universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Mythologische Strukturen im Film“

Verfasserin

Orkideh Badamchian

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Juli 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 301
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Publizistik- und Kommunikationswissenschaft
Betreuerin / Betreuer:	o.Univ-Prof. Dr. Thomas A. Bauer

Meinen Eltern
für ihre Unterstützung
und Großzügigkeit

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung 1

1.1 Hypothese 2

1.2 Aufbau der Arbeit 3

2. Moderne Medien und Mythentheorie 4

2.1 Der Mythos als Aussage 4

2.2 Moderne Medien als Träger des Mythos 5

2.3 Der Mythos als symbolische Form 8

2.4 Myth-making – Die Instrumentalisierung des Mythos 9

2.4.1 Die Konstruktion des Helden 10

2.4.2 Die Konstruktion des Fremden 11

2.4.2.1 Grundmuster von Fremdheit in filmischen Darstellungen 12

2.4.2.2 Das Fremde zwischen Feindbild und Faszination 14

3. Der Archetypus und das kollektive Unbewusste in der analytischen Psychologie des C. G. Jung 16

3.1 Die ewigen Symbole der Menschen 17

3.2 Der Schatten als Archetyp 20

3.3 Die Anima und der Animus 21

3.4 Die Schöne und das Biest 23

3.4.1 Analytische Interpretation 27

4. Der Monomythos nach Joseph Campbell 28

4.1 Die prototypische Heldenreise 30

4.1.1 Erster Akt – Der Aufbruch 32

4.1.2 Zweiter Akt – Die Initiation 37

4.1.3 Dritter Akt – Die Rückkehr 39

5. Filmanalyse 43

5.1 Methodische Vorgehensweise und Richtlinien 44
5.1.1 Die inhaltliche Repräsentation 44
5.1.2 Narrative Strukturen und die dramaturgische Darstellung 46
5.1.3 Darsteller und Handlungsträger 48
5.1.4 Visuelle und auditive Techniken 49
5.1.5 Kultureller und historischer Kontext 53

5.2 Forschungsfragen 54

5.3 Produktion, Technik und Genre 54
5.3.1 Regie und Drehbuch 56
5.3.2 Special Effects in Stop-Motion 58
5.3.3 Zur Funktion des Horrorfilms 61

5.4 *King Kong* im soziokulturellen Kontext 62
5.4.1 Zensur und Production Code 64

5.5 Die zentralen Charaktere als Archetypen 71
5.5.1 King Kong, der Schatten 71
5.5.1.1 Das Kind 73
5.5.1.2 Der Liebende 76
5.5.1.3 Der Erlöste 79

5.5.2 Ann Darrow, die Anima 82
5.5.2.1 Die Jungfrau 83
5.5.2.2 Die Hure 86
5.5.2.3 Die Heilige 88

5.5.3 Jack Driscoll, der Animus 89
5.5.4 Carl Denham, der Trickster 93

5.6 Eine Odyssee zwischen New York und Skull Island 95
5.6.1 Erster Akt – Die Reise ins Unbekannte 96
5.6.1.1 Der Ruf zum Abenteuer 97
5.6.1.2 SS Venture – Das Wagnis beginnt 98
5.6.1.3 Skull Island – Die Schwelle zu einer fremden Welt 100

5.6.2 Zweiter Akt – Rites de Passage 103
5.6.2.1 The Lost World – Jenseits von Raum und Zeit 104
5.6.3 Dritter Akt – Rückkehr in den Großstadtdschungel 106
5.7 Interpretation der Analyse 109
5.7.1 Myth-making und Propaganda im Film 109
5.7.2 Der Einsatz von archetypischen Charakteren 112
5.7.3 Der Kreislauf der mythologischen Heldenreise 115
6. Resumé und Ausblick 116
Quellenverzeichnis 119
Anhang 128

„It was Beauty killed the Beast.“

~ King Kong, 1933 ~

1. Einleitung

Helden werden nicht geboren, sie werden gemacht – so lautet zumindest die Devise im Genre des ‚Myth-making'. Wie jede Konstruktion folgt auch die des Heldenmythos einer Vorlage. Im elementarsten aller Entwürfe beruht dieser auf der Grundlage von archetypischen Charakteren, die den Zyklus eines Monomythos – einer klassischen Heldenreise – durchlaufen, um nach einer inneren Metamorphose jenes Elixier der Erkenntnis zu erlangen, mit deren Hilfe sie ihre Welt retten werden. In den Feinheiten ihrer Erscheinung mögen sie je nach Zeit, Kultur und Milieu, der sie angehören, Unterschiede aufweisen, doch in den essenziellen Merkmalen ihrer Eigenschaften sind sie sich gleich. Sollte man die Definition eines Helden in einem einzigen Satz zusammenfassen müssen, so könnte er lauten:

"A hero is someone who has given his or her life to something bigger than oneself."[1]

Der Mythos wird in der Vorstellung oft als antiquiertes und monumentales Konstrukt auf ein Podest gestellt, steht aber tatsächlich in einem engen Verhältnis zu unserer sozialen Wirklichkeit. Jedes Mal, wenn ein ‚Image' geschaffen wird, wenn man uns ein Ideal oder ein Feindbild präsentiert, wenn sich Gut und Böse in einer beliebigen Form gegenüber stehen, begegnen uns Abbilder von mythologischen Strukturen, die im kollektiven Unbewussten verankert sind. Der Film als Medium ist ein effektiver Träger des Mythos, insbesondere wenn er in einem soziokulturellen Kontext angelegt ist, der einen Diskurs über seine Inhalte anregt.

Der Film *King Kong* aus dem Jahr 1933, der im Rahmen dieser Arbeit einer Analyse unterzogen werden soll, erfüllte in seiner Ära den Tatbestand der Aktualität ebenso gut wie den der Zeitlosigkeit. Als personifizierte Urangst und Manifestation der ‚Great Depression' gibt das Monster dem Publikum die Gelegenheit, sich durch seinen Niedergang in einem kollektiven Befreiungsschlag von den eigenen existenziellen Ängsten und dem Gefühl der Machtlosigkeit zu lösen. Dabei hat der Zuschauer diesen Kampf nicht allein zu bestehen – er wird von den Heldenfiguren auf der Leinwand begleitet und geführt:

[1] Campbell, 1991, S.150

> Furthermore, we have not even to risk the adventure alone, for the heroes of all time have gone before us. The labyrinth is thoroughly known. We have only to follow the thread of the hero path, and where we had thought to find an abomination, we shall find god. And where we had thought to slay another, we shall slay ourselves. Where we had thought to travel outward, we will come to the center of our own existence. And where we had thought to be alone, we will be with all the world.[2]

1.1 Hypothese

Die vorliegende Arbeit beruht auf der Annahme, dass Filme in ihrer Handlung und Symbolik als moderne Mythen fungieren. Hieraus ergeben sich folgende zentralen Fragestellungen:

- Ist es möglich, Filmen einen mythologischen Charakter nachzuweisen?
- Treten in Filmen Archetypen auf, wie man sie in der Mythologie findet?
- Sind in Filmen Handlungsabläufe wie in klassischen Mythen zu erkennen?
- Werden Filme zur Meinungsbildung instrumentalisiert?

Dementsprechend lautet die ***Hypothese***:

> Es besteht ein Zusammenhang zwischen Handlungsabläufen und Protagonisten im Film und klassischen mythologischen Strukturen. Die agierenden Figuren weisen archetypische Charaktermerkmale auf und durchwandern die Entwicklungsstufen eines Monomythos. Dieses Schema ist zeitlos und kreiert durch Anpassung an den jeweiligen soziokulturellen Kontext eine Identifikation und emotionale Anteilnahme beim Publikum. Dadurch wird die Aussage des Films zum Zweck der Meinungsbildung instrumentalisiert.

Diese Hypothese soll anhand einer Filmanalyse des Klassikers *King Kong* aus dem Jahr 1933 untersucht werden.

---

[2] ebenda

1.2 Aufbau der Arbeit

Zu Beginn dieser Forschungsarbeit soll zunächst das Medium Film als ein Träger des Mythos legitimiert werden. Dies geschieht durch die Assoziation von modernen Medien- und Mythentheorien. So wird in Kapitel 2 anhand der Ausführungen von Roland Barthes der Mythos als Aussage definiert und mit Theorien von Marshall McLuhan ergänzt und in Vergleich gesetzt. Die Darstellung des Mythos als symbolische Form bildet eine Brücke zum Themenkomplex des ‚Myth-Making' und der Frage, wie der Mythos instrumentalisiert wird. Hier soll ein Überblick über die Mechanismen zur Konstruktion des Helden wie auch, in direktem Gegensatz dazu, des Fremden gegeben werden, mit dem Schwerpunk der filmischen Darstellung.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit der analytischen Psychologie des Carl Gustav Jung und seinen Theorien bezüglich der Archetypen und des kollektiven Unbewussten. Im Rahmen seiner Ausführungen zur universellen Symbolik werden die archetypischen Begriffe von Schatten, sowie Anima und Animus erläutert und ihre Manifestation in dem weit verbreiteten Thema ‚Die Schöne und das Biest' interpretativ dargelegt. Auf die Erkenntnisse aus diesem Teil der Arbeit soll in der späteren Analyse zurückgegriffen werden, wenn die Handlungsträger des Films charakterisiert werden.

Der Monomythos nach den Ausführungen von Joseph Campbell ist das Thema von Kapitel 4. Mit Ergänzungen durch Beiträge von Christopher Vogler, der die klassische Heldenreise insbesondere in Hinblick auf Handlungsstrukturen in Drehbüchern behandelt hat, werden die einzelnen Stationen und Merkmale der prototypischen Odyssee aufgezeigt und als Vergleichsvorlage für die folgende Analyse zur Verfügung gestellt.

Die Filmanalyse in Kapitel 5 teilt sich in mehrere Phasen. Nach einer einleitenden Definition der methodischen Vorgehensweise und Richtlinien in Kapitel 5.1 werden die Forschungsfragen in Kapitel 5.2 vorgestellt. Nach allgemeinen Erläuterungen zur Produktion, den technischen Eigenheiten und Special Effects sowie zum Genre des Horrorfilms und seiner Funktion in Kapitel 5.3 wird der behandelte Film *King Kong* in Kapitel 5.4 in seinem soziokulturellen Kontext präsentiert. Die historischen Rahmenbedingungen und die damit verbundenen Vorlagen, wie zum Beispiel die

damaligen Zensurregelungen, werden näher betrachtet. Ebenso sollen die Bedeutung des Films und die seiner Aussage zu dieser Zeit herausgearbeitet werden.

Die Handlungsträger als archetypische Charaktere sind das Thema von Kapitel 5.5. Sie werden individuell betrachtet, aber auch in ihrer Beziehung zueinander und als Akteure innerhalb der Dynamik, die durch die wechselseitige Beeinflussung entsteht. Kapitel 5.6 skizziert die Heldenreise, die in dem Film beschrieben wird. Der Handlungsablauf wird auf die einzelnen Stationen des klassischen Monomythos hin untersucht um Parallelen zwischen den Schemata aufzuzeigen. Im Anschluss erfolgt eine Interpretation der Analyse in Kapitel 5.7, die die Untersuchungsergebnisse zusammenfassend mit den Forschungsfragen und der Hypothese in Verbindung setzt.

Durch ein Resumé in Kapitel 6 wird die Arbeit schließlich abgeschlossen und ein Ausblick auf mögliche zukünftige Projekte geworfen, die aus den Erkenntnissen dieser Arbeit entstehen könnten.

2. Moderne Medien und Mythentheorie

Einer konventionellen Vorstellung des Begriffes folgend ist man versucht, den Mythos auf ein entrücktes, antiquiertes Podest zu stellen. Doch die Theorien von Roland Barthes und Marshall McLuhan ziehen einleuchtende Parallelen zwischen Mythos und den modernen Medien.

2.1 Der Mythos als Aussage

In den zunächst trivial erscheinenden Inhalten der Medien erkennt der französische Literaturkritiker und Semiologe Roland Barthes die „Mythen des Alltags“, die ein auf Zeichen basierendes Mitteilungssystem bilden, über das eine Botschaft kommuniziert werden soll.

Er definiert den Mythos als eine Aussage, und *„da der Mythos eine Aussage ist, kann alles, wovon ein Diskurs Rechenschaft ablegen kann, Mythos werden. Der Mythos wird nicht durch das Objekt seiner Botschaft definiert, sondern durch die Art und Weise, wie er diese ausspricht. Es gibt formale Grenzen des Mythos, aber keine inhaltlichen.“*[3] So kann jeder Gegenstand der Welt besprochen und dadurch für die Gesellschaft zugänglich gemacht werden. Der gesellschaftliche Diskurs fügt der Materie eine Bedeutung bei. Erst durch diese Ansprache werden die Dinge zu Objekten des Mythos.

Eine weitere grundlegende Bedingung ist laut Barthes die menschliche Geschichte, die die Realität zum Mythos werden lässt: *„Ob weit zurückliegend oder nicht, die Mythologie kann nur eine* geschichtliche *Grundlage haben, denn der Mythos ist eine von der Geschichte gewählte Aussage; aus der ‚Natur' der Dinge vermöchte er nicht hervorzugehen.“*[4] Demzufolge glaubt er auch nicht an die Existenz von ‚ewigen Mythen'.

Der Anthropologe und Strukturalist Claude Lévi-Strauss äußert sich ebenfalls zum Zusammenhang zwischen Mythos und Geschichte. Ein Mythos bezieht sich zwar immer auf vergangene Ereignisse, aber der wahre Wert des Mythos liegt in der Tatsache, dass die Begebenheiten einer bestimmten Zeitspanne dennoch ein dauerhaft gültiges Schema bilden, das auf die Vergangenheit genauso anwendbar ist wie auf die Gegenwart und die Zukunft und die Sozialstruktur aktueller Gesellschaften bestimmt:

> Diese doppelte, zugleich *historische* und *ahistorische* Struktur erklärt, dass der Mythos sowohl in das Gebiet des gesprochenen Wortes gehört (und als solcher analysiert werden kann) wie in das der Sprache (in der er formuliert wird) und dabei auf einer dritten Ebene denselben Charakter eines absoluten Objekts hat.“[5]

2.2 Moderne Medien als Träger des Mythos

Da laut Roland Barthes die Aussage eine Botschaft ist, muss sie sich nicht ausschließlich auf die mündliche Überlieferung beschränken, sondern kann ebenso gut aus Geschriebenem oder aus Darstellungen bestehen:

---

[3] Barthes, 1964, S.85
[4] ebenda, S.86
[5] Lévi-Strauss in Barner, 2003, S.63

> Der geschriebene Diskurs, der Sport, aber auch die Photographie, der Film, die Reportage, Schauspiele und Reklame, all das kann Träger der mythischen Aussage sein. Der Mythos kann nicht durch sein Objekt und nicht durch seine Materie definiert werden, denn jede beliebige Materie kann willkürlich mit Bedeutung ausgestattet werden (…).[6]

Voraussetzung dafür ist, unabhängig von der Materie des Mythos, ein Bedeutung gebendes Bewusstsein. Versehen mit der eigenen Assoziation bekommt das Bild, gleich einer Schrift, einen bestimmenden Charakter. Hierbei bietet sich eine schematische Darstellung eher an als eine konkrete, da das Schemenhafte dem Bewusstsein einen größeren Raum zur Interpretation sowie zur Identifikation lässt.

Dieses Phänomen der Vereinfachung beschreibt Scott McCloud sehr eindrucksvoll in seinem Klassiker „Understanding Comics – The Invisible Art“. Dort bietet er einen Einblick in die visuelle Sprache von Comics und graphischen Novellen, wobei das gesamte Buch selbst in Comic-Form verfasst wurde, wodurch einige Inhalte bei weitem besser – im wahrsten Sinne des Wortes – visualisiert werden können, als durch einen rein geschriebenen Text möglich wäre. McCloud bezeichnet besagte Technik als ‚amplification through simplification', Erweiterung bzw. Verstärkung durch Vereinfachung:

> When we abstract an image through cartooning, we're not so much eliminating details as we are focusing on specific details. By stripping down an image to it's essential "meaning", an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can't. (...) The ability of cartoons to focus our attention on an idea is, I think, an important part of their special power, both in comics and in drawing generally. Another is the universality of cartoon imagery. The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe. (...) Thus, when you look at a photo or realistic drawing of a face, you see it as the face of another. But when you enter the world of the cartoon, you see yourself.[7]

Wo für Barthes das individuelle Bewusstsein im Mittelpunkt der Bedeutungsgebung des Inhalts steht, betont der Medientheoretiker Marshall McLuhan den bestimmenden Einfluss des Mediums selbst in diesem Prozess. So untermauert er seine bekannte These „Das Medium ist die Botschaft“ mit den Worten: *„Die Wirkung der Medien liegt, wie*

[6] Barthes, 1964, S.86
[7] McCloud, 1993, S.30ff.

ihre ‚Botschaft', unzweifelhaft in deren Form und nicht in deren Inhalt."[8] Demnach prägen die Medien die Gedanken, Gefühle und auch Meinungen derer, die sie gebrauchen, ganz entscheidend und haben so enorme Macht. Veränderungen der Medientechnologien bewirken unmittelbare soziale Veränderungen in der Gesellschaft.

Was McLuhan und Barthes gemeinsam haben ist ein sehr weit gefasster Begriff von Medien und Mythen. McLuhan stellt einen verwandtschaftlichen Zusammenhang zwischen Sprache als dominierendes Kulturmerkmal und modernen Medien her:

> Unter der Voraussetzung, dass eine Sprache, die von vielen Menschen eingerichtet und genutzt wird, ein Massenmedium ist, ist jedes unserer neuen Medien auf eine bestimmte Weise eine neue Sprache, eine neue Kodifikation unserer kollektiven Erfahrung, die wir durch neue Arbeitsgewohnheiten und ein allen gemeinsames Bewusstsein erlangen. Aber wenn eine solche neue Verschlüsselung die technologische Stufe der Vermittelbarkeit und Wiederholbarkeit erreicht hat, ist sie dann nicht, wie eine gesprochene Sprache, zum Makromythos geworden?[9]

Sprache in Schrift festzuhalten bedeutet, das Hörbare ins Sichtbare zu übersetzen und so einen nur diffus begrenzten Inhalt in einer zeitlich und räumlich bestimmten Form zu verewigen. Die modernen Medien führen uns allerdings wieder in eine gewisse Mündlichkeit zurück, da sie uns mit vielfachen Beziehungen im selben Moment konfrontieren. So bietet uns beispielsweise der Film, vergleichbar mit den präliteraten Mythen, ein dynamisches Modell des agierenden Universums.[10]

McLuhan erwähnt die Signifikanz des Mythos als Zugang zu einer kollektiven Geisteshaltung in früheren Zeiten und meint, dass es nun die neuen Technologien seien, die uns ein Verständnis für die eigenen wie auch fremden psychosozialen Einstellungen und Muster bieten. Indem wir durch ihre Hilfe lernen, Gesellschaften zu verstehen, können wir ein besseres Verständnis für das Bewusstsein des Individuums innerhalb der Gemeinschaft entwickeln.[11] Dieses Wissen begleitet uns nicht zuletzt durch unsere eigene Metamorphose.

---

[8] McLuhan in Barner, 2003, S.125
[9] ebenda, S.121
[10] vgl. ebenda, S.122
[11] vgl. ebenda, S.127

2.3 Der Mythos als symbolische Form

Der deutsch-jüdische Erkenntniskritiker und Kulturphilosoph Ernst Cassirer bezeichnet den Mythos als eine „symbolische Form“ und definiert ihn dadurch als unabhängig vom Charakter eines speziellen Objekts auf jeden beliebigen Gegenstand anwendbar. Entscheidend ist hier seine Funktion im sozialen und kulturellen Leben des Menschen. Der Mythos kann von unzähligen verschiedenen Gegenständen und rituellen Handlungen getragen werden, jedoch bleibt die Konstante in diesem Prozess die Motive mythischen Denkens und der mythischen Vorstellung, sie bilden eine „Einheit in der Vielfalt“.[12] Durch das Gefühl der Verbundenheit der einzelnen Teile innerhalb des Organismus einer Gesellschaft wird eine rein kausale Beziehung durch eine tiefgehende, gegenseitige Identifikation ersetzt.

Es ist ein archaischer Wunsch des Menschen, die eigene Identität in der einer übergeordneten Gemeinschaft aufgehen zu lassen um ein Teil des Ganzen, ein Teil der Natur oder auch eine Verkörperung seiner animalischen Vorfahren zu sein, wie es zum Beispiel in totemistischen Systemen der Fall ist. Durch das Auflösen des Ich und das Hinauswachsen über die Grenzen des Selbst nähert man sich einem Zustand der Göttlichkeit. Dies ist ein Prinzip, das in der Mystik häufig praktiziert wird – beispielsweise bei Sufis durch das Ritual des Tanzes – um einen Zustand der Erleuchtung zu erlangen.

Obwohl ein gewisses Maß an Identifikation mit dem Übergeordneten und dem Kollektiv notwendig ist, um dem Mythos eine entsprechende Bedeutung und Einfluss zu geben, hat er durchaus nicht nur eine emotionale Komponente: „*Mythus kann nicht als bloßes Gefühl bezeichnet werden, weil er* Ausdruck *des Gefühls ist. Der Ausdruck eines Fühlens ist nicht das Fühlen selbst – er ist Gefühl in Bild gewandelt.*“[13] Und diese Bilder des Mythos „*werden nicht als Symbole, sondern als Realität betrachtet. Diese Realität kann nicht zurückgewiesen oder kritisiert werden; sie muss auf passive Art aufgenommen werden.*“[14], so Cassirer. Er betont, dass mythischer Symbolismus zu einer Objektivation von Gefühlen führt.

[12] vgl. Cassirer in Barner, 2003, S.39f.
[13] ebenda, S.44
[14] ebenda, S.46

Mythen sind für die Menschen ein Weg, ihre Hoffnungen und Ängste zu erklären und zu überwinden. Dies gilt besonders für die größte aller Ängste, nämlich die vor dem Tod. Im mythologischen Kontext ist die Grenze zwischen Leben und Tod verschwommen. So wie jede Wandlung das Zurücklassen der einen Form und das Annehmen der nächsten bedeutet, also Vergänglichkeit darstellt, eröffnet der Mythos eine neue Sichtweise auf das, was der Mensch als sein endgültiges Ende ansieht und zeichnet lediglich das Bild einer weiteren Metamorphose, dem Eintritt in eine neue Daseinsform. Dadurch verschwimmt diese Furcht einflößende Unvermeidbarkeit zum erträglicheren Bild einer weiteren Transformation.

2.4 Myth-making – Die Instrumentalisierung des Mythos

Das klassische Schema mythologischer Strukturen kann dort, wo es nicht authentisch entstanden ist, rekonstruiert werden. Dies ist eine Technik, die eine hohe emotionale Anteilnahme beim Rezipienten erwarten lässt und entsprechend oft angewendet wird. Der englische Begriff dafür – „myth-making“ – spiegelt deutlich den stark generischen Charakter dieser Prozedur wieder. Der Mythos wird geschaffen, regelrecht ‚gemacht’. Diese Instrumentalisierung des Mythos zieht sich konsequent durch diverse Produkte der Unterhaltungsindustrie, ist aber auch relevant im Kontext der Politik.

Politische Meinungsbildung durch Anwendung einer zielgerichteten Wortwahl und ikonographischer Bilder hat eine lange Tradition. Die Absichten sind unterschiedlich: die Bildung von Nationalbewusstsein, Aufrechterhaltung der Moral, Rekrutierung von Anhängern, Freiwilligen und Soldaten, und vergleichbare Anliegen. Es geht darum, das Selbst in einem guten, erhabenen Licht zu präsentieren. Das wirksamste Mittel dazu – wenn auch nicht das einzige, dennoch hoch effektiv und daher häufig das Mittel der Wahl – ist die Schaffung eines direkten Gegensatzes, eines niederen, bedrohlichen Anderen. So kreisen letztendlich die politischen Mythen um dieselben Konstrukte wie andere Geschichten: um Götter und Monster, Helden und Bösewichte, um das Eigene und das Fremde.

Grundelemente des mythologischen Schemas sind die Nutzung archetypischer Charaktere sowie eine narrative Struktur, die sich an dem der klassischen Heldenreise orientiert. Diesen Aspekten sind die Kapitel 5.5 und 5.6 dieser Arbeit gewidmet. An dieser Stelle soll ein kurzer Blick auf Techniken der Konstruktion des Helden sowie im Gegensatz dazu die Konstruktion des Fremden mit Schwerpunkt auf Film geworfen werden. Im Hinblick auf die folgende Filmanalyse, wo der historische, kulturelle und sozio-politische Kontext besprochen werden soll, beinhaltet dieser Aspekt des Themas die entsprechende Relevanz für das Erkenntnisinteresse.

2.4.1 Die Konstruktion des Helden

Die Figur des Helden erkennt man in der Regel bereits an seiner Statur, seinem Ausdruck, an äußeren Merkmalen, die man mit erhabenen Eigenschaften in Verbindung bringt. Er trägt of Kleidung oder Gegenstände, die eine symbolische Bedeutung haben und Kraft, Stärke und Potenz, oder auch überragende geistige Fähigkeiten signalisieren. Manchmal liegt die Stärke des Helden in seiner Reinheit, vielleicht sogar Unschuld. Eines haben jedoch alle Helden gemeinsam: Sie müssen die Prüfungen eines Abenteuers bestehen, durch die sie ihren Mitmenschen Heil und Segen bringen. Erst durch eine solche heroische Tat ist der Mythos des Helden erschaffen.

Sein Werdegang beginnt im Grunde bei der Empfängnis, denn ein Held zu sein ist immer vorherbestimmt. Es ist gut möglich, dass seine Bestimmung zunächst einen bescheidenen Ausgang nimmt, aber seine übermenschliche Veranlagung wird ihn früher oder später zu dem großen Abenteuer führen, auf dessen Höhepunkt seine wahre Identität für alle sichtbar wird.[15] Helden treten als Erlöser auf, sie durchleben die Freuden, aber vor allem die Leiden ihrer Odyssee nicht aus egoistischen Gründen um ihrer Selbst Willen, sondern zum Zweck der Erlösung der Menschheit – oder zumindest ihrer eigenen Gesellschaft. Sie sind mutig und selbstlos, dabei meist bescheiden genug sich nicht selbst über ihre Mitmenschen zu erheben. Dennoch gehört ihre Erhabenheit gewürdigt und der Held selbst verehrt, am besten, ohne ernsthaft hinterfragt zu werden.

[15] vgl. Campbell, 1999, S.303

Die Geschichte des Helden ist wie ein Versprechen an den Einzelnen auf die Chance, das Edle in uns selbst zu entdecken: *„Das göttliche Wesen ist eine Manifestation des allmächtigen Selbst, das in uns allen wohnt. Die Betrachtung seines Lebens sollte deshalb als Meditation auf die eigene innere Göttlichkeit unternommen werden, nicht als Vorspiel zu genauer Imitation.“*[16] So muss jeder seinen eigenen Weg zur Erlösung finden, und wenn er dies getan hat, werden alle seine Fehler der Vergangenheit nur eine unbedeutende Episode in seine Biographie gewesen sein. Als strahlender Held hebt er sich ab von der – im wahrsten Sinne – Schattenseite der Menschheit. Von den Anderen.

2.4.2 Die Konstruktion des Fremden

Die Gegenüberstellung des Eigenen mit dem Fremden bringt erst den Konflikt und, in weiterer Folge, die Spannung in die Dramaturgie einer Geschichte. Daher ist sie ein beliebtes Motiv, um die Anteilnahme des Publikums einzufangen. Je näher die geschilderte Situation in der diese Begegnung stattfindet an der Realität des Zuschauers ist, desto mehr kann er sich mit ihr identifizieren. Um die Handlung emotional aufzuladen, wird das Feindbild nach Möglichkeit überformt und in direkten Kontrast zum Vertrauten gestellt.

Das Anderssein des Fremden drückt sich durch sein Aussehen, sein Verhalten und seine Sprache aus[17]. So bietet sein gewöhnungsbedürftiges Äußeres eine Projektionsfläche für alles, was wir von uns weisen möchten. Seine Verhaltensweisen machen deutlich, dass er mit den sozialen Codes der jeweiligen Gesellschaft nicht vertraut ist und es daher nur eine Frage der Zeit ist, bis er die Regeln missachtet und die allgemeine Ordnung stört. Die Tatsache, dass er die gebräuchliche Sprache nicht beherrscht, macht es unmöglich, sich zu verstehen. Eine Integration scheint ausgeschlossen, das Stereotyp des Anderen ist geschaffen.

Das Fremde als ein bedrohliches Element darzustellen ist eine effektive und häufig genutzte Strategie, aber nicht die einzige Möglichkeit, wie man dieses Motiv beschreiben kann. Eine Aufstellung der gängigsten Formen der Konstruktion des Anderen im Film bietet der Medienwissenschaftler Knut Hickethier in einem Essay zum Thema:

---

[16] ebenda, S.304

2.4.2.1 Grundmuster von Fremdheit in filmischen Darstellungen[18]

A) *Das Fremde als Bedrohung und Gefahr für die Existenz des Zuschauers*

Häufig angewendet, stellt diese Sichtweise ein beliebtes Schema vor allem in Horror, Thriller, Science-Fiction sowie in Kriegsfilmen dar. Während in Horrorfilmen meist individuelle Ängste behandelt werden, ist der Kriegsfilm vorwiegend auf eine Produktion von kollektiven Feindbildern ausgerichtet. Hier soll das Gemeinschaftsgefühl gestärkt werden, indem ein gemeinsames Objekt der Ablehnung und sogar des Hasses geschaffen wird. Die Aggressionen, die dabei entstehen, entladen sich auf den Gegner, anstatt sich nach Innen zu richten. Interne Unstimmigkeiten verlieren an Bedeutung angesichts der Dringlichkeit der Gefahr von Außen. Der Feind wiederum wird auf nahezu absurde Weise ins monströse überzeichnet, während die Strukturen immer weiter in die Schwarz-Weiss-Malerei abgleiten – wer nicht gegen die Bedrohung ist, ist auch nicht für die Gemeinschaft und wird somit selbst zum Feindbild erklärt. Das Kollektiv ist mobilisiert und bereit, gegen die Dämonen anzutreten.

B) *Das Fremde als das Untergeordnete, das sich in eine Hierarchie einzuordnen hat*

Dieses Motiv ist am meisten relevant bei Filmen mit ethnischem Hintergrund. Solche Rollen wie der gefügige farbige Hausdiener, der arbeitsame Sklave oder die oft resolute jedoch mütterliche Mammy, die allesamt gewissenhaft ihre Arbeit verrichten und toleriert sind, solange sie sich der weißen Herrschaft unterordnen, sollten bis in die sechziger Jahre hinein die Rassentrennung in den USA legitimieren. Dasselbe Schema manifestiert sich in der kolonialistischen Konstruktion des ‚edlen Wilden'. Hier wird der Fremde als Eingeborener dargestellt, den es zu zähmen gilt. Trotz der gönnerhaft freundlichen Einstellung und der scheinbaren Einbeziehung der Anderen in die eigene Gesellschaft wird stets viel Wert darauf gelegt, einen deutlichen Unterschied in der sozialen Stellung der beiden Gruppen zu betonen. Ebenso bleibt man sich trotz Assimilation der unterschwelligen Gefahr bewusst, die von der Anwesenheit des

[17] vgl. Hickethier, 1995, S.25ff.
[18] vgl. ebenda, S.22ff.

Fremden ausgeht. Denn ein untergeordnetes Individuum birgt, sogar angesichts der Bemühungen, es zu zivilisieren, naturgemäß immer ein gewisses archaisches Element der Bedrohung.

C) *Das Fremde als das Verfolgte, dem Beistand zu gewähren ist*

Als schutzbedürftiges Wesen wird das Fremde plötzlich nicht mehr als fremd empfunden, es verliert sein bedrohliches Element. Jedoch ist auch dieses vermeintlich rührende Szenario im Grunde eine Taktik, das Andere zu entwaffnen, nun allerdings nicht durch einen Angriff, sondern durch Verniedlichung. Indem es infantilisiert und entmündigt wird, verliert das Fremde die Macht und die Stärke die es braucht, um eine ernstzunehmende Gefahr zu sein. Dieser Eindruck wird dramaturgisch meist dadurch erreicht, dass man die Rolle mit einem Kind besetzt, oder aber einem Wesen – sei es von der Erde oder aus dem All – dem unsere Welt fremd ist und das sich als uns freundlich gesinnt erweist.

D) *Das Fremde als das Komische*

Eine Figur als Unterhalter, über die gelacht werden darf, ja sogar soll, ist ebenso sediert und keine sonderliche Aufregung mehr wert. Immerhin macht sie sich bereits selbst ohne weiteres Zutun zum Narren und buhlt um die Aufmerksamkeit und Zustimmung des Kollektivs, diese Bemühungen zur Assimilation sollten anerkannt werden. Die Hierarchie ist wieder hergestellt, da es sich beim komischen Fremden um einen harmlosen, beherrschbaren Charakter handelt – sollte man meinen. Tatsächlich birgt der ‚Joker' ein höchst anarchisches Element, das jederzeit unerwartet ausbrechen und von der Unterschätzung seiner schalkhaften Persönlichkeit profitieren kann.

Diese schablonenhaften Einteilungen können sich in der tatsächlichen Anwendung natürlich vermischen und ergänzen, das wichtigste ist jedoch sich dessen bewusst zu sein, dass bei jedem Szenario solcher Art eine Unausgewogenheit zwischen den Kräften herrscht. Die Konstruktion des Fremden lebt vom Fehlen einer Gleichberechtigung. Egal ob die Figur des Anderen auf den ersten Blick Furcht erregend wirkt oder nicht,

die Dynamik zwischen dem Eigenen und dem Fremden spiegelt sich stets in einem Drahtseilakt gegenseitiger Bedrohung und Beherrschung.

2.4.2.2 Das Fremde zwischen Feindbild und Faszination

Neben all den Schreckenszenarien, die in das Fremde hineinprojiziert werden, birgt es doch auch eine gewisse Sehnsucht, sowohl körperlich als auch spirituell. Das Unbekannte kann bedrohlich wirken, jedoch kann man es ebenso entdecken und erobern. Es bietet die Möglichkeit für einen qualvollen Untergang, aber ebenso die eines einzigartigen Erlebnisses, oder gar einer Erlösung. Was sich hinter dem Mysterium des Fremden verbirgt wird sich nur denjenigen offenbaren, die die Herausforderung zum Abenteuer annehmen. Alle anderen mögen sich in Sicherheit wiegen, aber sie werden nie Zeuge und Teil von etwas Einzigartigem sein.

Die bewusste Inszenierung der Faszination des Fremden ist allgemein bekannt unter dem Begriff der Exotik: „*Dieses Modell signalisiert ein räumlich expansives Ausgreifen: auf fremde Welten, auf neue Erfahrungen, auf ein zeitlich oder geographisch Anderes, Ungewohntes, Erregendes.*“[19] In einem Prozess der Begeisterung wird die fremdartige Umgebung, die profane Natur durch den Eroberer dem Selbst einverleibt. Man erweitert und vervollständigt das Eigene und assimiliert dabei das Fremde bis zu einem Punkt, an dem das Exotische derart vertraut ist, dass es jeglichen Reiz verliert. Hier findet die Beziehung zwischen dem Selbst und dem Anderen ihre Auflösung zugunsten des Selbst.

Auf einer spirituellen Ebene hingegen wird das Heil in der sakralen Natur des Fremden gesucht. Der Suchende zieht aus, um auf einer geistigen Reise sich selbst und Gott zu finden: „*Hier geht es um totale Akkommodation bei der Begegnung des Selbst mit dem Anderen, um Unterwerfung, um Anpassung bis hin zur Eliminierung (…) des Selbst. Das Ordnungskonzept des Fremden als Heil meint transzendentale Erfüllung und damit ein Aufgehen im Anderen, im Fremden.*“[20] In diesem Fall findet die Beziehung zwischen dem Selbst und dem Anderen ihre Auflösung zugunsten des Anderen.

---

[19] Faulstich, 1996, S.414
[20] ebenda, S.417

Doch wo ein Segen ist, ist auch ein Fluch nicht weit. Und dieser liegt meist in der menschlichen Natur selbst. Der größte Schrecken und Horror besteht letztendlich in der Konfrontation mit dem Selbst – beziehungsweise mit den unerwünschten Aspekten des Selbst, die sich im Fremden spiegeln. Der Mensch ist hier nicht der Eroberer oder der Gläubige, sondern ein leidendes Opfer. Zum Unterschied zur exotischen oder der heilbringenden Fremde, die darauf gewartet hat, vom Menschen erobert und gefunden zu werden, ist der furchterregende Aspekt des Anderen ein aktives Element. So wie die eigenen Ängste, Sehnsüchte und Wünsche lauert es einem auf, wenn man es am wenigsten erwartet. Es möchte nicht einverleibt werden, vielmehr möchte es sich der Identität des Eigenen bemächtigen und stellt so eine massive Bedrohung nicht nur des Selbst, sondern auch der Gruppe und gar der gesamten Nation dar. Es gefährdet die Geborgenheit und die vertraute Ordnung des eigenen Universums,

Die Entfremdung von sich Selbst, erkennen zu müssen, dass das fremde Grauen im Grunde nur eine Reflexion des eigenen Spiegelbilds ist und dieser Fremde inzwischen die eigene Identität übernommen hat, indem er alles verdrängt hat, was man für gut und anständig hielt, ist eine Urangst des Menschen. Sich selbst zu verlieren zieht einem Individuum den Boden unter den Füßen weg. Dagegen hilft ein Feindbild, vielleicht sogar eines, dem es im Kollektiv mit den übrigen Mitgliedern seiner Gemeinschaft begegnen kann, sich klar abzugrenzen. Zu wissen, wer oder was sie nicht ist gibt einer Person die Möglichkeit, sich selbst zu definieren. Erst durch den Anderen findet das Selbst zu seiner eigenen Identität. In diesem Sinne kann man fast sagen: „*Gäbe es kein Fremdes mehr, müssten wir es erfinden.*“[21]

[21] ebenda, S.425

3. Der Archetypus und das kollektive Unbewusste in der analytischen Psychologie des C. G. Jung

Als der Schweizer Mediziner und Psychologe Carl Gustav Jung (1875 – 1961) im Rahmen seiner analytischen Psychologie die Theorien über Archetypen und das kollektive Unbewusste entwickelte, wurde er allgemein für den sehr weitreichenden Charakter seiner These kritisiert. Während die klassische Psychoanalyse nach Siegmund Freud – mit dem ihn eine relativ kurze Zusammenarbeit verband – die Ansicht vertritt, dass der Mensch durch seine individuellen Erlebnisse im Laufe seiner eigenen Lebensspanne geprägt wird, präsentierte Jung ein universelles Modell, nach dem das Unbewusste einer kollektiven Basis entsprungen ist und die Menschen in ihrer Auffassung und ihren Handlungen den Mustern von Urbildern in ihrer Vorstellung folgen.

Durch diese grundlegende Diskrepanz konnten sich die beiden Schulen der Tiefenpsychologie einander trotz der vielen Gemeinsamkeiten lange Zeit nicht annähern. Darüber hinaus musste Jung sich wegen mangelnder fachlicher Distanz zum Thema Religion in seinen Untersuchungen im Bereich der Psychologie kritisieren lassen und sich dem Vorwurf der Unwissenschaftlichkeit stellen, da die Erkenntnisse in den Methoden der analytischen sowie der Tiefenpsychologie weder statistisch nachweisbar sind, noch sich wiederholen lassen, um die Schlussfolgerungen nachvollziehbar zu machen. Des Weiteren wurde beanstandet, dass er sich fast ausschließlich der Vergangenheit widme und keinen nennenswerten Bezug auf die Gegenwart oder die Zukunft nehme.[22] Allerdings muss man bedenken, dass Jung ein Prinzip der Universalität vertritt und seine Thesen zu einem wesentlichen Teil auf der Idee basieren, dass sie umfassend anwendbar sind – auch in Bezug auf die Zeit.

C. G. Jung arbeitete interdisziplinär, ließ Ideen aus verschiedenen Bereichen außer der Psychologie in seiner Arbeit zu und beeinflusste diese im Zuge dessen ebenfalls. Neben seinen Studien zu Persönlichkeitsstrukturen und Komplexen sowie zur Synchronizität waren die Archetypen und das kollektive Unbewusste ein zentrales Thema. Diese stehen auch im Mittelpunkt dieses Kapitels. Nach einer Einführung in die Bedeutung dieser Begriffe soll insbesondere auf seine Vorstellungen bezüglich des Konzepts der

[22] vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Carl_Gustav_Jung

Anima und des Animus sowie der Persona und des Schattens eingegangen werden, da diese im Erkenntnisinteresse der vorliegenden Arbeit stehen. Zum Abschluss wird die analytische Psychologie Jungs in Zusammenhang mit dem Gebiet der Filmtheorie betrachtet.

Die Theorien von Carl Gustav Jung werden in der im zweiten Teil der Arbeit stattfindenden Filmanalyse auf ihre wissenschaftliche Haltbarkeit innerhalb einer methodischen Untersuchung hin geprüft werden. Zuvor aber widmen wir an dieser Stelle unsere Aufmerksamkeit einem theoretischen Überblick über die Materie.

3.1 Die ewigen Symbole der Menschen

C. G. Jung unterscheidet in seinem Standardwerk „*Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*“ zwischen dem persönlichen Unbewussten und dem kollektiven Unbewussten und definiert diese Begriffe wie folgt:

> Eine gewissermaßen oberflächliche Schicht des Unbewussten ist zweifellos persönlich. Wir nennen sie das *persönliche Unbewußte*. Dieses ruht aber auf einer tieferen Schicht, welche nicht mehr persönlicher Erfahrung und Erwerbung entstammt, sondern angeboren ist. Diese tiefere Schicht ist das sogenannte *kollektive Unbewußte*. Ich habe den Ausdruck „kollektiv“ gewählt, weil dieses Unbewußte nicht individueller, sondern allgemeiner Natur ist, das heißt es hat im Gegensatz zur persönlichen Psyche Inhalte und Verhaltensweisen, welche überall und in allen Individuen cum grano salis die gleichen sind. Es ist, mit anderen Worten, in allen Menschen sich selbst identisch und bildet damit eine in jedermann vorhandene, allgemeine seelische Grundlage überpersönlicher Natur.[23]

In weiterer Konsequenz beschreibt er ihre Inhalte und prägt so den Begriff der Archetypen:

> Seelische Existenz wird nur erkannt am Vorhandensein *bewußtseinsfähiger Inhalte*. Wir können darum nur insofern von einem Unbewußten sprechen, als wir Inhalte desselben nachzuweisen vermögen. Die Inhalte des persönlichen Unbewußten sind in der Hauptsache die sogenannten *gefühlsbetonten Komplexe*, welche die persönliche Intimität des seelischen Lebens ausmachen. Die Inhalte des kollektiven Unbewußten dagegen sind die sogenannten *Archetypen*.[24]

[23] Jung, 2002, S.13f.
[24] ebenda, S.14

Bei Archetypen handelt es sich nach Jungs Definition um von alters her vorhandene Urbilder – von Vorstellungen, Gegenständen oder auch Lebewesen – die die menschliche Seele unabhängig von den äußeren Umständen des Werdegangs, unabhängig von Zeit, Herkunft oder Kultur, Religion, Bildung oder sozialem Status einer Person prägen. Um seine Theorien zu beweisen sammelte Jung Material aus diversen Kulturen und Zeiten, betrachtete die symbolische Bedeutung von Gegenständen und den Ablauf von Ritualen. Er machte die Beobachtung, dass sich beispielsweise in den Träumen seiner Patienten Bilder und Motive zeigten, die ebenso in Darstellungen fremder Kulturen zu finden waren, mit denen der besagte Patient noch nie in Berührung gekommen war. Daraufhin machte er es sich zur Aufgabe, diese universellen Ausdrucksformen und Symbole zusammenzutragen und zeit- und kulturübergreifende Parallelen zu ziehen.

Symbole zeichnen sich durch das ihnen eigene unbestimmte Element aus. Sie haben zusätzlich zum uns aus dem täglichen Leben bekannten Sinn noch eine weitere Bedeutungsebene, die vorerst im Verborgenen liegt, enthalten also mehr, als man auf den ersten Blick vermuten würde. So werden dem Glauben Jungs nach unbewusste Aspekte der Psyche dem Menschen im Traum in Form von Symbolen enthüllt. Sigmund Freud lehnte diese Ansicht, insbesondere in einem kollektiven Zusammenhang, als unwissenschaftlich ab. So betont er in seinem gleichnamigen Standardwerk über die Traumdeutung: „*Die symbolische Methode ist in ihrer Anwendung beschränkt und keiner allgemeinen Darlegung fähig.*“[25] Er verließ sich in seiner Arbeit eher auf die Methode der ‚freien Assoziation’, wobei der Patient so lange seine Gedanken vom Traumbild aus schweifen lässt, bis man sich so dem Kern seines Komplexes annähert. Für Freud, der großen Wert auf die Bedeutung der individuellen Prägung legte, war dies eine plausible Lösung. Jung erschien sie unnötig kompliziert. Er war davon überzeugt, dass der Weg über die universellen ‚ewigen Symbole’ im Unbewussten der Menschen direkter zu diesem Punkt führt.[26]

Ein Indiz für die Existenz von ewigen Symbolen bis in unsere Zeit und Kultur hinein ist beispielsweise die rituelle Begehung von (religiösen) Feiertagen, die mit Zeremonien und bedeutungsträchtigen Utensilien und Handlungen angereichert sind. Der menschliche Geist enthält Spuren aus früheren Stadien seiner Entwicklung und ist daher

[25] Freud, 2009, S.113

empfänglich für diese Eindrücke, da der unbewusste Teil der Psyche ihre symbolbildende Fähigkeit bewahrt hat und intuitiv darauf reagiert.[27] Insbesondere mythologische Strukturen, die einem klassischen Muster folgen – wie zum Beispiel dem des Heldenmythos oder der Initiation – sprechen uns auf einer sehr ursprünglichen Ebene an.

Die Begriffe ‚Märchen' und ‚Mythos' sind zwar laut Jung ein Ausdruck des Archetypus, müssen aber dennoch von diesem unterschieden werden. Obwohl sie alle spezifisch geprägte Formen sind, die durch eine lange Zeit hindurch weitergereicht wurden, haben Archetypen einen noch archaischeren Charakter und sind unmittelbar der Seele entsprungen, ohne eine vorherige Bearbeitung erfahren zu haben. Das Unbewusste steht also im Vordergrund und wird erst im Prozess der Wahrnehmung durch das individuelle Bewusstsein verändert. Die Rolle des Mythos als psychische Manifestation von Bildern der Seele wird seiner Meinung nach in der westlichen Gesellschaft vernachlässigt. In diesem Punkt zollt er den ‚Primitiven', wie er sie bezeichnet, insofern Tribut, als dass sie viel eher die Angewohnheit haben, seelische Geschehnisse auf äußere Sinneserfahrungen zu projizieren und so mythisierte Ereignisse und Gegenstände als einen symbolischen Ausdruck für die unbewusste innere Gefühlswelt zu erkennen.[28]

Die Archetypen spielen eine zentrale Rolle im sogenannten Individuationsprozess, also in der Entwicklung des Selbst. Als Selbst wird das seelische Zentrum eines Menschen bezeichnet, es stellt die Ganzheit der Psyche dar und steht so im Gegensatz zum Ich, das nur einen kleinen Teil dieses Bereiches ausmacht. Dieser lebenslange Prozess beschreibt das Streben, kontinuierlich zu reifen und das Unbewusste zu erforschen. Dazu gehört es ebenso, sich mit den verschiedenen Aspekten der eigenen Persönlichkeit, also vor allem mit dem eigenen Schatten, aber auch der innewohnenden Anima beziehungsweise dem Animus zu beschäftigen.[29] Auf diese Begriffe soll in den nächsten Abschnitten genauer eingegangen werden.

---

[26] vgl. Jung, 1968, S.25ff.
[27] vgl. Henderson, 1968, S.106ff.
[28] vgl. Jung, 2002, S.15f.
[29] vgl. Franz, 1968, S.160ff.

3.2 Der Schatten als Archetyp

Der Begriff ‚Persona' bezeichnet unsere äußere Persönlichkeit. Es ist das Abbild eines repräsentativen, angepassten Ichs, das ein sozial erwünschtes Verhalten an den Tag legt. Im Grunde ist die Persona eine Maske die wir tragen, eine Fassade, mit der wir uns in der Öffentlichkeit zeigen, um ein für die Außenwelt angenehmes Bild zu präsentieren.[30] Im Gegensatz dazu steht der Begriff ‚Schatten' für das tatsächliche Spiegelbild unserer Persönlichkeit. Diese ureigenen Charakterzüge und Neigungen sind nicht immer erwünscht, sie werden als unsere dunkle Seite angesehen und oft gefürchtet. In den meisten Kulturen werden diese vermeintlich weniger attraktiven Eigenschaften im Zuge der Erziehung unterdrückt, wobei die Auffassung darüber, welche Eigenschaften in diese Kategorie fallen, unterschiedlich ist:

> The shadow acts like a psychic immune system, defining what is self, and what is not-self. For different people, in different families and cultures, what falls into ego and what falls into shadow can vary. For instance, some permit anger or aggression to be expressed; most do not. Some permit sexuality, vulnerability, or strong emotions; many do not. Some permit financial ambition, or artistic expression, or intellectual development, while some do not.[31]

Es gibt also durchaus Variationen in der Antwort auf die Frage, welche Eigenschaften denn nun den Schatten beschreiben würden. Allerdings existieren in jeder Kultur und in jeder Familie bestimmte Tabus, niemand ist vollkommen frei von einem Schatten. Im Gegenteil, man begegnet ihm ständig im Alltag. Er zeigt sich in bestimmten Aspekten unseres Humors (wenn wir heimlich über einen unanständigen Witz lachen, oder in einer boshaften Schadenfreude), wenn wir empört oder ärgerlich auf Konfrontationen reagieren, wenn uns dabei sinnbildlich ein Spiegel vorgehalten wird, wenn wir Verweigern oder übertrieben impulsiv agieren.[32]

Eine besonders tragische Rolle spielt der Schatten in der politischen Hetzpropaganda.[33] In der Projektion der eigenen Schwächen auf den oder die Fremde/n wird ein Sündenbock für die Probleme innerhalb der Gesellschaft kreiert und als Zielscheibe des Hasses genutzt. Tatsächlich verbirgt sich hinter den verachteten Eigenschaften des

[30] vgl. Jung, 2002, S.30
[31] Abrams & Zweig, 1991, S.XVII
[32] vgl. Franz, 1968, S.168
[33] vgl. ebenda, S.71

Anderen lediglich die Unzufriedenheit mit dem Selbst: „*Um das Fremde als beängstigend und bedrohlich zu erleben, bedarf es emotionaler Besetzungen, die vom eigenen Unbewußten herrühren und die sich im anderen ein Objekt zu dessen Repräsentation suchen: Das Fremde ist Ausdruck des Eigenen.*“[34]

Ob der Schatten zum Freund oder zum Feind wird, hängt von uns selbst ab. Wenn man ihn ignorieren möchte oder versucht ihn zu unterdrücken, wird es sich von seiner grausamsten Seite zeigen. Erst durch eine Annäherung an das ungeliebte Wesen, durch Verständnis und Akzeptanz, erst wenn man das Monster mit all seinen Fehlern annimmt und trotz dieser liebt, wird sein hässliches Gesicht verschwinden und ein Abbild des Schönen werden.

3.3 Die Anima und der Animus

Anima und Animus verkörpern die eigenen Anteile des jeweils anderen Geschlechts, also eine Frauengestalt im Mann und eine Männerfigur in der Frau. Sie verkörpern ebenfalls innere Figuren im Unbewussten, die meist hinter dem Schatten stehen und Probleme aufwerfen. Betrachten wir zunächst die Erscheinung mit den Merkmalen, die dem weiblichen Geschlecht zugeschrieben werden, die Anima:

„*Die Anima verkörpert alle weiblichen Seeleneigenschaften im Manne, Stimmungen, Gefühle, Ahnungen, Empfänglichkeit für das Irrationale, persönliche Liebesfähigkeit, Natursinn und als Wichtigstes die* Beziehung zum Unbewussten.“[35] Die Anima repräsentiert das Bild der Mutter. Man unterscheidet zwischen der positiven und der negativen Anima. Die negative Anima hat eher destruktive Eigenschaften, sie ist eine Art ‚Femme Fatale’. Sie ist reizbar, unzufrieden, aggressiv, giftig und erreicht in extremen Formen sogar den Status einer Todesgöttin. Die positive Anima ist hingegen fürsorglich und gebend wie eine Mutter zu ihrem Kind und – selbstverständlich – ebenso eine aufregende, leidenschaftliche Geliebte.

[34] Rommelspacher, 1997, S.154
[35] Franz, 1968, S.177

Die Anima fungiert für den Mann als eine Führerin durch seinen Individuationsprozess. Jung beschreibt vier Stufen ihrer Realisation[36]: die erste Stufe ist mythologisch, die zweite Stufe symbolisiert eine romantische und ästhetische Figur, die dritte Stufe wird durch einen vergeistigen Eros vertreten und die vierte Stufe birgt die gestalt einer weisen Liebenden. Um den Reifeprozess zu vollenden muss sich der Mann mit der Unterstützung und Anleitung seiner Anima auf den Pfad des Unbewussten begeben und sich mit dem noch unbekannten Selbst beschäftigen. Erst wenn er sich dem Abenteuer quasi mit Leib und Seele hingibt, kann er seine Reise vollenden.

Der Animus, die gegengeschlechtliche Inkarnation des Unbewussten in der Frau, repräsentiert das Bild des Vaters. Er besitzt ebenso wie sein weibliches Gegenstück negative wie positive Eigenschaften, hat aber im Gegensatz eher selten erotische Züge. Vielmehr spiegelt er das Bild einer heiligen Überzeugung wieder. Diese kann sehr männlich-energisch geäußert werden, kann sich aber auch in Form einer sehr weiblichen Erscheinung als stille, jedoch eiserne und unerbittliche Macht manifestieren. Diese Frauen wirken dann sehr kalt und unnahbar. Der negative Animus ist in seinen Aussagen kompromisslos pessimistisch und verleitet die Frau zu einem lebensfremden Dasein fernab eines realistischen Umgangs mit der Außenwelt oder gar eines realen Liebhabers, wo sie, inmitten unerfüllter Wünsche und fehlgeleiteter Urteile darüber, wie das Leben sein sollte, ihr verträumtes Dasein fristet. Auch der negative Animus kann als eine Todesgestalt in Erscheinung treten. Der positive Animus hingegen ist eine höchst kreative, schöpferische Gestalt, die Heil bringend wirkt.

Auch der Animus hat den Auftrag, als Führer durch den Individuationsprozess, die Geschichte der persönlichen Verwirklichung der Frau zu tätig zu sein. Dies ist kein leichter Weg, er bringt viel Leid mit sich. Wenn es der Frau allerdings gelingt, sich von der negativen Besessenheit von der Figur des Animus zu befreien und ihn von seiner Aufgabe des Unterdrückers loszusprechen, hat sie in ihm einen Gefährten, der mit positiven, männlich konnotierten Eigenschaften wie Initiative, Mut und geistiger Klarheit in ihr Leben tritt.[37] Auch der Animus tritt in vier Entwicklungsstufen[38] auf: Auf der ersten Stufe fungiert er als ein Symbol physischer Kraft, auf der zweiten Stufe weist er Initiative und Tatkraft auf. Auf der dritten Stufe verkörpert er das Wort in Form

[36] vgl. ebenda, S.185f.
[37] vgl. ebenda, S.189ff.
[38] vgl. ebenda, S.194

von geistigen Größen, auf der vierten dann den Sinn als schöpferische, religiöse Figur. Mit dem Beistand eines derartigen Animus ist die ursprünglich weiche, sanftmütige Person der Frau nun zu einem geistig gefestigten, kreativen Geist gereift.

3.4 Die Schöne und das Biest

Es war einmal ein Mädchen, die jüngste Tochter eines reichen Kaufmanns, das alle nur ‚die Schöne' nannten. Während ihre beiden älteren Schwestern auf Feste gingen und feierten, saß die Schöne viel lieber zuhause und las ein gutes Buch. Wenn Verehrer kamen, um um ihre Hand anzuhalten, lehnte sie höflich ab – sie sei zu jung und würde noch gerne eine zeitlang bei ihrem Vater bleiben. Als der Vater sein vermögen verlor, verließ sie ihn nicht, sondern arbeitete hart um die Familie zu versorgen. Obwohl sie unter der Verachtung ihrer Schwestern stand, dafür dass sie niedere Dienste verrichtete, war sie dennoch glücklich. Ein Jahr verging auf diese Weise, und plötzlich erhielt der Vater die Nachricht, dass ein Schiff mit einer Ladung für ihn angekommen sei. Als er sich bereit machte, um in die Stadt zu gehen und danach zu sehen, wünschten sich die älteren Schwestern viele kostspielige Geschenke von ihm. Die Schöne bat ihn nur, sie nicht zu vergessen. Um jedoch ihre Schwestern wegen ihrer Wünsche nicht in Verlegenheit zu bringen, meinte sie, dass sie auch noch gerne eine Rose hätte, da diese in ihrer Gegend so selten seien. So machte sich der Vater auf den Weg, doch in der Stadt angekommen konnte er durch widrige Umstände das Geschäft nicht abschließen und musste den Heimweg als derselbe arme Mann antreten, als der er sein Heim verlassen hatte.

Als er wieder in die Nähe seines Hauses gekommen war, kam ein furchtbares Unwetter auf und er verlief sich im Wald. Da erblickte er plötzlich ein Schloss und flüchtete sich dorthin. Es schien niemand da zu sein, also wärmte sich am Feuer, und da er sehr hungrig war, bediente er sich – mit schlechtem Gewissen – am Festmahl auf der Tafel. Danach suchte er sich ein Bett und schleif ein. Als er wieder erwachte, lag bereits frische Kleidung für ihn bereit und Nahrung. Er vermutete, dass das Schloss einer gütigen unsichtbaren Fee gehöre und bedankte sich laut beim gehen. Der Sturm war nun vorbei und bevor er den Heimweg antrat, pflückte er noch eine Rose aus dem wunderschönen, üppigen Garten des Schlosses. Da tauchte plötzlich ein grauenvolles

Biest wie aus dem Nichts auf und sprach mit einer furchterregenden Stimme: „Du bist sehr undankbar! Ich habe dir das Leben gerettet und dich bewirtet – und du stiehlst dafür meine Rosen, die mir mehr bedeuten als alles anderen auf der Welt! Sag deine Gebete, dafür musst du sterben!“ Der Kaufmann fiel auf die Knie und flehte: „O Herr, vergib mir, ich wollte nur eine Rose für meine Tochter, sie hat es sich gewünscht!“ Das Biest erwiderte: „Man nennt mich nicht Herr sondern Biest, und ich kann Schmeichler nicht leiden. Ich mag Menschen die sagen, was sie denken. Ich werde dir vergeben, wenn eine deiner Töchter sich freiwillig bereiterklärt, zu mir zu kommen und für dich zu leiden. Falls nicht musst du versprechen, in drei Monaten zurückzukommen und deine Strafe zu empfangen.“ Der Kaufmann hatte nicht vor, eine seiner Töchter zu schicken, wollte aber noch ein wenig Zeit mit seiner Familie verbringen bevor er sterben musste, also willigte er ein. So ritt der Kaufmann nach Hause, überreichte seiner Tochter die Rose und sagte: „Hier, meine Schöne, ist deine Rose. Aber wie teuer ist sie, kostet sie doch das Leben deines Vaters.“, und erzählte seine Geschichte. Die Schwestern begannen zu weinen und beschimpften die Schöne, sie jedoch war ruhig, denn sie hatte bereits beschlossen, zu dem Biest zu gehen: „Ich werde mich seiner ganzen Wut ausliefern, und wie glücklich werde ich sterben, wissend, dass ich dadurch sein Leben rette, als Beweis für meine tiefe Liebe zu ihm.“ Der Vater protestierte, doch so geschah es.

Das Mädchen und ihr Vater kehrten zum Schloss zurück, und das Biest empfing sie festlich. Die Schöne erschrak sehr vor dem abstoßenden Anblick des Biests, ließ sich es sich jedoch nicht anmerken. Als das Biest fragte, ob sie freiwillig hier sei, sagte sie: „Ja.“, und so war es beschlossene Sache, dass der Vater am nächsten morgen heimkehren solle und sie dableiben würde. Sie gingen zu Bett, und die Schöne hatte einen Traum: Eine feine Dame erschien ihr und sagte: „Ich bin sehr zufrieden mit deiner guten Tat, meine Schöne. Dafür, dass du dein Leben gibst, um das deines Vaters zu retten, wirst du reich belohnt werden.“ Am nächsten Morgen reiste der Vater ab. Die Schöne sah sich im Schloss um und entdeckte ein Zimmer, auf dessen Tür ihr Name stand. Sie ging hinein, es war wundervoll ausgestattet, mit vielen Büchern von dem sie eins in die Hand nahm. Als sie es öffnete stand darin: „Willkommen, Schöne. Verbanne alle Angst, du bist hier eine Königin und Gebieterin. Nenne deine Wünsche und sie sollen dir erfüllt werden.“ Sie wünschte, ihren Vater noch einmal zu sehen, und konnte das für kurze Zeit in einem Spiegel tun. Beim Abendessen drängte das Biest seine

Anwesenheit der Schönen nicht auf sondern bat um Erlaubnis, an den Tisch kommen zu dürfen. Sie war tatsächlich die Dame des Hauses, ihre Wünsche wurden erfüllt. Durch seine Güte gewann das Biest die Sympathie der Schönen für sich, die der Ansicht war, dass ihr ein augenscheinliches Ungetüm mit einer guten Seele wesentlich lieber war als ein vermeintlich gewöhnlicher Mensch mit einem grausamen Charakter. Doch als das Biest sie fragte, ob sie ihn heiraten wolle, verneinte sie. Das Biest zog sich zurück, und die Schöne bedauerte ihn: „Es ist eine Schande, wie kann eine so gütige Kreatur nur so hässlich sein." In den folgenden drei Monaten verbrachten sie jeden Tag zusammen, bis pünktlich um neun Uhr – dann verschwand das Biest, jedoch nicht ohne die Schöne zu fragen, ob sie ihn heiraten würde. Ihre Antwort blieb immer dieselbe. Das Biest bat sie zu versprechen, dass sie zumindest für immer bei ihm bleiben würde, doch die Schöne vermisste ihren Vater sehr. So bat sie ihn, sie noch einmal zu ihm zu lassen, sie würde nach einer Woche wieder zu ihm zurückkehren und für immer dableiben.

Am nächsten Morgen erwachte die Schöne wie durch Zauberhand in ihrem Vaterhaus. Sie war sehr froh, ihre Schwestern aber – inzwischen unglücklich verheiratet – waren eifersüchtig sie in so guter Verfassung zu sehen. Daher beschlossen sie, sie von der Rückkehr abzuhalten. Ihnen zuliebe versprach die Schöne, eine weitere Woche zu bleiben, aber sie konnte das Biest nicht vergessen. Eines Nachts träumte sie, dass er im Sterben läge und fühlte sich furchtbar schuldig. Sie wünschte sich nichts mehr, als wieder im Schloss zu sein. Vor dem Schlafengehen legte sie ihren Ring ab und versank in tiefen Schlummer, um sich am nächsten Morgen tatsächlich wieder im Palast wiederzufinden. Sie war überglücklich, zog sich ihr bestes Kleid an und fing an, nach dem Biest zu suchen. Das Biest war aber nicht da, und sie wurde immer verzweifelter. Sie fürchtete, sie sei zu spät gekommen und es sei bereits tot. Da erinnerte sie sich an einen Traum und folgte diesem in den Garten, wo das Biest bei einem fließenden Bach zu Boden gestürzt war. Er lag im Sterben, durch seinen Kummer darüber, dass sie ihr Versprechen nicht eingehalten hatte. Erst jetzt merkte die Schöne, wie sehr sie ihn liebte. Sie versprach ihm, ihn zu heiraten und für immer bei ihm zu bleiben, wenn er nur nicht stürbe. Und als sie ihn küsste, löste sich der Fluch, unter dem das Biest gestanden hatte und es verwandelte sich in einen schönen Prinzen.[39]

[39] vlg. Leprince de Beaumont, http://www.gutenberg.org/dirs/etext04/btbst10.txt

Abb.1: Szene aus Jean Cocteau – La Belle et la Bête, 1946

So eine sehr bekannte Version der Geschichte von der Schönen und dem Biest, ‚La Belle et La Bête' von Marie Leprince de Beaumont aus dem Jahre 1756, die auf dem antiken Mythos von Amor und Psyche aus Apuleius' ‚Metamorphosen' basiert.[40] Die expressive und ästhetisch ansprechende Verfilmung des Stoffes von Jean Cocteau aus dem Jahre 1945 fängt die geheimnisvolle Stimmung, die hinter diesem Märchen liegt, in wundervollen Bildern ein und unterstreicht die Symbolik ganz besonders akkurat. Diese zu entwirren ist der Schlüssel zu einem wahren Verständnis des Themas, die Bedeutung liegt hier nicht nur im gesamten Bild, sondern oftmals im Detail.

[40] vgl. Accardo, 2002, S.50ff.

3.4.1 Analytische Interpretation

Mit der Figur der Schönen wird eine Frau beschrieben, die in einer tiefen ödipalen Zuneigung zu ihrem Vater verhaftet ist. Sie weist etwaige Verehrer höflich aber bestimmt zurück und ist sogar bereit, für ihn zu sterben. Diese im Grunde sehr romantische Vorstellung schmeichelt ihr, für sie ist das ein sehr edler und befriedigender Weg in den Tod. In den meisten (Wieder-)Erzählungen der Geschichte handelt es sich speziell um eine weiße Rose, die die Schöne sich von ihrem Vater wünscht. Weiß als Farbe der Unschuld symbolisiert den unbeholfenen Versuch, dem Inzestverbot genüge zu tun, allerdings ist die Rosen klassischerweise die Blume der Liebenden und verleiht der Phantasie des Mädchens einen ambivalenten Zug. Es handelt sich zu Beginn der Geschichte also um eine Frau, die die Grenzen ihrer erotischen Emanzipation scheut und es vorzieht, in einem asexuellen Nimbus zu verweilen.

Der Vater als ihr Animus – als die Kraft, die sie an ihre ‚alte' Welt bindet und von einer realen Beziehung abhält, muss man ihn trotz seines augenscheinlich freundlichen Wesens als negativen Animus bezeichnen – hat eine gütige Seite, aber auch grausame Züge, in denen er seiner Tochter zum Beispiel einen Vorwurf daraus macht, dass sie sich die Rose gewünscht hat und so im Grunde schuld an seiner misslichen Lage ist. Zwar verlangt er nicht von ihr, sich dem Biest zu opfern, doch allein die Tatsache, dass er das Schloss wieder verlässt und nach Hause zurückkehrt, entlarvt die Scheinheiligkeit seiner Handlungen. So bewahrheitet sich hier das Schema des negativen Animus als Todesengel. Denn an diesem Punkt sieht es noch so aus, als ob sich die Schöne, wenn sie erst einmal bei dem Biest ist, so wie sie vorhergesagt hat seiner ganzen Wut wird ausliefern müssen, was übrigens zweifellos eine sexuelle Anspielung ist.

Die Schattenfigur des Biestes hingegen ist ein überraschend gütiges Wesen. Er ist weder schön, noch gewandt oder amüsant, noch besonders klug – aber er hat ein gutes Herz und erfüllt der Schönen selbstlos alle Wünsche. Obwohl er eine sehr machtvolle Gestalt ist – als der Vater ihn mit den Worten ‚O Herr' anspricht, gibt ihm das einen fast gottgleichen Charakter – hat er sich dem Willen der Schönen vollkommen untergeben. Er möchte, dass sie aus freien Stücken und aus ihrem eigenen Wunsch heraus ihren Weg zu ihm findet. Und in dem Moment, in dem sie das tut, den Schatten als ihr

zugehörig anerkennt und dagegen kämpft, ihn zu verlieren, verwandelt er sich in den positiven Animus der Schönen. Denjenigen, der ihre schöpferische Seite – symbolisiert durch die Affinität zu Büchern – liebt und fördert und rückblickend gesehen derjenige war, der sie aus dem Niemandsland ihrer kindlichen Phantasien in eine erwachsene, romantische Beziehung geführt und so den Vater als Animus abgelöst hat.

So muss sich in diesem Schema also jede göttliche Gestalt gegen seine eigene Natur stellen und seinen Schwächen hingeben um erlöst zu werden, um sich sozusagen als gefallener Engel dem Menschlichen zu nähern. Und die Metamorphose der Frau erfüllt sich dadurch, dass sie sich mit ihren vermeintlich dunklen Wünschen und Begierden versöhnt und sich von ihrem naiven Selbstbild befreit – *„ebenso wie das schöne Mädchen ihr unschuldiges Vertrauen zum Vater aufgeben musste, der ihr nicht die reine weisse Rose seines Gefühls geben konnte, ohne die wohltätige Wut des Tieres zu wecken.“*[41]

4. Der Monomythos nach Joseph Campbell

Als einer der bedeutendsten Mythenforscher des 20. Jahrhunderts ist der amerikanische Professor und Autor Joseph Campbell (1904 – 1987)[42] vorwiegend dafür bekannt, populäre, jedoch wissenschaftlich fundierte Theorien bezüglich der in der Mythologie und Religion verwendeten Symbole entwickelt zu haben. Zu den Besonderheiten seiner Arbeit gehört der disziplinübergreifende Charakter, der eine besonders vielschichtige Analyse ermöglicht. In seinen Untersuchungen orientiert sich Campbell zu einem großen Teil an den tiefenpsychologischen Lehren von Carl Gustav Jung, was im Gegensatz zur herkömmlichen historischen Herangehensweise an Fragen des Mythos und der Religion eine neuartige Interpretation gestattet.

Sein erstes Buch, *The Hero With a Thousand Faces*, erstmals erschienen im Jahre 1949, wurde im Laufe der Zeit zu einem Klassiker über die Mythologie und den „Monomythos“, dem Motiv der klassischen Heldenreise. Campbell ist der Überzeugung, dass sich in den modernen Medien der Populärkultur dieselben

[41] Henderson 1968, S.140

Strukturen wie in den klassischen Mythen finden lassen. Die 6-teilige TV-Reihe *The Power of Myth*, die er mit Bill Moyers kurz vor seinem Tod aufgezeichnet hat, ist unter anderem diesem Thema gewidmet. Sein Werk beeinflusst bis heute viele Filmemacher, insbesondere George Lucas, der sich bei seinen erfolgreichen Star Wars-Verfilmungen sehr stark an Campbell's Lehren orientiert hat.

Joseph Campbells erklärtes Anliegen ist es, die Symbolsprache – die Grammatik der Symbole[43], wie er sie nennt – die zwischen den Zeilen mythologischer und religiöser Geschichten verborgen liegt, aufzuschlüsseln und somit der Allgemeinheit zugänglich zu machen. Hierbei ist es ihm wichtig, die Analogien zwischen den Mythen und Volkssagen der verschiedenen Kulturen aufzuzeigen, viel mehr als die Verschiedenheiten herauszustreichen. Und so wie er eine Brücke zwischen den Kulturen schlagen möchte, möchte er das mit der Zeit tun, in der die Geschichten spielen. So meinte er zu Bill Moyers im Zuge ihrer Interviews: „*The latest incarnation of Oedipus, the continued romance of Beauty and the Beast, stands this afternoon on the corner of Forty-second Street and Fifth Avenue, waiting for the traffic light to change.*"[44]

In Anlehnung an Campbell's Beschreibung der Stationen einer prototypischen Odyssee entwickelten auch andere Autoren wie zum Beispiel Phil Cousineau in seinem Buch *The Hero's Journey* oder David Adam Leeming in *Mythology: The Voyage of the Hero* ihre eigene Variation des Schemas.[45] Eine besonders gelungene Wiederaufbereitung wird von Christopher Vogler in seinem Buch *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* – in einer frühen Version erschienen im Jahre 1992, jeweils überarbeitet und neu aufgelegt in 1998 sowie in 2007 – präsentiert. Dieses Werk richtet sich hauptsächlich als Anleitung an Drehbuchschreiber, die mythologische Erzählstrukturen und archetypische Charaktere in ihre Arbeit einbauen möchten. Neben Joseph Campbell's Hauptwerk wird Christopher Vogler's Interpretation in dieser Arbeit als zusätzliche Referenz zur Erläuterung des Monomythos herangezogen werden.

---

[42] vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Campbell
[43] vgl. Campbell, 1999, S.9
[44] Campbell, 1991, S.XI
[45] vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth

4.1 Die prototypische Heldenreise

Die mythische Abenteuerfahrt des Helden, den Joseph Campbell als den „Monomythos“ beschreibt, folgt dem Ablauf einer klassischen *rite de passage* in drei Phasen: Aufbruch –Initiation – Rückkehr. Sie wird im folgenden Diagramm beschrieben:

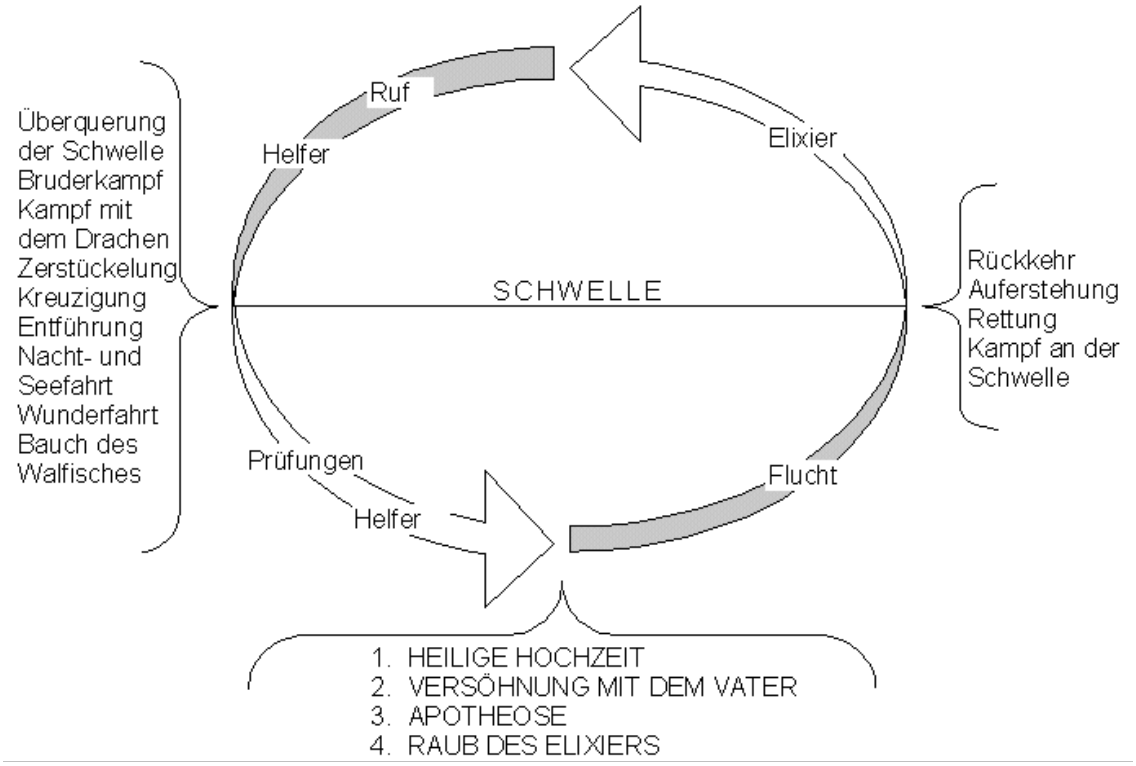

Abb.2: Diagramm zum Monomythos nach Joseph Campbell

> Der Mythenheld, der von der Hütte oder dem Schloss seines Alltags sich aufmacht, wird zur Schwelle der Abenteuerfahrt gelockt oder getragen, oder er begibt sich freiwillig dorthin. Dort trifft er auf ein Schattenwesen, das den Übergang bewacht. Der Held kann diese Macht besiegen oder beschwichtigen und lebendig ins Königreich der Finsternis eingehen (Bruderkampf, Kampf mit dem Drachen; Opfer, Zauber) oder vom Gegner erschlagen werden und als Toter hinabsteigen (Zerstückelung, Kreuzigung). Dann, jenseits der Schwelle, durchmisst der Held eine Welt fremdartiger und doch seltsam vertrauter Kräfte, von denen einige ihn gefährlich bedrohen (Prüfungen), andere ihm magische Hilfe leisten (Helfer). Wenn er am Nadir des mythischen Zirkels angekommen ist, hat er ein höchstes Gottesgericht zu bestehen und erhält seine Belohnung. Der Triumph kann sich darstellen als sexuelle Vereinigung mit der göttlichen Weltmutter (heilige Hochzeit), seine Anerkennung durch den Schöpfervater (Versöhnung mit dem Vater), Vergöttlichung des Helden selbst (Apotheose) oder aber, wenn die Mächte ihm feindlich geblieben sind, den Raub des Segens, den zu holen er gekommen war (Brautraub, Feuerraub); seinem Wesen nach ist er eine Ausweitung des Bewusstseins und damit des Seins (Erleuchtung, Verwandlung, Freiheit). Die Schlussarbeit ist die Rückkehr. Wenn die Mächte den Helden gesegnet haben, macht er sich nun unter ihrem Schutz auf (Sendung); wenn nicht, flieht er und wird verfolgt (Flucht in Verwandlungen, Flucht mit Hindernissen). An der Schwelle müssen die transzendenten Kräfte zurückbleiben; der Held steigt aus dem Reich des Schreckens wieder empor (Rückkehr, Auferstehung). Der Segen, den er bringt, wird der Welt zum Heil (Elixier).[46]

Dies ist ein einfaches theoretisches Schema, das in der Praxis diversen Variationen unterliegt. So kann es sein, dass nur einige der Elemente des gesamten Zyklus aufgegriffen werden, oder aber mehrere Zyklen mit unterschiedlichen Schwerpunkten sich zu einer Reihe zusammenschließen und eine Odyssee bilden. Durch vielfache Wiedererzählung können sich Handlungsstränge verschieben und neu verknüpfen, ebenso spielen kulturelle Eigenheiten eine Rolle im Ablauf einer Geschichte. Dennoch lassen sich die Schlüsselereignisse in jeder klassischen Heldenreise wieder finden.

[46] Campbell, 1999, S.237f.

Zum Vergleich ein Diagramm, das Christopher Vogler's Interpretation graphisch darstellt:

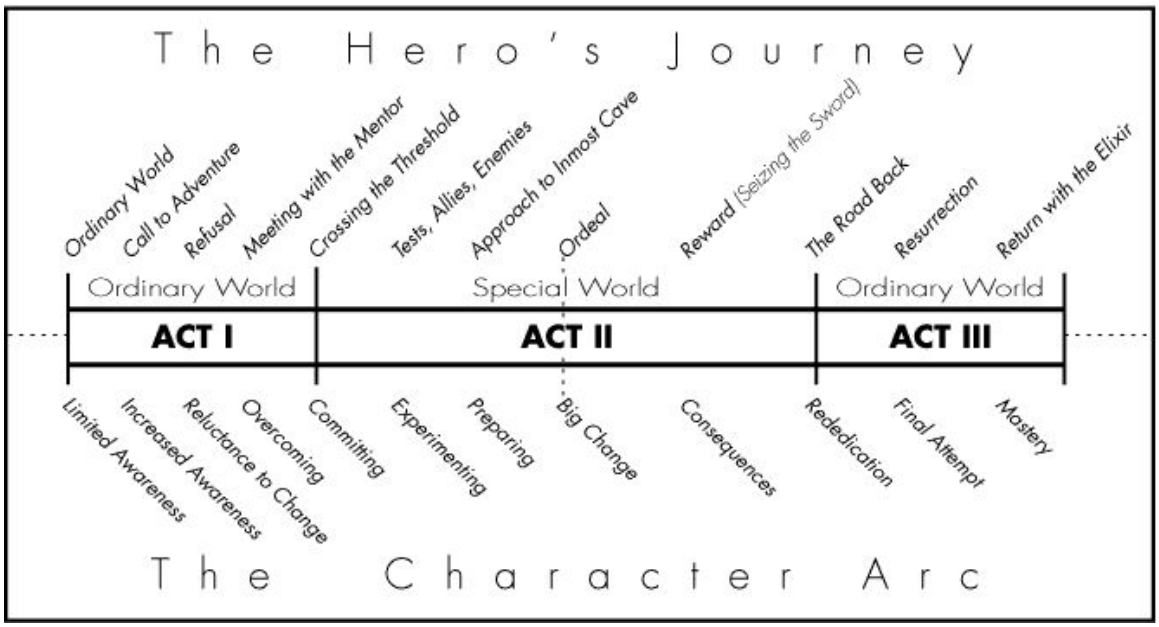

Abb.3: Diagramm zur Heldenreise nach Christopher Vogler

In den folgenden Kapiteln werden die einzelnen Stationen des Monomythos gemäß der Einteilung von Joseph Campbell besprochen und mit den Erläuterungen von Christopher Vogler ergänzt.

4.1.1 Erster Akt – Der Aufbruch

Zu Beginn des ersten Aktes befindet sich der Held noch in seiner gewohnten Umgebung und weiß noch gar nicht, dass ihm ein Abenteuer bevorsteht. Er führt ein Leben wie viele Andere, bis ihn eines Tages der Ruf ereilt und er überraschend aus seiner Welt gerissen wird.

A) <u>Die Berufung</u>

Der Held kann auf unterschiedliche Art und Weise zu seiner Mission geführt werden, sei es durch äußeres Drängen oder auch einen inneren Wunsch des Protagonisten, eine Nachricht oder eine Verführung.[47] Oftmals gestaltet sich dieser Ruf zunächst eher

[47] vgl. Vogler, 2007, S.100

unauffällig, nahezu wie ein Versehen, dass sich im Laufe der Geschichte zum Schicksal entwickelt. Das bevorstehende Abenteuer kündigt sich in diesem frühen Stadium durch Zeichen an, meist getragen durch einen Boten. Die Krise, die sich dadurch entwickelt, führt zur Berufung. Diese kann, wie Campbell betont, eine Berufung sein zum Leben, zum Tode, oder zu einem großen geschichtlichen Unternehmen.[48]

Die Auflösung der gewohnten Lebensstrukturen führt zu einem „Erwachen des Selbst", das mit einer Metamorphose des Helden einhergeht. Das bisher bekannte Umfeld scheint plötzlich zu eingeschränkt an Möglichkeiten, um den neuen Erwartungen und Aussichten zu genügen. Die Trennung vom Vertrauten mag sich zwar – vergleichbar mit der von Freud beschriebenen Geburtskrise – schmerzhaft gestalten, dennoch ist diese Verwandlung notwendig, um der Berufung folgen zu können.

Diese Wandlung ist stets begleitet von Symbolen: „*immer kommen die gleichen archetypischen Bilder ins Spiel, die Gefahr, Beistand, Prüfung, Übergang und die Mysterien der Geburt in ihrer fremden Heiligkeit darstellen.*"[49] Dies spiegelt sich sowohl in der umgebenden Landschaft wieder – dunkle Wälder, rauschende Flüsse, undurchsichtige Tiefen, generell Unheil verheißende Landschaftsbilder sind verbreitete Motive – als auch in der Schrecken erregenden Gestalt des Boten.

Das verschmähte Wesen steht für die gehemmten Triebe im Unterbewusstsein, das große Unbekannte. Daher ist der Bote, der die Berufung bringt, zunächst oft unheimlich oder gar abstoßend, dennoch faszinierend und erscheint nicht selten in der Gestalt eines Tieres, begleitet von einer Reihe von immer eindringlicher werdenden Zeichen, deren Botschaft bald nicht mehr ignoriert werden kann. Als Führer in einen neuen Lebensabschnitt verliert er seinen Schrecken erst dann, wenn der Held beschießt, sich seiner Berufung zu stellen.[50] Dann eröffnet er ihm eine neue, faszinierende Welt, die Schauplatz seiner zukünftigen Abenteuer werden soll.

[48] vgl. Campbell, 1999, S.56
[49] ebenda, 1999, S.57
[50] vgl. Campbell, 1999, S.58ff.

B) Die Weigerung

Der Ruf zum Abenteuer kann manche Helden zuweilen einschüchtern, sodass sie sich weigern, die Herausforderung anzunehmen. Von einem dramaturgischen Standpunkt aus betrachtet erfüllt diese Verzögerung den Zweck, die Spannung zu steigern. So wird angedeutet, dass es sich hier um eine bedeutende Mission handelt, die voller Gefahren ist und nicht unterschätzt werden darf. Sollte das Risiko eingegangen werden, wird der Held unweigerlich sein Leben aufs Spiel setzen, um zum Ziel zu gelangen.[51]

Im Zuge der Weigerung ist der Protagonist natürlich nicht um Ausreden verlegen, da dieser den Zyklus von Niedergang und Erneuerung hinter dem Abenteuer nicht erkennt, sondern nur die offensichtliche Bedrohung seines gegenwärtigen Systems von Idealen vor Augen hat.[52] In seltenen Fällen hat die Weigerung auch einen positiven Effekt, so zum Beispiel wenn der Held dadurch dem Bösen oder Versuchungen entsagt, die ihm vom rechten Weg abbringen sollen. Allerdings führt ein beharrlicher Widerstand des Abenteurers gegen seine wahre Bestimmung dazu, dass sich die Situation immer mehr zuspitzt und ins Negative verkehrt, bis er dem Ruf endlich nachgibt.

C) Übernatürliche Hilfe

Wer sich der Berufung nicht verschließt, erhält am Beginn seiner Fahrt die übernatürliche Hilfe eines Mentors. Dieser kann in den unterschiedlichsten Gestalten erscheinen, in der des Lehrers, des Fährmanns, eines weisen alten Mannes oder einer solchen Frau, eines Gottes oder einer Göttin, eines Fabelwesens oder sogar der eines Tieres. Sie stattet den Helden mit den notwendigen Gegenständen wie zum Beispiel Amuletten, aber auch mit dem Wissen und dem Selbstvertrauen aus, das er zum Bestehen des bevorstehenden Unternehmens brauchen wird. Diese Figuren stellen die freundlich gesinnte Macht der Vorsehung dar, der es zu vertrauen gilt. Der willige Held findet alle Mächte des Unbewussten auf seiner Seite, sogar die der Natur.[53]

---

[51] vgl. Vogler, 2007, S.107f.
[52] vgl. Campbell, 1999, S.64
[53] vgl. ebenda, S.75

D) Das Überschreiten der ersten Schwelle

Während gewöhnliche Sterbliche darauf bedacht sind, sich innerhalb der Grenzen und des Schutzes der ihnen bekannten Gesellschaft zu bewegen, ist die Überschreitung der gewohnten Lebenssphäre eine der bedeutendsten Handlungen des Helden auf seiner Reise. Es kann sein, dass er durch äußere Umstände ins Abenteuer gestoßen wird, oder aber durch eine innere Überzeugung diesen bedeutenden Entschluss fasst.[54] In jedem Fall begibt er sich dadurch an die Schwelle zum zweiten Akt.

Hier hat der Held, der sich der Herausforderung stellen möchte, eine Begegnung mit dem so genannten ‚Schwellenwächter'. Dies ist eine Figur, die den Abenteurer einer Prüfung unterzieht. Sie äußert Zweifel an der Würdigkeit des Protagonisten, den Anforderungen der bevorstehenden Odyssee gewachsen zu sein. Ihre Funktion ist es, ein letztes Mal die Standhaftigkeit des Helden zu überprüfen und so die Spannung beim Publikum zu erhöhen. Der wahre Held lässt jedoch sich nicht entmutigen. Die vermeintlichen Hinderungsversuche des Wächters sind nur noch ein größerer Anreiz, über die Schwelle zu treten, um sich im Abenteuer zu beweisen.

Meistens schlägt sich der ‚Szenenwechsel' von einer Welt in die andere auch in der visuellen Gestaltung nieder: das Übertreten von Übergängen oder Barrieren, zum Beispiel Türen, Brücken, Wänden oder Abhängen sind oft gebrauchte Metaphern.[55] Ebenso macht die Landschaft eine Grenzüberschreitung deutlich. Mysteriöse Umgebungen wie Wüste, Dschungel, Meeresgrund und fremde Länder, bewohnt von Gestalten, die Gewalt und Lust widerspiegeln, schaffen eine Projektionsfläche für verborgene Wünsche und Begierden.[56]

Doch das eigentliche Ziel ist es nicht, die äußeren Dämonen zu besiegen, sondern sich in diesem Prozess vom eigenen Ich zu befreien. Erst durch die befreiende Selbstvernichtung kann die Schwelle der behüteten Umgebung überschritten werden. Der Weg ist nun frei zum heiligen Tempel der Wiedergeburt.

---

[54] vgl. Vogler, 2007, S.128
[55] vgl. ebenda, S.129f.
[56] vgl. Campbell, 1999, S.80

E) Der Bauch des Walfischs

Nach der Überschreitung der magischen Schwelle vom Ich befreit, ist der Held nun in eine Sphäre der Wiedergeburt geführt worden, die durch den sinnbildlichen Walfischbauch als Symbol des Mutterschoßes dargestellt wird. Er scheint ins Unbekannte, in eine jenseitige Welt verschlungen und vermeidlich verloren zu sein. Dieser Raum ist im Grunde ein Tempel, der von den Schwellenwächtern bewacht wird.[57] Nur derjenige darf die heilige Stätte betreten, der dir Prüfungen der Wächter besteht. Die Belohnung dafür, sich dem Tod hinzugeben, ist die Erneuerung des Lebens.

Diese ‚innere Höhle' ist ebenso eine Art Rastplatz, der letzte Halt vor der großen Feuerprobe, an dem der Held zusammen mit der Gruppe, die ihm eventuell zur Seite steht, die finalen Vorbereitungen trifft. Die Aufgaben sowie der Status der einzelnen Mitglieder werden festgelegt und ein Konsens über das gemeinsame Ziel erreicht beziehungsweise noch einmal bestätigt. Wer dem bevorstehenden Abenteuer nicht gewachsen ist, muss die Gemeinschaft an dieser Stelle verlassen. Der übrig gebliebene ‚harte Kern' verbrüdert sich demonstrativ zur moralischen Stärkung.

Um möglichst gut auf die Begegnung mit dem Feind vorbereitet zu sein, werden Informationen eingeholt, Pläne geschmiedet und Waffen herangeschafft. Man versucht sogar, in die Haut des Feindes zu schlüpfen und die Situation mit seinen Augen zu betrachten, sich seine Denkweise anzueignen um ihm so im Notfall strategisch einen Schritt voraus zu sein.

Es ist ebenso der ideale Zeitpunkt, eine Romanze entstehen zu lassen. Die Bindung des Helden zu einer geliebten Person steigert die Spannung erheblich während der zukünftigen Abenteuer. Und es gibt keinen Zweifel daran, dass dramatische Ereignisse bevorstehen, denn die gesamte Umgebung macht inzwischen deutlich klar, dass man sich in einem schamanischen Territorium befindet. Es ist ein Ort zwischen Leben und Tod und es gilt, sich nicht von Illusionen oder Verführungen ablenken zu lassen, denn die Situation steuert unaufhaltsam auf den Höhepunkt zu.[58]

[57] vgl. ebenda, S.93

4.1.2 Zweiter Akt – Die Initiation

Im zweiten Akt stehen dem Helden schwierige Prüfungen bevor, aber auch eine göttliche Begegnung, die Überwindung des Selbst und in Folge die Erleuchtung. Um dorthin zu gelangen, ist es aber noch ein weiter Weg.

A) Der Weg der Prüfungen

In der tiefsten Tiefe der inneren Kammer begegnet der Held seiner größten Herausforderung, hier kommt er in die Krise. Der Schlüssel zur ihrer Überwindung liegt immer in demselben Thema: Der Held muss sterben, um wiedergeboren zu werden.[59] Dieser Prozess kann sich auf verschiedene Arten äußern. Der Held wird mit seiner größten Angst konfrontiert, muss eine verheerende Niederlage einstecken, eine Beziehung geht in die Brüche oder eine vergleichbar schwerwiegende Situation trifft ein. Diese Angst kann in Form eines gefährlichen Bösewichtes oder auch einer Naturgewalt auftreten, im Endeffekt personifiziert sie aber immer den Archetyp des Schattens: *„A villain may be an external character, but in a deeper sense what all these words stand for is the negative possibilities of the hero himself. In other words, the hero's greatest opponen is his own Shadow."*[60]

Durch die Überwindung dieser Schwierigkeiten erfährt der Held einen Wandel. Dramaturgisch gesehen ist diese zentrale Krise ein bedeutender Bestandteil der Geschichte und findet in der Regel gegen Mitte des zweiten Aktes statt. Tod und Wiedergeburt bilden mit die faszinierendsten Momente für das Publikum, denn je deprimierter es wegen der bevorstehenden Vernichtung des Protagonisten ist, desto höher schießen die Emotionen, wenn die Gefahrensituation erfolgreich gemeistert und der Druck von den Zuschauern genommen wird.

B) Die Begegnung mit der Göttin

In einer romantischen Geschichte kann es sich bei der Krise entweder um eine Liebesszene oder aber eine Trennung handeln, die Prüfung ist eine des Herzens. Der

---

[58] vgl. Vogler, 2007, S.143ff.
[59] vgl. ebenda, S.155f.
[60] ebenda, S.163

Held sucht die Konfrontation mit seiner Anima, der intuitiven, weiblichen Seite seiner Persönlichkeit, und die Heldin den Kontakt mit ihrem Animus, ihrem verborgenen männlichen Part. Im Idealfall resultiert diese Begegnung nach der Überwindung aller Schwierigkeiten in der ultimativen Vereinigung in Form einer ‚mystischen Hochzeit', wie Campbell es beschreibt.[61]

C) Das Weib als Verführerin

Der benannte Gegenpart kann sich allerdings fallweise auch zur betrügerischen Figur oder zur Bedrohung entwickeln, zur negativen Anima bzw. zum negativen Animus. Er ist nun nicht mehr Symbol des Sieges, sondern der Niederlage, ebenso eine Bedrohung wie die Gefahren und Fallen, die Schlangen und Abgründe, die auf dem Weg lauern.[62]

D) Versöhnung mit dem Vater

Der Vater ist gleichzeitig eine Gestalt des Erbarmens und der Gnade sowie der Gerechtigkeit und des Grimms. Der Held muss sich dieser überirdischen Erscheinungen des Vaters in seiner Vorstellung sowie in weiterer Folge seines eigenen Ichs entledigen.[63] Durch das Auflehnen gegen die Autoritätsfigur stellt sich der Held seiner größten Angst und befreit sich, indem er sie überwindet.

E) Apotheose

Im langwierigen Prozess der Initiation überwindet der Held schließlich sein Ego. Er hat eine Erleuchtung, seine Sicht der Dinge hat sich geändert und er ist gereift. Er ist bereit, über sich selbst hinwegzusehen und sich einer größeren Sache zu opfern. Seine polarisierte Sichtweise von Gut und Böse verschwimmt zu einem übergeordneten, allumfassenden Bild der Dinge. Die Aufhebung des Unterschieds zwischen Leben und Tod führt zur seiner Befreiung und Erlösung. Er hat es sich nun redlich verdient, als Held bezeichnet zu werden.[64]

[61] Campbell, 1999, S.106
[62] vgl. Vogler, 2007, S.168
[63] vgl. Campbell, 1999, S.125
[64] vgl. ebenda, S.156

F) Die endgültige Segnung

Der Held erhält nun die Mittel, die er ausgezogen war zu erlangen. Diese können durchaus auch materieller Natur sein – ein Schatz, eine besondere Waffe, ein Elixier oder der heilige Gral – doch seine wertvollste Eroberung ist stets die Selbstüberwindung sowie die Erkenntnisse, die er auf seiner Reise erlangt hat. Er hat den Tod überwunden und neue Kräfte erlangt, nun ist er bereit, zurückzukehren und mit Hilfe des Erkämpften seine Mission zu Ende zu bringen.

Oft wird in Filmen an dieser Stelle eine Szene eingebaut, in der ein Fest gefeiert wird. Dies gibt dem Zuschauer die Gelegenheit, sich von der aufgebauten Spannung zu erholen. Die Geschichte wird noch einmal rekapituliert und man lernt die handelnden Charaktere besser kennen. Es findet sich eventuell auch die Gelegenheit für eine Liebesszene.[65] Sowohl die Figuren in der Geschichte als auch das Publikum können noch einmal durchatmen, bevor der Rückweg angetreten wird.

4.1.3 Dritter Akt – Die Rückkehr

Am Wendepunkt vom zweiten zum dritten Akt widmet sich der Held aus innerem oder auch äußerem Antrieb und trotz möglicher Verlockungen wieder dem Abenteuer. Vom dramaturgischen Standpunkt aus sollte die Rückkehr mit Überraschungen verbunden sein, die sich zeitgerecht entfalten, um die Spannung zu erhalten.

A) Verweigerung der Rückkehr

Nachdem er seine Aufgabe gelöst hat, befindet sich der Held nun am Ende des zweiten Aktes an einer vergleichsweise ruhigen Stelle. Er ist müde und gerät in Versuchung, in der magischen Welt zu bleiben. Er steht nun vor der Wahl, ob er den Rückweg tatsächlich antreten möchte oder nicht. Doch obwohl es verlockend scheint, sich in der angenehmen Zwischenwelt niederzulassen, entscheidet sich der Abenteurer in der Regel dazu, zum Ausgangspunkt seiner Reise, beziehungsweise zu einem anderen Ort seiner

[65] vgl. Vogler, 2007, S.176f.

Bestimmung zurückzufinden. Mit der ergatterten Trophäe – auch oft als heilendes Elixier beschrieben – die seiner Gesellschaft zum Wohle dienen soll, macht er sich für die Rückkehr bereit, um den monomythischen Kreis seiner Odyssee zu schließen.[66]

B) Die magische Flucht

Der Weg zurück hält noch einige Herausforderungen für den Helden bereit. Falls er das Elixier von einer übergeordneten Macht erhalten hat, kann er damit rechnen, dass ihm die Götter auch weiterhin beistehen und eine schützende Hand über ihn halten, bis er es ans Ziel bringen kann. Unter Umständen geben sie dem Abenteurer sogar magische Hilfsmittel mit, die er im Laufe der Flucht einsetzt, um sich den Weg zu ebnen. Dieser Prozess, in dem er sich von Dingen trennt, um besser weiterzukommen, symbolisiert den Opferakt: Der Held muss sich entscheiden, was wirklich wichtig ist und was ihn nur behindert, was er hinter sich lassen muss, um sein Ziel zu erreichen.[67]

Falls der Held das Elixier jedoch gegen den Willen seiner Wächter entwendet haben sollte, kann er damit rechnen, auf dieser letzten Strecke mit magischen Hindernissen konfrontiert zu werden, was durchaus auch in einer unterhaltsamen Verfolgungsjagd enden kann. Der Held sollte unbedingt versuchen, seinen Gegner bereits im zweiten Akt vollständig zu besiegen, da Schatten, die nicht beseitigt wurden, hier wieder auftauchen und Schwierigkeiten bereiten können. Es kann kurzfristig sogar so scheinen, als ob alle Bemühungen umsonst gewesen sind. Es ist also mit Rückschlägen zu rechnen, bevor die Feinde und mit ihnen die Ängste und inneren Dämonen des Helden endgültig niedergeschlagen werden.[68]

C) Rettung von außen

Zuweilen bedarf es eines äußeren Impulses, um den müde gewordenen Helden wieder an seine Aufgabe zu erinnern. Dieser Impuls kommt von der gewöhnlichen Welt, um ihn aus seiner magischen Umgebung wieder in die Realität zurückzuführen.[69]

---

[66] vgl. Campbell, 1999, S.188
[67] vgl. Vogler, 2007, S.191
[68] vgl. Campbell, 1999, S.190ff.

D) Rückkehr über die Schwelle

Der Übergang von der göttlichen zurück in die menschliche Welt ist für den Helden eine emotional schwierige Phase. Einmal mehr muss er die Grenze von Leben und Tod überschreiten. Im Grunde unterscheiden sich diese zwei Welten nicht voneinander, sie sind eins, nur eben zwei Seiten derselben Medaille. Dies kann der Held an diesem Punkt jedoch nicht erkennen. Für ihn ist die brutale Realität der echten Welt unerträglich, er findet sich dort nicht mehr zurecht und würde sich ihr am liebsten verweigern.[70]

Für einen kurzen Moment muss man sich fragen, ob der Held in letzter Minute scheitern wird? Sich zu verschließen ist aber keine akzeptable Option für einen Helden, so muss er sich ein letztes Mal überwinden und sich der Herausforderung stellen. Er stellt sich erneut dem Tod seines Egos, ist gereinigt und feiert seine endgültige Wiederauferstehung. Er hat nun nicht nur die Prüfung in der Krise, sondern auch die am Höhepunkt überstanden. Seine neue Persönlichkeit ist geprägt von den besten Eigenschaften seines alten Ich, zusammen mit den Erfahrungen und der Weisheit, die er während seiner Odyssee erlangt hat.

Die Katharsis ist ein entscheidender Schritt in diesem Prozess. Rituale einer symbolischen Wiedergeburt, um die heimgekehrten Jäger und Krieger vom Blut und dem Gestank des Todes zu reinigen, werden bei vielen Völkern von Schamanen durchgeführt. Dadurch können die Kämpfer das Geschehene hinter sich lassen, ohne die gelernten Lektionen einzubüßen und sich wieder als friedliche Mitglieder in die Gesellschaft eingliedern.

Christopher Vogler stellt an dieser Stelle einen interessanten Zusammenhang her zwischen dem Verlust solcher Rituale in der modernen, vermeintlich zivilisierten Gesellschaft und den dramatischen Schwierigkeiten heimgekehrter Soldaten – insbesondere aus dem Vietnamkrieg – wieder in ein normales Leben zurückzufinden: *„The lack of public ceremonies and counseling for returning Vietnam War veterans may have contributed to the terrible problems these soldiers have had in reintegrating with society.“*[71]

---

[69] vgl. ebenda, S.200
[70] vgl. ebenda, S.210
[71] Vogler, 2007, S.198

E) Herr der zwei Welten

Durch die Eroberung der Trophäe sowie die überstandenen Abenteuer und die damit gewonnenen Erkenntnisse hat der Held nun gleichermaßen Zugang in die göttliche wie auch die menschliche Welt.

F) Freiheit zum Leben

Der Held, durch seine Abenteuer ein neuer Mensch geworden, teilt das Elixier mit seinen Mitmenschen und heilt so seine Gesellschaft. Die losen Handlungsstränge werden zusammengeknüpft, der Kreis des Monomythos' schließt sich:

> And so the Hero's Journey ends, or at least rests for a while, for the journey of life and the adventure of story never really end. The hero and the audience bring back the Elixir from the current adventure, but the quest to integrate the lessons goes on. It's for each of us to say what the Elixir is – wisdom, experience, money, love, fame, or the thrill of a lifetime. But a good story, like a good journey, leaves us with an Elixier that changes us, makes us more aware, more alive, more human, more whole, more a part of everything that is. The circle of the Hero's Journey is complete.[72]

[72] ebenda, S.227

KING KONG
UND DIE WEISSE FRAU
DVD VIDEO
ARTHAUS

5. Filmanalyse

Dieses Kapitel wird durch einen theoretischen Teil eingeleitet, der sich eingehend mit den Aufgaben und den zentralen Forschungsschwerpunkten der vorliegenden Filmanalyse beschäftigt und die Richtlinien sowie die methodische Vorgehensweise festlegt. Im Anschluss werden die Forschungsfragen präsentiert, die im Laufe der Analyse beantwortet werden sollen.

Der empirische Teil ist in drei übergeordneten Phasen aufgebaut. Zunächst wird der soziokulturelle Kontext des Films untersucht und in einen historischen Bezug mit der Zeit gesetzt, in der die Geschichte spielt. Das Erkenntnisinteresse gilt an dieser Stelle der Frage, ob der Film seine Ära widerspiegelt, ob damit Propaganda betrieben wurde und, falls dem so ist, auf welche Weise dies geschah. Hier soll die Aussage der implizierten Botschaft offen gelegt werden.

Der folgende Abschnitt behandelt die Rolle der zentralen Handlungsträger. Die Hauptdarsteller werden unter Anwendung des im Theorieteil der Arbeit vorgestellten Schemas von C. G. Jung auf ihre archetypischen Charaktermerkmale hin untersucht. Darüber hinaus wird die Ambivalenz der Persönlichkeiten hervorgehoben sowie die Dynamik der handelnden Personen untereinander genauer erläutert.

Im dritten Teil werden die Stationen der klassischen Heldenreise nach der Vorlage von Joseph Campbell nachvollzogen. Darüber hinaus werden weitere mythologische Strukturen, Themen und Symbole, die im Film visuell umgesetzt worden sind oder auf subtilere Art angedeutet werden, untersucht.

Den Abschluss bildet eine Interpretation der Analyse, in der die Erkenntnisse ausgewertet und im Rückblick auf die relevanten Fragestellungen zusammenfassend dargelegt werden.

5.1 Methodische Vorgehensweise und Richtlinien

Die Analyse in dieser Arbeit orientiert sich in erster Linie an den Methoden des Filmwissenschaftlers *Lothar Mikos*, der in seinem Werk „*Film- und Fernsehanalyse*“ die Untersuchung folgender Aspekte als Anforderung an eine umfassende Behandlung des Themas stellt:

5.1.1 Die inhaltliche Repräsentation

Diese Begriffe stehen in Zusammenhang mit der Bedeutungsbildung des Filmes im Bezug zur sozialen Welt, die sie repräsentieren. Banal ausgedrückt ist der *Inhalt* alles, was gesagt und gezeigt wird. In einer einfachen Inhaltsanalyse kann man methodische Kategorien bilden, nach denen die entsprechenden Wort- und Bildbeiträge klassifiziert werden. Der Anspruch der Filmanalyse geht allerdings darüber hinaus, sie möchte erforschen, „*wie der Inhalt präsentiert wird und damit zur Produktion von Bedeutung und der sozialen Konstruktion von gesellschaftlicher Wirklichkeit beiträgt (…).*“[73] Die Geschichte gewinnt an Signifikanz gegenüber der reinen Darstellung, die Rolle der Medien wird im soziokulturellen Kontext auf die Identitätsbildung des Rezipienten und der Zielgruppen hin untersucht.

Die *Repräsentation* orientiert sich nach Stuart Hall an zwei Systemen[74]: einerseits dem ‚Zeichensystem’, wobei die Bedeutungsgebung durch Sprache im Vordergrund steht. Sprache ist hier im Sinne der Semiotik zu verstehen, umfasst neben dem gesprochenen Text also auch Bilder, Töne, Schrift, Grafik und Musik. Diese Zeichen können ebenso für reale Objekte stehen wie für abstrakte Vorstellungen. Andererseits findet Repräsentation auf einer kognitiven Ebene statt und steht für ein ‚mentales Konzept’, nach dem das Gezeigte bezüglich seiner Bedeutung innerhalb der Gesellschaft eingeordnet und kategorisiert wird. Hierbei ist es nicht nur relevant, was gezeigt wird, sondern auch, auf welche Art und Weise dieser Inhalt vermittelt wird. Ebenso wichtig für die Bedeutungsbildung ist der gesellschaftliche Diskurs. Das Individuum

[73] Mikos, 2003, S.40
[74] vgl. Hall, 1997, S.28 zit. n. Mikos, 2003, S.41

positioniert sich auf diese Weise innerhalb der Gesellschaftsstruktur sowie der Herrschaftsverhältnisse, die mit Hilfe der Repräsentationen manifestiert werden.

An diesem Punkt ist zwischen den Begriffen *Plot* und *Story* zu unterscheiden: Während der „Plot“ aus Inhalt und den verschiedenen Ebenen der Repräsentation wie der Szenerie, Darstellung und Montage besteht, beschreibt „Story“ den mit Bedeutung angefüllten Aspekt der Geschichte: *„Die Story entspricht dem, was die Zuschauer mit ihrem Wissen, ihren Emotionen und Affekten sowie ihrem praktischen Sinn aus dem Gezeigten machen, um den Film oder die Fernsehsendung zu einem sinnhaften Ganzen zusammenzufügen.“* [75] So wird die individuelle und auch kollektive Interpretation dessen, was der Zuschauer sieht, durch diverse Faktoren beeinflusst.

Zu diesen Faktoren gehören *Raum* und *Zeit*, in denen die Geschichte spielt. Erlernte Handlungs- und Erkennungsmuster – oftmals als ‚Brain Scripts’ bezeichnet – die jeder Mensch als Erwartungshaltung in Gedanken mit sich trägt, können genutzt werden, um eine bestimmte Situation zu manifestieren: *„Brain Scripts werden überall dort eingesetzt, wo eine plastische, erlebnishafte Vorstellung einer Situation geschaffen werden soll.“*[76] So hat jeder eine erfahrungsgemäße Vermutung, was in einer bestimmten Umgebung passieren kann oder sollte. Diese Vorstellungen tragen dazu bei, den Rahmen einer Szene festzusetzen und helfen dem Zuschauer, sich innerhalb dieser zu orientieren.

Die entsprechende Darstellung von Raum und Zeit kann die Sichtweise des Publikums aber auch erweitern, zum Beispiel indem man dem Raum eine symbolische Bedeutung beifügt. Die Weite einer Prärie oder auch im Gegensatz dazu die Beengtheit einer Gefängniszelle sind Aussagen, deren Interpretation weit mehr ahnen lässt als das örtliche Setting. Ebenso können Zeitebenen sehr kreativ gehandhabt werden. So kann eine Geschichte, die in der Gegenwart stattfindet, aber in einem Anwesen eines vergangenen Jahrhunderts spielt, auf den Gemütszustand oder die Einstellung des Protagonisten schließen lassen.[77] Auf jeden Fall darf der historische und sozio-kulturelle Aspekt des Zeit-Raum-Gefüges in der Analyse nicht vernachlässigt werden:

[75] Mikos, 2003, S.106
[76] Mikunda, 1998, S.17
[77] vgl. Mikos, 2003, S.109f.

> In der Analyse ist es wichtig, die verschiedenen räumlichen und zeitlichen Rahmen herauszuarbeiten, um ihrer spezifischen Funktion für Inhalt und Repräsentation der Film- und Fernsehtexte auf die Spur zu kommen. (...) Denn wenn Filme Elemente der Repräsentationsordnung einer Gesellschaft sind, dann verorten sie sich zum Zeitpunkt ihrer Entstehung in der zu der Zeit zirkulierenden gesellschaftlichen Diskursen.[78]

Weitere zu beachtende Elemente sind die *Interaktionsverhältnisse,* die die Akteure miteinander, mit den verwendeten Objekten sowie mit ihrer Umgebung eingehen. Sie geben Aufschluss über die diversen Zusammenhänge im Film: „*In den Interaktionsverhältnissen zeigen sich historisch gewachsene Macht- und Herrschaftsverhältnisse ebenso wie strukturelle Beziehungen zwischen sozialen Rollen, Statuspositionen, Ethnien und Geschlechtern.*“[79] Dabei ist die gesamte Handlung in *Situative Rahmungen* gesetzt, die die ‚afilmische Realität’, die unabhängig vom filmischen Geschehen existiert, von der ‚profilmischen Realität’ trennt, die eine durch kinematographische Techniken geschaffene Abbildung der vorhergehenden ist[80] und stets auf die Rezeption und das Engagement des Zuschauers ausgerichtet ist.

Die Aspekte von Inhalt und Repräsentation werden hauptsächlich in Kapitel 5.4 im Rahmen des soziokulturellen Kontextes, in Kapitel 5.5 in Bezug auf die handelnden Charaktere und die Dynamik, die zwischen ihnen stattfindet und in Kapitel 5.6 in Hinblick auf die geschaffene Realität der Situation auf der Leinwand behandelt werden.

5.1.2 Narrative Strukturen und die dramaturgische Darstellung

Diese Begriffe definiert Lothar Mikos folgendermaßen:

> Die Narration oder Erzählung besteht in der kausalen Verknüpfung von Situationen, Akteuren und Handlungen zu einer Geschichte; die Dramaturgie ist die Art und Weise, wie diese Geschichte dem Medium entsprechend aufgebaut ist, um sie im Kopf und im Bauch des Zuschauers entstehen zu lassen.[81]

---

[78] ebenda, S.113
[79] ebenda
[80] vgl. Souriau, 1951, S.234f. zit. n. Mikos, 2003, S.116
[81] Mikos, 2003, S.43

Die Perspektive des Erzählers ist hierbei von Bedeutung. Er kann unterschiedliche mediale Formen heranziehen, um dem Publikum seine Botschaft zu vermitteln. Ebenso wichtig für die Sinnbildung ist jedoch die Interpretation des Zuschauers, basierend auf seinen bisherigen Erfahrungen. Die Erzählstrategien orientieren sich demnach auch immer am narrativen Wissen der Rezipienten, an den Erwartungen, die sie an den Verlauf einer Geschichte knüpfen, daran, wie Handlungen und Charaktere strukturiert sein sollten. So entstehen beim Zuschauer eine kognitive und emotionale Aktivität, wodurch sein Interesse am Ausgang der Geschichte aufrechterhalten wird:

> Der Erfolg oder Mißerfolg (...) der Kommunikation beruht auf der Leichtigkeit, mit der der Leser die Bedeutung und den emotionalen Gehalt des Bildes erfaßt. Daher sind die Fähigkeit der künstlerischen Wiedergabe und die Universalität der gewählten Form kritische Faktoren. Der Stil und die Angemessenheit der benutzten Technik werden Teil des Bildes und seiner Aussage.[82]

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil der Erzählung ist die räumliche sowie die zeitliche Achse, in deren Verlauf die Geschichte angesiedelt ist. Am Anfang einer Geschichte wird die Ausgangssituation manifestiert, Zeit und Ort der Handlung festgelegt sowie die handelnden Figuren nach und nach eingeführt. In Folge kommt es im Laufe der Geschichte zum Konflikt und dann zum Schluss, wo dieser aufgelöst wird.

> Allerdings heißt Erzählen in Film und Fernsehen auch, sich von der chronologischen Abfolge von Ereignissen nach dem kausal-logischen Ursache-Wirkungs-Prinzip zu verabschieden. Der Anfang eines Films muss nicht der Beginn einer Handlung sein, sondern kann bereits (im klassischen Sinn) Konfliktphase stammen.[83]

Solange das Grundschema einer Geschichte erhalten bleibt und die sogenannten ‚Plot Points' – *„any incident, episode or event that hooks into the action and spins it around into in another direction*"[84] – also die entscheidenden Wendepunkte, die die Handlung vorantragen, dem Publikum als Orientierungshilfe erhalten bleiben, kann man durchaus flexibel sein.

---

[82] Eisner, 1995, S.15f.
[83] Mikos, 2003, S.123
[84] Field, 2005, S.143

Das Erkenntnisinteresse in der Analyse beinhaltet auch die Frage danach, mit welchen dramaturgischen Mitteln Spannung oder Komik erzeugt, mit Ängsten gespielt, ein empathisches Szenario geschaffen oder aber ein Konflikt aufgebaut und letztendlich aufgelöst wird. Dramaturgische Feinheiten finden Erwähnung im Kapitel 5.3, im Kapitel 5.5 sowie im Kapitel 5.6.

5.1.3 Darsteller und Handlungsträger

Die Darsteller in einem Film arbeiten ebenfalls auf zwei verschiedenen Ebenen, nämlich einer materiellen und einer sinnbildlichen. Man unterscheidet zwischen der *Person* als Handlungs- und Funktionsträger, die die Dramaturgie und die Erzählstruktur als Bestandteil des Films mitträgt – dazu muss der Figur ein Name, ein Geschlecht, ein Alter, eine Herkunft, etc. angepasst werden – und der dieser Figur zugeschriebenen *Rolle*, die ihre persönlichen Eigenschaften und ihre Identität ausmacht. Diese soziale Rolle muss dem vorgeprägten Bild des Zuschauers entsprechend aufgebaut sein. Schließlich hat jeder Zuschauer, beeinflusst von seinem persönlichen kulturellen Kontext, eine gewisse Vorstellung von den spezifischen Schemata, die auf eine Rolle passen. So unterscheidet man durch bestimmte Merkmale Freund und Feind, Held und Bösewicht, Nachbarn und Fremde voneinander. Um dem Publikum die richtige Bedeutung einer Rolle zu vermitteln, müssen die Bilder im Kopf entsprechend bedient werden.[85]

In der Analyse ist es wichtig, die Beziehungsebenen genau zu betrachten. Einerseits müssen die Dynamiken innerhalb der verschiedenen Charaktere im Film genauer unter die Lupe genommen werden, andererseits ist die emotionale Verbindung, die der Zuschauer zu den Rollen aufbaut, entscheidend. Die Figuren in einem Film bieten eine Projektionsfläche für die Gefühle des Publikums, man kann sich mit ihnen identifizieren, eventuell sogar durch sie Rückschlüsse auf die eigene Person ziehen. Sie dienen der Identitätsbildung des Rezipienten, haben eine Vorbildfunkion oder aber sie fungieren als abschreckendes Beispiel. Durch diese *Identifikation* entsteht eine *Empathie*, also eine emotional einfühlende Verbindung zwischen Zuschauer und Akteur, die – je nachdem, wie die Rolle angelegt ist – Sympathie oder auch Antipathie

[85] vgl. Mikos, 2003, S.46ff.

erzeugt, in jedem Fall das Publikum nicht kalt lässt. Dieses Gefühl der Verbundenheit resultiert in einer *parasozialen Interaktion*. Der Rezipient ist nicht mehr lediglich ein Betrachter des Geschehens, sondern selbst ein Teil des Abenteuers. Das Erlebnis gipfelt so in einer *Immersion*, einem vollkommenen Aufgehen in Geschehen des Films.[86]

Das gesamte Kapitel 5.5 ist den Handlungsträgern gewidmet. Sie finden auch im Kapitel 5.6 oft Erwähnung in Bezug auf ihre Persönlichkeiten und Beziehungen untereinander.

5.1.4 Visuelle und auditive Techniken

Die filmischen Darstellungs- und Gestaltungsweisen leisten einen essentiellen Beitrag zur Visualisierung des Inhalts eines Streifens über das Sichtbare hinaus. Die Herausforderung an die Techniken der Inszenierung ist es, das vermeintlich Unsichtbare für den Zuschauer spürbar zu machen. Die Mittel dazu liegen in der kunstfertigen Führung der Kamera, in der Einstellung des Lichts, in der Ausstattung, der Art und Weise wie Schnitt und Montage angesetzt sind sowie in der gekonnten Anwendungen von auditiven Techniken wie Ton und Sound, aber auch der Filmmusik. Als optisches Highlight tragen Spezialeffekte zur Gestaltung des fertigen Produktes bei.

Der Blick der *Kamera* organisiert das Bild für den Zuschauer. Je nach Ausschnitt, Rahmen und Einstellung wird der gezeigte Inhalt entsprechend der Bedeutung, die vermittelt werden soll, emotionalisiert. Hierbei ist zu beachten, dass es zur Aufgabe der emotionalen Bildkomposition gehört, durch die gekonnte Anordnung der Elemente ein visuelles Spannungsfeld zu erzeugen und das Auge des Zuschauers fließend durch das Bild und in Folge von einer Einstellung zur nächsten zu leiten.[87] Die Einstellung ist die kleinste Einheit des Films. Darunter versteht man *„die Abfolge von Bildern, die von der Kamera zwischen dem Öffnen und dem Schließen des Verschlusses aufgenommen werden. Die Einstellung kann nach unterschiedlichsten Gesichtspunkten bestimmt werden: insbesondere nach Größe, Perspektive, Länge, Kamerabewegung und Objektbewegung sowie den Achsenverhältnissen.“*[88]

[86] vgl. ebenda, S.165ff.
[87] vgl. Mikunda, 1986, S.28
[88] Faulstich, 2008, S.115

Die Einstellungsgröße reguliert Nähe und Distanz des Zuschauers zu den Figuren, den Objekten und dem Geschehen auf der Leinwand. Durch diese Techniken wird die Aufmerksamkeit und die Identifikationsbereitschaft des Publikums beeinflusst und der Einfühlungsprozess gefördert[89]. Die häufigsten Größen[90] sind:

- *Super-Totale* / *Panorama* / *Weit* (extreme long shot) – Ein ganzflächiges Bild soll dem Zuschauer einen guten Überblick über das Geschehen bieten.

- *Totale* (long shot) – Der Handlungsraum, in dem die Charaktere agieren, wird festgelegt, Erwartungen bezüglich des künftigen Geschehens werden geweckt.

- *Halbtotale* (medium long shot) – Die Figuren werden präsentiert.

- *Amerikanisch* (american shot) – Diese Einstellungsgröße zeigt die Person von Kopf bis Oberschenkel und wird oft in Westernfilmen verwendet.

- *Halbnah* (medium shot) – Die Personen werden von der Hüfte aufwärts gezeigt. Wird verwendet, wenn die Handlung der Personen zwar wichtig ist, aber der Hintergrund ebenfalls noch im Bild sein soll.

- *Nah* (medium close-up) – Zeigt die Figuren vom Kopf bis zur Mitte des Oberkörpers. Die Mimik und Gestik der Personen sind hierbei deutlich zu erkennen.

- *Groß* (close-up) – Gesicht und Schultern der Person sind zu sehen, beziehungsweise, Hände, Füße, etc., was immer bildfüllend gezeigt werden soll.

- *Detail* (extreme close-up) – Die Bedeutung einzelner Gesichtspartien oder Gegenstände wird hervorgehoben.

Die möglichen *Perspektiven* der Kamera sind Obersicht, Untersicht und Normalsicht und die *Kamerabewegung* kann eine Fahrt sein, eine wackelige Handkamera, ein Zoom oder auch ein Schwenk. Natürlich können diese auch kombiniert werden und so eine ganz eigene Dynamik des Bewegungsflusses erzeugen:

> Die Entwicklung solcher emotionalen Eindrücke durch kunstvoll ineinandergefügte Abfolgen von Nähe- und Distanzpositionen, der Dynamisierung von Bewegungen und Bewegungsabläufen führt dazu, dass (...) die Strategien der emotionalen Einbeziehung bis zum physisch-psychischen Eindruck des Mitfahrens, Stürzens, Fallens vorangetrieben wurden.“[91]

[89] vgl. Korte, 2004, S.27
[90] vgl. Mikos, 2003, S.185ff.

Zum Bewegungseffekt einer Szene tragen über die Kameraführung hinaus natürlich auch der Schnitt und die Montage bei. Sie dienen aber ebenso der Bildung von narrativen und ästhetischen Strukturen. Der *Schnitt* kann hart sein, oder aber sanft in einer Auf- und Abblende stattfinden. Die langsame Überblendung einer Szene mit der nächsten deutet meist auf einen Rückblick im Geschehen oder aber einen Wechsel der Handlung an einen anderen Ort hin. Bei einer Trickblende (z.B. einer Wischblende) wird das erste Bild vom zweiten einfach, meist von rechts kommend, weggeschoben.[92]

Die *Montage* unterstützt die Zuschauer in ihrer Wahrnehmung: „*Sie kann Dinge und Ereignisse zusammenfügen, die in der außerfilmischen Realität nicht zusammengefügt werden können, weil sie zeitlich oder räumlich auseinander liegen und weil die verschiedenen Einstellungen und Perspektiven der Kamera die Zuschauer in verschiedene Beobachterpositionen bringen, die in der Realität nur schwer oder gar nicht eingenommen werden könnten.*“[93] Trotz aller Technik ist es jedoch in letzter Instanz der Zuschauer, der durch sein Verstehen und Erleben Bedeutung schafft.

Eine wesentliche Rolle in der visuellen Gestaltung eines Films spielt – neben der *Ausstattung* und der *Architektur* – das Licht. Das Licht schafft eine Plastizität des Gezeigten.[94] Es werden drei Arten der Filmlichtgestaltung unterschieden – Normalstil, High-Key und Low-Key: „*Der* Normalstil *entspricht den tagtäglichen Sehgewohnheiten. Die Verteilung von Hell und Dunkel ist ausgewogen. Der Zuschauer empfindet die Szenerie als natürlich und nicht dramaturgisch beeinflusst. Beim* High-Key *prägt Helligkeit den Bildeindruck. (...) Beim* Low-Key *überwiegen in der Bildkomposition die Schatten und die unbeleuchteten Bildteile.*“[95] Im Spiel mit dem Licht hat man eine unmittelbare Möglichkeit, direkt auf die Stimmung des Publikums zuzugreifen.

Auf dem auditiven Sektor Unterscheidet man zwischen *Ton*, *Sound* und der *Musik*. Während Dialog und Geräusche als Bestandteil des Films einen überwiegend narrativen Charakter haben, zielt die Musik sehr direkt auf die emotionale Ebene ab. An diesem Punkt muss man allerdings zwischen ‚Filmmusik’ und ‚Musik im Film’ unterscheiden.

---

[91] Hickethier, 2007, S.65
[92] vgl. Mikos, 2003, S.211ff.
[93] ebenda, S.207
[94] vgl. Hickethier, 2007, S.75
[95] Dunker, 1993, S.22 zit.n. Mikos, 2003, S.201

Während einzelne Songs und Musikstücke in einen Film im On eingebaut sein können – was insbesondere im Genre des Musicals der Fall ist – begleitet und trägt einen die Filmmusik aus dem Off manchmal mehr, manchmal weniger subtil durch das Geschehen auf der Leinwand.[96] Die Musik soll emotionalisieren, kann manchmal auch zur Rhythmisierung[97] beitragen und den Zuschauer mitreißen. Auf jeden Fall ist es eine unverzichtbare Untermalung eines Films.

Die Anwendungsmöglichkeiten von optischen Nachbearbeitungen erstrecken sich von einer relativ simplen Korrektur des Bilds, so dass es eher den Vorstellungen des Regisseurs entspricht über das Hinzufügen von subtilen Akzenten[98] bis hin zur Ergänzung des Inhalts mit *Special Effects*: „*Filmtrick subsumiert alle Verfahren, die einen realen Bildinhalt mit künstlichen Mitteln erweitern: alle visuellen und fotografischen sowie die mechanischen und pyrotechnischen Effekte, seien sie nun ‚sichtbar' oder ‚unsichtbar'.*"[99] Special Effects haben eine lange Geschichte und die Tricks der Filmemacher im Zuge der zunehmenden Digitalisierung[100] werden immer abenteuerlicher.

Das Kapitel 5.3.2 ist der Tricktechnik Stop-Motion gewidmet. Darüber hinaus werden verschiedene Einstellungen und der Gebrauch von Licht wie auch Musik nach Bedarf an gegebener Stelle in den Kapiteln 5.5 und 5.6 besprochen. Eine intensive Beschäftigung mit dem Gebrauch von Extreme Close-Ups in Bezug auf ihre narrative Funktion findet in Kapitel 5.5.1.2 statt.

[96] vgl. Faulstich, 2008, S.140
[97] vgl. Mikunda, 1986, S.193ff.
[98] vgl. Monaco, 2001, S.141
[99] Giesen, 2001, S.5

[100] Die zunehmende Nutzung digitaler Hilfsmittel in den Medien hat nicht nur einen tiefgreifenden Einfluss auf Spiel- und Trickfilme, sondern auch auf das Genre der Comics. Der Comic-Künstler und Theoretiker Scott McCloud beschreibt in seinem Buch „Reinventing Comics" – dem Nachfolgewerk zu seinem Klassiker „Understanding Comics" – wie durch die voranschreitende Digitalisierung eine Art ‚Infinite Canvas', eine nahezu unendliche Leinwand geschaffen wird, wo im Gegensatz zur linearen Form des analogen Comics gleichzeitig auf mehreren Ebenen gearbeitet werden kann. (vgl. McCloud, 2000, S.200ff.)

5.1.5 Kultureller und historischer Kontext

Die Hauptaufgabe einer Filmanalyse ist es, den Film auf seinen Zusammenhang und seine Relevanz in Bezug auf seine Umgebung sowie auf die Zuschauer zu untersuchen:

> Film- und Fernsehtexte erhalten ihre Bedeutung erst in der Interaktion mit ihren Zuschauern. Diese Interaktion steht nicht in einem gesellschaftsfreien Raum, sondern findet in Kontexten statt: in historischen, ökonomischen, juristischen, technischen, kulturellen und sozial-gesellschaftlichen. Für die Analyse von Filmen (…) sind in ihrer Funktion für die Bedeutungsproduktion der Zuschauer vor allem vier Kontexte zentral, die sich auf die textuelle, die mediale, und die kulturell-gesellschaftliche Ebene von Film- und Fernsehtexten beziehen (...)[101]

Diese vier Kontexte sind *Gattungen* und *Genres*, *Intertextualität*, *Diskurs* und *Lebenswelten*. Während das Wort ‚Gattung' einen Überbegriff – wie etwa Spielfilm, Dokumentarfilm, Animationsfilm oder eine Mischform – beschreibt, bezeichnet ‚Genre' die inhaltliche und strukturelle Definition einer Filmgruppe, die nach Erzählmustern, Themen und Motiven geordnet ist.[102] Die narrativen Schemata, denen ein bestimmtes Genre folgt, erzeugt beim Zuschauer eine Erwartung bezüglich des Films. ‚Intertextualität' beschreibt die Interaktion des Films mit anderen Texten, wobei der Begriff Text medienübergreifend zu verstehen ist. Die ‚Diskurse' innerhalb der Gesellschaft, wie der Streifen also im soziokulturellen Kontext aufgenommen wird, ist ebenso entscheidend für die Bedeutungsgebung eines Films wie die ‚Lebenswelt' des Zuschauers, seine persönlichen Wissenswerte und Erfahrungen, die die Rezeption des Gesehenen prägen.

Insbesondere das Kapitel 5.4 steht im Zeichen des soziokulturellen Kontextes, viele Bezüge sind ebenfalls im Kapitel 5.6 zu finden. Das Genre des Films wird in Kapitel 5.3.3 besprochen.

---

[101] Mikos, 2003, S.53
[102] vgl. Hickethier, 2007, S.203ff.

5.2 Forschungsfragen

- Welche Aussage möchte der Film vermitteln?
- In welcher Beziehung steht der Film zu der Zeit, in der er spielt?
- Inwiefern werden historisch aktuelle gesellschaftliche Probleme behandelt?
- Welche Symbolik findet sich im Film?
- Wie werden die zentralen Handlungsträger vorgestellt?
- Inwiefern weisen die handelnden Figuren archetypische Charakterzüge auf?
- In welcher archetypischen Beziehung stehen die Hauptpersonen zueinander?
- Welche Entwicklung durchleben die Persönlichkeiten der handelnden Personen im Laufe der Geschichte?
- Entspricht der Handlungsablauf den Kriterien eines klassischen Monomythos?
- Kann die Heldenreise entlang eines prototypischen Musters verfolgt werden?

5.3 Produktion, Technik und Genre

King Kong (USA, 1933)

Dt. Titel: King Kong und die weiße Frau

Dauer: 100 Min.

Filmgesellschaft: RKO

Regie: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper

Produktion: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, David O. Selznick

Idee: Merian C. Cooper, Edgar Wallace

Drehbuch: James A. Creelman, Ruth Rose

Kamera: Edward Linden, J.O. Taylor, Vernon L. Walker, Kenneth Peach

Schnitt: Ted Cheesman

Special Effects: Willis H. O'Brien

Musik: Max Steiner

Darsteller: Fay Wray (Ann Darrow), Robert Armstrong (Carl Denham),
Bruce Cabot (John „Jack" Driscoll), Frank Reicher (Capt. Englehorn),
Sam Hardy (Charles Weston), Noble Johnson (Eingeborener Häuptling)

Inmitten der großen Depression im Amerika der frühen 30er Jahre beschließt der wagemutige New Yorker Abenteurer und Filmregisseur Carl Denham, wieder einen seiner berüchtigten gefährlichen Naturfilme zu drehen. Die SS Venture ist aufbruchbereit für eine Fahrt ins Ungewisse. Das Ziel der Reise ist eine sagenumwobene Insel im Nirgendwo, Skull Island. Man kann sie auf keiner offiziellen Karte finden, sie steht nur auf einer Skizze, die Denham über Umwege bekommen hat. Nun will er mit seinen langjährigen Gefährten Captain Englehorn und seinem ersten Offizier Jack Driscoll, das Wagnis eingehen. Alles, was er noch braucht, ist eine weibliche Hauptdarstellerin. In der schönen Schauspielerin Ann Darrow findet er ein Mädchen, das sich bereit erklärt, mit auf die Reise zu gehen.

Als sie die Insel durch dicke Nebelschwaden zum ersten Mal erreichen, finden sie sich in einer fremden Welt wieder. Die Inselbewohner sind gerade dabei, eine religiöse Zeremonie durchzuführen. Eine junge Frau soll dem Inselgott ‚Kong' geopfert werden. Als Denham die Szene filmen möchte, werden sie entdeckt. Die Eingeborenen sind fasziniert von der ‚goldenen Frau' und möchten sie sogleich im Tausch zu sechs einheimischen Mädchen haben. Sie lehnen ab und die Crew zieht sich daraufhin wieder aufs Schiff zurück. Die Eingeborenen kommen jedoch in der Nacht wieder, um Ann zu entführen. Sie soll Kong als Opfer dargebracht werden. Als man bemerkt, dass Ann verschwunden ist, ist es bereits zu spät. Sie ist bereits in der Gewalt des Riesenaffen.

Seinen gigantischen Fußstapfen folgend versuchen Denham und Driscoll, der sich bereits in Ann verliebt hat, zusammen mit der Schiffscrew die schöne Frau zu retten. Die Expedition steht jedoch unter keinem guten Stern. Bei dem Rettungsversuch fällt die gesamte Mannschaft den prähistorischen Tieren, die Skull Island bewohnen, zum Opfer. Kong hat großen Gefallen an Ann gefunden, jedoch gelingt es Driscoll, sie zu befreien. Kong folgt ihnen zum Schiff, wobei er eine große Verwüstung im Dorf der Inselbewohner anrichtet. Doch Denham ist mit Gasbomben bewaffnet, und so wird der Gorilla mit einer von ihnen betäubt. Kong wird an Bord des Schiffes gebracht, das nun wieder Kurs nimmt auf New York.

In New York präsentiert Denham in einem Broadway-Theater stolz sein neuestes Werk, das diesmal nicht auf Film sondern leibhaftig zu sehen ist. Er präsentiert Kong als ‚das achte Weltwunder' einem sensationslüsternen Publikum. Ann Darrow und Jack

Driscoll, die inzwischen verlobt sind, sind ebenfalls da. Durch das Blitzlichtgewitter der Fotografen aufgeschreckt, reißt sich Kong von seinen Ketten los und beginnt eine Flucht durch die gesamte Stadt auf der Suche nach seiner Braut Ann. Eine Spur der Verwüstung hinter sich ziehend, findet er Ann schließlich und klettert mit ihr auf die Spitze des Empire State Buildings, wo er von Flugzeugen der Luftwaffe zu Fall gebracht wird. Als Denham ihn tot am Boden liegen sieht, ist es für ihn klar: „*It was beauty killed the beast.*“

5.3.1 Regie und Drehbuch

Der Regisseur und Erschaffer von *King Kong*, Merian C. Cooper, wird gemeinhin als das Vorbild für die Figur des Carl Denham gehandelt, war er doch ein mindestens genauso großer Draufgänger und Abenteurer wie sein filmisches Pendant. Seine drei größten Leidenschaften, Entdeckungsreisen, die Luftfahrt und das Kino, lebte er voll aus und zeigte herausragende Leistungen in allen Gebieten. So reiste er in diverse entlegene Gebiete, flog in beiden Weltkriegen, gründete mehrere Fluglinien, schrieb zahlreiche Bücher und Zeitungsartikel und führte revolutionäre technische Neuerungen im Bereich der Filmemacherei ein. Während er nach einem riskanten Flugmanöver, durch das er einen Kollegen rettete und lebenslange Brandnarben davontrug, die Auszeichnung mit dem Verdienstkreuz ablehnte – seine Begründung: „*We all took the same risks.*“[103] – reiste er mit einer Organisation nach Europa, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, krisengeschüttelte Regionen mit Verpflegung zu versorgten.

Im Februar 1919, auf seinem Weg durch Wien nach Warschau, begegnete er dem Fotografen Ernest B. Schoedsack – oft mit Jack Driscoll gleichgesetzt – mit dem ihn eine langjährige Freundschaft und Zusammenarbeit verbinden sollte. Dieser hatte sich nach seiner Zeit als Kriegsfotograf dem Roten Kreuz angeschlossen um polnischen Flüchtlingen in einer Befreiungsmission gegen die Russen zu helfen. So fuhr er Rettungswagen und transportierte Personen und Verpflegung durch die Krisengebiete und versuchte dabei alle Aspekte des Konflikts zu dokumentieren. Währenddessen erlebte Cooper ebenfalls neue Abenteuer, geriet in russische Kriegsgefangenschaft,

[103] Morton, 2005, S.6

konnte fliehen und wurde erneut – diesmal von Polen – ausgezeichnet.[104] Während Schoedsack sich mit seiner Mission in den Griechisch-Türkischen Krieg begab, kehrte Cooper zurück nach New York City. Er verfasste eine Autobiographie – „*Things Men Die For*“ – und begann, für die New York Times zu schreiben.[105]

Soweit ein Auszug aus Coopers und Schoedsacks Unternehmungen. Beide ganz Draufgänger, verwundert es nicht, dass sie das Genre des „*Natural Drama*“ prägten:

> To make such a film, they would travel to an exotic land, shoot footage of real people and real events and then, through creative editing, shape that footage into a dramatic narrative that had all the thrills and excitement of a fictional adventure film.[106]

Sie gründeten gemeinsam die Cooper-Schoedsack Productions mit dem bezeichnenden Slogan: „*Keep It Distant, Difficult and Dangerous*“. Sie ergänzten einander auf ideale Weise:

> Cooper and Schoedsack found that they worked extremely well together, in part because their personalities were so complementary – Cooper was an enthusiastic dreamer who was constantly coming up with new and ever-more spectacular ideas, while Schoedsack was a practical realist who kept them reasonably tethered to the ground.[107]

Sie produzierten diverse Filme zusammen. In *Grass: A Nation's Battle for Life* (1925) begleiteten sie den Bakhtiari Stamm im südlichen Persien durch das Zardeh Kuh Gebirge auf der Suche nach dem Gras, das ihre Herden zum Überleben brauchten. *Chang* (1927) handelt von einer Familie in Siam, das ein Elefantenbaby findet, es mit nach Hause nimmt und vor ihrem Haus anbindet. Als die Mutter des Tieres kommt um es zu holen, bringt sie eine ganze Herde mit, die das Dorf niedertrampelt, bis sie von den Eingeborenen gebändigt werden. Der Film war halb-dokumentarisch angelegt und sehr erfolgreich, es wurde aber gesagt, dass eine Liebesgeschichte darin fehle. Dieses Thema würde sich später in der Handlung King Kongs spiegeln. *The Four Feathers* (1929) brachte sie mit dem Produzenten David O. Selznick und Fay Wray zusammen, die zuvor in Erich von Stroheims *The Wedding March* (1928) aufgetreten war.[108]

---

[104] vgl. Klaw, 2005, S.62f.
[105] vgl. Morton, 2005, 5ff.
[106] ebenda, S.8
[107] ebenda
[108] vgl. Peary, 2005, S.12

Die langjährige Faszination von Gorillas und Dinosauriern, gepaart mit der Ansicht eines Flugzeuges, das er eines Tages an der Spitze eines New Yorkers Wolkenkratzers vorbeifliegen sah, manifestierten die Idee zur Geschichte von *King Kong* in Merian C. Coopers Phantasie. Für das Skript holte er sich Edgar Wallace, der zu diesem Zeitpunkt einer der bekanntesten und am besten verkaufendsten Abenteuergeschichtenschreiber war. Einerseits bewunderte er die Arbeit von Wallace, andererseits wusste er, dass sein Name auf den Plakaten helfen würde, die Zuschauer ins Kino zu locken. Wallace mochte die Idee sehr, also verabredete Cooper mit ihm, das Drehbuch wie auch einen Roman mit der Geschichte zu schreiben. Der Roman sollte noch vor dem Film veröffentlicht werden, damit man sagen könne, er sein ‚nach einem Roman von Edgar Wallace'. So wie Carl Denham, war Merian Cooper zweifellos ein tüchtiger Geschäftsmann.

Wallace, bekannt dafür, unglaublich schnell zu schreiben, hatte den ersten Entwurf des Skripts bereits in wenigen Tagen fertig, verstarb aber, bevor er die Überarbeitungen mit Cooper vornehmen konnte. Für ihn sprang James A. Creelman, der Schreiber des RKO Filmstudios, wo der Film unter David O. Selznick produziert wurde, ein. Cooper war jedoch nicht allzu glücklich mit seiner Arbeit und zog Ruth Rose hinzu. Rose, Schoedsacks Ehefrau, die schon bei der Entstehung von mehreren ihrer Filme beteiligt war, gab dem Drehbuch den nötigen Schliff.

5.3.2 Special Effects in Stop-Motion

Die für die damalige Zeit höchst spektakulären Special Effekts verdankt der Film dem Tricktechniker Willis O'Brien. Selbst ein unkonventioneller Draufgänger seit jungen Jahren, passte er gut in die Riege der Macher dieses Films. In seiner Zeit als Trapper veranstaltete der irischstämmige Abenteurer Führungen durch die Wildnis und entdeckte dabei seine Leidenschaft für Dinosaurier und andere prähistorische Kreaturen. Er hatte die Vision von dreidimensionalen Lehmfiguren, die er für Filme animieren wollte:

> The motion picture image is an illusion created by photographing a series of individual still pictures of a single moving subject one right after another in rapid succession on a single strip of film. Each still picture captures an incremental piece of the subject's overall movement. When the still pictures are projected onto a screen in rapid succession at the same rate of speed at which they were photographed, the human eye blends all of the images into one to create an impression of contineous action. Early motion picture pioneers found that if they photographed a succession of two-dimensional drawings of the same subject in all of the different poses required to form a single motion, then when the film was projected, it would look like the drawing had come to life and was moving around the screen. This discovery led to the creation of the motion picture cartoon, and O'Brien thought the same principle might be able to be successfully applied to three-dimensional figures as well.[109]

O'Brien hat die Technik also nicht erfunden, war aber ein Pionier in der dreidimensionalen Anwendung. Er gebrauchte sie in zahlreichen Filmen vor King Kong, so unter anderem in *The Lost World* (1925) und *Creation* (1931), die sowohl in der Gestaltung als auch thematisch eine Vorbildfunktion hatten.[110] Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn Stop-Motion ist wie dafür geschaffen, um *monster-on-the-loose* Szenarien zu inszenieren, wo Dinosaurier und andere gigantische Kreaturen in die menschliche Zivilisation einfallen und sie bedrohen.[111] Die Faszination an dieser neuartigen Technik hat damals viele zukünftige Künstler beeinflusst, unter anderem die kommende Animationslegende Ray Harryhausen. Für diesen lag der Zauber des Schauspiels am Mysterium, von dem es umgeben war:

> Half the charm when I first saw King Kong was I didn't know how it was done. There were no books available at that time on stop-motion. In fact they tried to hide that stop-motion was a single frame process. I knew it wasn't a man in a suit, but it wasn't until later on that I discovered the glories of stop-motion.[112]

[109] Morton, 2005, S.20
[110] vgl. Glut, 2005, 26ff.
[111] vgl. Giesen, 2001, S.205
[112] French, 2005, S.68

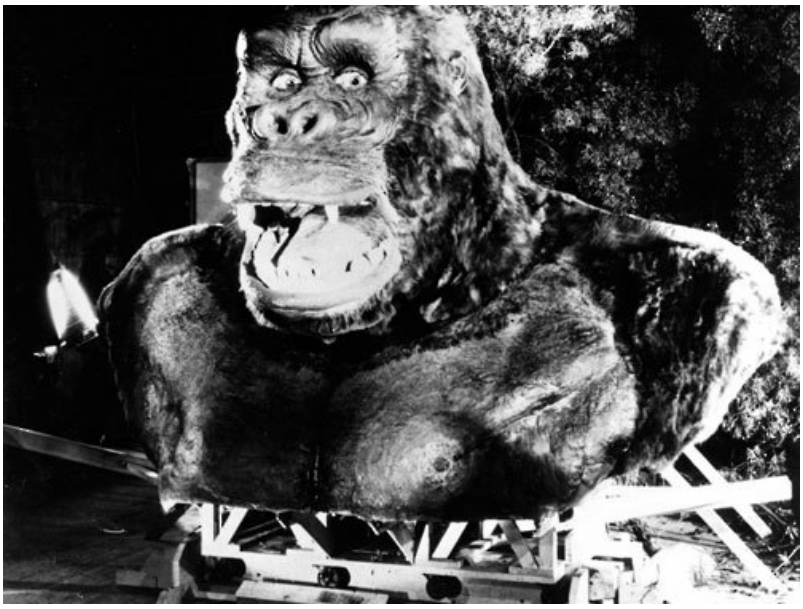

Abb.4: Der Kopf von ‚King Kong' am Set, 1933

Für die Figur des King Kong war Marcel Delgado zuständig. Cooper und O'Brien baten ihn, dem Riesengorilla menschliche Züge zu verleihen, damit das Publikum mit ihm fühlen konnte. Zunächst formte Delgado ein Lehmmodell von Kong mit einem beweglichen Metallskelett aus Aluminium, das mit Gelenken versehen war und in verschiedene Positionen gebracht werden konnte. Schaumstoff, Latex und ein Kaninchenfell komplettierten das Modell. Die leicht zu verformenden Haare kreierten ungeplanter Weise einen besonders authentischen Effekt, der das Sträuben des Fells zu simulieren schien. Dadurch, dass es zwei verschiedene Figuren gab, variiert das Aussehen wie auch die Größe Kongs in Relation zu seiner Umgebung innerhalb des Films. Cooper nahm diese Unregelmäßigkeiten aber gerne in Kauf, solange sie dem erwünschen Effekt dienten.[113]

So gestaltete Marcel Delgado den Riesenaffen also in liebevoller, aufwendiger Kleinarbeit und Willis O'Brien hauchte ihm Leben ein. Nachdem die Figur des King Kong geschaffen war, musste nun noch die berüchtigte weibliche Hauptdarstellerin her. Mit dem Versprechen, ihr „*the tallest, darkest leading man in Hollywood*"[114] an die Seite zu stellen, holte Merian Cooper Fay Wray mit an Bord. Damit konnte die Geschichte beginnen – und noch weit erfolgreicher werden, als man sich zu diesem Zeitpunkt vorgestellt hatte.

[113] vgl. Morton, 2005, S.33ff.

5.3.3 Zur Funktion des Horrorfilms

Der Horrorfilm behandelt stets den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Das Bedürfnis nach spannungsgeladenem Furcht und Schrecken als Element der Unterhaltung hat sehr weitreichende Wurzeln. Bereits in der aristotelischen Poetik[115] werden beim Zuschauer durchdringende Emotionen von Mitleid und Furcht, ‚eleos' und ‚phobos'[116], geweckt, die sich dann in der Katharsis entladen und das Gefühl von Aufregung, Sensation und zugleich Erleichterung hinterlassen. Auf der Basis von Urängsten beruhend, steht der Film noch zusätzlich verstärkt unter dem Zeichen der Geisteswelt des 19. Jahrhunderts:

> Marx stellte die gegebene Ordnung in Frage und attackierte die gesellschaftliche Entfremdung des Individuums; Darwin begründete die Theorie vom ‚survival of the fittest' als antichristliches Motto des kreatürlichen Lebenskampfes; Nietzsche verkündete mit Gottes Tod den Zusammenbruch von religiösen und spirituellen Werten; Freud schließlich blickte ins Unbewusste und fokussierte den Schrecken, der wir selbst sind. Diese vier Reiter der neuzeitlichen Apokalypse nahmen unserer Existenz die Sicherheit und führten sie so in die Moderne. In Wechselwirkung dazu griffen Literaten und Romanciers (…) die Zeitströmung und ihre jeweiligen zentralen Ängste auf und überhöhten sie literarisch auf der Grundlage alter Mythen, Legenden und Erzählungen aus aller Herren Länder. Damit legten sie den Grundstein für einen Großteil des Figuren- und Motivinventars und der Erzählmuster des Horrorfilms (…).[117]

Trotz der Tatsache, dass in Horrorfilmen archaische Ängste durch zeitlose Figuren behandelt werden kann sich das Publikum mit den Inhalten umso mehr identifizieren, je näher die Ängste, die der betreffende Film schürt, am Puls der Zeit liegen. Oft sind Thriller also ein Spiegel der Gesellschaft und der soziokulturellen Dynamiken, die sich in einer bestimmten Ära entwickeln. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass King Kong ganz im Zeichen der großen Depression steht, die seit dem Börsenkrach von 1929 in Amerika wütete. Dieses Phänomen soll im Anschluss genauer betrachtet werden.

---

[114] vgl. Priest, 2005, S.48
[115] Ballhausen, http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_ballhausen.pdf
[116] vgl. Gehrmann, 2006, S.31

5.4 *King Kong* im soziokulturellen Kontext

Als in der letzten Oktoberwoche im Jahr 1929 der berühmte Börsenkrach in den Vereinigten Staaten das Land heimsuchte, läutete dies eine Zeit ein, die fortan als *The Great Depression*, die große Depression, in die Geschichte eingehen sollte. Über fünftausend Banken mussten schließen, die Produktion ging um die Hälfte zurück. Geschätzte 15 Millionen – ein Viertel oder ein Drittel der Arbeitskräfte – verloren ihre Anstellung, den Verbliebenen wurden immer wieder die Gehälter gekürzt.[118] Die Menschen waren verzweifelt, die Lage schien ausweglos: „*People jumped out of windows, lost their jobs, joined soup lines, surrendered hope.*"[119] In Europa bahnte sich der Nationalsozialismus langsam seinen Weg, in nur wenigen Jahren, 1933, sollte Adolf Hitler in Deutschland an die Macht kommen.

Im Jahre 1931 wurde das Empire State Building erbaut. Ein Bauwerk benannt nach dem imperialistischen Ehrgeiz den es als damals höchstes Gebäude der Welt zu verkörperten beabsichtigte, ragte es in grenzenlosem Optimismus in den Himmel, scheinbar unbeeindruckt von den Tiefen der großen Depression. Als phallisches Symbol für das neue Streben nach Aufschwung, Technologie und Tatkraft verkörperte es die Überlegenheit und Zukunft der Zivilisation.[120] Dasselbe kann man über die Flugzeuge sagen, die es zu Ende des Films umkreisen.

Abb.5: King Kong auf dem Empire State Building

---

[117] Vossen, 2004, S.9
[118] vgl. Zinn, 1994, S.377f.
[119] Haber, 2005, S.19

Doch das Bild der Zeit beginnt sich lange vor diesem spektakulären Finale abzuzeichnen. Im Grunde bereits zu Anfang der Geschichte. Am Beginn der Erzählung steht die Figur des Carl Denham, der als stereotypischer Charakter eine Generation von Nachkommen europäischer Immigranten verkörpert, die Entschlossenheit und Mut in ihren Unternehmungen zeigen und sich durch nichts von ihren Vorhaben abbringen lassen.[121] In seiner Zielstrebigkeit trifft er auf Ann Darrow, die ihrerseits mit dem Diebstahl eines Apfels auf der Leinwand debütiert: *„Ann Darrow is numbered among the starving, unemployed, homeless and faceless proletariat. Ann is basically an orphan (...) probably only barely literate"*[122] – und damit ein Abbild von wohl so vielen jungen Frauen in dieser Zeit. Und trotz ihrer betont unschuldigen Erscheinung kommt man nicht umhin, schlimmeres zu vermuten:

> From the moment in the early reel when Ann Darrow reveals her plight to motion picture entrepreneur Carl Denham, it is apparent that she is, culturally speaking, a fallen woman. Societal expectations and monetary pressure have combined to cause her fall from grace. She attempts justifying her loss of employment, and near theft of a piece of fruit from a street vendor, by remarking that she could get by in good clothes, 'but when a girl gets too shabby...' The unfinished sentence suggests darker implications than mere theft.[123]

Der Film ist voller Gegensätze, tatsächlich ist der Dualismus ein Grundprinzip der gesamten Erzählung. Hier trifft Unschuld auf Erfahrung, Tier auf Mensch und Natur auf Zivilisation in einem permanenten Wechsel zwischen Traum- und Wachzustand. So spiegeln sich die inneren Schrecken der Großen Depression im surrealen prähistorischen Szenario des Dschungels auf Skull Island – und vor allem in King Kong selbst. Die kollektive Not in New York wird in das Biest hineinprojiziert, sodass es ein fassbares Ziel darstellt und daher vernichtet werden kann – und zwar nicht nur durch die Technologie verkörpert durch die Flugzeuge, sondern vor allem durch Mut und Entschlossenheit der tapferen Männer.

Dieser Streifen ist also fest mit dem soziokulturellen Kontext verwoben, in dem er stattfindet und erfüllt eine wichtige Funktion innerhalb dessen, nämlich die, ein Gefühl der Macht in einem System der völligen Ohnmacht zu vermitteln. Das ist auch eine Erklärung dafür, warum das Remake von Dino De Laurentii's aus dem Jahr 1976 kein

---

[120] vgl. Brin, 2005, S.1
[121] vgl. Haber, 2005, S.20
[122] Accardo, 2002, S.99

Erfolg war. Es hing nicht an der schlechten Qualität des Films, sondern an der Tatsache, dass *King Kong* aus seinem historischen Zusammenhang gerissen und in die damalige Jetzt-Zeit versetzt wurde.[124] Peter Jackson hingegen bleibt in seiner Version aus dem Jahr 2005 nahe am Ausgangsmaterial und vor allem in der Zeit. Sein Film ist in Verehrung für die 1933er Verfilmung gemacht und voller liebevoller Bezüge auf das Original,[125] wissend, dass Film und Ära in diesem Fall untrennbar zusammengehören:

> *King Kong* is undeniably of it's era; it reflects the hunger and desperation of Depression-era America: beaten but brassy, with a lingering Jazz Age echo in the rhythms of speech. It also reflects hope: that there's a way out of this mess, somehow.[126]

Offensichtlich trafen Cooper und Schoedsack damit genau den richtigen Nerv, denn der Film, der für $650.000 produziert worden war, spielte – trotz Depression – $5.000.000 ein[127] und rettete damit die Filmgesellschaft RKO vor dem finanziellen Ruin. So klingt es fast ein Echo der Moral von der Geschichte, als nahezu zeitgleich zur Premiere von *King Kong* der neue Präsident Franklin D. Roosevelt bei seiner Amtsantrittsrede verkündet:

> "The only thing we have to fear is fear itself."[128]

5.4.1 Zensur und Production Code

Es war ebenso Präsident Roosevelt, der sagte:

> "When the spirit of the people is lower than at any other time during this Depression, it is a splendid thing that for just 15 cents an American can go to a movie... and forget his troubles."[129]

Diese Filme, die mit Vorliebe dem Eskapismus dienten, waren dementsprechend einfach gestrickt. Die Geschichten mussten geradlinig sein, mit viel Action und Abenteuer und mit stereotypen Charakteren. Der Tonfilm war noch relativ neu – *King*

---

[123] Vertlieb, 2005, S.75
[124] Bethke, 2005, S.40
[125] vgl. Krenn, http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_krenn.pdf
[126] Haber, 2005, S.20
[127] vgl. ebenda, S.22
[128] ebenda, S.19
[129] ebenda, S.20

Kong war einer der ersten in dem Bereich – und die Gestaltung daher immer noch vordergründig visuell ausgelegt. Je populärer das Kino wurde, desto spektakulärer wurden auch die Filme. Das wiederum rief entrüstete Moralisten – religiöse Gruppen, Erziehungsorganisationen, etc. – auf den Plan, die diese Streifen als eine Bedrohung für ihre Wertvorstellungen sahen. Der *Production Code* sollte auf die Einhaltung der Richtlinien für Sex und Gewalt hin ausgerichtet sein.[130]

Bereits in den frühen 20er Jahren, nach einer Reihe von skandalträchtigen Filmen, hatten sich die Studios zusammengeschlossen, um die MPPDA (Motion Pictures Producers and Distributirs Assosiation) – später die MPAA (Motion Picture Association of America – zu gründen, nach ihrem Vorstand William Hays kurz als *Hays Office* bezeichnet. Mit dem Aufkommen des Tonfilms verschlimmerten sich die Beschwerden über die moralische Unbedenklichkeit der Filme, woraufhin 1930 der erste Production Code veröffentlicht wurde, vornehmlich bekannt als *Hays Code*. Damals war der Code aber noch nicht gesetzlich verpflichtend. Dies geschah erst nach einer neuerlichen Überholung der Regeln im Jahre 1934, sodass keine Filme mehr das Studio verlassen konnten, wenn sie den Richtlinien nicht entsprachen.[131] Zu diesem Zeitpunkt war *King Kong* aber bereits veröffentlicht.

Um einen Überblick zu schaffen, gegen wie viele Auflagen des Hays Codes *King Kong* tatsächlich verstößt, werden im Anschluss die relevanten Artikel aus dem Schriftstück angeführt und im Hinblick auf den untersuchten Film kommentiert. Die kursiv gedruckten Schriftzüge entsprechen dem Originaltext[132]:

General Principles

1. No picture shall be produced that will lower the moral standards of those who see it. Hence the sympathy of the audience should never be thrown to the side of crime, wrongdoing, evil or sin.

2. Correct standards of life, subject only to the requirements of drama and entertainment, shall be presented.

3. Law, natural or human, shall not be ridiculed, nor shall sympathy be created for its violation.

---

[130] vgl. Vasey, 2000, S.102
[131] vgl. Priest, 2005, S.52f.
[132] http://www.artsreformation.com/a001/hays-code.html, vgl. auch Priest, 2005, S.55ff.

Generell ist Denham nicht unbedingt ein Paradebeispiel an ethischer Vorbildlichkeit. Er flieht vor der Polizei, die Untersuchungen wegen seinem immensen Vorrat an Gasbomben anstellen möchte, überredet ein junges, mittelloses Mädchen zu einer Fahrt ins Ungewisse, auf unbestimmte Zeit, auf einem Frachtschiff voller Männer. Damit wäre der Tatbestand von *crime*, *wrongdoing* und *evil* wohl ansatzweise erfüllt. Denham wird aber nicht als verachtenswerter Krimineller dargestellt, sondern als Abenteurer und zielstrebiger Geschäftsmann. In einer Zeit der Tristesse und wirtschaftlichen Depression muss sein ‚Berufsbild', das im Bereich des halb-legalen angesiedelt ist, sehr attraktiv erscheinen.

Eine Beziehung wie die zwischen Ann und King Kong kann als *sin* betrachtet werden. Von *correct standards of life* können wir nicht unbedingt ausgehen und es werden fundamentale Naturgesetze verletzt.

Particular Applications

I. Crimes Against the Law

These shall never be presented in such a way as to throw sympathy with the crime as against law and justice or to inspire others with a desire for imitation.

1. Murder

b. Brutal killings are not to be presented in detail.

Als King Kongs Amoklauf beginnt, gibt es keine Gnade mehr. Zwei der sechs Extreme Close-Ups zeigen den Affen mit jeweils einem Inselbewohner und einem Großstadtmenschen zwischen seinen Zähnen, wie er dabei ist sie zu zermalmen. Ein Eingeborener wird zerstampft, auch in Großaufnahme, diesmal vom Fuß. Eine Frau, die es sich erlaubt, nicht Ann Darrow zu sein, wird kurzerhand in die Tiefe fallen gelassen, ein Zug zertrümmert, die gesamte Filmcrew von einem Baumstamm in eine Schlucht gestürzt – und so weiter. Das betrifft soweit nur die Menschen, der Hays Code hat an dieser Stelle nicht dokumentiert, wie es sich bei Tieren verhält, sonst müssten noch einige Urtiere auf die Liste gesetzt werden.

II. Sex

The sanctity of the institution of marriage and the home shall be upheld. Pictures shall not infer that low forms of sex relationship are the accepted or common thing.

2. Scenes of Passion

b. Excessive and lustful kissing, lustful embraces, suggestive postures and gestures, are not to be shown.

Ann, leicht bekleidet, wie sie sich am Boden räkelt, kann durchaus in die Kategorie *suggestive postures and gestures* fallen.

Abb.6: Fay Wray leicht bekleidet in anzüglicher Pose

4. Sex perversion or any inference to it is forbidden.

Die Beziehung zwischen Ann und King Kong kann mit Zoophilie assoziiert werden und würde so in den Bereich der Perversion fallen.

5. White slavery shall not be treated.

Von Sklaverei im klassischen Sinn kann nicht gesprochen werden, dennoch wird Ann als wehrlose weiße Frau wiederholt gegen ihren Willen gefangen genommen, entführt und quasi ‘angeboten’.

6. Miscegenation (sex relationships between the white and black races) is forbidden.

Im übertragenen Sinne könnte man die Verbindung zwischen Ann und Kong als *interracial relationship* bezeichnen. Eine, die nicht nur rassen- sondern auch artenübergreifend ist, also ein doppeltes Tabu.

III. Vulgarity

The treatment of low, disgusting, unpleasant, though not necessarily evil, subjects should always be subject to the dictates of good taste and a regard for the sensibilities of the audience.

Auch hier gilt, dass die Beziehung zwischen Ann und Kong, die diversen Szenen mit leichter Bekleidung so wie auch die Brutalität als Geschmacklos betrachtet werden könnte.

VI. Costume

1. Complete nudity is never permitted. This includes nudity in fact or in silhouette, or any lecherous or licentious notice thereof by other characters in the picture.

Anns Silhouette, und manchmal sogar mehr, sind des öfteren zu sehen. Die Kleider die sie trägt sind oft ansatzweise transparent, so zum Beispiel das Kleid, das sie als ihr ‚Die Schöne und das Biest' Kostüm bezeichnet. Dieses führt sie nicht nur der Kamera Denhams sondern auch der Schiffscrew vor, die durchaus wohlwollend Notiz davon nimmt und dies kommentiert.

2. Undressing scenes should be avoided, and never used save where essential to the plot.

Ann zieht sich selbst nicht aus, wird aber von Kong entblättert.

3. Indecent or undue exposure is forbidden.

Abgesehen von der Entblätterungsszene gibt es diverse Szenen, wo sie mehr oder minder leicht bekleidet oder zum Beispiel kaum bedeckt im Wasser schwimmend gezeigt wird.

VIII. Religion

3. Ceremonies of any definite religion should be carefully and respectfully handled.

Die religiösen Rituale der Inselbewohner werden als primitiv und verachtungswürdig vorgestellt sowie als ‘heidnischer Unsinn’ bezeichnet.

XII. Repellent Subjects

The following subjects must be treated within the careful limits of good taste:

3. Brutality and possible gruesomeness.

Darunter wären viele Beispiele zu nennen, die hier bereits zum Großteil erwähnt worden sind. Die Brutalität dieses Films war zur damaligen Zeit skandalös. Die Zeitschrift ‚The New Yorker’ schrieb bereits kurz nach der Filmpremiere:

> The other night, an elderly Jewish gentlemanwas among the audience which saw the picture *King Kong* in which a giant ape runs amuck *[sic]* in New York knocking over buildings and wrecking an elevated train. ‘Tchk, tchk, tchk,’ (...) he said, shuddering. ‘Vorse den Hitler!’[133]

5. Apparent cruelty to children or animals.

In der Szene des Amoklaufs von Kong auf der Insel wird mindestens ein Kind gefährdet. Was Grausamkeit gegenüber Tieren betrifft, basiert der gesamte Film auf der Idee, ein unbekanntes Tier zu finden. Kong wird gejagt, mit Speeren und Gewehren beschossen und mit einer Gasbombe betäubt und in Gefangenschaft genommen. Danach wird er auf entwürdigende Art und Weise zur Belustigung des Publikums zur Schau gestellt und letzten Endes von Flugzeugen abgeschossen und zu Tode gebracht.

6. The sale of women, or a woman selling her virtue.

An dieser Stelle muss wieder auf Ann Darrows Entführung und Opferung verwiesen werden.

[133] Skal, 1994, S.175ff.

Abb.7: Opferungsszene – Ann Darrow am Altar

Abgesehen von diesen fixen moralischen Richtlinien übertritt King Kong noch diverse andere Vorgaben des Hays Codes, so zum Beispiel, dass ‚unreine Liebe' nicht als attraktiv präsentiert werden darf, oder in einer Art und Weise, die die Leidenschaft oder die morbide Neugier des Zuschauers weckt. Ebenso wenig ist volle oder teilweise Nacktheit verboten, insbesondere, wenn sie nur der Sensation wegen gezeigt wird.[134] Selbstverständlich basiert die gesamte Grundlage des Films auf genau diesen Motiven. Daher ist es eine glückliche Fügung, dass *King Kong* noch fertig gestellt werden konnte, bevor der Hays Code gesetzlich in Kraft getreten ist. Es fielen im Nachhinein zwar etliche Szenen der Zensur zum Opfer, aber dennoch existiert heute eine Originalversion, deren Charme zu einem großen Teil auch darin bestand, dass sie die Grenzen des Hays Codes ausgereizt hat.

[134] vgl. Priest, 2005, S.57f.

5.5 Die zentralen Charaktere als Archetypen

Die Geschichte von *King Kong* geht augenscheinlich zurück auf ‚Die Schöne und das Biest' sowie auf Apuleius' ‚Amor und Psyche'. Sie ist jedoch darüber hinaus eine weitreichendere Metapher des Prinzips der Dualität. In dieser Erzählung spiegelt sich der Gegensatz zwischen Zivilisation und Natur, präsentiert in der Dichotomie von Großstadt und Dschungel, Hell und Dunkel, Gut und Böse. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen – zwischen Nietsches These, dass in unserer säkularen Welt kein Platz mehr wäre für Transzendenz und Gott tot sei und Darwins Theorie des Überlebens des Stärkeren.[135] Vielleicht muss sich in diesem Schema jede göttliche Gestalt gegen seine eigene Natur stellen und sich seinen Schwächen hingeben um erlöst zu werden, um sich als gefallener Engel dem Menschlichen zu nähern und die Prophezeiung der Metamorphose Wirklichkeit werden zu lassen. Das Heil ist so in der Integration des Anderen ins Eigene zu suchen:

> Heroes are ultimately seeking a confrontation with their anima, their soul, or the unrecognized feminine or intuitive parts of their personality. Women may be seeking the animus, the masculine power of reason and assertion that society has told them to hide. They may be trying to get back in touch with a creative drive or a maternal energy they've rejected. In a moment of crisis, a hero may get in touch with all sides of her personality as her many selves are called forth en masse to deal with her life-and-death issues.[136]

5.5.1 King Kong, der Schatten

King Kong bildet den Schatten, sowohl für Ann Darrows Lichtgestalt, als auch für den Zuschauer selbst. Den Feind als externen Charakter darzustellen macht es einfacher, die Geschichte zu erzählen, aber zuletzt sind es die unbemerkten und verstoßenen Teile unseres Selbst, die wir nur allzu gerne dämonisieren, die so ans Licht gebracht werden. Der Bösewicht ist das negative Spiegelbild, dem gegenüber wir uns nur allzu gerne blind stellen. Und doch ist es genau dieser Teil von uns, mit dem wir uns versöhnen müssen. Denn wenn nicht, kann er sich – als machtvolle Gestalt, die er ist – auf furchtbare Art an uns rächen. Der erste Schritt, sich mit der ‚anderen Seite'

[135] Starr, 2005, S.125ff.
[136] Vogler, 2007, S.167

auseinanderzusetzen ist, sie aus dem Dunkel zu holen. Denn alles, was unbekannt ist, ist furchtbeladen:

> Archaisch ist die Furcht nicht so sehr vor dem, was noch unerkannt ist, sondern schon vor dem, was unbekannt ist. Als Unbekanntes ist es namenlos; als Namenloses kann es nicht beschworen oder angerufen oder magisch angegriffen werden. Entsetzen, für das es wenig Äquivalente in anderen Sprachen gibt, wird ‚namenlos' als höchste Stufe des Schreckens. (…) Der Schrecken, der zur Sprache gefunden hat, ist schon ausgestanden.[137]

So ist uns die Figur des Kong fast noch unheimlicher, als sie zu Beginn des Films noch lediglich ein Gerücht zwischen den Zeilen ist. Es ist die Rede von einer gefährlichen Mission, einem Ort, an den man keine Frau mitnehmen könne, einen Ort ohne Wiederkehr von dem man nicht einmal weiß, ob er wirklich existiert und warum er so gefährlich sein soll. Die ‚Entzauberung' des Rätsels erfolgt erst, als Denham beschließt, seine Pläne offenzulegen. Er zeigt dem Publikum die Karte der verwunschenen Insel und benennt die Wurzel des Übels:

Denham: *Kennen sie die Legende von KONG? Ein Wesen weder Tier noch Mensch, eine Art Monstrum, unvorstellbar. Es soll da leben und immer noch die Insel in Schrecken halten. Ich glaube, dass die Legende auf Wahrheit beruht. Ich glaube wir finden auf dieser Insel etwas, was noch kein Mensch gesehen hat.*

Das Unbekannte hat nun einen Namen. Dadurch wird die Bedrohung real, aber gleichzeitig identifizierbar und angreifbar. In diesem Moment ist das Schicksal des Tieres bereits besiegelt, obwohl es noch nicht einmal die Leinwand betreten hat. Es ist für Kong der Anfang vom Ende.

Paul Radin zeigt, in Anlehnung auf die Mythen des nordamerikanischen Indianerstammes der Winnebago, vier verschiedene Stufen der Entwicklung des Helden auf, die sich in einer Metamorphose vom Tier zum Menschen darstellt. Die erste Stufe steht parallel dem frühesten Lebensabschnitt des Menschen. Hier ist der Held, vergleichbar mit einem Tier, mit der Reife eines Kleinkindes ausgestattet und vor allem auf die Erfüllung seiner eigenen körperlichen Bedürfnisse ausgerichtet. Er kann sehr grausam und impulsiv handeln, beginnt aber, nachdem er sich ausgetobt hat, langsam in der zweiten Stufe die Gestalt eines Mannes anzunehmen. Er wird zum gesellschaftlichen Wesen. In der dritten Stufe stellt er sich verschiedenen Prüfungen,

[137] Blumberg, 2003, S.194

indem er in Beziehung mit überirdischen Wesen und Schutzgöttern tritt, also eine geistige Ebene erreicht. In der vierten Stufe vereinen sich die zwei Seiten der Persönlichkeit des Helden im Tode, die symbolisch für eine Wiedergeburt steht.[138]

Hier soll eine Entwicklung in drei fließenden Phasen aufgezeigt werden, die sich im Ausdruck des Protagonisten sowie in seinen Handlungen widerspiegeln. Beginnend mit der frühen kindlichen Phase, in der wir das oft beschworene Monster erstmals zu Gesicht bekommen, über seine Rolle als Liebender in Bezug auf die weibliche Hauptfigur und zuletzt als ein Gefallener, der eine traurige Erlösung findet. In jeder dieser Phasen werden wir daran erinnert werden, dass er *„ein König und ein Gott“* ist: Einmal, als er zu der ihm zu Ehren dargebrachten Opferzeremonie erscheint, zum Zweiten, als er in Ketten gelegt und gekreuzigt dem Publikum vorgeführt wird, und zum Dritten, als er sich selbst über die ganze Stadt erhebt und im Tod seine Metamorphose von einem irdischen zu einem ewigen Mythos vollendet.

5.5.1.1 Das Kind

King Kong hat zunächst tatsächlich stark kindliche Züge, nicht nur durch die unfreiwillige Komik, die die heute doch antiquierte Stop-Motion-Technik und der nach modernen Maßstäben fast rührend anmutenden Erscheinung, sondern auch durch die Mimik und die Verhaltensweisen des Affen. So ist zwar der erste Eindruck, wie er Bäume mit Leichtigkeit ummäht, und – was noch wichtiger ist – die Erwartungshaltung die, gleich ein Monster zu treffen, aber sein grinsendes Gesicht in Großaufnahme hat etwas verspieltes an sich. Sogar sein Jähzorn wirkt unreif. Die Tatsache, dass er sich gleich auf den ersten Blick in ‚die goldene Frau’ vernarrt, lässt schon ahnen, dass er wohl doch nicht die brutale tierische Tötungsmaschine ist, als die er in seiner Abwesenheit dargestellt wurde.

Für seine mangelnde Reife gibt es noch weitere Indizien. Sein Blick zum Beispiel, als es Jack Driscoll gelingt, ihn mit seinem Messer am Finger zu schneiden. An so einem großen Tier ist der Effekt wohl nicht größer als der eines Nadelstiches, doch wenn man sein Gesicht betrachtet, hat man für einen Moment den Eindruck, als ob gleich Tränen fließen würden. Es ist zunächst noch keine Wut sondern eine maßlose, naive

[138] vgl. Henderson, 1968, S.112ff.

Überraschung darüber, dass es tatsächlich jemand wagt, nicht seinem Willen zu entsprechen. Das ist vergleichbar mit den Erwartungen der meisten Kleinkinder.

Darüber hinaus muten alle Objekte, die er zu fassen bekommt, wie Spielzeuge an in seiner Hand. Das ist nicht nur aufgrund seiner Größe der Fall, sondern auch wegen der Art und Weise, wie er mit ihnen umgeht. Beim Lösen von Anns Fesseln zum Beispiel haben wir bereits gesehen, dass er durchaus ein gewisses Maß an Feinmotorik aufbringen kann. Es wäre also nicht außerhalb seiner körperlichen Möglichkeiten, doch allerdings wohl außerhalb der Gewohnheit. So ‚spielt' er mit dem Baumstamm, von dem er die Filmcrew in den Tod stürzt, mit dem Kiefer des Tyrannosaurus Rex, den er gerade erlegt hat – wie um zu sehen, ob es auch wirklich kaputt ist – und mit Ann, als sie in seiner Hand liegt wie eine Puppe.

Abb.8: King Kong mit ‚puppenhafter' Ann in seiner Hand

Die vieldiskutierte – und gerne zensurierte – Szene, in der der Riesengorilla der Schönen die Kleider vom Leib zupft, ist höchst ambivalent. Es ist natürlich eine stark erotische Komponente daran, die hier nicht verharmlost werden soll. Vielleicht aber auch in erster Linie nur für die Zuschauer, die gewisse Erwartungen haben, wenn sie dabei zusehen dürfen, wie eine schöne Frau entblättert wird. Wenn man erst einmal seine verständliche Entrüstung über diesen skandalösen Tabubruch überwunden hat und die unbeholfnen Art betrachtet, in der sich das vermeintliche Biest der Schönen nähert,

kommt man nicht umhin sich zu wundern, ob er denn überhaupt wüsste, wie man als Mann einer Frau begegnet? Es scheint nicht unbedingt so:

> Völlig vertieft in sein zappelndes Spielzeug, versucht Kong, durch Kitzeln, Tasten und Schnüffeln das Fremde in seiner Hand kennen und verstehen zu lernen, indem er gleichsam Ann wie auch sich selbst mit ähnlichen Berührungen untersucht und eine für diesen tierhaften Giganten unerwartet anrührende Sinnlichkeit an den Tag legt.[139]

Auch das Mikey-mousing in der Begleitmusik deutet eher auf kindliche Neugier hin als auf eine Gewaltphantasie, zumindest im Kopf des Primaten auf der Leinwand. Das Publikum scheint an diesem Punkt bereits weiter zu denken.

Dieser Aspekt der Unschuld wird in der Verfilmung von Peter Jackson aus dem Jahr 2005 sehr deutlich hervorgehoben. Überhaupt zeichnet Jackson ein sehr liebevolles Bild der Beziehung zwischen Ann und Kong. Da ist kaum etwas von der kompromisslosen Abscheu zu bemerken, die das Original dem Affen entgegenbringt. Naomi Watts versucht in der Rolle eher, den Riesen zum Lachen zu bringen, was ihr auch gelingt. Doch als er übermütig wird, weist sie ihm sogleich seine Grenzen auf. Sie behandelt ihn so wie eine Mutter ihr Kind behandeln würde, und zwar eine – im ödipalen Kontext gesehen – gute, nährende, präsente und nicht eine böse, strafende, abwesende[140] wie Fay Wray 1933, der Kong mit dem verwirrten, schmerzvollen und wütenden Ausdruck eines verlassenen Kindes hinterhertorkelt, als sie ihm davonläuft.

In Jacksons Version entsteht eine Art Seelenverwandtschaft zwischen den beiden Figuren, denn Jackson hat eine sehr feinfühlige Wahrheit erkannt: Beide Figuren sind Waisen, jede auf ihre eigene Art. Ann hat niemanden auf der Welt, der sie bedingungslos liebt, und Kong ist der einzige seiner Art. Ihr Leben hatte keine besonderen Höhepunkte, bis sie sich auf den Weg in dieses große Abenteuer macht. Hier erfüllt sich das Versprechen, das das Schema ‚Die Schöne und das Biest' gibt, auf eine sehr authentische Weise. King Kong wird deutlich als Anns positiver Animus zu Erkennen gegeben, die Figur, die ihre schöpferische Kraft und ihre Kreativität beflügelt, ihr ein Abenteuer bietet und sie aus ihrem tristen Dasein herauslockt. Eine loyale, wohlgesinnte, gebende Erscheinung, die ihr dazu verhilft, mit ihrem wahren Ich in Verbindung zu treten.

---

[139] Gehrmann, 2006, S.45

Die innige platonische Liebe zwischen diesen beiden, die im Gegensatz zur Originalverfilmung auf Gegenseitigkeit beruht, ist im Grunde nur eine natürliche Konsequenz aus ihrer Lebenslage. Sie scheint ihnen gegen alle Konventionen bestimmt zu sein, da jeder von ihnen eine emotionale Leere im Anderen ausfüllt. So spielen sich die sexuellen Phantasien, die auf Kong projiziert werden, hauptsächlich in den Köpfen der Zuschauer ab. Kong selbst ist weniger ein Liebhaber als vielmehr ein Liebender.

5.5.1.2 Der Liebende

Man muss bedenken, dass für Kong die gesamte Situation vollkommen unvereinbar ist mit seinem Weltbild. So wie er es kennt, wird ihm in regelmäßige Abständen ein Opfer dargebracht, das er als Gegenleistung dafür bekommt, dass er die Ruhe der Menschen nicht stört und eventuell sogar das übrige Urgetier von ihnen fernhält. Das ist die Abmachung, auf die man sich geeinigt hat, und die Inselbewohner verstehen das. Sie bemühen sich, ihm mit der ‚goldenen Frau' ein ganz besonderes Zeichen der Anerkennung und Ehrerbietung darzubringen, denn obwohl sie ihn fürchten, sind sie sich auch der Vorteile ihrer Symbiose bewusst.

Als Ann also an diese Pfähle gefesselt als Opfer dargebracht wird, ist der Vertrag bereits besiegelt. Sie gehört rechtmäßig ihm, er hat es also – nach seiner Auffassung – nicht verdient, wie ein Dieb behandelt zu werden. Schließlich hat er sie nicht heimlich entführt, sie wurde ihm angeboten. Er kämpft also im Grunde nur um sein Eigentum. Selbstverständlich klingt das roh, barbarisch uns sexistisch, aber wenn man es genau betrachtet, behandeln sie Denham und Driscoll ebenfalls wie ihren Besitz. So gesehen ist Kong noch der ehrlichste unter ihnen. Auf gewisse Art hat Ann ihn unbewusst genauso verführt wie Denham und Driscoll mit ihrer Schönheit und Unschuld.

> In der Bildersprache der Mythen stellt das Weib den Inbegriff des Wißbaren dar. Der Held ist derjenige, der zum Wissen gelangt. Wie er in dem Initiationsprozeß, der das Leben ist, fortschreitet, erfährt die Göttin für ihn eine Reihe von Verwandlungen, sie kann nie größer sein als er selbst, gleichwohl aber immer mehr versprechen, als er gerade zu fassen imstande ist. Sie lockt, leitet und bittet ihn, seine Fesseln zu sprengen. Und wenn er ihrem Drängen entsprechen kann, können beide, der Wissende und das Gewusste, über alle Grenzen hinauswachsen.[141]

---

[140] vgl. Campbell, 1999, S.108

Kong verliebt sich auf den ersten Blick in die Schöne und ist naiv genug, seine Gefühle nicht auf ihre Konsequenzen hin zu hinterfragen. Die Entwicklung der Geschichte bringt für Kong allerdings einen Verlust der Unschuld mit sich. Seine Metamorphose steht ihm buchstäblich ins Gesicht geschrieben. Man kann die verschiedenen Stufen nach und nach verfolgen, da sie filmisch in einer Reihe von sechs Extreme Close-Ups[142] dokumentiert sind. So bekommt man einen Überblick über die Heldenreise des Liebenden.

Natürlich wirkt er durch diese Detailaufnahmen noch Furcht einflößender – es wird einem klar, wie riesig das Monster ist, und wie klein im Gegensatz dazu die anderen Schauspieler, und mit ihnen natürlich auch der Zuschauer – aber sie lassen zwischen ihm und dem Publikum auch eine gewisse Intimität entstehen. Die Menschen wirken im Kontrast zum Affen nun fast ohne Profil, nahezu unnahbar. Diese extreme Nähe beraubt Kong seiner Privatsphäre, macht ihn verletzlich, macht es dem Zuschauer aber auch leichter, sich mit ihm zu identifizieren.

Abb.9: Close-Up von King Kong

[141] ebenda, S.112
[142] vgl. Gehrmann, 2006, S.41ff.

Die erste Großaufnahme zeigt den Moment, in dem er seine Braut zum ersten Mal erblickt. Zunächst spiegelt sein Blick Neugier wieder, um dann einem – zugegebenermaßen etwas unbeholfenem – Lächeln zu weichen. Offensichtlich gefällt ihm, was er sieht. Wenn die Kamera auf den riesigen Kopf zufährt bekommt man den Eindruck, als ob er gleich aus der Leinwand heraustreten würde, um sich in die Sitzreihen des Kinos zu begeben. Und wenn man selbst dort sitzt, würde man am liebsten synchron mit Fay Wray einstimmen und aus vollem Halse schreien. Da kann es einem leicht entgehen, dass King Kong selbst bereits dazu übergegangen ist, der Dame gefallen zu wollen. Er schlägt sich auf die Brust, aber offenbar nicht, um sie einzuschüchtern, sondern um für sich und um sie zu werben. Das zeigt sich daran, dass er sogleich ihre Fesseln abnimmt, und zwar mit einer Behutsamkeit und Feinfühligkeit, die man einem so groben Wesen nie zugetraut hätte.

Die zweite Großaufnahme erfolgt nach dem Sieg über einen Tyrannosaurus Rex. Und auch hier befreit der Gorilla, der gerade immerhin ein gigantisches Urtier besiegt und sich danach nach bekannter Manier stolz auf die Brust geklopft hat, Ann mit größter Sorgfalt und Vorsicht von dem Baumstumpf, unter dem sie eingeklemmt ist. Er ist nun endgültig ihr Beschützer. Und er lächelt, über die ganze Leinwand, als Zeichen seiner Zuneigung. Aber das Glück währt leider nicht ewig für Kong.

Die dritte Großaufnahme findet zu einem Zeitpunkt statt, in der Kong keinen Grund zur Freude mehr hat: Seine Braut ist ihm abhanden gekommen und in blindem Schmerz und Wut übertritt er die Schwelle in die Welt der Menschen. Während eines blutigen Amoklaufs tötet er viele Eingeborene auf grausame Weise, einen zermalmt er zwischen seinen riesigen Zähnen. Dieses Spektakel darf der Zuschauer im Close-Up betrachten, das Bild spiegelt Grausamkeit, Wut, aber auch Schmerz über seinen Verlust wieder – *„(...) und spätestens jetzt wird klar, daß dieses Wesen menschlichen Verstand besessen haben muß, denn sonst hätte es ihn jetzt nicht verlieren können.“*[143]

Die vierte Großaufnahme zeigt King Kong in einem New Yorker Kino, wo er als achtes Weltwunder dem Publikum präsentiert wird. Er ist ruhig, sein Blick schweift durch die Menge. Er wirkt sich selbst entfremdet und dadurch menschlicher als je zuvor. Doch die

[143] ebenda, S.46

Ruhe trügt, bald wird er seine Ketten sprengen und erneut einen Amoklauf starten, diesmal durch New York City.

Die fünfte Großaufnahme erinnert stark an die dritte, denn wieder zermalmt Kong einen Menschen – diesmal zur Abwechslung einen Einwohner des Großstadtdschungels – im Laufe seines finalen Amoklaufs. Doch diesmal ist die Verzweiflung purer Raserei gewichen, und obwohl er hier noch viel weniger zuhause ist, als jenseits der Mauer auf Skull Island, ist ihm keine Unsicherheit mehr anzumerken. Abgeklärt und nüchtern zieht er eine blutige Spur auf dem Weg zu seinem Ziel.

Die sechste Großaufnahme, die letzte, zeigt Kongs Gesicht, wie es auf voyeuristische Weise flüchtig vor dem Fenster von Ann Darrow aufblitzt. Hier wird sich sein Close-Up zum ersten Mal mit einer Großaufnahme von Anns Gesicht messen können, das allerdings nichts anderes widerspiegelt als pure Abscheu und Entsetzen. Diese Ablehnung besiegelt eine unerwiderte Liebe.

Und das ist die wahre Tragik hinter Kongs Schicksal. Die bedingungslose Liebe einer wahren Unschuld wie Kong sie im Grunde seines Herzens ist, kann in einer modernen Welt nicht überleben, so eine der Metabotschaften dieser Geschichte. Kong verfällt darüber dem Wahnsinn und wird an den Rand der Selbstzerstörung getrieben.

5.5.1.3 Der Erlöste

Als Kong seinen finalen Zerstörungskurs durch New York startet, ahnt man bereits, dass es nicht mehr lange so weiter gehen kann. Die Lage des Affen ist hoffnungslos, er wird nie Liebe erfahren und er wird nie wieder Freiheit erleben dürfen. Die Dreiecksbeziehung zwischen den Inkarnationen Gott, Tier und Mensch, die Kong in sich selbst findet, scheint sich nun aufzulösen. Er ist kein Tier mehr, aber er möchte auch kein Mensch sein. Um wieder zum Gott zu werden, muss er seine jetzige hybride Daseinsform hinter sich lassen. Sein Ende scheint unausweichlich.

> In der Literatur wie im Leben findet man selten ein Tier, und sei es auch noch so eng mit dem Menschlichen verbunden, das friedvoll seine Lebensspanne erfüllt bis an ein abschließendes *nunc dimittis*. (…) Tierleben und mit ihnen solche Menschenleben, die gleichermaßen ausschließlich der natürlichen Ordnung unterworfen sind, rufen häufiger den Gedanken an den tragischen Lauf des Lebens wach, der gewaltsam durch Unfall, Opfer, blinde Gewalt oder übermächtige Notwendigkeit beendet wird und dessen Kontinuität nach dem tragischen Akt in etwas anderem als dem Leben selbst besteht.[144]

Es ist, als ob King Kong sich selbst zum ersten Mal mit den Augen der anderen sieht, als ob er sich als das Monster erkennt, für das alle ihn halten. Und es ist, als ob er erkannt hätte, dass er Sterben wird. Auch wenn er sich augenscheinlich kämpferisch gibt, hat er an diesem Punkt sein animalisches Wesen im Grunde bereits abgelegt, denn kein Tier würde freiwillig mit offenen Augen in eine solche Falle tappen. Es ist offensichtlich, dass es von der Spitze des Turms aus kein Entrinnen mehr gibt. Es ist wider die Natur eines Tieres, sich auf ein Podest zu stellen, wenn es nicht zumindest eine gute Chance hat, seinen Gegner zu vernichten. Ein Tier, das gejagt wird, das vollkommen allein steht und offensichtlich nicht in seinem Element ist, wird sich naturgemäß zurückziehen, verstecken und Schutz suchen, es gibt sich nicht bereitwillig zum Abschuss frei. Es gehorcht zu aller erst seinem eigenen Überlebensinstinkt – außer, wenn es sich eben nicht mehr wirklich um ein Tier handelt.

So ist diese Verzweiflungstat ein letztes Aufbäumen des stolzen Königs: wenn er schon gehen muss, dann mit viel Kampf und Getöse. Und er wird so viele von ‚denen' mitnehmen, wie er nur kann. Hinter seiner zerstörerischen Wut steckt sehr viel Schmerz, denn es ist nicht leicht, in einen Spiegel zu sehen und dort erstmals mit seinem eigenen Schatten konfrontiert zu werden. Doch hat man die Schwelle der Erkenntnis überschritten, kann man es nicht mehr Ungeschehen machen. Das ist nun einmal der Preis, den man für den Verlust der Unschuld bekommt. Sie bringt King Kong die Selbsterkenntnis und Erleuchtung, kostet das Biest aber letztendlich sein Leben.

[144] Frye, 2003, S.111

Abb.10: Filmplakat King Kong 1933, auf dem Empire State Building.

Das Publikum, das sich den ganzen Film über vor Kong gefürchtet hat – oder zumindest wusste, dass es das bei einem Anflug von Mitleid eigentlich tun müsste – ist bestürzt. Die Erkenntnis trifft nicht nur den Riesen auf der Leinwand, sondern auch uns selbst: „*I think it's pretty obvious that we see something of Kong in ourselves. The great, human-like, innocent, helpless, loving, destructive beast. Attacked, imprisoned, love-smitten, exploited. He is nature. He is us. He cannot escape, ultimately, nor can we.*“[145] Und wenn wir dann um Kong trauern, so trauern wir im Grunde über unser eigenes Schicksal.

[145] Lupoff, 2005, S.42

5.5.2 Ann Darrow, die Anima

Im Vergleich zu ihren Vorgängerinnen ‚Psyche' sowie die ‚Schöne' hat Ann Darrow ein eher armseliges Los gezogen. Zur Zeit der großen Depression lebend ist sie weder aristokratischer Herkunft, noch gebildet, noch Teil einer wohlhabenden Familie – tatsächlich hat sie so gut wie überhaupt keine Familie, sie ist sozusagen eine Weise. Ihr Biest wird sich nicht als Liebesgott entpuppen oder in einen Märchenprinzen verwandeln. Sie wird nicht in den Olymp emporgehoben werden oder einen Edelmann heiraten. Aus ihrer Verbindung mit Kong wird keine ‚Voluptas'[146] hervorgehen und auch keine Prinzen und Prinzessinnen. Wenn Ann ihre fünfzehn Minuten Ruhm hinter sich hat, wird sie aller Wahrscheinlichkeit nach den Ehehafen mit einem emotional verklemmten, mittellosen Seemann ansteuern.[147] Dieses Märchen hat kein Happy End.

Ann Darrow ist eine sehr ambivalente Figur zwischen zwei Extremen, Macht und Ohnmacht, als Sirene und Marionette zugleich. Sie ist der Katalysator für die Dynamik hinter nahezu jeder Handlung im Film, mit wenigen Ausnahmen, und gleichzeitig die am meisten ferngesteuerte Figur. Ihren Werdegang betrachten wir ebenfalls in drei Phasen, gegliedert in drei grenzwertige Schemata, wobei sie in jeder dieser Abschnitte einmal als Braut präsentiert wird. Erstens die Jungfrau, die Lichtgestalt, die sich an Schiffsdeck in ihrem schönsten Kleid darauf vorbereitet, einem noch unbekannten Bräutigam zu begegnen. Zum Zweiten die ‚Hure' – wobei dieser Begriff keine Wertung oder Aussage über ihre moralische Einstellung ist, sondern lediglich ihre Instrumentalisierung als Frau hervorheben soll – wo sie ungefragt dem Biest auf dem Altar dargeboten wird. Und zum Dritten die ‚Heilige', eine entrückte, unnahbare Figur, die im New Yorker Kino zum Greifen nah sein mag, aber letztendlich doch emotional und physisch unantastbar.

[146] Voluptas ist die Tochter von Amor und Psyche. Der Name bedeutet soviel wie ‚Wollust', im Englischen oft als ‚Joy' oder als ‚Delight' bezeichnet, also ‚Freude' und ‚Verzückung'.
[147] vgl. Accardo, 2002, S.99f.

5.5.2.1 Die Jungfrau

Anns anfängliche Heimat- und Hilflosigkeit macht sie zur idealen Protagonistin für eine mythische Heldenreise. Die Unbescholtenheit, die sie – insbesondere in Kontrast zum heimtückischen Denham – präsentiert, als sie aus der Not heraus zur Apfeldiebin wird, erinnert an die Unschuld, mit der sich die Schöne eine Rose wünscht. In diesem Moment greifen sie beide unbewusst nach der verbotenen Frucht:

> Die Verbindung Anns mit der biblischen Eva bestätigt hier zum einen erneut die zeitlose Gültigkeit der erzählten Geschichte, zum anderen legt sie den geheimnisvollen Mantel der neugierigen Sinnlichkeit um die scheinbar so unverdorben-naive Figur. Mit dem Augenblick des Handschlags zwischen Ann Darrow und Carl Denham gerät die junge Schönheit in den Strudel der grauenhaften Ereignisse, die der Zuschauer vorausahnt.[148]

Denham hat in Bezug auf Ann an keinem Punkt der Geschichte irgendwie geartete Skrupel, sie für seine Zwecke auszuliefern. Beginnend mit seinem anfänglichen Kommentar, als er auszieht, um ein Mädchen zu finden, das etwas Mut hat:

Denham: *Hier in der Großstadt sind die Mädchen in einer größeren Gefahr, als sie sie auf meinen Reisen jemals erleben werden. (...) Das Publikum will es, und so serviere ich ihm die Frau die es wünscht. (...)Ich gehe mir jetzt ein Mädchen besorgen, selbst wenn ich es heiraten muss!*

Er ist allerdings nur an seinem Film interessiert, nicht an der Frau. Ann hingegen ist ihm sehr zugetan, sie fühlt sich als stände sie in seiner Schuld, weil er sie aus ihrer misslichen Situation und aus ihrem tristen Leben in New York herausgeholt hat: So meint sie einmal zu Jack Driscoll als Begründung, warum sie sich auf alle seine wahnwitzigen Pläne so bereitwillig einlasse:„*Er hat viel für mich getan, da muss ich auch tun, was ich kann. Ich bin ihm verpflichtet.*“

Die Tatsache, dass Denham sie prinzipiell wie eine Ware behandelt und zum Schluss sogar bereitwillig als ‚Lockstoff’ einsetzen wird, um Herr des Achten Weltwunders zu werden, kann sie von ihrer Loyalität nicht abbringen. Er ist für sie wie der Vater den sie offenbar nie hatte und sie tut alles um ihm zu gefallen. Hier zieht sich eine Parallele zur klassischen Geschichte von der Schönen und dem Biest. Die Beziehung ist vergleichbar mit der von der Schönen zu ihrem Vater. So stellt Denham neben Ann den negativen

[148] Gehrmann, 2006, S.34

Animus dar, und zwar auf einer väterlichen Ebene. Auf Beziehungsebene wird diese Rolle von Jack Driscoll besetzt.

Jack lässt von Anfang an keine Zweifel daran, dass Ann auf dem Schiff seiner Meinung nach Fehl am Platz ist. Frauen seien nur lästig, insbesondere an Bord, nicht für die Gefahren einer Abenteuerfahrt geschaffen und, obwohl er sie hübsch findet, wäre sie nicht hier, wenn es nach ihm ginge. Er weist damit eine typische Eigenschaft des negativen Animus auf: die einschränkende Macht, die mit aller Kraft verhindern möchte, dass die Frau sich der Welt öffnet. In dieser Phase ihrer Heldenreise kann Ann sich ihre Freiheiten noch durch ein übertrieben kindliches Verhalten zusichern. Ihre Neugier auf das Abenteuer und das Fremde wird als die eines quirligen Mädchens assoziiert und nicht auf dieselbe Art geahndet wie bei einer erwachsenen Frau.

Dieser Eindruck der Präpubertät wird, außer durch ihre demonstrativ naive Verhaltensweise und Unbekümmertheit zusätzlich durch ihre äußere Erscheinung unterstützt. Sie tritt ganz zu Beginn als ‚hässliches Entlein' auf, in der aber deutlich der schöne Schwan unter der schäbigen Kleidung zu erkennen ist, und trägt später vorwiegend weiße Kleidchen und zusammengebundenes Haar. Allerdings tritt nach und nach die sinnliche Frau zum Vorschein, die Denham auf den ersten Blick erkannt hat und die inzwischen auch alle anderen unter der Maske ihrer kindlichen Persona erahnen können. Dies geschieht zum ersten Mal, als Denham Probeaufnahmen ansetzt um zu sehen, ‚welche Seite ihres Gesichts die schönere ist'. Driscoll meint er finde sie beide hübsch, aber seine Meinung ist in diesem Fall nicht relevant, denn zu diesem Zeitpunkt macht sich Ann hauptsächlich nur hübsch, um Denhams Ansprüchen zu Genüge zu tun.

Als Ann Darrow für ihre Probeaufnahmen das Deck betritt, sieht sie vollkommen verändert aus. Sie trägt die Haare zum ersten Mal offen und ihre blonden Locken fallen ihr auf die Schultern. Ihr schlichtes weißes, mädchenhaftes Kleid hat sie gegen ein ‚Beauty and the Beast' Kostüm austauscht, weil es das hübscheste von allen sei, meint sie. Es erinnert an ein Brautkleid, und im Grunde ist es das auch. Dies ist die erste von drei Vermählungen, die Ann im Laufe ihrer Metamorphose durchlaufen wird. Hier ist sie noch eine jungfräuliche Braut, voller Unschuld, in ein weiches weißes Licht getaucht, das ihr Gesicht und ihre ganze Erscheinung fast durchsichtig erscheinen lässt.

Abb.11: Ann Darrow bei ihrer Probeaufnahme

Denham scheint den anfänglich unschuldigen Ausdruck ihrer Erscheinung zu genießen, denn umso größer wird der Kontrast sein wenn er sie dazu anleiten wird, ihr Gesicht in Schrecken zu verziehen. Diese attraktive und gleichzeitig marienähnliche Erscheinung wird dem männlich-penetrierenden Blick des Publikums[149] ausgeliefert und auf diese Weise eine erotische Hochspannung aufgebaut, die fast etwas grausames hat, als wäre sie ein Echo von Denhams gnadenlosen Regieanweisungen:

Denham: *Höher die Augen... noch höher! Jetzt sehen sie etwas! Sie sind entsetzt, sie können es nicht glauben! Sie reißen die Augen weit auf... es ist furchtbar, aber sie können den Blick nicht abwenden! Es gibt kein Entrinnen, sie sind wie gelähmt, sie sind hilflos, Ann, hilflos! Es gibt nur noch eins – Schreien! Aber die Kehle ist ihnen zugeschnürt... aber sie müssen schreien Ann, sie müssen! Vielleicht geht's wenn sie das Furchtbare nicht mehr sehen... schlagen sie die Hände vor die Augen und schreien sie, Ann, schreien sie um ihr Leben!*

[149] vgl. Köhne, http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_koehne.pdf

Mit ihrem gellenden Todesschrei hat Ann Darrow, alias Fay Wray, die langlebige Gattung der Scream Queens[150] begründet – einer Riege von Filmschönheiten, die angesichts des unaussprechlichen Grauens, das ihnen in Horrorfilmen begegnet, aus Leibeskräften zu Kreischen beginnen und so mit ihrer Stimme dem Zuschauer den Schrecken durch Mark und Bein jagen. Ebenso bietet ihre Erscheinung ein Paradebeispiel für den High-Key-Stil in der Lichtgestaltung: *„Ein ideales High-Key-Objekt ist ein völlig gleichmäßig mit diffusem Licht ausgeleuchtetes Mädchengesicht von heller Hautfarbe und blondem Haar mit weißer Kleidung vor weißem Hintergrund, auf dem die gleiche Beleuchtungsstärke herrscht.“*[151]

Abb.12: Fay Wray in High-Key Beleuchtung

Für Ann ist ab diesem Moment das Ende ihrer Unschuld absehbar.

5.5.2.2 Die Hure

Die Instrumentalisierung von Ann Darrow als ‚Mittel zum Zweck’ findet ihren Höhepunkt in der Szene, in der sie an Pfähle gebunden King Kong am Altar als Brautopfer feilgeboten wird. Das ist die Wende für die neugierige, wissensdurstige und abenteuerlustige Gestalt, die sie im bisherigen Film noch war.

[150] vgl. Lederle, 2004, S.106
[151] Kandorfer, 1978, S.286f. zit. n. Hickethier, 2007, S.76

Im mittleren Abschnitt des Films ist sie zwar das unumstrittene Objekt der Begierde aller handelnden Figuren, ob Tier oder Mensch – außer von Denham vielleicht, sein wahres Objekt der Begierde ist Kong und der Erfolg und Reichtum, den er ihm einbringen wird, aber sogar er erkennt ihren Wert als Lockmittel und weibliche Hauptdarstellerin, die ja für eine Romanze zwingend notwendig ist – dennoch hat die Rolle der Ann lange Zeit keinen Text zur Verfügung außer Kreischen und keine Handlung zu vollziehen außer zu zappeln, sich leicht gekleidet zu winden und herumgetragen zu werden. Sie ist vollkommen fremdgesteuert.

Abb13: Ann Darrow an den Pfahl gebunden

Es scheint, als ob sie ihren eigenen Willen verloren hätte angesichts der Ohnmacht, die ihr aufgezwungen worden ist. Als ihr die Flucht mit Jacks Hilfe gelingt und sie gemeinsam von der Böschung aus in die Tiefe des Meeres springen, taucht sie auf wie eine wiedergeborene Venus, fast nackt und wunderschön, als ob sie die Welt gerade zum ersten Mal erblickt hätte. Für Denham war sie nur Futter für seine Kamera, für Jack Driscoll devot-dankbares Ziel seiner kargen, verklemmten Zuneigung, doch an dieser Stelle hat sie die Möglichkeit, sich neu zu entscheiden – und zum ersten Mal liegt die Entscheidung wirklich bei ihr: Was wird sie aus dieser rite de passage mitnehmen? Wie wird sie ihr Leben von nun aus gestalten?

5.5.2.3 Die Heilige

Dass sich Ann trotz der einmaligen Gelegenheit zur Läuterung dafür entschieden hat, die Opferrolle für sich anzunehmen, wird spätestens dann klar, als sie sich nach bestandenem Abenteuer bereiterklärt, sich erneut als Köder für King Kong auslegen zu lassen. Und später wieder, als sie trotz mulmigem Gefühl im New Yorker Vorführsaal zwar leidend aber artig und ohne Widerworte in ihrem damenhaften Kleid und Pelzstola als unerreichbare Braut für den gefesselten King Kong neben Denham und Driscoll – den sie am nächsten Tag heiraten wird – steht und gute Mine zum bösen Spiel macht. Und es ist überdeutlich, als King Kong, noch etwas später, in ihr Fenster greift und sie in der Vornacht ihrer Hochzeit in ihrem weißen Kleid, aus dem weiß bezogenen Bett holt.

Die Ann Darrow aus Peter Jacksons Verfilmung 2005 steht in dieser Beziehung in einem deutlichen Kontrast zu der Ann aus dem Jahr 1933. Als King Kong im Rahmen eines überladenen, von Denham inszenierten Spektakels präsentiert wird, wobei die Opferszene aus dem Dschungel nachgestellt werden soll, stellt sich heraus, dass Ann sich geweigert hat die Rolle – trotz überragender Bezahlung – anzunehmen. Statt der weibliche Star in Denhams gefeiertem Opus zu sein, absolviert sie so einen kleinen, unbedeutenden Auftritt am anderen Ende der Stadt. Sie hat die Berührung des Göttlichen in ihrer Begegnung mit Kong gespürt und begriffen, dass das Leben selbst ein viel größeres Spektakel ist, als Denham es je inszenieren könnte. Sie hat ihre Chance zur Metamorphose genutzt und möchte an der Ausbeutung Kongs nicht beteiligt sein, sie möchte ihn nicht gebrochen sehen. Im Gegensatz zu der 1933er Originalfigur empfindet sie keine Abscheu dem Biest gegenüber sondern versteht es als verwandten Geist. 2005 hat Ann Darrow es nun endlich gewagt, eine Symbiose mit ihrem Schatten einzugehen und sich selbst dadurch zu erlösen.

Als der ausgebrochene Gigant kommt um sie zu holen, genießen sie einen kurzen Moment unbeschwert-kindlicher Freude beim Eisschlittern unter leise fallenden Schneeflocken. Denn sie wissen bereits, dass die Gelegenheit nicht wiederkommen wird. Diese friedliche Ruhe inmitten von Chaos in Momenten des Zusammenseins von Ann und Kong ist ein sehr effektvoller Weg den Peter Jackson gewählt hat, um ihre innere Verbundenheit filmisch darzustellen. Er greift diese Technik erneut zum Ende

des Films in der Szene auf der Spitze des Empire State Buildings auf, als das Getöse der Flugzeuge plötzlich verblasst und von sanfter Musik überlagert wird, die dem Paar die Gelegenheit gibt, sich ein letztes Mal liebevoll voneinander zu verabschieden.

So verkörpern die verschiedenen Versionen der Rolle der Ann Darrow die zwei unterschiedlichen Aspekte der Gegensätze vereinenden, allumfassenden, omnipotenten Weltmutter – Naomi Watts als nährendes, behütendes, gütiges Wesen, und Fay Wray als abweisende und strafende Figur:

> Sie ist die Weltgebärerin, immer Mutter und immer Jungfrau. Sie leitet alles Leitende, nährt alles Nährende und ist das Leben alles Lebenden. Ebenso aber ist sie der Tod alles Sterbenden. Der ganze Kreis des Daseins begibt sich in ihr, von der Geburt über Jugend, Reife und Alter bis ins Grab. Sie ist Schoß und Sarg (…).[152]

It was beauty killed the beast.

5.5.3 Jack Driscoll, der Animus

Bei der ersten Begegnung mit Jack Driscoll, dem ersten Offizier der SS Venture, erfahren wir über ihn, dass er ein Abenteurer ist, der zusammen mit seinem Kapitän schon oft an Denhams Seite in unbekannte Gefilde ausgezogen ist, um mit dem Schatz eines neuen Streifens nach Hause zu kommen. Bei der zweiten Begegnung mit ihm erfahren wir, dass er Frauen nicht mag – insbesondere nicht an Bord seines Schiffes:

Ann: Sie haben wohl nicht gerne eine Frau auf dem Schiff, wie?
Jack: Nein, das ist nur lästig.
Ann: Aber doch nicht jede Frau?
Jack: Sie waren mir doch schon im Weg. (...) Sie bleiben am besten unten.

[152] Campbell, 1999, S.110f.

Abb.14: Jack Driscoll an Deck der SS Venture

Wenn der Held – in diesem Fall die Heldin Ann – ihre eigenen Grenzen überwunden hat und sich dem Abenteuer stellen möchte, gibt es oft andere Figuren, die an ihm zweifeln. Diese werden als Treshold Guardians, als Schwellenwächter bezeichnet.[153] Eine solche Barriere stellt Jack Driscoll für Ann dar. Er ist ihr negativer Animus, er möchte sie in der Isolation der ihr bekannten Welt halten. Das wird schon in der ersten Szene mit ihm deutlich, als Denham meint, die Mädchen seien in der Großstadt in größerer Gefahr als bei seinen Expeditionen und Driscoll daraufhin erwidert: „*Ja, aber diese Gefahr sind sie gewöhnt*."

[153] vgl. Vogler, 2007, S.111

Für Frauen ist seiner Meinung nach also das Fremde strikt zu meiden. Seine prinzipielle Verachtung dem Anderen gegenüber wird später deutlich werden in der Inselszene, wo er die Rituale der Einheimischen als „*heidnischen Unsinn*“ bezeichnet. Wenn er auszieht in die Welt, dann tut er dies als Eroberer, nicht um mit dem Fremden eins zu werden. Und Frauen zählen hier ebenso zum Fremden wie jede andere undurchschaubare Lebensform. Dennoch entwickelt er eine Schwäche für Ann, der er viel von ihrem Drang nach Freiheit und Abenteuer durchgehen lässt, solange sie ihn in unreif-kindlicher Manier umschwärmt. Als attraktives, aber in ihrem Verhalten betont verniedlichtes und asexuelles Wesen stellt sie keine unmittelbare Bedrohung für ihn dar. Er kann sich gefahrlos in sie verlieben.

Ann bettelt geradezu permanent um seine Aufmerksamkeit und Zuneigung und ist nicht zu stolz, es auch zuzugeben. Sie beteuert ihm, dass sie ganz bestimmt liebenswert wäre und dass alle an Bord sie mögen würden, besonders das Schiffsäffchen Iggy. Daraufhin scherzt Denham: „*Die Schöne und das Biest!*“ – woraufhin Driscoll zurückscherzt, indem er die Bemerkung auf sich bezieht. Damit positioniert er sich bereits als Konkurrent zu dem Affen um Anns Zuneigung. Dieses kurze Gespräch nimmt viele Ereignisse und Dynamiken vorweg, die im Film noch folgen werden. Denham hat bereits eine Ahnung, dass der Seemann dem Mädchen sehr zugetan ist, vielleicht mehr als gut für ihn ist:

Denham: *Alles schon da gewesen... Kommt so ein Seebär daher, sieht eine hübsche Fratze und – peng! – schon ist’s um ihn geschehen! (...) Sie sind ein braver Kerl, aber wenn man eine schöne Frau sieht...*

Und Denhams Prophezeiung in Bezug auf Driscolls Schicksal spiegelt sich im Thema seines eigenen Films:

Denham: *Das Tier war stark wie ein Bär. Es beherrschte die Welt. Aber als es die Frau sah, war es aus. Es wurde sanft, es vergaß seine Schlauheit und ließ sich fangen und zähmen – denken sie drüber nach...*

Genau so wird es kommen. Ann wird ihn nach und nach in ihren Bann ziehen, dabei ist sie, trotz aller Unschuld, durch ihre Bemühungen seine Sympathie zu gewinnen durchaus die treibende Kraft in dieser Verführung. Aus dem eigenbrötlerischen Matrosen wird der besorgte Beschützer, aus dem wagemutigen Raubein ein bedachter Mensch, dem Denhams wahnwitzige Pläne plötzlich zu gefährlich erscheinen, obwohl er schon zum wiederholten Male Teil seiner Crew ist und sich sonst nie an seinen

Methoden gestört hat. Es scheint, dass er in diesem Moment das Biest ist, das von der Schönen gezähmt wurde:[154]

Driscoll: *Wenn ihnen nun was passiert wäre...*
Ann: *Dann wäre keine Frau mehr auf Bord, über die sie sich ärgern müssen!*
Driscoll: *Hören sie auf, ich habe Angst um sie! Und ich habe auch... Ich fürchte mich vor ihnen. Ann... äh... ich... Ann, ich glaube ich liebe sie!*
Ann: *Was denn Jack, sie hassen doch Frauen!*
Driscoll: *Naja, doch, aber sie eben nicht. Sagen sie, Ann, glauben sie vielleicht, ich meine, dass es was werden könnte, mit uns beiden? Ja?*

Und mit einem Kuss ist sein Schicksal besiegelt. Als er die Mauer zur Welt Kongs übertritt, beginnt Jack Driscoll seine Heldenreise, und als er nach dem Sprung von der Böschung aus dem Meer auftaucht, hat er sein Elixier gefunden. Es sieht so aus, als ob er die Widerspenstige nun endlich von ihrer Abenteuerlust abgebracht hätte und es nun seine Aufgabe wäre, endgültig eine ehrbare Frau aus ihr zu machen. Doch wenn man das zukünftige Ehepaar so betrachtet wie sie, wieder zurück in New York, auf Denhams Vorführung warten und Driscoll dabei am scheinbar viel zu eng anliegenden Kragen seines erstmals im Leben erworbenen Smokings zerrt, drängt sich einem die Frage auf: Wer hat hier wen domestiziert?

Abb.15: Jack Driscoll und Ann Darrow im Broadway Theater

[154] vgl. Gehrmann, 2006, S.36

5.5.4 Carl Denham, der Trickster

Dem Filmregisseur Carl Denham eilt sein Ruf als leichtsinniger und skrupelloser Abenteurer bereits voraus. Noch bevor man ihn zu sehen bekommt, wird der Film in der ersten Szene mit einem Gespräch über ihn eingeleitet:

- *Sagen sie, ist das das Schiff der Filmleute?*
- *Das Filmschiff? Ja... gehen sie etwa mit auf diese Verrückte Fahrt?*
- *Was ist daran verrückt?*
- *Naja, hier im Hafen wird gemunkelt dass der Mann der sie leitet ein Wahnsinniger ist.*
- *Carl Denham?*
- *Ja, so heisst er wohl. Man sagt, er fürchte sich vor nichts. Wenn der eine Aufnahme von einem Löwen haben will, geht er auf ihn zu und sagt: ‚Bitte recht freundlich!'*
- *Er ist ein Draufgänger, das stimmt (…)*

Abb.16: Carl Denham mit seiner Kamera

Denham entspricht der archetypischen Figur des Tricksters:

> Der Trickster ist eine Figur, deren körperliche Begierden für sein Verhalten bestimmend sind; er hat die Mentalität eines Kindes. Er ist grausam, zynisch und gefühllos. (...) Diese Figur (...) vollführt eine mutwillige Tat nach der anderen. Aber während sie das tut, verändert sie sich allmählich. Am Ende eines wüsten Treibens beginnt der Trickster das (...) äußere eines Erwachsenen anzunehmen.[155]

Dieser Mann betreibt seinen Beruf mit Leib und Seele, er ist ein kompromissloser Charakter und bekannt dafür, nie ohne Film zurückzukommen, egal unter welchen Umständen er ihn drehen muss – „*Und die Presse sagt: Es gibt nur einen Denham!*“ Er ist geheimnisvoll und kontrollsüchtig, niemand weiß, wohin das Schiff ausläuft und was dort passieren soll. Wenn er sich dazu entschlossen hat, bis zum Abend eine Hauptdarstellerin für das bevorstehende Abenteuer zu finden, dann wird er das auch tun: „*Denken sie etwa ich gebe auf, weil sie mir keine Frau bringen wollen, die etwas Mut hat? Nein mein Lieber, ich mache jetzt den größten Film der Welt, ein Meisterwerk, wie es noch nicht da gewesen ist! So viele Preise gibt es gar nicht, wie dieser Film verdient! (...) Ich gehe mir jetzt ein Mädchen besorgen, selbst wenn ich es heiraten muss!*“

In seiner Schonungslosigkeit ist er aber auch ein ehrlicher Charakter, was seine Natur angeht. So meint Ann, als er sie bei ihrer ersten Begegnung aus ihrer misslichen Lage gerettet und sie zum Essen eingeladen hat, dass er nett sei. Daraufhin erwidert er nur: „*Täuschen sie sich bitte nicht, ich bemühe mich nicht um sie aus reiner Freudlichkeit!*“ Er versucht auch nicht, sein Vorhaben zu beschönigen: „*Hören sie Ann, ich bin ganz offen, es ist keine Vergnügungsfahrt!*“ Dennoch ist es schwer, dem charismatischen Megalomanen zu widerstehen, denn sein ganzes Wesen verspricht Aufregung und Abenteuer – und jeder möchte letztendlich ein Teil davon sein, daher verkaufet sich seine Kunst auch so gut, trotz der schlimmen Zeiten – oder gerade deshalb. Diese Eigenschaft bringt Jack Black als der Darsteller der Figur in der Version von Peter Jackson übrigens sehr gut zur Schau. Durch die diversen Bezüge zum Originalfilm wie auch zur Depressionsära ist diese Rolle in der Verfilmung von 2005 ganz besonders gut gelungen.

---

[155] Henderson, 1968, S.112f.

Carl Denham ist kein Diplomat, solche Feinheiten überlässt er gerne dem Kapitän, oder auch gerne jemandem anderen, denn sein Gebiet ist es nicht, er arbeitet viel lieber mit Brachialgewalt. Er schont sich nicht und verlangt auch von allen anderen vollen Einsatz. Er nimmt die Dinge prinzipiell gerne selbst in die Hand. Seit ihm einmal ein Kameramann vor einem Büffel davongelaufen ist und die Kamera im Stich gelassen hat – obwohl er doch mit der Flinte direkt daneben stand, wie er verächtlich betont – filmt der Regisseur auch lieber selber. Hier wird klar, dass Denham keine Feigheit duldet, und Ungehorsam wertet er als Vertrauensbruch. Da kommen ihm die Loyalität der Schiffscrew und die Hörigkeit Anns – der gegenüber er nicht die geringsten Skrupel zeigt – nur gelegen.

Der Trickster Denham ist der konstanteste Charakter unter den Hauptdarstellern, er ist derjenige, der den gesamten Film über keine nennenswerte Wandlung eingeht – er weiß immer was er will und verfolgt es mit unbeirrter Konsequenz. Er fühlt sich nie schuldig, nie erschöpft und nie gerührt. Als Mann der Extreme, hebt er sich seine Wandlung bis zum finalen Moment des Films auf. Mit der Erkenntnis „*It was beauty killed the beast.*“ unterschreibt er ein letztes Mal das Motto dieser Reise, und man könnte fast meinen, dass ein Hauch von Trauer in seiner Stimme liegt.

5.6 Eine Odyssee zwischen New York und Skull Island

Die Tatsache, dass jede klassische Heldenreise im Grunde ein Zyklus ist, wird in *King Kong* sehr deutlich dargestellt. Die Geschichte beginnt im winterlichen New York, setzt sich in einer frühlingshaften Schiffsfahrt fort, die im heißen Sommer von Skull Island einen Höhepunkt findet, bevor sie in einem kühlen Herbst wieder an ihrem Ausgangspunkt ein tragisches Ende nimmt.[156] Auf dem Weg lernen die einzelnen Charaktere jene Lektionen, die für sie bestimmt sind:

> The journey undertaken by males in learning how to deal with their emotions and behave ‚appropiately' is a standard trope. (...) Within mythic terms female rites of passage are traditionally marked by losing one's virginity, getting betrothed, or giving birth, yet horror has shown that numerous perils surround these events.[157]

[156] vgl. Accardo, 2002, S.98

Neben dem ‚heiligen Gral', das von der Reise mit nach Hause gebracht wird, ist die Erkenntnis das wichtigste und wohl das eigentliche Elixier, das sich jeder der Abenteurer aneignet. Für manche jedoch kommt die Erkenntnis zu spät. Das alte arabische Sprichwort[158], mit dem der Film und somit auch die Odyssee die er darstellt eingeleitet wird, lässt dies bereits erahnen:

> *Und der Prophet sprach:*
>
> *„Das Tier schaute ins Angesicht der Schönen.*
> *Seine mörderische Hand erstarrte.*
> *Und von diesem Tage an...*
> *war es wie tot."*

5.6.1 Erster Akt – Die Reise ins Unbekannte

Manhattan, New York, 1932. Am Hafen des Hudson River wird die SS Venture gerade zum Aufbruch vorbereitet. Man hört, es sei eine Filmcrew an Bord, angeführt von einem Regisseur namens Carl Denham, ein skrupelloser Abenteurer. Es gibt merkwürdige Gerüchte über die Ladung an Bord und die Besatzung ist ungewöhnlich groß. Und tatsächlich, in einer Kabine des Schiffes versucht Captain Engelhorn Denham zu erklären, dass er besorgt ist über den Sprengstoff und die Gasbomben an Bord, die „*den stärksten Elefanten umlegen*" könnten. Denham interessiert sich jedoch nur für seinen Film. Er braucht diesmal eine weibliche Hauptdarstellerin, denn Filme ohne eine Liebesgeschichte verkaufen sich nicht besonders gut. Ausserdem ist es wichtig, dass sie den Drehort erreichen, bevor die Monsoonzeit anbricht, und wenn die Polizei zu ermitteln beginnen würde, würden sie für Monate festsitzen – also muss die Frau noch in dieser Nacht gefunden werden.

Da ihm wegen seinem verwegenen Ruf und der dubiosen Aktion kein Agent eine Schauspielerin anvertrauen möchte, macht er sich selbst auf den Weg eine attraktive und mutige Frau zu suchen und von dem Abenteuer zu überzeugen: „*Das Publikum will es, und so serviere ich ihm die Frau die es wünscht. (...) Ich gehe mir jetzt ein Mädchen besorgen, selbst wenn ich es heiraten muss!*" Hier kommt bereits die unangenehme

---

[157] Short, 2006, S.5f.
[158] In Wirklichkeit existiert ein solches Zitat nicht, es wurde vom Regisseur Merian C. Cooper für den Film erfunden. (vgl. Morton, 2005, S.29)

Vorahnung beim Publikum auf, dass der fanatische Regisseur keine Skrupel hat, das Mädchen in jeder Hinsicht auszuliefern, wenn es seinen Zwecken dienlich ist. Schon steht das Bild einer Schönen im Raum, auch wenn sie die Leinwand noch nicht betreten hat. Und zwar ist es eine, der potentielle Gefahren drohen. Noch ist das Biest nicht benannt, aber es hat zum ersten Mal Gestalt angenommen, wenn auch nur in den Köpfen der Zuschauer.

5.6.1.1 Der Ruf zum Abenteuer

Carl Denham hat offensichtlich nicht die geringsten Zweifel über seine Berufung, im Gegenteil, er weiß genau was er will – und auch was alle anderen seiner Meinung nach zu wollen haben. Ann Darrow hingegen hat zu diesem Zeitpunkt nur einen Gedanken, nämlich wie sie ihren Hunger stillen kann. Der gerissene Regisseur beginnt seine Suche dort, wo die Menschen nichts mehr zu verlieren haben, und auch wenn er in einer Missionseinrichtung für Frauen nicht fündig wird, führt ihn das Schicksal an einen Obststand, wo ein Mädchen gerade vom Standbesitzer dabei erwisch worden ist, als sie einen Apfel[159] stehlen wollte. Fast ist es so, als ob Ann selbst mit der verlorenen Unschuld beim Griff zur verbotenen Frucht den teuflisch anmutenden Denham auf den Plan gerufen hätte.

Denham befreit die ‚damsel in distress' aus ihrer misslichen Lage, indem er einen guten Preis für den Apfel bezahlt. In diesem Moment fällt Ann geschwächt von Hunger ohnmächtig in Denhams Arme. Er sieht, dass sie wunderschön ist und genau die richtige Besetzung für seinen Film wäre. Sie gehen in ein Diner, wo er ihr etwas zu essen bestellt. Als sich herausstellt, dass Ann eine arbeitslose Schauspielerin ist, bietet Denham ihr die weibliche Hauptrolle in seinem Film an. Ann zweifelt zunächst an sich selbst („*Ich sehe doch so schäbig aus...*"), danach an den Absichten des Regisseurs, doch nach dieser kurzen Weigerung will sie nur noch wissen, was sie tun muss. Denhams unbewusst weitsichtigen Worte, die zu diesem Zeitpunkt nur eine Floskel sind: „*Trust me and keep your chin up!*"

[159] siehe Kapitel 5.5.2.1

Er wird ihr bald wieder sagen, dass sie quasi ‚das Kinn hochhalten', hochsehen soll, und schreien, in Schrecken, als ob sie etwas Grauenvolles erblickt hätte, wenn sie später Probeaufnahmen auf dem Schiff machen. Und dann wird die Zeit kommen, wo sie, an einen Pfahl gefesselt, hochsehen und schreien wird, ohne dass man sie dazu auffordern muss. Davon ahnen aber beide noch nichts. Die Übereinkunft wird mit einem Handschlag besiegelt. Ann hat ihren Mentor getroffen, er ist der Bote, der sie zu ihrer Berufung führen soll: *„Ein Versehen, dem Anschein nach der läppischste Zufall, offenbart eine ungeahnte Welt und verstrickt den Menschen in ein Kräftespiel, dem sein Verständnis nicht gewachsen ist. (…) Ein Versehen kann sich zum Schicksal entwickeln.*"[160] So wird die Krise zur Berufung zum Leben, zum Tode und zu einem großen Abenteuer.

5.6.1.2 SS Venture – Das Wagnis beginnt

Am nächsten Morgen setzt die SS Venture ihre Segel. Jack Driscoll, der hartgesottene erste Offizier, steht an Deck und bellt seine Befehle. Ann Darrow, die auch an Deck gekommen ist, kommt ihm schon bei ihrer ersten Begegnung in die Quere. Driscoll ist offensichtlich nicht erfreut, sie an Bord zu haben und hält nicht mit seiner Meinung zurück. Er wird auch in Zukunft nicht müde werden, dies zu betonen. Zunächst aus reiner Missbilligung und aus Sorge um seine Crew, die den potenziellen Gefahren und Streitigkeiten ausgeliefert wäre, die die Anwesenheit einer – insbesondere so attraktiven – Frau an Bord mit sich bringt, später aus Sorge um Ann selbst.

Versteckt hinter seiner rauen Schale und seiner augenscheinlichen Abneigung gegen ihre Anwesenheit an Bord, hat der Seebär sie aber schon gleich zu Beginn ins Herz geschlossen. Dennoch scheint sie ihm fast unheimlich zu sein – mit ihrer Erscheinung, ihrer Stimme und ihrer quirligen, mädchenhaften Art ist sie so offensichtlich ein Fremdkörper auf diesem Schiff.[161] Dennoch gewinnt sie die Sympathie der Besatzung mit ihrer kindlichen Offenheit nach und nach für sich. Driscoll lässt sie zwar wissen, dass er sie *„ganz hübsch*" findet, wird aber nicht müde zu betonen, dass sie nicht hierher gehört und – ginge es nach ihm – auch sicher nicht hier wäre.

[160] Campbell, 1999, S.56

Ann beteuert, dass alle sie an Bord mögen würden, ganz besonders das Schiffsäffchen Iggy. Daraufhin scherzt Denham: „*Die Schöne und das Biest!*“ – und hat das Thema damit direkt in den Raum gestellt. Und schon ist Denham in seinem Element und offenbart das Thema seines Films:

Denham: *Das Tier war stark wie ein Bär. Es beherrschte die Welt. Aber als es die Frau sah, war es aus. Es wurde sanft, es vergaß seine Schlauheit und ließ sich fangen und zähmen...*

Und er hat recht mit seiner Prophezeiung, nicht nur in Bezug auf das Abenteuer, das ihnen bevorsteht, sondern auch in Bezug auf Jack Driscoll. Dieser ist besorgt um Ann, doch Denham ist nicht im geringsten beeindruckt von seinen Bedenken, für ihn wird es Zeit, das Abenteuer voranzutreiben. Er offenbart seinen Plan und präsentiert Captain Englehorn eine Karte, die zu einer Insel führt, die nur durch ein enges Riff erreichbar ist. Die Karte gleicht bei assoziativer Betrachtung einer gynäkologischen Abbildung primärer weiblicher Geschlechtsmerkmale: das zu durchquerende Riff als Geburtskanal und die Insel selbst als Uterus. Der sinnbildliche Bauch des Walfischs, Symbol des Mutterschoßes, das Zentrum der Wiedergeburt.

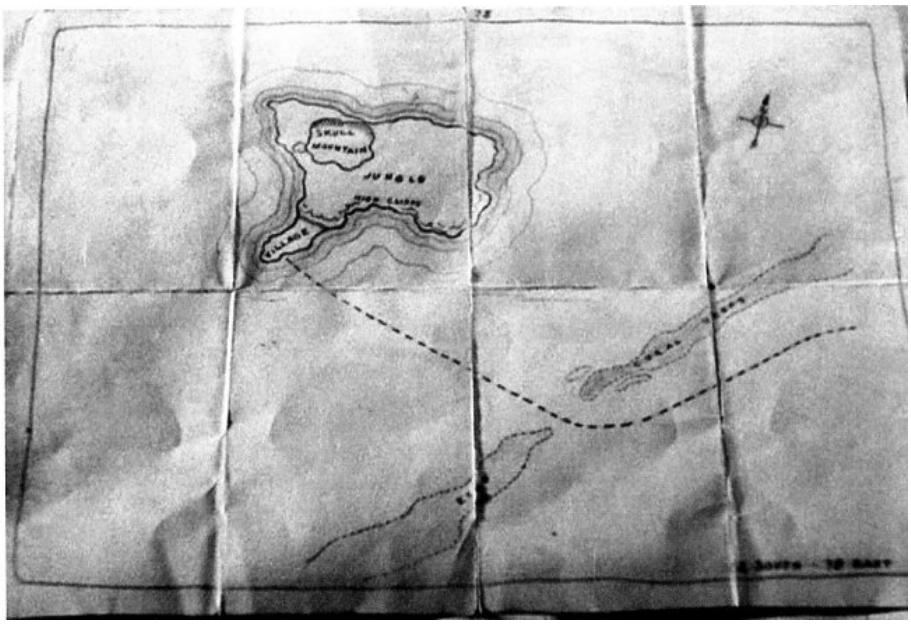

Abb.17: Karte von Skull Island

Quer durch die Insel führt eine Mauer, die von den Eingeborenen erhalten wird. Zum Schutz, wie es heißt, denn auf der anderen Seite ist scheinbar etwas, wovor sie sich fürchten. Die Mauert lässt einen an die Schwelle zwischen Bewusstsein und dem

[161] vgl. Gehrmann, 2006, S.35

Unbewussten denken. Was auf der anderen Seite lauert, will man oft nicht wissen, dem Schatten möchte man lieber nicht begegnen. Aber Denham ist der Typ Mensch, der die Dinge gerne beim Namen nennt:

Denham: *Kennen sie die Legende von KONG? Ein Wesen weder Tier noch Mensch, eine Art Monstrum, unvorstellbar. Es soll da leben und immer noch die Insel in Schrecken halten. Ich glaube, dass die Legende auf Wahrheit beruht. Ich glaube wir finden auf dieser Insel etwas, was noch kein Mensch gesehen hat.*

Das Unbekannte hat nun einen Namen. Dadurch wird die Bedrohung real, aber gleichzeitig identifizierbar und angreifbar. Dies ist für Kong der Anfang vom Ende.

Währenddessen hat sich Ann Darrow für ihre Probeaufnahmen umgezogen. Mit ihren blonden, wallenden Locken und ihrem hübschen ‚Beauty and the Beast' Kostüm ist sie bereit, ihre beste Seite zu präsentieren. Unter den Blicken der Schiffscrew im High-Key Stil[162] in pures weißes Licht getaucht, lässt sie sich von Denhams Regieanweisungen zu einem gellenden Todesschrei verleiten, der bei den Seemännern, und insbesondere bei Jack Driscoll – „*Was will er ihr denn Schreckliches zeigen?*" – eine grauenvolle Vorahnung von dem Furchtbaren, das ihnen bevorsteht, heraufbeschwört.

5.6.1.3 Skull Island – Die Schwelle zu einer fremden Welt

Noch bevor man die Insel durch die dicken Nebelschwaden erkennen kann, die plötzlich alles umgeben, hört man die Trommeln. Langsam zeigen sich die Umrisse der Insel, sie hat die Form eines Totenkopfes. Ann möchte auch mit auf die Insel gehen, was Denham nur recht ist, da man seiner Meinung nach Star und Kameras nie trennen sollte. Der eindringliche Widerspruch Driscolls wird also kurzerhand beiseite geschoben. So wird ein kleineres Boot mit Gasbomben beladen und man nimmt Kurs auf die Insel. Das Betreten der Insel kommt der Überschreitung der ersten Schwelle gleich. Nun befinden sich die Abenteurer endgültig im Bauch des Walfischs. Hier beginnt für Jack Driscoll seine ganz eigene Heldenreise.

Der erste Anblick, der sich der Crew bietet, ist der der gigantischen Mauer. Die ersten Fragen die sich stellen sind, wer sie wohl gebaut hat – und was ist dahinter? Da ertönen wieder die Trommeln, und man hört die Eingeborenen skandieren: „*Kong! Kong! Kong!...*" Ann ist fasziniert von dem „*heidnischen Unsinn*", wie Driscoll es bezeichnet.

[162] siehe Kapitel 5.5.2.1

Ihm wäre es lieber, wenn sie auf dem Schiff geblieben wäre. Als sie näher treten, werden sie Zeuge einer Opferungszeremonie. Während klischeehaft inszenierte Südseeinsulaner in Fell und Knochen gewickelt rituelle Tänze vorführen, wird ein junges Mädchen als Braut mit Blumen geschmückt.

Abb18: Inselmädchen wird als Braut geschmückt

Abb.19: Inselbewohner

> Kontrastierend zu der organisierten amerikanischen Gruppe in ordentlicher Kleidung, wirken die Inselbewohner aufgrund ihrer Anzahl, ihrer teilweisen Bemalung und ihrer Nacktheit wild und bedrohlich, ihr Trommeln, Schreien und Tanzen erscheint unübersichtlich und befremdend. Die Eindringlinge reagieren auf dieses ihnen unverständliche Spektakel weder rücksichtsvoll noch tolerant, statt dessen unterbricht Denham die Zeremonie durch das Aufstellen seiner Kamera, das sensationslüsterne, manipulierbare Auge der Medientechnik stößt auf die urwüchsige Verkörperung von unverfälschter Wahrhaftigkeit. (...) *Es* [d. Verf.] interessiert das Team um Denham lediglich der Schauwert der Attraktion vor dem Tor, und durch die Linse der Kamera versucht es, das wilde Treiben zu unterwerfen und in konservativer Form für sich nutzbar zu machen. Das Fremde soll nicht verstanden, sondern, gezwängt in die Grenzen des Filmkaders, von der Zivilisation bearbeitet und zu einem Kunstwerk stilisiert den staunenden Augen schaulustiger Betrachter preisgegeben werden.[163]

Driscoll beginnt also zu filmen, wodurch der Häuptling sie bemerkt. Er ist erzürnt darüber, dass sie die Zeremonie gestört haben. Beschwichtigungsversuche helfen wenig, es wird Wiedergutmachung verlangt. Die „*goldene Frau*“ hat es ihm angetan, er will sie als Frau für Kong und ist bereit, sie für sechs Frauen von seinem Stamm zu tauschen. Die Mannschaft zieht sich vorsichtshalber auf das Schiff zurück.

Wieder auf dem Schiff, gesteht Jack Ann, dass er große Angst um sie hatte und dass er sie liebt. Es folgt ein Kuss, und die Romantik der Szene gibt dem Zuschauer Gelegenheit, kurz durchzuatmen, bevor das Drama seinen weiteren Lauf nimmt. Der Umschwung wird angekündigt durch einen Topshot, der dir Kanus der Eingeborenen zegit, wie sie leise das Schiff umzingeln, um Ann Darrow zu entführen. Von nun an gibt es mehrere Einstellungen, die aus verschiedenen Winkeln der Vogelperspektive gefilmt wurden sowie Panoramaeinstellungen, die ein mit Eingeborenen voll gedrängtes Bild präsentieren. Die Menschen sind keine Individuen mehr, sondern gleichen insektenartigen Wesen. Plötzlich ist die Welt wie man sie kennt viel kleiner als sonst, denn es steht eine Begegnung mit einem wahren Riesen bevor.

5.6.2 Zweiter Akt – Rites de Passage

Mit einer Großaufnahme wird dem Zuschauer das Tor präsentiert, dass die Welt der Menschen von der Welt Kongs trennt. Es füllt die gesamte Leinwand, dem Publikum ist klar, dass es weder einen Weg zurück noch daran vorbei gibt – die Pforte zum Abenteuer ist da, übermächtig, und verlangt geöffnet zu werden. Den Abenteurern steht noch ein weiter Weg der Prüfungen bevor.

Ann wird zum ‚Altar' geführt. Es besteht aus zwei Totempfählen, an denen ihre Hände befestigt werden. Danach wird das Tor hinter ihr wieder verschlossen. Die Insulaner wollen ihren Schutz gegen das Monster nicht aufgeben. Ein riesiger Gong wird geschlagen, der Kong signalisieren soll, dass sein ‚Festmahl' bereitsteht. Und Kong folgt dem Ruf. Zum ersten Mal erblicken wir das Monster, wie es hinter den Bäumen hervorbricht, mit gefletschten weißen Zähnen. Endlich löst sich die Spannung, die den ganzen Film über aufgebaut worden ist, endlich sehen wir das Monster. Und es ist wahrhaft gigantisch, insbesondere im Vergleich zur zierlichen, blonden Ann. Und er sieht sie.

Für Kong ist dies die Begegnung mit der Göttin. Die Göttin ist der Inbegriff aller Schönheit, sie inkarniert alle Frauenfiguren, die das Leben eines Mannes begleiten – die Mutter, die Schwester, die Geliebte oder die Braut. Den Segen der Liebe zu gewinnen stellt eine entscheidende Prüfung für den Helden dar:

> Was immer in der Welt gelockt, was immer Freude versprochen hat, war ein Hinweis auf ihre Existenz, sei's in der Tiefe des Schlafes, sei's in den Städten und Wäldern der Erde. Denn sie ist die Inkarnation des Versprechens der Vollkommenheit, die Gewissheit der Seele, daß sie am Schluß ihres Exils in einer Welt kreatürlicher Unvollkommenheit wieder die verlorene Seligkeit schmecken wird (…).[164]

Sie ist aber auch die Unerreichbare, ein Symbol verbotenen Begehrens. Ann wehrt sich aus Leibeskräften, sie windet sich in ihren Fesseln, aber wir wissen, es gibt kein Entkommen – weder für sie noch für das Publikum, denn der furchtbar-charismatische Riesengorilla hat die Zuschauer bereits in seinen Bann gezogen.

---

[163] Gehrmann, 2006, S.38
[164] Campbell, 1999, S.108

An dieser Stelle gibt es wieder einen Umbruch in der Tradition der angewendeten Kameraeinstellungen: Speziell für King Kong – und bis zum Schluss nur für ihn – verwendet der Regisseur Extreme Close-Ups. Sein Gesicht, insbesondere Nasen- und Augenpartie, werden in bildfüllenden Großaufnahmen gezeigt.[165] Er befreit die schreiende Ann sanft und behutsam von ihren Fesseln und trägt sie davon.

5.6.2.1 The Lost World - Jenseits von Raum und Zeit

Auf dem Schiff hat man inzwischen bemerkt, dass Ann verschwunden ist und sich auf die Suche gemacht, doch leider zu spät. So begibt sich die Crew, allen voran Jack Driscoll, auf die Fährte des Riesenaffen. Die – im wahrsten Sinne des Wortes – monströsen Fußabdrücke, die man im Schlamm findet, verheißen nichts Gutes. Dabei ist King Kong nicht die einzige Gefahr, die auf der Insel lauert. Es wimmelt nur so von prähistorischen Urwesen, die ihren Tribut fordern.

Abb.20: King Kong im Kampf mit einem prähistorischen Saurier

Diese Welt ist vollkommen surreal, wie aus einem Albtraum entsprungen, oder eine Art bizarre Unterwelt mit ihren Kreaturen, die archaische Urängste heraufbeschwören. Es ist nicht verwunderlich, dass der Saurier ein beliebtes Motiv im Horrorfilm ist:

[165] siehe Kapitel 5.5.1.2

> Im Archetyp des Drachens verweist dieses Urwesen einmal mehr auf die kollektiven Urerinnerungen der Menschen, die so viel tiefer gehen als die eigentliche Menschenwelt. Mit der Anleihe an den biblischen Drachen, der als Verkörperung des Teuflischen von dem Erzengel Michael überwunden wird, beziehungsweise an das Seeungeheuer Leviathan, das sich gegen Gott auflehnt und besiegt werden muß, steigen die Einwanderer unweigerlich zu märchenhaften Drachentötern oder Vertretern des Guten auf, die sich als ‚gebändigte Geistes- und Körperkraft' dem vorzeitlichen Chaos entgegenstellen.[166]

So müssen einige der Seemänner ihr Leben an die Saurier lassen, noch bevor sie King Kong aufspüren können. Und als sie ihn finden, bringt es ihnen auch kein Glück. Er schüttelt die Männer von einem Baumstamm über einer Schlucht, als ob sie Ameisen auf einem Grashalm wären. Aber Jack Driscoll lässt sich nicht so leicht abschütteln. Er ist zu wendig für Kong, schafft es sogar von seinem Versteck aus, aus dem der Affe ihn rauspuhlen möchte, ihm mit seinem Messer in den Finger zu schneiden. Kong hat aber keine Zeit sich zu rächen, da er von einem Anns abgelenkt wird. Inzwischen ganz ihr Beschützer, eilt er herbei und findet einen Saurier vor, der sich an ihr vergreifen möchte. In einem Kampf der Titanen wird der Saurier besiegt und Ann einmal mehr sanft erlöst, diesmal von einem Baumstumpf, unter dem sie eingeklemmt ist. Nachdem er fast nebenbei ein weiteres, schlangenartiges Untier tötet und so seinen Status als Sieger endgültig besiegelt, bringt er Ann zu einem erhöhten Plateau und setzt sie dort ab.

> A moment of taking posession follows the death-and-rebirth crisis in *King Kong*. A transformation had occurred in the monster ape during the Approach phase. King Kong shifted from being Fay Wray's abductor to being her protector, fighting off a tyrannosaur on the way to his Inmost Cave. By the time he reaches the Supreme Ordeal, defending her in a battle to the death with a giant serpent, he has become a full-fledged hero. Now he takes posession of his Reward. Like any good hero, he gets the girl.[167]

Er beginnt, sie mit kindlicher Neugier zu untersuchen und ihr die Kleider abzupflücken, sie sieht wie ein Spielzeug aus in seiner Hand. Diese ‚Liebesszene' ist die Belohnung für seinen Mut.[168] Gerade als er sich seine Braut näher kennenlernen möchte, erfolgt ein neuerlicher Angriff durch ein Urgeschöpf, im Zuge dessen es Ann mit Hilfe Jack

[166] Gehrmann, 2006, S.47
[167] Vogler, 2007, S.178
[168] siehe Kapitel 5.5.1.1

Driscolls gelingt zu fliehen. Kongs Zustand kann als ‘Krise des Herzens’ bezeichnet werden:

> The Ordeal can be a crisis of the heart. In a story of romance it might be the moment of greatest intimacy, something we all desire and yet fear. Perhaps what’s dying here is a hero’s defensiveness. In another story it might be a dark moment in the romance when the hero experiences betrayal or the apparent death of the relationship.[169]

Genau das ist passiert, King Kong hat seine Abwehr durch seine Zuneigung zu Ann – einmal mehr verkörpert sie die Frau als Verführerin, diesmal für Kong – aufgegeben und ist durch die Schwellenüberschreitung, die er begeht, als er die Mauer ins Dorf und so in die Welt der Menschen übertritt, nun schutzlos ausgeliefert in einem ihm fremden Terrain. Während seines grausamen Amoklaufs unter den Eingeborenen wird er von Denham durch eine Gasbombe erlegt und als Attraktion soll nach New York gebracht werden. Kongs Apotheose – die Erhebung eines Menschen zu einem Gott – nimmt den umgekehrten Weg. Er wird von seinem Thron gestürzt und in Ketten gelegt.

King Kong hat seine endgültige Segnung, das ‚Elixier’, das er ausgezogen was zu finden, nicht bekommen – obwohl er mit allen Kräften darum gekämpft hat, denn er weiß um den Wert, den es hat: „*An elixir can also be a medicine that heals every ill, a magical substance that restores life. (...) The hero is often required to steal the elixir. It is the secret of life and death and much too valuable to be given up lightly.*”[170] Denham dagegen wird mit einer Trophäe heimkehren. Ann hat ihre *rite de passage* mit Bravour gemeistert, und Jack – Jack kriegt das Mädchen.

5.6.3 Dritter Akt – Rückkehr in den Großstadtdschungel

KING KONG – EIGHTH WONDER OF THE WORLD – so die Inschrift über dem Kino, in dem Denham zur Abwechslung zu seinen Dschungelfilmen diesmal ein leibhaftiges Exemplar vorstellen möchte. Ann ist auch da, fühlt sich aber nicht so wohl bei dem Gedanken, Kong wieder zu begegnen. Sie wirkt inzwischen recht damenhaft im Gegensatz zu ihrer bisherigen Kostümierung. Jack Driscoll trägt zum ersten Mal in seinem Leben einen Smoking, wie er betont, der Kragen scheint sich eng anzufühlen. Er

[169] Vogler, 2007, S.166

hat sich offenbar noch nicht so recht daran gewohnt, ‚domestiziert' worden zu sein. Denham ist ganz in seinem Element – er hat bereits 10.000$ eingenommen und nichts kann seine Freude trüben. Die Fotographen sind hingegen etwas nervös, sie befürchten, dass sich der Affe loseisen könnte.

Die Presse möchte natürlich die Geschichte erfahren, und nachdem die Heldenrolle zunächst Driscoll und dann Denham zugeschanzt worden ist, kommen alle überein, dass es im Grunde Ann war, die Kong zu Fall gebracht hat. „*Das Weib und die Bestie*", wie einer der Fotografen sogleich ausspricht, ist immer noch die beste Schlagzeile von allen. Denham ist sehr stolz auf diesen Mythos, den diesmal er kreiert hat: „*Genau das! Das ist die Geschichte! Das Weib und die Bestie. Kong wäre geblieben wo er war, doch er ist der Schönheit verfallen, genau so ist es gewesen.*" Im Hintergrund hört man Kong plötzlich schnauben. Ann wird nervös, aber Denham beruhigt sie: „*Ganz ruhig... er ist doch viel zahmer geworden als damals!*" Da könnte er sich diesmal allerdings täuschen. Denham stellt Kong vor mit Worten, die im englischen Original bereits legendär und oft zitiert worden sind:

> *"And now, ladies and gentlemen, before I tell you any more, I'm going to show you the greatest thing your eyes have ever beheld. He was a king and a god in the world he knew, but now he comes to civilization merely a captive - a show to gratify your curiosity. Ladies and gentlemen, look at Kong, the Eighth Wonder of the World!"*

Ann Darrow hingegen stellt er vor als: „*The bravest girl I've ever known...*"

King Kong ist angebunden, mit Ketten aus Titan wie es heißt, und bietet ein Spiegelbild von Ann, als sie ihm an Pfähle geschnürt als Opfer dargebracht werden sollte. Das Blitzlichtgewitter der Fotografen macht ihn nervös, er denkt, dass sie Ann etwas antun wollen. Und doch kommen diese wie eine Rettung von außen und rütteln den Riesen auf aus seiner unnatürlichen Lethargie, erinnern ihn daran, wer er eigentlich ist. Er reißt sich von seinen Ketten los und beginnt seine magische Flucht. Er kann Ann aber im Getümmel nicht finden, also beginnt er erneut einen blutigen Feldzug, diesmal unter den Bewohnern der Großstadtinsel New York.

---

[170] ebenda, S.179

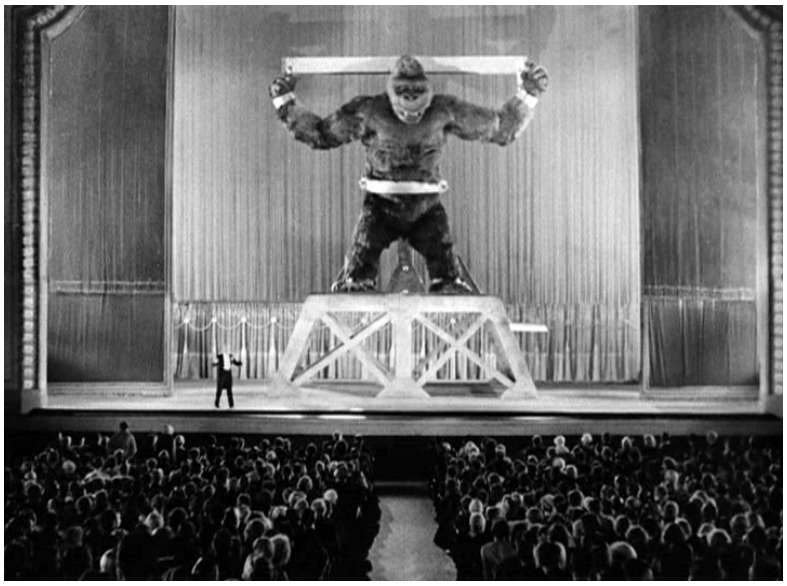

Abb.21: King Kong angebunden im Broadway Theatre

Als Kong seine Braut findet, liegt sie auf einem weißen Bett, in einem weißen Kleid, mit offenen Haaren, vielleicht etwas wilder als sonst, und erinnert wieder an das Mädchen, das auf dem Deck des Schiffes geübt hat zu Schreien. Und sie schreit auch jetzt, als Kong seine Hand durchs Fenster steckt und sie rausholt, wo sie in seine Pranke geklemmt über den Lichtern des New Yorker Nachtlebens schwebt, fast wie ein Engel. Er trägt sie auf die Spitze des Empite State Buildings, den höchsten Punkt der Stadt, wo er sich über alles Irdische erheben kann und die Rückkehr über die Schwelle zum Göttlichen hin versucht. Doch das will ihm nicht gelingen, denn nun ist er Herr der zwei Welten, der menschlichen und der göttlichen zugleich, und doch nirgends mehr daheim. Seine Freiheit zum Leben liegt einzig in der Ewigkeit. Und erlangt er, als die Flugzeuge auf ihn zu schießen beginnen, auch endlich sein Elixier – doch seines ist das Elixier der Tragödie:

> In the tragic mode, heroes die or are defeated, brought down by their tragic flaws. Yet there is learning and an Elixir brought back from the experience. Who learns? The audience, for they see the errors of the tragic hero and the consequences of error. They learn, if they are wise, what mistakes to avoid, and this is the Elixir that they bring away from the experience.[171]

Zum ersten Mal bemerkt man so etwas wie Reue bei Denham, als er auf den gestürzten Kong herunterblickt. Er weiß, dass es nicht die Flugzeuge waren, die ihn getötet haben: „*It was Beauty killed the Beast!*“

[171] ebenda, S.222

5.7. Interpretation der Analyse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Filmanalyse in Hinblick auf die Hypothese der Arbeit sowie die vorangestellten Forschungsfragen zusammenfassend dargelegt. Die Fragen nach der mythologischen Struktur des Films sowie nach seinem zeitgeschichtlichen Bezug, der bewusst kommunizierten Aussage und ihrer Instrumentalisierung zu Propagandazwecken sollen beantwortet werden.

5.7.1 Myth-making und Propaganda im Film

King Kong steht eindeutig im Zeichen der Zeit, in der er spielt. Trotz der fremdartigen Umgebung und des prähistorischen Settings von Skull Island im zweiten Akt hat der Film einen historisch aktuellen Bezug zur amerikanischen Ära der großen Depression der 1930er Jahre.

Dies wird bereits in der ersten Szene angedeutet, als der zielstrebige, durch nichts in seinen Vorhaben zu beirrende Charakter des Filmregisseurs Carl Denham beschrieben wird. Eine solche Einstellung zu propagieren ist ein effektives Mittel zur Stärkung der Moral in Krisensituationen. Dabei handelt es sich wohl um eine zeitlose Taktik, betrachtet man die Tatsache, dass im Jahre 2008 der Wahlkampfslogan des amtierenden US-Präsidenten Barack Obama – „Yes We Can!“ – eine gleichbedeutende Botschaft vermitteln sollte und im Rahmen einer globalen Wirtschaftskrise auf besonders fruchtbaren Boden gefallen ist. So spiegelt auch Denhams Haltung Optimismus, Initiative und Kampfgeist wieder und trifft so eine klare Aussage und den Nerv der Zeit. Denn bereits der damalige US-Präsident Franklin D. Roosevelt ließ es sich nicht nehmen, der großen Depression noch vor den praktischen Maßnahmen des ‚New Deal’ bei einer Amtsantrittsrede im März 1933[172] zu allererst mit einem Aufruf zu Hoffnung, Mut und Entschlossenheit entgegenzutreten, indem er den oft zitierten Ausspruch prägte: „The only thing we have to fear is fear itself.“

[172] http://www.americanrhetoric.com/speeches/fdrfirstinaugural.html

Einer so überschwänglichen Motivation entgegengestellt war allerdings die tatsächliche Lage des Landes. Diese manifestiert sich in jener Szene, in der die weibliche Hauptdarstellerin Ann Darrow ins Geschehen eingeführt wird. Noch bevor man ihr Gesicht sehen kann und sie als Individuum an Charakter gewinnt, ist sie lediglich eine anonyme Gestalt, die gerade dabei ist, einen Apfel zu stehlen. Damit steht sie stellvertretend für die Masse von tausenden hungernden Arbeitslosen, hervorgebracht durch die Wirtschaftskrise, denen kein anderer Ausweg mehr bleibt, als sich dem ‚Sündenfall' des Diebstahls und der – später latent angedeuteten – Prostitution[173] zu ergeben. Damit ist eine sympathische Identifikationsfigur geschaffen, mit deren Hilfe die Zuschauer einen Bezug zwischen der Erzählung auf der Leinwand und ihrer eigenen Geschichte herstellen können.

Die körperlich nicht greifbare Bedrohung durch Not und Schrecken der großen Depression, die Amerika damals durchlebte, findet eine breite Projektionsfläche in der kolossartigen Figur des King Kong. Er steht für sämtliche Urängste, die in jedem beliebigen, die Existenz gefährdenden Szenario aufkommen. Er bedroht das Leben der Männer und die Ehre der Frauen. Als Vorboten der unkontrollierbaren da ‚regellosen' Naturgewalt treten zunächst die einheimischen Bewohner der Totenkopfinsel auf. Ihre vermeintlich primitiven Rituale – die kurzerhand als ‚*heidnischer Unsinn*' abgetan werden – sind ein Abbild des ängstlichen Aberglaubens, vor dem gewarnt werden soll. So werden die Eingeborenen, die sich vor dem Monster verbeugen und es füttern anstatt es zu bekämpfen, als Strafe für ihre Feigheit gnadenlos in Großaufnahme von dem Riesen gefressen, zertrampelt und samt ihrem Dorf vernichtet, während im Gegensatz dazu durch den Mut der weißen Männer und die aus der Zivilisation mitgebrachte Gasbombe das Untier bezwungen werden kann.

Das Spiel mit der Symbolik zieht sich durch den gesamten Streifen und gipfelt schließlich in der finalen Szene, in der King Kong mit seinem Objekt der Begierde, der ‚weißen Frau', Sinnbild für Ehre, Unschuld und gleichsam Besitz, die Spitze des Empire State Buildings besteigt. Gerade erst im Jahre 1931 erbaut, ist es als das damals höchste Gebäude der Welt ein Machtsymbol der Superlative, eine Manifestation der Werte, die das Land wieder aus seiner Misere erheben sollen. Dieses Monument für Tatkraft, Aufschwung, Fortschritt und Technologie findet einen Gleichklang im Echo

[173] vgl. Vertlieb, 2005, S.75

der Flugzeuge, die den Gorilla umkreisen, der sich darauf niedergelassen hat und sämtliche Errungenschaften des modernen Mannes für sich zu beanspruchen scheint. Doch sein Kampf ist aussichtslos, und es ist ein tiefer Fall, der diejenigen erwartet, die sich gegen die Überlegenheit der Zivilisation stellen, denn sie ist die Zukunft der Menschheit.

Die Macht der Zivilisation – das super-ego im Sinne Freuds[174] – wird hier als unbesiegbar dargestellt und zum Mythos heraufstilisiert. In einer Ära der Hilflosigkeit wird sie als omnipotentes Wundermittel, als das heilige Elixier angepriesen, das die Leiden des Volkes lindern soll, legitimiert als solches durch die Vernichtung eines gemeinsamen Feindbildes. So scheint es nicht verwunderlich – wenn auch etwas kurios – dass *King Kong* als Lieblingsfilm von Adolf Hitler genannt wird.[175] Die Vorstellung, dass die archetypische Verkörperung einer minderen Spezies als Sündenbock abgestempelt und als Verantwortlicher für die Mißstände eines ganzen Landes hingerichtet wird, ist Fiktion, die im übertragenen Sinne seine schockierende Realität in der Geschichte gefunden hat. Paradoxerweise wird es zu diesem Zeitpunkt nicht lange dauern, bis Hitler selbst als das Monster gilt, das die ‚zivilisierte Welt' zu vernichten hat. Auch diese Schlacht wird ideologisch durch die modernen Medien unterstützt, unter anderem durch den über-menschlichen Comichelden ‚Superman', der bereits 1940 zudiensten war, während einer seiner Abenteuer kurzerhand den zweiten Weltkrieg zu beenden.[176]

Ob es die Kunst ist, die das Leben imitiert, oder ob es genau umgekehrt geschieht, ist schwer zu definieren. Nachweisbar ist allerdings die Wechselwirkung, die zwischen Medium und Geschichte besteht. So kann anhand der Analyse verifiziert werden, dass durch die Anpassung eines mythologischen Schemas an den jeweiligen soziokulturellen Kontext eine Identifikation und emotionale Anteilnahme des Publikums erreicht und die Aussage des Films zum Zweck der Propaganda und Meinungsbildung instrumentalisiert werden kann.

[174] vgl.Miller, 2005, S.93
[175] vgl. DeBrandt, 2005, 49f.
[176] http://ia351441.us.archive.org/1/items/HowSupermanWouldEndTheWar/look.pdf

5.7.2 Der Einsatz von archetypischen Charakteren

Das Thema ‚*Die Schöne und das Biest*' ist bereits nach seiner Vorlage, der Geschichte von *Amor und Psyche*, als eine mythologische Erzählung definiert. Die Charaktere werden im Rahmen der Analyse sowohl als individuelle Archetypen vorgestellt, als auch in ihrer Beziehung zueinander untersucht. Zudem wird die Entwicklung skizziert, die die einzelnen Figuren durchlaufen.

King Kong als Schatten, als die dunkle Seite nicht nur von seinem weiblichen Gegenpart, sondern auch des einzelnen Zuschauers wie auch der gesamten Gesellschaft, durchwandert im Rahmen des Films eine Evolution vom Tier, das als Gott verehrt wird, zu einer Figur, die allzu sehr an die Schwächen eines Menschen gebunden ist, um als göttliche Gestalt zu enden, die als Tier getötet wird. In diesem Kampf mit dem ureigenen Spiegelbild der menschlichen Persönlichkeit und den gefürchteten Neigungen, die im Verborgenen liegen, wendet sich das Publikum sowohl in seiner Angst und Abneigung, als auch in seinem Mitgefühl dem Riesen gegenüber im Grunde immer an sich selbst. Die drei Phasen, die King Kong durchlebt – vom kindlich Unwissenden über den Liebenden bis hin zum erlösten Tier – laufen Parallel zur Metamorphose des Biests in der klassischen Erzählung.

Als Anima erfüllt die Figur der Ann Darrow ihre Rolle als ambivalentes Wesen, Jungfrau und Mutter zugleich. Auch sie zieht, wie die Schöne, aus in ein Abenteuer, wird im Grunde von den männlichen Figuren in der Erzählung fast bis zur Willenlosigkeit instrumentalisiert, stellt zugleich aber die vielleicht machtvollste Persönlichkeit in der gesamten Geschichte dar. Von dem Moment, wo sie die Handlung betritt, ist sie der Katalysator für nahezu jede Dynamik, die fortan stattfindet. Als Unschuld und Verführerin zugleich pendelt sie permanent zwischen der Opfer- und Täterrolle hin und her. Ein Happy-End als Braut des Biestes, das zum Prinzen geworden ist, ist ihr allerdings nicht vergönnt. Da ihr ‚Bräutigam' seine Erlösung im Tod findet und das Ende dieses Tieres ihn selbstverständlich nicht in eine lebendige, menschliche Gestalt verwandelt, bleibt sie lediglich die symbolische, transzendentale Braut, die sie im Grunde den gesamten Film über bereits war.

Jack Driscoll erfüllt ebenfalls den Anspruch, der an ihn als negativen Animus gestellt wird. Er ist bemüht, Ann von jeder Entwicklung, die außerhalb ihrer bekannten Realität liegt, fernzuhalten. Zum Schluss landet er jedoch, von Ann subtil dorthin gelotst, selbst in der domestizierten Isolation, die er zuvor eigenhändig für sie kreiert hatte. Carl Denham hingegen bleibt seiner Rolle – um nicht zu sagen seinem Ruf – als Trickster durchgehend treu. Immer verwegen, immer kompromisslos, der ewige Unruhestifter. Nur im allerletzten Moment ist ein Anflug von bedauern an ihm zu bemerken. Als King Kong nach seinem Fall vom Empire State Building leblos am Boden liegt, meint ein Polizist: „*Well, Denham, the airplanes got him.*“ Woraufhin dieser meint: „*Oh, no, it wasn't the airplanes...*“[177]

„*It was Beauty killed the Beast.*” – Auf den ersten Blick und vor allem in der emotionalen Stimmung, die in der Schlußszene des Films vorherrscht, mutet diese Aussage unheimlich romantisch an. Man kann interpretieren, dass die Schönheit einer Frau, beziehungsweise die Liebe zu ihr, eine solche Himmelsmacht verkörpert, dass sogar ein ‚dummes Tier' versteht, dass sie es wert ist dafür zu sterben. Tatsächlich versteckt sich aber eine weniger charmante Warnung hinter diesem Kommentar:

> Some conflicts seemed as black and white as the films of the time... and despite setting box office records and winning worldwide acclaim, *King Kong*'s underlying theme boils down to an equally simple, sexist message: Man's strength comes from his killer instincts. Woman – represented by Beauty – saps that strength, inevitably leading to Man's destruction.[178]

Jungs Schriften zur Theorie der Archetypen und des kollektiven Unbewussten, ebenso wie die Ausführungen seiner Mitarbeiter, gestalten sich teilweise – so faszinierend sie auch sein mögen und sich erstaunlich oft als haltbar erweisen – insbesondere nach heutigen Maßstäben nahezu haarsträubend rassistisch und sexistisch. Um ein Anschauungsbeispiel zu liefern, sei folgende Passage zitiert:

> Dem Wesen der Frau liegt das Irrationale näher, so dass sie sich neuen Inspirationen des Unbewussten besser öffnen können, und gerade die Tatsache, dass Frauen primär weniger am öffentlichen Leben teilnehmen, macht es ihnen möglich, dass ihr Animus als „verborgener Prinz“ im Dunkel des privaten Lebens Gutes erwirken kann.[179]

---

[177] www.imdb.com/title/tt0024216/quotes
[178] Debrandt, 2005, S.49f.
[179] Franz, 1968, S.195

Dennoch entsprechen diese Klischees nur allzu oft archaischen Mustern, die in den Köpfen der Menschen manifestiert sind. Bis heute haben diese Bilder eine große Macht und hinterlassen tiefe Eindrücke bei den Betrachtern. Dementsprechend oft werden sie bis heute instrumentalisiert. Die Modefotografin Annie Leibovitz zum Beispiel ist bekannt dafür, imposante, ästhetisch höchst anspruchsvolle Fotos nach historischen Vorlagen nachzustellen. Dabei scheut sie sich nicht, auch moralisch bedenkliche Motive zu wählen und so zu schockieren. Dennoch kann man sich der Faszination dieser Werke kaum entziehen, was den starken Einfluss von Archetypen auf die Wahrnehmung der Menschen deutlich macht. Das übergeordnete Motiv von der Schönen und dem Biest verarbeitete sie 2008 in der Aprilausgabe der Modezeitschrift *Vogue* in einer besonders provokativen Inszenierung des Themas ‚King Kong und die weiße Frau'.

Abb.22: James LeBron & Gisele Bündchen, Vogue 03/2008

Die Fotoreihe zeigt Bilder des Basketballspielers James LeBron und des Model Gisele Bündchen, die den Afroamerikaner teilweise in Posen des ‚Wilden' neben seiner hellhäutigen Partnerin auftreten lassen. Insbesondere das Cover[180] hat bei vielen Menschen rassistische Assoziationen und in Folge große Proteste[181] und Diskussionen hervorgerufen. Der Diskurs über die moralische Fragwürdigkeit der kraftvollen Darstellungen und eine differenzierte Reflexion ist wohl allgemein die beste Art, mit den übermächtigen Bildern der Archetypen umzugehen. Denn es ist nicht anzunehmen, dass sie aus der Verwendung genommen werden – dazu ist ihre Wirkung viel zu stark.

In Bezug auf die Hypothese der Arbeit kann bestätigt werden, dass ein Zusammenhang zwischen den Protagonisten im Film und klassischen mythologischen Strukturen besteht. Darüber hinaus weisen die agierenden Figuren archetypische Charaktermerkmale auf und bieten dem Zuschauer durch Adaption an einen aktuellen Kontext eine Vorlage zur Identifikation.

5.7.3 Der Kreislauf der mythologischen Heldenreise

Die Erzählstruktur in *King Kong* stimmt mit der eines klassischen Monomythos nach Joseph Campbell, wie sie als Ausgangspunkt für diese Arbeit definiert worden war, nicht nur entlang der entscheidenden Eckpfeiler, sondern darüber hinaus auch in den Details nahezu punktgenau überein. Daher kann auch dieser Aspekt der Hypothese bestätigt werden.

Der zyklische Charakter der klassischen Heldenreise wird in diesem Film sehr deutlich hervorgehoben. Er zeigt sich unter anderem im Wechsel der vier Jahreszeiten, die die Protagonisten von ihrer Abreise aus der Großstadt New York über die diversen Initiationsriten, die sie im prähistorischen Dschungel der Totenkopfinsel bestehen müssen, bis hin zu ihrer Rückkehr zu dem Ort, wo alles begann, begleiten. Zum Schluss befinden sich die Charaktere wieder an derselben Stelle, von der sie ausgezogen waren, doch sie sind nicht mehr dieselben. Sie haben ihre Abenteuer bestanden, ihre Lektionen gelernt und, am allerwichtigsten – das Elixier von der Ferne mitgebracht. Sie sind in die

[180] siehe Anhang: Annie Leibovitz – Vogue, April 2008

[181] vgl. http://today.msnbc.msn.com/id/21134540/vp/23163027#23807043

dunklen Tiefen ihres Selbst abgetaucht und haben die personifizierte Urangst aus ihrem Versteck gezerrt und ans Tageslicht befördert, wo sie ungeschützt war und besiegt werden konnte.

Dieser Mythos handelt demnach von der Überwindung kollektiver Ängste durch die Nutzung der vorhandenen Ressourcen. So bestand der Sinn der Heldenreise nicht darin, eine Heilung von außen mitzubringen – das Elixier ist lediglich die Erkenntnis, sich auf der Suche nach Gott auf die erlösende Kraft der menschlichen Zivilisation und die Werte, die sie mit sich bringt, zu besinnen und sich voller Vertrauen auf das zu stützen, was man hat und das Beste daraus zu machen. Einige Jahre später, 1939, wird Dorothy Gale nach ihrer wundersamen Reise durch das Land des ‚Zauberers von Oz', wo sie jenseits des Regenbogens die ewige Glückseligkeit zu finden gehofft hatte, zu einer sehr ähnlichen Erkenntnis gelangen:

> If I ever go looking for my heart's desire again, I won't look any further than my own back yard. Because if it isn't there, I never really lost it to begin with! Is that right?[182]

6. Resumé und Ausblick

Der Film ist ein ideales Medium, um eine kalkulierte Aussage zwischen den Bildern zu kommunizieren. Dies kann auf mehr oder minder subtile Weise vor sich gehen, die Bandbreite reicht von plakativ eindeutigen bis zu unterschwelligen Botschaften. Durch die Anwendung mythologischer Strukturen werden die Inhalte emotionalisiert und in Folge verstärkt aufgenommen. Das Instrument der Propaganda ist moralisch jedoch keineswegs unbedenklich. Ist eine Idee oder Ideologie einmal erfolgreich zum Mythos hinauf stilisiert worden, gestaltet es sich immens schwierig, das Image das sich im Bewusstsein der Rezipienten manifestiert hat wieder zu dekonstruieren.

[182] http://www.imdb.com/title/tt0032138/quotes

Wie jedes Werkzeug, kann auch dieses machtvolle Utensil auf kreative, schaffende Art zur Bildung und Inspiration des Publikums, aber ebenso zu destruktiven Zwecken genutzt werden. Umso wichtiger sind eine gewissenhafte Beobachtung, eine stets kritische Auseinandersetzung und der kontinuierliche Diskurs über die medialen Inhalte, denen wir ausgesetzt sind. Dabei darf man sich von einem vermeintlich harmlosen Etikett nicht täuschen lassen – was als ‚Entertainment' betitelt ist, transportiert dennoch eine Botschaft und trägt zur kollektiven Meinungsbildung bei. Insbesondere durch die leicht verdauliche Form, in der sich die meisten Filme und Unterhaltungssendungen präsentieren, wie auch die quantitativ hohe Zahl an Zuschauern, von denen sie konsumiert werden, erzielen sie eine beachtenswerte Reichweite und Wirkung.

Der Gebrauch von mythologischen Strukturen im Film und seine Anwendung zu Propagandazwecken in einem historischen und soziokulturellen Kontext konnte in dieser Arbeit methodisch nachgewiesen werden. Damit ist ein Grundstein gelegt, um den Themenkomplex über die reine Existenz des Schemas und seine konkrete Anwendung im analysierten Film hinaus zu untersuchen. Ein Aspekt wäre ein Fokus auf die Konstruktion des Helden und die Schaffung eines Feinbildes in der Kriegspropaganda. Der Theorieteil der vorliegenden Arbeit kann entsprechend ergänzt und erweitert werden, ebenso muss sich die Analyse nicht nur auf Filme beschränken. Insbesondere die Plakatkunst der Weltkriege I & II – sowohl auf deutscher als auch auf amerikanischer Seite – bieten ein breites Repertoire an Untersuchungsmaterial.

Die Frage nach entsprechenden Bewegungen in der Medienlandschaft in Zeiten, in denen das nationale Bewusstsein gestärkt werden soll, verliert nie an Aktualität. Die Herausforderung dürfte eher darin bestehen, neue Erkenntnisse über den vorhandenen Wissensstand der Forschung hinaus zu gewinnen. Eine mögliche Antwort auf diese Problemstellung bietet das neue Medium des Internet. In seinem Präsidentschaftswahlkampf im Jahr 2008 war der US-Präsident Barack Obama ein Vorreiter in der intensiven Nutzung dieses Kommunikationsmittels, um potenzielle Wähler zu kontaktieren. Social-Networking Plattformen wie zum Beispiel Facebook bieten eine beliebte Spielwiese für derartige Aktionen. Besonders junge Wähler, die unter anderen Umständen nicht so leicht zu erreichen sind, werden hier auf Augenhöhe angesprochen und zur Initiative animiert.

Diesem Beispiel folgte auch der iranische Präsidentschaftskandidat Mir-Hossein Mousavi in seinen Vorbereitungen zur Wahl im Juni 2009. Als nach seiner Niederlage gegen Mahmoud Ahmadinejad der Verdacht auf Wahlbetrug geäußert wurde, folgten friedliche Demonstrationen von großen Teilen der Bevölkerung, die jedoch blutig niedergeschlagen wurden. Nachdem die ausländische Presse des Landes verwiesen worden war, setzte sich der Nachrichtenfluss auf einer überraschenden Ebene fort: Von Privatpersonen vornehmlich mit Handykameras gefilmte Dokumente der Unruhen wurden auf der Videoplattform YouTube der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Über Facebook und die Mikro-Blog Einrichtung Twitter fand sich eine weltweite Community von – direkt wie auch indirekt – Betroffenen zusammen, um die Bewegung zu unterstützen. Diese Art der dezentralisierten Berichterstattung, deren Produkte schließlich als Quelle für die konventionellen Abendnachrichten dienten, eröffnet vollkommen neue Perspektiven.

Die Frage nach der Rolle der sozialen Plattformen im Internet für die Zukunft des politischen Journalismus wie auch der Öffentlichkeitsarbeit – sei es im Rahmen eines Wahlkampfes oder als Sprachrohr einer unterdrückten Protestbewegung – ist ebenfalls ein reizvoller Untersuchungsgegenstand. Ein erweitertes Ziel in diesem Zusammenhang ist die klare Definition der inzwischen fließenden Grenzen des professionellen Journalismus. Die Betonung liegt jedoch stets auf dem Prozess der Meinungsbildung und der Mythenkonstruktion. Unabhängig vom Medium, durch das die Aussage vermittelt wird, des historischen und kulturellen Kontextes sowie der agierenden Partei, findet die Ausführung in einer jeweils den Rahmenbedingungen angepassten Variation entlang der bekannten und bewährten Grundstrukturen statt.

QUELLENVERZEICHNIS

Filmographie

King Kong (1933)

Regie: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper
Produktion: Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper, David O. Selznick
Drehbuch: James A. Creelman, Ruth Rose
Kamera: Edward Linden, J.O. Taylor, Vernon L. Walker, Kenneth Peach
Musik: Max Steiner
Darsteller: Fay Wray (Ann Darrow), Bruce Cabot (John „Jack“ Driscoll),
Robert Armstrong (Carl Denham),Frank Reicher (Capt. Englehorn)

King Kong (1976)

Regie: John Guillermin
Produktion: Dino De Laurentiis
Drehbuch: James A. Creelman, Ruth Rose
Kamera: Richard H. Kline
Musik: John Barry
Darsteller: Jessica Lange (Dwan), Jeff Bridget (Jack Prescott),
Charles Grodin (Fred Wilson), John Randolph (Captain Ross)

King Kong (2005)

Regie: Peter Jackson
Produktion: Jan Blenkin, Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Fran Walsh
Drehbuch: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson
Kamera: Andrew Lesnie
Musik: James Newton Howard
Darsteller: Naomi Watts (Ann Darrow), Adrien Brody (Jack Driscoll),
Jack Black (Carl Denham), Thomas Kretschmann (Capt. Englehorn)

La Belle et la Bête (1946)

Regie: Jean Cocteau
Produktion: André Paulvé
Drehbuch: Jean Cocteau, Marie Leprince de Beaumont
Kamera: Henri Alekan
Musik: Georges Auric
Darsteller: Josette Day (Belle), Jean Marais (La Bête)

Literaturnachweis

ABRAMS, Jeremiah / ZWEIG, Connie (Hg.): Meeting the Shadow. The Hidden Power of the Dark Side of Human Nature. Tarcher Jeremy Publications, New York, 1991

ACCARDO, Pasquale: The Metamorphosis of Apuleius. Cupid and Psyche, Beauty and the Beast, King Kong. Fairleigh Dickinson University Press, New Jersey, 2002

BARNER, Wilfried / DETKEN, Anke / WESCHE, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003

BARTHES, Roland: Mythen des Alltags. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1964

BETHKE, Bruce: King Kong 2005. In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S.37-47

BLUMENBERG, Hans: Arbeit am Mythos. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.191-218

BRIN, David: The Ape in the Mirror: In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S.1-9

CAMPBELL, Joseph: Der Heros in Tausend Gestalten. Insel Verlag, Frankfurt/Main, 1999

CAMPBELL, Joseph: The Power of Myth. Anchor Books, New York, 1991

CARROLL, Noel: King Kong: Ape and Essence. In: Carroll, Noel: Interpreting the Moving Image. Cambridge University Press, 1998, S.118-142

CASSIRER, Ernst: Der Mythus des Staates. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.35-55

CIXOUS, Hélène: Die Fiktion und ihre Geister. Eine Lektüre von Freuds ‚Das Unheimliche'. In: Herding, Klaus / Gehrig, Gerlinde (Hg.): Orte des Unheimlichen. Die Faszination verborgenen Grauens in Literatur und bildender Kunst. Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co KG, Göttingen, 2006, S.37-59

DeBRANDT, Don: Three Acts of the Beast. In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S. 49-57

DUNKER, Achim: "Die chinesische Sonne scheint immer von unten". Licht- und Schattengestaltung im Film. München, 1993

EISNER, Will: Mit Bildern Erzählen. Comics & Sequential Art. ComicPress Verlag, Wimmelbach, 1995

ELIADE, Mircea: Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1957

ELIADE, Mircea: Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiationstypen. Insel Verlag, Frankfurt/Main, 1997

ERB, Cynthia: Tracking King Kong. A Hollywood Icon in World Culture. Wayne State University Press, Detroit, 1998

FAULSTICH, Werner: Grundkurs Filmanalyse. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn, 2008

FAULSTICH, Werner: Zwischen Exotik, Heil und Horror. Das Fremdartige als Dramaturgie von Kultur. In: Hess-Lüttich, Ernst W.B. / Siegrist, Christoph / Würffel, Stefan Bodo (Hg.): Fremdverstehen in Sprache, Literatur und Medien. Peter Lang – Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996, S.413-427

FIELD, Syd: Screenplay. The Foundations of Screenwriting. A Step-by-Step Guide from Concept to Finished Script. Delta, Random House Inc., New York, 2005

FLOOD, Christopher G.: Politischer Mythos. Eine theoretische Einführung. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.301-315

FRANZ, M.-L. von: Der Individuationsprozess. In: Jung, Carl Gustav (Hg.): Der Mensch und seine Symbole. Walter-Verlag, Olten, 1968, S.158-229

FRENCH, Lawrence: Interview with Ray Harryhausen. In: Woods, Paul A. (Hg.): King Kong Cometh! Plexus Publishing Limited, London, 2005, S.67-69

FREUD, Sigmund: Die Traumdeutung. Fischer Verlag, Frankfurt/Main, 2009

FRYE, Northorp: Theorie des Mythos. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.106-116

GEHRMANN, Daniela: Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen. Das Tier im Menschen. Filmstudien. Tectum Verlag, Marburg, 2006

GIESEN, Rolf: Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart. Lexikon Imprint Verlag, Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag, Berlin, 2001

GLUT, Donald F.: His Majesty, King Kong – I. In: Woods, Paul A. (Hg.): King Kong Cometh! Plexus Publishing Limited, London, 2005, S.26-30

HABER, Karen: Kong Transcendent. In: Haber, Karen (Hg.): Kong Unbound. The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend. Pocket Books, London, 2005, S.13-24

HALL, Stuart: The Work of Representation. In: Hall, Stuart (Hg.): Representation. Cultural Representations and Signifying Practices. London, 1997, S.13-74

HENDERSON, Joseph, L.: Der moderne Mensch und die Mythen. In: Jung, Carl Gustav (Hg.): Der Mensch und seine Symbole. Walter-Verlag, Olten, 1968, S.104-157

HICKETHIER, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung & Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH, Stuttgart, 2007

HICKETHIER, Knut: Zwischen Abwehr und Umarmung. Die Konstruktion des Anderen im Film. In: Karpf, Ernst / Kiesel, Doron / Visarius, Karsten (Hg.): „Getürkte Bilder". Zur Inszenierung von Fremden im Film. Schüren, Marburg, 1995, S.21-40

HOCKLEY, Luke: Cinematic Projections: The Analytical Psychology of C.G. Jung and Film Theory. Univ. Of Luton Press, Luton, 2001

JAFFÉ, Aniela: Bildende Kunst als Symbol. In: Jung, Carl Gustav (Hg.): Der Mensch und seine Symbole. Walter-Verlag, Olten, 1968, S.230-271

JACOBI, Jolande: Symbol auf dem Weg der Reifung. In: Jung, Carl Gustav (Hg.): Der Mensch und seine Symbole. Walter-Verlag, Olten, 1968, S.272-303

JELLOUSCHEK, Hans: Beziehung und Bezauberung. Wie Paare sich verlieren und wieder finden, gespiegelt in Märchen und Mythen. Kreuz Verlag GmbH, Stuttgart, 2000

JUNG, Carl Gustav: Zugang zum Unbewussten. In: Jung, Carl Gustav (Hg.): Der Mensch und seine Symbole. Walter-Verlag, Olten, 1968, S.18-103

JUNG, Carl Gustav: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Gesammelte Werke Bd. 9/1, 3. Auflage, Patmos Verlag & Walter-Verlag, Düsseldorf & Zürich, 2002

KANDORFER, Pierre: Lehrbuch der Filmgestaltung. Köln-Lövenich, 1978

KLAW, Rick: Thirty-Three. In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S.61-67

KORTE, Helmut: Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2004

KUCHENBUCH, Thomas: Filmanalyse: Theorien – Methoden – Kritik. UVK Verlag, Konstanz, 2005

LEDERLE, Joseph: King Kong und die weiße Frau. In: Vossen, Ursula (Hg.): Filmgenres Horrorfilm. Reclam, Stuttgart, 2004. S. 111-115

LÉVI-STRAUSS, Claude: Die Struktur der Mythen. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.56-74

LIPTAY, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. Gardez! Verlag, Remscheid, 2004

LUPOFF, Richard A.: Kong Is Us. In: Haber, Karen (Hg.): Kong Unbound. The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend. Pocket Books, London, 2005, S.25-42

McCLOUD, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. Kitchen Sink Press Inc., Northampton, 1993

McCLOUD, Scott: Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. HarperCollins Publishers Inc., New York, 2000

McKEE, Robert: Story. Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. Harper-Collins Publishers Inc., New York, 1997

McLUHAN, Marshall: Mythos und Massenmedien. In: Barner, Wilfried / Detken, Anke / Wesche, Jörg (Hg.): Texte zur modernen Mythentheorie. Reclam, Stuttgart, 2003, S.117-134

MIKOS, Lothar: Filmanalyse. UVK Verlag, Konstanz, 2003

MIKUNDA, Christian: Der verbotene Ort oder Die inszenierte Verführung. Unwiderstehliches Marketing durch strategische Dramaturgie. Econ, Düsseldorf, 1998

MIKUNDA, Christian: Kino Spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Filmland Presse, München, 1986

MILLER, Joseph D.: Darwin, Freud and King Kong. In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S.93-101

MONACO, James: Film Verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg, 2001

MORTON, Ray: King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson. Applause Theatre & Cinema Book Publishers, New York, 2005

PEARY, Gerald: Missing Links: The Jungle Origins of King Kong. In: Woods, Paul A. (Hg.): King Kong Cometh! Plexus Publishing Limited, London, 2005, S.11-17

PRIEST, Christopher: Fay Wray, the Pulp Tradition and the Moral Minority. In: Haber, Karen (Hg.): Kong Unbound. The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend. Pocket Books, London, 2005, S.43-60

ROMMELSPACHER, Birgit: Psychologische Erklärungsmuster zum Rassismus. In: Mecheril, Paul / Teo, Thomas (Hg.): Psychologie und Rassismus. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1997, S.153-172

SCHWARZ, Werner Michael: Anthropologische Spektakel. Zur Schaustellung „exotischer“ Menschen, Wien 1870 – 1910. Turia und Kant, Wien, 2001

SHORT, Sue: Misfit Sisters. Screen Horror as Female Rites of Passage. Palgrave Macmillan, New York, 2006

SKAL, David J.: The Monster Show. A Cultural History of Horror. Plexus Publishing Limited, London, 1994

SOURIAU, Etienne: La Structure de l'Univers Filmique et la Vocabulaire de la Filmologie. In: Revue International de Filmologie, 7-8, 1951, S.231-240

STARR, Charlie W. : Of Gorillas and Gods. The Kong-flict of Nineteenth-Century Thought and Twentieth-Century Man. In: Brin, David (Hg.): King Kong Is Back! An Unauthorized Look at One Humongous Ape. Benbella Books, Dallas, 2005, S.123-134

VASEY, Ruth : Beyond Sex and Violence : "Industry Policy" and the Regulation of Hollywood Movies, 1922 – 1939. In: Bernstein, Matthew (Hg.): Controlling Hollywood. Censorship and Regulation in the Studio Era. The Athlone Press, London, 2000, S.102-129

VERTLIEB, Steve: Beauties and Beasts: The Eroticism of King Kong. In: Woods, Paul A. (Hg.): King Kong Cometh! Plexus Publishing Limited, London, 2005, S.74-84

VOGLER, Christopher: The Writer's Journey: Mythic Structures for Writers. Michael Wiese Productions, Studio City CA, 2007

VOSSEN, Ursula (Hg.): Filmgenres Horrorfilm. Reclam, Stuttgart, 2004.

ZINN, Howard: A People's History of the United States. Longman Group Limited, London & New York, 1994

Internetquellen

http://de.wikipedia.org/wiki/Carl_Gustav_Jung, 2009-01-07

http://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Campbell, 2009-01-25

http://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth, 2009-01-25

http://ia351441.us.archive.org/1/items/HowSupermanWouldEndTheWar/look.pdf, 2009-06-16

http://today.msnbc.msn.com/id/21134540/vp/23163027#23807043, 2009-03-19

http://www.americanrhetoric.com/speeches/fdrfirstinaugural.html, 2009-03-19

http://www.imdb.com/title/tt0024216/quotes, 2009-06-16

http://www.imdb.com/title/tt0032138/quotes, 2009-06-16

BALLHAUSEN, Thomas: Körperliche Beschwerden. Fragmente einer Geschichte des Horrorfilms. In: http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_ballhausen.pdf, 2006-07-05

HAYS CODE – The Motion Picture Production Code of 1930. In: http://www.artsreformation.com/a001/hays-code.html, 2009-02-12

KÖHNE, Julia B.: Monströse Kategorien. Feministische Theorie und Gender im neuen Horrorfilm. In: http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_koehne.pdf, 2006-07-05

KRENN, Günter: Archetypen für das Horrormuseum. Die Universal-Filme der 1930er-Jahre. In: http://www.filmarchiv.at/rte/upload/prater2006/essay_krenn.pdf, 2006-07-05

LEPRINCE DE BEAUMONT, Marie: Beauty and the Beast. A tale for the entertainment of juvenile readers. In: http://www.gutenberg.org/dirs/etext04/btbst10.txt, 2009-01-04

Abbildungen

Abb.1: Szene aus Jean Cocteau – La Belle et la Bête, 1946.
In :
http://iheartsamurai.files.wordpress.com/2008/10/20774076_images1520404_10_la-belle-et-la-bete_l.jpg, 2009-03-18

Abb.2: Diagramm zum Monomythos nach Joseph Campbell.
In: http://snp.bpb.de/download/u1.pdf, 2009-01-25

Abb.3: Diagramm zur Heldenreise nach Christopher Vogler.
In: http://www.dramatica.com/theory/articles/vogler-plot.html, 2009-01-25

Zwischeneinlage: DVD-Cover King Kong und die weiße Frau (1933).
In:
http://images2.cinema.de/imedia/2499/32499,XpsGzypywWQ+BgLCdAGCdQBagvkgoTSfS9hKb4sILtjBTFJKyh+pTl0MrTCAfWWGwg8RFAltXjTLIdu5sDKwKA==.jpg, 2009-05-07

Abb.4: Der Kopf von ‚King Kong' am Set, 1933.
In: http://img.stern.de/_content/61/25/612500/Kingkong_500_500.jpg, 2009-02-13

Abb.5: King Kong auf dem Empire State Building.
In: http://www.filmreference.com/images/sjff_01_img0269.jpg, 2008-12-15

Abb.6: Fay Wray leicht bekleidet in anzüglicher Pose.
In: http://latimes.image2.trb.com/lanews/media/photo/2008-04/37637340.jpg, 2008-05-05

Abb.7: Opferungsszene – Ann Darrow am Altar.
In:
http://3.bp.blogspot.com/_ruJf6Hw0fLs/R91XfzIMHdI/AAAAAAAAB4Q/9IsUR2b7P_Y/s1600-h/wrayfp35.jpg, 2009-01-19

Abb.8: King Kong mit'puppenhafter' Ann in seiner Hand.
In:
http://4.bp.blogspot.com/_ruJf6Hw0fLs/R91XGDIMHZI/AAAAAAAAB3w/cbCJu3Yqia4/s1600-h/wrayfp59.jpg, 2008-12-19

Abb.9: Close-Up von King Kong.
In: http://www.duckworksmagazine.com/09/columns/guest/einhorn2/king_kong_1933-24.jpg, 2008-11-14

Abb.10: Filmplakat King Kong 1933, auf dem Empire State Building.
In: http://www.impawards.com/1933/posters/king_kong_ver8.jpg, 2008-12-02

Abb.11: Ann Darrow bei ihrer Probeaufnahme.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Ann/Ship/BB/KK33_067.jpg, 2009-05-15

Abb.12: Fay Wray in High-Key Beleuchtung.
In:
http://3.bp.blogspot.com/_ruJf6Hw0fLs/R91YgzIMHkI/AAAAAAAAB5I/bTQcpJ7sDdc/s400/WKD%2520FAY%2520WRAY.jpg, 2009-05-15

Abb.13: Ann Darrow an den Pfahl gebunden.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/2005/Ann/Island/KK33_124.jpg, 2009-05-15

Abb.14: Jack Driscoll an Deck der SS Venture.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Jack/KK33_024.jpg, 2009-05-15

Abb.15: Jack Driscoll und ann Darrow im Broadway Theater.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Ann/Finale/KK33_156.jpg, 2009-05-15

Abb.16: Carl Denham mit seiner Kamera.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Carl/KK33_059.jpg, 2009-05-15

Abb.17: Karte von Skull Island.
In: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d1/Skull_island_1933.JPG, 2009-05-15

Abb.18: Inselmädchen wird als Braut geschmückt.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Natives/KK33_092.jpg, 2009-05-15

Abb.19: Inselbewohner.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Natives/KK33_104.jpg, 2009-05-15

Abb.20: King Kong im Kampf mit einem prähistorischen Saurier.
In: http://photos.bravenet.com/272/478/925/3/73F5533AFE.jpg, 2009-03-22

Abb.21: King Kong angebunden im Broadway Theatre.
In: http://www.alleycatscratch.com/movie/kong/1933/Kong/KK33_150.jpg, 2009-05-15

Abb.22: LeBron & Bündchen als ‚Die Schöne & das Biest'/'King Kong & Fay Wray'.
In: http://vivirlatino.com/i/2008/03/lebron2medrescoverstorygo8.jpg, 2009-03-19

Anhang:

William Adolphe Bouguereau – Ravissement de Psyche, 1895
In: http://www.1artclub.com/uploads/25-0011.jpg, 2009-04-11

Alberto Vargas – Vintage Pin-up, 1925
In: http://farm2.static.flickr.com/1385/1481871266_2ea9df71f0.jpg?v=0, 2009-05-23

Annie Leibovitz – Vogue, April 2008
In: http://cm1.theinsider.com/media/0/62/74/gisele-lebron-vogue.0.0.0x0.432x606.jpeg, 2009-03-19

Anhang

‚Die Schöne und das Biest' im Wandel der Zeit –
Von Amor und Psyche bis Vogue Magazine

- William Adolphe Bouguereau – Ravissement de Psyche, 1895
- Alberto Vargas – Vintage Pin-up, 1925
- Annie Leibovitz – Vogue, April 2008

William Adolphe Bouguereau – Ravissement de Psyche, 1895

Alberto Vargas, 1925

Annie Leibovitz – Vogue, April 2008

Orkideh Badamchian

~ Mythologische Strukturen im Film ~

Abstract

Helden werden nicht geboren, sie werden gemacht – auf dieser Grundlage basiert das Konzept des ‚Myth-Making'. Nach dem Schema von archetypischen Charakteren, die den Zyklus eines Monomythos durchlaufen, werden ein Modell des Helden sowie ein entsprechender Gegenpart konstruiert. Der Mythos steht in einem engen Verhältnis zu unserer sozialen Wirklichkeit. Jedes Mal, wenn ein ‚Image' geschaffen wird, wenn man uns ein Ideal oder ein Feindbild präsentiert, wenn sich Gut und Böse in einer beliebigen Form gegenüber stehen, begegnen uns Abbilder von mythologischen Strukturen, die im kollektiven Unbewussten verankert sind. Der Film als Medium ist ein effektiver Träger des Mythos, insbesondere wenn er in einem soziokulturellen Kontext angelegt ist, der einen Diskurs über seine Inhalte anregt.

Die vorliegende Arbeit beruht auf der Annahme, dass Filme in ihrer Handlung und Symbolik als moderne Mythen fungieren. Es wird hypothetisch vorausgesetzt, dass die Protagonisten archetypische Merkmale und die Handlung die Struktur einer klassischen Heldenreise aufweist. Durch Anpassung an den jeweiligen soziokulturellen Kontext wird eine Identifikation und emotionale Anteilnahme beim Publikum erreicht. Dadurch wird die Aussage des Films zum Zweck der Meinungsbildung instrumentalisiert. Diese Hypothese wird anhand einer Filmanalyse des Klassikers *King Kong* aus dem Jahr 1933 untersucht.

Zu Beginn der Forschungsarbeit wird zunächst das Medium Film als ein Träger des Mythos legitimiert. Dies geschieht durch die Assoziation von modernen Medien- und Mythentheorien. Die Darstellung des Mythos als symbolische Form bildet eine Brücke zum Themenkomplex des ‚Myth-Making' und der Frage, wie der Mythos instrumentalisiert wird. Hier wird ein Überblick über die Mechanismen zur Konstruktion des Helden wie auch des Fremden mit dem Schwerpunk der filmischen Darstellung gegeben. Mit der analytischen Psychologie des C.G. Jung und seinen Theorien bezüglich der Archetypen und des kollektiven Unbewussten werden die Handlungsträger des Films charakterisiert. Anhand des Schemas des Monomythos nach den Ausführungen von Joseph Campbell werden die einzelnen Stationen und Merkmale der prototypischen Odyssee aufgezeigt.

Unter Anwendung der theoretischen Erkenntnisse werden in der folgenden Filmanalyse – nach einer einleitenden Definition der methodischen Vorgehensweise und Richtlinien sowie Erläuterungen zu Produktion, Technik und Genre – die Rolle der Protagonisten und die Dynamik ihrer Beziehungen zueinander wie auch der monomythische Handlungsverlauf untersucht. *King Kong* wird in seinem soziokulturellen Kontext präsentiert. Die historischen Rahmenbedingungen und die damit verbundenen Vorlagen, z.B. Zensurregelungen, werden näher betrachtet. Ebenso soll die historische Bedeutung des Films und die seiner Aussage herausgearbeitet werden. Nach abschließender Interpretation der Analyse und einem Resumé wird ein kurzer Ausblick auf mögliche zukünftige Projekte geworfen, die aufbauend auf den Erkenntnissen dieser Arbeit entstehen könnten.

Orkideh Badamchian

~ *Mythic Structure in Film* ~

Abstract

Heroes aren't born, they're created – the concept of ‚myth-making' is built on this basic foundation. Following the patterns of archetypical characters completing the cycle of their momomyth, a model of the hero, as well as his counterpart, is being constructed. Mythology is in closely related to our social reality.

Everytime an image is designed, any ideal or enemy presented, at any opportunity where good and evil meet in a random incarnation, we face mythic structures deeply anchored in our collective unconscious. Film as a medium is an effective bearer of myth, especially when it's set in a sociocultural context that inspires discourse about the content.

The present thesis is based on the supposition that movies through their plot, as well as their symbolism, act as modern myths. The acting figures show archetypical features and the storyline runs along the cornerstones of the classical hero's journey. A high level of empathy is created among the viewers through adaption of the story to the social and cultural environment. Consequently the statement of the movie is instrumentalised for means of opinion making. This hypothesis is examined through a film analysis of the original version of the classic movie *King Kong* made in 1933.

Initially along this research the medium film is being legitimized as a bearer of myth. This takes place through the association of modern myth theories with media theories. The concept of myth-making and the construction of heroes and villains is compared to the analytical psychology of C.G. Jung and his theories about the archetypes and the collective unconscious, as well as to Joseph Campbell's draft of the monomyth.

Based on the insights of the theoretical part, the following film analysis gives attention to the parts that the protagonists play and the dynamics of their intermediate relationships. Another focus is set on the hero's journey and the realization of it's prototypical patterns throughout the movie.

King Kong is presented in it's own social and cultural setting and mirrored in it's actual historical context. An image of the era and it's characteristics relevant to the movie – like censorship and the production code – is disclosed. A final interpretation of the analysis summarises the conclusions and a short outlook on possible future projects based on the findings of the thesis at hand completes the current study.

Lebenslauf

Orkideh Badamchian, geboren am 27. März 1976 in Tehran/Iran

Ausbildung

1981-1982	Besuch der iranischen Privatschule ‚Özel Iran Ilk Okulu' in Istanbul
1982-1986	Besuch der Volksschule in Gablitz
1986-1994	Besuch des Gymnasiums Sacré Coeur in Pressbaum / Matura
1994-2000	Studium der Medizin an der Universität Wien
ab 10/2000	Diplomstudium der Publizistik- und Kommunikationswissenschaften mit Fächerkombination Turkologie / Ethnologie an der Universität Wien
2006-2009	Lehrgang für Akademische Orientstudien, ÖOG

Berufliche Erfahrung

ab 2000	Redaktionelle Arbeit an medizinischen Publikationen
04/2003-03/2004	Beschäftigung in der Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit der Universität Wien
02/2004-07/2004	Lernbetreuung für Kinder mit nichtdeutscher Muttersprache, VIL
10/2003-06/2005	Fachtutorin am Institut für Publizistik; Themenschwerpunkt: Interkulturelle Kommunikation
10/2006-02/2007	Studienassistentin am Institut für Publizistik; Leitung und Koordination „Buddy-Projekt"
ab 09/2008	Beschäftigung im Telekommunikationsunternehmen Mobilkom Austria