonders dichte Intertextualität kennzeichnet die Begegnung mit Robin Hood, der als schmieriger Mantel-und-Degen-Filou auftritt und Fiona aus Shreks Pranken ‚retten‘ will. Dabei brechen er und seine Mannen unvermittelt in Gesang und eine Busby-Berkeley-Musicalnummer aus – eine antipsychologische Handlung, die nur aus Genrekonventionen nachvollziehbar ist und hier deshalb absurd komisch erscheint. Daraufhin verwandelt sich die genervte Fiona unversehens in eine Hongkong-Actionheldin, die Robins gesamte Truppe im Alleingang besiegt. Die Choreographie des Kampfes erinnert nicht nur an Filme wie *Crouching Tiger, Hidden Dragon* oder an Jackie Chan-Movies, sondern auch an Diaz’ Agentinnenrolle in *Charlie’s Angels*. Der Höhepunkt des Kampfes wird mithilfe des durch *The Matrix* bekannten Stilmittels der Bullet Time präsentiert: Als Fiona zwischen zwei Schergen Robins in der Luft schwebt, bereit zu einem doppelseitigen Tritt, wird die Konstellation der Kämpfenden eingefroren und von der Kamera umkreist. Diesen Moment nutzt Fiona, um sich noch schnell die Haare zu richten, bevor sie ihre Gegner zu Boden streckt. Das variierte Zitat ist nicht nur komisch, sondern weist der Figur auch ungeahnte Eigenschaften zu, nämlich Unerschrockenheit, Kampfeslust und übermenschliche körperliche Fähigkeiten.

Auf der Grundlage solcher Beobachtungen lassen sich die wesentlichen Merkmale zusammenfassen, die Fiona als fiktives Wesen, Artefakt und Symbol kennzeichnen. Als *fiktives Wesen* stimmt Fiona mit der Standard-Figurenkonzeption in einigen wesentlichen Hinsichten überein. Sie ist ein klar erkennbares Individuum mit deutlich ausgeprägten Charakterzügen (Temperament, Freiheitsdrang, Humor, Mut, Treue, Sensibilität), einem vertrauten inneren Konflikt (Liebe gegen soziale Normen) und nachvollziehbaren Zielen (Liebe, Anerkennung, Identitätsfindung). Ihre körperlichen, mentalen und sozialen Eigenschaften sind unter anderem deshalb schnell erfassbar, weil ihnen vertraute Figurentypen zugrunde liegen, die durch konkrete Details individualisiert werden. Allerdings findet ein ungewöhnlicher Typuswechsel statt: Zuerst muss man annehmen, dass Fiona dem Stereotyp ‚Prinzessin‘ entspricht, dann wird deutlich, dass sie eher ein ‚Mädchen, mit dem man Pferde stehlen kann‘ ist, und zum Happy End mündet ihre Haltung in das ‚typisch weibliche‘ Rollenverhalten einer romantischen Komödien-Heldin. Diese Typenwechsel werden vorbereitet, indem früh Zweifel am Prinzessinnen-Stereotyp gesät werden, und

sie werden mit Fionas psychologischem Entwicklungsprozess parallelisiert: Anfangs versucht sie selbst vergebens, sich in das Normenkorsett der Prinzessinnenrolle zu zwängen, dann entwickelt sie sich zu ihrem ‚wahren Wesen‘ hin. Als fiktive Gestalt bleibt Fiona also an klassische Figurentypen des Mainstream-Realismus angelehnt und entspricht weitgehend dessen zentralen Forderungen nach einfacher Verständlichkeit, Mehrdimensionalität, Individualität, Autonomie, Entwicklung und psychologischer Glaubwürdigkeit.

Zugleich weicht Fiona als fiktives Wesen aber auch erheblich von Realismus-Konventionen ab. Sowohl ihre Körperlichkeit als auch ihre Psychologie brechen mit Gesetzen des Realismus. Sie verwandelt sich in eine Ogerin und verfügt auch in Menschengestalt über eine hyperbolische Physis. Ihr mimisches und gestisches Verhalten ist hyperexpressiv, ihr Innenleben dadurch transparenter als bei realen Menschen. Ihre Handlungsmotivation, etwa in der Robin Hood-Szene, ist nicht immer psychologisch zu erklären, sondern verweist auf eine dramaturgische Ebene und das Genre der Komödie. Kurz: Zahlreiche Handlungen und Eigenschaften des fiktiven Wesens Fiona stellen Brüche mit den Konventionen des Mainstream-Realismus dar und zielen auf Wirkungen wie Überraschung, Komik, Drastik, Absurdität, Spektakularität und Emotionalisierung. Konventionen in dieser Weise zugrunde zu legen und sie mit diesen Zielen zu brechen, kann als ein exploratives und lustvolles Spiel verstanden werden. Komplexe Spiele auf der Basis einer einfachen Grundstruktur – wenn man Fionas gestalterische Merkmale als *Artefakt* betrachtet, wird ein ähnliches Muster deutlich. Der einfache Kern besteht darin, dass ihre Darstellung durch einen weitgehenden Illusionismus geprägt ist. Die dreidimensionale Computeranimation erreicht bei der Wiedergabe menschlicher Körperstrukturen und Bewegungen einen hohen Grad an Naturnähe. Die psychologische und soziale Charakterisierung ist ebenfalls einfach verständlich; sie erfolgt überwiegend durch redundante, konventionelle Mittel wie Handlung und Dialoge innerhalb eines linearen Plots.

Im Unterschied zum Mainstream-Realismus bleibt die Artefakt-Ebene jedoch nicht unauffällig, sondern tritt auf selbstreferentielle Weise in den Vordergrund. So wird die Computeranimation als technisches Illusions-Spektakel inszeniert, die Zuschauer sollen ihre Wiedergabetreue staunend registrieren. Mittels Stilisierung und Überzeichnung erreicht die Animation zudem eine Reizverdichtung des Figurenkörpers und seiner nonverbalen Signale, einen artifiziellen Hyperrealismus. Cameron Diaz' Star Image überträgt nicht nur bestimmte Eigenschaften assoziativ auf Fiona, sondern zieht auch Aufmerksamkeit auf sich und fordert zu einem Vergleich zwischen Figur und Star heraus.

Das selbstreferentielle Spiel mit der schauspielerischen Darstellung geht noch weiter: In vorgeblich ‚verpatzten Szenen‘ des Filmabspanns sowie in einem ‚Interview‘ auf der DVD tritt neben die Prinzessin Fiona und neben Diaz'

Star Image noch die Vorstellung von Fiona als Schauspielerin, die sich selbst spielt. Die zentrale Differenz zur klassischen Figurenkonzeption besteht schließlich in der expliziten Intertextualität der Charakterisierung. Die Rollenmuster und narrativen Traditionen, die Märchen, Filme und anderen Kulturprodukte, die zu Fionas Charakterisierung herangezogen werden, bleiben nicht wie gewohnt im Hintergrund, sondern werden auf mehrfache Weise explizit gemacht. Figurentypen und Rollenmuster werden durch Fionas Verhalten überraschend gebrochen oder übertrieben und hinterfragt, beispielsweise wenn sie anfangs die zickige Prinzessin spielt. Wenn man die Figur – drittens – auf der *Symbol-Ebene* als Trägerin übergeordneter Bedeutungen betrachtet, fällt abermals das Muster ‚einfacher Kern – spielerische Erweiterung‘ auf. Der einfache Kern besteht hier darin, dass Fionas Identitätskonflikt eine altbekannte Moralkritik vermittelt. Ihre Entscheidung für Shrek, gegen Farquaard und dessen ‚perfekte‘ Welt exemplifiziert Botschaften wie ‚Wahre Liebe hängt nicht von Äußerlichkeiten ab‘ oder ‚Steh zu dir selbst, nur dann kannst du glücklich werden.‘ Ihre endgültige Verwandlung zur Ogerin ist ein Symbol dieser Entscheidung für sich selbst. In ihrem didaktischen Gestus ist diese Kritik narzisstisch-perfektionistischer Schönheits- und Verhaltensnormen so auffällig, dass auch die Symbol-Ebene gegenüber der Immersion in eine fiktive Welt ein stärkeres Gewicht gewinnt als im Mainstream-Realismus üblich.

Durch ihre multiple Intertextualität wird die Figur zudem mit komplexeren Bedeutungen aufgeladen. Offensichtlich ist nicht nur die anfängliche Vorstellung der Zuschauer von Fiona durch das Prinzessinnen-Stereotyp geprägt, sondern auch das Selbstbild, von dem sie sich befreien muss. So kritisiert der Film eine Sozialisation durch normative (Geschlechter-) Rollen, die vielen Mädchen das Ideal vermittelt, ‚Prinzessin‘ zu sein. Auch wenn der Film am Schluss wieder in konventionellere Geschlechtermuster zurückfällt (Werbung des Mannes um die Frau, Hochzeit usw.), behält er ein gewisses kritisches Potenzial. Indem *Shrek* das Prinzessinnen-Motiv mit der Parodie intertextueller Vorlagen verbindet, thematisiert der Film zugleich die Prinzipien medialer Identitätskonstruktion: Seine Figuren dienen also nicht nur einer Kritik etablierter Schönheits- und Verhaltensnormen, sondern auch einer Kritik deren medialer Vermittlung (z.B. durch Disney-Märchenklassiker). Durch seine Vielfalt intermedialer Bezüge veranschaulicht *Shrek* dabei die Bandbreite der Formen, in denen Medienangebote als Identitätsbausteine wirksam sind.

3. Die Figurenkonzeption computeranimierter Familienfilme

3.1 *Spielerische* Figuren

Die wesentlichen Merkmale auf der Fiktions-, Artefakt- und Symbol-Ebene der Figur, die am Beispiel Fionadeutlich geworden sind, lassen sich verallgemeinern: Sie bilden eine Figurenkonzeption, die für computeranimierte Familienfilme typisch ist. Als *fiktive Wesen* weisen die Hauptfiguren dieser Filme einen konventionellen Kern mentaler und sozialer Eigenschaften auf, der vertrauten Figurentypen entspricht. In ihrer Körperlichkeit handelt es sich dagegen um nicht-realistische, physisch spektakuläre Fantasiegestalten: um vollständig erfundene Fabelwesen; um Tiere oder Maschinen, die denken, sprechen und fühlen können; um Menschen, die sich verwandeln oder übernatürliche Kräfte haben. Auf dieser Ebene der Figur findet also ein Spiel mit den logischen, physikalischen und psychologischen Gesetzen der Realität statt.

Betrachtet man die Figuren als *Artefakte*, so lässt sich abermals eine weitgehende Orientierung an traditionellen Konventionen der Gestaltung feststellen: eine gedrängte Exposition, eine redundante Informationsvergabe, eine lineare Entwicklung, die das Verständnis der Charaktere erleichtern. Doch auch auf dieser Ebene gibt es signifikante Abweichungen vom traditionellen Mainstreamkino. Die spektakuläre Computeranimation zieht die Aufmerksamkeit vieler Zuschauer auf sich. Zugleich werden spezifischen Vorteile des Animationsfilms gegenüber dem Live-Action-Film genutzt, vor allem Stilisierung, Überzeichnung und Reizverdichtung. Die bekannten Sprecher der Hauptfiguren werden im Marketing als Stars hervorgehoben. Am wichtigsten ist jedoch, dass die Charakterisierung der Figuren sehr oft auf intertextuelle Mittel zurückgreift: auf Parodien, Figurenzitate, ikonographische und auditive Bezugnahmen, Anspielungen in Dialogen usw.

Auf der *Symbolebene* vermitteln die Figuren meist eine einfache, altvertraute moralische Botschaft, deren didaktischer Gestus – wie im Kinderfilm – meist sehr auffällig ist. Die prononcierte Intertextualität der Figuren bewirkt eine Bedeutungsanreicherung, eine Vielfalt von Motiven und Themen, und eine implizite Thematisierung kultureller Kontexte, insbesondere der medialen Identitätskonstruktion. Noch stärker zusammengefasst: Die Protagonisten computeranimierter Familienfilme zeichnen sich auf allen drei Ebenen – als fiktive Wesen, Artefakte und Symbole – durch die Verbindung einfacher Grundformen mit einem komplexen ‚Überbau‘ aus. Im Vergleich zur Figurenkonzeption des Mainstream-Realismus werden die Artefakt- und die Symbol-ebene dabei gegenüber der fiktiven Welt aufgewertet. Die fantastischen Eigenschaften und intertextuellen Bezüge, die technische Spektakularität und mehr-

schichtige Symbolhaftigkeit der Figuren ist Teil eines Spiels mit Konventionen, das deutliche Unterschiede zum traditionellen Mainstream-Realfilm und zum klassischen Animationsfilm markiert. Hinter dem Innovationsgrad, den manche andere audiovisuelle Medienangebote – etwa Animationsserien wie *The Simpsons* oder *South Park* – durch ihre Tabulosigkeit, Intelligenz und Situationsbezogenheit erreichen, bleiben die Figuren des computeranimierten Familienfilms gewiss zurück; auch ist bereits eine gewisse Erstarrung ihrer Figurenkonzeption zu beobachten. Dennoch können ihre Figuren (noch) als ‚spielerisch‘ im anfangs angedeuteten Sinn gelten, weil bei ihrer Produktion vorgefundene Muster kreativ und innovativ aufgegriffen und variiert werden und bei ihrer Rezeption verschiedene lustvolle Lesarten und Erlebnisformen möglich sind.

Die Gründe dieser Figurenkonzeption liegen im Wesentlichen in der Produktions- und Verwertungslogik der Filme. Da sie auf Familien als primäre Zielgruppe ausgerichtet sind, versuchen sie Kinder, Jugendliche und ihre Eltern zugleich anzusprechen, also durch Mehrfachcodierung ein breites Erlebnisspektrum zu ermöglichen. Für Kinder sollen sie leicht verständlich und unterhaltsam sein, für Jugendliche ein rebellisches Potenzial bereithalten und für Erwachsene weitere Reize bieten wie das Vergnügen, intertextuelle Verweise, sexuelle Anspielungen oder subtilere Bedeutungen zu erkennen. Aufgrund ihrer Mediensozialisation verfügen heutige Eltern über deutlich umfangreichere Erinnerungen an audiovisuelle Medienangebote als frühere Generationen. Wenn die Filme durch Anspielungen darauf den Eltern ein vergnügliches Mehrfach-Sehen ermöglichen, ist dies nicht nur angesichts der bekannten Wiederholungslust von Kindern ein Verkaufsargument, insbesondere für DVDs. Das neue Feld des computeranimierten Films ist zudem heiß umkämpft; die Produktionsfirmen versuchen, sich zu etablieren und ein eigenes Profil zu verschaffen. Dieser Konkurrenzkampf schlägt sich in einem Wettlauf um die größtmögliche technische Spektakularität und Dominanz im Bereich der Computeranimation nieder; zum anderen in einem hohen Innovationsdruck im Visuellen und Narrativen. Beides wirkt sich auf die Gestaltung der Figuren aus. Die Konventionen der Figurengestaltung werden teils bewusst variiert, teils durch spielerische Verfahren in anderen Bereichen beeinflusst (Genres, Handlungsaufbau, Bild- und Tongestaltung, Montage usw.). Dass die Produktionsfirmen ihre Claims abzustecken versuchen, verwundert nicht angesichts der hohen Verwertbarkeit und Vermarktbarkeit computeranimierter Familienfilme und ihrer Figuren, insbesondere auf den ertragreichen Nebenmärkten. Durch ihre einfache visuelle Erfassbarkeit, ihre auffällige Gestalt, ihre Stilisierung und Überzeichnung können animierte Figuren Signal-Charakter gewinnen und zu Markensignets werden. Durch ihre digitale Grundlage können sie leicht in jede Form übertragen und vervielfältigt werden, und im Gegensatz zu realen Stars verlangen sie keine Prozentanteile am Gewinn. Diese Faktoren tragen dazu

bei, dass Figuren computeranimierter Familienfilme nicht nur spielerisch sind, sondern zugleich spielaffin. Damit kommen wir zugleich zur Betrachtung der Beziehungen, in denen Figuren (als Symptome) zur soziokulturellen und insbesondere ökonomischen Realität stehen.

3.2 Spielaffine Figuren

Die Figuren computeranimierter Familienfilme erreichen häufig crossmediale Omnipräsenz. Das zeigt die Verwertungskette von *Shrek*: Der Film war ein Blockbuster im Kino, wurde in zahllosen Kritiken vorgestellt und gewürdigt, hatte hohe Einschaltquoten im Fernsehen und verkaufte sich gut auf Video und DVD. Nach dem noch erfolgreicherem Sequel *Shrek 2* sind für 2007 *Shrek The Third* und für 2010 *Shrek 4* geplant. Ein Spinoff mit dem Titel *Puss in Boots*, benannt nach dem gestiefelten Kater aus *Shrek 2*, ist für 2008 angesetzt; außerdem gibt es als IMAX- und Themenpark-Attraktion eine kurze 3-D-Version²⁹ sowie diverse Making-ofs und sonstige Filmberichte.

Wenn man ‚Shrek‘ in die Suchfunktion von Internet-Buchhandlungen eingibt, listen sie nicht nur William Steigs Kinderbuch auf, sondern diverse Romane, Kalender, Comics, Fachbücher und andere Druckerzeugnisse zum Film. Dieser diente auch als Grundlage für zahlreiche Video- und Computerspiele³⁰ sowie verschiedene Spielsachen, darunter Plüsch- und Plastikfiguren, Stempel, Kostüme, Rollenspiel-Sets, Puzzles, Doktor-, Karten- und Lernspiele. Es gibt ein Shrek-Monopoly, das Hörspiel *Shrek II* (Universal), Shrek-Musik-CDs, Shrek-Poster, Shrek-Aufdrucke auf Kaffeebechern, Handtüchern und anderen Gebrauchsgegenständen. Die Figuren computeranimierter Familienfilme sind also nicht nur im Film selbst als Identifikationsangebote wirksam, sondern durchdringen das gesamte Spektrum populärer Kulturproduktion und sind überall im Alltag präsent. Parasoziale Interaktionen und Beziehungen zu den Charakteren verfestigen sich auch außerhalb des Films und unabhängig von ihm: Kinder und Erwachsene benutzen die Merchandise-Gegenstände, spielen die Shrek-Spiele, verkleiden sich als Shrek und Fiona.³¹ Der praktisch-spielerische Umgang mit den Figuren verstärkt ihre imaginative Präsenz und prägt sie ins Gedächtnis ein; die Erinnerung daran wirkt auf die Wahrnehmung der Filmfiguren zurück, die dadurch umso mehr zu Spiel-Figuren werden. Für

29 *Shrek – 4D*.

30 Nur eine Auswahl: *Shrek Super Slam*, *Shrek 2*, *Shrek 2 – Platinum*, *Shrek*, *Shrek Super Party*, *Shrek – Reeking Havoc*, *Shrek – Fairytale Freakdown*.

31 Vgl. z.B. Halloween-tree.com: „2002 Costume Contest Archive“ oder auch Oyacostumes.com: „Shrek Movie Costume – Halloween Costume“.

Produzenten wiederum liegt es nahe, Filmfiguren schon von vornherein unter dem Gesichtspunkt ihrer Verwertbarkeit auf Nebenmärkten zu konzipieren, etwa hinsichtlich ihrer Eignung für Computerspiele und Vergnügungspark-Attraktionen. Diese Form der Wechselwirkung zwischen Film und Spiel ist komplexer als eine direkte Übernahme der Inhalte und Formen konkreter Spiele in einen Film; zugleich ist sie womöglich noch wirkungsstärker.

Wie eng die Verbindung zwischen dem Film *Shrek* und dem aktiven Spiel mit seinen Figuren ist, zeigt bereits die Gestaltung der deutschen DVD.³² Schon die Seite zur Menü-Wahl ist in Form einer sadistischen Spielerei gestaltet: Sie zeigt den Pfefferkuchen-Mann, der auf einem Tablett liegt, umgeben von den Links zu den DVD-Inhalten.



Abb. 4: Pfefferkuchenmann.³³

Mit dem Anklicken eines Links bricht man ihm ein Bein ab, worauf er das Gesicht verzieht und einen klagenden Laut ausstößt; man ‚foltert‘ ihn also, wie es im Film Lord Farqaard tut. Hat man auf diese Weise den Menü-Eintrag ‚Spiele‘ ausgewählt, gelangt man auf eine DVD-Seite, die vier Spiele auflistet: „Shrektakuläre Trivialfragen“, „Charakter-Morph“, „Dekoriere den Pfefferkuchen-Mann“ und „Shreks neues Tonstudio“.

Die Spiele³⁴ betreffen hauptsächlich die Figuren und sollen Kinder unterschiedlichen Alters ansprechen: Kleinere Kinder können per Fernbedienung den Pfefferkuchen-Mann stylen und Körperteile verschiedener Figuren aus

32 *Shrek* (Deutsche DVD von TM/Dreamworks LLC 2001). Vgl. zur wachsenden Rolle der DVD auch den Beitrag von Jan Distelmeyer in diesem Band.

33 *Shrek* (Deutsche DVD von TM/Dreamworks LLC 2001).

34 Ebd.

Shrek zu einem neuen Wesen zusammenfügen, etwas ältere können eine Filmszene mit der eigenen aufgezeichneten Stimme unterlegen. Daneben bietet die DVD weitere Formen einer intensiveren Aneignung der Figuren: Man wird (oberflächlich) über die Animationstechnik und die Filmemacher informiert, kann sich deren Audiokommentare anhören und anhand eines Kurzfilms die internationale Synchronisation vergleichen. So wird die Artefakt-Seite der Figuren abermals betont. Zwei weitere Menüpunkte erweitern dagegen den Fiktionsraum: „animierte Interviews mit der ‚Presse‘“, in denen die Figuren als ihre eigenen Schauspieler auftreten, sowie eine „Karaoke Tanzparty“³⁵, die wohl auch zum Mittanzen für Kinder gedacht ist.

An *Shreks* spielerische Figuren werden also zahlreiche Möglichkeiten zu filmexternen Spielen geknüpft, die für ihre Verbreitung sorgen und ihre Wahrnehmung verändern. Dabei ist *Shrek* kein Einzelfall, sondern die Regel. Je neuer die Filme und je ausgereifter die technischen Möglichkeiten werden, desto größer wird tendenziell auch der Bereich des Merchandizing und der Spiel-Angebote, die in Verbindung mit dem Film lanciert werden. Viele dieser Angebote reichen in die Auseinandersetzung mit Fragen der Identität hinein. Um den Kreis zu schließen, komme ich noch einmal auf *Toy Story 2*, das Beispiel des Anfangs zurück. Hier wird nicht nur Buzz Lightyear im Film mit seinem Alter Ego konfrontiert. In der „Spielzeugkiste“ des DVD-Menüs findet sich auch das Psychospiel „Welches Spielzeug bist du?“³⁶ Nach der Beantwortung einiger Fragen zu persönlichen Fehlern, Vorlieben, Zielen und Verhaltensweisen erfährt man, welcher Figur aus dem Film man am meisten gleicht, und kann sich gleich danach ein Interview mit ihr ansehen.

4. Ergebnisse

Durch den Erfolg des computeranimierten Familienfilms hat sich im gegenwärtigen Filmangebot eine Figurenkonzeption verbreitet, die sowohl vom Realismus des Mainstream-Kinos als auch vom klassischen Animationsfilm abweicht und die sowohl als spielerisch als auch als spielaffin gelten kann.

Als fiktive Wesen, Artefakte und Thementräger weisen die Computer-Figuren eine einfache, konventionelle Grundform auf, doch in anderer Hinsicht werden viele Konventionen, die mit der Standard-Figurenkonzeption verbunden sind, variiert und gebrochen. So zeichnen die Figuren sich aus durch fantastische Eigenschaften, spektakuläre Darstellungsformen (Computeranimation, Stars), Künstlichkeit und eine multiple Intertextualität. Ihre Gestaltung zielt

35 Ebd.

36 *Toy Story* (Deutsche DVD von Walt Disney 2004).

auf Überraschung, Komik und eine paradoxe Balance zwischen Illusionierung und Artifizialitäts-Bewusstsein. Im Vergleich zum klassisch erzählten Mainstreamkino werden Artefakt- und Symbolebene gegenüber der Welt der Fiktion aufgewertet. Auf der symbolischen und thematischen Ebene vermitteln die Figuren einfache didaktische Botschaften, etablieren zugleich aber auch vielschichtigere Bedeutungen, etwa zur Frage der Identität.

Zentrale Merkmale solcher spielerischer und spielaffiner Figurenkonzeptionen finden sich in einigen anderen Formen des gegenwärtigen Filmangebots wieder. Filme, die tradierte Konventionen audiovisuellen Darstellens und Erzählens spielerisch variieren, haben innerhalb der letzten beiden Jahrzehnte offenbar an Zahl, Publikumszuspruch und Formenvielfalt zugenommen. Das zeigt neben dem Erfolg der Animations-Blockbuster auch die Verbreitung postmoderner und postklassischer Filmformen im Live-Action-Kino (*Pulp Fiction*, *Deep Blue Sea*), der Boom aufwändiger Fantasy- und Science-Fiction-Spektakel (*The Lord of the Rings*), die Verfilmung von Comics und Computerspielen (*Lara Croft: Tomb Raider*), die Arbeiten von Videoclip-Regisseuren wie David Fincher oder Michel Gondry, der Trend zu offen selbstreflexiven Filmen (*Adaptation*), Parodien (*[T]Raumschiff Surprise*), effektgesättigten Remakes (*King Kong*) und Sequels (*Spiderman II*).

Zumindest bei den Mainstreamproduktionen folgt diese Entwicklung – neben anderen Faktoren – einer klaren Produktions- und Verwertungslogik. Ein wesentliches Ziel der betreffenden Figurenkonzeption besteht häufig darin, über eine besonders vielfältige Mehrfachcodierung unterschiedliche Zielgruppen anzusprechen: Kinder, Jugendliche, Erwachsene. Die Bandbreite der Erlebnisangebote reicht vom kindlichen Actionspektakel über Technikbegeisterung, Identifikation und die thematische Auseinandersetzung mit Identität und Moral bis zur Lust am Anspielungsreichtum. Über den Film hinaus besitzen die Figuren durch ihre weit gestreuten Verwertungsketten crossmediale Omnipräsenz und sind eng mit Spielangeboten jenseits des Films verknüpft (Spielfiguren, DVDs, Videospiele). Dadurch findet eine überdurchschnittlich starke Verankerung der Figur im kollektiven Imaginären statt, die rückwirkend auch die Filmwahrnehmung und -verarbeitung beeinflusst. Diese Verbindung zwischen Kino, Spiel und Identität wäre noch genauer zu untersuchen, denn sie prägt unsere Kultur nicht unwesentlich.

Literaturverzeichnis

- Beck, Jerry: *Animated Movie Guide*, Chicago 2004, S. 15-20.
- Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, London 1985.
- Box Office Mojo, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=shrek2.htm>, 21.09.2006.
- Box Office Mojo: „Shrek“, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=shrek.htm>, 20.09.2006.
- Dyer, Richard: *Stars*, London 1999, S. 87-132.
- Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, (voraussichtlich) Marburg 2007.
- Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hamburg 2002.
- Eder, Jens: *Dramaturgie des populären Films*, Hamburg 1999.
- Farley, Rebecca: „Shrek“, <http://www.nottingham.ac.uk/film/journal/filmrev/shrek.htm>, 21.09.2006.
- Fritz, Jürgen: *Das Spiel verstehen*, Weinheim/München 2004, S. 17-39.
- Gallese, Vittorio: „Intentional attunement: A Neurophysiological Perspective on Social Cognition and its Disruption in Autism“, <http://www.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdffiles/Intentional%20Attunement.pdf>, 21.09.2006.
- Halloween-tree.com: „2002 Costume Contest Archive“, <http://www.halloween-tree.com/i.php?id=contest2002>, 21.09.2006.
- InsideKino: <http://www.insidekino.com/DJahr/D2000-2009.htm>, 21.09.2006.
- InsideKino: „Gibt es zu viele Animationsfilme?“, <http://www.insidekino.com/TALK/Thema33.htm>, 21.09.2006.
- IMDB: „Movie Connections for Shrek“, <http://us.imdb.com/title/tt0126029/movieconnections>, 21.09.2006.
- Krämer, Peter: „It’s Aimed at Kids – the Kid in Everybody‘: George Lucas, Star Wars and Children’s Entertainment“, <http://www.scope.nottingham.ac.uk/reader/chapter.php?id=9>, 21.09.2006.

- Oyacostumes.com: „Shrek Movie Costume – Halloween Costume“, <http://www.oyacostumes.com/en/Theme-Costume/Shrek-Movie-Costume/index.html>, 21.09.2006.
- Seger, Linda: *Creating Unforgettable Characters*, New York 1990.
- Siebert, Jan: *Flexible Figuren*, Bielefeld 2005.
- Surkamp, Carola: „Narratologie und possible-worlds theory: Narrative Texte als alternative Welten“, in: Nünning, Ansgar & Vera (Hrsg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*, Trier 2002, S. 153-183.
- Tracy, Joe: „dFX Interview mit Raman Hui“, www.digitalmediafx.com/Interviews/ramanhui.html, 06.06.2006.
- Walton, Kendall: *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (Mass.) 1990.
- Zahed, Ramin: „Shrek 2: Great Green Box Office Hero?“, <http://animationmagazine.net>, 21.05.2004.

Filmverzeichnis

- 48 Hours (USA 1982, Regie: Walter Hill).
- Adaptation (USA 2002, Regie: Spike Jonze).
- Arthur and the Minimoys (USA/Frankreich 2006, Regie: Luc Besson).
- Bambi Meets Godzilla (USA 1969, Regie: Marv Newlands)
- Barnyard (USA 2006, Regie: Steve Oedekerk).
- Cars (USA 2006, Regie: John Lasseter und Joe Ranft).
- Cet Obscur Objet du Désir (Frankreich 1977, Regie: Luis Buñuels).
- Charlie's Angels (USA 2000, Regie: McG).
- Chicken Little (USA 2005, Regie: Mark Dindal).
- Cinderella (USA 1950, Regie: Clyde Geronimi und Wilfred Jackson).
- Crouching Tiger, Hidden Dragon (Taiwan/Hongkong/China/USA 2000, Regie: Ang Lee).
- Das Leben der Anderen (Deutschland 2006, Regie: Florian Henckel von Donnersmarck).
- Deep Blue Sea (USA 1999, Regie: Renny Harlin).

Doogal (USA 2006, Regie: Dave Borthwick und Jean Duval).
Everyone's Hero (USA 2006, Regie: Christopher Reeve).
eXistenZ (Kanada 1999, Regie: David Cronenberg).
Finding Nemo (USA 2003, Regie: Andrew Stanton).
Flushed Away (Großbritannien/USA 2006, Regie: David Bowers und Sam Fell).
Gladiator (USA 2000, Regie: Ridley Scott).
Happy Feet (USA 2006, Regie: George Miller).
Hoodwinked (USA 2005, Regie: Cory und Todd Edwards).
Ice Age: (USA 2002, Regie: Chris Wedge).
Ice Age 2: The Meltdown (USA 2006: Carlos Saldanha).
King Kong (USA 2005, Regie: Peter Jackson).
Lara Croft: Tomb Raider (USA 2001, Regie: Simon West).
L'Année Dernière à Marienbad (Frankreich/Italien 1961, Regie: Alain Resnais).
L'Eclisse (Italien/Frankreich 1962, Regie Michelangelo Antonion).
Madagascar (USA 2005, Regie: Eric Darnell und Tom McGrath).
Monsters, Inc. (USA 2001, Regie: Pete Docter und David Silverman).
Monster House (USA 2006, Regie: Gil Kenan).
Open Season (USA 2006, Regie: Roger Allers und Jill Culton).
Over the Hedge (USA 2006, Regie: Tim Johnson und Karey Kirkpatrick).
Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).
Robots (USA 2005, Regie: Chris Wedge und Carlos Saldanha).
Rocky (USA 1976, Regie: John G. Avildsen).
Shark Tale (USA 2004, Regie: Bibo Bergeron und Vicky Jenson).
Shrek (USA 2001, Regie: Andrew Adamson und Vicky Jenson).
Shrek 2 (USA 2004, Regie: Andrew Adamson und Kelly Asbury).
Shrek 4 – D (USA 2003, Regie: Simon J. Smith).
Sleeping Beauty (USA 1959, Regie: Clyde Geronimi).

Spiderman II (USA 2004, Regie: Sam Raimi).
The Da Vinci Code (USA 2006, Regie: Ron Howard).
The Incredibles (USA 2004, Regie: Brad Bird).
The Lord of the Rings (USA 2001, 2002, 2003, Regie: Peter Jackson).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).
The Meltdown (USA 2006, Regie: Carlos Saldanha).
The Wild (Regie: USA 2006, Regie: Steve Williams).
There's Something about Mary (USA 1998, Regie: Bobby und Peter Farrelly).
The Ugly Duckling and Me! (Dänemark 2006, Regie: Michael Hegner).
Toy Story (USA 1995, Regie: John Lasseter).
Toy Story 2 (USA 1999, Regie: John Lasseter, Ash Brannon und Lee Unkrich).
[T]Raumschiff Surprise – Periode 1 (Deutschland 2004, Regie: Michael Herbig).
Urmel aus dem Eis (Deutschland 2006, Regie: Reinhard Klooss und Holger Tappe).

Verzeichnis der Spiele und anderer Software

Dramatica Pro 4.0 (USA 1999, Hersteller: Screenplay Systems Inc.).
Shrek (USA 2001, Hersteller: TDK Mediactive).
Shrek Super Party (USA 2003, Hersteller: NBG).
Shrek 2 (USA 2004, Hersteller: Activision).
Shrek 2 - Platinum (USA 2004, Hersteller: Activision).
Shrek – Reeking Havoc (USA 2003, Hersteller: Flashpoint, Plattform: Gameboy).
Shrek – Fairytale Freakdown (USA 2001, Hersteller: thq, Plattform Gameboy).
Shrek Super Slam (USA 2005, Hersteller: Activision).

Jochen Venus

Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur

Seit den Anfängen der Filmgeschichte sind massenattraktive Filme immer auch sinnlich überwältigende Medienspektakel gewesen. Gegenwärtig scheint das spektakuläre Moment filmischer Inszenierungen aber einen neuen Stellenwert zu gewinnen. In den prominentesten Produktionen dient es nicht mehr nur dazu, die erzählte Geschichte an entscheidenden Stellen ästhetisch zu überhöhen, vielmehr dient umgekehrt die erzählte Geschichte mehr und mehr dazu, die spektakuläre Inszenierung lediglich formal zu rahmen, ihr mehr oder weniger plausibel Anfang, Mitte und Ende zu geben und so die sinnliche Intensität der einzelnen spektakulären Momente zu bündeln. Die Geschichten sind oft nur noch Mittel zum medienästhetischen Zweck.

Zwar stirbt das klassische Erzählkino nicht aus, und bei den Rezipienten dürfte das Interesse an überzeugenden Handlungen kaum geringer geworden sein, aber das Pathos der überlebensgroßen Schicksale göttergleicher Leinwandhelden und -heldinnen ist dahin. Statt den Rezipienten die Motive und Gefühle fiktionaler Charaktere zum Mitvollzug anzubieten, vermittelt das massenattraktive Kino heute seine intensiven emotionalen Effekte oft genug ohne eindeutige Figurenreferenz. Statt eines fiktionalen Schicksals steht eine komplizierte Maschine medialer Formen im Zentrum, die rezeptiv zu beherrschen zur lustvoll genossenen Herausforderung wird. Das filmische Erzählen gravitiert heute mehr denn je zum *Spiel*.

Diese Diagnose wird desto plausibler, je enger man den historischen Horizont des Gegenwartsfilms zieht. Die filmischen Formen, die als spezifische Differenz des Gegenwartsfilms erscheinen – das *technische Bild* und seine schier grenzenlose digitale Manipulierbarkeit (die vor allem in der Dekonstruktion und vielfältigen Rekonfiguration bewegungsbildlicher Raumzeit-Zusammenhänge funktional wird), die *massenattraktive Subversion* der Schemata des Massenattraktiven (vor allem in Form von Parodien und Genrehybriden), die *forzierte Kulinarik* (in Gestalt des High-Concept-Cinema¹), die Fokussierung auf eine *Provokation somatischer Reaktionen* (im so genannten Body Cinema²) – diese und ähnliche Trends finden im Spielerischen ihren Inbegriff.

1 Vgl. Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“.

2 Vgl. Fuchs: „Let’s get physical“.

Will man diese Gegenwartsdiagnose filmanalytisch operationalisieren, tun sich allerdings erhebliche sachlich-begriffliche Schwierigkeiten auf: Einerseits sind Spielelemente und spielanaloge Strukturen im Film durchaus nichts Neues, sondern haben eine lange Tradition. Duellsituationen im Western, Rätselstrukturen im Kriminalfilm, akrobatische Nummern und Gesangseinlagen im Tanzfilm und im Musical haben seit je die Rezipienten in Spielbeobachter verwandelt. Wie bei einem Wettkampf oder im Zirkus evaluieren Zuschauer in solchen Situationen das Dargebotene weniger im Sinne seiner motivationalen Nachvollziehbarkeit als vielmehr im Sinne seiner Spielregeln. Für die genealogische Definition des Films, die die kulturelle Herkunft aus dem Varieté betont³, ist das Spiel und das Spielerische geradezu der ästhetische Kern der filmischen Darstellung. Daher kann man fragen, inwiefern der Befund des Spielerischen im Film überhaupt einen besonderen gegenwartsdiagnostischen Index hat und nicht auf die gesamte Filmgeschichte gleichermaßen bezogen werden kann.

Bei dem Eindruck einer besonderen Spielaffinität des gegenwärtigen Spielfilms könnte es sich auch einfach um einen Metaphereneffekt handeln. Spätestens seit Schillers *Ästhetischen Briefen* ist der Terminus des *Spiele*s bildungssprachlich als *absolute Metapher* (Blumenberg) geläufig, die alle Formen medialer und künstlerischer Praktiken unter dem Gesichtspunkt der Freiheit in den Blick nimmt und normativ einfärbt. Wenn aber alle Medien und Künste Formen des Spiels sind (oder sein sollten) und der Begriff des Spiels nur das allgemeine, aber *kein spezifisches mediales Formprinzip* zu verstehen gibt, dann erscheinen als *besonders spielerisch* vor allem ästhetische Innovationen, wie immer sie motiviert und gestaltet sein mögen, denn der Neuigkeitscharakter ästhetischer Innovationen beruht darauf, dass im konventionellen Formengefüge medialer Praktiken *noch unspezifizierte mediale Alterität* vergegenwärtigt wird. Im Sinne des Spiels als *unspezifischer Medialität* vermitteln mediale Innovationen Evidenzen des *Spielerischen*. Neue, unbegriffene Formen des filmischen Erzählens wären, so gesehen, immer Spielformen im Spielfilm. Der Eindruck einer gegenwärtigen Konjunktur des Spielerischen im Film markierte so lediglich das Faktum gestaltungstechnischer Fortentwicklung, teilte aber über die Formen dieser Fortentwicklung nichts mit. Vor dem Hintergrund differenzierterer Phänomenologien des postmodernen bzw. postklassischen Kinos⁴ wäre die Diagnose des

3 Vgl. Gunning: „The Cinema of Attractions“.

4 Vgl. vor allem Eder: „Die Postmoderne im Kino“. Eder kennzeichnet vier Merkmalsbereiche, in deren Überschneidungen der phänomenologische Kern des postmodernen Spielfilms liege: *Intertextualität, Spektakularität und Ästhetisierung, Selbstreferentialität* sowie *Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren* (vgl. ebd., S. 11f.).

Spielerischen nur ein undifferenzierter Index des Neuen ohne analytischen Mehrwert.

Hinter der Diagnose des Spielerischen im Gegenwartskino steckt aber mehr. Ich möchte im Folgenden zeigen, dass die *Evidenzen für Spielformen im gegenwärtigen Spielfilm nicht allein als transitorischer Effekt filmästhetischer Innovationen* aufzufassen sind, sondern dass es sich bei ihnen in der Tat um Übernahmen konkreter Spielelemente und Spielfunktionen in den narrativen Spielfilm handelt. Das Besondere dieser Übernahmen besteht in ihrem strategischen Charakter. Während die traditionellen Spielformen des Spielfilms, die erwähnten Westernduelle, Tanz- und Gesangsnummern, Verfolgungsjagden und Explosionen Fortschreibungen des historischen Dispositivs der Attraktionen sind, kommt die Spielästhetik der 1990er Jahre als etwas Äußeres hinzu, das auch die traditionellen Spielformen im Spielfilm nicht unberührt lässt.

Ich möchte das im Folgenden am Beispiel des Filmgenres zeigen, das vielleicht das spielerischste Filmgenre im traditionellen Sinn ist: dem *Heist-Movie*. Ein Heist-Movie, die Darstellung eines minutiös geplanten und spektakulär durchgeführten Einbruchs durch eine Gruppe spezialisierter Krimineller, gewinnt seine Spannungsmomente aus einer immer gleichen Spielanordnung: Ein gut abgesicherter Schatz soll geraubt werden und dabei sind viele technische Hürden zu meistern. Genrekonstitutiv ist vor allem das Darstellungsverhältnis zwischen dem Einbruchsplan und seiner Ausführung: Die Art und die Anordnung der Hürden, die es zu überwinden gilt, werden in Form einer Instruktionsszene erläutert, so dass das Filmpublikum den Spielfortschritt im Laufe des Einbruchs gut beobachten kann. Klassiker des Genres wie *Du Rijifi Chez Les Hommes*, *Ocean's Eleven*, *Topkapi* und *The Italian Job* bestechen durch die Einführung einer transparenten Spiellogik mit aparten Milieu-Kontrasten (Hochfinanz vs. Unterwelt, Jet-Set vs. Kleinganoventum u.ä.).

An den Heist-Movies der 1990er Jahre nun lässt sich beobachten, wie eine neue Art der spielerischen Bezugnahme auch den traditionellen Spielgehalt überformt. Filme wie Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs*, Steven Soderberghs Remake von *Ocean's Eleven* und seine Sequels machen die Spiellaffinität des Heist-Movies zum Gegenstand reflexiver Erweiterungen und konstituieren damit ein spielerisches *Refashioning*⁵ des Heist-Movies, das sich von der ursprünglichen Spiellogik des Genres emanzipiert.

5 Vgl. Bolter/Grusin: Remediation.

1. Die spielaffine Filmerzählung zwischen Metapher und Begriff

Geht man von der Schiller'schen Spielmetapher aus, und überlegt, welche anderen absoluten Metaphern kultureller Produktion im Unterschied zum Spiel sich denken lassen, stößt man auf zwei Begriffe, die in der Kunst- und Kulturreflexion über eine ähnliche Prominenz verfügen wie das Spiel: die *Erzählung* und das *Experiment*. Mit Hilfe einer Terminologie des Erzählerischen werden medienästhetische Innovationen als Heldentaten eines Genies, als *überraschende Lösungen stofflicher, ästhetischer, stilistischer und medialer Konflikte* nacherzählt; mit Hilfe einer Terminologie des Experimentellen wird die Entwicklung der Kunst als *vorurteilsfreie, gleichsam wissenschaftliche Evaluation ästhetischer Möglichkeiten* rationalisiert.

Dass sich die Genieerzählung und das experimentelle Interesse als Gesichtspunkte des medialen Wandels heute sehr viel weniger aufzudrängen scheinen als die Metapher des Spiels, verweist auf spezifische Begriffsmerkmale, über die das Spiel jenseits seiner Eignung als Freiheitsmetapher und bei aller Dehnbarkeit seiner Semantik offenkundig verfügt. Wenn auch alles kulturelle *als* Spiel (bzw. *als* Erzählung oder *als* Experiment) betrachtet werden kann, so drängt sich doch nicht alles gleichermaßen als Spiel (als Experiment oder als Erzählung) auf. Will man die Diagnose des Spielerischen im postmodernen bzw. postklassischen Film analytisch fruchtbar machen, muss man *die Metapher des Spielerischen* und *das Schema des Spiels* auseinander halten. Beide Perspektiven werden in der Regel überblendet und gestatten nur sehr ungefähre Einsichten in die Morphologie einer spielaffinen Filmästhetik.

Die Übernahmen von Spielformen in den Spielfilm beruhen nicht so sehr auf individuellen Entscheidungen von Drehbuchautoren, Regisseuren und Produzenten, sie werden vielmehr durch die ökonomische Verfassung der Medienproduktion evolutionär begünstigt. Die Akteure der Filmproduktion haben vermutlich keinen Begriff vom medienmorphologischen Zusammenhang den sie vollziehen und sie brauchen diesen Begriff auch nicht zu haben, ist doch die medienmorphologisch nahe liegende Produktionsentscheidung zunächst durch das ästhetische und nicht durch das logische Urteil vermittelt.

Je schärfer die Medien um die knappe Ressource Aufmerksamkeit konkurrieren, desto deutlicher macht sich der Zielkonflikt massenattraktiven Erzählens bemerkbar: Der Sinn der erzählten Handlung, die ‚Moral von der Geschichte‘ bzw. die stilistischen Prinzipien, die erzählerisch funktionalisiert werden, müssen einerseits möglichst allgemeinverträglich sein, andererseits bedarf es einer provokativen, aufmerksamkeitsträchtigen Gestaltung, geht doch sonst das Angebot in der Konkurrenz vergleichbarer Angebote unter. Um den *Return on Investment* zu gewährleisten, müssen die allgemeinen Sinn- und Gestaltpräferenzen des Publikums mit besonderen Überraschungsmomenten in Einklang

gebracht werden. Wie man das macht, wie man den allgemeinen Erfolgsformeln des filmischen Erzählens eine besondere Form gibt, lässt sich aber nicht zwingend begründen. Die Abduktion einer *besonders erfolgreichen Form* der *allgemeinen Erfolgschemata* ist die notwendige Schwachstelle im aufmerksamkeitsökonomischen Kalkül und macht die große Aufmerksamkeitsökonomie seit jeher zu einem riskanten Geschäft.

Der Wunsch, das Risiko zu begrenzen und zu rationalisieren, privilegiert nun systematisch die *Migration medialer Formen des Spiels in den erzählerischen Zusammenhang des Spielfilms*. Denn indem geläufige ästhetische und funktionale Prinzipien des Spiels mit den narrativen Zwecken des Spielfilms verbandelt werden, entstehen *aufmerksamkeitsträchtige, aber relativ irritationsfreie, relativ allgemein verarbeitbare Isotopiebrüche* und Überraschungsmomente.

Man überlässt die Innovation weder den historischen, bloß *nacherzählbaren* Zufällen der *subjektiven Inspiration*, die den Begriff des *unabhängigen Autorenkinos*⁶ konstituieren, noch den systematisch vorauszusetzenden Rezeptionspotenzialen, die in *ergebnisoffenen Experimentalanordnungen versuchsweise getestet* werden können und den ökonomisch prekären Bereich des *Experimentalfilms* bilden,⁷ man vertraut vielmehr auf die *regelmäßig* begrenzten Risiken *spielerischer Herausforderungen*.

Diese morphologischen Bedingungen gelten seit den Anfängen des massenattraktiven Erzählens und lassen sich in der gesamten Filmgeschichte als spielerische Reste des frühen Films in der Form spielaffiner Plots und spielaffiner Gestaltungsweisen beschreiben.⁸ Allerdings führt die immer noch zunehmende Wucht, Breite und Vielfalt der Unterhaltungsmedialität bei relativ gleich bleibenden Mediennutzungsbudgets der Rezipienten zu einer Verschärfung des evolutionären Drucks. Spielformen werden im Erzählzusammenhang eines Spielfilms heute radikaler gegen die Erzählmotive in Stellung gebracht. Sie sind sehr viel deutlicher zu bemerken und konsequenter durchgestaltet. Der morphologische Zusammenhang des Isotopiebruchs zwischen Spiel und Erzählung hat deutlich an Prägnanz gewonnen und stellt schon fast so etwas wie eine neue, reflektierte medienmorphologische Isotopie dar. Genrebezeichnungen wie *Mindgame-Movies* oder *Mindfuck-Movies* indizieren terminologisch eine solche Reflexivität.

6 Zum Schicksal des Autorenfilms im postklassischen Kino vgl. material- und aufschlussreich: Jahn-Sudmann: Der Widerspenstigen Zähmung.

7 Zum Experimentalfilm vgl. Petzke: Das Experimentalfilmhandbuch.

8 Vgl. die Aufsätze von Claudia Liebrand und Nicola Glaubitz in diesem Band.

2. Spiel und Erzählung

Um die Migration von Spielformen in die Filmerzählung prägnant beobachten zu können und nicht durch die nivellierende Metapher des Spiels zu verdecken, müssen die Ursprungs- und das Zielrepertoires medialer Formen, zwischen denen sich die medienmorphologischen Migrationsbewegungen vollziehen, voneinander abgehoben werden, d.h. das Formenrepertoire des Spiels muss von dem Formenrepertoire der Erzählung begrifflich unterschieden werden, wenn die Migration medialer Formen gedacht und beobachtet werden können soll.

Wenn man exemplarische Klassen von Spielangeboten (Sportspiele, Brettspiele, Mutproben, Puppenspiele) mit exemplarischen Klassen von Erzählangeboten (Dramen, Epen, Romane, Hörspiele, Spielfilme, Comics) vergleicht, fällt zunächst das Gemeinsame auf: Spiele und Erzählungen vergegenwärtigen gleichermaßen fiktionale Handlungen; sowohl gespielte Handlungen als auch erzählte Handlungen sind Handlungen-als-ob, die aus den übrigen gesellschaftlichen Interaktionen herausgelöst sind. Spiel und Erzählung verhalten sich zum ernst gemeinten, persönlich zu verantwortenden Handeln imitierend, stilisierend oder kontrastiv, aber jedenfalls nicht: fortsetzend oder vorbereitend⁹; hinsichtlich der übrigen gesellschaftlichen Interaktionen haben Spiel- und Erzählhandlungen den Status aufgehobener Verbindlichkeit. Verbindlich ist in Spiel und Erzählung, dass alle Verbindlichkeiten nur immanent zählen, die Verbindlichkeit nach draußen, in die Welt der alltäglichen Verbindlichkeiten ist gekappt. Die Gegnerschaft im Spiel beschränkt sich auf die Dauer und die Regel des Spiels, die Geschehnisse, die in einer Erzählung berichtet wer-

9 Das gilt auch für Trainingsspiele, die eine Disposition vermitteln und insofern einen vorbereitenden Charakter haben; auch in ihnen bleibt die Wirklichkeit der Spielhandlung auf den Fiktionsraum des Spiels begrenzt. Wer sich durch eine Beleidigung, die während eines Rollenspiels geäußert wurde, auch nach dem Spiel verletzt fühlt, verhält sich, wie gut dieses Gefühl auch begründet sein mag, nicht regelkonform. Spiele, die die Grenze zwischen fiktiver und faktischer Wirklichkeit bewusst kreuzen, z.B. *Glücksspiele* um Vermögenswerte, sind vor diesem Hintergrund als Spiele 2. Ordnung markiert, als Spiel mit der spielkonstitutiven Grenze. Die soziale Integration solcher Spiele bereitet denn auch notorisch Probleme. Um Glücksspiele auf sinnvolle und sozialverträgliche Weise spielen zu können, muss man die Wirklichkeit als Fiktion behandeln können, man muss die Kreuzung zwischen Fiktivem und Faktischem virtualisieren, man muss so reich sein, dass tatsächliche Gewinne und Verluste *nicht wirklich zählen*. Das vielleicht radikalste Beispiel eines Spiels 2. Ordnung, das eine solche Virtualisierung der Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem kaum gestattet, *Russisch Roulette*, lässt sich als Praxis nur schwer belegen; es wird bevorzugt als schaurige Legende vergegenwärtigt (also im Rahmen einer Erzählung, die es zu einem Als-ob-Spiel macht).

den, haben nur in der Welt dieser Erzählung Ursachen und Wirkungen. Andererseits fallen einige Dimensionen fiktionalen Handelns auf, in denen Spiele und Erzählungen tendenziell gegensätzliche Ausprägungen aufweisen.

Hinsichtlich der *Handlungsträgerschaft* sind in Spielen faktische Personen auf eigentümliche Weise an der fiktionalen Handlungsträgerschaft beteiligt, während die Handlungsträger in Erzählungen vollständig imaginär sind. Die bedeutende Ausnahme, dass wirkliche Personen an der Inszenierung eines dramatischen Narrativs beteiligt sind, bestätigt die Regel: In dem Maße, in dem man als Rezipient das Geschick einer wirklichen Person beurteilt, eine Erzählfigur zu verkörpern, hat man es mit einem Schauspiel zu tun.

Hinsichtlich der *Handlungsmotive* und *situativen Umstände* lässt sich feststellen, dass Spiele sich zumeist als *artifizielle Herausforderungen* in einem *artifizialen Setting* darstellen: Ein bestimmtes Handlungsziel soll unter gewissen Einschränkungen erreicht werden; der Spielerfolg wird durch ein klar begrenztes und gut einsehbares *Spielfeld* beobachtbar gemacht. Das Spiel hat in diesem Sinne einen klaren *Regelbezug*. Demgegenüber sind die Motive und situativen Umstände erzählter Handlungen nicht regelhaft festgelegt, sondern als empathisch nachvollziehbare Konfliktlagen in alltagskompatiblen Verhaltenssituationen ausgeführt. Die Erzählung hat in diesem Sinne einen deutlichen *Weltbezug*.

Umgekehrt finden Spiele gleichsam in Griffnähe der Rezipienten statt, während erzählte Handlungen hinsichtlich des *Handlungsvollzugs* dem physischen Bezugssystem der Rezipienten perfekt entrückt sind. Physisch entrückte Spiele, etwa das im Fernsehen gezeigte Fußballspiel, ist denn auch als Fernsehsendung kein Spiel, sondern die TV-Dokumentation eines Spiels; insofern aber für Rezipienten kein Anlass besteht, am dokumentarischen Charakter einer solchen Sendung zu zweifeln, sehen sie die Sendung unter dem Gesichtspunkt einer faktisch möglichen Griffnähe des Rezipienten zum Geschehen, die lediglich für sie als Fernsehzuschauer aufgehoben erscheint.

Hinsichtlich des *Handlungsabschlusses* sind Spiele relativ ergebnisoffen, während in Erzählungen der Handlungsabschluss feststeht.

Die konträren Eigenschaften von Spiel und Erzählung haben alle etwas mit dem Verhältnis zwischen Faktischem und Fiktivem zu tun und verweisen dadurch auf einen prinzipiellen Unterschied zwischen Spiel und Erzählung. Während die Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem im Spiel eine *bedingte Grenze* ist, die in der *Spielregel* bestimmt wird und *ausgehandelt werden kann*, konstituiert sich in der Erzählung eine *unbedingte Grenze* zwischen Faktischem und Fiktivem, die *para-ontologisch* im Sinne einer „willing suspension of disbelief“

(Coleridge) bedingungslos anerkannt werden muss.¹⁰ Für die Semiotik und Morphologie von Spiel und Erzählung hat das weit reichende Konsequenzen.

Da es im Faktischen keine unbedingten Grenzen gibt, kann die para-ontologisch geschlossene fiktive Welt der Erzählung nur imaginär gegeben sein. Der fiktionale Handlungszusammenhang einer Erzählung ist daher prinzipiell nicht allein mit der Faktizität der sie vermittelnden Zeichenkörper gegeben, sondern muss auf der Basis imaginärer Konjekturen synthetisiert werden. Die imaginären Konjekturen, die in der Rezeption individuell und auf der Basis persönlicher Erfahrungen produziert werden, sind das Ferment der Identifikation, der persönlichen Inbesitznahme und Illuminierung einer Erzählung. Das allgemeine, zeichenhafte Substrat der Erzählung wird dagegen als äußere Gestalt tendenziell in den Hintergrund gedrängt und wenig wertgeschätzt.

Die Fiktionalität des Spiels greift durch ihre regelhaft bedingte Grenze immer auch über sich ins Faktische aus. Sie ist auf eigentümliche Weise reflexiv. Spielregeln *unterscheiden* das spielkonforme Verhalten von einem Verhalten, das die Spielgrenze überschreitet. Darüber hinaus stellen Spielregeln oft *Regeln für die Abndung von Regelverstößen* auf. Um solche Formen praktisch umsetzen zu können, müssen des Weiteren *Regeln für die Unterbrechung des Spiels* formuliert werden. Eine solche Form der Reflexivität kennt die Erzählung nicht. Im Spiel ist die Außenseite des Spiels im Spiel ständig anwesend. Dieser Zaubertrick, diese physische Verwirklichung eines Als-ob wird durch die semiotische Doppelform der Spielmittel ermöglicht, durch die faktisch-funktionale Doppelcodierung der Spielagenzien: Die Linien, Trikots, Schutzausrüstungen, Sportgeräte, Signalgeber, Anzeigen, Bretter, Spielsteine, Karten, Puzzleteile, Rätselbilder etc. sind einerseits was sie sind vermöge ihrer faktischen Funktionspotenziale; andererseits verweisen sie als Menge der Elemente *eines* Spiels auf ein spezifisches Ineinandergreifen dieser

10 Die Medienmorphologie des Experiments spielt für die Spielformen im massenattraktiven Spielfilm, wie gesagt, keine Rolle und kann deshalb hier vernachlässigt werden. Um aber den systematischen Anschluss anzudeuten, sei nur angemerkt, dass die Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem in Experimenten nicht regelhaft bedingt ist, wie im Spiel, auch nicht para-ontologisch unbedingt ist, wie in der Erzählung; sie ist vielmehr problematisch, noch nicht voll etabliert. Experimente lassen sich in diesem Sinne als die genetisch erste Artikulation eines sozioanthropologisch notwendigen Probehandelns auffassen. Durch sie wird ein fiktionalisierendes Als-ob vollzogen, das noch nicht symbolisch generalisiert ist und sich daher semiotisch bzw. ‚materialiter‘ vom Faktischen nicht unterscheidet. Ihr fiktionaler Status ist ausschließlich Produkt seiner begrifflichen Reflexion und seiner reflexiven Initiierung. Das Experimentelle in Wissenschaft und Kunst hat bei allen institutionellen Divergenzen dieses Gemeinsame, dass sein Status durch einen einfallbezogenen analytischen Vor- und Nachvollzug erarbeitet werden muss.

Funktionspotenziale, auf einen idealen Spielverlauf, der nur ganz bestimmte Funktionspotenziale aktualisiert. Anders als in der Erzählung sind es im Spiel die äußeren Gestalten und ihr praktischer Zusammenhang die im Vordergrund stehen. In der Rezeption eines Spiels wird nicht, wie in der Erzählung, Persönliches *projiziert*, sondern Funktionales *introjiziert*.¹¹

Gegen solche Überlegungen ließe sich einwenden, dass mit ihnen nur spezifische Formen des Erzählens und Spielens erfasst seien und dass diese Formen – ignorant gegen die historischen Belege und Semantiken – zum morphologischen Wesen des Spiels und der Erzählung erklärt würden. Ignoriert würde etwa, dass es in Erzählungen im Verhältnis von Binnen- und Rahmenerzählungen durchaus regelhafte Grenzziehungen zwischen Fiktionalitätsebenen gebe. Auch lassen sich Formen des Kinderspiels beschreiben, die weder über spezifisch markierte Spielmittel noch über einen reflexiven Regelapparat verfügen.

In den einschlägigen Spiel- und Erzähltheorien herrschen in der Tat weiter gefasste Konzepte des Spielens und Erzählens vor, Konzepte, die sich zumeist wechselseitig integrieren. Caillois¹² und Huizinga¹³ als Spieltheoretiker, Greimas¹⁴ als Narratologe haben im Sinne möglichst nichtexklusiver Konzepte die jeweils anderen morphologischen Bereiche dem sie zentral interessierenden Moment untergeordnet.

Gegen diese Vorbehalte und die kanonischen Theorien des Spiels und der Erzählung lässt sich sagen, dass sich wechselseitige Funktionalisierungen von Spiel- und Erzählformen nur auf der Basis kontrastiver Bestimmungen von Spiel und Erzählung denken lassen. Der Sinn der hier vorgeschlagenen, auf den ersten Blick essentialistisch wirkenden Bestimmungen besteht darin, durch eine Art transzendentaler Polarität medienmorphologischer Grundformen die empirische Evidenz spielaffinen Erzählens im Spielfilm auf den Begriff eines morphologischen Isotopiebruchs zu bringen, der sowohl die Riskanz als auch die Produktivität des Verfahrens kennzeichnet. Die Beobachtung, dass Spielformen in der Erzählung effektiv, d.h. auf spannende Weise, ‚verbaut‘ werden können, verfügt auf diese Weise über einen begrifflichen Widerpart, dessen Reichweite und Anschlussfähigkeit in empirischen Analysen zu testen ist. Fasst

11 Da es sich hier um Umgangsweisen mit Fiktivem handelt und dieses Fiktive von den faktisch relevanten Interaktionen der Gesellschaft abgespalten ist, kann es nicht verwundern, dass sich für die Benennung dieser Umgangsweisen Termini der Psychopathologie aufdrängen (vgl. etwa die Stichworte *Projektion* und *Introjektion* in Blankertz/Doubrawa: Lexikon der Gestalttherapie).

12 Vgl. Caillois: Die Menschen und die Spiele.

13 Vgl. Huizinga: Homo ludens.

14 Vgl. Greimas/Courtés: Sémiotique, S. 134.

man Spiel und Erzählung, wie hier vorgeschlagen, als tendenziell gegenläufige Formatierungen des Fiktionalen, erscheinen die Formen exzentrischen Spielens und Erzählens, die den regulativen Begriffen des Spiels und der Erzählung *nicht* entsprechen, durchaus nicht als defizitäre, sondern umgekehrt, als besonders markante, aufmerksamkeitssträchtige Variationen.

3. Spielformen und Erzählformen

Um die wechselseitige Funktionalisierung von Spiel und Erzählung analytisch angehen zu können, reicht es aber nicht, nur die morphologische Gegenläufigkeit von Spiel und Erzählung herauszuarbeiten. Darüber hinaus müssen morphologische Äquivalenzen in Spiel und Erzählung benannt werden, an denen die Substitutionen von Spiel- und Erzählformen vollzogen werden können, die zu aufmerksamkeitssträchtigen Isotopiebrüchen führen.

Das Formganze der gespielten und das Formganze der erzählten Handlung müssen zu diesem Zweck in korrespondierende Formaspekte untergliedert werden, durch die sich partielle Forms substitutionen beschreiben lassen. Eine geeignete Perspektive hierfür lässt sich aus den Überlegungen des amerikanischen Literatur- und Kommunikationstheoretikers Kenneth Burke ableiten, der in seinem Hauptwerk, *A Grammar of Motives*¹⁵, eine Morphologie symbolischen Handelns entwickelt hat. Der Grundgedanke besteht darin, dass Handlungen symbolische Formen sind, die mehr oder weniger explizit Aufschluss über die semantische Füllung von fünf unterschiedlichen Motivaspekten geben. Eine ‚abgerundete‘ Darstellung von Handlungsmotiven („a rounded statement about motives“) vermittelt nach Burke Informationen über: den Handlungsträger (agent), die Handlungsmittel (agency), die situativen Umstände der Handlung (scene), den Handlungsvollzug (act) und die Handlungsabsicht (purpose). Dabei ist nicht entscheidend, dass die fünf Motivaspekte semantisch ‚korrekt‘ gefüllt sind, entscheidend ist, dass sie überhaupt gefüllt sind.

Men may violently disagree about the purposes behind a given act, or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer some kind of answers to these five questions: what was done (act), when or where it was done

15 Burke: *A Grammar of Motives*.

(scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose).¹⁶

Die Pointe dieser Differenzierung von Handlungs- und Motivaspecten liegt in dem gestalthaften Verhältnis der Aspekte: Mit jeder Stellenbesetzung sind morphologische Entsprechungen und Nichtentsprechungen der anderen Stellen mitgesetzt. Keine der fünf Stellen der Motivgrammatik genießt eine logische oder gar ontologische Priorität. Nur im Zusammenhang konstituieren sie die Form einer Handlung. Denkbar wird auf diese Weise einerseits die elliptische Indizierung einer Handlung, also die bloß enthymematische Vergegenwärtigung eines Handlungsaspekts (etwa wenn die *Absicht* einer Handlung sich aus einem äußeren Handlungsvollzug erschließen lässt oder wenn die situativen Umstände eines Geschehens, die *Szene*, bestimmte Handlungen erwartbar werden lassen); andererseits, nach derselben Logik, lassen sich relativ triviale Handlungsformen durch partielle Isotopiebrüche aufwerten und zur morphologischen Überraschung steigern (etwa wenn, wie in dem berühmten Beispiel von Hitchcocks *Psycho* das Motel, eine szenische Form der Passage, zur Endstation wird und die vermeintliche Protagonistin des fiktionalen Geschehens ermordet wird).

Freilich differenziert Burke mit seiner Pentade nicht die Morphologie gespielten und erzählten Handelns, sondern benutzt die klassische Form ihrer dichtesten Integration, das Schauspiel, als leitenden Gesichtspunkt seiner Analysen. Um die Übernahmen von Spielformen in Erzählformen morphologisch beobachten zu können, muss seine, von ihm als *dramatistisch* bezeichnete Pentade in die Richtungen einer narratologischen und einer ludologischen Variante aufgeschlüsselt werden:

Agent: Die Spielform des Agenten wird morphologisch durch Spieler bzw. Spielfiguren, die sie repräsentieren, gefüllt. Spieler verfügen über ein aktuelles Leistungsspektrum, einen Trainingsstand, Spielfiguren haben regelhaft festgelegte Zugoptionen. Insofern Spiele eine bedingte Fiktionalitätsgrenze konstituieren, gehören ins Spektrum der Spielagenten auch die Funktionen des Schiedsrichters und des Zuschauers. Die Erzählform des Agenten wird demgegenüber durch Erzählfiguren verwirklicht. Sie verfügen über normative Einstellungen und Handlungsziele, die sich aus fiktionalen individuellen Biographien und fiktionalen Herkunftsmilieus begründen. Der Erzähler ist keine konstitutive Erzählfigur, sondern verwirklicht als Repräsentant des Außen im fiktionalen Inneren eine Spielform in der Erzählung.

Agency: Agenzien der Spielhandlung sind die Spielregeln und Spielmittel. Agenzien der erzählten Handlung sind fiktionale Dinge und Ereignisse, die das

16 Burke: A Grammar of Motives, S. xv.

fiktionale Erleben, Kommunizieren und Handeln von Erzählfiguren befördern oder behindern.

Scene: Die szenischen Umstände von Spielhandlungen sind Spielfelder: Arenen, Parcours, Positionensysteme, Rätselmedien u.ä. Die szenischen Umstände erzählter Handlungen sind Orte und Räume, die mehr oder weniger alltagsnah als Umstand parasozialer Identifikation interpretierbar sind.

Act: Spiele kennen typischerweise den Unterschied zwischen Handlungen und Metahandlungen, d.h., es gibt Handlungen, die den Spielfortschritt erreichen sollen: artistische Performanzen, Spielzüge, Wetteinsätze u.ä. und es gibt Handlungen die den Spielfortschritt ratifizieren bzw. negieren: Ergebnisnotation, Restart u.ä. Beide Handlungsformen unterbrechen einander. Demgegenüber imaginieren Erzählungen alle Handlungen, die in der fiktionalen Welt passieren: das Denken, Entscheiden, Kommunizieren, Ausagieren der Figuren auf einer Immanenzebene; die unterschiedslose Erzählbarkeit innerer und äußerer Vorgänge muss daher nicht plausibilisiert werden, sie gehört zum Schema der fiktionalen Erzählung und wird als normal vorausgesetzt.

Purpose: Die Absichten der Spielhandlung sind durch das Regelsystem von vornherein gesetzt. Immer geht es um *das Beherrschen einer performativen Herausforderung* und/oder um *das Gewinnen gegen einen Gegner* und/oder um *das Lösen eines Rätsels*. Die Absichten der erzählten Handlung sind sehr viel weniger trivial. Es geht um die *dialektische Aufhebung eines Konflikts*: die gegenstrebigsten Motive der Figuren werden so vermittelt, dass es zu einem gerechtfertigten Ausgang kommt, der gleichwohl nicht von vornherein absehbar sein darf. Während das morphologisch gelingende Spiel die Geschicklichkeit der Spielenden möglichst prägnant profilieren soll, geht es in der Erzählung zentral um die Inszenierung einer Handlungswende, um den dialektischen Umschlag etwa von Sättigung in Mangel, von Schwäche in Stärke, von Hoffnung in Angst, von Stolz in Scham (bzw. umgekehrt). Aus diesen Richtungswechseln der Motivation wird ein zunächst andeutungsweise präsenster, aber höchst unwahrscheinlicher, zuletzt jedoch hochplausibler Handlungsabschluss begründet. Während Spielformen in die *Kausalität der Kompetenzen* amplifizieren, zielen Erzählformen auf die *Dialektik der Affekte* ab.

In allen Dimensionen der Burke'schen Pentade kann es zu wechselseitigen Substitutionen von Spiel und Erzählung kommen. Spielfiguren können eine *Backstory* bekommen und so zu Erzählfiguren werden, Orte der Erzählhandlung können als *Parcours* und *Arenen* ausgeführt sein und so zu Spielfeldern werden u.ä.m. Die so erzeugten Isotopiebrüche können einerseits unterschiedlich prägnant ausfallen und andererseits im Gesamtgefüge der Form unterschiedlich stark resonieren. Am komplexesten und bemerkenswertesten sind die umfassenden Resonanzen, die sich nicht mehr auf eine einzelne Motivstelle beziehen lassen, sondern das allgemeine Fiktionalitätsprinzip des Spiels, die

bedingte Grenze, in die Erzählung übernehmen (und dadurch etwa die paradox verzweigten Erzählweisen der *narrativen Portale*¹⁷ konstituieren), bzw. ein Spiel der vereinheitlichenden Form einer unbedingten fiktionalen Welt unterwerfen (und dadurch die Simulationseffekte der gegenwärtigen Computerspiele erzeugen).

Prägnante Spielformen dienen auf der Ebene der einzelnen Motivstellen dann dazu, die globaler geltenden Übernahmen zu entproblematisieren. Die markanten Isotopiebrüche auf der Ebene der fünf Handlungsaspekte antworten auf die globale Strukturvorgabe und machen sie kommensurabel. Dieses Prinzip ist nicht erst mit dem postklassischen Kino und dem digitalen Medienumbuch aufgetaucht, sondern kann auch auf literarische Vorläufer zurückblicken. So sind die *Spielkarten* auf dem *Croquetfeld der Königin* in Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* deutlich als Übernahme von Spielfiguren zu erkennen. Die morphologische Plausibilität der *Spielkarten* in Carrolls Erzählung resoniert mit der strukturbestimmenden Übernahme des Spielprinzips der *bedingten Fiktionalitätsgrenze* – die Durchquerung des Kaninchentunnels und die Befolgung der diversen Aufforderungen („Trink mich!“, „Iss mich!“) als Eintrittsbedingungen ins Wunderland, eine Spielform, die bekanntlich im Spielfilm *The Matrix* wieder aufgenommen worden ist.

4. Fragmentierte Figur und Gruppenfigur

Am deutlichsten lassen sich die spielerischen Züge des Erzählkinos und das Ausmaß ihrer gegenwärtigen Reflexivität an der Kategorie der *Erzählfigur* verdeutlichen. Erzählfiguren sind in vielerlei Hinsicht die kardinalen Momente einer Erzählung: Indem sie in der fiktionalen Welt Sender und Empfänger von Mitteilungen sind, Veränderungen erleiden oder verursachen, sind sie die Knotenpunkte, die das Netz des narrativen Handlungssystems konstituieren; zugleich sind sie, zumal im Rahmen des massenattraktiven Erzählens, die wichtigsten Anknüpfungspunkte der Rezeption: Insofern Rezipientinnen und Rezipienten sozialanthropologisch dazu disponiert sind, die eigene Perspektive im Spiegel eines *alter ego* zu profilieren¹⁸, können fiktionale Angebote figuraler Perspektiven die rezeptive Aufmerksamkeit lenken und sie als parasoziale Faszination erhalten.¹⁹

17 Vgl. den Beitrag von Rainer Leschke in diesem Band.

18 Dieser älteste Topos der hermeneutischen Anthropologie kann mittlerweile offenbar auch neurobiologisch plausibilisiert werden, vgl. Joachim Bauer: Intuitive Kommunikation.

19 Vgl. Jannidis: Figur und Person.

Vor diesem Hintergrund ist verständlich, dass die Isotopiebrüche, die durch Spielformen in der filmischen Erzählung verwirklicht werden, besonders markant an der Phänomenologie der Filmfiguren auffallen (und, wenn man die Teleonomie morphologischer Prägnanz akzeptiert, auch auffallen sollten). Der Eindruck, dass die narrative Prägnanz der Spielfilme abgenommen habe, findet in der *Veränderung identifikatorischer Bezugnahmen* sein rezeptives Substrat: Viele Filmfiguren lassen sich heute nicht mehr umstandslos als *alter ego* rezipieren. Indem die Handlungskonstruktionen ihr motivationales Zentrum eher in spezifischen medialen Formen des Handlungsraumes²⁰ oder des Handlungsvollzugs²¹ konstituieren, entwertet sich die motivationale Konsistenz einer Erzählfigur als Rezeptionsanker. Zuweilen tritt das identifikatorische Moment ganz in den Hintergrund und die Figur wird nicht mehr *projektiv* als *personaler Spiegel* verarbeitet, sondern allein als Kristallisationspunkt von Figuren- und Handlungsmerkmalen, deren jeweiliger Einzelwert irrelevant ist, deren rätselhafte, irritierende Kombinatorik aber desto interessanter ist: Bei der Rezeption des Films *Memento* etwa und seiner Hauptfigur Leonard Shelby dürften kaum eine Rezipientin und kaum ein Rezipient eigene Erinnerungen und Persönlichkeitsdispositionen projektiv spiegeln, vielmehr stellen sich, vermittelt durch die Figurenwahrnehmung, die Fragen: Wie passen die Tätowierungen, die Polaroidphotos, die eigentümlichen Rückwärtshandlungen zueinander? Die Figur wird zum Anker der Introjektion des medienmorphologischen Funktionszusammenhangs.

Verschiedentlich ist schon auf die veränderte, reflexive Figurenkonzeption des postklassischen und postmodernen Spielfilms hingewiesen worden. Im Zentrum dieser Analysen stehen zumeist figurale Dekonstruktionseffekte und deren thematische und rezeptionsästhetische Bedingungen.²² Unter der Spielperspektive erscheinen die motivationalen Spaltungen, körperlichen Zerstückerlungen, Auflösungen und Metamorphosen, denen Erzählfiguren zumal im so genannten Body Cinema unterworfen werden, als figurale Korrelate implementierter Spielformen der *Auszeit*, des *Rauswurfs*, des *Figurenwechsels*, des *Spiel-Endes*, des *Neubeginns*, des *Levelwechsels*. Die erzählerische Kontextualisierung fragmentierter Einzelfiguren über Motive der psychischen Devianz²³ oder der postmortalen Unruhe²⁴ stellen den erzählerischen Rahmen der imple-

20 Vgl. den Beitrag von Oliver Fahle in diesem Band.

21 Vgl. die Beiträge von Jens Meinrenken und Jürgen Sorg in diesem Band.

22 Vgl. den Literaturüberblick und entsprechende Überlegungen in Heidbrink: „Das Summen der Teile“.

23 Vgl. den Aufsatz von Britta Neitzel in diesem Band.

24 Vgl. Elsaesser: „Postmortem-Kino“.

mentierten Spielformen her. Spielformen im Spielfilm plausibilisieren so auf bisher ungekannte Weise die Darstellung aller Arten von Psychopathologie und Parapsychologie. Umgekehrt können Spielformen in diesem Genrerahmen besonders effektiv in den Erzählzusammenhang eingebettet werden.

Die Abschwächung der motivationalen Konsistenz der Figur bei gleichzeitiger Erhöhung des morphologischen Faszinationspotenzials lässt sich aber nicht nur durch eine spektakuläre, paranormale Fragmentierung der Einzelfigur realisieren. Die Zerstreuung der figuralen Einheit lässt sich auch im Rahmen psychophysischer Normalität (bzw. ihres medialen Klischees) inszenieren. Man kann, wie man seit der strukturalen Narratologie theoretisch weiß, die Aktantenfunktion auch auf verschiedene Einzelfiguren verteilen. Indem dies geschieht, mutiert eine *Figurengruppe* zur *Gruppenfigur*. Allerdings hat die Narratologie das morphologische Spezifikum der Gruppenfigur nicht registriert. Von der Figurengruppe lässt sich die Gruppenfigur nämlich nur unterscheiden, wenn man den morphologischen Unterschied zwischen Spiel und Erzählung berücksichtigt und die Gruppenfigur als Effekt eines mehr oder weniger prägnanten Imports von Spielformen in die Erzählung perspektiviert.

Die Figurengruppe stellt zunächst einmal eine nahezu unumgängliche Erzählform dar. Denn mit nur einer Figur ließe sich in einer Narration ein motivierender Konflikt kaum veranschaulichen. Selbst das Monodrama kommt nicht umhin, seine solipsistische Fiktion als Rahmung einer konflikträchtigen Gruppenkonstellation zu präsentieren. Insbesondere das Medium Film, das die äußere Anschauungsform des dargestellten Geschehens betont und aus der spektakulären Anschaulichkeit der Inszenierung seine Massenattraktivität bezieht, erzählt in aller Regel über die Beziehungen zwischen mehreren Figuren und bringt damit nolens volens eine Figurengruppe zur Darstellung. Dabei ist die Figurengruppe aber zumeist ein situativer Umstand der Einzelfigur. Figurengruppen repräsentieren zumeist eine gesellschaftliche Anpassungsforderung, die dann das Handeln der Einzelfiguren motiviert bzw. sich den Motiven der Einzelfiguren in den Weg stellt. D.h., die Figurengruppe ist motivationslogisch (im Sinne der dramatischen Pentade Burkes) ein Aspekt der *Szene*.

Eine *Gruppenfigur* dagegen, die als dezentrierte Einzelfigur fungieren und an der Position des *Handlungsträgers* platziert sein soll, muss die Vielheit der Einzelfiguren, aus denen sie besteht, und die Einheit des Handlungsvollzugs vermitteln, und dies geht nur, wenn der Fiktionalitätsrahmen des Handlungsvollzugs ein anderer ist, als der der Einzelfiguren. Innerhalb der unbedingten Fiktionalitätsgrenze der Erzählung ist dies nicht denkbar. Im Spiel aber, das auf einer bedingten Fiktionalitätsgrenze beruht, ist diese Form geläufig: Ein einzelner Spieler muss etwa in Strategiespielen, in denen es um die rationale Allokation von Ressourcen geht, meistens mehrere Figuren koordinieren. In diesen *Mehrfigurenspielen* ist die Funktion der einzelnen Spielfigur im systemati-

schen Zusammenhang mit den anderen Figuren bestimmt, d.h. *die Figurengruppe eines Mehrfigurenspiels wird nicht bottom-up, aus den Merkmalen der Einzelfiguren, konstituiert, sondern top-down, aus dem Spielziel, das unterschiedslos für die gesamte Figurengruppe gilt.* Auch die Verkörperung einer Spielfunktion durch verschiedene Spieler ist im Spiel geläufig. Die typischen Mannschaftssportarten, in denen Spielerinnen und Spieler unterschiedliche Fertigkeiten brauchen und trainieren, um das gemeinsame Ziel zu erreichen, verbinden in diesem Sinn Eigenschaften des Mehrfigurenstrategiespiels mit performativen Geschicklichkeitsherausforderungen.

Eine Gruppenfigur gewinnt im Unterschied zur Figurengruppe ihre Logik aus einer Spielherausforderung. In der Erzählung muss entsprechend, wenn eine Gruppenfigur amplifiziert werden soll, ein spielförmiger Handlungszweck ausgestellt werden (und damit zusammenhängend: ein Ort/Spielfeld, Werkzeuge/Spielmittel, einschränkende Bedingungen/Regeln usw.). Anders perspektiviert: Wenn in einer Erzählung der Figurenkonflikt durch einen spielförmigen Handlungszweck ersetzt oder überformt wird, ist die Ausführung des *agent*-Aspekts als Gruppenfigur dafür eine morphologisch stimmige Resonanz.

Die *nicht* spielaffine, *szenisch* platzierte Figurengruppe lässt sich an einem Film wie *Backdraft* erläutern, einer Geschichte, die vor dem Hintergrund der professionellen Praktiken einer großstädtischen Feuerwehr den Konflikt eines Bruderpaares erzählt. Das Team von Feuerwehrleuten, dem die beiden Protagonisten angehören, bildet dabei lediglich den situativen Rahmen der Geschichte und liefert der allgemeinverständlichen Familienkonstellation das Material der Besonderung. Ebenso werden in den meisten *Gang Movies* Figurengruppen szenisch platziert und figurieren als kriminelle Versuchung der Einzelfigur. Als prototypisch für diese Variante kann der Film *The Public Enemy* aus dem Jahr 1931 gelten, der erstmals die Gang zum Umstand einer fiktionalen Biographie und James Cagney zum Star machte. So wichtig das Bandenmotiv in diesem Film auch ist, im Zentrum steht doch der entwicklungslogische Zusammenhang einer Einzelfigur. Das gilt in weitem Maße auch für die neuere Konjunktur von *Gang Movies*, die 1991 mit *Boyz N the Hood* ihren Anfang nahm und die Probleme us-amerikanischer Ghettos thematisiert. Die Szenerie aus Jugend, Gesetzeslosigkeit, Sex, Drogen und Gewalt ist seit langem ein dankbarer Rahmen massenmedialen Erzählens. Nachdem die *Hip Hop*-Kultur weltweit den *Rock'n'Roll* als dominantes Identifikationsmuster von Jugendlichen abgelöst hat, sind die afroamerikanischen Ghettos zum beliebten Schauplatz von *Gang Movies* geworden. Auch wenn Gruppen in diesen Filmen eine große Rolle spielen, stellen diese Filme doch relativ selten prägnante Gruppenfiguren ins Zentrum.

In spielaffinen Gruppenfiguren, die auf dem *agent*-Aspekt der Erzählhandlung platziert sind, bleiben die Einzelfiguren intakt, verlieren aber ihre

quasipersonale Autonomie und werden mit anderen Einzelfiguren zusammen als zweckrationales System behandelt. Das Besondere dieser Variante einer Zerstreung der Figur liegt in ihrer ungeheuren Plastizität. Die Einzelfiguren können nämlich intermittierend oder im Rahmen einer Nebenhandlung durchaus als individuelle Handlungsträger inszeniert werden und zugleich, in einem anderen Handlungsstrang oder nach einer individualisierenden Episode, wieder als Organ einer Metafigur fungieren. Im Kontext der Migration von Spielformen in den Erzählfilm ist denn auch die Variante der Gruppenfigur in der Filmgeschichte sehr viel breiter vertreten als die der fragmentierten Einzelfigur. In den 1950er Jahren hat sich mit dem Heist-Movie das klassische Genre der Gruppenfigur herausgebildet.

5. Die Spielformen des Heist-Movies und ihr postklassisches Refashioning

Dabei passen sich die Konventionen des Genres sehr genau der Spiellogik der Form an und bleiben im Verlauf der Genregeschichte bei aller Varianz der Details in den Grundzügen stabil. Von den paradigmatischen Krimis und film noirs *Asphalt Jungle*, *Touchez Pas Au Grisbi*, *Du Rififi Chez Les Hommes* und *Bob Le Flambeur*²⁵ bis zu aktuellen Genrevertretern wie *Heist* und *The Score* lässt sich folgendes Grundmuster beobachten: Im Zentrum steht ein narrativ plausibilisiertes Spielfeld – eine Bank, ein Casino, ein Museum, ein Juweliergeschäft o.ä., in dem ein durch spezifische Barrieren abgesicherter Schatz darauf wartet, von der Gruppenfigur, einer kriminellen Körperschaft von Spezialisten, geraubt zu werden. Diese Gruppe konstituiert sich nach der Logik eines *Restarts* oder eines *entscheidenden Versuchs*: Ein gerade aus dem Gefängnis entlassener Meisterdieb will erneut den großen Coup landen oder ein alternder Gangster sucht ein letztes Mal die intellektuelle Herausforderung, ein Hochsicherheitssystem zu überwinden und stellt sich das bestmögliche Team zusammen. Die Gruppenfigur wird konsequent top-down konstituiert und aus der Logik des Spielfeldes abgeleitet: Sind Wachen zu überwinden, braucht man einen hervorragenden Schützen, sind Alarmanlagen auszuschalten, braucht man einen Elektrofachmann, zumeist auch einen Sprengstoffspezialisten und jemanden, der sich mit der aktuellen Safetechnik auskennt; oft sind auch besonders akrobatische Mitglieder wichtig, um durch enge Versorgungsrohre zu kriechen oder ein kompliziertes Geflecht von Laserstrahlen zu durchsteigen.

Nach der Exposition der Gruppenfigur, die zumeist als Vorgang ihrer Zusammenführung erzählt wird, folgt eine entscheidende Erzählsequenz, die in

25 Vgl. Gerhold: *Kino der Blicke*, S. 101-131.

kaum einem Heist-Movie ausgelassen wird: die Instruktion der Gruppe. Das ‚Spiel‘ wird anhand einer Karte des auszuraubenden Objekts der Gruppenfigur vermittelt. Dabei fungiert die Doppelgestalt der erzählerischen Karte/Territoriums-Differenz und des selbstreferenziellen Spielplans als morphologisches Scharnier zwischen der Spielform und der Erzählung. Die Erläuterung des Raubzuges versorgt nicht nur die Gruppenfigur mit der nötigen Strategie, sondern erlaubt auch dem Zuschauer das Spielgeschehen strukturell zu durchschauen und das Risiko, zu verlieren, während des detailliert gezeigten Einbruchs einzuschätzen.

Oft wird der tatsächliche Einbruch, also das Spiel, durch eine vorbereitende Trainingssequenz vom übrigen Geschehen morphologisch getrennt. Diese Trainingssequenz kann von der Übung am Probesafe bis zur Generalprobe in exakt nachgebauten Räumen in Länge und Komplexität erheblich variieren. Diese Doppelung der Spielform durch eine Trainingssequenz markiert – ähnlich wie der alte Theatertopos der Bühne-auf-der-Bühne – die Unterscheidung fiktiv/faktisch; während aber durch die Form einer Bühne 2. Ordnung die Persönlichkeit der dramatis personae 1. Ordnung amplifiziert wird, indem diese als Rezipienten einer dramatisch inszenierten Erzählung adressiert werden (wie etwa in *Hamlet*), ist das Training am Safemodell (oder ähnlichem) als Spiel-im-Spiel keine Mitteilung, die sich an fiktionsimmanente Personen richtet, sondern dient allein der Auseinandersetzung mit der fiktionalen Gegenständlichkeit und reflektiert so die spieltypische Rezeptionsform, die Introjektion von Funktionalität. Die immanente Funktionalität des Geschehens wird gedoppelt, gerahmt und ausgestellt.

Das Faszinationszentrum des Heist-Movies ist dann die Inszenierung der Gruppenfigur in Aktion, der eigentliche Raub. Der Prototyp dieses Formteils wird in *Riffi* realisiert: der Einbruch durch die Decke eines Pariser Juweliergeschäfts wird in einer knapp 30-minütigen Sequenz ohne Dialog, Musik und Kommentar gleichsam dokumentarisch gezeigt.

Der weitere Verlauf der Handlung dient der normativen Schließung der Erzählung: Die Gangster können gewinnen, sie können aber auch scheitern oder überführt werden, sich zerstreuen und dergleichen mehr. Eine beliebte Variante, zumal in Verbindung mit den fast obligatorischen Verteilungskämpfen nach dem Raub, ist eine durch mehrere Plottwists vermittelte Auflösung der Gruppenfigur und letztgültige Bestätigung einer Einzelfigur als Gewinner. Weitere Varianten des Genres können konkurrierende Gruppenfiguren beinhalten, elliptisch einige konventionelle Elemente aussparen oder die Sequenzen achronologisch arrangieren.

Am Genre des Heist-Movies kann wie an kaum einem anderen Genre beobachtet werden, wie sich die gegenwärtige Reflexivität von Spielformen von der grundsätzlichen Spielaffinität massenattraktiven Erzählens abhebt. Im klas-

sischen Heist-Movie ist die Spielform in der narrativen Konstruktion so eingelassen, dass die narrative Prägnanz gesteigert wird. Gerade die französischen Einbruchfilme sind vor allem unter dem Gesichtspunkt einer realistischen Darstellung sozialer Milieus rezipiert worden. Die kriminelle Unterwelt und ihre zentralen Motive: Ehrenkodex, Männerfreundschaft, Verrat und Gewalt, wurden goutiert, nicht aber das Spiel medialer Formen. Symptomatisch sind in diesem Zusammenhang die Überlegungen Gerholds zur Relevanz bestimmter fotografischer Formen für Jean-Pierre Melvilles *Bob Le Flambeur*:

In *Bob* ist die Straße, die zum Elternhaus des Spielers führt, beinahe deckungsgleich mit der alten Straße in Bagneux, die Atget dokumentierte. Was Atget im leidenschaftlichen Fotografenblick erfasst hatte, gibt Melvilles kühl registrierende Kamera in einer formalen Korrespondenz von (scheinbar) gefundenen Bildern und vorformuliertem Motivkomplex (Erinnerung) adäquat wieder: eine Stadt der Tristesse und des Verfalls.²⁶

Aus einer dominant narrativen Perspektive kann man das sicher so beschreiben. Unter dem Gesichtspunkt einer Migration von Spielformen würde anderes in den Blick geraten. Die Bezugnahme auf die konsequent entpersonalisierten fotografischen Formen Atgets rückt massiv den Raum als Motivgeber in den Blickpunkt. Der sozialdokumentarische Effekt hat eigentlich nichts mit den konkreten Bildinhalten der Atget'schen Aufnahmen zu tun, die das Serielle und Konstruierte der menschlichen Lebenswelt darstellen. Der besondere Effekt beruht, wie Walter Benjamin mit Blick auf Atget argumentiert, zunächst allein auf der Entpersonalisierung und dem daraus folgenden Verlust von Aura.²⁷ Die Fotografie Atgets hat mehr mit den Spielformen des Surrealismus gemein, als mit den sozialdokumentarischen Narrativen moderner Tristesse und modernen Verfalls. Benjamin betont, dass die Fotografien Atgets, die gleichsam Tatorte zeigen und das Subjekt aus der Innerlichkeit der Reflexion in die Äußerlichkeit der Täterschaft ziehen, Erläuterungen brauchen, Beschriftungen, eine literarische Komplettierung. Mit dieser Sensibilität für die Markierungsbedürftigkeit dieser fotografischen Formen verweist Benjamin auf ihre Spielaffinität. Und auch das spätere Werk Jean-Pierre Melvilles, die Faszination für Stil und Form etwa in *Le Samourai*, zeigt, dass ein sozialdokumentarischer Impetus seine gestalterische Motivation nicht wirklich trifft.

Aber die aus der Immanenz der narrativ vermittelten Welt urteilende Deutung ist auch kein bloßes Missverständnis. Es ist sicher richtig, dass die

26 Gerhold: *Kino der Blicke*, S. 117.

27 Vgl. Benjamin: „Kleine Geschichte der Photographie“, S. 56ff. und S. 63f.

Migration von Spielformen in den Spielfilm zunächst und weitgehend auch noch heute dem Primat des Narrativen verpflichtet sind. Allerdings ist der Zug zum Spielerischen derart zwingend, dass dieser Primat durchbrochen wird, wenn eine morphologisch überzeugende Lösung dies verlangt.

In den gegenwärtigen Heist-Movies werden die Spielformen oft nicht mehr narrativ plausibilisiert, sondern umgekehrt dient die Spielanlage des Heist-Movies dazu, weitere Spielformen zu integrieren, und seien diese auch mit einer flagranten Verletzung der narrativen Logik verbunden. Die neue Qualität, die die Migration von Spielformen in den Spielfilm in den 1990er Jahren angenommen hat, drückt sich also im Heist-Movie paradoxerweise in einer verminderten Valenz der ursprünglichen Spielstruktur aus. Sie dient jetzt vor allem als morphologischer Hintergrund, der ein spielaffines *Refashioning* aller Narrationsmotive ermöglicht.

Man kann dies vielleicht am deutlichsten am Beispiel des Originals und Remakes von *Ocean's Eleven* verdeutlichen: Im Original wird die Gruppenfigur, die den spektakulären Beutezug ausführt – fünf Casinos werden während eines mutwillig herbeigeführten Blackouts ausgeraubt – auf eine Weise plausibilisiert, die dem Primat des Narrativen deutlich Tribut zollt. Obwohl der morphologische Zusammenhang der Gruppenfigur nicht nur durch den Gruppenzweck, den Casinoraub, hinreichend integriert ist, und sogar auf der Ebene des Castings bestätigt wird – Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis Jr., Joey Bishop und Peter Lawford bildeten den Kern des so genannten *Rat Packs*, einer Gruppe amerikanischer Entertainer, die in gemeinsamen Bühnenshows eine Art kollektive Stand-Up-Comedy pflegten – wird der Gruppe eine Backstory in der Armee verliehen und den einzelnen Figuren darüber hinaus Individualmotive attribuiert. Der Armeehintergrund der Gruppenfigur stellt denn auch die Unternehmung stärker unter den Gesichtspunkt einer militärischen Aktion als dass das Spielschema des Ganzen zum Motiv weiterer ludischer Attraktionsmomente würde.

Steven Soderberghs Remake von *Ocean's Eleven* übernimmt den Spielaufbau des Originals, kürzt aber die Motive der Einzelfiguren und stellt stattdessen die spielrelevanten Eigenschaften der Figuren in den Vordergrund. Dadurch verdichtet sich die Gruppenfigur erheblich. Gestalterisch konzentriert sich Soderberghs Remake vor allem auf den kompositorischen Fluss von Formen, Farben, Dialogen und Begleitmusik. Wie in einem Ballett greifen die Momente ineinander. Insbesondere durch eine Serie rhythmisch überzeugend inszenierter *Fehlleistungen* (Figuren reden gemeinsam drauflos und geraten ins Stocken, zusammengehörige Bewegungsabläufe verfehlen einander, die Figuren markieren ihre Fehlleistungen wechselseitig mit kommentierenden Blicken u.ä.) wird ex negativo die elegante Komposition betont. Die Anmutung der Eleganz gehört als Effekt des *idealen Spielverlaufs* seit je zum ästhetischen Kern

des Heist-Movies. Insbesondere in den aufwendig inszenierten Einbruchsequenzen wurde das quasi rhythmische, taktvolle Ineinandergreifen der Handlungselemente und der Elementarhandlungen zur kompositorischen Zielfunktion. In Soderberghs *Ocean's Eleven* hat sich diese Zielfunktion von ihrem thematischen Bezug tendenziell emanzipiert. Die Einbruchsequenz tritt als ästhetisches Gravitationszentrum merklich zurück. Demgegenüber gestaltet sich die gesamte Filmhandlung als Apotheose eines ebenso exakten wie lässigen Timings.

Aktuelle Heist-Movies wie *Heist* und *The Score*, die mit einem vergleichbaren Produktionsaufwand und Staraufgebot wie *Ocean's Eleven* aufwarteten, aber ein traditionelleres, plottechnisch durchdachteres Spielarrangement zeigten, konnten in der Kritik und an der Kinokasse nicht übermäßig reüssieren. *Ocean's Eleven* wurde dagegen für Steven Soderbergh zum größten kommerziellen Erfolg seiner Karriere; der Nachfolgefilm, der diesen Erfolg wiederholen sollte, *Ocean's Twelve*, trieb das Kalkül eines spielerischen Refashionings noch weiter. Der amerikanische Filmkritiker Roger Ebert benennt den Umschlagspunkt, an dem die ursprüngliche Spiellogik des Heist-Movies sekundär wird und nur noch dazu dient, der äußeren Gestaltung einen losen Zusammenhang zu stiften:

The *original* original „Ocean's 11“, made in 1960 by the Rat Pack, was a send-up of 1950s caper movies²⁸ (it was inspired by Jean-Pierre Melville's French classic „Bob le Flambeur“). The *new* original „Ocean's Eleven“ (2001) was a successful attempt by Soderbergh to doodle with the formula, much as a pianist might pick out a tune just well enough to show he could play it if he wanted to. Now, with „Ocean's Twelve“, Soderbergh and his scenarists, George Clayton Johnson, Jack Golden Russell and George Nolfi, are doing a jazz riff. *This isn't a caper movie at all, it's an improvisation on caper themes.* [meine Hervorh., J.V.] If at times it seems like a caper, well, as the fellow said when he got up from the piano, it might not be Beethoven, but it has a lot of the same notes.²⁹

Die Eleganz des idealen Spielverlaufs emanzipiert sich vom narrativ eingebetteten Spiel und wird zum Resonanzboden weiterer Formen, die den spezifischen Fiktionalitätsmodus des Spiels amplifizieren. Soderberghs *Ocean's Eleven* erzählt u.a., wie Danny Ocean (gespielt von George Clooney), der Kopf der

28 Der Ausdruck *Caper Movie* ist ein Synonym für die Genrebezeichnung Heist-Movie, das vor allem auf die Komödientradition des Genres abhebt.

29 Ebert: „Ocean's Twelve“.

Gruppenfigur, seinem Gegenpart, dem Casinobetreiber Terry Benedict (gespielt von Andy Garcia), nicht nur viele Millionen Dollar, sondern auch die Ehefrau Tess (gespielt von Julia Roberts) raubt (bzw. zurückraubt; sie ist Danny Ocean's Exfrau). In *Ocean's Twelve* wird nun die Figur der Tess Ocean zum Gegenstand spielerischer Reflexivität, indem ihre Spielerin, Julia Roberts, zum Thema der Figur wird. Zum fiktionalen Eigenschaftsbündel der Tess Ocean tritt in *Ocean's Twelve* als weiteres Merkmal hinzu, wie der Filmstar Julia Roberts auszusehen, eine paradoxe Inversion des Schauspieler-Figuren-Verhältnisses, deren Witzpotenzial im Film sorgfältig vorbereitet wird, indem in den fiktionalen Dialogen mehrfach eine frappante Ähnlichkeit behauptet wird, ohne dass der Referent dieser Ähnlichkeit angegeben wird („Sieht sie nicht aus wie?“ – „Ja, du hast Recht“). Schließlich wird diese Paradoxie in einer Verwechslungsszene ausgespielt, in der Bruce Willis einen Cameo-Auftritt hat und für die Zwecke der Verbrecher dadurch funktionalisiert wird, dass er auf die ‚Ähnlichkeit‘ der fiktionalen Tess mit der wirklichen Julia Roberts hereinfällt. Das verrückte Ineinander von Cameo-Auftritt, paradoxem Lookalike und Täuschungsmanöver lässt die Spiellogik des Heists vollends in den Hintergrund rücken. Die Gruppenfigur löst sich aus einem vorgängigen Spielzusammenhang und wird zum lose gekoppelten Figurensystem, das im Wechselspiel der medialen Formen seine Plastizität offenbart.

Die jüngste Fortsetzung der Erfolgsreihe, *Ocean's Thirteen*, zeigt, indem die Figur der Tess aus der Gruppenfigur der Danny-Ocean-Bande entfernt wird, dafür aber der Gegenspieler der beiden ersten Folgen, Terry Benedict, zum funktionalen Glied der Gruppe wird, über welch geringfügige Relevanz die klassischen Motive der Einzelfigur, Liebe und Feindschaft, im Rahmen der Gruppenfigur verfügen. Entscheidend sind allein die Spielspannung im Kontext eines abgezielten Handlungszusammenhangs und die ästhetische Gratifikation, die das funktionale Ineinander medialer Formen beschert. Um in diesem Bereich die Errungenschaften der ersten Teile zu überbieten, setzt Soderbergh in einigen Szenen von *Ocean's Thirteen* auf kinetische Schrift-Bildkopplungen, so etwa, wenn in einem Schwenk durch den Casinoraum die Gewinnschichten, als seien es gegenständliche Zeichenkörper, über den Spieltischen zu schweben scheinen. Diese mediale Form, die in verschiedenen Varianten seit den späten 1990er Jahren die typische Ekphrasis des Comics in das Bewegungsbild des Films überträgt (ein besonders prägnantes Beispiel hierfür ist der Film *Man on Fire*), wird die Ästhetik der Semiose des Spiels in den narrativen Fiktionsraum eingeführt: So wie in Spielen unterschiedliche phänomenologische Gegebenheitsformen des Medialen abstandslos prozessiert werden (z.B. zweidimensionaler Spielplan und dreidimensionale Figur, Kartenbild und Kartensymbol), so wird durch Markierungen im Filmbild, die nicht in der Wahrnehmungswelt der fiktionalen Figuren, aber in ihrem Bildraum gegen-

wärtig sind, die ästhetische Signatur der spieltypischen Halbfiktionalität evoziert.

Die strategische, auf den bloßen Spieleffekt abzielende Konstruktion von Gruppenfiguren führt zu einem Figurenprofil, das nicht mehr mit der klassischen Unterscheidung flacher und runder Charaktere gedacht werden kann. Die Einzelcharaktere der Gruppenfiguren sind auf eine Weise flach, die den erzählerischen Maßstab der Figurenkonstruktion transzendiert. Indem die Ambivalenz der Spielfigur, nämlich zwischen einem dinghaften Platzhalter auf dem Spielfeld und einer faktischen Spielerperson zu oszillieren, in die Erzählung aufgenommen wird, entsteht eine merkwürdige Tiefenironie des flachen Charakters.

Besonders eindrucksvoll inszeniert Guy Ritchie solche tiefenironischen Gruppenfiguren. In seinen Filmen *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* und *Snatch* werden Figuren radikal verflacht. Stehende Figurenklischees werden durch knappe filmische Interjektionen aufgerufen und durch eine Off-Stimme attribuiert, keine Backstory, kein Entwicklungsmotiv, allein die verknäpften Aktualeigenschaften zählen: Kneipenwirt, Schläger, Spieler, Diamantenhändler. Um dem Ganzen Farbe zu geben, benutzt Ritchie mit einer entwaffnenden Direktheit ethnische Klischees. Jamaikanischer Drogendealer, schottischer Kleinganove, irischer Gypsie-Boxer, jüdischer Diamantenhändler: solche Zuordnungen konstituieren auf denkbar einfachste Weise die Gruppendifferenzen. Dass diese Figurenkonzeption nicht auf blanken Rassismus hinausläuft, liegt allein an der Spiellogik der Gruppenfigur: Indem die Einzelfigur nicht als ein personaler Spiegel dient, der Identifikation und Gegenidentifikation vermittelt, sondern als reduzierter dinghafter Platzhalter, bei dem gleichwohl immer mitgedacht ist, dass eine tatsächliche Person durch ihn spielen kann, vermitteln die Gruppenfiguren in Ritchies Filmen eine durchaus anrührende Dignität, und zwar quer zur narrativen Funktion. Selbst eine Figur wie ‚Brick Top‘, der unsympathischste Gangsterboss der Filmgeschichte, der unliebsame Gegner seinen Schweinen zum Fraß vorwirft, verliert als Spielfigur seinen Schrecken und strahlt wie Teufel und Krokodil im Kasperltheater etwas Versöhnliches aus.

Die entscheidende Scharnierfunktion von der Spiellogik des Heist-Movies zum spielerischen Refashioning und zur Emanzipation der Spielformen markieren aber nicht die Soderbergh'schen Remakes oder Guy Ritchies Ganovenzirkus, sondern Quentin Tarantinos *Reservoir Dogs*. Die Story des Films funktioniert in bewährter Heist-Manier: Nach einem missglückten Juwelenraub, der in einer Schießerei endete, treffen die Gangster nacheinander am verabredeten Ort, einer leeren Lagerhalle ein. Ein Gruppenmitglied ist schwer verletzt. Der Film erzählt in Rückblenden einige der typischen Stationen des Heists. Alternierend mit diesen Rückblenden wird gezeigt, wie die Gangster in der Lager-

halle sich gegenseitig als Polizeispitzel verdächtigen, einen Polizisten foltern und darüber beratschlagen, was zu tun sei. In einer Rückblende erfährt der Zuschauer, welches Gruppenmitglied tatsächlich der Polizeispitzel ist. Der Film endet mit einem Shootout, nachdem der Boss der Gang in einer etwas uneleganten deus-ex-machina-Konstruktion den Schuldigen am Desaster offenbart hat. Nur ein Gangster überlebt, der sich dann mit der Beute davonmacht.

Vor dem Hintergrund dieser Story besteht die Formidee Tarantinos vor allem darin, eine Art Negativ des Heist-Movies zu konstruieren: Der Heist selbst wird nicht gezeigt, ebenso wenig wird der Spielplan verdeutlicht. Im Grunde handelt es sich bei *Reservoir Dogs* um einen Heist-Movie ohne Heist. Desto deutlicher werden die medialen Formen ausgestellt, die sonst den Heist komplementär begleiten. Damit ermöglicht Tarantino einen instruktiven Einblick in die Funktionsweise medialer Formen. So wird etwa die Gruppenfigur in *Reservoir Dogs* nicht funktional mittels heist-relevanter Skills wie Schießen, Trickbetrügen oder Safeknacken eingeführt. Sie wird allein durch die Gruppenuniform und die formale Zusammengehörigkeit der Aliasnamen der Gangster plausibilisiert. Alle Mitglieder der Gruppenfigur tragen Farbnamen und während des Überfalls schwarze Anzüge. Die Wahl von Farbnamen als Pseudonyme ist zwar nicht neu³⁰, aber erst Tarantino zeigt diese Form als Spielform. In der Sequenz des Films, die nach der Genrelogik eigentlich die Details des Spielplans offen legen müsste, geht es allein um die Verteilung der Namen. Nachdem der Boss des Heist-Unternehmens, Joe Cabot, umständlich erläutert hat, warum die Aliasnamen so wichtig sind, entspinnt sich folgender Dialog:

JOE Okay, quickly. (pointing at the men as he gives them a name) Mr. Brown, Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Blue, Mr. Orange, and Mr. Pink.
– MR. PINK Why am I Mr. Pink? – JOE Cause you're a faggot. – Everybody laughs. – MR. PINK Why can't we pick out our own colors? – JOE I tried that once, it don't work. You get four guys fighting over who's gonna be Mr. Black. Since nobody knows anybody else, nobody wants to back down. So forget it, I pick. Be thankful you're not Mr. Yellow. – MR. BROWN Yeah, but Mr. Brown? That's too close to Mr. Shit. – Everybody laughs. – MR. PINK Yeah, Mr. Pink sounds like Mr. Pussy. Tell you what, let me be Mr. Purple. That sounds good to me, I'm Mr. Purple. – JOE You're not Mr. Purple, somebody from another job's Mr. Purple. You're Mr. Pink. – MR. WHITE Who cares what your name is? Who cares if you're Mr. Pink, Mr. Purple, Mr. Pussy, Mr. Piss... – MR. PINK Oh that's really easy

30 In dem Film *The Taking of Pelham One Two Three* tragen die Gangster auch Farbnamen.

for you to say, you're Mr. White. You gotta cool-sounding name. So tell me, Mr. White, if you think „Mr. Pink“ is no big deal, you wanna trade? – JOE Nobody's trading with anybody! Look, this ain't a goddamn fuckin' city counsel meeting! Listen up, Mr. Pink. We got two ways here, my way or the highway. And you can go down either of 'em. So what's it gonna be, Mr. Pink? – MR. PINK Jesus Christ, Joe. Fuckin forget it. This is beneath me. I'm Mr. Pink, let's move on. – CAMERA leaves the team and goes to the blackboard with the layout of the jewelry store on it. – JOE (OS) Okay fellas, let's get into this. – CUT³¹

Indem auf ebenso extensive wie unterhaltsame Weise die Namensverteilung diskutiert wird, wird die spielspezifische Verknüpfung von Zufall und Determination, nämlich die schlichte Setzung einer verbindlichen Regel, zum Motiv des Erzählens. In ähnlicher Weise nutzt Tarantino in *Reservoir Dogs* auch noch andere Spielelemente des Heist-Movies als Motive für Interludien, die dann wiederum an die Stelle einer narrativen Füllung des Heist-Plots treten. So wird in einer Sequenz ausführlich die schauspielerische Vorbereitung des Polizisten auf seine Rolle in der Gang gezeigt. Dieser Umstand wird in der Folge zum Aufhänger typischer Schauspielformen: dem privaten Rollenstudium, dem Deklamieren auf leerer Bühne, der Performanz vor Publikum. Indem diese Formen auf überraschende und attraktive Weise aneinander geschnitten werden, bedarf es keiner weiteren Motivation und Plausibilisierung des Undercover-Jobs.

In seiner durchkonstruierten Form zeigt aber Tarantinos *Reservoir Dogs* auch die Grenze der Migration von Spielformen in den Spielfilm. Die bloße Genre-Reflexivität und systematische Verfüllung der Plots mit Spielformen reicht als Formgesichtspunkt kaum aus, um dauerhaft für Überraschungen zu sorgen. Roger Ebert gab Quentin Tarantino schon 1992 mit auf den Weg:

Now that we know Quentin Tarantino can make a movie like „Reservoir Dogs“, it's time for him to move on and make a better one. [...] As for the movie, I liked what I saw, but I wanted more. I know the story behind the movie – Tarantino promoted the project from scratch, on talent and nerve – and I think it's quite an achievement for a first-timer. It was made on a low budget. But the part that needs work didn't cost money. It's the screenplay. Having created the characters and fashioned the outline, Tarantino doesn't do much with his characters except to let them talk too much, especially when they should be unconscious from shock and loss of blood.

31 Tarantino: *Reservoir Dogs*, Shooting Script.

Die Logik des Erzählens, und das heißt vor allem, die Nachvollziehbarkeit von Handlungsmotiven, lässt sich nicht auf Dauer und ohne Verlust mit Spielformen kompensieren. Auch die Migration von Spielformen in den Spielfilm ist kein automatisierbares Erfolgsrezept, sondern bedarf einer Konkretion, die sich nicht allein begrifflich vermitteln lässt. Gleichwohl bleibt die Arbeit mit Formtransfers von einem Medium ins andere und von einem medialen Konstruktionsprinzip ins andere zukunftsfruchtig. Während das bruchlose Ganze in den Medien eine Einheit simuliert, für die es eine gesellschaftliche Deckung kaum mehr gibt, entsprechen die Isotopiebrüche durch Spielformen im Spielfilm allemal denen der gesellschaftlichen Lebensformen:

Das ist vielleicht der Grund, warum so viele leichte, bloß unterhaltende und gegenüber den präventösen Standards der Industrie niveaulose Filme soviel stichhaltiger erscheinen als alles, was im Film mit autonomer Kunst liebäugelt.³²

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W./Eissler, Hans: „Komposition für den Film“, in: Adorno, Theodor W.: *Gesammelte Schriften*, hrsg. v. Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz, Bd. 15, Frankfurt a.M. 2003 [1976, 1944], S. 7-157.
- Bauer, Joachim: *Warum ich fühle was Du fühlst. Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone*, Hamburg 2005.
- Benjamin, Walter: „Kleine Geschichte der Photographie“, in: ders.: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt am Main 1977 [1931], S. 45-65.
- Blankertz, Stefan/Doubrawa, Erhard: *Lexikon der Gestalttherapie*, Köln 2005.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: *Remediation. Understanding Media*, Cambridge, Mass. 2000.
- Burke, Kenneth: *A Grammar of Motives*, Berkeley u.a. 1969 [1945].
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen*, Stuttgart 1960.
- Carroll, Lewis: *Alices Abenteuer im Wunderland*, aus d. Englischen v. Günther Flemming, Stuttgart 1999.

³² Adorno/Eissler: *Komposition für den Film*, S. 74.

- Distelmeyer, Jan: „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Kinos“, in: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster 2002, S. 63-95.
- Ebert, Roger: „Ocean’s Twelve“ (Filmkritik vom 10. Dezember 2004), <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20041209/REVIEW/41122004/1023>, 15.06.07
- Ebert, Roger: „Reservoir Dogs“ (Filmkritik vom 26. Oktober 1992), <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19921026/REVIEW/210260301/1023>, 15.06.07
- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster 2002, S. 9-61.
- Elsaesser, Thomas: „Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom ‚postmodernen‘ zum ‚postmortem‘-Kino am Beispiel von Christopher Nolans ‚Memento‘“, in: Ruffert, Christine/Schenk, Irmbert/Schmid, Karl-Heinz/Tews, Alfred (Hrsg.): Zeitsprünge: Wie Filme Geschichte(n) erzählen, Berlin 2004, S. 115-125.
- Fuchs, Christian: „Let’s get physical. Anmerkungen zum Körperkino“, in: *ikonen. Magazin für Kunst, Kultur und Lebensart*, <http://www.ikonen-magazin.de/artikel/Koerperkino.htm#>, 15.06.07.
- Gerhold, Hans: Kino der Blicke. Der französische Kriminalfilm, Frankfurt a.M. 1989.
- Greimas, Algirdas Julien/Courtés, Joseph: *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris 1979.
- Gunning, Tom: „The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“, in: Elsaesser, Thomas/Barker, Adam (Hrsg.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London 1990, S. 56-62.
- Heidbrink, Henriette: „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“, in: Schröter, Jens/Schwering, Gregor (Hrsg.): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 5. Jg., H. 1/2, Siegen 2005, S. 163-195.
- Huizinga, Johann: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg 1956.
- Ingo Petzke (Hrsg.): *Das Experimentalfilmhandbuch*, Frankfurt a.M. 1989.

Jahn-Sudmann, Andreas: Der Widerspenstigen Zähmung? Zur Politik der Repräsentation im gegenwärtigen US-amerikanischen Independent-Film, Bielefeld 2006.

Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin 2004.

Tarantino, Quentin: Reservoir Dogs. Shooting Script, in: Screenplays for You – free movie scripts and screenplays, http://sfy.ru/sfy.html?script=reservoir_dogs, 15.06.07

Filmverzeichnis

Backdraft (USA 1991, Regie: Ron Howard).

Bob Le Flambeur (Frankreich 1955, Regie: Jean-Pierre Melville).

Boyz N the Hood (USA 1991, Regie: John Singleton).

Du Rififi Chez Les Hommes (Frankreich 1955, Regie: Jules Dassin).

Heist (USA 2001, Regie: David Mamet).

Le Samourai (Frankreich 1967, Regie: Jean-Pierre Melville).

Lock, Stock and Two Smoking Barrels (GB 1998, Regie: Guy Ritchie).

Man on Fire (USA 2004, Regie: Tony Scott).

Memento (USA 2001, Regie: Christopher Nolan).

Ocean's Eleven (USA 1960, Regie: Lewis Milestone).

Ocean's Eleven (USA 2001, Regie: Steven Soderbergh).

Ocean's Twelve (USA 2004, Regie: Steven Soderbergh).

Ocean's Thirteen (USA 2007, Regie: Steven Soderbergh).

Psycho (USA 1960, Regie: Alfred Hitchcock).

Reservoir Dogs (USA 1992, Regie: Quentin Tarantino).

Snatch (GB 2000, Regie: Guy Ritchie).

The Asphalt Jungle (USA 1950, Regie: John Huston).

The Italian Job (GB 1969, Regie: Peter Collins).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).

The Public Enemy (USA 1931, Regie: William A. Wellman).

The Score (USA 2001, Regie: Frank Oz).

The Taking of Pelham One Two Three (USA 1974, Regie: Joseph Sargent).

Topkapi (USA 1954, Regie: Jules Dassin).

Touchez Pas Au Grisbi (Frankreich 1954, Regie: Jacques Becker).

IV. Spielräume

Jürgen Sorg

Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film

Karate is a form of martial arts in which people who have had years and years of training can – using only their hands and feet – make some of the worst movies in the history of the world.
(Dave Barry)

The action picture, thriving on vulgarity, carnality, and sensuous appeal, is a paradigm case of popular film. It is also manifestly an instance of craft. If we want to understand the full range of what movies can do, we do well to pause over even a despised genre like the chop-socky [...].
(David Bordwell)

I.

Angetrieben durch den kinetischen Reiz, den filmische Kampfkunstformen auszuüben scheinen, finden sich in den gegenwärtigen westlichen Actiongenres immer häufiger Elemente und Formen des Martial Arts Kinos. Blockbuster wie *Blade*, *The Matrix*, *Charlie's Angels*, *Kill Bill* und *300* bedienen sich hinlänglich der choreographierten Kampfkunst als spektakuläres Action-Moment. Unterstützt wird Hollywood dabei vor allem auch von Actionfilm-Regisseuren und -Choreographen aus Hongkong, die mit zusätzlicher Hilfe der digitalen Film- und Bildbearbeitung maßgeblich dazu beitragen, auch mit kampfkunstungeübten Darstellern publikumswirksame Kampfbewegungen und Kämpfe zu inszenieren.

Gleichzeitig erlebt aber auch das Martial Arts Genre selbst eine Renaissance und Filme wie *Tiger and Dragon*, *Hero* und *House of Flying Daggers* ernten weltweit Aufmerksamkeit. Das Hongkong Actiongenre, das in den 1970er Jahren vor allem mittels der Popularität Bruce Lees erstmals über die asiatischen Grenzen hinaus bekannt wurde und in den USA gar eigene Genreproduktionen motivierte, durch die Dominanz der Billigproduktionen aber primär in der

Subkultur zirkulierte,¹ ist massenattraktiv geworden. Heute gehören seine Formen zum Fundus von Mainstream-Actionfilmen.

Die Attraktivität des Martial Arts Kinos und seiner Formen verdankt sich indes vornehmlich zweier Faktoren. Zum einen weisen vor allem die neueren Produktionen einen qualitativen Sprung hinsichtlich ihrer narrativen und formalästhetischen Gestaltung auf, die sie so einem breiteren Publikum zugänglich machen, zum anderen – und das wird im Folgenden herauszustellen sein – zeigt sich gerade in den narrativ trivialeren Filmen, dass sich der Reiz dieses Kinos insbesondere seiner durch die Dominanz der Kampfhandlung konstituierten *spielerischen Natur* verdankt.

So finden sich im Martial Arts Film eine Reihe referentialisierter und emergierter Spielformen wie Kampfspiele, Runden, Spielfelder, Levels, Spezialtechniken, Wettkämpfe, Turniere etc. Die zentrale Spielform markiert allerdings das Kampfspiel,² das sich im Martial Arts Kino stets in Form der Kampfkunst präsentiert. Als *Spielformen in der filmischen Erzählung* handelt es sich bei den Kampfdarstellungen im Martial Arts Kino im Gegensatz zum Spektakel und den „sensuous appeals“³ des konventionellen Action- und Attraktionenkino jedoch nicht nur um sinnlich-attraktives Füllmaterial, das sich problemlos in Erzählungen verarbeiten lässt.⁴ Das Kampfspektakel *domi-*

1 „Der ‚Kung-Fu-Film‘ oder ‚Eastern‘ eroberte die Ghettokinos und die Schachtelfilmtheater, und das was da [...] ein vorwiegend jugendliches Publikum begeisterte, tat das seinige, die moralische Reputation des Films gründlich zu ruinieren. [...]; das ‚Knochenbrecher‘-Kino wurde nur als neuerlicher Angriff von „Schmutz und Schund“ gesehen“ (Seeßlen: „Bloße Hände, Goldene Ernte“, S. 21).

2 Denn als „*Kampf um etwas*“ und „*eine Darstellung von etwas* [Herv. i. O.]“ (Huizinga: Homo Ludens, S. 22), weist der Kampf hier zwei wesentliche funktionale und strukturelle Aspekte des Spiels auf: die Agonalität der Handlung sowie dessen Darstellung in einer sichtbaren Ordnung. Diese beiden Gesichtspunkte des Spiels werden in den Kampfkünsten gewissermaßen vereint, indem der Kampf hier vor allem „*einen Kampf um etwas* „darstellt“ [Herv. i. O.]“ (ebd.). Denn der kampfkunstbasierte Kampf realisiert sich stets in Form gelernter, symbolischer und regelgeleiteter Bewegungs- und Handlungsabfolgen; strukturell und funktional handelt es sich bei dieser Form der Kampfhandlung somit um eine relativ prägnante Form des Spiels, die auch in ihrer filmischen Umsetzung kaum etwas von dieser Prägnanz verliert.

3 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 178. Gemeint sind hier Formen des Spektakels wie beispielsweise Verfolgungsjagden, Schießereien etc.

4 Vgl. Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 6. Leschke zufolge lassen sich derartige *Spielformen* aufgrund ihrer narrativen Autonomie problemlos in Erzählungen einbinden. Diese Autonomie resultiert dabei „aus deren eigenständiger Motivation und Logik, die vollkommen unabhängig von denen der Narration sind, in die sie eingebettet werden. Spielelemente in diesem Sinne stellen also autonome Sequenzen dar“ (ebd., S. 6f.). Solche Formen finden sich dabei zuhauf im massen-

niert hier das Handlungsgeschehen. Und zwar derart, dass die „narrative Mechanik von Motivation und Aktion“⁵ bedeutend irritiert und so eine Handlungslogik realisiert wird, die vielmehr einer *Spiel*logik entspricht. Die Erzählung tritt in den Hintergrund und wird zur Rahmung der Kampfszene bzw. verkümmert zur Nummernrevue. Folglich bleibt im Martial Arts Kino „zwischen den endlos scheinenden Kämpfen so wenig Zeit, eine Person kennenzulernen“, so Seeblen, „daß daraus eine eigene Filmsprache entsteht, die dem traditionellen europäisch-amerikanischen Erzählkino zuwiderläuft.“⁶ Damit einher geht freilich auch eine spezifische Rezeptionshaltung, die mit dem Spielerischen des Martial Arts Kinos korrespondiert: das Kampfgeschehen selbst wird hier zum dominanten Gegenstand von Beobachtung und Bewertung.

Das *Spielerische* im Martial Arts Kino offenbart sich somit nicht nur in der Referenz auf Formen des Spiels, sondern insbesondere in der durch die Dominanz der Kampfhandlung realisierten *Struktur*. Im Martial Arts Kino handelt es sich also um erzählte Spiele und folglich um Hybridkonstruktionen, in denen Spielformen strukturbildend auftauchen. Damit sind gleichsam auch Formeffekte angesprochen, wie sie ebenfalls in den Hybridisierungstendenzen des postmodernen und postklassischen Spielfilms⁷ zunehmend zu beobachten sind. In diesem Zusammenhang zeigt gerade das Martial Arts Kino, dass das Spielerische nicht nur ein Phänomen des gegenwärtigen massenattraktiven Spielfilms, sondern konstitutiver Bestandteil des Actionkinos ist.

So sollen hier zunächst die strukturellen Gemeinsamkeiten der dominierenden Kampfhandlung im Martial Arts Kino hinsichtlich ihrer *spielerischen* Gesichtspunkte thematisiert werden. Dabei wird zu zeigen sein, dass das Handlungsgeschehen ebenso wie die Dramaturgie hier weniger durch eine narrative

attraktiven Spielfilm, allen voran im so genannten ‚high concept‘ Film: „high concept can be identified through the surface appearance of the films: a high tech visual style and production design which are self-conscious to the extent that the physical perfection of the film’s visuals sometime ‚freezes‘ the narrative in its tracks“ (Wyatt 2004, zit. in: Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Damit wird gleichsam auch auf den Trend zum Spektakulären im massenattraktiven Film seit den 1990er Jahren hingewiesen, der in diesem Band an verschiedenen Stellen unter einem Begriff des Spielerischen bzw. des Spiels verhandelt wird.

5 Ebd., S. 8.

6 Seeblen: „Bloße Hände, goldene Ernte“, S. 22.

7 Spätestens seit den 1990er Jahren finden sich im massenattraktiven Spielfilm Erzählformen, die sich durch Achronizität, Wiederholungen, logische Brüche in der erzählten Welt, Intertextualität und -referentialität usw. auszeichnen, und so – freilich in Grenzen – auch narrative Erwartungen auf Seiten des Zuschauers irritieren. Vgl. hierzu auch Eder: „Die Postmoderne im Kino“; Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“.

Logik als vielmehr durch einen spielerischen Formzusammenhang konstituiert wird, der dominant mit einer *spiellaffinen* Rezeptionshaltung einhergeht. Diesem spielerisch-morphologischen Gefüge verdankt sich wiederum die Emergenz und Emanzipation spezifischer medialer Formen des Martial Arts Kinos, die derzeit prominent im Massenmaterial zirkulieren. Diese Formprozesse und rezeptiven Effekte sind Gegenstand folgender Überlegungen.

II.

Zunächst einmal scheint es sinnvoll, die Hybridität des Martial Arts Kinos vor dem Hintergrund seiner kulturellen Tradition und seines Diskurspotenzials zu reflektieren. Denn während beispielsweise aktuelle Filme wie *Tiger and Dragon*, *Hero* und *Jet Li's Fearless* aufgrund ihrer narrativen Komposition einem hermeneutisch-interpretativen und Filme wie *Sbaolin Soccer* und *Kung Fu Hustle* aufgrund ihrer formalästhetischen Experimente einem medienästhetischen Diskurs prinzipiell offen stehen, wird ein Gros dieses Genres von filmwissenschaftlicher und filmkritischer Seite auch heute noch wenig beachtet.⁸ Der Grund hierfür liegt vor allem im Fehlen eines filmanalytischen Instrumentariums, das die *spielerische* Spezifik des Martial Arts Kinos erfassen könnte. Denn diese ist in traditionellen *erzählorientierten* Modellen kaum abbildbar. Die Erzählhandlungen des Martial Arts Kinos allerdings sind schlichtweg zu trivial, um philologisch ernst genommen zu werden.⁹ Immer wieder finden sich hier dieselben Heldengeschichten, die einfachen Plotstrukturen folgen und sich normativ allesamt auf ein simples Gut-Böse-Schema reduzieren lassen. Fünf grundlegende Erzählhandlungen identifizieren dabei Palmer u.a. im chinesischen Martial Arts Kino, das historisch gesehen gleichsam den Ursprung aller Martial Arts Genreentwicklungen bildet¹⁰:

-
- 8 Sicherlich finden sich gerade im *Auteur*-Kino Ausnahmen, beispielsweise im japanischen Martial Arts Kino *Kurosawas*. Aber auch im Hongkong Kino *King Hus*, *Tsui Harks*, *Sammo Hungs*, *Ching Siu Tungs*, *John Woos* usw. lassen sich charakteristische Filme und Filmstile identifizieren, die sich zudem narrativ und filmästhetisch von den Massen- und Billigproduktionen des Genres unterscheiden und so auch vom professionellen Filmdiskurs beachtet werden.
 - 9 Dabei ist anzumerken, dass ein Großteil der Martial Arts Filme lange Zeit ohnehin nur auf dem Videomarkt erhältlich war und oftmals nur schlecht geschnitten und synchronisiert zirkulierte. Die Erzählhandlung teilte sich nur selten mit, was dem Erfolg dieses Genres allerdings keinen Abbruch tat.
 - 10 Das Martial Arts Genre entstand im frühen 20. Jahrhundert zunächst als literarische Gattung (der *wuxia*-Roman). Diese bildeten bald die Vorlage zahlreicher Martial Arts Filme, u.a. auch für den ersten Film dieses Genres *Thief in the Car*, der 1920 in Shanghai, der damaligen Filmmetropole Chinas, produziert wurde. Mit den

1. „Shaolin versus the Wu Tang or Ching officials;
2. revolutionary uprisings, Mings versus chings, Chings versus the Republic, and the Boxer Rebellion;
3. Chinese against foreigners (the Japanese);
4. revenge against the killer of one's family or sifu, retrieval of land, a girl, or a kung fu manual;
5. and protection of the underdog.“¹¹

Topoi und Stoffe dieser Erzählhandlungen bilden vornehmlich traditionelle chinesische Legenden und Mythen der Ritter- und Schwertkämpfer aus der Zeit der Mongolenkämpfe. Diese narrativen Einflüsse können allerdings auf einige wenige, tradierte Wertmuster und Moralvorstellungen¹² minimiert werden, denn bindende *literarische* und *dramaturgische* Traditionen fehlen in der Filmproduktion Chinas und Hongkongs (und im ganzen südostasiatischen Raum) fast gänzlich.¹³ Zum einen ist die chinesische Literatur von faktualen Genres wie Chroniken und staatlichen Verwaltungsdokumenten geprägt. Zum anderen werden die fiktionalen Genres als minderwertig betrachtet. Im Gegensatz zu westlichen Konzepten, ist die chinesische Fiktion von episodischer und fragmentarischer Natur. Charaktere werden kaum ausdifferenziert, sind Standardfiguren oder werden zumindest radikal stereotypisiert.¹⁴ An Stelle einer kausal-motivational verknüpften Handlung tritt in dieser Erzählform meist die reine Aneinanderkettung von Ereignissen. In dieser kulturellen Tradition mag der Grund für die einerseits brachiale Stereotypisierung aller Hauptfiguren,

politischen Entwicklungen Ende 1940 (u.a. kriegerische Konflikte zwischen China und Japan, der chinesische Bürgerkrieg, Sieg der kommunistischen Partei Chinas) wurde die Filmproduktion nach Hongkong verlagert, wo der Martial Arts Film in den 1950er und 1960er Jahren zunehmend an Popularität gewann. Heute gehören neben Hongkong bzw. China, Japan und Korea, in denen Kampfkünste ohnehin zum Bestandteil kultureller Repertoires zählen, vor allem auch die USA zu den Hauptproduzenten von Martial Arts Filmen. In Europa finden sich insbesondere in Frankreich entsprechende Genreproduktionen (*Yamakasi*, *Les fils du vent*, *Banlieu 13*, *Kiss of the dragon*, *Chok-Dee*). ‚Independent Martial Arts Filme‘ finden sich indes weltweit (z.B. in Deutschland *Kampfansage*, vgl. auch german-kungfu.com).

- 11 Palmer u.a.: *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*, S. xiii.
- 12 Beispielsweise das chinesische Konzept des *yi*, das ein System von Bruderschaft, Ehre und Gerechtigkeit bezeichnet. Vgl. hierzu auch Teo: *Hong Kong Cinema*, S. 175ff.
- 13 Vgl. Hall: *John Woo: The Films*, S. 13-31; Seeßlen: „Bloße Hände, Goldene Ernte“.
- 14 Vgl. Hall: *John Woo: The Films*, S. 14ff.

Handlungs- und Stilelemente sowie andererseits die Nähe zu bildhaften, musikalischen, tänzerischen und insbesondere kämpferischen Ausdrucksweisen des Martial Arts Kinos liegen.¹⁵

Aber auch im Martial Arts Genre lassen sich Erzählqualitäten unterscheiden. So finden sich bereits in den Schwertkämpfergeschichten der 1960er Jahre mit der Zunahme westlicher literarischer und filmischer Einflüsse beispielsweise in King Hus Intrigen und Verrat verhandelnden Filmen *Come Drink with Me* (1966) oder *A Touch of Zen* (1969) verhältnismäßig vielschichtige Erzählungen. Allerdings verschwinden diese zunehmend mit den Massenproduktionen Hongkongs in den 1970er Jahren. Stattdessen setzt der Martial Arts Film verstärkt auf die Kampfhandlung, die nun endgültig zur *raison d'être* dieses Genres wird, während die Erzählung lediglich noch Rahmungsfunktionen übernimmt. Und so wird die Anordnung der zahlreichen Kampfsequenzen in Form einer nach Intensität und performativer Qualität variierenden Kampf-Kampf-Endkampf-Konstruktion zum wesentlichen Konzept der Dramaturgie. Wesentliches Erzählmateriale bilden dabei Kampfstile, -techniken, Waffen sowie nach Kampfstil, Waffenausrüstung und Schwierigkeitsgraden unterschiedene Figuren. Um die Vielzahl der Kampfhandlungen zusätzlich zu motivieren, kreisen die Rahmenerzählungen zudem oftmals um spezifisch *kampffaffine Milieus*, beispielsweise die der Kampfsportschulen: Hier finden sich immer wieder die gleichen charakteristischen *Figuren*¹⁶, die vornehmlich nach Kampfschulzugehörigkeit bzw. Kampfstil unterschiedenen werden, *Konflikte* wie Rache, Konkurrenz und Eifersucht, *Schauplätze* wie Arenen und Trainingshallen sowie *Ideale*¹⁷ wie Mut, Pflicht, Loyalität, Ehre und das Streben nach Sieg und Perfektion. Aber nicht nur die zentralen Elemente der Erzählung, sondern auch die Plotkonstruktionen selbst folgen dem episodisch-seriellen Duktus der Kampfhandlung:

15 In diesem Zusammenhang sei auch auf die Peking- oder Beijing-Oper hingewiesen, die für die Genese des Martial Arts Kinos gerade in bewegungs-ästhetischer Hinsicht prägend war.

16 Die Figuren Attribuierungen nach Kampfstil, Waffenausrüstung, Körpereigenschaften (vgl. die genretypischen *Bronzekämpfer*, z.B. in *The 18 Bronzemen*) sind dabei essentielle Unterscheidungskriterien der Figuren im Genre. Vgl. auch Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 11: „Individuals are distinguished less by psychology than by their adherence to a martial arts school.“

17 Sehr häufig wird auch auf die Verhaltenskodices aus der Ritterzeit zurückgegriffen, beispielsweise auf das chinesische *yi* oder das japanische *bushido*, den Kodex der Samurai (vgl. auch Anm. 12). Aber auch konfuzianistische, taoistische und buddhistische Geisteshaltungen und Moralvorstellungen, die ohnehin eng mit den asiatischen Kampfkünsten verbunden sind, finden sich als Ideale im Martial Arts Film.

By mixing and matching heroes, villains, fighting traditions, master/-student relationships, and contrary tones, martial arts moviemakers arrived at what we might call an ‚additive‘ conception of plot. Episodes and off-center incidents casually fill out the overall structure. Characters come and go, new villains may be introduced fairly late, chance meetings may provoke fights or inspiration [e.g., the discovery of a combat technique by noticing an animal’s predatory strategies]. By the standards of western plotting [...], martial arts movies look fairly ramshackle. [...] ‚This, and therefore that‘ is replaced by ‚This...and then that...and then that.‘¹⁸

Heutige Martial Arts Filme kennen freilich auch an westlichen Konventionen orientierte Plot- und Erzählkonstruktionen. Denn zum einen wurden narrative Formen westlicher Genres in das Martial Arts Kino übernommen,¹⁹ zum anderen entstand mit dem internationalen Erfolg des Genres in den USA eine eigene Genrevariante.²⁰ Wenngleich auch in diesem Prozess die Rahmenerzählungen komplexer und die Figuren psychologischer wurden, das Charakteristikum dieses Kinos bleibt die Dichte, Dynamik und Artistik der dargebotenen Aktionen.

Besonders deutlich wird dies im dominierenden Fandiskurs, wo sich Aufmerksamkeit und Reaktionen einzig der Bewegungs- und Kampfästhetik verdanken, während die Erzählhandlung allenfalls als ornamentales Beiwerk verhandelt wird.²¹ Bezeichnungen wie *Kung Fu Film*, *Karatefilm*, *Kickboxfilm*, *Ninja-*

18 Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 11.

19 Ein erster Schritt bestand in den späten 1970er Jahren darin, Kampfhandlungen der vormals historischen Szenarien und Settings in die zeitgenössische Großstadt zu verlagern (und damit zugleich auch technologische Feuerwaffen dem Waffenarsenal des Kung-Fu hinzuzufügen), vor deren Hintergrund beispielsweise dann auch Erfahrungen von Unterdrückung und Kolonialismus sowie der Konflikt von Tradition und Moderne erzählerisch verarbeitet werden konnten. Ebenso übernahm das Hongkong Kino westliche Genrekonventionen wie Comedy (vgl. Filme Sammo Hungs und Jackie Chans), Fantasy (vgl. *A Chinese Ghost Story*) und Crime (vgl. *Police Story* und das Kino John Woos). Siehe hierzu Teo: *Hong Kong Cinema*; Umard: *Film ohne Grenzen*; Kramer: *Schattenbilder*. Zum Einfluss Bruce Lee’s und der gegenseitigen Beeinflussung des Hongkong und des amerikanischen Actionkinos siehe auch Seeßlen: „Bruce Lee“.

20 Ebenfalls in den 1980er Jahren entstand in den USA das (patriotische) Genre des *American Martial Arts*, das Bewegungs-, Kampfästhetik und Dramaturgie der asiatischen Vorbilder übernahm und mit eigenen Erzählhandlungen rahmte. Vgl. hierzu Lott: *The American Martial Arts Film*.

21 Vgl. z.B. PIJ Rance: *Martial Arts*; Palmer u.a.: *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*. In beiden finden sich Bewertungskategorien, die einzig die in den Filmen dargestellten Martial Arts betreffen. Rances Auswahl der zu behandelnden Filme

film, *Samurai*film usw. machen hierbei mehr als deutlich, wie die Vielfalt der Martial Arts Filme differenziert und dadurch gleichsam auf ihr verbindendes Element verwiesen wird: nämlich auf Basis der verschiedenen waffenlosen sowie waffenbasierten Kampfkünste. Nicht anders werden die Martial Arts Filme dann auch beworben und so heißt es auf dem DVD-Klappentext des thailändischen Blockbusters *Ong-bak*:

Ting (Tony Jaa) klettert blitzschnell am Körper seines überraschten Gegenübers hoch – und spaltet ihm von oben mit beiden Ellenbogen schier den Schädel. Er ist ausgebildet in Muay Thai, dem härtesten Kampfsport der Welt – und diese Fähigkeit ist er bereit für seinen Auftrag einzusetzen.²²

Erzählrahmen in *Ong-bak* bildet der Diebstahl einer heiligen Reliquie (der Kopf einer Buddha-Statue) aus einem kleinen thailändischen Dorf. Der Protagonist Ting (Tony Jaa), der die thailändische Kampfkunst Muay Thai Boran beherrscht, wird von den Dorfältesten damit beauftragt, die Reliquie wiederzubeschaffen. Sein Weg führt ihn zunächst nach Bangkok, wo er immer wieder seine Kampffähigkeiten einsetzen muss, bis er am Ende die Reliquie findet. In einem finalen Kampf besiegt Ting seine Gegner und bringt die Statue zurück in sein Heimatdorf. So viel zum Erzählinhalt, der in seiner Grundstruktur freilich bereits in unzähligen Martial Arts und Actionfilmen Verwendung fand. Die filmkritische Auseinandersetzung mit *Ong-bak* liest sich bei Gerle dann folgendermaßen:

[*Ong-bak* ist] die harte Variante eines Jackie Chan-Films, in dem die artistischen Elemente den gewalttätigen ebenbürtig sind. Ähnlich wie bei den erklärten Vorbildern Bruce Lee, Jackie Chan und Jet Li dient die dünne Handlung lediglich als lockere Schnur für das, auf was es im Martial-Arts-Film ankommt: den Kampf Mann gegen Mann, wobei der junge Tony Jaa kein schlechter Epigone der chinesischen

spiegelt ferner eindeutige Kampfkunstpräferenzen wieder: „The martial arts film genre examined by this book is composed of movies showcasing the high-kicking, fast-punching, sword-slashing Chinese and south-east Asian martial arts. Judo and sumo have no place here“ (Rance: Martial Arts, S. 9). Noch eindeutiger liest sich ein Fankommentar zu *Ninja Warriors* auf IMDb: „If you are watching this film, you obviously have an appreciation for ninja film. [...] A similarity can be drawn with pornography; the viewer forfeits acting, plot, cinematography, whatever, for the subject matter. If you watch this film, you want to see ninjas, and that is what you get. The end fight is great, some good training scenes, and the film is enjoyably ornamented with ninja mythology.“

22 *Ong-bak* (DVD von Ascot Elite Home Entertainment 2005).

Handkanten-Stars ist. Hinzu kommt, dass der Muay-Thai-Stil, mit dem der Thailänder seine Gegner reihenweise außer Gefecht setzt, weit spektakulärer anzuschauen ist als die eher tänzerischen Bewegungsabläufe von Karate oder Kung Fu.²³

Hier zeigt sich deutlich, dass die *performative Qualität* des Kampfes und der Kampfbewegungen, die sich eben nicht nur in der filmischen Inszenierung und Choreographie entfaltet, sondern bereits den performativen Fähigkeiten der Darsteller sowie dem Bewegungsspektrum der jeweiligen Kampfkunststile zugrunde liegt, zum wesentlichen Alleinstellungs- und Differenzkriterium wird. Und so besteht für Rance darin auch das wesentliche Merkmal dieses Kinos:

The styles of fighting used by the protagonists in these movies are defined by the talents of the performers, and are also fundamental to many plot-lines.²⁴

Sowohl in obigem Beispiel als auch in Rances Genredefinition verdeutlicht sich daneben auch die *dramaturgische Funktion* des Protagonisten und seiner figuralen Ausstattung. Denn die Handlung wird im Martial Arts Kino nicht wie in konventionellen Erzählungen vom psychologischen Realismus und der motivationalen Entwicklungsfähigkeit ihres Figureninventars vorangetrieben, sondern maßgeblich durch dessen (vornehmlich statischen wenngleich auch erweiterbaren) *Kampfeigenschaften* und den notwendig daraus resultierenden *Kampfhandlungen*. In *Ong-bak* etwa erfolgt die Auftrags Erfüllung des Protagonisten eben nicht aus einer selbstmotivierten Entscheidung, sondern ist vielmehr durch seine Kampffähigkeit *bestimmt*. Während die Figur in Erzählungen gewissermaßen als gesetzter Ursprung sowie Träger der Handlung fungiert, findet sich diese im Martial Arts Kino entmachtet, indem sie zum *Objekt* ihrer figuralen Kampfeigenschaften und somit des Kampfactes wird.²⁵ Der Kampfact selbst und folglich das Spiel wird stattdessen zum Subjekt des Handlungsgeschehens. Die Motivationslogik der Erzählung wird damit erheb-

23 Gerle: „Filmkritik zu Ong Bak“.

24 Rance: Martial Arts, S. 9. Rances Definition orientiert sich dabei am Vorschlag von Mintz aus dem Jahr 1978, wonach Martial Arts Filme sich dadurch auszeichnen, dass „competence as a martial arts performer determines role and behaviour in the plot“ (Mintz: The Martial Arts Film, S. 11).

25 Vgl. in diesem Zusammenhang auch Rainer Leschkes Beitrag in diesem Band. Die narrativen Effekte der ‚narrativen Portale‘, die Leschke beschreibt, sind durchaus mit denen der Kampfacte vergleichbar – in beiden zeigt sich die strukturstiftende Kraft der Formimplementierungen, mittels der die narrative Motivationslogik maßgeblich beeinflusst wird.

lich zurückgedrängt. Stattdessen hat man es hier mit einer Motivationslogik des Spiels zu tun,²⁶ die dadurch gekennzeichnet ist, dass die (regelgeleiteten) Spielakte bzw. ihre dynamischen Vollzüge im motivationalen Zentrum des Handlungsgeschehens stehen. Der Erzählrahmen dient im Martial Arts Film lediglich noch der narrativen Plausibilisierung der Kampfakte, die hier zum grundlegenden und entscheidenden Konfliktlösungsmittel werden: ihrer primären Motivierung und Legitimierung. Denn durch diesen wird nicht nur der zentrale Konflikt der Erzählhandlung eingeführt – und es geht im Martial Arts Film stets um einen Konflikt zwischen zwei oder mehreren gegnerischen oder rivalisierenden Parteien –, sondern ebenso die normative Basisausstattung der Figuren, die diese einer Seite des Gut-Böse-Konflikts zuordnen und aus der das Primärmotiv, beispielsweise eines der Ehre, der Rache oder des sportlichen Antriebs in Wettkampfkontexten,²⁷ abgeleitet wird.

Die Gesamtdramaturgie entfaltet sich indes durch die Aneinanderkettung von einzelnen Kampfhandlungen, die zwar allesamt über eine eigene Spannungsdramaturgie und Eigenlogik verfügen, die aber in ihrer Abfolge und Kumulation eine spielaffine Steigerungslogik offenbaren, die im finalen Showdown ihre idealtypische Vollendung findet. Die erzählerisch-normativ motivierte Dramaturgie wird hier durch eine *spielerisch-additiv* motivierte ersetzt. Prototypisch findet sich dieser Handlungsverlauf beispielsweise in *Game of Death*, in der der Held (Bruce Lee als Billy Lo) – bevor er auf seinen Endgegner trifft – in einer mehrstöckigen Pagode verschiedene von Stockwerk zu Stockwerk stärker werdende Gegner besiegen muss. In *The 36th Chamber of Shaolin* ist der Protagonist (Gordon Liu als San Te) nicht von Beginn an mit Kampffähigkeiten ausgestattet. Stattdessen fokussiert der Plot das Training des Helden, das dabei ca. eine Stunde des 113-minütigen Films ausmacht. Die Dramaturgie, die erzählerisch zusätzlich durch ein in der Rahmenhandlung verhandeltes Rachemotiv motiviert wird, entfaltet sich dabei in der Addition von Kampfbewegungen, die der Held in den *Kammern der Shaolin* erlernt, und die im Endkampf zu ihrem Klimax und gleichsam zur Auflösung des erzählerischen Konflikts kommt.

In *Bloodsport* findet sich eine weitere Variante, die noch deutlicher offenbart, dass die Dramaturgie im Martial Arts Film einer Spiellogik folgt. Erzählrahmen bildet ein Kampfsportturnier, für das der Protagonist (Jean Claude van

26 Auf die Motivationslogik des Spiels wird in Kapitel IV noch einmal detaillierter eingegangen.

27 Neben dem sehr populären Rachemotiv und den simplen Wettkampf-Konflikten im Stile von ‚My kung-fu is stronger than yours!‘ finden sich im Martial Arts Kino – vor allem in den amerikanischen Genrevertretern – häufig auch Handlungsmotive aus sozialen Aufstiegsgeschichten.

Damme als Frank Dux) sein Leben lang trainiert hat. Mittel und Ziel des Dramas sind gleichsam die der Spielveranstaltung: die Einzelkämpfe des K.O.-Verfahrens und das Finale des Turniers, in dem Protagonist und Antagonist aufeinander treffen. Die dramaturgische Entwicklung verdankt sich hier fast vollständig der Logik der Spielveranstaltung. Die Legitimation und Motivation der Kämpfe ist hierbei – nebenbei bemerkt – verhältnismäßig einfach zu haben, denn diese bedürfen nur geringer erzählerischer Anstrengungen: Die etablierten Signale der Wettkampfkonstellation genügen.²⁸ Der Figur mag in der Rahmenerzählung zwar eine zusätzliche Motivation zugeschrieben werden,²⁹ doch bleibt die additive und kumulative Logik der Spieldramaturgie im Martial Arts Film von der Motivationslogik der Erzählung unberührt. Die dramaturgische Entwicklung verdankt sich hier, wie die drei Beispiele zeigen, einer spielaffinen *Levelstruktur*, die die strukturell redundanten Kampfhandlungen durch ein Ansteigen der Schwierigkeitsstufen (mehr Gegner, stärkere Gegner etc.) oder durch einen Prozess der kämpferischen Entwicklung (Addition von Bewegungen, Kampfstilen etc.) oder durch die zeitliche Ausdehnung der finalen Kämpfe in eine qualitative bzw. quantitative Steigerungsfolge stellt.

Die Kämpfe sind im Martial Arts Kino also elementare und unausweichliche Bestandteile der Fiktion. Sie sind allerdings nicht mehr nur Ziel, sondern Mittel und Movens des Dramas und somit motivationales Zentrum des Handlungsgeschehens. Und hierin liegt offensichtlich auch das Erfolgsrezept sowie das Problem der Kampfhandlung. Denn zum einen ist Innovation im Gegensatz zu konventionellen Filmerzählungen im Martial Arts Kino verhältnismäßig einfach zu generieren: Kampfkünste werden ausgetauscht, neu erfunden oder gegeneinander ins Spiel gebracht, sie werden akrobatisch und bewegungsästhetisch erweitert,³⁰ und dank der mittlerweile produktionstechnisch

28 Das Kampfsportturnier ist zudem narrativ autonom, d.h. es kann prinzipiell an jeder Stelle in der Erzählhandlung auftauchen und stellt somit eine beliebte *Spielform* im Martial Arts Kino dar. Das Turnier bzw. der Wettkampf findet sich daher in endlosen Filmen des Martial Arts Genres sowie anderer Actiongenres, beispielsweise in: *Enter the Dragon*; *Savate*; *The Quest*; *Game of Death*; *Chok-Dee*; *Ong-bak*; *Kickboxer*; *Lionheart*; *No Retreat, No Surrender*; *American Samurai*; *American Shaolin*; *Jet Li's Fearless*; *Undisputed 2*; *The Showdown*; *The Karate Kid*; *Rocky*.

29 In *Bloodsport* beispielsweise durch ein Ehrversprechen an den väterlichen Trainer, das durch die Verletzung eines teilnehmenden Freundes (Ray Jackson) im Kampf mit dem Antagonisten (Chong Li) mit einem zusätzlichen Rachemotiv verstärkt wird.

30 Vgl. z.B. die so genannte *wire work*, eine Bühnen-Technik, die es erlaubt, Darsteller an Seilen befestigt verschiedene spektakuläre Stunts ausführen zu lassen. Gerade in den Schwertkämpfer-Filmen des Wuxia-Genres finden sich diese Techniken vielfach, bspw. in den schwebenden Verfolgungsjagden in *Tiger and Dragon*.

verhältnismäßig günstig zu realisierenden Spezial- sowie CGI-Effekte kann auch der dargestellte Kampf selbst in seiner filmischen Darstellungsästhetik, die weit über konventionelle filmische Mittel wie Schnitttechnik und Zeitlupeneffekte hinausgehen,³¹ aufpoliert werden. Gleichzeitig verbraucht sich der Reiz an Kampf- und Bewegungsformen trotz ihrer Redundanzen und strukturellen Gleichförmigkeiten verhältnismäßig langsam. Der Wiederholung von Kampfakten und -bewegungen steht also nichts entgegen, solange nur hinsichtlich der Performanzen und ihrer filmischen Darstellung hinreichend Varianz generiert wird. Und auch hier zeigt sich erneut die Nähe zum Spiel, denn die Gleichförmigkeit und Wiederholung der Handlungselemente ist konstitutives Merkmal des Spiels,³² während diese in Erzählungen aufgrund ihrer narrativen Dysfunktionalität eher zurückgedrängt werden.

Zum anderen erscheint die filmanalytische Beschäftigung mit der Kampfhandlung ebenso wie mit den residualen Erzählungen im Martial Arts Kino zunächst wenig viel versprechend. Denn die Kämpfe lassen sich nur schwerlich interpretatorisch fassen, sie entziehen sich aufgrund ihrer Eindeutigkeit gewissermaßen der Sinnzuschreibung.³³ Sie verfügen zwar gerade hinsichtlich ihrer Gewaltmomente „seit jeher wenn nicht über den Charme des Anstößigen, so doch als sinnliche Attraktion zumindest über Aufmerksamkeit“³⁴. Jedoch ist der Gewaltgehalt der Kämpfe im Vergleich zu anderen Genreangeboten verhältnismäßig gering, um ernststen Interpretationsbedarf zu evozieren.³⁵ Zudem verliert dieser durch die Choreographie der Kampfdarstellung

31 So finden sich mittlerweile von *x-ray views* (*Romeo Must Die*) über Comicformen (*Kung Fu Hustle*) bis hin zur *Bullet Time* (*Araban, The One*) verschiedenste Formen ästhetischer Aufwertung im Martial Arts Kino.

32 Für Huizinga ist die Wiederholung wesentliches formales Kennzeichen des Spiels: „Sie [die Wiederholung] gilt nicht allein vom Spiel als ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau. In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge so etwas wie Kette und Einschlag“ (vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 18).

33 Freilich können auch Bewegungs- und Kampfformen prinzipiell einen interpretationsfähigen Überschuss produzieren. Die Eindeutigkeit dieser Handlungen minimiert das Bedeutungspotenzial allerdings massiv. Auch der Diskurs macht mehr als deutlich, dass interpretative Rezeptionsakte kaum eine Rolle spielen.

34 Leschke: „Gelöste Gewalt“, S. 64.

35 So übersteigen beispielsweise die Gewaltdarstellungen im von John Woo maßgeblich geprägten Genre des „Heroic Bloodshed“ (vgl. Fitzgerald: *Hong Kong's Heroic Bloodshed*) die des Martial Arts Kinos in jeder Hinsicht, sowohl qualitativ als auch quantitativ. In ihrer emanzipierten Erscheinung, die stellenweise zur bloßen Phänomenalität reduziert wird, evoziert sie neben der sinnlichen Überwältigung vor allem eben durch ihre prinzipielle Polyvalenz komplexen Interpretationsbedarf. „Gelöste Gewalt, also Gewalt jenseits festgefüger Sinnmodelle, ist aufgrund

stark an Prägnanz, so dass hinsichtlich der Attraktionskraft die Gewalthaltigkeit der Kampfhandlungen hinter die Eleganz der Kampfbewegungen tritt. Das was bleibt ist also die reine Bewegungs- und Kampfästhetik, die für Andreas Busche gar „über eine Aura des Majestätischen, Geheimnisvollen“³⁶ verfügt und so durchaus in Kategorien des Erhabenen zu behandeln wäre.³⁷ Aber auch diese ist formalästhetisch zu unauffällig, um den kulturellen Interpretationsapparat nachhaltig zu reizen. Dieser tut sich ohnehin sehr schwer, massenmediale Angebote unter Kategorien des Ästhetischen zu begreifen, vor allem wenn es sich wie beim Martial Arts Film um ein derart ‚triviales Unterfangen‘ handelt. Zwar werden unter anderem Bewegungen und Kämpfe des Martial Arts Kinos hinsichtlich ihrer choreographischen Praxis beispielsweise als Tänze³⁸ oder hinsichtlich ihrer kinematografischen Darstellung unter einem produktionsästhetischen Fokus³⁹ analysiert sowie qua symbolischer Aufladung wie beispielsweise im gender-orientierten Körper-Diskurs⁴⁰ oder in Andersons

ihres nicht vollzogenen Sinnbezugs extrem offen: Es gibt kaum Determinanten für die Sinnsetzung in der Interpretation. Genrekonventionen, kulturelle Codes, Wertdekonstruktionen verlaufen in der Regel nicht so eindeutig, daß sie zwangsläufig zu befolgende Muster für die Sinnzuschreibung auszubilden vermöchten: [...] der irritierenden Sinnlosigkeit der Gewaltdarstellungen korrespondiert so eine ungeheure Ausdehnung des Interpretationsspielraums“ (Leschke: „Gelöste Gewalt“, S. 73).

36 Busche: „Die Schlange im Schatten des Adlers“.

37 Der Bewegung der ‚Martial Arts‘ ließe sich u.a. ein (inhalts)ästhetischer Rezeptionsmodus zuschreiben, den Schiller in „Anmut und Würde“ entfaltet hat, in dem er die Schönheit der Bewegung als Anmut definiert hat: „Anmut ist eine *bewegliche* Schönheit; eine Schönheit nämlich, die an ihrem Subjekte zufällig entstehen und ebenso aufhören kann. Dadurch unterscheidet sie sich von der *fixen* Schönheit, die mit dem Subjekte selbst notwendig gegeben ist“ (Schiller: „Anmut und Würde“, S. 70). Vgl. in diesem Zusammenhang auch Röthig: „Sport und Ästhetik“. Kategorien wie Anmut und Grazie stellen Röthig zufolge für die sinnliche Schönheit des Bewegungsausdrucks Teil der ästhetischen Dimensionen des Sports darstellen.

38 Anderson schlägt vor, Kampfhandlungen als Tänze zu modellieren und mit musikalischen Kategorien wie Rhythmus, Form und Bewegung zu analysieren: „For such a purpose, stage and screen fight directors routinely use musical terminology to describe the rhythmic nature of many theatrical fights. [...] This sort of language describes choreographed martial movement in musical terms, which provides a useful alternative to static description“ (Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Vgl. auch Anderson: „Violent Dances“.

39 Bordwell interessiert sich dabei vor allem für die qua filmischer Techniken verstärkte Fähigkeit des Martial Arts Kinos, „to carry the character’s percussive energy down into the fibers of our bodies“ (Bordwell: „How to Watch a Martial Arts Movie“, S. 12). Vgl. ders.: Planet Hong Kong; ders.: „Aesthetics in Action“.

40 Siehe z.B. Tasker: Spectacular Bodies.

Konzept der „movement-story“⁴¹ gar interpretierbar gemacht, allerdings bleiben diese Herangehensweisen Ausnahmen im fandominierten Martial Arts Diskurs.

Im Martial Arts Kino besteht also schlicht kein Deutungsbedarf. Denn interpretative Bemühungen, die notwendig der hermeneutischen Differenz bedürfen, werden durch das Material nicht herausgefordert; Neues oder Abweichendes findet sich hier nur auf der Ebene der Kampfdarstellungen und diese wiederum sind trotz der spielerischer Raffinessen zu wenig fremd und distanziert, um in einem Verstehens- und Deutungsakt angeeignet zu werden. Das zeigt sich deutlich im Fandiskurs, der durch subjektive Geschmacksbekenntnisse und Bewertungshaltungen geprägt ist, die fast ausschließlich den performativen Aspekten des Kampfesgeschehens sowie der performativen Fähigkeiten der Darsteller gelten. Der Grund dafür liegt in der spielerischen Natur des Martial Arts Kinos, denn Spielformen bedürfen für ihre Verwirklichung und ihr Prozessieren keiner interpretativen Anstrengung. Spiele müssen gespielt werden. Und so markiert der Martial Arts Film gleichsam eine Rezeptionshaltung, die im traditionellen Erzählkino kaum und wenn, dann nur punktuell vorkommt:

In einem Film dieses Genres rutscht der Held, schon fast in eine ausweglose Lage gebracht, auf dem Treppengeländer eine Treppenflucht hinunter, dabei gleichzeitig aus zwei Pistolen feuernd, wobei er seine sämtlichen Gegner erledigt. Diese Szene wurde im Kino mit spontanem Beifall bedacht.⁴²

Die hier von Gregor geschilderte Reaktion der Zuschauer verdankt sich offenkundig der *performativen Qualität* der dargestellten Handlung. Und sie ist darüber hinaus prinzipiell für jede Form von Performanz vorstellbar. So finden sich

41 Vgl. Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“. Anderson schlägt vor, Einzelkämpfe mit Blick auf ihr narratives Potenzial zu analysieren, indem er sie als „movement stories“ (ebd., o.S.) konzipiert. Durch die symbolische Aufladung der choreographierten Kampfsequenzen schreibt er diesen eine erzählerisch-normative Valenz zu, modelliert diese aber auf einer individual-rezeptiven Basis, d.h. die Bedeutungszuschreibungen sind immer schon abhängig von eigenen (Bewegungs-/Kampf-/Gewalt-)Erfahrungen.

42 Gregor: „Kino in Hong Kong“, S. 34. Bei dem Genre, auf das Gregor hier anspielt, handelt es sich zwar um das Hongkonggenre des großstädtischen Detektivfilms, allerdings ist dieses hinsichtlich der Dominanz sowie der damit einhergehenden strukturellen und rezeptiven Effekte der Actionelemente mit dem Genre des Martial Arts Films vergleichbar. „Das Action-Element [...], das schon die Kung-Fu-Filme charakterisiert, bestimmt naturgemäß auch das neue Genre des Detektiv-, Polizei- oder Gangsterfilms“ (Gregor: „Kino in Hong Kong“, S. 34).

Beifallsbekundungen oder ähnliche Reaktionen freilich auch im Dispositiv des Erzählkinos,⁴³ beispielsweise während Actionsequenzen wie Autorennen, Schießereien oder spektakulärer Stunts. Überdies aber auch dann, wenn der Film selbst als Resultat performativer Praktiken in den Blick rückt. Entsprechende Reaktionen gelten dann nicht dem filmischen innerdiegetischen Geschehen, sondern vielmehr den Praktiken des filmischen Erzählens und somit produktionsästhetischen Gesichtspunkten. Sie markiert damit eine außerdiegetische Rezeptionshaltung, die freilich auch vom Film selbst provoziert werden kann, dann nämlich, wenn der Film den Zuschauer beispielsweise durch Irritation in Distanz setzt und so gleichsam seine Konstruktionsprinzipien vorführt.⁴⁴ Ohne diese rezeptiven Potenziale des Spielfilms, auf die in diesem Band bereits mehrfach hingewiesen wurde, weiter auszuloten, zeigt sich das gemeinsame Moment dieser Reaktionen darin, dass sie Resultat einer *spielaffinen Beobachtungs- und Bewertungshaltung* sind, mit der nicht mehr das *Was?*, sondern das *Wie?* des Darstellungsgeschehens den Rezeptionsprozess bestimmt.

III.

Während Erzählungen vornehmlich *interpretatorisch-identifikatorische* Rezeptionshaltungen⁴⁵ provozieren, in der die interpretativ zu vollziehende Rekonstruktion des Plots und der identifikatorisch zu vollziehende mentale Nachvollzug der Handlungsmotive des Figureninventars die funktionalen und vom Material her intendierten Rezeptionsmodi markieren, werden diese Modi im Martial Arts Film zugunsten einer *spielerisch-immersiven* und *-evaluativen* Rezeption⁴⁶ aufgegeben:

43 Der Beifall in seinen verschiedenen Realisierungen (Applaus, Lobrufe, Pfiffe usw.) markiert dabei eine etablierte, traditionelle Zuschauerpraxis in performativen (also artistischen, künstlerischen und sportlichen) Darbietungszusammenhängen wie Theater, Zirkus, Tanz, Sport usw.

44 Zu den rezeptiven Anstrengungen, die durch derartige *Spielmomente* in Erzählungen herausgefordert werden, siehe auch den Beitrag von Henriette Heidbrink in diesem Band.

45 Dabei ist völlig klar, dass auch – wie bereits angesprochen – Erzählungen nicht ausschließlich interpretatorisch-identifikatorisch rezipiert werden. Allerdings bedürfen Erzählungen für ihr Funktionieren der interpretativ zu rekonstruierenden *Fabula*, die aus der spielerischen Beobachtung allein nicht zu leisten wäre. Dass im Übrigen unterschiedliche identifikatorische Rezeptionsprozesse zu unterscheiden wären, darauf sei hier zunächst nur verwiesen. Ihrer argumentativen Entfaltung bedarf es für die obigen Ausführungen nicht.

46 Venus hat in diesem Zusammenhang die spielerische Rezeption als spezifische in Spielzusammenhängen herausgeforderte semiotische Operation konzipiert: „Das

Most people love to watch gymnastics during the Olympics, but fail to see the similarity between those athletes and the martial artists starring in these films. Yet, both strive for excellence, are great athletes, train all their lives, have strength, concentration, and grace and beauty in motion. Both are exciting to watch and fill the viewer with a feeling of exhilaration.⁴⁷

Deutlich zeigt sich in Palmers u.a. Vergleich zwischen Martial Arts Darstellern und Sportathleten die für den Martial Arts Film charakteristische Rezeptionshaltung, die auch in Spiel- und Sportzusammenhängen dominant vorherrscht: Der Zuschauer wird zum *spielenden Beobachter* und *Begutachter* regelgeleiteter Bewegungsvollzüge und -abfolgen. Und obgleich der Zuschauer hier nicht *aktiv spielt*,⁴⁸ handelt es sich doch um eine Form spielerischer Beschäftigung mit dem (Spiel)Material. Spiele sind zwar handlungslogisch dadurch gekennzeichnet, dass sie zu (regelgeleiteten) Handlungen herausfordern, also zunächst einmal *gespielt* werden müssen. Die Spielhandlung selbst ist dabei aber keineswegs nur auf ein *aktives Spielen* bzw. auf aktive Teilnahme am Spielgeschehen angewiesen. Bereits der mentale Nachvollzug einer spielerischen Darstellungshandlung auf Seiten des Zuschauers (gewissermaßen als immersives, auf Anschlussoperationen spekulierendes *Mitfiebern*) verwirklicht Venus⁴⁹ zufolge bereits ein Spiel. Ferner geht damit eine Bewertungshaltung einher, in der das Spielgeschehen nach „Maßgabe der bekannten Spielstruktur“⁵⁰ evaluiert wird. Diese spielerisch-kontemplativ und -evaluative Rezeptionshaltung, die sich

Spiel setzt [...] zu seiner Verwirklichung zwei Operationstypen voraus: Spielen und Bewerten. Der empirische Gehalt spielerischer Semiose muss zumindest teilweise im Spiel erzeugt werden (Spielen) und diese Erzeugung, der Spielverlauf, muss nach Maßgabe der bekannten Spielstruktur bewertet werden (einerseits im Sinne der Regelkonformität, andererseits nach komparativen oder absoluten Geschicklichkeits-, Strategie- und Kombinatorik-Kriterien). Beide Operationstypen können vom selben Agenten vollzogen werden, können aber auch auf verschiedene Agenten verteilt werden (Spieler/Schiedsrichter, Spieler/Publikum)“ (Venus: Masken der Semiose, S. 307f.). Im Übrigen wird hier auf eine Rezeptionshaltung verwiesen, die gerade auch für die Beziehung von Zuschauer und Spieler in Sportzusammenhängen in Anschlag zu bringen wäre.

47 Palmer u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies, S. xiii.

48 Die aktive Teilnahme am Handlungsgeschehen ist im Film nicht möglich, anders als beispielsweise im Computerspiel, bei dem das Bildschirmgeschehen maßgeblich von der Aktivität des Spielers abhängt, weil der Spieler gleichsam zum *Träger* der Darstellungshandlung wird.

49 Venus: Masken der Semiose, S. 306.

50 Ebd., S. 308.

durch die rezeptiven Operationen *Spiele* und *Bewerten*⁵¹ auszeichnet, umfasst dabei sowohl das simple Goutieren sowie den immersiven Mitvollzug von Bewegungsabläufen, die vor dem Hintergrund eines individuellen Handlungs- und Regelwissens⁵² entsprechend auch bewertet werden können. Hier rücken dann insbesondere auch die performativen und taktischen Qualitäten des Kampfesgeschehens in den Blick. Die dargestellten Bewegungsabfolgen und das zentrale Handlungsziel eines Kampfes – das Schlagen des Gegners – sind obendrein derart selbstevident, dass sie sich noch grundsätzlich jedem Zuschauer mitteilen.⁵³ Und so wird durch die Kampfhandlung eine Rezeptionshaltung angestoßen, die sowohl den Laien wie auch den Connaisseur und „cult aficionado“ anspricht, „the hardcore fan, who knows the difference between Mantis and Crane, Shaolin and *wu dang*, ‚northern leg‘ and ‚southern fist‘ [Herv. i. O.]“.⁵⁴

Somit offenbart das Kampfspiel im Martial Arts Film neben seinen performativen Qualitäten, die gemäß ihrer Regelkonformität sowie Choreographie bewertet werden können,⁵⁵ gerade auch in seiner agonalen Struktur seine gratifikatorischen Potenziale. Für den Zuschauer bedeutet dies, dass neben den performativen *Fähigkeiten* des Darstellers, auf die Palmer u.a. oben anspielen, auch der *Spielverlauf* der Darstellungshandlung zum Gegenstand der spielerischen Rezeption wird; und zwar der des einzelnen Kampfes selbst, wie auch der Abfolge der Kämpfe untereinander, wie es beispielsweise in Turnieren der Fall ist.⁵⁶ Diese Form der Spiel- bzw. Level-Dramaturgie weist dabei, wie be-

51 Vgl. ebd., S. 307.

52 Im Martial Arts Kino beispielsweise als Wissen über Bewegungsabläufe, Formen, Stile, Effekte, Anwendbarkeit usw. der verschiedenen Kampfkünste.

53 Bei komplexeren spielerischen Handlungszusammenhängen im Sport wie beim Cricket oder eben auch beim Schach teilen sich die gratifikatorischen Potenziale ohne ein Minimum an Regelwissen hingegen kaum mit.

54 Hunt: Kung Fu Cult Masters, S. 4. Dabei vermittelt der Film Hunt zufolge dem Zuschauer auch selbst dieses Wissen: „they [die Martial Arts Filme; JS] are [...] a form of learning, an ongoing ‚education‘ of the audience. Lau Kar-leung’s kung fu films teach us about the traditions and application of Southern Shaolin styles. Bruce Lee explains his ‚no style‘ Jeet Kune Do in the television series *Longstreet* (1972) and the incomplete *Game of Death/Sin and Youxi* (1972/1978)“ (ebd.).

55 Ähnlich wie beispielsweise auch bei der Begutachtung von Bewegungsabfolgen in künstlerischen Sportdisziplinen wie Eislaut, Gymnastik oder Turnen, wo regelkonforme Ausführung, Innovation, Kreativität, Ausdruck usw. der jeweiligen Kuren zum Gegenstand der Bewertung werden.

56 Agonale Spiele erzeugen durch ihre Orientierung an einem identifizierbaren Handlungsziel, dem Gewinnen, eine zusätzliche rezeptive Spannung, die sich in der Handlungsabfolge des Kampfesgeschehens entfalten: „Dramatisches, wie es kein Drama und kein Film unmittelbarer darstellen könnte, findet sich [...] in den

reits gezeigt wurde, auf die wesentliche Handlungsstruktur im Martial Arts Film hin. Die spielerische Beobachtungs- und Bewertungshaltung wird im Martial Arts Film folglich nicht nur durch die Einzelkämpfe selbst, sondern durch ihre spielerisch-additive Anordnung dominant angesprochen. Damit werden gleichsam zwei wesentliche Spielmomente in der Rezeption aktualisiert: das *Beherrschen* der Spielakte (durch die qua Regelwissen zu attribuierende regelkonforme Performanz) und das *Gewinnen* des Spiels (durch Schlagen des Gegners bzw. der Gegner).

Das gratifikatorische Potenzial des Martial Arts Films verdankt sich allerdings nicht nur seiner *Spielbarkeit*. Durch die rhythmisierte und choreografierte Darstellung des Kampfgeschehens gehen mit der spielerischen Rezeptionshaltung darüber hinaus insbesondere auch motorische Stimuli einher:

We need no special training to grasp vigorous, well-structured movement. More exactly, it's not so much that we grasp it as that it grabs us; we respond kinaesthetically, as when we tap our toes to music or hammer the air at a basketball game. These films literally grip us; we can watch ourselves tense and relax, twitch or flinch.⁵⁷

Bordwell⁵⁸ weist hier auf ein rezeptives Moment im Martial Arts Kino, das insbesondere die *kinästhetischen* Dimensionen der oben beschriebenen spielerischen Rezeptionshaltung markiert. Im Grunde genommen wird hier die *Gefühlsdimension* der durch die Kampf- und Bewegungshandlungen instantiierten rezeptiven Spiel- und Bewertungsoperationen angesprochen; ein Modus ästhetischer Rezeption also, der gewissermaßen *vorkognitiv* funktionalisiert und prozessiert wird.

sportlichen Endspielen und Meisterschaften, in denen Sieg und Niederlage, Erfolg und Scheitern so eng zusammenliegen“ (Grupe: Vom Sinn des Sports, S. 68).

57 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 244.

58 Einen ersten Erklärungsansatz für diese rezeptiven Effekte findet Bordwell in Sergei Eisensteins Konzept des „expressive movement“: „First, the filmmaker had to discover concrete actions which an actor could be trained to execute in simplified and stylized form. Then the filmmaker had to devise a way of sharpen and further dynamize the expressive movements. And at key moments these techniques could cooperate, double, and intensify one another in an assault on the spectator's senses. If the effort was successful, the force of the movement and its onscreen presentation would stir in the viewer's body a palpable echo of the actor's gesture“ (Bordwell „Aesthetics in Action“, S. 88).

Anderson⁵⁹ geht davon aus, dass vor allem die individuelle Körper- und Bewegungserfahrung, also das prozedural-sensomotorische Wissen des Einzelnen, diese Form ästhetischer Rezeption maßgeblich prägt. Ein Großteil dieses Wissens ergibt sich dabei bereits aus der Physiologie des menschlichen motorischen Systems und kann somit als intersubjektiv vergleichbar gedacht werden. Anderson zufolge ist somit prinzipiell jeder Mensch in der Lage, dargestellte Bewegungsabfolgen und -effekte affektiv nachzuvollziehen und aus dieser Haltung heraus kinästhetische Reaktionen zu erfahren:

Any given segment of the audience, although lacking [...] prior knowledge of the martial arts, will still get enough information through the viewed movement to experience some type of kinesthetic response.⁶⁰

Ein kampfkunsterfahrener Zuschauer hingegen mag das Dargestellte an eigene Kampferfahrungen zurückbinden: „That is, any members of the audience who know what it feels like to throw somebody through the air“⁶¹. Eine weitere und letzte Form kinästhetischer Rezeption verdankt sich Anderson zufolge gewissermaßen unmöglicher bzw. hochspektakulärer Bewegungen, in der vor dem Hintergrund der eigenen Bewegungsmöglichkeiten „a kinesthetic appreciation for the performer’s virtuosity“⁶² entstehen kann. In gewisser Weise sind hiermit auch *Bewegungsutopien*⁶³ angesprochen. Bewegungen also, die

59 Vgl. Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“. Anderson bezieht sich hier vor allen Dingen auf John Martins kinästhetische Theorie des Tanzes (Martin: *The Modern Dance*, 1933, zit. in: Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts Films“, o.S.). Da jeder Mensch prinzipiell weiß, wie es sich anfühlt, einen menschlichen Körper zu bewegen, kann die dargestellte Bewegung Anderson zufolge eine Reaktion auf Seiten des Zuschauers „through a process of the viewer’s muscular sympathy or empathy“ evozieren: „[...] every time a person sees another human body move, s/he implicitly understands what this movement might ‚feel‘ like“ (ebd., o.S.).

60 Ebd.

61 Ebd.

62 Ebd.

63 Der Begriff lehnt sich an den der „Steuerungsutopie“ von Jens Meinrenken an, den er in diesem Band diskutiert. Bewegungsutopien, die sich vor allem im Genre des Wuxia-Films (vgl. z.B. *Hero* und *Tiger and Dragon*) finden, rühren Andreas Busche zufolge gar an ein altes Versprechen des Kinos seit Lumières Eisenbahn: „[...] der Magie der reinen Bewegung, entbunden endlich von aller Gravitation und Logik. Eine vollkommene Einheit von Zeit und Raum bei gleichzeitiger Aufhebung der natürlichen Kontinuität von Bewegungsabläufen“ (Busche: „Die Schlange im Schatten des Adlers“). Mit Blick auf die Steuerungs- und Bildformen der *Bullet Time* sieht auch Meinrenken ein wesentliches Moment dieser Form in der

in der außermedialen Wirklichkeit nicht möglich wären, beispielsweise das Fliegen und Schweben in *Tiger und Dragon* oder die *Bullet Time*-Bewegungen in *The Matrix*. Die Unmöglichkeit dieser Bewegungen beruht allerdings weniger auf bewegungsmotorischen Grundlagen, als vielmehr auf physikalischen Gesetzen. Somit bleiben sie trotz bzw. auch gerade wegen ihrer *utopischen Virtuosität* kinästhetisch rezipierbar.

Der hier skizzierte kinästhetische Rezeptionsmodus markiert im Grunde genommen das *immersive* Moment der spielerischen Beschäftigung mit dem Kampf- und Bewegungsgeschehen im Martial Arts Kino: die Einfühlung in die psychophysische Mechanik der Kampffakte und -bewegungen. Diese allein verwirklicht allerdings noch keine spielerische Rezeptionshaltung und folglich kein Spiel. Dies geschieht erst, indem die dargestellten Kampfbewegungen vor dem Hintergrund eines (Spiel-)Regelwissens mental nachvollzogen und reflexiv evaluiert werden, sie also quasi *gespielt* und *bewertet* werden. Das Regelwissen wird folglich zum Beobachtungsinstrument von Spielformen. Um die dargestellten Bewegungsabläufe aber zu spielen, bedarf es gleichsam der immersiven Einfühlung. Der kinästhetische Modus ist der spielenden Beobachtungs- und Bewertungshaltung somit vorgelagert. Dabei ist es weniger entscheidend, in welcher Weise und Tiefe körperliche kinästhetische Effekte dann letztlich in Erscheinung treten. Diese Gefühlsdimensionen sind zu vernachlässigen, da sie ja ohnehin, wie Anderson es in seiner Heuristik abzubilden sucht, nur vor dem Hintergrund subjektiven Wissens zu beschreiben wären. Wichtig scheint hier vielmehr, dass mit dem Darstellungsgeschehen im Martial Arts Kino eine rezeptive Haltung angestoßen wird, die nicht nur kognitiv, sondern vor allem auch somatisch und emotiv funktioniert:

You know how after you watch a Kung-Fu Movie, you feel like you're a bad motherfucker?⁶⁴

They offer us the illusion of mastering the action.⁶⁵

Dass es sich bei dem kinästhetischen Rezeptionsmodus im Übrigen um einen sehr massenwirksamen handelt, mag die Attraktivität und Popularität des Martial Arts Kinos und der Spielform des Kampfes zusätzlich begründen.⁶⁶

Verdichtung von Raum und Zeit, in der die dargestellte *Bullet Time*-Bewegung skulpturale Qualitäten gewinnt.

64 Anderson: „Kinesthesia in Martial Arts“, o.S.

65 Bordwell: Planet Hong Kong, S. 244. Der hier von Bordwell beschriebene rezeptive Eindruck, das dargestellte Kampfgeschehen gewissermaßen *gemeistert* zu haben, verdankt sich dabei insbesondere der immersiven Einfühlung.

66 Das gilt freilich auch für jede Bewegungsform in Darbietungskontexten wie im Theater, Tanz, Zirkus und Sport.

Denn dieser Modus funktioniert auch unabhängig von der reflexiven und analytischen Beobachtung und Bewertung und bedarf daher prinzipiell keinerlei intellektueller Anstrengungen auf Seiten des Zuschauers. Spielerische Raffinesse des Martial Arts Kinos offenbaren sich allerdings erst mit einer regelwissenbasierten reflexiven Evaluation des Kampfgeschehens. Wesentliche gratifikatorische Potenziale des Martial Arts Kinos entfalten sich vor allem also auch auf Basis von Kennerschaft. Nebenbei bemerkt wird mit dem kinästhetischen Modus auf eine Rezeptionshaltung verwiesen, die auch für jede Actionsequenz im Film in Anschlag zu bringen wäre. Denn wenngleich auch „the sheer kinetic energy and an ability to exhilarate the viewer“⁶⁷ ein wesentliches Moment des Martial Arts Kinos zu markieren scheint, findet sich dieses gratifikatorische Potenzial freilich bei jeder (filmischen) Darstellung menschlicher Bewegungsabläufe.

IV.

Die vorangegangenen Überlegungen haben gezeigt, dass der Martial Arts Film im Gegensatz zu konventionellen filmischen Erzählungen nicht auf interpretative Bemühungen angewiesen ist. Der Versuch mit Deutungs- und Verstehensinstrumentarien an den Martial Arts Film zu gehen, führt stattdessen unweigerlich dazu, diesen als *trivial* abzustempeln. Denn die Erzählhandlungen vermögen kaum zu überzeugen und die Spielform des Kampfes verlangt eine spielaffine Rezeptionshaltung. Das *Zusammenspiel* von Erzählhandlung und Spielform allerdings verweist im Martial Arts Film auf einen auffälligen Form- und Funktionszusammenhang, der hier bereits skizziert wurde und im Folgenden unter dem Gesichtspunkt seiner medienmorphologischen Spezifik erneut aufgegriffen werden soll.

Rücken Spielformen und Spielfunktionen und ihre performativen, taktischen und strategischen Aspekte in den Vordergrund des filmischen Darstellungsgeschehens, werden die Interpretations- und Identifikationsangebote systematisch mehr oder weniger stark konterkariert. Die interpretativ-identifikatorische Rezeptionshaltung kann dann zugunsten einer spielerisch-immersiven und -evaluativen aufgegeben werden. Auch wenn mit der Dominanz der Kampf- und Bewegungsformen im Martial Arts Kino vornehmlich ein solcher spielaffiner Rezeptionsmodus korrespondiert, handelt es sich hier jedoch keineswegs nur um eine reine Sport- und Spielveranstaltung, sondern freilich immer noch um eine filmische Erzählung.

67 Palmer u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies, S. xiii.

Und so finden sich auch in den Martial Arts Filmen Figuren und Ideale, mit denen sich ein Zuschauer *identifizieren* kann. Ihre Funktionen beschränken sich allerdings auf die narrative Plausibilisierung des Kampf(spiel)geschehens. Damit ist gleichwohl etwas gewonnen, was in Spielzusammenhängen nur selten vom Spiel selbst geleistet werden kann: die normative Aufladung der am Spiel Beteiligten.⁶⁸ Denn indem diese nicht mehr nur qua Funktion, sondern als *Erzählfiguren* agieren, wird die in Spielumgebungen eigentlich unerlässliche Chancengleichheit gleichsam überwunden. Die Spielparteien sind nicht mehr bloß Funktionsstellen im Spielgeschehen, sondern handelnde bzw. spielende *Personen*⁶⁹, die normativ in *Gut und Böse* differenziert werden. Dem Zuschauer wird durch diesen narrativen Prozess der Personalisierung die Entscheidung, welchem *Team* er folgen bzw. welche *Spielfigur er spielen soll*, gewissermaßen abgenommen. Obendrein wird er nur selten enttäuscht werden, denn sofern die Erzählhandlung den Helden nicht scheitern lässt, geht das Spiel meist zu seinen Gunsten aus – er gewinnt.

Die Figuren allerdings bleiben ohne große Tiefe und ausgearbeitete Geschichte. Ihre zumeist einfach konstruierten Handlungsmotive (Rache, sportlicher Ehrgeiz, Loyalität etc.) dienen ohnehin nur der Motivierung möglicher Kampfhandlungen.⁷⁰ Die Motive allerdings sind derart unspezifisch und allgemein, dass die Figuren hinsichtlich ihrer motivationalen Ausstattung kaum zu unterscheiden sind. Die Qualitäten von Figuren verdanken sich vielmehr der kämpferischen Performanz, d.h., indem den Figuren durch die spielerische Rezeptionshaltung raffinierte kämpferische Leistungen und Regelbeherrschung attribuiert werden, bedürfen sie keiner weiteren psychischen und emotionalen Tiefe. Denn sie bleiben – zumindest in der erzählten Geschichte – Träger der Handlungen, obwohl sich das Handlungsspektrum meist nur auf den Kampf reduziert (handlungslogisch gesehen, fungiert die Figur nicht als Subjekt des Handlungsgeschehens, sondern als Objekt des Kampfactes). Ihre Funktionalität beweist sich vielmehr im erfolgreichen Ablauf der Kampfhandlungen.

68 Dieser Prozess ist in Spiel- und Sportzusammenhängen ungleich komplexer: hier greifen neben individuellen Sinnmustern vor allem auch soziale, kulturelle und sportspielspezifische Faktoren. Fantum und Teampräferenzen sind beispielsweise im Fußball kaum vom Spielgeschehen selbst abzuleiten. Vgl. hierzu auch Grupe: Vom Sinn des Sports, S. 53ff. Zur Narrativierung von Sportberichterstattungen im Fernsehen siehe auch Neitzel: „Fußball – gespielt und erzählt“.

69 Indem die Figur in Erzählungen gewissermaßen als gesetzter Ursprung der Handlung fungiert, kann diese in der Rezeption zum *personalen Subjekt* werden.

70 Indem Figuren mit einfachen Motiven ausgestattet sind, generieren sie gewissermaßen auch ein höheres Identifikationspotenzial. Motive wie ‚für eine Sache einstehe‘ sind quasi derart unspezifisch und gleichsam ‚universal‘, dass sich fast jeder damit identifizieren kann.

Und so liegt in der Eindeutigkeit der Figuren auch der Grund, weshalb diese samt ihrer Motive eingängig und narrativ plausibel wirken.

Die Figuren im Martial Arts Film fungieren somit zumindest funktional als personalisierte *Spielfiguren*⁷¹ – das zeigt sich vor allem in der Funktionalisierung sowie Darstellung der Nebenfiguren: Sie dienen lediglich als Spielmaterial für die Protagonisten, sind also spiellogisch gesehen nichts weiter als Hürden bzw. Hindernisse im Sinne des regelgeleiteten Spielablaufs. Zudem werden diese oftmals nur nach äußeren Merkmalen unterschieden, wie beispielsweise in *Enter the Dragon*, wo sich Lee (Bruce Lee) in einer der Endszenen einer Vielzahl in Karateanzügen gekleideter Gegner stellt, oder in *The Quest*, wo die einzelnen Figuren durch die traditionelle Kleidung ihres jeweiligen Kampfstils unterschieden werden. Diese Figuren, deren prinzipielle Kampffähigkeit sowieso schon zur figuralen Grundausrüstung gehört, werden dabei nur selten erzählerisch-motivational eingeführt. Diese Form der Figurenausrüstung dient vorwiegend dazu, gegnerische Parteien voneinander unterscheidbar zu machen.

Auch die anderen wesentlichen Elemente der Erzählhandlung finden sich im Martial Arts Film spielerisch *eingefärbt*. Neben den eindeutig identifizierbaren Spiel-Räumen und -Szenerien wie Boxringe, Arenen und Gefahrenparcours (z.B. die Trainings-Kammern in *The 36th Chamber of Shaolin* oder *American Shaolin*) weisen auch die genretypischen Kampfsportschulen, Pagoden, Hinterhöfe, treppengesäumten Wirtshäuser usw. spiellogische Entsprechungen auf: sie begrenzen⁷² ebenso wie sie zusätzliche Handlungen motivieren (vgl. z.B. *Yamakasi*, *Les fils du vent* oder *Ong-bak*: Treppenhäuser, Fassaden, Autos, Menschen etc. werden gleichsam zu herausfordernden Hindernissen und Spielgeräten eines Parcours).⁷³ Mit der Pagode und freilich mit jedem weiteren verschiedene Räume beinhaltenden Ort, wird zudem das Spielprinzip des Levels sinnfällig umgesetzt wie bereits am Beispiel von *Game of Death* beschrieben. In *The Matrix* hingegen wird das Spiel in einen eigenen narrativierten Raum, in dem eigene Fiktionskonventionen gelten, verlagert: in die Matrix, „a world without rules and controls, without borders or boundaries, a world

71 Im Gegensatz zu Erzählfiguren sind Spielfiguren dadurch gekennzeichnet, dass ihr Motivations- und Handlungsspektrum regelgeleitet und oftmals statisch ist. Spielfiguren sind kaum entwicklungsfähig.

72 Spiele finden immer innerhalb wie auch immer realisierter „Grenzen von Zeit, Raum und Sinn“ (Huizinga: *Homo Ludens*, S. 146) statt. Spielfelder markieren in diesem Sinne die für das Spiel so notwendige Innen-Außen-Grenze. In ihrer narrativen Einbettung der Spielfelder verschwindet diese Grenze zunehmend, allerdings bleiben die funktionslogischen Entsprechungen erhalten.

73 Vgl. in diesem Zusammenhang auch Distelmeyer: „Die Tiefe der Oberfläche“, S. 85. Distelmeyer verweist dabei auf Räume und Orte, die spezifische Anschluss-handlungen motivieren.

where anything is possible“⁷⁴. Die Matrix wird selbst zum Spielfeld mit expliziten Spielregeln: Alles ist möglich. Und so werden auch hier auf einfache Weise die (zumal *utopisch virtuos*) Kampffakte narrativ plausibilisiert.

Im Martial Arts Film lässt sich zudem der auffällige Gebrauch von Waffen und ähnlichen *Spielmitteln* beobachten: Schwerter, Speere, Feuerwaffen aber auch *Superkräfte* (z.B. Unverwundbarkeit wie in *Bulletproof Monk*, magische Fähigkeiten wie in *A Chinese Ghost Story* usw.) und *Spezialtechniken* (beispielsweise der *Dim Mak* in *Bloodsport* oder die *5-Finger-Herz-Pressur-Explosions-Technik* in *Kill Bill 2*). Die Verwendungsweisen und Anwendungskontexte dieser Spielformen bedürfen dabei kaum zusätzlicher erzählerischer Motivation; ihr Handlungszusammenhang sowie ihre kausalitätsstiftende Kraft wird auch hier mehr als deutlich: Sie motivieren Kämpfe.

Zuletzt entsprechen auch die narrativen Ideale und Ziele der Martial Arts Filme spielerischen Handlungsmomenten: Indem der Kampf zum wesentlichen Mittel der Konfliktlösung wird, ist er gleichsam auch der zentrale Motor aller Erzählhandlungen. Es geht im Martial Arts Kino folglich stets darum, einen wie auch immer plausibilisierten Konflikt zwischen zwei oder mehreren gegnerischen oder rivalisierenden Parteien dadurch zu lösen, dass ein entscheidender Kampf gewonnen wird, ein oder mehrere Gegner endgültig geschlagen werden oder eine alles entscheidende Kampftechnik oder -fertigkeit erlernt wird. Die Einlösung des narrativen Versprechens ist gleichsam immer schon mit Beendigung bzw. Gewinnen des Kampfes gegeben.⁷⁵ Und auch bei diesen wesentlichen Erzählradikalen handelt es sich im Grunde genommen um narrativierte Spielfunktionen, denn wie Huizinga deutlich macht, funktionalisiert das Spiel stets einen „*Kampf um etwas* [Herv. i. O.]“⁷⁶. Dieses agonale Prinzip liegt somit jedem Martial Arts Film zugrunde,⁷⁷ so dass mit dem Kampffakt eine prägnante Spielform – als kompositorisches Prinzip – im Zentrum des Handlungsgeschehens fungiert.

Man hat es im Martial Arts Film folglich mit einer medienmorphologisch auffälligen Verschaltung narrativer und spielerischer Formen zu tun, die auf

74 Morpheus (Lawrence Fishburne) in *The Matrix*, zit. in: Hunt: Kung Fu Cult Masters, S. 185.

75 Das Kampfspektakel im Martial Arts Kino hat, um mit Leschke zu sprechen, also „jene Eigenqualität gewonnen, die die ausstehende Einlösung des narrativen Versprechens vergessen macht“ (Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 8).

76 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22. Vgl. auch Anm. 1.

77 Dieses ludische Prinzip offenbart sich wie bereits dargestellt insbesondere auch in der dramaturgischen Anordnung der Kämpfe untereinander: in der sich aus der Wiederholung und Gleichförmigkeit seiner Elemente ergebenden additiven und kumulativen Levelstruktur.

wesentlichen Formebenen medialer Angebote Effekte entfalten: auf der Ebene der *Konstruktion* (logische Verknüpfung der Einheiten) und des *Materials* (Darstellung des Inhalts).⁷⁸ Einerseits lassen sich strukturelle Effekte der Implementierung von Spielformen in Erzählungen beobachten (Verwirklichung einer Spiellogik), andererseits der morphologische Zusammenhang von Spielformen und narrativer Gestaltung (kampffähige Figuren, Orte etc.). Um diese Zusammenhänge zu modellieren, bietet es sich an, auf Kenneth Burkes quasi-analytisches System der Motivgrammatik zurückzugreifen.⁷⁹

Burkes Handlungsmodell unterscheidet dabei fünf Dimensionen, die jedem Handlungssystem zugrunde gelegt werden können: „agent“ (Handlungsträger) – „agency“ (Handlungsmittel) – „scene“ (Handlungsort) – „act“ (vollzogene Handlung) – „purpose“ (Handlungsabsicht, -ziel).⁸⁰ Die Handlungs- und Motividimensionen für die Handlungssysteme der Erzählung und des Spiels lassen sich idealtypisch wie folgt konkretisieren:

	agent	agency	scene	act	purpose
Erzählung	Erzählfigur(en)/ Charakter(e)	Ordnung der Dinge, spezifische Objekte (z.B. das <i>Elixier</i>)	Raumzeitlich spezifizierte Welt	Konfliktlösung	Aufhebung/ Ende des Konflikts
Spiel	Spielfigur	Spielzeug/ Spielgerät	Spielfeld	Spielzüge	Sieg/ Idealverlauf

Abbildung 1: Idealtypische Füllung der Burke’schen Handlungspentade

78 Mediale Formen lassen sich nicht nur auf den Ebenen des *Materials* und der *Konstruktion* differenzieren, sondern daneben auch auf der Ebene der *Komposition* (Konfiguration der sinnlich wahrnehmbaren Einheiten). Die Logik dieser medienanalytischen Dreiteilung markiert dabei gleichsam die elementare, funktionale und formale Dimension medialer Sachverhalte.

79 Vgl. Burke: A Grammar of Motives. Zur Funktionalisierung des Burkschen Handlungsschemas als Vergleichsperspektive für Spiel- und Erzählanalysen siehe den Beitrag von Jochen Venus in diesem Band sowie Venus: Masken der Semiose, S. 323-324.

80 „In a rounded statement about motives, you must have some word that names the *act* (names what took place, in thought or deed), and another that names the *scene* (the background of the act, the situation in which it occurred); also, you must indicate what person or kind of person (*agent*) performed the act, what means or instruments he used (*agency*), and the *purpose*. Men may violently disagree about the purposes behind a given act or about the character of the person who did it, or how he did it, or in what kind of situation he acted; or they may even insist upon totally different words to name the act itself. But be that as it may, any complete statement about motives will offer *some kind* of answers to these five questions: what was done (*act*), when or where it was done (*scene*), who did it (*agent*), how he did it (*agency*), and why (*purpose*)“ (Burke: A Grammar of Motives, S. xv).

Ein wesentlicher Unterschied zwischen den Handlungssystemen des Spiels und der Erzählung lässt sich dabei vor allem hinsichtlich ihrer jeweiligen morphologischen Schwerpunkte markieren. Während in Erzählungen die Erzählfigur (*agent*) als Subjekt des Handlungsgeschehens und gleichsam als wesentlicher Identifikationsanker der Rezeption fungiert, liegt der morphologische Schwerpunkt im Spiel auf dem Spielakt bzw. auf dynamischen Vollzügen (*act*), die freilich vor dem Hintergrund eines Regelwerks realisiert werden und so auch auf Basis eines Regelwissens gespielt und bewertet werden können. In ihren konkreten Materialisierungen verwirklichen Erzählung und Spiel wiederum unterschiedlich relevante Formzusammenhänge, die aber allesamt auf ihr jeweiliges morphologisches Zentrum verweisen (vgl. Abb. 1.). Spielfiguren (Spielsteine, Spieler), Spielgeräte (Karten, Bälle, Würfel), Spielfelder (Parcours, Arenen, Tabellen) und Spielziele (Gewinnen, Beherrschen, Lösen) in Spielzusammenhängen motivieren zwar jede für sich unterschiedliche Spielakte, sie bleiben aber auf den Akt ausgerichtet. In Erzählungen dagegen werden durch die *agency*- und *scene*-Dimensionen vornehmlich die Fiktionskonventionen etabliert und so gleichsam die diegetische Welt, in der die Figuren agieren, narrativ plausibilisiert. Die *act*- und *purpose*-Dimensionen dienen wiederum der normativen Aufladung der Erzählfiguren, die für die Etablierung des narrativen Konflikts unabdingbar ist.

Zwei wesentliche morphologische Logiken lassen sich in diesem Formzusammenhang anhand der Burke'schen Motiv- bzw. Formgrammatik⁸¹ entfalten: die *ways of placement*, die Platzierung von Motiven innerhalb der Pentade, sowie die *ratios*, welche die aus der Platzierung der Motive resultierenden Motivverhältnisse zwischen Handlungsdimensionen der Pentade bezeichnen. Die fünf Dimensionen finden sich in ihren konkreten Materialisierungen gewöhnlich in einem spezifischen Handlungszusammenhang, der sich aus der jeweiligen Platzierung von Motiven ergibt. Dieser Handlungszusammenhang folgt dabei idealiter den „principles of consistency“⁸² und „determination“⁸³. Gemeint ist hiermit, dass ein motivationales Zentrum die restlichen Dimensionen derart prägen kann, dass diese immer auch auf dieses Zentrum verweisen und

81 Der Motiv-Begriff weist in diesem Zusammenhang eine semantische Ambivalenz auf, indem er *Antrieb* und *Beweggrund* einer Handlung ebenso wie das ästhetische *Thema*, wie es beispielsweise in der Kunst und Musik verwendet wird, bezeichnet. Auch der Formbegriff weist eine ähnliche Zweiseitigkeit auf. So lässt sich mit diesem ebenso eine strukturelle Einheit im Sinne einer gelösten und isolierten Form wie eine *Formfunktion* und *-effekt* denken. Indem der Formeffekt vor allem hinsichtlich seiner strukturellen Effekte als Handlungsdeterminante stark gemacht wird, lassen sich Motiv und Form hier synonym verwenden.

82 Burke: A Grammar of Motives, S. 9.

83 Ebd., S. 15.

so bestimmte formrelevante *ratios* entstehen. Gleichsam kann sich auf diese Weise eine synekdocheische Beziehung zwischen den Dimensionen herausbilden, Burke spricht hier vom „container and thing contained“⁸⁴, eine Handlungsdimension beinhaltet gewissermaßen die andere und vice versa – je nach Perspektive.

Auf dieser Basis lassen sich nun auch die strukturellen Formeffekte beschreiben, die sich aus der Motivkraft der Spielform des Kampfes ergeben. Denn als *act*-Form markiert die Kampfhandlung die *zentrale* Form spielerischer Handlungszusammenhänge, mit deren Implementierung in die Erzählung gleichsam ein Prozess der Motivplatzierung (*placement*) realisiert wird. Und so tendieren auch die anderen Dimensionen dazu, unter dem Gesichtspunkt der dominanten Spielform Gestalt zu gewinnen und formrelevante *ratios* auszubilden. Der Kampfakt als motivationales Zentrum im Martial Arts Film kann somit wie oben skizziert in allen anderen Dimensionen *beinhaltet* sein: *agent-act* (kampfaffine Figuren), *agency-act* (kampfaffines Gerät, bzw. kampfaffine Techniken und figurale Eigenschaften), *scene-act* (kampfaffine Spielfelder), *purpose-act* (kampfaffine Ideale). Entscheidend aber ist, dass nicht alle *ratios* gleichermaßen formrelevant erscheinen.⁸⁵ Dies hängt maßgeblich von der narrativen Gestaltung des jeweiligen Materials ab. Die *agency-act ratio* wird beispielsweise dann wichtig, wenn in der Geschichte Waffen, Kampftechniken oder Kampfeigenschaften eine zentrale Rolle spielen, wie z.B. in *Snake in the Eagle's Shadow*, in dem die Kampftechnik zum entscheidenden Mittel der Konfliktlösung wird und daher über weite Strecken das Lernen dieser Techniken in den Vordergrund gerückt wird. In *Blade* beispielsweise sind es die verschiedenen Waffen wie Silberpfeile, silberne Schwerter, knoblauchgetränkte Projektile usw., die zu wesentlichen Mittel gegen die gegnerischen Vampire werden und auffällig in Szene gesetzt werden. Dennoch finden sich hier *alle* Formdimensionen spielerisch geprägt, indem sie gleichsam der Motivation von Kampfhandlungen dienen.

Der Gesamtzusammenhang der Handlungsdimensionen unterliegt gewissermaßen einem morphologischen Band, d.h. indem Spielformen in Erzählun-

84 Ebd., S. 3.

85 Gleiches gilt freilich auch für Formzusammenhänge in Spielen. In Ballspielen wie Fußball beispielsweise scheint die *scene-act* Relation formrelevanter als die der *agent-act*. Die Handlungsvollzüge sind zwar auch im Fußball von den Spielern abhängig, doch werden die für das Spiel entscheidenden Handlungsvollzüge vor allem durch das Spielfeld motiviert und begrenzt: Je nach Ort auf dem Fußballfeld sind spezifische Spielakte nicht nur erlaubt bzw. untersagt, sondern gleichsam ‚sinnvoll‘ und besonders anschlussfähig. In Kartenspielen wiederum ist das Spielfeld kaum relevant. Die Handlungen werden hier vor allem vom Spielmaterial – den Karten – determiniert.

gen implementiert werden, können je nach Form bestimmte Handlungsdimensionen zu morphologischen Schwerpunkten werden und so gleichsam das Handlungsgeschehen spielerisch prägen, insofern also auch narrative Strukturen determinieren. Das motivationale Zentrum wird funktionslogisch gesehen zum Subjekt des Formzusammenhangs. Im Martial Arts Film ergibt sich folglich ein auf den Kampfsakt ausgerichteter spielerischer Formzusammenhang, in der nicht mehr wie in konventionellen Erzählungen, die *agent*-Position motivational als entscheidend dargestellt wird, sondern die Kampfhandlung. Man hat es im Martial Arts Film also gleichsam mit *Erzählungen von Spielen* zu tun. Und zwar in der Art, dass das Handlungsgeschehen hier einen spielerischen Form- und Funktionszusammenhang konstituiert, der vor dem Hintergrund eines narrativen Form- und Funktionszusammenhangs profiliert wird.⁸⁶

Nicht jede Spielformimplementierung weist dabei aber diese syntagmatischen Effekte auf. Denn Spielformen können problemlos in Erzählungen implementiert werden, so lange die *agent*-Position das motivationale Zentrum bleibt. Spielformen in diesem Sinne realisieren dann keine Form des *placement*, sondern fungieren als narrativ-autonome Zwischenspiele der Erzählung⁸⁷, die von der Narration problemlos verarbeitet werden können. Solche Spielformen verfügen nämlich prinzipiell „über keinen notwendigen Ort innerhalb der Narration“, sondern sie lassen sich „bedenkenlos von vorne nach hinten kopieren“⁸⁸, wie beispielsweise Verfolgungsjagden, Stuntsequenzen oder auch konkretisierte Spielsequenzen wie Basketballspiele oder Pokerpartien.⁸⁹ Auch in *The Karate Kid*, *Rocky* oder *Troy* beispielsweise fungieren die Kampfsequenzen als autonome Actionsequenzen ohne strukturelle Effekte. Als Ziel des Dramas realisieren die Kämpfe hier zwar eine eigene Spannungsdramaturgie, allerdings wird die narrative Mechanik durch die Spielform nicht irritiert; der narrative Progress bleibt vornehmlich kausal motiviert und wird vom Figureninventar vorangetrieben. Man hat es hier vielmehr mit zwei parallel verlau-

86 Das Spielgeschehen selbst bleibt u.a. insofern narrativ strukturiert, als es Anfang, Mitte und Ende kennt.

87 „Implementiert man jedoch Spielsequenzen in Narrationen, dann verhalten sich diese Sequenzen narrativ neutral. Sie füllen Erzählzeit und führen ebenso spektakulär wie zuverlässig zur gewünschten Entscheidung. Einer derartigen Logik unterliegt noch jede Verfolgungsjagd im Film. Die möglichst opulente Inszenierung sinnlich wahrnehmbarer Differenzen in Wettkampf-Konstellationen fungiert in Narrationen als eine Art spielerischer Joker, als Füllmaterial mit Eigenspannung und Eigenlogik, das nahezu an jedem narrativen Ort anzubringen ist“ (Leschke: „Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 6); vgl. auch Anm. 4.

88 Ebd., S. 7.

89 Vgl. z.B. *Casino Royale*, in der die Pokerpartie ein wesentliches Spannungselement der Erzählhandlung darstellt.

fenden Handlungslogiken zu tun, indem die Dramaturgie der Kampfspiele mit der Gesamtdramaturgie der Erzählung gleichgeschaltet wird, wobei letztere dominant bleibt und erstere Surplus wird.

Indem allerdings Kampfsequenzen wie im Martial Arts Film *wiederholt* auftauchen, entfaltet die *act*-Dimension ihre formstiftende Kraft. Die Kämpfe rhythmisieren nicht nur das Handlungsgeschehen und übernehmen dadurch auch Rahmungsfunktionen, sondern die *agent*-Position der Erzählung wird in diesem Prozess des *placement* gleichermaßen entmachtet, so dass die Motivationslogik der Erzählung konterkariert und eine eigene spielerisch-additive Mechanik verwirklicht wird. Freilich kann man diesen medienmorphologischen Tendenzen entgegenwirken, indem die *agent*-Position dadurch gestärkt wird, dass zusätzliche Handlungsmotive eingeführt werden, die nicht der Kampfhandlung dienen. Dies lässt sich beispielsweise in Martial Arts Mischgenres wie der Kung-Fu Romanze (vgl. z.B. *Tiger and Dragon* oder *House of Flying Daggers*) beobachten, in denen gewissermaßen zwei Formtendenzen gegeneinander laufen: Einerseits bleibt die Kampfhandlung wesentliches Konfliktlösungsmittel, andererseits wird das *morphologische Band* beispielsweise durch eine Liebesgeschichte nicht konsequent beibehalten. Figuren erhalten zusätzliche Motive, weitere Konflikte und Handlungsziele werden eingeführt und diese dienen allesamt nicht der Kampfhandlung; Erzählhandlungen solcher Art wirken oftmals schlicht aufmoduliert.

Das wiederholte Funktionalisieren einer Spielform realisiert folglich struktur determinierende Kräfte, indem diese durch die Rhythmisierung des Handlungsverlaufs zum motivationalen Zentrum des Handlungsgeschehens werden kann. Ein einmaliges Auftauchen ist hingegen problemlos von der Narration zu verarbeiten. Spielformen entfalten ihre syntagmatische Wirkung also vornehmlich durch ihren *reflexiven* Gebrauch. Der Vorteil solcher Formimplementierungen liegt dabei auf der Hand: Figuren, Handlungen, Orte usw. müssen erzählerisch kaum mehr motiviert werden und wirken dennoch narrativ plausibel; ein performativ überzeugender Protagonist beispielsweise muss nicht großartig narrativ entfaltet werden, der Kampf bzw. die Kampffähigkeit selbst wird zum Prinzip der Figurencharakterisierung (z.B. in *Blade* oder *The Matrix*). Mit den Kampfhandlungen können zudem auf sehr einfache Weise Entscheidungen herbeigeführt werden, die narrative Strukturen gleichsam zu Ende führen.

Spielformen in Erzählungen ermöglichen zudem Anschlusshandlungen, die narrativ nur schwerlich zu motivieren wären und somit neue Möglichkeiten der Konstruktion von Plotstrukturen. Spielformen erlauben zudem Schwächen in der Figuren-, Konflikt- und Plotkonstruktion auf einfache Weise zu ‚überspielen‘. Denn indem Kampfhandlungen auffällig im Material auftauchen, wird die interpretativ-identifikatorische Rezeptionshaltung ohnehin durch eine

spielerisch-immersive und -evaluative abgelöst. Und die *Qualität* dieser Filme verdankt sich in dieser Rezeptionshaltung der spielerischen Raffinesse. In Raymond Lees *Dragon Inn* wird dies gleichsam explizit vorgeführt, wenn die durchaus komplexe militärische Intrigen und Verrat verhandelnde Erzählung nach 90 Minuten damit endet, dass die Gefolgsmänner des Helden verkünden: ‚Oh, we’re going to fight anyway. Let’s start now!‘ Der Plotverlauf wird plötzlich aufgegeben und *deus-ex machina* Konstruktionen bestimmen den Fortgang: bereits ausgeschiedene Figuren tauchen wieder auf und andere verschwinden einfach, ohne dass dies in irgendeiner Form erzählerisch motiviert und aufgelöst wird. Das gratifikatorische Potenzial des Films wird damit aber keineswegs gemindert.

Unter den Produktionsbedingungen heutiger Massenangebote ermöglichen Spielformen daher eine willkommene Möglichkeit, Aufmerksamkeit zu generieren. Und so finden sich gegenwärtig Spielformen gerade auch des Martial Arts Kinos zuhauf im massenattraktiven Film. *Kill Bill Vol. 1* und *Vol. 2* sowie *The Matrix* und *Blade* sind beste Beispiele dafür, dass die Vielzahl der Formen des Martial Arts Films im Hollywoodkino angekommen sind: So finden sich neben den Martial Arts Kämpfen genretypische Figuren (Pai Mei in *Kill Bill Vol. 2*), Waffen (Katanas, Nunchakus, Wurfsterne etc.), spielaffine Szenerien (die Matrix), Kampfgesten (die Bruce-Lee Handbewegung von Neo in *The Matrix*), Spezialtechniken (z.B. der gesprungene Schwertangriff von Achilles in *Troy*), Trainingssequenzen (z.B. *Rocky*, *The Matrix*, *Kill Bill Vol. 2*) usw. Bei all diesen Formen handelt es sich um prägnante Spielformen des Martial Arts Kinos, die gleichsam allesamt die Kampfhandlung mit beinhalten. Sie funktionieren als Metonymien und als Metonymien können diese Formen Kampfhandlungen motivieren und ihre strukturdeterminierende Kraft entfalten. Kampfhandlungen lassen sich zudem leicht variieren, so dass auf einfache Weise ein Großteil der Erzählzeit spektakulär und massenwirksam gefüllt werden kann. Dass durch die formstiftende Kraft der Kampfhandlung die Motivationslogik der Erzählung irritiert wird, tut dem ganzen keinen Abbruch. Im Gegenteil, kann so doch zugleich das dramaturgische Potenzial spielerischer Handlungszusammenhänge nutzbar gemacht werden.

V.

Die vorangegangenen Überlegungen sollten insbesondere auf zwei wesentliche Formdimensionen aufmerksam machen: die Funktionslogiken der Formimplementierung sowie die rezeptiven Effekte der Spielform des Kampfes. Denn erst in der Perspektivierung beider Dimensionen der Form, der Angebotsseite sowie der *Psychologie* der Form, entfaltet sich ihre morphologische Prägnanz.

Von rezeptiver Seite verwirklichen sich Spielformen dadurch, dass diese auf Basis eines Regelwissens *Spielfunktionen* aktualisieren. Auf Seite des Angebots lassen sich hingegen die morphologischen Handlungszusammenhänge sowie die syntagmatischen *Effekte* der Spielformimplementierung beschreiben. Dazu wurde in diesem Zusammenhang auf die Motiv- und Formgrammatik von Burke zurückgegriffen, die es erlaubt, eine architektonische Perspektive auf das Formgeschehen einzunehmen. Denn indem auf Basis der Burke'schen Grammatik das Handlungsgeschehen in die formrelevanten Handlungselemente dimensioniert werden kann, lassen sich gleichermaßen spielerische und erzählerische Formzusammenhänge vor dem Hintergrund eines allgemeinen Handlungsbegriffs vergleichen. Die Burke'sche Grammatik dimensioniert gewissermaßen die *Materialebene* medialer Formen, auf der die Effekte der Implementierung von Spielformen bezüglich des morphologischen Handlungsgefüges beobachtet werden können. Die auf der Ebene des Materials implementierten Spielformen wie die des Kampfes prägen den morphologischen Handlungszusammenhang allerdings derart, dass sich die Formeffekte vor allem auch auf der funktionalen Ebene der *Konstruktion* entfalten: im Martial Arts Film durch die Verwirklichung einer nach ludischen Prinzipien folgenden Dramaturgie und Handlungslogik. Die Materialebene stellt insofern die morphologische Basis narrativer und ludischer Konstruktionsprinzipien dar. Daneben wäre freilich auch noch die *Kompositionsebene* der Form zu analysieren. Denn Formen verwirklichen sich stets auch als spezifische Konfigurationen sinnlich wahrnehmbarer Einheiten. In dieser Arbeit wurde diese Ebene bewusst übergangen, jedoch wäre das Verhältnis der kompositorischen und ästhetischen Prinzipien von Spielformen zu den Formebenen des Materials und der Komposition in einem nächsten Schritt morphologisch zu entfalten. Denn es ist anzunehmen, dass auch durch spezifische Kompositionsformen Spielfunktionen verwirklicht werden können: bestimmte Schnitttechniken oder auch Kameraeinstellungen können Kampfdarstellungen sehr unterschiedlich in Szene setzen, so dass dadurch auch kämpferische Qualitäten sehr unterschiedlich zur Geltung kommen; hier wäre auch nach den Authentifizierungsstrategien im Martial Arts Kino zu fragen, denn heutige Kampfdarstellungen orientieren sich immer öfter an ‚realistischen‘ Kampf- und Bewegungsabfolgen, die freilich auch die spielerische Beschäftigung anders herausfordern.

Die hier am Gegenstand des Martial Arts Films diskutierten Formprozesse ließen sich freilich auch für den Actionfilm verallgemeinern. Denn auch hier beobachtet man die Tendenz, dass *Actionsequenzen* verstärkt zum formstiftenden Attraktionsmoment gegenwärtiger Produktionen werden. Wenngleich nicht jede *Action* regelgeleitete Spielakte darstellt, so verlangt diese doch immer noch eine spielerisch-immersive und -evaluative Rezeptionshaltung. Das Beobachtungsinstrument basiert hier freilich nicht auf dem Regelwissen konkreter

Spielzusammenhänge, kann aber beispielsweise vor dem Hintergrund eines Wissens über produktionsspezifische Aspekte performative Qualitäten unterscheiden: Actionsequenzen können als ‚besser oder schlechter gemacht‘ beobachtet und bewertet werden. Und so kann mit Blick auf den durch Spielformen dominant provozierten Rezeptionsmodus abschließend vielleicht auch eine Antwort auf Bordwells Frage gegeben werden: „If we think of a story as a chain of causes and effects, actions and reactions, then what do we do with those moments when the story seems to halt and we are forced simply to watch and listen?“⁹⁰ *Wir spielen sie!*

Literaturverzeichnis

- Anderson, Aaron: „Violent dances in martial arts films“, in: Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 44, September 2001, <http://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/andersontextonly.html>, 01.08.2006.
- Anderson, Aaron: „Kinesthesia in martial arts films. Action in motion“, in: Jump Cut: A Review of Contemporary Media, Nr. 42, Dezember 1998, <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC42folder/anderson2/index.html>, 01.08.2006.
- Bordwell, David: „How to Watch a Martial Arts Movie“, in: Chute, David (Hrsg.): *Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film*, Los Angeles 2003, S. 9-12.
- Bordwell, David: „Aesthetics in Action: Kung Fu, Gunplay, and Cinematic Expressivity“, in: Yau, Esther C. M. (Hrsg.): *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Minneapolis 2001, S. 73-93.
- Bordwell, David: *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge/London 2000.
- Busche, Andreas: „Die Schlange im Schatten des Adlers“, in: *die tageszeitung*, 15.05.2003, <http://www.taz.de/pt/2003/05/15/a0139.1/text>, 10.08.2006.
- Burke, Kenneth: *A Grammar of Motives*, Berkeley 1969 [1945].
- Distelmeyer, Jan: „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywoodkinos“, in: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster 2002, S. 63-95.

90 Ebd., S. 178.

- Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: ders. (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre, Münster 2002, S. 9-61.
- Fitzgerald, Martin (Hrsg.): Hong Kong's Heroic Bloodshed, Herts 2000.
- Gerle, Jörg: „Filmkritik zu Ong-bak“, in: Film Dienst, Nr.25, Dezember 2004, <http://film-dienst.kim-info.de/kritiken.php?nr=7447>, 02.10.2006.
- Gregor, Ulrich: „Kino in Hongkong: aktiv, hektisch, enthusiastisch“, in: epd-film, 11/94, S. 30-35.
- Grupe, Ommo: Vom Sinn des Sports: Kulturelle, pädagogische und ethische Aspekte, Schorndorf 2000.
- Hall, Kenneth E.: John Woo – The Films, Jefferson, North Carolina, London 1999.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel [1938], Reinbek 2004.
- Hunt, Leon: Kung Fu Cult Masters. From Bruce Lee to Crouching Tiger, London/N.Y. 2003.
- Kramer, Stefan: Schattenbilder – Filmgeschichte Chinas und die Avantgarde der achtziger und neunziger Jahre, Dortmund 1996, S. 253-297.
- Leschke, Rainer: „Die Spiele massenmedialen Erzählens oder Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat“, Siegen 2004, <http://www.medienmorphologie.de/content/SpielErzaehlung.pdf>, 10.01.2004.
- Leschke, Rainer: „Gelöste Gewalt“, in: Laser, Björn u.a. (Hrsg.): Die dunkle Seite der Medien. Ängste, Faszinationen, Unfälle, Frankfurt a.M. 2001, S. 64-79.
- Lott, M. Ray: The American Martial Arts Film. Jefferson, North Carolina 2004.
- Mintz, Marilyn D.: The Martial Arts Film. South Brunswick, New York 1978.
- Neitzel, Britta: „Fußball – gespielt und erzählt. Überlegungen zur Narrativierung von Spielen in der Fernsehübertragung“, in: dies. (Hrsg.): FFK 9 – Dokumentation des 9. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Bauhaus-Universität Weimar, Weimar 1997, S. 271-288.
- Ong-bak DVD, Ascot Elite Home Entertainment 2007.
- Palmer, Bill u.a.: The Encyclopedia of Martial Arts Movies. Lanham, Maryland 2003.

- Rance, PTJ: Martial Arts, London 2005.
- Röthig, Peter: „Sport und Ästhetik“, in: Haag, Herbert (Hrsg.): Sportphilosophie. Ein Handbuch, Schorndorf 1996, S. 209-228.
- Schiller, Friedrich: „Über Anmut und Würde“, in: derselbe: Kallias oder über die Schönheit. Über Anmut und Würde, Stuttgart 1994 [1793], S. 69-139.
- Seeßlen, Georg: „Bloße Hände, Goldene Ernte“, in: epd-film, 11/94, S. 21-29.
- Seeßlen, Georg: „Bruce Lee: Die Choreographie eines Ghetto-Zorns“, in: epd-film. 8/93, S. 25-27.
- Tasker, Yvonne: Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema, New York 1993.
- Teo, Stephen: Hong Kong Cinema – The Extra Dimensions, London 1997.
- The Internet Movie Database: Ninja Warriors, user comment. <http://www.imdb.com/title/tt0199854/usercomments>, 11.11.2006
- Umard, Ralph: Film ohne Grenzen – Das neue Hongkong Kino, Lappersdorf 1996.
- Venus, Jochen: Masken der Semiose. Zur Inkongruenz medientheoretischer Perspektiven, Universität Siegen 2005 (Diss.).

Filmverzeichnis

- 300 (USA 2007, Regie: Zack Snyder).
- A Chinese Ghost Story (Hongkong 1987, Regie: Ching Siu-Tung).
- A Touch of Zen (Taiwan 1969, Regie: King Hu).
- American Samurai (USA 1992, Regie: Sam Firstenberg).
- American Shaolin (USA 1991, Regie: Lucas Lowe).
- Arahan (Südkorea 2004, Regie: Ryoo Seung-Wan).
- Banlieu 13 (Frankreich 2004, Regie: Pierre Morel).
- Blade (USA 1998, Regie: Stephen Norrington).
- Blade II (USA/Deutschland 2002, Regie: Guillermo del Toro).
- Blade: Trinity (USA 2004, Regie: David S. Goyer).
- Bulletproof Monk (USA 2003, Regie: Paul Hunter).

Bloodsport (USA 1988, Regie: Newt Arnold).

Casino Royale (USA/GB/Deutschland/Tschechien 2006, Regie: Martin Campbell).

Charlie's Angels (USA/Deutschland 2000, Regie: Joseph McGinty).

Chok-Dee (Frankreich 2005, Regie: Xavier Durringer).

Come Drink with Me (Hongkong 1966, Regie: King Hu).

Crouching Tiger, Hidden Dragon (Taiwan/Hongkong/USA/China 2000, Regie: Ang Lee).

Dragon Inn (Hongkong 1992, Regie: Raymond Lee).

Enter the Dragon (Hongkong/USA 1973, Regie: Robert Clouse).

Game of Death (Hongkong/USA 1978, Regie: Robert Clouse).

Hero (Hongkong/China 2002, Regie: Yimou Zhang).

House of Flying Daggers (China/Hongkong 2004, Regie: Yimou Zhang).

Jet Li's fearless (China/Hongkong/USA 2006, Regie: Ronny Yu).

Kampfansage – Der letzte Schüler (Deutschland 2005, Regie: Johannes Jaeger).

Kickboxer (USA 1989, Regie: Mark DiSalle und David Worth).

Kill Bill Vol. 1 & Vol. 2 (USA 2003, 2004, Regie: Quentin Tarantino).

Kiss of the Dragon (Frankreich/USA 2001, Regie: Chris Nahon).

Kung Fu Hustle (China/Hongkong 2004, Regie: Stephen Chow).

Les Fils du Vent (Frankreich 2004, Regie: Julien Seri).

Lionheart (USA 1990, Regie: Sheldon Lettich).

Ninja Warriors (USA 1985, Regie: John Lloyd).

No Retreat, No Surrender (USA/Hongkong 1986, Regie: Corey Yuen).

Ong-bak (Thailand 2003, Regie: Prachya Pinkaew).

Police Story (Hongkong 1985, Regie: Jackie Chan).

Rocky (USA 1976, Regie: John G. Avildsen).

Romeo Must Die (USA 2000, Regie: Andrzej Bartkowiak).

Savate (USA 1997, Regie: Isaac Florentine).

Shaolin Soccer (Hongkong/China 2001, Regie: Stephen Chow).

Snake in the Eagle's Shadow (Hongkong 1978, Regie: Yuen Woo-Ping).
The 18 Bronzemen (Hongkong/Taiwan 1976, Regie: Joseph Kuo).
The 36th Chamber of Shaolin (Hongkong 1978, Regie: Liu Chia-Liang).
The Thief in the Car (China 1920, Regie: Pengnian Ren).
The Karate Kid (USA 1984, Regie: John G. Avildsen).
The Matrix (USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski).
The One (USA 2001, Regie: James Wong).
The Quest (USA 1996, Regie: Jean-Claude Van Damme).
The Showdown (Südkorea 2005, Regie: Kim Jin-Sung).
Troy (USA/Malta/GB 2004, Regie: Wolfgang Petersen).
Undisputed II: Last Man Standing (USA 2006, Regie: Isaac Florentine).
Yamakasi – Les samourais des temps modernes (Frankreich 2001, Regie: Ariel
Zeitoun und Julien Seri).

Britta Neitzel

To be and not to be.

Zum Spiel mit Identitäten im neueren populären Spielfilm

Charaktere mit unklaren Identitäten, Spaltungen oder schizophrenen Wandlungen haben derzeit offensichtlich Hochkonjunktur im Film.¹ So scheint der Vampirfilm einen erneuten Aufschwung zu erleben – von Coppolas *Bram Stoker's Dracula* über die *Blade*-Trilogie und *Van Helsing*² zu vielen anderen. Fernsehserien, wie *Buffy the Vampire-Slayer*³ und *Charmed* thematisieren den Kampf gegen Vampire und Dämonen. Diese Serien sind in einem betont normalen, ja stereotypen, US-amerikanischen Ambiente angesiedelt, doch haben die Protagonistinnen dieser Serien eine verborgene zweite Identität, sie sind nicht nur Highschoolschülerinnen, sondern auch Vampirjägerinnen und Dämonenjägerinnen. Auch die Comic-Verfilmungen von *Batman*, *Spiderman*, *Hulk*, *Daredevil* und den *X-Men* gehören in diese Reihe. Selbst im nicht-expliziten Genre-Kino vermehren sich die gespaltenen oder gedoppelten Figuren, wie z. B. in *Adaptation*, *Identity*, *The Machinist* oder *Fight Club*. Edward Norton spielt nicht nur im zuletzt genannten Film einen schizophrenen Charakter, es scheint sein Rollenfach zu sein⁴ – ebenso wie das von Jim Carrey, der vom Riddler in *Batman Forever* über den *Liar, Liar* bis hin zu Gott in *Bruce Almighty* fast immer in Doppelrollen zu finden ist, explizit schizophren in *Me, Myself & Irene*.

Das Spielen von Rollen ist eine explizit spielerische Tätigkeit, bei der eine Identitätsumwandlung, in gewisser Weise auch eine Identitätsspaltung der Spielerin stattfindet. Im Folgenden möchte ich den Facetten dieser Spaltungen und Umwandlungen im Spiel und insbesondere im Computerspiel nachgehen

-
- 1 Henriette Heidbrink spricht – weiter gefasst – von Fragmentierungen. Vgl. Heidbrink: „Das Summen der Teile“.
 - 2 *Van Helsing* lässt allerdings nicht nur die Untoten auftreten, sondern fügt noch eine Reihe von weiteren Figuren mit Identitätsproblemen hinzu: So trifft Van Helsing auch auf Mr. Hyde, muss sich mit Frankensteins Monster herumschlagen und wird selbst zum Werwolf.
 - 3 Es sei hier auch nicht der *Buffy*-Ableger *Angel* unterschlagen. Die Titelfigur, ein Vampir, trat zunächst als Widersacher von Buffy auf, bis er selbst zum Vampirjäger wurde und eine eigene Serie bekam.
 - 4 Eindeutig ist die Schizophrenie nur in *Fight Club*, in *Primal Fear* spielt er seinem Anwalt und einer Psychologin nur einen Schizophrenen vor und versteckt so sein wahres Ich hinter der Maske eines unschuldigen Jungen. *American History X* zeigt ihn zunächst als brutalen Nazi, der dann aber geläutert sein gesamtes Benehmen und Äußeres ändert.

und einen Blick auf filmische Figuren werfen, die diese Spaltungen thematisieren.

Die Matrix

Um mich dem Thema zu nähern, werde ich mit einem bekannten filmischen Beispiel beginnen, der Funktion der Hauptfigur und der Ordnung der Realitätsebenen im Film *The Matrix*.

Beginnen wir mit einer kurzen Rekapitulation: Thomas A. Anderson, ein Angestellter in einem Softwareunternehmen und Teilzeithacker mit dem Nicknamen *Neo*, erhält eines abends von einer unbekanntem Quelle über seinen Computer die Nachricht „Folge dem weißen Kaninchen“ – er tut es. Das weiße Kaninchen führt ihn ins Wunderland. Denn eine Gruppe von Widerstandskämpfern hat über die Nachricht mit ihm Kontakt aufgenommen. Die Gruppe, angeführt von Morpheus, hat sich zur Aufgabe gemacht, einen großen Betrug der Maschinen aufzudecken und der Menschheit wieder zu Erkenntnis und Macht über ihr eigenes Dasein zu verhelfen. Denn das Leben der meisten Menschen besteht in einem Trugschluss, genauer in einer Simulation. Sie haben den Eindruck ein *richtiges* Leben zu führen, sind jedoch tatsächlich an eine Apparatur angeschlossen, die sie – in einer Flüssigkeit liegend – künstlich ernährt und ihnen über Neurotransmitter die Simulation eines Lebens vorgaukelt. Ihr eigentlicher Zweck ist der einer Batterie – die Menschen werden benutzt, um Energie für die Maschinen zu spenden. Die Simulation eines Lebens ist dabei nur Mittel zum Zweck, da das Hirn der Batterie beschäftigt sein will, die menschlichen Energiespender geistige Stimulation brauchen, um zu überleben. Die Gruppe der Widerstandskämpfer hat nun eine Möglichkeit gefunden, Menschen aus ihrer Nährlösung zu befreien und ins richtige Leben zurückzuholen. Sie können von dort aus aber bewusst in die Matrix – die Lebenssimulation – eindringen.

Die Apparatur der Matrix trennt Körper und Geist. Der Ort des Körpers der Menschen kennzeichnet die Realität – eine postapokalyptische Welt ohne Sonnenlicht und Wärme, in der die von den Maschinen gefangen gehaltenen Menschen in riesigen Farmen embryonengleich in ihrer Nährlösung liegen, während sich die befreiten Menschen in abgerissener Kleidung von synthetischem Brei ernähren müssen. Der Geist der Menschen jedoch ist in der Matrix, dort, wo der Körper nicht ist, in einer ganz *normalen* Welt, in der die Sonne scheint und gut gekleidete Bewohner Clubs, Gemüsemärkte und Restaurants bevölkern, in denen es gute Nudeln oder auch ein saftiges Steak gibt.

Die Immersion wird im Film *The Matrix* als eine totale dargestellt und entspricht damit der Interpretation von Immersion als „out of body experience“.⁵

Die Apparatur der Matrix stellt – augenscheinlich – die Apparatur von Computerspielen nach. Auch bei Computerspielen findet sich unser Körper in der Realität während er über Kabel mit der Simulation verbunden ist, in der das Spiel stattfindet. In der Simulation agiert ein Avatar – im Film das „Restselbstbild – die mentale Projektion des digitalen Selbst“ genannt. Auch der leibliche Körper der Spielerin wird durch das Dispositiv des Computerspiels mitdefiniert, er hat die Funktion eines Bewegungsgebers.⁶ Zudem wird, wie im Film *The Matrix* auch bei Computerspielen die Realität gemeinhin als der Ort definiert, an dem sich der Körper befindet.

Trotz dieser Ähnlichkeiten stellt das Computerspiel nur eine abgeschwächte, spielerische Form des Matrix-Dispositivs dar, was sich an den Folgen der Handlungen in der Simulation, ganz eindeutig aber am Stellenwert des Todes festmachen lässt. Denn wenn das *digitale Selbst* innerhalb der Matrix stirbt, stirbt auch sein Körper in der Realität. Wenn jedoch ein Avatar im Spiel stirbt, ist das Spiel zwar zu Ende, kann aber sofort wieder von neuem begonnen werden. Zudem läuft der Anschluss an die spielerische Simulation nicht durch direkte Stimulierung des Hirns, so dass eine Spielerin auch im Spiel ein Bewusstsein von der realen Welt besitzt. Eine Computerspielerin agiert zwar über ihren Avatar in der Spielwelt, beobachtet diese Aktionen jedoch gleichzeitig von außen.

Zurück zu *The Matrix*: Wie sieht der Kampf um die Matrix bzw. um die Realität aus? Die Widerstandskämpfer sind scheinbar in der Lage, den Quellcode der Matrix zu lesen, sie können die grünen über den Bildschirm laufenden Zahlenreihen interpretieren, ohne dass ihnen eine visuelle Repräsentation gegeben werden muss. Im Prinzip sollte genau diese Fähigkeit ihnen die Möglichkeit geben, die Matrix zu manipulieren. Aber scheinbar reicht das nicht aus, warum nicht, lässt der Film ungeklärt. Die Widerständler müssen sich in die Matrix begeben, um Menschen zu befreien und gegen die Matrix – insbesondere in Form von Agenten, besonders leistungsfähigen Programmen, die darauf abgestellt sind, die Widerstandskämpfer auszumachen und zu vernichten – zu kämpfen. Innerhalb der Matrix haben die Restselbstbilder der Widerstandskämpfer jedoch keine Chance gegen die Agenten, da diese innerhalb der Programmlogik immer besser funktionieren als die Widerständler. Erst als Neo, der innerhalb des Programms erschossen wurde, durch die liebende Trinity in der Realität wie Dornröschen wach geküsst wird und wieder zum Leben er-

5 Huhtamo: „Encapsulated Bodies in Motion“, S. 161.

6 Vgl. Krämer: „Verschwindet der Körper?“, S. 59.

wacht, hat er die Kontrolle über Raum und Zeit der Matrix. Denn zwar bewegt er sich innerhalb der Matrix, kann sie zugleich aber auch als Quellcode von außen sehen. Die Agenten erscheinen nicht mehr als ernstzunehmende und Angst erregende Gegner, sondern sind nur noch Zahlenreihen, die sich manipulieren lassen. Und auch der Tod innerhalb der Matrix ist nicht mehr endgültig, sondern wird reversibel: Neo hat weitere Versuche.

Neo nimmt damit eine eigentlich unmögliche Position ein, denn er beobachtet die Bedingungen seiner eigenen Existenz. Der blinde Fleck der Beobachtung, nämlich der Beobachter, wird nivelliert. Damit ist der Film tatsächlich bei der Beschreibung des Dispositivs des Computerspiels – wie auch des Spiels im Allgemeinen – angelangt. Wie eine Spielerin befindet sich Neo gleichzeitig innerhalb und außerhalb der Simulation und ist damit Supermann.⁷

Das Paradox des Spiels

Diese paradoxe Struktur des Spiels erklärt Gregory Bateson mit der Selbstreflexivität bzw. Metakommunikativität des Spiels. Durch die Beobachtung von Affen im Zoo von San Francisco angeregt, stellte Bateson die These auf, dass spielerische Handlungen durch Metakommunikation von nicht-spielerischen Handlungen unterschieden werden, was sowohl für die Beobachter als auch für die Spielenden selbst ersichtlich ist. Er beschreibt seine Beobachtung folgendermaßen:

I saw two young monkeys playing, i.e. engaged in an interactive sequence of which the unit actions or signals were similar to but not the same as those of combat. It was evident, even to the human observer, that the sequence as a whole was not combat, and evident to the human observer that to the participant monkeys this was ,not combat‘.

Now, this phenomenon, play, could only occur if the participant organisms were capable of some degree of metacommunication, i.e., of exchanging signals which would carry the message ,this is play‘.⁸

Eine metakommunikative Nachricht bezieht sich auf die kommunikative Situation, in der sich ein Sprecher und ein Hörer (oder Spieler) befinden und rahmt sie. Da die Nachricht „This is play“ innerhalb der Spielsituation geäußert wird, aber eben genau diese Situation rahmt, entsteht ein Paradox, das

7 Ein Film wie *eXistenZ* vernachlässigt eben diese konstitutive Eigenschaft des Spiels, indem er von einer totalen Immersion ausgeht.

8 Bateson: „A Theory of Play and Fantasy“, S. 179.

dem Paradox der Menge aller Mengen, die sich nicht selbst enthalten, wie es Russell und Whitehead beschreiben, gleicht.

In ein Beispiel umgesetzt beschreibt dieses Paradox die Situation des Barbiers eines Dorfes, der alle und nur die Männer des Dorfes rasiert, die sich nicht selbst rasieren: Rasiert sich der Barbier nicht selbst, so wäre er ein Mann, der sich nicht selbst rasiert und müsste sich rasieren. Rasiert er sich selbst, so würde er nicht nur die Männer rasieren, die sich nicht selbst rasieren, sondern auch einen Mann, der sich selbst rasiert (nämlich sich selbst). Wie der Barbier, der sich nicht gleichzeitig rasieren und nicht rasieren kann, kann ein Beobachter nicht beobachten und sich selbst beobachten. Der Beobachter ist immer der blinde Fleck in der Beobachtung.

Die Nachricht „This is play“ enthält nach Bateson eine implizite negative Metaaussage: „These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote“.⁹ Das zugrunde liegende logische Paradox enthält den Widerspruch: *Biss und Nicht-Biss*, A und Nicht-A, Sein und Nichtsein, so dass das Gesetz vom ausgeschlossenen Dritten verletzt wird. Doch obwohl dieser logische Widerspruch besteht, findet Spiel statt. Wie genau sieht es aus?

Stellen wir uns das Spiel zwischen zwei Personen vor. Ein Spielender führt eine Aktion aus – er boxt zum Beispiel einen Mitspielenden. Dies Boxen hat Ähnlichkeit mit einem wirklichen Schlag – die Faust ist geballt, der Körper des *Gegners* wird berührt. Jedoch unterscheidet sich dieses Boxen vom tatsächlichen Boxen dadurch, dass der Gegner keine blutige Lippe und auch keine gebrochene Nase durch die Handlungsfolgen davontragen wird. Auch die Handlungsintention wird wahrscheinlich eine andere sein: Während der ‚wirkliche‘ Schlag z.B. aufgrund von Wut, Ärger oder Hass ausgeführt wird, werden beim spielerischen Schlag andere Intentionen beteiligt sein. Das spielerische Boxen ist ein ikonisches Zeichen des ‚wirklichen‘ Boxens. Die ikonische Repräsentation eines Schlages, ein spielerischer Schlag, meint nicht das gleiche wie ein wirklicher Schlag, doch negiert sie ihn nicht einfach. Denn die spielerische Handlung steht einerseits für die tatsächliche Handlung, gleichzeitig aber auch nicht, da sie nicht die gleiche Bedeutung hat. In diesem Sinne kann man von einer Negation durch Affirmation sprechen – eine Handlung wird ausgeführt, gleichzeitig wird aber die Bedeutung, die diese Handlung in nichtspielerischen Kontexten hätte, negiert. Das Spiel unterscheidet nicht vollständig zwischen Karte und Territorium – dies würde einfach nicht-Biss bedeuten – oder innen und außen, sondern benutzt Metakommunikation, um die Differenz zu markieren.

9 Ebd., S. 180.

Aus diesem Grund spricht Bateson davon, dass das Spiel einen entscheidenden Schritt in der Entwicklung der Kommunikation ausmacht: „the crucial step in the discovery of map-territory relations. In primary process, map and territory are equated; in secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated“.¹⁰ Sowohl im Spiel als auch in der Therapie sei die Metakommunikation Bestandteil einer jeden Situation:

As we see it, the process of psychotherapy is a framed interaction between two persons, in which the rules are implicit but subject to change. Such change can only be proposed by experimental action, but every such experimental action, in which a proposal to change the rules is implicit, is itself a part of the ongoing game. It is this combination of logical types within the single meaningful act that gives to therapy the character not of a rigid game like canasta but, instead, that of an evolving system of interaction. The play of kittens or otters has this character.¹¹

Im Spiel müssen sich die Spielenden dieses Paradoxes bewusst sein. Dies wird besonders deutlich, wenn man Rollenspiele oder das Schauspiel betrachtet. Schauspieler sollten ihre Rolle so überzeugend wie möglich verkörpern, müssen sich aber zur gleichen Zeit darüber klar sein, dass sie nur eine Rolle spielen.¹² (auch die Zuschauer sollten sich dieser Tatsache bewusst sein; es gibt die bekannten Beispiele von illiteraten Zuschauern, die dem Helden etwas zurufen, um ihn vor dem Bösewicht zu warnen). Der Schauspieler wäre sonst kein Schauspieler mehr, sondern würde sich schizophran verhalten, wenn er tatsächlich glaubt, die andere Person – die er nur verkörpert – zu sein. Die Verbindung zwischen Spiel und psychiatrischer Praxis ist sehr eng, wie Bateson deutlich macht.

Genau auf dieses Paradox und den schmalen Grat zwischen Spiel und Schizophrenie referieren die Filme, die mit Protagonisten arbeiten, die eine gesplante Persönlichkeit haben. So beschreibt *Fight Club* den Übergang vom Rollenspiel zu einer pathologischen Form der Persönlichkeitsspaltung. Der Film erzählt aus der Sicht eines von Edward Norton verkörperten Charakters, der namenlos bleibt (im Nachspann wird er nur *der Erzähler* genannt). Er besucht verschiedene Selbsthilfegruppen, um seine Schlaflosigkeit zu bekämpfen,

10 Ebd., S. 185.

11 Ebd., S. 192.

12 Caillois' Konzept der mimicry, das davon ausgeht das ein Rollenspiel durch eine gemeinsam anerkannte Fiktion geregelt wird, ist Batesons Konzept des metakommunikativen Spiels sehr ähnlich (vgl. Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch).

wobei er immer unter einem anderen Namen auftritt. Unter diesen Namen – Lenny, Cornelius, Rupert oder Travis – hat er Hodenkrebs, Darmkrebs, Tuberkulose, Blut- und Hirnparasiten, Melanome oder auch organische Hirndemenz. Er spielt die Rollen von Kranken, die in diesen Gruppen Hilfe suchen und bleibt dabei selbst hinter diesen Rollen verborgen. Selbst als er mit einer anderen *Selbsthilfe-Touristin* Telefonnummern austauscht, gibt er ihr keinen Namen. Auch wenn der Erzähler hier nichts von sich preisgibt, so ist ihm und den Zuschauern doch klar, dass er weder Hodenkrebs noch Hirnparasiten hat, er spielt Rollen.

Erst als er während eines Fluges jemanden mit dem Namen Tyler Durden trifft, mit dem gemeinsam er später den Fight Club gründet, wird sein Zustand pathologisch, denn Tyler Durden (Brad Pitt) existiert gar nicht, sondern ist nur eine Phantasie des Erzählers. Wie sich am Ende des Films herausstellt, ist Tyler Durden sein richtiger Name. Allerdings tritt die Figur, die von Edward Norton gespielt wird, nicht als Tyler Durden auf; Tyler Durden wird durch Brad Pitt verkörpert, so dass weder der Erzähler noch die Zuschauer bis zum Ende des Films wissen, dass Brad Pitt, genauer – die von Brad Pitt verkörperte und Tyler Durden genannte Figur – nur eine Phantasie des Erzählers ist. Der Erzähler ist schizophran, er selbst hat keinen Namen und über die Handlungen seiner selbst erschaffenen Phantasiefigur Tyler Durden keine Kontrolle.

Im Spiel tut ein Spieler so als ob – er führt Handlungen aus, die *nicht so gemeint* sind oder nimmt eine *nur gespielte* Identität an und nutzt diese Identität, um in der Spielwelt anderes oder neues auszuprobieren. Der Erzähler in Fight Club probiert in seinen verschiedenen Identitäten als Kranker aus, wie es wohl sein mag, bald zu sterben und in seiner Identität als Tyler Durden, wie es wohl sein mag, ein *richtiger Mann* zu sein. Und scheinbar macht es großen Spaß, sich mit anderen Männern in Kellerräumen zu prügeln oder nachts Golf spielend die Suburbs der Stadt zu entdecken. Auch wenn Tyler Durden eben keine Rolle oder Spielfigur ist, so macht sie doch Spaß.

Die Doppelfunktion des Avatars

Bis hierhin wurde das spielerische Paradox und die apparative Anordnung des Computerspiels am Beispiel des Films *The Matrix*, die die Position der Spielerin spaltet bzw. verdoppelt, erläutert. Im Folgenden werde ich auf die spezifische Form dieser Spaltung im Computerspiel eingehen und damit die Funktionen und Konzeptionsweise von Figuren in Computerspielen beschreiben.

Zum Computerspiel gehören zum einen die Ereignisse, die auf dem Monitor ablaufen, zum anderen aber auch die Spielerin vor dem Monitor. Die Figur, die von der Spielerin gesteuert wird – der Avatar –, hat als Teil der spiele-

rischen Fiktion Eigenständigkeit, sie ist aber auch Extension der Spielerin und hat damit für das Spiel konstitutive operationale Funktionen.¹³ Computerspiele adressieren die Avatare häufig in beiden Positionen, also sowohl als fiktionale Figur, als auch als Alter-Ego der Spielerin. Ich möchte dies kurz an einem Beispiel aus *Metal Gear Solid: Snake Eater* aus dem Jahr 2004 erläutern.



Abb. 1: Snake kommt im Dschungel an.

Das Spiel beginnt damit, dass Snake, die Hauptfigur im Spiel, mit einem Fallschirm im Dschungel abspringt, um seiner Mission nachzukommen: Er soll einen Raketenwissenschaftler aus einem alten Fabrikgelände befreien. In einem *Establishing-Shot* wird Snake in seiner Umgebung gezeigt (vgl. Abb. 1), dann ruft er über Funk seinen Kommandeur, um weitere Anweisungen zu bekommen. Diese Funkkontakte sind in die Logik der Erzählung des Spiels eingebettet: Da Snake im Dschungel auf sich allein gestellt ist, ist er auf Informationen über Funk angewiesen, um einer Mission nachzukommen, d.h., Informationen über die Gegner und Sub-Missionen zu bekommen. In diesen Gesprächen werden ihm Hinweise zur Lösung seiner Aufgaben gegeben. Im ersten Gespräch wird ihm z. B. gesagt, dass er zuerst einmal seinen Rucksack wieder holen soll, den er beim Absprung verloren hat. Die Geschehnisse werden bis hierhin in einer Cut-Scene gezeigt, d.h., sie sind vorproduziert und die Spielerin kann nicht eingreifen. Erst das Holen des Rucksacks wird von der Spielerin gesteuert. Aber gleich nachdem Snake/die Spielerin den Rucksack geholt hat, folgt ein neues Telefonat in Form einer Cut-Scene.

In diesem Funkgespräch wird Snake von seinem Kommandanten folgendes mitgeteilt: „Ok. Snake, ich sehe, du hast deinen Rucksack zurückbekommen. Um dich mit einer Waffe auszurüsten, musst du sie aus dem Rucksack nehmen. Wähle dazu in der Überlebensanzeige im Menü *Rucksack* die Option *Waffe*. Deine verfügbaren Waffen werden in einem Fenster oben links eingeblendet. Wähle eine Waffe aus dieser Liste und drücke die Eingabetaste. Mit anderen ausgerüsteten Objekten verfahrst du im Menü *Objekt* ebenso.“

13 Vgl. Neitzel: „Wer bin ich?“.

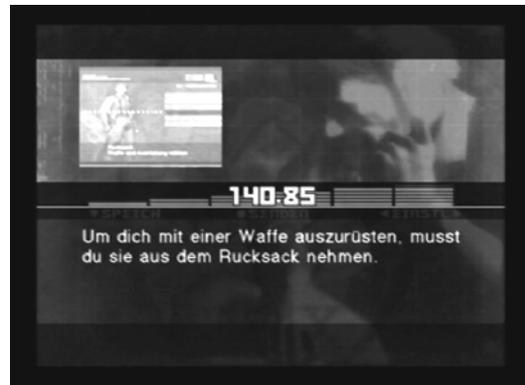


Abb. 2: Ausschnitt aus dem zweiten Gespräch.

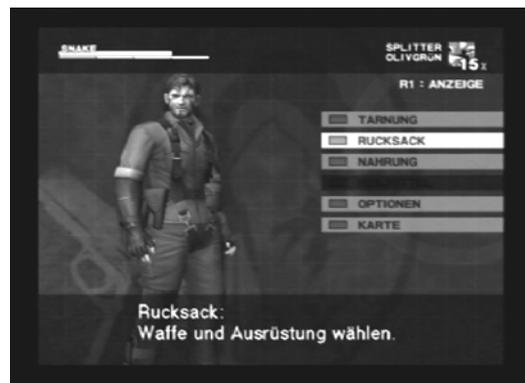


Abb. 3: Auswahlmenü.

In diesem zweiten Gespräch wird deutlich, dass in diesen Funkkontakten zwar die fiktionale Figur Snake adressiert wird, die Anweisungen aber der Spielerin gelten, die Hinweise dafür bekommt, wie sie die Steuerung im Spiel nutzen kann. Denn Überlebensanzeige, Menü und Optionen beziehen sich auf die Abbildungen auf dem Bildschirm, die die Spielerin benutzt, um die Figur Snake zu steuern (vgl. Abb. 3).

Die doppelte Adressierung des Avatars als Figur in der spielerischen Welt und als Spielerin zeigt, dass ein Computerspiel keineswegs eine abgeschlossene Welt darstellt, in der vollständige und geschlossene Charaktere handeln, sondern dass die Spiele offen konzipiert sind – und zwar sowohl im Hinblick auf die Eingaben der Spielerin (sie macht zwar die Eingaben, in der Spielwelt han-

delt jedoch der Avatar) als auch in Hinblick auf die Ausgaben des Spiels (es wird zwar die fiktionale Figur angesprochen, gemeint ist jedoch die Spielerin).

Die doppelte Positionierung der Spielerin lässt gelegentlich Handlung und Perspektive auseinander fallen. Ein Avatar fungiert als *Point of Action*, d.h. als Ort in der Spielwelt, von dem aus diese manipuliert werden kann. Die Spielerin ist also zum einen über den Point of Action mit der Spielwelt verbunden, zum anderen aber auch über die Perspektive auf die Spielwelt. Die Perspektive auf das Geschehen – der *Point of View* – ist vom Point of Action getrennt.¹⁴ Das spielerische Paradox von Im-Spiel-Handeln und Sich-selbst-dabei-Beobachten wird im Computerspiel durch die Apparatur besonders augenfällig.

Die doppelte Adressierung zu Anfang eines Spiels verbindet die ersten Spiel-Szenen mit der Einführung der Spielerin in die Benutzung des Controllers und der Spielmenüs. Dies ist inzwischen das übliche Verfahren – Tastenbelegungen und Menüs werden nicht mehr in Beiheften oder separaten Tutorials beschrieben, sondern ins Spiel integriert.¹⁵ Doch ist diese doppelte Adressierung nicht nur der Notwendigkeit der Spieler-Führung geschuldet, sondern wird immer wieder explizit. Insbesondere die *Metal Gear Solid* Reihe nimmt sie bewusst auf und bezieht sie in das Spiel ein. So spielt *Metal Gear Solid: Snake Eater* mit der Zeit des fiktionalen Spiels und der Zeit, die eine Spielerin für das Spielen benötigt, indem es die reale Spielzeit mit in die Fiktion einbezieht. So zum Beispiel beim Kampf mit einem Gegner namens The End. Dieser ist ein schon sehr alter Scharfschütze, der Snake in einem Waldstück auf lauert. Er ist einfacher zu besiegen, wenn die Spielerin eine relativ lange Zeit gar nichts tut, nachdem Snake das Waldstück erreicht hat. In dieser Zeit altert The End weiter, seine Lebensenergie lässt nach und ein Schuss genügt, ihn zu besiegen.

Am offensichtlichsten wird die doppelte Funktion des Avatars als fiktionale Figur und Werkzeug der Spielerin jedoch in einer Szene in *Metal Gear Solid 1*, in der Solid Snake (ein Nachfahre des in *Metal Gear Solid: Snake Eater* auftretenden Snake) auf einen Gegner namens Psycho Mantis trifft. Psycho Mantis hat telepathische Fähigkeiten und kann Snakes Gedanken lesen, ist ihm im Kampf also immer einen Schritt voraus. Der Kampf mit Psycho Mantis kann nur gewonnen werden, wenn der Controller in den anderen Anschluss der *Playstation* gesteckt wird, wozu Snake auch explizit von seinem Kommandeur aufgefordert wird (auf der fiktionalen Ebene können die Gedanken dann nicht mehr gelesen werden). Aber natürlich steckt nicht Snake den Controller um, sondern seine andere Hälfte: die reale Spielerin.

14 Ausführlicher in Neitzel: „Point of View und Point of Action“.

15 Matthias Bopp nennt dies *stealth teaching*. Vgl. Bopp: „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen“, S. 170-186.

Charaktere im Computerspiel

Der Avatar hat also die Funktion einer Schnittstelle. Wie aber kann ein Charakter, der diese Funktion erfüllt, noch beschaffen sein? Wie sind diese *Restselbstbilder* konzipiert?

Aufgrund der Koppelung an die Spielerin sind und müssen die Spieler-Charaktere (oder Avatare) im Computerspiel anders konzipiert sein als im Film. Um allein die Funktion des Point of Action zu erfüllen, d.h. der Stelle innerhalb des Spiels, von der aus gehandelt wird, ist gar kein Charakter nötig, dafür genügt auch ein Cursor oder eine Waffe. Die Spiele, über die ich hier spreche, etablieren jedoch Hauptfiguren, die in einer Spielwelt unterschiedliche Aufgaben zu erledigen haben. Die dabei ablaufenden Geschehnisse können, folgt die Spielerin dem vorgesehenen Spielverlauf, die Struktur einer Geschichte annehmen.

Diese Geschichten sind handlungszentriert, d.h., es werden z.B. keine Entwicklungsgeschichten von Charakteren erzählt. Wenn versucht wird, eine emotionale oder intellektuelle Entwicklung von Charakteren in die Spiele einzubringen, so geschieht dies in Cut-Scenes, in denen die Spielerin nicht eingreifen kann. Zumeist haben die Handlungen in den Play-Scenes, die von der Spielerin initiiert werden, wenig mit dieser Entwicklung zu tun oder aber eine emotionale Entwicklung des Spieler-Charakters wird in quantifizierbare Handlungseinheiten zerlegt. So zum Beispiel im Spiel *Silent Hill 2*, in dem die emotionale Beziehung des Spieler-Charakters James zu seiner verstorbenen Frau durch die Spielerin dadurch verstärkt werden kann, dass sie James häufig einen Brief seiner Frau, den er bei sich trägt, ansehen lässt. Die Spielerin realisiert dieses Anschauen dadurch, dass sie mit einer bestimmten Tastenkombination das Inventar aufruft, den Brief auswählt, das Inventar wieder schließt und die Aktion wiederholt. Ob sie den Brief liest oder James ihn ansehen lässt, ist dabei völlig irrelevant. Wenn der Brief oft genug aus dem Inventar aufgerufen wurde, wird sich das Ende des Spiels zugunsten einer emotionalen Zuwendung zur Frau entscheiden. Das Gefühl wird im Spiel in eine quantifizierbare Anzahl von Handlungen übersetzt. Etwas klüger wurde mit der emotionalen Entwicklung des Spieler-Charakters schon 1997 im Spiel *Blade Runner* umgegangen, in dem es zu unterschiedlichen Enden kommt, je nachdem wie der Blade Runner den Replikanten, auf die er trifft, begegnet. Doch auch in diesem Fall wird die Geschichte nicht durch eine psychische Entwicklung der Hauptfigur bestimmt, sondern durch die Handlungen, die die Spielerin mit ihr ausführt. Spieler-Charaktere werden in Computerspielen vor allem durch ihre Handlungen und Handlungsmöglichkeiten definiert.

Verbunden mit der Definition über Handlungen ist die Definition der Spieler-Charaktere über Waffen und Gadgets, die weitere Handlungsmöglich-

keiten mit sich bringen. So füllt sich auch Snakes Rucksack zusehends, denn im Gelände kann er neue Waffen, andere Hilfsmittel, Tarnungen und – um seine Ausdauer zu erhalten – auch Essbares einsammeln. Auch in den so genannten Rollenspielen, in denen das Augenmerk auf der Ausgestaltung und Entwicklung des Avatars liegt, besteht diese Entwicklung eben darin, den Avatar mit hilfreichen oder prestigeträchtigen Gegenständen auszustatten und seine Fähigkeiten zählbar zu steigern.

Neben diesen eng an die Spielfunktionen und die Spielhandlungen gebundenen Eigenschaften haben die Spieler-Charaktere natürlich auch ein bestimmtes Aussehen und eine Backstory. Diese wird zum Teil in den Spielen erklärt oder auch im Umfeld der Spiele – Lara Croft hat inzwischen zwei Biographien. Diese Backstory wird gegebenenfalls als Motivation für das Einsetzen der fiktionalen Spielhandlung benutzt, für das Spielgeschehen ist sie jedoch zumeist von untergeordneter Bedeutung.

Wohl definierte, runde Charaktere sind in Computerspielen nicht zu finden und auch nicht möglich, weil a) die Entwicklungsmöglichkeiten quantifizierbar sein müssen, und b) die Entwicklungsmöglichkeiten mit den *tatsächlichen* Eingaben der Spielerin kombiniert werden müssen. Ein runder und abgeschlossener Charakter widerspräche dem Prinzip des Spiels, das eben für die Eingaben und Handlungen der Spielerin offen sein muss. So ist es auch auf Produzentenseite so, dass versucht wird, die Spieler-Charaktere nicht zu stark zu charakterisieren: Hideo Kojima, Produzent der *Metal Gear Solid* Reihe, dazu:

We tried not to give him [Snake] too much character because we want players to be able to take on his role. Snake isn't like a movie star. He's not someone you watch, he's someone you can step into the shoes of. Playing Snake gives gamers the chance to be a hero.¹⁶

Ein Avatar fungiert nach dieser Beschreibung also nicht als Repräsentation des Spielers oder eigenständiger Charakter, sondern eher wie eine Hülse, die ein Spieler auf eine bestimmte Art und Weise benutzen kann, er kann im Spiel ein Superheld werden oder aber auch sterben oder mit dem Sterben, weil es im Spiel ja nicht endgültig ist, spielen.

Batman

Die in der Einleitung genannten Film-Figuren können durch das spielerische *Sowohl als auch* beschrieben werden: So ist Buffy sowohl die Highschoolschüle-

16 Kojima: „Interviewed in ‚Hideo Kojima Profile‘“, S. 43.

rin als auch die Jägerin, ein Vampir scheint ein normaler Mensch zu sein, wird aber nachts zum Blutsauger, er scheint zu leben, ist aber doch schon tot.¹⁷ Der Erzähler und Tyler aus *Fight Club* sind eine Person. Und auch Clark Kent ist sowohl Clark Kent als auch Superman. Bruce Wayne ist sowohl Bruce Wayne als auch Batman.

Die Relation zwischen diesen beiden Seiten ist ähnlich der von Spielerin und Avatar. Die Spielerin betrachtet das Spiel von außen, handelt aber durch den Avatar auch innerhalb des Spiels und der Avatar ist einerseits eine Figur der Fiktion, andererseits eine Extension der Spielerin. Im Falle der Superhelden handelt eben der Superheld, während Zweifel, Entwicklungen und auch eine Vergangenheit ihren Alter-Egos vorbehalten bleiben. Als Bruce Wayne hat Batman eine Geschichte, eine Vergangenheit, einen Charakter, als Batman ist er das, was er tut. Clark Kent hat seine Vergangenheit auf Krypton, wo er Kal-El hieß, Superman ist lediglich eine Funktion ohne Vergangenheit. Und selbst die Narration vom *Fight Club* lässt zunächst den schicken Tyler Durden (Brad Pitt) handeln und nicht den blassen Erzähler (Edward Norton), der allerdings eine Vergangenheit hat. Entscheidend sind die Handlungen, wie auch seine Jugendfreundin Rachel Dawns zu Bruce Wayne in *Batman Begins* sagt, als er ihr zu erklären versucht, dass er im Inneren eigentlich ganz anders ist.

Die Superhelden suchen sich eine Hülle und eine Maske, die es Ihnen ermöglicht, in einer Welt, in der andere Gesetze herrschen zu agieren.¹⁸ Im Falle der Superhelden zeichnen die Filme eine Welt des Verbrechens, der eben mit den normalen Gesetzen nicht mehr beizukommen ist. Und die Maske als traditionelles Spielelement, dass es dem Träger ermöglicht, aus der Reihe zu tanzen, hilft hier weiter. So erarbeitet Peter Parker (Tobey Maguire) erst einmal ein Corporate Design, bevor er sich als Spiderman in die Welt wagt. Auch wenn das Kostüm noch nachgebessert werden muss, so lohnt sich doch die Mühe für den Spaß, den man haben kann.



17 Vielleicht ist ein Avatar auch ein Untoter schlechthin – immer wieder stirbt er im Spiel, doch nie endgültig.

18 Vgl. die Beschreibung vom Spiel in Huizinga: *Homo Ludens*.

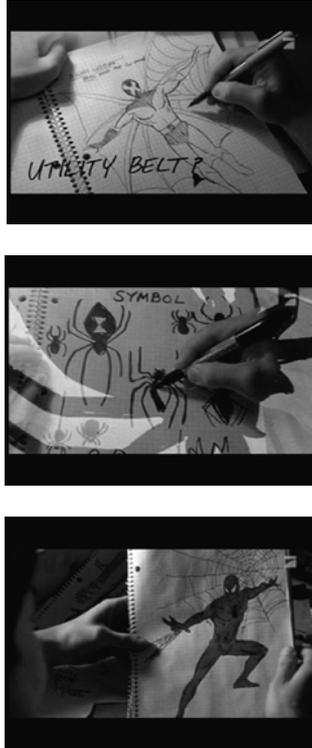


Abb. 4-7: Peter Parker entwirft sein Kostüm (Screenshots aus: *Spiderman*).

Aus dieser Reihe der gespaltenen Charaktere ist Bruce Wayne alias Batman derjenige, der das größte spielerische Potenzial besitzt. Denn er wurde weder von einer Spinne gebissen, noch radioaktiv verstrahlt und ist auch nicht von Geburt an mit Superkräften ausgestattet, sondern entscheidet sich, Batman zu werden.

Es gibt in der Bruce Wayne/Batman Figur eine Backstory, die das Motiv für seine Entscheidung, Batman zu werden, darstellt: Als er ein Kind war, wurden seine Eltern nach einem gemeinsamen Theaterbesuch vor seinen Augen erschossen. Dies ist etwas, das er nie vollständig verarbeiten konnte. Ansonsten blieb seine Biographie lange im Dunkeln, was jedoch mit *Batman Begins* geändert wurde. Die Interpretationen der Figur sowie seine Abenteuer variieren seit dem Erscheinen des ersten Comics im Jahr 1939. Auch blieb die Figur kein Comic-Held, sondern wurde in Film (real und animiert), TV-Serien und Videospielen verwendet. Batman gehört zum populärkulturellen Erbe, eine

eindeutige Quelle ist ebenso wenig auszumachen wie eine eindeutige Biographie.

William Uricchio und Roberta Pearson¹⁹ beschreiben jedoch neben dem Kindheitserlebnis vier Schlüsselkomponenten, die auf jeden Fall zu Batman gehören:

1. Attribute: Reichtum, hervorragender Martial-Arts Kämpfer und Leichtathlet, hochintelligent und ledig.
2. Setting: Gotham City.
3. Ikonographie: Dunkelheit: Batman ist der dunkle Ritter. Er arbeitet im Dunkeln, wo er sich unbemerkt an seine Gegner heranschleichen und sie in Angst und Schrecken versetzen kann.
4. Wiederkehrende Charaktere: Dies sind auf der einen Seite seine Helfer, wie Polizeichef Gordon, Robin und der Butler Alfred, auf der anderen Seite die Gegner wie der Joker, der Riddler, der Pinguin und Catwoman.

Diese fünf Schlüsselkomponenten: Kindheitstrauma, Attribute, Setting, Ikonographie, und zugehörige Charaktere machen den Kern von Batman aus. Man hat somit eine Motivation, einen Hauptdarsteller, eine Arena und ein Set von Mitspielern. Die Eigenschaften lassen sich kombinieren, ggf. erweitern und zu immer neuen Spielabläufen zusammenfügen, die in verschiedenen Medien präsentiert werden können. Batman ist, wie auch Superman, insbesondere während seiner Entstehungszeit als Kommentar gegen den Nationalsozialismus interpretiert worden. Und auch Frank Miller hat 1986 in *The Dark Knight Returns* ein eher düsteres Bild von Batman gezeichnet, das immer wieder auch das Thema der Selbstjustiz berührt. Die Filme der letzten Jahre (fünf seit 1989) aber beschreiben das Batman Universum eher als Spielwiese. Insbesondere ein Blick auf die Gegner, den Joker (Jack Nicholson, *Batman*), den Pinguin (Danny DeVito, *Batman Returns*), Catwoman (Michelle Pfeiffer, *Batman Returns*), den Riddler (Jim Carrey, *Batman Forever*), Two Face (Tommy Lee Jones, *Batman Forever*) oder auch Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger, *Batman & Robin*), legt den Verdacht nahe, dass wir uns hier in einer Spielwelt befinden. Die Filme setzen diese Figuren, die sich alle an der Grenze zum Wahnsinn befinden oder die sie schon überschritten haben, farbenfroh und pompös in Szene. Aktionen werden nicht einfach ausgeführt, sondern in einem Auftritt inszeniert, so dass auch die Kostüme zur Geltung kommen. Das karnevaleske Moment ist unverkennbar.

19 Uricchio/Pearson: „I'm Not Fooled by That Cheap Disguise“, S. 183.

Neben die eben genannten fünf Kernmerkmale von Batman möchte ich noch ein sechstes setzen: die Gadgets. Batman braucht, da hinter seiner Maske nur ein Mensch steckt, Hilfsmittel um das Böse zu bekämpfen. In allen Wikipedia Einträgen zu Batman werden die Gadgets genannt, auf eigenen Websites werden sie akribisch aufgelistet.²⁰ In *Batman – The Movie*, einer filmischen Persiflage von 1966, gibt es nicht nur die obligatorische Bathöhle, das Batmobil und den Utility Belt,²¹ sondern auch den Batcopter, Bat-drinking-water und das Shark-repellent-bat-spray etc., die Liste wäre fast endlos fortzusetzen.

Diese Gadgets kommen in allen Batman Versionen – nicht nur in den Filmen – vor. Ein Batman-Film wäre jedoch schon daran zu erkennen, dass sich der Batarang – Batmans Wurfanker – an einem Dach verhakt. Besonders hervorgehoben werden diese Hilfsmittel in den letzten beiden Filmen – *Batman Begins* und *Batman & Robin*. Zuletzt genannter Film beginnt mit einer Vorführung der Gadgets als Markenzeichen für Batman: Der gesamte Vorspann ist dem Anlegen des Bat-Suits, dem Utility-Belt, der Batarangs und den anderen Hilfsmitteln gewidmet. *Batman Begins* hingegen bindet die Hilfsmittel, die zum Markenzeichen von Batman werden sollen, in die Narration ein, da der Film eben die Anfänge von Batman beschreibt. So besteht für Bruce Wayne die Notwendigkeit, sich mit den Dingen auszustatten, die ihm die Handlungen in seiner Rolle als Batman erst ermöglichen. Die Ausstattungsszenen nehmen zusammengenommen ungefähr 25 Minuten des Filmes ein und seine Besorgungen machen Bruce Wayne sichtlich Spaß, insbesondere die Fahrt im späteren Bat-Mobil wird als die Erfüllung eines Männertraums inszeniert. Doch auch hier zeigt er Stilsicherheit, wenn er fragt, ob es den in Tarnfarben lackierten Wagen auch in schwarz gibt.

Dieser Fokus auf technischen Spielereien kann einerseits als strukturelles und funktionales Merkmal von Computerspielen aufgefasst werden, da die Extension der Spielerin – der Avatar – durch weitere Extensionen – Waffen und andere Hilfsmittel – variiert wird und in ihren Handlungsmöglichkeiten erweitert werden kann. Diese erweiterten Handlungsmöglichkeiten müssen wiederum durch eindeutig abgrenzbare Objekte repräsentiert werden. Zudem sind Gadgets und technische Spielereien auch ein Teil der Computerkultur. Aber nicht zuletzt ist die Vermehrung, Vermarktung und der Verkauf von technischem Spielzeug auch ein bedeutendes ökonomisches Feld. In dieser Logik wundert es nicht, dass sich die Beschreibung der Freeze-Suits (Abb. 8) aus *Batman und Robin* liest, wie die eines Modekatalogs:

20 Vgl. zum Beispiel: „Batcave“.

21 Peter Parker verzichtet in seinem Kostüm schließlich auch auf den Utility-Belt, da er eben ein Kennzeichen von Batman ist, von dem er sich als Spiderman absetzen muss.



Abb. 8: Die Freeze-Suits.²²

Die Freeze-Suits sind eine Weiterentwicklung des Winter- und Sonar-Suits. Auch sie haben innerhalb des Suits kleine Wärmekapseln integriert, die auf die Körpertemperatur reagieren und das Dunkle Trio während seiner langen nächtlichen Rundgänge warm halten kann. Auch diese Anzüge so beschichtet das kein Schnee oder Frost ansetzen kann.²³

Technisches Spielzeug ist keineswegs nur Spielzeug, sondern vor allem auch Ware. Die *Batman*-Filme thematisieren – anders als *The Matrix* – nicht das technische Dispositiv von Computerspielen, sondern integrieren es in die Figur Bruce Wayne/Batman. Batman ist derjenige, der handelt, während Bruce Wayne im Hintergrund bleibt. Zudem wird Batman, wie ein Avatar, über diese Handlungen und seine Hilfsmittel definiert. Und selbst das Moment des Spätes am Spiel wird bei der Inszenierung nicht vergessen.

Schluss

Die hier beschriebenen Filme thematisieren – in all ihrer Unterschiedlichkeit – das Motiv der Doppelung oder Spaltung von Figuren, eine Konstellation, die für das Spielen konstitutiv ist. Nun ist aber auch das Motiv von gespaltenen Charakteren, Wiedergängern oder Doppelgängern im Kino nicht neu. Karow²⁴ beschreibt diese Figuren als ein kinematographisches Phänomen, das sich immer wieder im Spiel von Licht und Schatten des Kinos manifestiert. Kittler²⁵

22 www.batmannews.de/gotham_city_central/batcave/suit_freeze.html, 20.05.2007.

23 Ebd.

24 Vgl. Karow: „Einführung“.

25 Kittler: „Romantik – Psychoanalyse – Film“.

sieht im Doppelgänger ein spezifisch filmisches Motiv, mit dem der Film seine eigene Funktionsweise – die Verdoppelung von Körpern – ausstellt.

Tatsächlich handelt es sich bei den Figuren in den genannten Filmen jedoch nicht um klassische Doppelgänger. Es sind vielmehr Figuren, die ihre Identität verdoppeln, in eine fiktionale und eine reale Identität, die jedoch beide an nur einen Leib gebunden sind. Ein Doppelgänger, wie auch ein Klon, ist ein Gleicher, der sich jedoch in einem anderen Körper befindet. Bei den hier beschriebenen Figuren finden sich mehrere Identitäten in einem Körper. Diese Identitäten werden, wenn sie bewusst gewählt werden, als Rollen bezeichnet.

Doppelgänger, Wiedergänger und Schizophrene im Kino werden vor allem als Symbolisierungen der Angst vor dem Anderen oder als die Wiederkehr des von einer Person oder von der Gesellschaft Verdrängten interpretiert, kurz gesagt: als Ausdruck einer individuellen oder kollektiven Identitätskrise. Dies trifft sicherlich auf einige der hier genannten Filme, wie zum Beispiel *Adaptation*, *The Machinist* und auch *Fight Club* zu. In den Superhelden-Filmen, den Serien *Buffy – The Vampire Slayer*, *Angel* und *Charmed*, den Jim Carrey-Filmen, die hier nicht mehr ausführlich analysiert werden konnten, und in Ansätzen selbst im *Fight Club* wird die Identitätskrise jedoch durch ein (lustvolles) Spiel mit Identitäten abgelöst. Der Verlust einer geschlossenen, klar definierten Identität wird nicht mehr zum Problem, sondern vielmehr als eine Möglichkeit dargestellt, die auch den Weg zu neuen Erfahrungen, z.B. in einem Rollenspiel, eröffnen kann.

Durch die Konstruktion einer Narration um einen gespaltenen Charakter herum jedoch ist es möglich, die Phantasie mit der Realität zu verbinden. Durch die Doppelung stellen die Figuren ein Scharnier zwischen zwei Welten dar und so können auch Übergänge, Probleme und Zwänge beim Übergang sowie Wechselwirkungen zwischen den Welten dargestellt werden. Im Gegensatz zu Fantasy-Filmen zeigen diese Filme keine geschlossene imaginäre Welt, deren Gesetze vielleicht ähnlich denen in der Realität sind, sondern sie erzählen vom Nebeneinander und Miteinander von zwei Welten, der realen und einer fiktionalen oder virtuellen. Dieses Miteinander und die Verschränkung von Realität und Virtualität werden im Computerspiel explizit. Im täglichen Umgang mit der vernetzten Welt sind sie zwar weniger auffällig, aber gegebenenfalls umso weitreichender.

Literaturverzeichnis

- Bateson, Gregory: „A Theory of Play and Fantasy“, in: ders.: Steps to an Ecology of Mind, Chicago 1972.
- Bopp, Matthias: „Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung“, in: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf: „See? I'm Real ...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“, Münster: 2004, S. 74-95.
- Bopp, Matthias: „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion, Marburg 2006, S. 170-186.
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Stuttgart 1960.
- Heidbrink, Henriette: „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“, in: Schröter, Jens & Gregor Schwering (Hrsg.): Fragment und Schnipsel, Navigationen, Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften, 1/2, Marburg 2005.
- Huhtamo, Erkki: „Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion“, in: Perry, Simon (Hrsg.): Critical Issues in Electronic Media, Albany, N.Y 1995, S. 159-186.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1994.
- Karow, Willi: „Einführung“, in: Ruffert, Christine (u.a.): Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino, Berlin 2005, S. 9-16.
- Kittler, Friedrich: „Romantik – Psychoanalyse – Film: eine Doppelgänger-geschichte“, in: ders.: Draculas Vermächtnis. Technische Schriften, Leipzig 1993, 81-104.
- Kojima, Hideo: „Interviewed in ‚Hideo Kojima Profile‘“, in: *Arcade 1* (1), Dezember, S. 42-43, zit. nach Newman, James: Videogames, New York/London 2004, S. 133.
- Krämer, Sybille: „Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen“, in: Maresch, Rudolf/Werber, Niels: Raum – Wissen – Macht, Frankfurt a.M. 2002.

Miller, Frank: *The Dark Knight Returns*, 1986.

Neitzel, Britta: „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan Noel (Hrsg.) *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Hamburg 2007, Heft 9, S. 29-49 (im Druck).

Neitzel, Britta: „Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung“, in: Neitzel/Bopp/Nohr (Hrsg.): „See? I'm Real...“. *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*, Münster 2004, S. 193-209.

o.V.: „Batcave“, http://www.batmannews.de/gotham_city_central/batcave/batcave_entry.html, 26.02.2007

Rüffert, Christine u.a. (Hrsg.): *Unheimlich anders. Doppelgänger, Monster, Schattenwesen im Kino*, Berlin 2005.

Uricchio, William/Pearson, Roberta E. „I'm Not Fooled By That Cheap Disguise“, in: dies. (Hrsg.): *The Many Lives of the Batman. Critical Approaches to a Superhero and his Media*, New York/London 1991.

Filmverzeichnis

Adaptation. (USA 2002, Regie: Spike Jonze).

American History X (USA 1998, Regie: Tony Kaye).

Angel (USA 1999-2004, Regie: James Contner, Joss Whedon u.a.).

Batman – The Movie (USA 1966, Regie: Leslie H. Martinson).

Batman & Robin (USA 1997, Regie: Joel Schumacher).

Batman Begins (USA 2005, Regie: Christopher Nolan).

Batman Forever (USA/GB 1995, Regie: Joel Schumacher).

Blade (USA 1998, Regie: Stephen Norrington).

Blade II (USA 2002, Regie: Guillermo del Toro).

Blade III (USA 2004, Regie: David S. Goyer).

Bram Stroker's Dracula (USA 1992, Regie: Francis Ford Coppola).

Bruce Almighty (USA 2003, Regie: Tom Shadyac).

Buffy the Vampire Slayer (USA 1997-2003, Autor: Josh Whedon u.a.).

Charmed (USA 1998-2006 Regie: John T. Kretchmer, Joel L. Feigenbaum u.a.).

Daredevil (USA 2003, Regie: Mark Steven Johnson).

eXistenZ (Kanada/GB/Frankreich 1999, Regie: David Cronenberg).

Fight Club (USA 1999, Regie: David Fincher).

Hulk (USA 2003, Regie: Ang Lee).

Identity (USA 2002, Regie: James Mangold).

Liar, Liar (USA 1998, Regie: Tom Shadyac).

Me, Myself & Irene (USA 2000, Regie: Bobby & Peter Farelly).

Primal Fear (USA 1996, Regie: Gregory Hoblit).

Spiderman (USA 2002, Regie: Sam Raimi).

The Machinist (Spanien 2004, Regie: Brad Anderson).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).

Van Helsing (USA/Tschechien 2004, Regie: Stephen Sommers).

X-Men (USA 2000, Regie: Bryan Singer).

Verzeichnis der Spiele

Blade Runner (USA 1997, Hersteller: Westwood Studios).

Metal Gear Solid (Japan/USA 1997, Hersteller: Konami).

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Japan/USA 2004, Hersteller: Konami).

Silent Hill 2 (Japan/USA 2001, Hersteller: Konami).

Jan Distelmeyer

Spielräume. Videospiele, Kino und die intermediale Architektur der Film-DVD

In den letzten fünf Jahren, verbunden mit dem Aufschwung der Disziplin der Game-Studies, hat die Beschäftigung mit dem Verhältnis zwischen Film und Videospiele¹ einen eigenen Aufschwung erfahren. Ästhetische, thematische und dramaturgische Berührungspunkte wurden und werden diskutiert, die Frage nach Narration, die Anleihen der Videospiele beim Film, filmische Bezugnahmen auf das Videospiele sowie die Differenzen hinsichtlich der Rezeption, der Nutzung von Film und Game.

Zahlreiche Veröffentlichungen von z.B. Jesper Juul, Henry Jenkins, Geoff King, Tanya Krzywinska, Andrew Darley, Mark J.P. Wolf, Britta Neitzel und Rolf Nohr, um nur einige zu nennen, haben zu dieser Differenz gearbeitet, wobei vor allem auf spezifische interaktive und immersive Prozesse hingewiesen worden ist. Schon auf den ersten Blick scheinen die Unterschiede einleuchtend, nur wenige Argumente möchte ich hier anzitieren: Im Unterschied zur Filmpräsentation im Kino sind Games bekanntlich interaktiv, beruhen, so Claus Pias, „auf der Herstellung von Kompatibilität zwischen Mensch und Maschine“.² Im Gegensatz zum Kinopublikum bestimme ich als Spieler innerhalb variierender Grenzen das Spielgeschehen, schaffe z.B. in Aufbausimulationen mit mir gegebenen Tools einen eigenen Kosmos. Ich wähle bzw. kreierte Avatare als meine Stellvertreter, verändere eventuell die (Kamera-)Perspektive auf das Spielgeschehen, errichte (sofern es in meinen und den Möglichkeiten des Spiels liegt) eigene Levels und Spielräume, erweitere das Spiel nach seinen Regeln und meinen Vorstellungen. Durch die dem Spiel immanente Betonung von Interaktivität kommen Games in die Lage, den jeweiligen User unter bestimmten Bedingungen in eine Position der Co-Autorschaft zu bewegen, „thereby“, wie es Cecilia Pearce formuliert, „challenging the traditional concept of ‚author‘.“³ Die Grenzen zwischen Autorschaft und Rezeption geraten ins Schwimmen, Jon Bryce und Jason Rutter sprechen von „gamers as

1 Ich benutze den Ausdruck Videospiele hier nicht in technischer Hinsicht als Abgrenzung zum Begriff *Computerspiel*, sondern werde – im Rückgriff auf den im englisch- und deutschsprachigen Raum üblichen Sprachgebrauch der Game Studies – das Videospiele (video game oder videogame) als unterschiedliche Spielformen verbindenden Oberbegriff verwenden.

2 Pias: Computer Spiel Welten, S. 72.

3 Pearce: „Emergent Authorship“, S. 2.

authors⁴, von „audiences as producers“⁵, Britta Neitzel argumentiert, man müsse „für das Videospiel zwei implizite Autoren annehmen: Das Herstellungsteam und den Spieler.“⁶ Auf dieser Grundlage der spezifischen Beteiligung erst wird der unter dem Aspekt der Immersion diskutierte Prozess des „deep play“⁷ möglich, der, verstanden als besondere Form des „Eintauchens“ oder der „Involvierung“⁸ in die Welt des Spiels, einen weiteren Unterschied zwischen Game und Kinofilm ins Blickfeld rückt: Während der Spielfilm im Kino unabhängig von meinem Engagement seinem zeitlichen Ende zustrebt, wird die Dauer meines Aufenthalts im Videospiel vor allem von mir selbst bestimmt.

Doch so relevant diese Abgrenzung für das Verständnis der Bedeutung der Games – wie der Game Studies – auch ist, so falsch wäre es, daraus eine Passivität des Filmpublikums abzuleiten. Beispielhaft für diesen Kurzschluss haben Jörg Schirra und Stefan Carl-McGrath die aktiven User der Videospiele gegen ein Kinopublikum abgegrenzt, das „selbst nur passiv und unsichtbar an den Ereignissen“⁹ Anteil nehme. Die „Eigenaktivität“ des Filmpublikums bestehe so lediglich „im mehr oder weniger konzentrierten Wahrnehmen, und auch das im wesentlichen eingeschränkt auf Sehen und Hören“.¹⁰ Solche Reduktionen auf die, wie Andrew Darley schreibt, „much malignied ‚passive‘ spectators of conventional cinema“¹¹ sind freilich wenig begründet. Gegen sie spricht zuallererst jene Form der Aktivität im Kino, die Alfred A. Bäuml schon 1912 betonte:

Man muß aufpassen, um den stummen Andeutungen und Winken zu folgen, Sinn und Klang in die rasch vorüberrollenden Szenen zu bringen. Der Film macht aktiv, der Zuschauer muß mitarbeiten, sonst geht alles für ihn verloren.¹²

Es ist diese kognitive Aktivität, die seit Walter Benjamin und Siegfried Kraucner unbestritten ist, in den 1980er Jahren u.a. von David Bordwells kogniti-

4 Bryce/Rutter: „Spectacle of the Deathmatch“, S. 73.

5 Ebd., S. 75.

6 Neitzel: „Die Frage nach Gott“, S. 65.

7 „[S]o engaged with a game that a player reaches a level of near-obsessiveness“ (McMahan: „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 69).

8 Vgl. Neitzel: „Medienrezeption und Spiel“.

9 Schirra: „Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm“, S. 153.

10 Vgl. ebd., S. 152f.

11 Darley: *Visual Digital Culture*, S. 164.

12 Bäuml: „Die Wirkung der Lichtbildbühne“, S. 187.

vistischem Ansatz stark gemacht wurde und auch im Diskurs zum Verhältnis Film/Game noch am ehesten zugestanden wird – als eine Form von „narrative comprehension“.¹³

Aktiv wäre das Filmpublikum somit also schon, allerdings in einem, verglichen mit dem Videospiel, eingeschränkten Maße: Das Geschehen auf der Leinwand wird nicht verändert; jedenfalls nicht intersubjektiv wahrnehmbar. Doch auch in diesem Sinne eines für Dritte wahrnehmbaren Eingriffs kann das Publikum im Kino nicht auf Passivität festgelegt werden. Seit der Entstehung des Films prägen mehr als nur kognitiv aktive Zuschauerinnen und Zuschauer seine Wahrnehmung: Durch Zwischenrufe, Beifallsbekundungen, Unmutsäußerung, Störungen, Kommentare und sonstige sicht- und hörbare Aktionen wird das audiovisuelle Film-Erleben anderer verändert. Dank der früh einsetzenden Beschreibungen von Kino-Erfahrungen lässt sich die These eines „selbst nur passiv und unsichtbar“ teilhabenden Publikums widerlegen; wer allein für die deutsche Kinogeschichte in historischen Quellen auf die Suche geht nach Zeichen und Konsequenzen eines Publikums, das akustisch und/oder visuell die Vorführung und Filmerfahrungen prägt, wird zahlreiche Belege finden. Frühe Beispiele liefern u.a. Kurt Tucholsky,¹⁴ Walter Benjamin,¹⁵ Lotte H. Eisner,¹⁶ oder R. Genenncher, der 1915 forderte, die ständig kommentierenden und z.B. Filmküsse akustisch untermalenden „Rowdies“ müssten gestoppt und das „Publikum der Lichtspielhäuser“ nun endlich „erzogen werden“.¹⁷ Jüngst wurde diese prägende Mitwirkung des Publikums einmal mehr offensichtlich, als bei der unsäglichen Debatte zu dem türkischen Blockbuster *Tal der Wölfe – Irak* im Februar 2006 deutsche Rezensionen und Kommentare den Film regelmäßig anhand der Reaktionen des Publikums, vor allem in Berlin-Neukölln, beurteilten und Film und Publikumsbeteiligung – „nun saß ich unter lauter Türken“¹⁸ – zu einem einzigen und zumeist chauvinistischen Denkmittel wurden.¹⁹ Tatsächlich war und ist das Kinopublikum im mehrfachen Sinne aktiv und verändert als solches auch Filmwahrnehmungen in diesem Sinne Unbeteiligter. Letzteres mit zeitlicher Verzögerung besonders nachhaltig, wenn z.B. die aktive Teilnahme eines aus-

13 Jenkins: „Game Design as Narrative Architecture“.

14 Tucholsky: „ Erotische Filme“, S. 51-54.

15 Benjamin: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, S. 33.

16 Eisner: „Der Stumme von Portici“.

17 Vgl. Genenncher: „Die Erziehung des Publikums“.

18 Rathgeb: „Mein Minderheitengefühl“.

19 Vgl. dazu Stäheli: „Allein unter Wölfen?“.

gewählten Publikums an Test-Screenings zur Grundlage der Veränderungen von Hollywood-Filmen werden.

Entscheidend für die Differenz zwischen Kinopublikum und Game-Usern ist also nicht die Unterscheidung in (Inter-)Aktivität und Passivität, und es scheint mir ebenso wenig sinnvoll, diese Dichotomie, wie dies von Andrew Darley vorgeschlagen wird, zugunsten des Filmpublikums umzukehren.²⁰ Hilfreicher erscheint mir die Beschreibung der jeweiligen Formen von Aktivität. Vor diesem Hintergrund muss auch die von Geoff King vertretene Definition, dass der Game-spezifische unmittelbare und interaktive Eingriff auf das intersubjektiv ebenso unmittelbar sicht- und hörbare On-Screen-Geschehen diese Differenz zwischen Game-Usern und Filmpublikum markiert, neu überdacht werden.²¹

Stundenlanges interaktives Spielvergnügen – vom Kino zum Home-Entertainment

Kings Unterscheidung zwischen Film und Game ist nur gültig, solange wir nicht von Film-, sondern ausdrücklich von Kinoerfahrungen sprechen. Weitgehend außer Acht gelassen werden in diesem Diskurs die Möglichkeiten der Präsentation und Rezeption durch die Film-DVD,²² die seit ihrer Markteinführung 1996/97²³ in Rekordzeit – „one of the fastest and biggest technological changeovers ever seen“²⁴ – die (zumindest) ökonomische Bedeutung des Kinos in den Schatten gestellt hat. Im Oktober 1999 meldete *Variety*, „(s)ince the format’s bow in late 1997, more than 2,6 million DVD players have made their

20 „The space for reading or meaning making in the traditional sense is radically reduced in computer games and simulation rides. In this sense the much maligned ‚passive‘ spectators of conventional cinema might be said to be far more active than their counterparts in the newer forms“ (Darley: *Visual Digital Culture*, S. 164).

21 Vgl. dazu King: „Die Hard/Try Harder“, S. 51.

22 Entgegen dem gebräuchlichen Begriff der Video-DVD möchte ich hier von der Film-DVD sprechen, um meinen Forschungsgegenstand gegen andere DVD-Produktionen – wie z.B. die Editionen zu TV-Serien, Fernsehfilmen, Sportereignissen und Konzertmitschnitten – abzugrenzen. Film-DVD meint somit zunächst Spielfilm-Produktionen, die für das Kino produziert und auf DVD ausgewertet werden.

23 Im Dezember 1996 erschienen in Japan die ersten Hollywood-Filme auf DVD, Warner Home Video brachte dort *Assassins*, *Blade Runner: The Director’s Cut*, *Eraser* und *The Fugitive* auf den Markt. Im März 1997 veröffentlichte Warner die ersten Film-DVDs in den USA, u.a. die Titel *Twister*, *Batman* und *Space Jam*.

24 Barlow: „The DVD Revolution“, S. xi.

way into consumers' homes, along with 60 million discs“, und zitierte Warren Lieberfarb von Warner Home Video: „DVD has not only revolutionized home entertainment, it's changed the threshold for success in the market.“²⁵ Im Dezember 2001 überstiegen die Umsätze der DVD zu *Pearl Harbor* an ihrem ersten Verkaufstag (67,5 Millionen Dollar) jene Summen, die der Film bei der Kinoauswertung am Eröffnungswochenende (59,1 Millionen Dollar) eingefahren hatte.²⁶ Heute verfügen ca. 75 Prozent der US-Haushalte über einen DVD-Player/Recorder, und die Einnahmen durch DVD hat die Kinoauswertung insgesamt marginalisiert. Laut MPA-Statistiken belief sich der Boxoffice-Umsatz von US-Filmen 2005 weltweit auf 23,24 Milliarden Dollar,²⁷ während die Film-DVD den Hollywood-Studios noch einmal „etwa doppelt so viel Umsatz wie die Kinos“²⁸ bescherte: Allein in den USA wurden 2005 1,1 Milliarden verkaufte DVD-Einheiten gezählt, dazu 178,4 Millionen vermietete DVDs.²⁹ Ähnlich ist das Kräfteverhältnis in Deutschland: 2005 stand dem Kino-Jahresumsatz von ca. 700 Millionen Euro ein Ertrag von 1,6 Milliarden Euro gegenüber, die durch DVDs erwirtschaftet wurden.³⁰ Derzeit haben vier von fünf Bundesbürgern (79 Prozent) im Alter ab zehn Jahren Zugriff auf mindestens ein DVD-Abspielgerät.³¹

Wer heute vom Film und von der Kinofilmwahrnehmung sprechen möchte, muss sich demnach auch, vielleicht sogar zuallererst mit der DVD beschäftigen.³² Und gerade hinsichtlich der Annäherung des populären Films an die Game-Erfahrungen seines Publikums sind auf der DVD spannende Berührungspunkte zu entdecken. Sie gehen weit über den aktuell stärker beachteten Trend der Filmadaption von Games hinaus und ergänzen nachhaltig jene Pro-

25 Vgl. Graser: „Matrix' Milestone“.

26 Vgl. Bordwell: *The Way Hollywood Tells It*, S. 237.

27 Vgl. dazu: Motion Picture Association: *U.S. Theatrical Market – 2005 Statistics Report*, S. 5.

28 Grissemann: „Kino“.

29 Die 48 Millionen verkauften oder vermieteten VHS-Kassetten sind nicht mit eingerechnet. Der durchschnittliche Preis einer DVD in den USA wird von der MPA 2005 mit 21,35 Dollar angegeben. Motion Picture Association: *U.S. Entertainment Industry – 2005 MPA Market Statistics*, S. 27-35.

30 Vgl. dazu: FFA-Studie: *Der Kinobesucher 2005*.

31 Vgl. dazu: „Business Report zum Videomarkt 2005“, S. 5.

32 Das – allein bezogen auf den US-amerikanischen und deutschen Markt – äußerst heterogene Angebot an Film-DVDs soll hier keineswegs „gleichgeschaltet“ werden. Angesichts der unterschiedlichsten Angebote, von der „Deluxe Edition“ bis zur kostenlosen Beilage in Magazinen und Zeitschriften, kann dies nur heißen, vom Potential dessen zu sprechen, wie Kinofilme auf DVD ihre Aus- und Aufwertung erfahren.

zesse, die auf andere Weise eine Brücke zwischen Game und Film zu schlagen versuchen – etwa die diversen Thematisierungen von Games und verwandten virtuellen Welten in Filmstoffen oder die ebenfalls weit verbreitete Methode, in Filmerzählungen verschiedene aus Videospiele vertraute Situationen, Perspektiven und Abläufe zu integrieren.³³

Von zentraler Bedeutung für die Berührungspunkte zwischen Videospiel und dem Film via DVD sind meines Erachtens jene Games, die als Extras für die Film-DVD produziert werden. Unterschieden werden muss hier zwischen Spielen, die – zum Verdruss aller Apple-User – als *DVD-ROM Specials* nur auf dem PC zu spielen sind, und solchen, die mit der DVD-Fernbedienung gespielt und so direkt auf dem Fernsehschirm oder der Heimkinoleinwand verfolgt werden können. Bei letzteren handelt es sich bislang zumeist um einfache Spiele im *Point-and-Click-Stil*, die nicht in Konkurrenz stehen sollen zu den zusätzlich auf dem Videogame-Markt angebotenen Produkten zum Film und sich besonders häufig bei Filmen finden, die – wie etwa die Disney- und Pixar-Produktionen – einen hohen Anteil von Kindern und Jugendlichen avisieren. Im Rahmen der *DVD '99*, einer Konferenz der damals noch jungen DVD-Sparte Hollywoods, betonte Janet Wheeler von Columbia TriStar im Sommer 1999 eine neue Ausrichtung auf „games for children in order to make DVD more appealing to the masses“.³⁴

Alle Film-DVD-Games, in den USA als Set Top Games vermarktet, gehen auf ästhetische und/oder narrative Elemente der jeweiligen Filme zurück. Typisch hierfür sind Beispiele wie *Boo's Door Game* auf *Monsters, Inc. Collector's Edition*, *Drei große Herausforderungen* auf *Harry Potter der Gefangene von Askaban* oder die *Tour durch Hogwarts* auf *Harry Potter und der Stein der Weisen*, bei der Räume begangen und kleinere Aufgaben bewältigt werden können. Exemplarisch für die stete Zunahme solcher betont interaktiven Features stehen die zwei Games auf *Bärenbrüder*, die drei Spiele auf *Charlie und die Schokoladenfabrik* – u.a. mit einer Art Fernbedienungs-Karaoke – sowie die DVD *Madagascar*, von Universal beworben mit dem Slogan „Stundenlanges interaktives Spielvergnügen für die ganze Familie“.

Obwohl sich angesichts dieser Titel sowie der Ankündigung von Wheeler der gegenteilige Eindruck aufdrängen muss, ist die seit 2001 stark angestiegene Verbreitung solcher Games dennoch keineswegs auf Animations-, Kinderfilme oder ausgewiesene Familienunterhaltung begrenzt. Im Gegenteil sind Film-DVD-Games durchaus Genre übergreifend zu finden: Die Bandbreite mögen Beispiele illustrieren wie *Resurrection – Die Auferstehung* mit dem *Interactive Trivia*

33 Vgl. dazu Distelmeyer: „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie“, S. 197-205.

34 Henkel: „DVD '99 – Publishing and Producing Digital Entertainment Media“.

Game zum Plot des Serienkiller-Thrillers; das Spiel *Marvin's Hangman* auf *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Widescreen Edition*; *Codename: Wildgeese*, bei dem unter dem Menüpunkt „Training“ Figuren des Söldnerabenteurers um Lewis Collins, Lee van Cleef und Klaus Kinski abgeschossen oder verschont werden müssen; das Spiel *Raus aus dem Wasser* auf *Der Weiße Hai. Special Edition*; und schließlich *Final Destination* mit den unter „Interaktive Spiele“ angebotenen Games *Psychologie Test* und *Die Todesuhr*, die – angelehnt an das Titel gebenden Vorsehungsprinzip des Horrorfilms – das exakte Sterbedatum des jeweiligen DVD-Users ermittelt. Eine besonders selbstreflexive Note gewinnt dieses ostentative Nebeneinander von Film und Game bei jenen Filmen, die auch thematisch auf Games Bezug nehmen. Neben der 2005 von Kinowelt Home Entertainment edierten DVD zu David Cronenbergs *eXistenZ*, die immerhin eine „Demoversion des Videospieles *ShadowMan* im DVD-ROM-Bereich anbietet, scheint mir die DVD *Spy Kids 3-D: Game Over. 2 Disc Collector's Edition* hierzu das bemerkenswerteste Beispiel zu sein.

Robert Rodriguez' Sequel *Spy Kids 3-D: Game Over*, im Kino erfolgreich als 3-D-Film ausgewertet, begleitet den Agentensohn und Teenie-Agenten Juni Cortez (Daryl Sabara) dabei, auf der Suche nach seiner Schwester Carmen (Alexa Vega) in ein Kinderbuchstäblich versklavendes Videospiele einzudringen, um dort den verbrecherischen Toymaker (Sylvester Stallone) zur Strecke zu bringen. Während der Film im Sinne des postklassischen Kinos spielerisch die eigene Medialität, den Aufschwung der Game Studies und dabei auch jene Vorurteile reflektiert, die Henry Jenkins als „the public's perception of video games“³⁵ beschrieben hat, führt *Spy Kids 3-D: Game Over. 2 Disc Collector's Edition* diese Ausrichtung mit den Mitteln des digitalen Mediums fort. Der im Filmplot thematisierte und ebenfalls mit der Kinopräsentation in 3-D in den Blickpunkt gerückte Aspekt der Immersion, wird auf DVD, die ebenfalls in der 3-D-Technik mit (der DVD beigelegten) rot-grünen Brillen zu verfolgen ist, durch das Feature „Mega Race Set Top Game“ auf eine neue Ebene gebracht. Genauer: Er kehrt zurück zu seinem hier entscheidenden Diskurs-Ursprung, dem Videospiele. Das „Mega Race Set Top Game“ bringt uns in die Gelegenheit, eine zentrale Attraktion des Film – und also eine zentrale Attraktion, ein Level des von Juni Cortez besuchten Videospieles – wiederum als Videospiele auf der DVD nachzuspielen. Spielbar mit der DVD-Fernbedienung wird unser motorisierter Avatar (Juni Cortez) mit dem Steuerkreuz auf den unterschiedlichen Rennstrecken navigiert, beschleunigt und gebremst, wobei auf Fehlversuche Cut Scenes folgen, die die Ähnlichkeit des „Mega Race Set Top Game“ zu eigenständigen Videospiele noch erhöhen. In diesem Special Feature der *2 Disc Collector's Edition* gipfelt so die in *Spy Kids 3-D: Game Over* be-

35 Jenkins: „Reality Bytes“.

reits als selbstreflexives Spiel angelegte Wechselbeziehung zwischen Film und Videospiel: „Welcome to the Mega Race“, empfängt uns unser Avatar in der Intro-Sequenz des Film-DVD-Games „Juni Cortez here, in need of some virtual reality assistance. In this race simulation, you get to control the cyberbike by using your DVD-remote control – avoid obstacles and keep on the path to see if we can win the race.“

Zur Ästhetik der Film-DVD

Allein dieser Einblick mag das aktuelle Potential der Film-DVD andeuten – sowohl hinsichtlich der Untersuchung des Verhältnisses zwischen Film und Game als auch generell für die Entwicklung des Films im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit. Hier liegt mein Hauptinteresse. Wenngleich dieses verhältnismäßig neue Medium in der Öffentlichkeit derzeit alles andere als ein Aufmerksamkeitsdefizit genießt, so steht eine systematische Auseinandersetzung mit der Film-DVD im Rahmen der Film- und Medienwissenschaft noch in den Anfängen, weshalb ich hier einige Vorschläge in diese Richtung vorstellen möchte. Ich werde im Folgenden Aspekte der Ästhetik der Film-DVD untersuchen und darüber einen Teil jener Veränderungen zu beschreiben versuchen, die durch die Möglichkeiten der Präsentation von Kinoproduktionen durch die DVD Teil der jüngsten Filmgeschichte geworden sind. Mein Ziel ist nicht die Definition eines spezifischen, gleichsam verbindlichen Rezeptionsverhaltens – das wäre in diesem Rahmen nicht nur nicht nachweisbar, sondern würde auch schon als Annahme einer übergreifenden Rezeptionshaltung allen Erkenntnissen widersprechen, die u.a. im Zusammenhang der Reception Studies (etwa von Janet Staiger, Barbara Klinger und Cynthia Erb) sowie in den Arbeiten zum Home-Entertainment gesammelt worden sind.³⁶ Worauf es mir stattdessen ankommt, ist eine Forschung zur Medienästhetik: eine Untersuchung existierender audiovisueller Angebote der Film-DVD und der daraus folgenden Rezeptions- bzw. Nutzungsoptionen.

Auf diesem Wege möchte ich die Ästhetik der Film-DVD als intermediale Architektur beschreiben, und dabei u.a. die These vertreten, dass eine Untersuchung zur Film-DVD nicht umhin kommt, neben offensichtlichen technisch-apparativen Hintergründen wie der Laserdisc und der Video-CD sowie der Geschichte des Home-Entertainment, zu der Barbara Klinger und Timothy Corrigan wesentliche Beiträge geliefert haben, weitere Kontexte mit einzubeziehen. Vier scheinen mir dabei unverzichtbar: Die grundsätzlichen Veränderungen im Zuge der Digitalisierung der Medien, die in der Digital Theory u.a.

36 Vgl. dazu Klinger: *Beyond the Muxplex* und Corrigan: *A Cinema Without Walls*.

von Henry Jenkins und Lev Manovich diskutiert worden sind; die Präsentations- und Rezeptionsstrategien von Videospiele und die dazu entwickelten Diskurse der Game Studies; die Entwicklung des Blockbuster-Phänomens seit Anfang der 1970er Jahre mit seinen Konsequenzen für Filmproduktion, -distribution und -rezeption; die soziologischen Veränderungen hin zu dem, was seit den 1990er Jahren als *participatory culture* diskutiert worden ist und ihre Beziehung zu den u.a. von Richard Sennett und Oscar Negt beschriebenen Modifikationen des Arbeits- und Freizeitbegriffs im flexiblen Kapitalismus.

Konzentrieren werde ich mich hier auf die ersten beiden Kontexte, auf das Verhältnis zwischen Film und Videospiele sowie die ästhetischen Konsequenzen des Übergangs vom analogen Speichermedium Film zum digitalen Medium DVD. Zunächst lässt sich feststellen, dass Film-DVDs von Beginn an erfolgreich mit dem Adjektiv „interaktiv“ geworben haben und dieser Aspekt entsprechend prominent auch in die dazu entwickelten Diskussionen eingegangen ist. Dieses interaktive Verhältnis zum Film gewinnen die immer schon aktiven Zuschauerinnen und Zuschauer, die nicht erst jetzt als Film-User bezeichnet werden können, bereits durch die Möglichkeit, mit der Fernbedienung übergangslos zwischen einzelnen Szenen, Kapiteln, zu springen, den Film per Tastendruck gleichsam neu zu schneiden und somit eigenmächtig und zu jeder Zeit in den Ablauf der Narration einzugreifen. Was nun unter dem Titel des Kinofilms auf dem Monitor oder der Heimkino-Leinwand abläuft, ist davon abhängig, ob und wie ich mit der Fernbedienung verfare. Entscheidend hinzu kommt die Wahl von Tonspuren (verschiedene Sprachen und Audiokommentare), Untertiteln, Bildformaten, Perspektiven (mit der *multi angle*-Funktion) und Einstellungsgrößen (mit der Zoom-Taste). Dass vieles nicht nur bei den jeweiligen Grundeinstellungen im DVD-Menü, sondern in der Regel auch während des laufenden Films möglich ist, steigert das Potential dieser Interaktivität.³⁷ Standard etlicher Film-DVDs ist heute die Aufforderung, noch vor dem Zugang zu den in den interaktiven Menüs vorgehaltenen Attraktionen, sich für eine Sprache des Interface der Film-DVD zu entscheiden. Beispielhaft dafür steht die Option, mit der jeder Start der DVD *Stirb langsam – jetzt erst recht* beginnt: „Bitte hier drücken, um diese DVD in Deutsch zu erleben“.

Auf diese Weise wird der Film das, was ich ihn (potentiell permanent) zu sein bestimme – diese Form der Aneignung markiert den entscheidenden Schritt seit den Aneignungsprozessen durch Home-Video und VHS-Rekorder, deren Konsequenzen für die Filmwahrnehmung und -produktion Timothy

37 Hier ließe sich eine eigene Diskussion beginnen, inwiefern die limitierten Interaktions-Optionen der Film-DVD dem entsprechen, was Manovich „brachning (or menu) interactivity“ nennt – „the simplest kind of interactivity“ (Manovich: *The Language of New Media*, S. 40).

Corrigan 1991 in *A Cinema Without Walls* beschrieben hat. Die technische Grundlage dieses Schrittes ist der Übergang vom analogen zum digitalen Medium und der daran gekoppelten Notwendigkeit, zwischen Datensatz und Interface zu unterscheiden, worauf ich später noch eingehen werde. Wesentlich ergänzt wird dieser Schritt durch ein zweites Moment, das die Präsentation des sogenannten „Hauptfilms“ ergänzt und als Bonus-Materialien, Extras oder Special Features hinlänglich bekannt ist. Die Vielfalt der darunter subsumierten, unterschiedlichen Zusatz-Angebote ist seit 1997 in einem derartig rapiden Wachstum begriffen und gekoppelt an die ebenfalls ansteigenden diversen Editionen – vom „Director’s Cut“, über die „Special-Editon“ oder „2-Disc-Editon“ bis zur „Collectors-Edition“, „Limited Edition“ und „Deluxe-Edition“ –, dass ein systematischer Überblick derzeit kaum zu leisten ist. Aaron Barlow hat 2005 in *The DVD Revolution* darauf hingewiesen, dass es noch Jahre brauchen werde, bevor ein Katalog von DVD-Features in die Lage käme, Vollständigkeit anzustreben.³⁸ In einem ersten Versuch unterscheidet er zwölf Kategorien:

1. Audiokommentare
2. Technische Informationen
3. Historische Informationen
4. Interviews
5. Making-Of und weitere Dokumentationen bezüglich der Film- oder der DVD-Produktion
6. Dokumente zur Filmproduktion (Memos, Briefe, Foto-Galerien, Verträge, Storyboards etc.)
7. Spiele
8. Deleted Scenes
9. Alternative Versionen (z.B. alternative Enden und Anfänge, bzw. komplette Versionen)
10. Musik(-Videos) und Soundtracks
11. Newsreels, Kurzfilme, Cartoons, Trailer
12. Zusätzliche Feature-Filme

Auch wenn Barlow jeden Anspruch auf Vollständigkeit negiert und ich ebenso wenig in diese Richtung zielen möchte, scheint es mir doch wichtig – jenseits

38 Barlow: „The DVD Revolution“, S. 78f.

der Ton-, Sprach-, Untertitel- und Bildformat-Wahl – sechs weitere Kategorien zu ergänzen, die viel über die Ästhetik der Film-DVD und ihre Veränderung der Filmpräsentations- und Rezeptionsmöglichkeiten erzählen:

1. Die Organisation des Films im Kapitel
2. Links zu Internet-Angeboten (im DVD-ROM-Bereich)
3. Einführungen. Da diese als Begrüßungen der DVD-Nutzerinnen und Nutzer vor allem von Regisseuren gesprochen werden – wie z.B. von Guillermo del Toro auf der *Hellboy, 2-Disc-Special-Edition* und Peter Jackson auf der *King Kong, 2-Disc Limited Edition* – entwickelt sich hier eine für den Diskurs um Autorschaft und im besonderen für die Frage des „commerce of auteurism“³⁹ ebenso wichtige Kategorie, wie sie der Audiokommentar darstellt.
4. Easter Eggs. Als „hidden features“ oder „Überraschungen“, die nicht näher auf dem DVD-Cover oder im Menü definiert werden, sondern innerhalb des Angebots der Film-DVD aufgespürt werden müssen, rekurrieren diese versteckten Angebote direkt auf die Videospiel-Geschichte. Als erstes Easter Egg überhaupt gilt die Programmierung von Warren Robinett, der 1978 für ein „all text game“ namens „Adventure“ ein Graphik-Programm für den Atari 2600 entwickelte.⁴⁰ „Es war ein Raum,“ so Britta Neitzel, „von dessen Existenz die Firma Atari nichts wusste. Der Raum gehörte nicht zur Geschichte des Spiels, denn man fand in ihm nichts, das man im Spiel auch weiterhin verwenden konnte, sondern nur den Namen ‚Warren Robinett‘.“⁴¹ Bis heute eine feste Größe im Videospiel-Angebot – nachdem Programmierer auf diese Weise zunächst „cheat codes“ versteckten, mit denen direkte Zugangsmöglichkeiten zu bestimmten Levels möglich wurden, gingen sie dazu über, damit komplett neue Inhalte anzubieten – sind Easter Eggs auch in der Produktion der Film-DVDs eine eigene Institution geworden. Die versteckten Extras reichen von Deleted Scenes und Interview-Material über Dreh-Panzen und Parodien bis zum Easter Egg von *Memento*, das den Film in chronologischer Schnittfolge präsentiert. Früh wurde die Geschichte der Film-DVD auch eine Geschichte der Easter Eggs: Der Zugang zum „Martian soundtrack“ auf der DVD *Mars Attacks* gilt als erstes Beispiel, herausgebracht von Warner Home Video im September 1997, nur ein

39 Corrigan: *A Cinema Without Walls*, S. 101-136.

40 Vgl. dazu Robinett: „Foreword“, S. vii.

41 Neitzel: „Die Frage nach Gott“, S. 64.

halbes Jahr nach der US-Markteinführung der Film-DVD.⁴² Ebenso wie beim Videospiel existieren heute vor allem zwei Möglichkeiten, Easter Eggs aufzuspüren: Intensives Suchen, Navigieren im medial gegebenen Raum, das Ausprobieren scheinbar unsinniger Wege und Tastenkombinationen – oder die abkürzende Lektüre darauf spezialisierter Internet-Foren oder (Online-)Fachmagazine.

5. Angereicherte bzw. ostentativ interaktive Präsentationsmodi des ‚Hauptfilms‘. Exemplarisch für dieses seit 1999/2000 zunehmend verbreitete Angebot stehen die „Hulk-Cam“ auf der *Hulk. Single DVD Edition*, der „Extended Evil Modus“ der *„Resident Evil. Special Edition“*, die Aufforderung „Schnapp die 100\$“ auf *Jackie Brown – The Tarantino Collection*, der „Super Surprise Mode“ auf *Traumschiff Surprise Periode 1* und das „Follow the white Rabbit“-Feature auf der von Warner Home Video 1999 veröffentlichten *Matrix-DVD*, das diese Form der Film-Präsentation populär gemacht hat. Hier besteht die Möglichkeit, während des Film-Ablaufs auf themenspezifische Kurzfilme oder Animationen, vor allem Making Of- und weiteres Hintergrund-Material, zuzugreifen, indem diese Optionen durch ein auftauchendes Icon angezeigt und wählbar werden. Einmal mehr komme ich so als Nutzer in die Lage, den Film zu verändern, in diesem Falle mit der Fernbedienung übergangslos eine neue Sequenz einzuschneiden, auf eine Meta-Ebene der Produktion zu springen, nach deren Ende automatisch die Rückkehr in den Hauptfilm folgt, der nun schon längst nicht mehr der Film ist, der seinerzeit im Kino gelaufen ist.

Bei vier dieser fünf ergänzten Kategorien werden die auf dem Monitor/der Heimkinoleinwand/dem TV-Bildschirm präsentierten (Film-)Bilder qua Fernbedienung ausdrücklich zur Benutzeroberfläche. Ich navigiere, wähle aus und bewege mich im Rahmen der technischen und vom Design gegebenen Grenzen. Ausgangspunkt dieser Bewegungen sind die interaktiven Menüs, die animierte Grundlage, auf der ich meine Wahl treffen kann und die nicht nur dem Namen nach an die Menüs in Videospiele, CD-Roms und Internet-Seiten erinnern. Barlow hat seine zwölf Kategorien zur Beschreibung der „variety of possibilities for presentation on the DVD“⁴³ entwickelt, und in eben diesem Sinne wären die Menüs somit die sechste Ergänzung, die ich hier nennen möchte.

Nachdem eher einfach strukturierte und designte DVD-Menüs mit stummen Standbildern als Hintergrund für Buttons zu den vorgehaltenen Angeboten – wie etwa bei *Eraser*, einer der ersten von Warner Ende 1996 in Japan

42 Vgl. dazu Henkel: „The World of Easter Eggs on DVD“.

43 Barlow: „The DVD Revolution“, S. 78.

veröffentlichten 4 DVDs, bei *Twister*, *Space Jam* und *Batman*, die Warner als drei der ersten DVD-Titel im März 1997 in den USA veröffentlichte, bei *The Usual Suspects*, einer der ersten zehn DVDs, die Polygram im Sommer 1997 auf den US-Markt brachte, und bei *Singin' in the Rain*, einer der ersten DVDs von MGM vom Herbst 1997 – den Anfang der Film-DVD prägten, haben sich längst DVD-Menüs durchgesetzt, die wesentlich komplexere Kompositionen anbieten. An die Stelle der Standbilder sind animierte, audiovisuelle Menüs getreten, die in der Mehrzahl Filmszenen exzerpieren und bearbeiten, in einigen Fällen jedoch auch komplett digital animierte Sequenzen präsentieren, die – wie etwa bei *X-Men* oder *James Bond 007 – Die Another Day. Special Edition* auf Motive des Films Bezug nehmen. „Once they were simple“, betonte Donald Norman 2001 zur Entwicklung der Menüs, „(b)ut as DVD releases became more and more popular, the visual designers took control. Now we have fancy, animated, complex menus.“⁴⁴ Tatsächlich wurde die Bedeutung aufwändig gestalteter interaktiver Menüs, der wachsende Markt für „audio mixing and graphic design for increasingly sophisticated interactive menus“, bereits im Oktober 1997 von Branchenvertretern hervorgehoben.⁴⁵

Als *sophisticated interactive menus* sind sie somit keineswegs nur Portale zu den jeweiligen vorgehaltenen Ebenen, die ich per Tastendruck betreten, in denen ich mich bewegen und die ich wieder verlassen kann. Vielmehr bilden sie mit animierten Sequenzen, die dem Aufbau der Menüs und also den Eingriffsmöglichkeiten vorgeschaltet sind und ebenso Übergänge zum nächsten interaktiven Angebot bilden können, eine eigene ästhetische Kategorie, die wiederum die Nähe zum Design von Videospiele verdeutlicht. Norman beschreibt diese Kurzfilme, „entrance and exits from the menu“, als „elaborate productions“⁴⁶ und es macht Sinn, bei diesen fest implementierten Sequenzen, in die – im Gegensatz zu allen Sequenzen des Hauptfilms – nicht eingegriffen werden kann, von kurzen Cut-Scenes zu sprechen, wie sie in den Game Studies verstanden werden: „short, ‚prerendered‘ audiovisual sequences in which the player usually performs the role of more detached observer than is the case in more active periods of gameplay.“⁴⁷ Dabei handelt es sich nicht unbedingt um kaum zu bemerkende Augenblicke: Über 20 Sekunden dauert die dem Hauptmenü vorgelagerte Intro-Sequenz auf der 2-Disc-DVD *Der Herr der Ringe – Die Gefährten*, der mit jeder Auswahl aus dem Menü eine weitere über 5 Sekunden dauernde Cut-Scene als Übergangssequenz folgt. Knapp zwei

44 Norman: „DVD Menu Design“.

45 Vgl. dazu: N.N.: Post Houses Open Doors to Disc.

46 Norman: „DVD Menu Design“.

47 King/Krzywinska: „Introduction“, S.11.

Minuten währt die Intro-Sequenz zur zweiten Disc mit dem „Supplemental material“ der *Monsters, Inc. Collector's Edition 2-Disc DVD*.

Intermediale Architektur

Bislang mag bereits ein Eindruck davon entstanden sein, worauf der Begriff der intermedialen Architektur abzielt: Auf das Prinzip der Film-DVD, medial vermittelte Räume zu konstruieren, in denen die jeweiligen User navigieren, sich bewegen können, in denen er oder sie Entscheidungen trifft, welche die on-screen-events unmittelbar und intersubjektiv verändern. Allein die hier genannten 18 Kategorien zeigen an, dass es sich dabei um Bewegungs- und Spielräume handelt, die von denen eines Kinobesuchs und von denen des Gebrauchs einer Videokassette potentiell deutlich unterschieden sind. Warum aber sollte man zur Beschreibung der Ästhetik der Film-DVD (und der daran gekoppelten Rezeptionsmöglichkeiten) den seit Jahren ge- und vielleicht auch verbrauchten Begriff der Intermedialität bemühen?

Schließlich ist dieser Begriff seit den 1990er Jahren ebenso populär wie vielbestimmt. Seine Karriere als, wie Jörg Helbig formuliert hat, „Integrationsbegriff“,⁴⁸ der „die medien- und literaturwissenschaftliche Diskussion seit geraumer Zeit [...] mitgeprägt“⁴⁹ hat, ist ablesbar an zahlreichen Studien, die unter verschiedenen Prämissen intermediale Prozesse erörtern. Die historischen Hintergründe und medientheoretischen Implikationen dieser Begriffsgeschichte sind ausführlich von Jens Schröter diskutiert worden,⁵⁰ der in seiner Auseinandersetzung mit „einer Genealogie der Intermedialität“⁵¹ darauf hingewiesen hat, „daß es niemals darum gehen kann, einen integralen Begriff von Intermedialität zu vertreten. Der Begriff ist so vielfältig wie die Diskurse, in welchen er produziert wird.“⁵² Joachim Paech spricht von vier unterschiedlichen, durch Übergänge und Variationen verbundenen Ebenen, auf denen das Konzept der Intermedialität operiert, bzw. auf denen es zur Anwendung gebracht wird:

48 Helbig: „Vorwort“, S. 8.

49 Ebd.

50 Vgl. dazu: Schröter: „Intermedialität, Medienspezifik und die universelle Maschine“, S. 385-411; Schröter: „Intermedialität. Facetten und Probleme“, S. 129-154; Schröter: „Intermedialität“.

51 Schröter: „Intermedialität, Medienspezifik und die universelle Maschine“, S. 387.

52 Schröter: „Intermedialität“.

Je nach der Dimension des Medienbegriffs kann damit zum Beispiel die (evolutionäre) Beziehung zwischen technischen Instrumenten oder Apparaten zur Beobachtung, Darstellung und Kommunikation von Ausschnitten der Realität gemeint sein; ebenso kann das perzeptive Zusammenspiel von Medien der Wahrnehmung zur kognitiven Konstruktion von Realität als erkenntnistheoretische Intermedialität gelten; oder aber Medien werden als Qualität oder Grund von formalen Eigenschaften in Kunstwerken unterschieden. [...] Die digitalen (Computer-)Medien haben eine weitere Differenzierung zwischen analogen und digitalen Medien bewirkt, was für die Analyse von Prozessen der Intermedialität zur Folge hat, daß eine weitere Ebene der Transformation zwischen diesen beiden Medienbereichen hinzugekommen ist (wie dis/kontinuierlich sie auch mediengeschichtlich begründet sind).⁵³

Auch mir geht es hier in keiner Weise darum, „einen integralen Begriff von Intermedialität zu vertreten“. Denn in Bezug auf die Film-DVD von einer intermedialen Architektur zu sprechen, ist nicht trotz, sondern vielmehr wegen der divergenten Verständnisse von Intermedialität sinnvoll. Das Angebotspotential der Film-DVD – bezeichnet und beworben als versatil – beinhaltet Prozesse, in denen diese unterschiedlichen Verständnisse dieses Begriffes durchaus aufgehen. Anders gesagt: Um das über die Ästhetik der Film-DVD gegebene Präsentations- und Rezeptionspotenzial zu beschreiben, ist es hilfreich, unterschiedliche Ebenen des Konzeptes von Intermedialität zu berücksichtigen. Die Wahl des diskursgeschichtlich vielleicht verbraucht und daher für neue Forschungszweige weniger attraktiv erscheinenden Ausdrucks Intermedialität resultiert aus eben dieser Begriffsgeschichte. Genauer: Gerade weil der Begriff der Intermedialität zur Beschreibung so unterschiedlicher Aspekte herangezogen und in diesem Sinne vielfältig gebraucht worden ist, eignet er sich zur Beschreibung eines Mediums, das in sich so sehr auf eine Vielfalt des Gebrauchs, auf Versatilität, ausgerichtet ist. Konzentrieren möchte ich mich hier auf drei der vier von Paech genannten Ebenen.⁵⁴

53 Paech: „Intermedialität“ S. 19f.

54 Die erkenntnistheoretische Intermedialität im Sinne des „perzeptiven Zusammenspiel[s] von Medien der Wahrnehmung zur kognitiven Konstruktion von Realität“, beschreibt als ein Grundmuster der menschlichen Wahrnehmung und deren Verarbeitung ein so grundlegendes Konzept von Intermedialität, dass es wenig Sinn macht, es zur Beschreibung distinktiver Merkmale der Film-DVD heranzuziehen.

Transformationen zwischen analogen und digitalen Medienbereichen

Dieser wohl nächstliegende Aspekt der Intermedialität der Film-DVD liegt im Übergang eines jeweiligen Films vom analogen Trägermedium Film (z.B. 35 mm) zum digitalen Trägermedium DVD, wobei wesentlich an dieser Transformation ist, dass beide Medienprodukte (der auf 35mm vorzuführende wie der auf DVD abzurufende Film mitsamt allen Bonus-Angeboten) den identischen Titel tragen und, sofern es sich nicht um eine besondere Edition wie z.B. „Director’s Cut“ handelt, durchaus als identische Filme beworben werden: *Jetzt neu auf DVD!* Der Titel allein, das vordringlichste Identifizierungsmerkmal eines Films, steht zwischen analogen und digitalen Medienbereichen, ist potentiell beiden zugehörig und kann so erst zu der Frage führen, ob man den jeweiligen Film „im Kino oder auf DVD“ gesehen habe. Luc Bessons Widerstand gegen die DVD – „DVD sind für mich nichts anderes als Postkarten vom letzten Urlaub. Sie erinnern mich an schöne Stunden. Die aber muß ich woanders erleben. [...] Ich kann nur appellieren: Man muß Filme im Kino sehen. Also erhebt Eure Ärsche!“⁵⁵ – steht als konservative Reaktion für eine innerhalb der Diskussion um die DVD als Konkurrentin zum Kino nicht seltene Verknennung jener Veränderungen, die der Übergang von analog zu digital hier mit sich bringt.

David Bordwell übersieht die Medialität der DVD, wenn er die DVD als „not [...] a unique format for the film“ definiert, sie aber mit Fokus auf Narration als „a tool that makes analyzing the plots a lot easier“ begreift.⁵⁶ Dass wir es nicht allein mit einem neuen „Marktsegment“⁵⁷ und Nachfolger der VHS-Kassetten zu tun haben, während die Filme „nach wie vor entlang der stilistischen Richtlinien des klassischen Erzählkinos konstruiert“⁵⁸ werden, sondern sich die Erscheinungs- und Nutzungsformen des Films grundlegend ändern im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit, hängt wesentlich mit der hinzugekommenen Notwendigkeit eines Interface zusammen. „In general,“ hat Lev Manovich zu digitalen Medien bemerkt, „creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database“,⁵⁹ und eben diese Bewegung gilt auch für die Film-DVD, wobei der vom Trägermedium Film zum Trägermedium DVD transferierte Hauptfilm nur einen Teil der vorge-

55 Besson: „Meine DVD“.

56 Bordwell: „New Media and Old Storytelling“.

57 Blanchet: Blockbuster, S. 110.

58 Ebd., S. 244.

59 Manovich: The Language of New Media, S. 226.

haltenen Daten ausmacht. Das Interface der Film-DVD wird sichtbar in den Menüs und jenen darin vorgestellten Zugangsmöglichkeiten zu den unterschiedlichen (Film-)Daten: „What we choose to play from the menus, the real content of a disc, are parts of a *database* of multimedia computer files.“⁶⁰ Waren zuvor Film und Interface eins, gespeichert auf 35mm lag ein Film *auf* Film direkt zugänglich vor, so gilt nun: „With new media, the content of the work and the interface are separated.“⁶¹

David Prior – dem es wie auch Michael Pellerin, Mark Rance und Van Ling gelang, sich als einer der wenigen „more prominent DVD producers“⁶² einen Namen zu machen – bestätigt indirekt diese theoretische Einordnung der Film-DVD, indem er sie als „lebendes Archiv“ bezeichnet: „The philosophy behind any successful Special Edition is to create a living archive of the film that is as in-depth and informative as possible.“⁶³ Ähnlich äußert sich Mark Rance, einer der Pioniere der DVD-Produktion, der 1991 damit begann, Special Edition Laserdiscs für Criterion zu produzieren und ab 1997 für New Line Home Video als DVD-Produzent u.a. für „the industry’s first branded DVD line“,⁶⁴ die „New Line Platinum“-Reihe verantwortlich zeichnete: „The disc can be an archive. The film is transferred to the best available format (in most cases); supplements show the making of the film and explore the themes and inner workings of the movie.“⁶⁵

Indem dieses „lebende Archiv“ erst lebendig werden kann durch ein oder mehrere Interfaces, kann sich auch das verändern, was unter dem Filmtitel verkauft wird. Die Trennung zwischen Inhalt und Interface gipfelt auf der Film-DVD in der Veränderung und Aufstockung des Inhalts – in z.B. zu wechselnden Sprachen und vor allem den zusätzlichen Angeboten, die wie alternative Enden oder Dokumentarmaterial etwa im „Extended Evil Modus“ über das Interface in das integriert werden können, was zuvor einmal im Kino gezeigt worden ist. Insofern ist die Ästhetik der Film-DVD schon infolge des Übergangs vom analogen Speichermedium Film zum digitalen Speichermedium DVD notwendigerweise zu anderen digitalen Medien – nicht zuletzt dem Videospiel – in Beziehung zu setzen.

60 Hight: „Making-of Documentaries on DVD“, S. 9.

61 Manovich: *The Language of New Media*, S. 227.

62 Henkel: „The Unsung Heroes of DVD“.

63 Prior: „An Interview with David Prior – DVD Producer“.

64 N.N.: „New Line Bowling Luxury DVD Series“.

65 Rance: „Mark Rance“.

Intermedialität bezogen aus Qualität oder Grund formaler Eigenschaften von Werken

Hier wäre konkret zu verhandeln, dass und wie die Film-DVD nicht nur dem (35mm-)Film nahe steht, sondern sich ebenso „formaler Eigenschaften“ bedient, die aus anderen (digitalen) Medien wie Videospiele und Internet vertraut sind: Präsentationsmodi wie Menü-Ansichten (Videospiele, Internet, CD-ROM), Hypertext (Internet, CD-ROM), Cut-Scenes (Videospiele), Easter eggs (Videospiele) und nicht zuletzt natürlich die damit einhergehende Betonung von Interaktivität (Videospiele, CD-ROM, Internet). Die konkreten Angebote von Games als Bonus des Hauptfilms und von Internet-Links im DVD-ROM-Bereich sind nur die extremen Ausformungen dieser grundlegenden Beziehung von Intermedialität. Einmal mehr zeigt sich dabei, dass die Branche selbst, die sich bekanntlich bestens aufs Cross-Marketing versteht, sich der intermedialen Bezüge voll bewusst ist. So zieht DVD-Produzent Mark Rance hinsichtlich der Entwicklung der DVD-Menüs eindeutige Parallelen zum Design von Videospielen und spricht von einer anhaltenden „game’s mentality that lives on today in many menu systems“: „This kind of menuing is all about the menu vendor and often takes the filmmaking down a peg.“⁶⁶

Was die Integration von Easter Eggs und Spielen in das Angebot der Film-DVDs angeht, so muss hier auch die extensivierte Nutzungsdauer angesprochen werden, die sich potentiell eher in Richtung Videospiele als in Richtung Kino bewegt. Das Spielen und das Absuchen der DVD-Räume nach dem versteckten Bonus könnte man als eine Annäherung an die Option des *deep play* verstehen, das sich hier potentiell und in einem anderen Ausmaß vom Videospiele hin zur Film-DVD übertragen kann. Damit aber wäre eine historische Entwicklung zu beobachten, die als neues Angebot gleichwohl nicht nur im Bereich des Videospieles, sondern auch in der Geschichte des Home-Video ihre Vorläufer hat. Schon die VHS-Kassette – darauf haben Timothy Corrigan, Barbara Klinger und Thomas Elsaesser nachdrücklich hingewiesen – bot die Möglichkeit, den Film als Fan abzutasten und einzelne Szenen per Einzelbildschaltung gleichsam zu „liebkoosen“, sich anzueignen.⁶⁷ Das Immersionspoten-

66 Ebd.

67 Auf diese Weise hat selbst das Easter Egg seine Vorgeschichte auf VHS, wie es Barbara Klinger in „Beyond the Mulpex“ versteht. Jeder Fan, zitiert Klinger die Zeitschrift Entertainment Weekly zu „Star Wars – The Phantom Menace“ und dem Gebrauch des „VCR“, „can now search for what Coleman (the film’s animation director) calls the movie’s ‚Easter eggs‘, or nearly invisible details best savored with a pause button“, und fährt fort: „As in the case of *The Matrix* (and other films such as *Toy Story* [1995]), the magazine provides a list of things to look for in play-back“ (Klinger: Beyond the Mulpex, S. 161).

tial eines Kinofilms verschob sich also bereits spätestens mit den Möglichkeiten des VHS-Videorecorders, von wo aus das *deep play*-Potential der Film-DVD einen Schritt weiter geht in Richtung des Videospiele und der Betonung von Interaktivität.

Beziehung zwischen technischen Instrumenten oder Apparaten zu Beobachtung, Darstellung und Kommunikation von Ausschnitten der Realität

Hier werden vor allem jene Bonus-Angebote interessant, die – im Unterschied zur Filmpräsentation via Kino, Fernsehen, VHS oder Internet-Streaming – nicht nur metaphorisch eine Brücke schlagen zum Gebrauch des Computers. *DVD-ROM PC Specials* rufen hingegen ausdrücklich zum Wechsel des Abspielgeräts auf, zum physischen Übergang vom DVD-Player/-Recorder zum PC. Beispielhaft heißt es unter „dvd-rom part“ im Menü von *eXistenZ*: „Diese DVD ist mit einem DVD-Rom Part ausgestattet. Bitte legen Sie hierfür die DVD in Ihr DVD-Rom-Laufwerk (unter Betriebssystem Windows 95 oder 98) ein.“ Zum rasch entwickelten Standard der jeweiligen DVD-ROM Angebote gehört die bereits angesprochene Vernetzung z.B. in Form eines „Internet-Link zu Original-US-Kino-Internet-Seite“⁶⁸ – so wird die Film-DVD über den Apparat-Wechsel wiederum zum Portal für Angebote des Internet. Auch auf der Basis eines technisch-apparativen Medien-Begriffs lässt sich hier somit von einer Intermedialität sprechen, die nicht nur zum Computer führt, sondern auch – vom Beginn der Film-DVD bis heute – zur Videospiele-Konsole.

An additional factor that points out the potential for the success of DVD is the decision by major game machine manufacturers to include DVD in their game consoles. The first to do so was Sony, which announced this past fall that their PlayStation 2 will contain DVD-ROM drives.⁶⁹

Im Mai 2006 kündigte Microsoft an, das für die Xbox 360 geplante HD DVD Laufwerk solle zunächst nur zur Filmwiedergabe eingesetzt werden und an eine Spieleentwicklung mit HD-DVD sei nicht gedacht.⁷⁰

In welche Richtung die kommenden Nachfolger HD-DVD oder Blue Ray die Angebote auch weiterentwickeln mögen: Die Film-DVD fordert uns dazu

68 Siehe Cover *The Matrix*.

69 Bush: „Digital Versatile Disc“, S. 458f.

70 N.N.: „HD DVD Laufwerk wird nicht für Spiele verwendet“.

auf, die gleichsam ewigen Fragen des Films nach dem „Original“, nach Autorschaft und nach der Bedeutungsbildung noch einmal neu zu stellen und sich dabei auch die Grenzen der Metapher des filmischen „Textes“ vor Augen zu führen. Nicht zufällig ist Navigation ein Kernbegriff, der alle öffentlichen Wahrnehmungen der Film-DVD begleitet – von akademischen Diskussionen über (Online-)Magazine und Ratgeber bis hin zu den kaum überschaubaren Erfahrungsberichten und Diskussionen in Internetforen. Offensichtlich geht es hier nicht wesentlich um ein Entschlüsseln von Texten,⁷¹ sondern um Orientierung, um Möglichkeiten von Bewegung. Als ursprünglich nautischer Terminus zielt Navigation weniger auf Textualität als auf Räumlichkeit, auf das Zurechtfinden innerhalb eines definierten Raumes. Die Rede von der DVD-Navigation durch unterschiedliche Ebenen des Angebots – die Film-DVD als ein Medium der Architektur von vor allem Bildern und Tönen – lässt sich auch auf der technischen Ebene nachvollziehen. Das Interface zeigt uns Wege, auf denen wir Zugang zu weiteren Inhalten erhalten, die digital fragmentiert darauf warten, erschlossen zu werden. Zu Recht hat Lev Manovich 2001 auf die unterschätzte Kategorie der Navigation bei digitalen Medien aufmerksam gemacht:

What has received little attention, however, both in cultural theory and in new media theory, is the particular category of *navigation through space*. And yet, this category characterizes new media as it actually exists; in other words, new media spaces are always spaces of navigation.⁷²

Der Schwerpunkt der Navigation und das darauf gründende Prinzip der intermedialen Architektur der Film-DVD hängt so wesentlich mit dem Übergang vom analogen zum digitalen Medium zusammen. Hier gilt es anzusetzen, um jene Fragen genauer zu untersuchen, die sich seit 1996/97 mit Nachdruck stellen und von denen ich hier nur wenige habe anreißen können. Sich im Rückgriff auf die Diskurse in den Game Studies auch mit dem narrativen Potential der Film-DVD auseinanderzusetzen, wird eine der Aufgaben sein.

71 Allenfalls im Sinne des Hypertextes, dessen Navigationsmöglichkeiten seinerseits auf das Prinzip der Architektur verweise, die sich z.B. im Begriff der „Information Architecture“ niederschlagen.

72 Manovich: *The Language of New Media*, S. 252.

Literaturverzeichnis

- Barlow, Aaron: „The DVD Revolution. Movies, Culture, & Technology“, Westport/Connecticut/London 2005.
- Bäumler, Alfred: „Die Wirkung der Lichtbildbühne. Versuch einer Apologie des Kinematographentheaters“, in: Schweinitz, Jörg (Hrsg.): Prolog vor dem Film. Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914, Leipzig 1992.
- Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, Frankfurt a.M. 1977.
- Besson, Luc: „Meine DVD“, in: Die Welt 24.04.2006.
- Bordwell, David: „New Media and Old Storytelling“, in: David Bordwell's website on cinema, <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=827>, 18.05.2007.
- Bordwell, David: The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies, Berkeley/Los Angeles/London 2006.
- Blanchet, Robert: Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos, Marburg 2003.
- Bryce, Jo/Rutter, Jason: „Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters“, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): SreenPlay – Cinema/Videogames/Interfaces, London/New York 2002.
- Bundesverband Audiovisuelle Medien: „Business Report zum Videomarkt 2005“, März 2006.
- Bush, Michael D.: „Digital Versatile Disc (DVD): The New Medium for Interactive Video“, in: CALICO Journal, Volume 17, Nr. 3, 2000.
- Corrigan, Timothy: A Cinema Without Walls: Movies and Culture after Vietnam, New Brunswick, 1991.
- Darley, Andrew: Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres, London/New York 2004.
- Distelmeier, Jan: „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie“, Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino“, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Immersion – Interaktion – Partizipation, Marburg 2006, S. 187-207.
- Eisner, Lotte H.: „Der Stumme von Portici“, in: Filmkurier, 14.05.1931.

- Elsaesser, Thomas: „Augenweide am Auge des Maelstroms?“, in: Rost, Andreas/Sandbothe, Mike (Hrsg.): Die Filmgespenster der Postmoderne, Frankfurt a.M. 1998, S. 63-105.
- FFA-Studie: Der Kinobesucher 2005. Strukturen und Entwicklungen auf Basis des GfK Panels; Bundesverband Audiovisuelle Medien: Business Report zum Videomarkt 2005.
- Genencher, Rudolf: „Die Erziehung des Publikums“, in: Der Kinematograph. Nr. 458, 06.10.1915.
- Graser, Marc: „Matrix' Milestone: 1,5 mil DVDs sold in record-breaking week“, in: Variety, 01.10.1999.
- Grisseemann, Stefan: „Kino: Im Maelstrom der Daten“, in: profil, Nr. 44, 2005, <http://www.profil.at/index.html?/articles/0543/560/124492.shtml>, 12.12.2005.
- Helbig, Jörg: „Vorwort“, in: ders. (Hrsg.): Intermedialität, Berlin 1998, S. 8-13.
- Henkel, Guido: „DVD '99 – Publishing and Producing Digital Entertainment Media“, in: DVD Review, 09.08.1999, http://www.dvdreview.com/html/dvd_99.html, 22.5.2006.
- Henkel, Guido: „The Unsung Heroes of DVD“, in: DVD Review, 5.5.2002, http://www.dvdreview.com/html/the_unsung_heroes_of_dvd.html, 12.08.2006.
- Henkel, Guido: „The World Of Easter Eggs On DVD“, in: DVD Review, 12.08.1998, http://www.dvdreview.com/html/hidden_features_on_dvd.html, 26.8.2006.
- Hight, Craig: „Making-of Documentaries on DVD: The Lord of the Rings Trilogy and Special Editions“, in: The Velvet Light Trap, Nr. 56, Austin 2005, S. 6-17.
- Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“, in: Harrington, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): First Person, Cambridge 2002, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>, 13.02.2006.
- Jenkins, Henry: „Reality Bytes: Eight Myths about Video Games Debunked“, <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>, 22.07.2006.
- King, Geoff: „Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame“, in: King, Geoff/Krzywinska, Tanya:

- ScreenPlay – Cinema/Videogames/Interfaces, London/New York 2002, S. 5-65.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): ScreenPlay – Cinema/Videogames/Interfaces, London/New York 2002.
- Klinger, Barbara: Beyond the Mulpex. Cinema, New Technologies, and the Home, Berkeley/Los Angeles/London 2006.
- Manovich, Lev: The Language of New Media, Cambridge 2001.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark/Perron, Bernard (Hrsg.): The Video Game Theory Reader, New York/London 2003, S. 67-86.
- Motion Picture Association: U.S. Theatrical Market – 2005 Statistics Report.
- Neitzel, Britta: „Die Frage nach Gott oder: Warum spielen wir eigentlich so gern Computerspiele?“, in: Ästhetik und Kommunikation, 32. Jhrg. Nr. 115, Winter 2001/2, S. 61-67.
- Neitzel, Britta: „Medienrezeption und Spiel“, in: Distelmayer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hrsg.): Game Over?! Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld 2007.
- N.N.: „HD DVD Laufwerk wird nicht für Spiele verwendet“, in: Xbox Aktuell, <http://www.xboxaktuell.de/news/print.php?id=497>, 03.06.2006.
- N.N.: „New Line bowing luxury DVD series“, in: Variety 02.12.1997.
- N.N.: „Post Houses Open Doors to Disc“, in: Variety 31.10.1997.
- Norman, Donald A.: „DVD Menu Design: The Failures of Web Design Recreated Yet“, <http://www.jnd.org/dn.mss/DVDmenus.html>, 12.04.2006.
- Paech, Joachim: „Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuration“, in: Helbig, Jörg (Hrsg.): Intermedialität, Berlin 1998.
- Pearce, Celia: „Emergent authorship: the next interactive revolution“, in: Computers & Graphics, Vol. 26, Nr. 1, 2002.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten, (Dissertation) Weimar 2000, <http://epub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf>, 15.06.2005.
- Prior, David, zitiert nach: Woodward, Tom: „An Interview with David Prior – DVD Producer“, in: dvdactive, 29, 8/2001, <http://www.dvdactive.com/editorial/interviews/david-prior.html>, 12.08.2006.

- Rance, Mark, zitiert nach: Roberts, Pete: „Mark Rance“, in: dvdactive, <http://www.dvdactive.com/editorial/interviews/mark-rance.html>, 22.02.2005.
- Rathgeb, Eberhard: „Mein Minderheitengefühl“, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung 16.02.2006.
- Robinett, Warren: „Foreword“, in: Wolf/Perron: The Video Game Theory Reader, New York u.a. 2003, S. VII-XIV.
- Schirra, Jörg R.J./Carl-McGrath, Stefan: „Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm“, in: Strübel, Michael (Hrsg.): Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse, Opladen 2002, S. 147-161.
- Schröter, Jens: „Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“, in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Performativität und Medialität, München 2004, S. 385-411.
- Schröter, Jens: „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, in: montage/av, 7. Jhrg., Nr. 2, S. 129-154.
- Schröter, Jens: „Intermedialität“, in: Theorie der Medien, http://www.theorie-der-medien.de/text_druck.php?nr=12, 27.04.2006.
- Stäheli, Alexandra: „Allein unter Wölfen? Anmerkungen zu einer Diskussion über Film und kulturelle Stereotypen“, in: Neue Zürcher Zeitung 27.02.2006.
- Tucholsky, Kurt: „Erotische Filme“, in: Jörg Schweinitz (Hrsg.): Prolog vor dem Film. Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914, Leipzig 1992, S. 51-54.

DVD- und Filmverzeichnis

- (T)Raumschiff Surprise Periode 1, hier: folgende DVD-Version (Film: Deutschland 2004, Regie: Michael Herbig, DVD: Deutschland 2005, Hersteller: Universum Film).
- Assassins, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1995, Regie: Richard Donner, DVD: Japan 1996, Hersteller: Warner Home Video).
- Batman, hier: folgende DVD-Version (Film: USA/GB 1989, Regie: Tim Burton, DVD: USA 1997, Hersteller: Warner Home Video).

- Blade Runner: The Director's Cut, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1982, Regie: Ridley Scott, DVD: Japan 1996, Hersteller: Warner Home Video).
- Brother Bear, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2003, Regie: Aaron Blaise/Robert Walker, DVD: Bärenbrüder, Deutschland 2004, Hersteller: Buena Vista Home Entertainment).
- Charlie and the Chocolate Factory, hier: folgende DVD-Version (Film: USA/GB 2005, Regie: Tim Burton, DVD: Charlie und die Schokoladenfabrik, Deutschland 2006, Hersteller: Warner Home Video).
- Codename: Wildgeese/Geheimcode: Wildgänse, hier: folgende DVD-Version (Film: BRD/Italien 1984, Regie: Antonio Margheriti, DVD: Deutschland 2003, Hersteller: Elite DVD/Frame Eleven).
- Die Hard With A Vengeance, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1995, Regie: John McTiernan, DVD: Special Edition, USA 2002, Buena Vista Entertainment).
- Eraser, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1996, Regie: Chuck Russel, DVD: Japan 1996, Hersteller: Warner Home Video).
- eXistenZ, hier: folgende DVD-Version (Film: GB/Kanada 1999, Regie: David Cronenberg, DVD: Deutschland 2005, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment).
- Final Destination, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2000, Regie: James Wong, DVD: Deutschland 2005, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment).
- Harry Potter and the Philosopher's Stone, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2001, Regie: Chris Columbus, DVD: Harry Potter und der Stein der Weisen, Deutschland 2002, Hersteller: Warner Home Video).
- Harry Potter and the Prisoner of Askaban, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2004, Regie: Alfonso Cuarón, DVD: Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Deutschland 2004, Hersteller: Warner Home Video).
- Hellboy, hier: DVD Version, 2-Disc-Special-Edition (Film: USA 2004, Regie: Guillermo del Toro, DVD: Hellboy. 2 Disc Special Edition, USA 2004, Hersteller: Columbia TriStar Home Entertainment).
- Hulk, hier: folgende DVD-Version, Single DVD Edition (Film: USA 2003, Regie: Ang Lee, DVD: Hulk. Single DVD Edition, Deutschland 2004, Hersteller: Universal).

- Jackie Brown, hier: folgende DVD-Version, The Tarantino Collection (Film: USA 1997, Regie: Quentin Tarantino, DVD: Jackie Brown. The Tarantino Collection, Deutschland 2002, Hersteller: Universum/Ufa Home Entertainment).
- James Bond 007 – Die Another Day, hier: folgende DVD-Version (Film: GB/USA 2002, Regie: Lee Tamahori, DVD: James Bond 007 - Stirb an einem anderen Tag. Special Edition, Deutschland 2003, Hersteller: MGM Home Entertainment).
- Jaws, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1975, Regie: Steven Spielberg, DVD: Der weiße Hai. Special Edition, Deutschland 2004, Hersteller: Universal).
- King Kong, hier: folgende DVD-Version (Film: Neuseeland/USA 2005, Regie: Peter Jackson, DVD: King Kong. 2-Disc Limited Edition, Deutschland 2006, Hersteller: Universal).
- Madagascar, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2005, Regie: Eric Darnell/Tom McGrath, DVD: Deutschland 2005, Hersteller: Universal Pictures Germany).
- Pearl Harbor, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2001, Regie: Michael Bay/Jerry Bruckheimer, DVD: USA 2001, Hersteller: Touchstone Home Entertainment).
- Resident Evil, hier: folgende DVD-Version (Film: GB/Deutschland/ Frankreich 2002, Regie: Paul W.S. Anderson, DVD: Resident Evil. Special Edition, Deutschland 2003, Hersteller: Constantin/Ufa Home Entertainment).
- Resurrection, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1999, Regie: Russel Mulcahy, DVD: Resurrection – Die Auferstehung, Deutschland 2001, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment, 2001).
- Singin' in the Rain, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1952, Regie: Stanley Donen/Gene Kelly, DVD: USA 1997, Hersteller: MGM).
- Space Jam, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1996, Regie: Joe Pytka, DVD: USA 1997, Hersteller: Warner Home Video).
- Spy Kids 3-D: Game Over, hier: folgende DVD-Version, (Film: USA 2003, Regie: Robert Rodriguez, DVD: Spy Kids 3-D: Game Over. 2 Disc Collector's Edition, USA 2004, Hersteller: Dimension/Walt Disney Home Video).
- Kurtlar Vadisi: Irak / Tal der Wölfe – Irak (Türkei 2006, Regie: Serdar Akar).

- The Fugitive, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1993, Regie: Andrew Davis, DVD: Japan 1996, Hersteller: Warner Home Video).
- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, hier: DVD-Version (Film: GB 2005, Regie: Garth Jennings, DVD: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Widescreen Edition USA 2005, Hersteller: Buena Vista Home Entertainment).
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, hier: folgende DVD-Version (Film: Neuseeland/USA 2001, Regie: Peter Jackson, DVD: Der Herr der Ringe – Die Gefährten. 2-Disc-DVD, Deutschland 2002, Hersteller: Warner Home Video Home Video/New Line Home Entertainment).
- The Matrix, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1999, Regie: Andy und Larry Wachowski, DVD: USA 1999, Hersteller: Warner Home Video Home Video).
- The Usual Suspects, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1995, Regie: Bryan Singer, DVD: USA 1997, Hersteller: Polygram).
- Twister, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 1996, Regie: Jan de Bont, DVD: USA 1997, Hersteller: Warner Home Video).
- X-Men, hier: folgende DVD-Version (Film: USA 2000, Regie: Bryan Singer, DVD: USA 2000, Hersteller: Twentieth Century Fox Home Entertainment).

Verzeichnis der Spiele

- „Boo's Door Game“, auf: Monsters, Inc. Collector's Edition 2-Disc DVD (USA 2003, Hersteller: Disney/Pixar).
- „Die Todesuhr“, auf: Final Destination (USA 2005, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment).
- „Drei große Herausforderungen“, auf: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GB 2004, Hersteller: Warner Home Video Home Video).
- „Interactive Trivia Game“, auf: Resurrection (Deutschland 2001, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment).
- „Marvin's Hangman“, auf: The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Widescreen Edition (USA 2005, Hersteller: Buena Vista Home Entertainment).
- „Mega Race Set Top Game“, auf: Spy Kids 3-D: Game Over, 2 Disc Collector's Edition (USA 2005, Hersteller: Buena Vista Home Entertainment).

- „Psychologie Test“, auf: Final Destination (USA 2005, Hersteller: Kinowelt Home Entertainment).
- „Raus aus dem Wasser“, auf: Jaws, Special Edition (USA 2004, Hersteller: Universal Pictures).
- „Tour durch Hogwarts“, auf: Harry Potter and the Philosopher’s Stone (GB 2002, Hersteller: Warner Home Video Home Video).

Die Autorinnen und Autoren

Jan Distelmeyer ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Studiengang Europäische Medienwissenschaft der Universität Potsdam. Promotion 2002 über Autorschaft im populären Kino; Habilitationsthema ist die Ästhetik der DVD. Zuletzt sind von ihm erschienen: *Babylon in FilmEuropa*. Mehrsprachenversionen der 1930er Jahre, München 2006 (Mitherausgeber); „...unterwegs zur Abteilung Spieltheorie. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino.“ In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium; Immersion – Interaktion – Partizipation*, Marburg, 2006; *Autor Macht Geschichte*, München 2005.

Jens Eder ist Juniorprofessor für Medienwissenschaft am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. Studium der Philosophie, Komparatistik, Germanistik in Stuttgart und Hamburg. Arbeiten im Drehbuch- und Texterbereich. Forschungsschwerpunkte: Philosophie, Psychologie und kulturelle Analyse von Film und Fernsehen, Narratologie und Dramaturgie, aktuelle Entwicklungen in der Filmproduktion, Medien und Menschenbild. Publikationen: *Die Figur im Film*, voraussichtlich Marburg 2007; *Audiovisuelle Emotionen*, voraussichtlich Köln 2007 (Mitherausgeber); *Dramaturgie des populären Films*, Hamburg 1999.

Oliver Fahle ist Juniorprofessor für Geschichte und Theorie der Bildmedien an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar. Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Philosophie und Politologie in Bochum, Berlin und Paris. Forschungsschwerpunkte sind die Ästhetik der modernen visuellen Medien sowie Film- und Fernsehgeschichte und -theorie. Er arbeitet derzeit an einer Bildtheorie des Fernsehens. Publikationen: *Jenseits des Bildes. Poetik des französischen Films der 1920er Jahre*, Mainz 2000; *Bilder der Zweiten Moderne*, Weimar 2005; *Philosophie des Fernsehens* München 2006 (Mitherausgeber).

Nicola Glaubitz ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Forschungskolleg *Medienumbrüche*, Teilprojekt „Medienanthropologie und Medienavantgarde“. In diesem Kontext forscht sie derzeit zu digitalisierten Animationsfilmen in USA und Japan. Studium der Anglistik, Kunstgeschichte und Philosophie. Promotion über die Schottische Aufklärung. Habilitationsprojekt zu Patricia Highsmith. Publikationen: *Akira Kurosawa und seine Zeit*, Bielefeld 2005 (Mitherausgeberin); „Absolute und anthropomorphe Form. Avantgarde und Animationsfilm um 1900“, in: Schnell, Ralf/Pfeiffer, K. Ludwig (Hrsg.): *Medienanthropologie und Medienavantgarde. Ortsbestimmung und Grenzüberschreitung*, Bielefeld 2005, S. 143-168; *Der Mensch und seine Doppel*. Per-

spektiven einer anthropologischen Denkfigur in Philosophie und Roman der schottischen Aufklärung, St. Augustin 2003.

Henriette Heidbrink ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Teilprojekt „Medienspiele & Mediennarrationen“ des SFB/FK 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen, Studium der Medienwissenschaften, Psychologie und Philosophie in Siegen, Dresden, Bochum und Granada. Promotion zum Thema: „Film in der Therapie?!“. Forschungsschwerpunkte: Relationen von psychologisch, pädagogisch und therapeutischer sowie medien- und filmwissenschaftlicher Theoriebildung, Narratologie, Rezeption, Figuren- und Identitätskonzepte. Publikationen: „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“, in: Schröter, Jens/Schwering, Gregor (Hrsg.): Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften 5. Jg., H. 1/2, Siegen 2005, S. 163-195.

Andreas Jahn-Sudmann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Georg-August-Universität Göttingen. Promotion 2005 über die Repräsentationspolitik im gegenwärtigen amerikanischen Independent-Film. Forschungsschwerpunkte: Film-, Fernseh- und Computerspielforschung, Cultural Studies, Kulturindustrie. Jüngste Publikation: Medien – Zeit – Zeichen, Marburg 2007 (Mitherausgeber).

Kay Kirchmann ist Professor für Medienwissenschaft an der Universität Erlangen-Nürnberg. Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik an der Universität zu Köln; medienpraktische Erfahrung als TV-Regisseur und -Autor. Forschungsschwerpunkte: Medientheorie und -geschichte, Zeit und Medialität, Film- und Fernsehtheorie. Wichtigste Publikationen: Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozess, Opladen 1998; Blicke aus dem Bunker. Paul Virilios Zeit- und Medientheorie aus der Sicht einer Philosophie des Unbewußten, Stuttgart 1998; Die Medien der Geschichte. Historizität und Medialität in interdisziplinärer Perspektive, Konstanz 2004 (Mitherausgeber).

Rainer Leschke leitet das Teilprojektes B9 „Mediennarrationen und Medienspiele“ am Forschungskolleg 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Studium der Germanistik und Philosophie an der Ruhr-Universität Bochum, Promotion über die Auseinandersetzung von Hermeneutik und Poststrukturalismus. Habilitation mit einer Arbeit zu den Reproduktionszyklen der Literatur. Derzeitige Forschungsschwerpunkte: Medienmorphologie und Theorie medialer Formen, Medientheorie, Medienethik und Medienästhetik. Jüngste Veröffentlichungen: „Von der Erdung der Ästhetik in der Medientheorie. Die materialistische Wende der Ästhetik als Bedingung der Möglichkeit von Medienthe-

orie“, in: Schröter, Jens/Schwering, Georg/Stäheli, Urs (Hrsg.): *Media Marx. Ein Handbuch*, Bielefeld 2006, S. 21-43; *Einführung in die Medientheorie*, München 2007 (2. Auflage); „Von den Regeln der Medienmoral. Zur Pragmatik des Ethischen in den Medien“, in: *LiLi*, H. 144, 2007.

Claudia Liebrand ist Inhaberin des Lehrstuhls für Allgemeine Literaturwissenschaft/Medientheorie am Institut für deutsche Sprache und Literatur I der Universität zu Köln. Studium der Germanistik, Geschichte und Philosophie an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Promotion: *Das Ich und die Andern. Fontanes Figuren und ihre Selbstbilder*, Freiburg 1990; Habilitation über die „Aporie des Kunstmythos. Die Texte E.T.A. Hoffmanns“ (Freiburg 1996). Forschungsschwerpunkte: Literatur des 19. Jahrhunderts und der Klassischen Moderne, zeitgenössischer Hollywoodfilm, Gender Studies. Jüngste Buchpublikationen im medienwissenschaftlichen Bereich: *Einführung in die Medienkulturwissenschaft*, Münster 2005 (Mitherausgeberin); *Hollywood hybrid*, Marburg 2004 (Mitherausgeberin); *Gender-Topographien. Kulturwissenschaftliche Lektüren von Hollywoodfilmen der Jahrhundertwende*, Köln 2003.

Jens Meinrenken ist Kunsthistoriker, lebt und arbeitet in Berlin. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören die klassische Kunstgeschichte, der Comic, der Film (insbesondere Zeichentrick und Animation) und das Computerspiel. Zurzeit arbeitet er an einer Dissertation zum Verhältnis von Comic, Storyboard und Film.

Britta Neitzel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Mediengeschichte an der Universität Siegen, Studium der Theater- Film-, und Fernsehwissenschaft, Germanistischen Linguistik und Philosophie. Promotion zur Narrativität von Computerspielen. Forschungsschwerpunkte: Computerspiele, mediale Räume, Rezeptionshandlungen. Publikationen (u.a.): *Kursbuch Medienkultur*, Stuttgart 1999 (Mitherausgeberin); *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*, Weimar 2000; „See, I'm Real ...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“, Münster 2004 (Mitherausgeberin).

Norbert M. Schmitz ist Professor für Ästhetik an der Muthesius-Kunsthochschule in Kiel. Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz und Zürich. Arbeit zu Fragen der Intermedialität von bildender Kunst und Film, Ikonologie der alten und neuen Medien, Diskursgeschichte des Kunstsystems und Methodik der modernen Bildwissenschaft, Ästhetik des künstlerischen Films. Publikationen (Auswahl): *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne*, Weimar 1994; „Bewegung als symbolische Form“, in: Heller, Heinz-B./Kraus, Matthias/Meder, Thomas (Hrsg.): *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*,

Marburg 2000, S. 79-98; „Der Film der klassischen Avantgarde oder die gescheiterte Autonomie des Kinos“, in: Arnold, Heinz Ludwig (Hrsg.): *Aufbruch ins 20. Jahrhundert. Über Avantgarden*, Sonderband Text + Kritik, IX/01 München 2001, S. 138-154; „Medialität als ästhetische Strategie der Moderne - Zur Diskursgeschichte der Medienkunst“, in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter (Hrsg.): *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt 2001, S. 95-135.

Jürgen Sorg ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt „Mediennarrationen und Medienspiele“ des DFG-Forschungskollegs *Medienumbriiche* der Universität Siegen. Studium der Medienwissenschaften in Siegen und Southampton. Arbeitet und promoviert zur Morphologie des Computerspiels. Forschungsschwerpunkte: populäre Medienformate, Wissen und Medien, Medienhandlungsstrategien. Publikation: „Playwatch – Mapping Cutszenes“, gemeinsam mit Stefan Eichhorn in: Schröter, Jens/Schwering, Gregor (Hrsg.): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 5. Jg., H. 1/2, Siegen 2005, S. 225-240.

Marcus Stiglegger ist wissenschaftlicher Assistent am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Mainz. Studium der Filmwissenschaft, Theaterwissenschaft, Ethnologie und Philosophie. Promotion zum Thema: Faschismus und Sexualität im Film. Habilitation zum Thema: Seduktive Strategien des Films. Gründer und Herausgeber des Kulturmagazins *:Ikonen – Zeitschrift für Kunst, Kultur und Lebensart*. Forschungsschwerpunkte: Montagetheorien in Literatur und Film, Kulturanthropologische Aspekte des Films, Mythos und Film, auteurs im Mainstreamkino, Essayfilme – Grenzgänge des Dokumentarischen, Film als ‚poetische Philosophie‘, transgressives Kino. Wichtigste Veröffentlichungen: *Sadiconazista – Faschismus und Sexualität im Film*, St. Augustin 1999; *Die bizarre Schönheit der Verdammten. Die Filme von Abel Ferrara*, Marburg 2000 (Hrsg. mit Bernd Kiefer); *Kino der Extreme. Kulturanalytische Studien*, St. Augustin 2002 (Hrsg.).

Jochen Venus vertritt derzeit an der Universität Düsseldorf die Professur „Theorie und Praxis der mündlichen Kommunikation“. Studium der Medienwissenschaft, Allgemeinen Literaturwissenschaft, Philosophie und Soziologie. Promotion über die Begründungsprobleme der Medientheorie und der Medienwissenschaften. Derzeitige Forschungsschwerpunkte: Paradigmen der Medienphilosophie, Morphologie des Spielfilms und des Computerspiels, Stimmkünste in den Medien. Aktuelle Veröffentlichungen: *Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien* (in Vorbereitung); „Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte“, in: *LiLi, Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Jg. 2007/2, H 146.