



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Erzählformen im postmodernen Film“

Verfasserin

Angela Scholz

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft UniStG

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

## **Inhaltsverzeichnis:**

<b>Vorwort</b> .....	<b>5</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Kapitel: Die Postmoderne</b> .....	<b>8</b>
1.1. Eine allgemeine Begriffsdefinition von „postmodern“: .....	8
1.1.1. Vieldeutigkeit:.....	8
1.1.2. zeitliche Eingrenzung der Postmoderne: .....	10
1.1.3. Postmoderne nach Moderne:.....	11
1.1.4. Hauptmerkmale der Postmoderne: .....	13
1.1.5. Ende der Postmoderne: .....	14
1.2. Der postmoderne Film: .....	15
1.2.1. zeitliche Eingrenzung:.....	15
1.2.2. Begriffsdefinition des postmodernen Films: .....	18
1.2.3. Merkmale des postmodernen Films:.....	21
1.2.4. Kritik am postmodernen Film: .....	34
1.2.5. Der postmoderne Film im Kontext der Gesellschaft: .....	35
<b>2. Kapitel: Der Rezipient</b> .....	<b>38</b>
2.1. Publikumsorientierte Forschung: .....	38
2.1.1. Begriffsdefinitionen: .....	38
2.1.2. Stimulus-Response-Modell: .....	41
2.1.3. Use-and-Gratifications Approach:.....	43
2.1.4 Die aktiven Zuschauer: .....	45
2.2. Das „spürbare“ Kino: .....	49
2.2.1. Die emotionale Sprache des Films: .....	50
2.2.2. Bildkomposition oder das Arrangement der Bildelemente: .....	51
2.2.3. Emotionales Design oder die Form der Bildelemente:.....	54
2.2.4. Reizwechsel:.....	57
2.2.5. Induzierte Bewegung: .....	59
2.2.6. Farbschock: .....	61
2.2.7. Rhythmisierung: .....	63
2.2.8. Der gesellschaftliche Kontext:.....	66
2.3. Mögliche Gründe für die Rezeption von Massenmedien:.....	67
2.3.1. Ablenkung und Zeitvertreib: .....	67
2.3.2. Persönliche Beziehungen: .....	68

2.3.3. Persönliche Identität: .....	69
2.3.4. Kontrolle der Umwelt:.....	71
2.3.5. Bewältigungsstrategien:.....	71
<b>3. Kapitel: Die Erzählformen .....</b>	<b>74</b>
3.1. Definition von Erzählung.....	74
3.1.1. Erzählen im Film .....	75
3.2. Die klassische Erzählform im Film.....	76
3.2.1. Die Poetik des Aristoteles .....	76
3.2.2. Einfühlung - als erzielte Wirkung der klassischen Erzählform .....	79
3.2.3. Die klassische Narration bei David Bordwell .....	80
3.3. Art-Cinema Narration.....	96
3.3.1. Verfremdung – als erzielte Wirkung des unkonventionellen Erzählstils:...	96
3.3.2. Verfremdung bei Brecht: .....	97
3.3.3. Verfremdung im Film:.....	101
3.3.4. Die „art-cinema narration“ bei Bordwell .....	101
3.4. Schlussbetrachtung Hollywoodfilm versus Avantgardefilm .....	110
<b>4. Kapitel: Filmanalyse von „The Fountain“ .....</b>	<b>111</b>
4.1. Über „The Fountain“: .....	111
4.1.1. Warum dieser Film:.....	111
4.1.2. Daten: .....	111
4.1.3. Story:.....	111
4.1.4. Kritiken: .....	112
4.2. Ist „The Fountain“ ein postmoderner Film? .....	112
4.2.1. Zeitliche Eingrenzung: .....	112
4.2.2. Intermedialität: .....	112
4.2.3. Spektakularität und Ästhetisierung: .....	113
4.2.5. Kommerzialisierung: .....	114
4.2.6. Anti-Konventionalität der Erzählverfahren: .....	115
4.3. Wie hoch ist die körperliche Aktivität der Rezipienten bei „The Fountain“? ..	116
4.4. Erzählformen in „The Fountain“ nach Bordwell: .....	119
4.4.1. Handlung:.....	119
4.4.2. Realismus subjektiv oder objektiv:.....	121
4.4.3. Protagonisten:.....	123
4.4.4. Der klassische Szenenaufbau: .....	125

4.4.5. Der unkonventionelle Szenenaufbau: .....	133
4.4.6. Der Faktor Zeit: .....	137
4.4.7. Beenden des Films: .....	143
4.4.8. Kausalität: .....	146
4.4.9. Kontinuität: .....	147
4.4.10. Allwissenheit und Kommunikationsbereitschaft: .....	148
4.4.11. Autoreflexivität: .....	150
4.4.12. Rezipienten: .....	156
4.5. Wirkungsstrategien der Einfühlung oder Verfremdung bei „The Fountain“? .	159
4.5.1. Die Schauspieler: .....	159
4.5.2. Aristoteles: .....	159
4.5.3. Brecht: .....	162
4.5.4. Die Rezipienten: .....	163
<b>Conclusio</b> .....	<b>165</b>
<b>Zusammenfassung:</b> .....	<b>166</b>
<b>Abstract:</b> .....	<b>167</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>168</b>
<b>Filmografie:</b> .....	<b>173</b>
<b>Lebenslauf Angela Scholz</b> .....	<b>174</b>

## **Vorwort**

Spannung, Freude, Langeweile, Begierde, Angst und Schrecken. Das sind nur einige der Gefühle, die Filme hervorrufen können.

Zurückgelehnt im gemütlichen Kinossessel lassen sich die aufregendsten Abenteuer erleben.

Ob es sich um die Bezwingung von Ungeheuern oder die Darstellung innere Konflikte handelt, die Identifikation mit den Helden auf der Kinoleinwand lässt die eigene Welt vergessen.

Für 90 Minuten verlässt man seinen Alltag und gleitet in eine Welt, die man sich zuvor ausgesucht hat. Man versetzt sich freiwillig in bestimmte Stimmungen, um sich mehr zu spüren. Um Dinge zu erleben, für die einem im wahren Leben der Mut fehlt. Um Menschen bei der Lösung von Problemen, die man auch aus dem eigenen Leben kennt, zu beobachten.

Diese und viele weitere Gründe für die Faszination der Menschen, die sie dem Kino entgegen bringen, haben mich zu dem Thema dieser Diplomarbeit geführt. Warum sehen wir uns Filme an? Wieso wurden Geschichten zu einem fixen Bestandteil unserer Gesellschaft, der nicht mehr wegzudenken ist. Ob es sich um Filme, Werbung, Fernsehen, Bücher, Museen oder vieles mehr handelt - Geschichten sind immer Teil unserer Welt.

## Einleitung

In dieser Diplomarbeit geht es darum, wie Filme ihre Geschichten erzählen und was sie dabei in den Zuschauern auslösen. Anhand der Filmanalyse von „The Fountain“ werden die unterschiedlichen Erzählformen und ihre Wirkungsstrategien gegenüber den Zuschauern geklärt.

Um diese Analyse zu begrenzen, wurde die Postmoderne als zeitlicher Rahmen bestimmt. Im ersten Kapitel wird genauer auf sie eingegangen und aufgezeigt, dass sie einen sehr vagen Begriff darstellt und keine klaren Grenzen aufweist. Die Wissenschaft ist sich nicht einig, ob sie bereits vergangen ist oder noch immer andauert. Anhand mehrerer Merkmale, wie etwa der Intermedialität, Spektakularität, Selbstreferentialität, Kommerzialisierung und Anti-Konventionalität kann aber eine Eingliederung in den postmodernen Film vollzogen werden.

Die Aktivität der Zuschauer während der Filmrezeption stellt den Schwerpunkt des zweiten Kapitels dar. Sie sind stark an der Konstruktion der Geschichte beteiligt. Auf der Leinwand sind es nur einzelne aneinander gereimte Kameraeinstellungen. In den Köpfen der Zuschauer werden sie dann mit Bedeutung versehen und daraus ganze Geschichten geformt.

Mit Christian Mikunda soll gezeigt werden, wie die körperliche Aktivierung der Zuschauer vor sich geht. Dabei spielen die Arbeit der Kamera, des Tons und der Montage eine große Rolle. Dies verursacht Spannung im Körper des Rezipienten und endet in einer Emotion.

Filme ziehen ihre Zuschauer also nicht nur emotional, sondern auch körperlich in den Bann. Die Aktivität während der Filmrezeption ist auf beiden Ebenen sehr hoch.

Mögliche Gründe für die Rezeption von Filmen und Geschichten insgesamt werden am Ende des zweiten Kapitels untersucht.

Das dritte Kapitel beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Erzählformen von Filmen und ihren erzielten Publikumsreaktionen. Thomas Bordwell wird als Wissenschaftler herangezogen, der die Erzählform der „classical narration“ des Hollywoodkinos der Form der „art-cinema-narration“ gegenüberstellt.

In dem vierten und letzten Kapitel dieser Diplomarbeit wird der Film „The Fountain“ von Darren Aronofsky einer Analyse hinsichtlich der Themen der vorangegangenen Kapitel unterzogen.

Nach der Frage der Eingliederung in die Postmoderne wird auf die körperliche und emotionale Aktivität der Rezipienten eingegangen. Verschiedene filmische Codes der emotionalen Sprache des Films werden nach Mikunda untersucht. Anschließend werden Merkmale der klassischen sowie der unkonventionellen Erzählweise mittels Szenenanalyse ermittelt. Dies stellt den Großteil des vierten Kapitels dar und bezieht sich auf Bordwell und seine Theorien. Schließlich wird mit Aristoteles und Brecht eine bevorzugte Wirkungsstrategie eruiert.

So werden die anfangs gestellten Fragen, welche Erzählweisen im Film besondere Reaktionen beim Publikum erzeugen, anhand einer Analyse von „The Fountain“ beantwortet.

# 1. Kapitel: Die Postmoderne

## 1.1. Eine allgemeine Begriffsdefinition von „postmodern“:

### 1.1.1. Vieldeutigkeit:

Im zeitlichen Kontext der „Postmoderne“ wird im letzten Kapitel dieser Arbeit ein Film auf seine Erzählformen und Wirkungsstrategien, die Rezipienten betreffend, hin analysiert. Um also auf den postmodernen Film näher eingehen zu können, wird zuerst ein Versuch unternommen, die „Postmoderne“ als kulturelle Erscheinung im Allgemeinen näher zu definieren. Anschließend werden die wichtigsten Merkmale eines postmodernen Films eingehender beschrieben. Dass dies jedoch ein problematisches Unterfangen darstellt, soll auf den folgenden Seiten ersichtlich werden.

Eine eindeutige und allgemeingültige Begriffserklärung der „Postmoderne“ ist kaum durchführbar, da sich dieser Terminus durch Komplexität, Vieldeutigkeit und manchmal sogar Widersprüchlichkeit auszeichnet.

Trotz einer beträchtlichen Menge an Eigenschaften, die der Postmoderne von Theoretikern zugesprochen wird, ergibt sich dadurch aber kein geschlossenes Ganzes derselben. Die Postmoderne stellt nämlich „[...] kein homogenes ästhetisches System [dar] [...], sondern [ist] als komplexes, heterogenes System zu denken [...].“<sup>1</sup>

Anthrin Steinke kritisiert den Begriff der „Postmoderne“ wie folgt:

„Da die *Postmoderne* [...] weder eine neue Epoche sei noch Inhalte aufweise, die sich durchweg von denen der Moderne unterscheiden (*Postmoderne* also im Sinne einer Anti-Moderne), sondern sowohl aus dem Modernismus beziehungsweise der Spätmoderne hervorgehe als auch einen Bruch mit der modernen und modernistischen Problematik herbeiführe, sei die Verwendung des Begriffs *Postmoderne* sinnwidrig.“<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Steinke, Anthrin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 23.

<sup>2</sup> Ebda. S. 20.

Jens Eder geht sogar soweit, das Vorhandensein jeglicher generalisierter Merkmale, sowie die Existenz „der“ Postmoderne per se in Frage zu stellen.<sup>3</sup>

Vilém Flusser nimmt gegenüber dem Diskurs, der die Postmoderne-Thematik zum Thema hat, ebenfalls eine kritische Haltung ein:

„Vielleicht reden die Leute von der Postmoderne, weil sie mitten in der Moderne stecken, die ihnen zum Hals heraushängt, und vielleicht ist das Reden vom Ende der Postmoderne nichts als die ernüchternde Entdeckung, daß wir mitten in der uns zum Hals heraushängenden Moderne stecken?“<sup>4</sup>

Es existieren nur gelegentliche Übereinkünfte darüber, welche Eigenschaften die Postmoderne ausmachen. Auf diese soll in diesem Kapitel später genauer eingegangen werden.

„Auch der Diskurs über den postmodernen Film verweigert eine schnelle Antwort, erweist sich geradezu als labyrinthisch. Es gibt keinen Konsens darüber, was ein postmoderner Film ist, sondern eine Menge widersprüchlicher Meinungen.“<sup>5</sup>

Dabei ist es von Bedeutung, sich die unterschiedlichen Herangehensweisen an die „Postmoderne“ vor Augen zu halten. Die diffuse Verwendung des Begriffs im Alltag unterscheidet sich wesentlich von dem wissenschaftlichen Gebrauch des Wortes.

„In ihnen [den wissenschaftlichen Disziplinen] bezeichnet sie [die Postmoderne] einen präzisen Postmodernismus, der für wirkliche Pluralität eintritt. Der feuilletonistische Postmodernismus hingegen ist ein diffuser, der für Orientierungslosigkeit und grundsätzliche Abweichung plädiert.“<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Vgl.: Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S.10. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>4</sup> Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 7. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 7-10)

<sup>5</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S.9. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>6</sup> Steinke, Anthein (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 21. .

Es herrscht also Uneinigkeit in der Wissenschaft darüber, wie sich die „Postmoderne“ definiert und ob sie überhaupt existiert. Dennoch wird in dieser Arbeit der Versuch gewagt, eine Erläuterung des vieldiskutierten Begriffs zu erstellen, die allerdings keinen Anspruch auf wissenschaftliche Perfektion oder Präzision enthält.

Zu Beginn wird eine temporale Konkretisierung der „Postmoderne“ angestrebt, um den Begriff einzugrenzen.

#### 1.1.2. zeitliche Eingrenzung der Postmoderne:

Um einen Überblick zu schaffen, soll nun eine zeitliche Eingrenzung vorgenommen werden, die die Eingliederung der Postmoderne in die Filmgeschichte erleichtern soll: Doch „[v]or dem Hintergrund, dass die Postmoderne als Konstruktion zu verstehen ist, ist es intuitiv einleuchtend, dass sie temporal schwer zu fassen ist.“<sup>7</sup>

Jürgen Felix empfindet die Postmoderne als „Zeichen eines kulturellen Wandels“, der „von überraschend kurzer Dauer“<sup>8</sup> war.

„War der Terminus >postmodern< in der amerikanischen Literatur/Kritik spätestens Ende der 60er Jahre etabliert und in der Architektur/Theorie der 70er zum internationalen Streitfall geworden, so brach mit Jean-Francois Lyotard *Le condition postmodern* (1979) und der anschließenden Kontroverse um den >Neokonservatismus< (Habermas 1985) eine lawinenartige Postmoderne-Diskussion los, die nicht nur zahllose Kultur- und Wissensfelder durchzog, sondern hierzulande die Postmoderne auch als neuen Epochenbegriff etablierte.“<sup>9</sup>

In den achtziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts war die Postmoderne aus dem Leben nicht mehr weg zu denken, denn „Theorie und Praxis, Kunst und Alltagsleben, die gegenwärtige Körperkultur ebenso wie manche Lesearten der >Heiligen Schrift<“<sup>10</sup> waren nun „postmodern“.

---

<sup>7</sup> Ebda. S. 27.

<sup>8</sup> Felix, Jürgen: „Autorenkino“. S. 44. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. 2. Auflage. Mainz: Bender, 2003. S. 13-57.

<sup>9</sup> Ebda. S. 43.

<sup>10</sup> Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 7. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 7-10).

Zu der Zeit ist auch, Felix zufolge, „im postmodernen Kino die bislang letzte bedeutende internationale Filmkultur“<sup>11</sup> entstanden. Er spricht von einer „[n]eue[n] Ära des Kinos“<sup>12</sup>, auf die, in diesem Kapitel noch näher eingegangen werden soll.

In den neunziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts entwickelte sich die Postmoderne schließlich zu einem Massenphänomen<sup>13</sup>, das, vertraut man den Meinungen einiger Theoretiker, bereits wieder vorüber ist. Steinke will die Postmoderne jedoch auch noch im Hier und Jetzt erkannt haben:

„Bei großzügiger Zuordnung ist es dennoch möglich, die alle Bereiche umfassende Postmoderne auf einen Zeitraum festzulegen, nämlich auf die Gegenwart. Bei dieser Zuordnung läuft man kaum Gefahr, sich moderne Ordnungsprinzipien zueigen zu machen, und handelt ganz postmodern insoweit, als der Pluralität und der Heterogenität der Postmoderne Rechnung getragen werden; schließlich werden bei einer derartigen groben Zuordnung Varianzen nicht nivelliert. Allerdings trägt diese zeitliche Zuordnung auch nur wenig dazu bei, die Postmoderne besser zu erfassen.“<sup>14</sup>

### 1.1.3. Postmoderne nach Moderne:

Die Kulturgeschichte der Postmoderne beginnt in den zwanziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts und „steht am Endpunkt eines langsamen Abschieds von der Moderne.“<sup>15</sup>

Joan Kristin Bleicher bezeichnet die zwanziger Jahre als die „Hochzeit der Moderne“, in der die Künste, wie zum Beispiel die Literatur und das Theater, nach „Innovation“

---

<sup>11</sup> Ebda. S. 8.

<sup>12</sup> Ebda.

<sup>13</sup> Vgl.: Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S.2. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>14</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 28.

<sup>15</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“. S. 114. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

(S. 113ff)

strebten<sup>16</sup>. Die Avantgarde versuchte durch künstlerische Experimente die altbekannten Traditionen hinter sich zu lassen und sich formal und inhaltlich weiterzuentwickeln. Dem Publikum und seinem Interesse an den Produktionen wurde zu diesem Zeitpunkt nur wenig Aufmerksamkeit zuteil.<sup>17</sup>

Die Postmoderne verstand sich demnach als „Ausweg aus dem Innovationsdruck“<sup>18</sup>, indem mit den bekannten Formen spielerisch umgegangen und somit das Wissen um die Kunstprodukte der Moderne für sich nutzbar gemacht wurde. „In postmodernen Werken werden keine metaphysischen Ziele mehr anvisiert, sondern es wird innerhalb der Konstruktion oder mit Konstruktion gespielt.“<sup>19</sup>

Es lassen sich unterschiedliche Haltungen zur Moderne/Postmoderne-Diskussion feststellen.

Zum einen ist die Ansicht, Moderne und Postmoderne seien Kontrahenten, unter Theoretikern, wie z.B. Stephen Cook, Martin Heidegger, Linda Hutcheon, weit verbreitet.<sup>20</sup> „Für die Postmoderne bedeutet dies einen Abschied von den Inhalten, die die Moderne auszeichneten.“<sup>21</sup>

Auf der anderen Seite wird, beispielsweise von Arnold Gehlen, Jean Baudrillard usw., die Postmoderne zuweilen als kontinuierliche Fortführung der Moderne betrachtet. „[Diese] Gegenposition, die der Kontinuität, ist weniger weit verbreitet als die des Bruchs. Dies verwundert nicht, stellt doch die Annahme, die Moderne würde bis in die Gegenwart reichen, die Postmoderne *per se* in Frage.“<sup>22</sup>

Die unter den Anhängern der Postmoderne am weitesten verbreitete Annahme, ist die des „Transformationsprozess[es]: eine sowohl kontrastive als auch komplementäre Entwicklung“<sup>23</sup>:

---

<sup>16</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>17</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>18</sup> Ebda.

<sup>19</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 26.

<sup>20</sup> Vgl.: Ebda. S. 32.

<sup>21</sup> Ebda.

<sup>22</sup> Ebda.

<sup>23</sup> Ebda.

„Die Postmoderne wird bei dieser Entwicklung weder als pauschale Absage an die Moderne verstanden noch als ihre unmittelbare Fortsetzung, sondern als Erweiterung. Diese stellt sich konkret als Kritisieren und Befragen der Inhalte der Moderne seitens der Postmoderne dar und als anschließende Übernahme und Verarbeitung ihrer besseren Seiten.“<sup>24</sup>

„Die Dekomposition der Einheit ermöglicht eine Rekombination ihrer Teile und eröffnet damit Möglichkeiten für eine neue Sinnstiftung.“<sup>25</sup>

Umberto Eco hat die Moderne/Postmoderne-Problematik mit einem humorvollen Vergleich beschrieben:

„Die postmoderne Antwort auf die Moderne besteht in der Einsicht und Anerkennung, daß die Vergangenheit, nachdem sie nun einmal nicht zerstört werden kann, da ihre Zerstörung zum Schweigen führt, auf neue Weise ins Auge gefasst werden muß: mit Ironie, ohne Unschuld. Die postmoderne Haltung erscheint mir wie die eines Mannes, der eine kluge und sehr belesene Frau liebt und daher weiß, daß er ihr nicht sagen kann: >Ich liebe dich inniglich<, weil er weiß, daß sie weiß (und daß sie weiß, daß er weiß), daß genau dieser Worte schon, sagen wir, von Liala geschrieben worden sind. Es gibt jedoch eine Lösung. Er kann ihr sagen: >Wie jetzt Liala sagen würde: Ich liebe dich inniglich<.“<sup>26</sup>

Hier lässt sich bereits eines der Merkmale der Postmoderne gut erkennen: das Zitat. Weitere Hauptmerkmale der Postmoderne, die von den Theoretikern Gültigkeit erlangt haben, folgen nun im nächsten Abschnitt.

#### 1.1.4. Hauptmerkmale der Postmoderne:

Steinke zählt zu den Hauptmerkmalen der Postmoderne, die:

- Heterogenität
- Pluralität
- Fragmentierung
- Unbestimmtheit

---

<sup>24</sup> Ebda. S. 32-33.

<sup>25</sup> Ebda. S. 25-26.

<sup>26</sup> Eco, Umberto: „Postmodernismus, Ironie und Vergnügen“. In: Ders.: *Nachschrift zum >Namen der Rose<*. München: dtv, 1986. S. 78f.

- Polyphonie
- Hybridbildung

Diese Merkmale sind aber nicht als verbindlich anzusehen und können durchaus zeitweilig oder gesondert in Erscheinung treten.<sup>27</sup>

Ergänzend dazu sollen hier die vier Merkmale von Fredric Jameson (Jameson 1986: S. 50), mit den Worten von Jürgen Felix, dargelegt werden:

- „eine neue Oberflächlichkeit
- ein daraus resultierender Verlust an Historizität
- eine völlig neue, emotionale Grundstimmung, die sich mit dem Wort >Intensitäten< beschreiben lässt
- eine fundamentale Abhängigkeit der Phänomene von einer völlig neuen Technologie“<sup>28</sup>

Durch das große Spektrum technologischer Entwicklungen ist die Postmoderne also ein aus der Moderne mehr oder weniger resultierendes Massenphänomen, das sich in verschiedenen Bereichen des Alltagslebens auszudrücken vermag. Es kennzeichnet sich durch Vielschichtigkeit, Oberflächlichkeit und Intensität und ist aufgrund seiner Unbestimmtheit schwer zu fassen. Es tritt oft nur in Bruchstücken oder verschiedenen Mischformen auf.

Wann sich ein Abschluss der Postmoderne vollzogen hat und ob es überhaupt schon dazu gekommen ist soll nun untersucht werden.

#### 1.1.5. Ende der Postmoderne:

Auch über das Ende der Postmoderne scheint Uneinigkeit zu herrschen. Jens Eder steht gemeinsam mit Jürgen Felix, Athrin Steinke Ansicht einer gegenwärtigen Postmoderne gegenüber, wenn er schreibt:

„Die innovative Phase der Postmoderne im Kino ist mittlerweile vorbei, das verbrauchte Modewort „postmodern“ würden viele inzwischen am liebsten wieder

---

<sup>27</sup> Vgl.: Steinke, Athrin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 25.

<sup>28</sup> Felix, Jürgen: „Autorenkino“. S. 46. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. 2. Auflage. Mainz: Bender, 2003. S. 13-57.

loswerden. Alternative Begriffe wie „postklassisch“ oder „spätmodern“ treten, kaum treffender, an seine Stelle. Ein Grund, mit den Begriffen vorsichtig umzugehen.“<sup>29</sup>

Felix erscheint die Postmoderne beinahe als flüchtiges Phänomen, wenn er für ihr Ende die neunziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts anerkennt.<sup>30</sup>

Steinke veranschaulicht mit dem folgenden Zitat noch einmal den Dekonsens über das Ende der Postmoderne in Anbetracht der oben erwähnten Ansichten der anderen Theoretiker am besten:

„Einigkeit unter allen Theoretikern, die den Begriff als ein ernst zu nehmendes Phänomen anerkennen, herrscht allein in der Behauptung, dass die Postmoderne eine auf die Moderne folgende *Konstruktion* ist, die trotz erheblicher Schwankungen in der zeitlichen Datierung auf einen Zeitraum festzusetzen ist, der zeitgenössisch ist.“<sup>31</sup>

Abschließend lässt sich feststellen, dass die Postmoderne den gesamten Bereich des Alltags, wie auch den der Kunst umfasste und sich somit auch im Film eine postmoderne Erzählform herausgebildet hat, auf die nun auf den folgenden Seiten eingegangen wird.

## 1.2. Der postmoderne Film:

### 1.2.1. zeitliche Eingrenzung:

Der postmoderne Film weist, wie der allgemeine Postmoderne-Begriff auch, eine gewisse „Unsicherheit hinsichtlich der temporalen Eingrenzung“<sup>32</sup> auf.

In den achtziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts wurde der Begriff „postmodern“ auch auf den Film bezogen. „Rückwirkend wird mit ihm auf eine Neuerung im Kino Bezug genommen, welche sich – abhängig von der jeweiligen

---

<sup>29</sup> Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. S.2-3.

<sup>30</sup> Vgl.: Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 7. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 7-10).

<sup>31</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 22.

<sup>32</sup> Ebda. S. 35.

Position der Theoretiker – in den 1960er, den 1970er oder den 1980er Jahren abzeichnen lassen.“<sup>33</sup>

In den neunziger Jahren wurde das Massenphänomen „Postmoderne“ in den Kinos ebenso, wie in der übrigen Alltagswelt, erkennbar.

„Immer mehr amerikanische und europäische Spielfilme entfesselten einen Rausch der Oberflächen und Effekte und wichen von traditionellen, „realistischen“ Formen des Erzählens ab. Zitat und Spektakel, Styling und Recycling, Show und Schock haben ihre Entwicklung zu zentralen filmischen Strategien vollendet. Das Kino wimmelt von Mischformen postmodernen Erzählens.“<sup>34</sup>

Filme, die in die Epoche der Moderne einzuordnen sind, wären unter anderem der russische Revolutionsfilm, der Europäische Autorenfilm, sowie bestimmte Dokumentarfilme.

„Diese Formen ließen sich als Verweigerung gegenüber dem Eingeschliffenen oder als Aufgabe gewohnter Hierarchisierungen begreifen, wie auch der surrealistische oder der experimentelle Film, die sich beide in den Konzepten der Innovation, der Zerstörung von Gewohnheiten etc. definierten (also als avantgardistisch).“<sup>35</sup>

„Für die ästhetische Moderne waren Hollywoods große Studioproduktionen das Gegenbild avantgardistischer Verfahren: konventionell, nicht-innovativ, ideologisch.“<sup>36</sup>

„Das Hollywood-Kino galt formal als illusionistisch, eindimensional, überdeterminiert und deswegen hoffnungslos ideologisch; gefordert wurde ein Kino, das den Betrachter nicht in eine vorbestimmte Position dränge, die eigenen Mittel nicht undurchschaubar, >unsichtbar< zu halten versuche. Die Kritik galt der >geschlossenen Erzählung<, dem >Realismus<, der >Repräsentation<, [...]“<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup> Ebda. S. 35.

<sup>34</sup> Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. S.1

<sup>35</sup> Rother, Rainer: „Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm“. S. 269. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 268-282) .

<sup>36</sup> Ebda.

<sup>37</sup> Ebda.

Sogenannte Hollywoodfilme erzählen ihre gewohnten Geschichten in immer wieder neuen Variationen und konzentrieren sich somit hauptsächlich auf die Art der Darstellung und die Präsentation derselben.

„Sie entwickelten ihre mythische Ausstrahlung über einen ungewohnten Blick, eine ungewohnte Bewegung, eine ungewohnte Ordnung im Raum. In den 90er Jahren aber dominierte das pure Zitate-Kino, da ging es – sehr ausgefeilt – vor allem um Geschichten, die mit altbekannte Geschichten spielen, um Konflikt und Drama, die spielerisch variieren, was schon häufig variiert wurde – und um die Spannung des Enträtselns, die darüber steht.“<sup>38</sup>

Zum postmodernen Kino zählt Felix Hollywoodfilme, wie *Blade Runner*<sup>39</sup>, *The Terminator*<sup>40</sup> oder die *Indiana Jones*<sup>41</sup>-Serials; Autorenfilme von „Pedro Almadovar, Jean-Jacques Beineix, Luc Besson, David Byrne, Léos Carax, Joel & Ethan Coen, Peter Greenaway, Jim Jarmusch, Aki Kaurismäki, David Lynch und Lars von Trier“; der Neue Deutsche Film und diverse Dokumentarfilme; sowie US-amerikanische Horror- und Actionfilme und die Werke feministischer Filmemacherinnen und Videokünstlerinnen.<sup>42</sup>

Ende der neunziger Jahre wurde schließlich eine kritische Bilanz gezogen und *Titanic*<sup>43</sup> als der „Erfolgsfilm der Postmoderne“ und das Genre des Actionfilms als die „verbreitetste Form eines >postmodern< verfahrenen Films“<sup>44</sup> anerkannt.

Unter „postmodernen Kultfilmen“ sind Filme wie *Blue Velvet*<sup>45</sup>, *Subway*<sup>46</sup>, *Diva*<sup>47</sup> und *Le Matin*<sup>48</sup> zu verstehen<sup>49</sup>.

---

<sup>38</sup> Grob, Norbert: „Die Sperlinge fliegen wieder. Postmoderne Helden in postmodernen Geschichten“. S. 293. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 283-296).

<sup>39</sup> *Blade Runner*. Ridley Scott. USA. 1982.

<sup>40</sup> *The Terminator*. James Cameron. USA. 1984.

<sup>41</sup> *Indiana Jones*. Steven Spielberg. USA. 1981- 2010.

<sup>42</sup> Vgl.: Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 8. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.(S. 7-10)

<sup>43</sup> *Titanic*. James Cameron. USA. 1997.

<sup>44</sup> Felix, Jürgen: „Autorenkino“. S. 44. In: Ders. (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. 2. Auflage. Mainz: Bender, 2003. (S. 13-57)

Ob das postmoderne Kino bereits hinter uns liegt, oder ob „die Postmoderne noch immer als gegenwärtige Epoche begriffen“<sup>50</sup> werden kann, bleibt ein umstrittenes Thema.

Doch was zeichnet einen postmodernen Film aus?

### 1.2.2. Begriffsdefinition des postmodernen Films:

Jürgen Felix beschreibt das Kino als einen zentralen Ort, der zur Bildung der postmodernen Kultur beträchtlich beigetragen hat. „Die Postmoderne war keine Erfindung des Kinos, aber das postmoderne Kino war (wie die Werbung, wie MTV und neuerdings das Internet) der Ort, an dem sich das Selbst- und Weltbild der postmodernen Kultur manifestierte.“<sup>51</sup>

Wie bei dem Begriff der „Postmoderne“ im Allgemeinen ist auch eine genaue Definition des „postmodernen Films“ schwer zu fassen.

„Auch Filmtheoretiker sind sich nicht einig darüber, was einen postmodernen Film ausmacht. Einige lehnen den Begriff ganz ab, weil er nicht trennscharf genug sei. Andere versuchen ihn über soziopolitische und ökonomische Hintergründe zu bestimmen, über zeittypische Themen, ästhetische Merkmale oder über Veränderungen im Bereich der Produktion und Rezeption.“<sup>52</sup>

---

<sup>45</sup> *Blue Velvet*. David Lynch. USA. 1986.

<sup>46</sup> *Subway*. Luc Besson. Frankreich. 1985.

<sup>47</sup> *Diva*. Jean-Jacques Beineix. Frankreich. 1981.

<sup>48</sup> *37°2 le matin*. Jean-Jacques Beineix. Frankreich. 1986.

<sup>49</sup> Vgl.: Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. S. 153. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 153-179)

<sup>50</sup> Felix, Jürgen: „Autorenkino“. S. 44. In: Ders. (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. 2. Auflage. Mainz: Bender, 2003. (S. 13-57)

<sup>51</sup> Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 8. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 7-10)

<sup>52</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 10. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

Jens Eder sucht den Grund für die Definitionsschwierigkeit des „postmodernen Kinos“ in dessen Ursprungsgeschichte und macht einen Erklärungsversuch, wie es „gewesen sein könnte“:

„Weshalb der Begriff so ungreifbar bleibt, versteht man besser, wenn man sich klar macht, wie er eingeführt wurde. Eine hypothetische Begriffsgeschichte: Anfang der 80er Jahre, Postmoderne ist gerade im Trend. Einige Kritiker werden in dunklen Kinosälen mit Filmen von Carax oder Lynch konfrontiert – mit Filmen, die ihnen sonderbar und neuartig erscheinen. Zuhause brüten sie über ihren Verrissen oder Empfehlungen bis ihnen etwas auffällt: In gewisser Hinsicht gleicht das Gesehene dem, was sie über postmoderne Literatur, Architektur, Theorie gelesen haben. In ihren Texten schreiben sie vom „postmodernen Film“, und ihre Leser greifen das auf.“<sup>53</sup>

Der Begriff ist in dieser möglichen Entstehungsgeschichte nicht durch den Alltagsgebrauch vieler Menschen oder eine wissenschaftliche Definition entstanden, sondern hat sich durch Filmkritiker an Prototypen orientiert und ist somit vage und vieldeutig geblieben.<sup>54</sup>

Die postmodernen Besonderheiten, die zuvor aus den soziologischen, philosophischen, technologischen, sowie ökonomischen und wissenschaftlichen Sektoren bekannt waren<sup>55</sup>, wurden nun in den Filmen wiedererkannt.

Somit existieren einige unterschiedliche Gründe, warum Filme als „postmodern“ beschrieben werden können: „wegen ihres expressiven Designs, ihrer popkulturellen Zitate, ihres gesellschaftlichen Kontextes, ihrer Thematik, Atmosphäre oder Erzählweise.“<sup>56</sup>

Steinke versucht den Begriff der „Postmoderne“ für den Bereich des Films näher zu erläutern: „Die Postmoderne wird für den filmischen Sektor als Terminus sowohl für

---

<sup>53</sup> Ebda. S. 48.

<sup>54</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>55</sup> Vgl.: Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 28.

<sup>56</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 10. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

ein Genre [...] verwendet als auch für eine Ansammlung bestimmter Stile – genau genommen eine Zersetzung der Idee einer dominanten Ansammlung von Stilen“<sup>57</sup>.

Felix geht in seiner Beschreibung postmoderner Filme mitunter auf das Merkmal der „Künstlichkeit“ ein:

„Statt einer filmischen Erfassung eines realen Milieus führen diese Filme ihre Zuschauer in ästhetisierte Kunstwelten, reproduzieren in übersteigerten Formen und ironischen Brechungen Versatzstücke der Massenkultur, des Films und der Fernsehserien, der Werbung und der Video-Clips.“<sup>58</sup>

Eder verweist unter anderem auf das „Zitat“ als postmoderne Eigenschaft der Filme.

„Die Filme zitierten hemmungslos die Mythen und Mittel des „klassischen“ Erzählkinos, spielten mit ihnen wie auch mit den Erwartungen des Publikums, schwiegen über einen Anspruch auf Innovation oder Aufklärung und ließen Künstlichkeit und Oberflächenreize offen zutage treten.“<sup>59</sup>

Die Ironie stellt ein weiteres Charakteristikum eines postmodernen Films dar, denn „Grundkonstellationen und Standardsituationen [wie beispielsweise der finale Show-down eines Filmes, bei dem Gut schlussendlich über Böse siegt; oder die „mit dem Tod bezahlte unerlaubte Liebe“, usw.] [...] des traditionellen Erzählkinos werden ironisch rezipiert“.<sup>60</sup>

Ob das Publikum die Zitate tatsächlich durchschaut und sich der Sinn der zahlreichen Anspielungen dadurch erfüllt, bleibt jedoch fraglich.

---

<sup>57</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 35.

<sup>58</sup> Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. S. 176. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 153-179)

<sup>59</sup> Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. S. 1.

<sup>60</sup> Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. S. 175-176. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 153-179).

Nach dieser kurzen Beschreibung unterschiedlicher Kennzeichen eines postmodernen Films, soll nun auf die Hauptmerkmale eines solchen präziser eingegangen werden.

### 1.2.3. Merkmale des postmodernen Films:

Nach Übereinkunft der Theoretiker lassen sich folgende Eigenschaften als Merkmale des postmodernen Films, nach dem Grad ihrer Bedeutung zusammenfassen:

- 1) Intermedialität/ Intertextualität
- 2) Spektakularität und Ästhetisierung
- 3) Selbstreferentialität
- 4) Kommerzialisierung
- 5) Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren<sup>61</sup>

Diese Merkmale stehen nicht für sich alleine, sondern treten zusammen in Erscheinung, „bilden ein Geflecht, [da] das Ganze [...] mehr als nur die Summe seiner Teile [ist].“<sup>62</sup>

In dem Bereich, wo sich die Merkmale überkreuzen, befindet sich der Prototyp eines postmodernen Films. Die oben genannten fünf Hauptmerkmale sind aber „als idealtypisch zu verstehen, konkrete Filme können mehr oder weniger stark von ihr abweichen. Ein Film ist aber umso ‚postmoderner‘, je deutlicher er die beschriebenen Merkmale aufweist.“<sup>63</sup>

#### 1.2.3.1. Intermedialität:

Bleicher gibt eine umfassende Definition des Begriffs „Intermedialität“:

„Unter „Intermedialität“ verstehe ich hier medienübergreifende Intertextualität, d.h. die Integration von Formen, Zeichensystemen und Inhalten, die für ein Medium als

---

<sup>61</sup> Vgl.: Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 36.

<sup>62</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 11. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>63</sup> Ebda. S. 12.

spezifisch angesehen werden, durch Texte, die einem bestimmten anderen Medium zuzuordnen sind.“<sup>64</sup>

Sie weist ebenso darauf hin, dass die Übernahme von Formen und Inhalten eines Mediums durch ein anderes Medium seit Anbeginn ihrer Geschichte fixer Bestandteil ihrer Entwicklung war.

Dazu zählen beispielsweise Bilder von Printmedien im Fernsehen oder Aufnahmen von Berichten aus dem Nachrichtenfernsehen im Spielfilm. Im Internet werden alle verschiedenen Medien vereint.<sup>65</sup>

Bleicher erkennt in der Gegenwart eine „Tendenz zur Intensivierung solcher Wechselbeziehungen“, denn im postmodernen Film finden sich neben Elementen der Popmusik oder des Comics unter anderem Verweise auf Videoclips, Computerspiele, Graffiti usw.<sup>66</sup>

„Der Menge möglicher *Gegenstände* intertextueller Bezüge im postmodernen Film entspricht die Vielfalt von *Formen*, in denen diese Bezüge hergestellt werden können: durch Sequels, Remakes, Pastiche, Parodien, offene Zitate, verdeckte Anspielungen; über Genre, Dialog, Musik, Bild, Dramaturgie, Figuren, Motive, Themen, Kamera, Schnitt und Darsteller – im Prinzip jedes mögliche filmische Gestaltungsmittel.“<sup>67</sup>

Tatsächlich ist die Intermedialität so alt wie das Medium Film selbst, denn bereits vom Stummfilm, zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts, wurden die Theatermelodramen des achtzehnten und neunzehnten Jahrhunderts adaptiert und wiederverwertet.<sup>68</sup>

---

<sup>64</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films“. S. 97. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S.97-112)

<sup>65</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>66</sup> Vgl.: Ebda. S. 99.

<sup>67</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 15. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>68</sup> Vgl.: Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films.“ S. 98. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S.97-112)

Der Film im allgemeinen und der postmoderne Film im besonderen verfolgt damit eine „Überlebensstrategie“, indem er sich den anderen Medien und den „Erscheinungsformen der Populärkultur“ gegenüber öffnet.<sup>69</sup>

„Mit dieser Öffnung integriert der Film eine Vielzahl etablierter Unterhaltungsformen in seine Angebotsfläche, erweitert so das filmische Spektrum formaler und inhaltlicher Angebote und bezieht die Wirkungspotentiale anderer Medien mit ein. In der medialen Konkurrenz dient das auch einer Strategie des Selbsterhalts.“<sup>70</sup>

Seine Narrativität betreffend, sichert sich der Film dadurch einen Facettenreichtum und schafft eine Diversität der unterhaltenden Bauelemente.<sup>71</sup> Er bleibt somit für die Zuschauer interessant.

Eine der Konsequenzen, die sich aus der Integration verschiedener Versatzstücke der Populärkultur, ergeben, „ist das Aufbrechen von Gattungsgrenzen, eine Mixtur aus Genres und eine Mischung von trivialen und elitären Formen, von Hochkultur und Pop- beziehungsweise Massenkultur.“<sup>72</sup>

Es werden bekannte kulturelle Rangordnungen aufgebrochen und neu bewertet.

„So entstehen spannungsvolle Mischungen aus trivialen Bauelementen in anspruchsvollen Erzählungen. An die Stelle des modernen avantgardistischen Blicks in die Zukunft tritt die synkretistische Spurensuche im Reservoir der Geschichten und Bilder. Zu den beliebten Fundstücken zählen dabei auch in der Kulturgeschichte bereits vorhandene Mischungen verschiedener Genres.“<sup>73</sup>

---

<sup>69</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>70</sup> Ebda.

<sup>71</sup> Vgl.: Ebda. S. 97.

<sup>72</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 37.

<sup>73</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films“. S. 100. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S.97-112)

Dadurch werden vorsätzlich unterschiedliche Welten miteinander vereint. Es werden verschiedene „soziale Milieus, Lebenserfahrungen, Weltsichten und Affektwerte miteinander in Verbindung und zum semantischen Schwingen gebracht.“<sup>74</sup>

Dies geschieht beispielsweise mit Hilfe eines Konventionsbruchs.

„Charakteristisch für die postmoderne Art der Intertextualität ist dabei zum einen das Ziel, aus der Kombination des Alten etwas Neues, Eigenes hervorzubringen, vorgefundene Muster nicht nur für die Erzählung zu nutzen und ihnen zu folgen, wie dies viele Genrefilme schon immer getan haben, sondern durch Kombination und Variation neue Bedeutungen zu erzeugen und dadurch die in den Versatzstücken sedimentierten Sinnelemente und Affektstrukturen zu kommentieren.“<sup>75</sup>

Um mit den Konventionen spielen zu können, müssen diese für die Zuschauer bereits spürbar sein und sich in alten Sehgewohnheiten manifestieren.<sup>76</sup> Erst durch den Bruch mit den Konventionen werden diese deutlich erkennbar.

Ein weiteres Charakteristikum des postmodernen Erzählens ist der „Erzählgestus der Ironie“. „Typisch ist [dabei] [...] eine ironische Haltung, die ein Gefühl der wissenden Überlegenheit gegenüber dem Zitierten vermittelt und ein Einverständnis, eine Komplizenschaft zwischen Zuschauern und Erzählinstanz herzustellen sucht.“<sup>77</sup>

Durch die Fertigkeit der Zuschauer sich in der Welt der Medien zurechtzufinden und dem damit einhergehenden Wissen um ihre Formen und Inhalte, kann eine sogenannte Mehrfach- oder „Doppelcodierung“<sup>78</sup> erst gelingen.

„Mit diesem Stichwort ist eine Ambivalenz auf der Ebene des kommunikativen Handelns gemeint, durch die ein semantischer Schwebezustand entsteht: Eine Äußerung oder Darstellung ist so angelegt, dass sie auf (mindestens) zwei verschiedene Weisen verstanden werden kann und soll – sowohl als Zitat, als auch

---

<sup>74</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 15. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>75</sup> Ebda.

<sup>76</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>77</sup> Ebda. S. 16.

<sup>78</sup> Ebda.

als eigenständige nicht-zitierende Kommunikation; sowohl als „wörtlich“ oder „ernst“ gemeint als auch als ironisch oder sich selbst kommentierend [...].“<sup>79</sup>

Damit werden unterschiedliche Lesarten und Zuschauergruppen angesprochen und zur wiederholten Filmrezeption auf Video oder DVD verleitet:

„Der postmoderne Film richtet sich sowohl an Zuschauer, die ein umfassendes Wissen über die zitierten Kulturbereiche besitzen (die etwa durch häufigen Videothekenbesuch viele Filme kennen) als auch an solche, die dies nicht haben oder eine passive Rezeptionshaltung vorziehen.“<sup>80</sup>

Durch die Entwicklung unterschiedlicher Medien und ihre massenhafte Verbreitung im Alltag wird die Einbindung anderer Medien in den Film intensiviert. Dieses Phänomen ist seit Anbeginn nebeneinander existierender Medien präsent und dient dem Selbsterhalt eines der Informationsträger. Denn durch das Spiel mit konventionellen Darstellungstechniken wird die Rezeption erst wieder interessant. Verschiedene Querverweise binden den Zuschauer in die Bildung der Geschichte aktiv ein und bieten unterschiedliche Auslegungsmöglichkeiten und Lesarten an.

#### 1.2.3.2. Spektakularität und Ästhetisierung:

„Intertextuelle Bezüge und selbstreferentielle Erzählweisen verbinden sich mit dem Ziel, die Intensität von Erlebnissen und Sinnesreizen bei den ZuschauerInnen so weit wie möglich zu steigern.“<sup>81</sup>

Das Schauen von Filmen ist eine sinnliche Angelegenheit und die Geschichten auf der Leinwand oder am Bildschirm werden nicht nur betrachtet, sondern regelrecht erlebt. „Mittels besonderer Attraktionen, Computeranimationen und attraktiver *spezial effects*, Stars sowie expliziter Gewalt- und Erotikdarstellungen sollen die Sinne der Zuschauer überwältigt werden.“<sup>82</sup>

---

<sup>79</sup> Ebda. S. 17.

<sup>80</sup> Ebda. S. 17.

<sup>81</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. (S. 9-62) In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. S. 18.

<sup>82</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 38. .

Der postmoderne Film versucht den Zuschauer durch spektakuläre Darstellungen jeglicher Form in seinen Bann zu ziehen. Die Aufmerksamkeit, die sich zuvor auf die Entwicklung der Figuren<sup>83</sup> oder die Handlung gerichtet hat, geht nun auf die Darstellung des Spektakels über.<sup>84</sup>

„Man denke an die farbenprächtige, opulent trashige Ausstattung von ROMEO AND JULIET, an den brutalen Beginn von WILD AT HEART und seine leinwandgroß entflammten Streichhölzer, an die atemberaubenden Kamerafahrten am Anfang von CHARLIE’S ANGELS oder LES RIVIÈRES POURPRES, an das durchs Auto spritzende Hirn und die Heroin- und Adrenalin-spritzen in PULP FICTION, an die computergenerierten Haie in DEEP BLUE SEA, an die Hochglanz-Körper und das artifizielle Design in EXOTICA, an die blutrot in den Schnee geschredderten Gangsterbeine in FARGO, an die überreif-morbiden Tableaus und Bildüberlagerungen in Greenaways Filmen.“<sup>85</sup>

Doch das Spektakuläre ist keine Erfindung der Postmoderne, denn bereits seit den „frühesten Filmen [wurde] auf aufmerksamkeitssträchtige Reize gesetzt.“<sup>86</sup>

Das Bedürfnis der Menschen nach dem „Einfangen“ und Wiedergeben von Bewegungsabläufen hat den Film sogar erst ins Leben gerufen.

„Erst über die Möglichkeiten der Wiedergabe von Bewegung erkundet der Film seine spezifischen Gestaltungsmittel wie das der Montage und fand so zu seiner eigenen Sprache.“<sup>87</sup> Ein bedeutendes Mittel der Erzählung im frühen Film war zum Beispiel die Verfolgungsjagd, die ihn von der Darstellungsweise des Theaters unterschied.<sup>88</sup>

Der postmoderne Film setzt sich nun zum Ziel

---

<sup>83</sup> Vgl.: Rother, Rainer: „Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm“. S. 278. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 268-282)

<sup>84</sup> Vgl.: Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 19. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>85</sup> Ebda. S. 18.

<sup>86</sup> Ebda.

<sup>87</sup> Sobottka, Eva: „Im Zeichen des Drachen. Das Actionkino der 90er Jahre“. S. 170. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 169-18?).

<sup>88</sup> Vgl.: Ebda.

„[...] die Dynamik der Szene so zu steigern, dass der Zuschauer sie nicht bloß betrachtet, sondern physisch involviert wird. Das Element der Fahrt wird – vermittelt über extreme Kamerabewegungen – gesteigert zum Mitrasen und Mitstürzen, zu einem *roller coaster effect*, der das Publikum körperlich überwältigen soll.“<sup>89</sup>

Durch die Innovationen der Filmtechnik und das Sinken der Hemmschwelle der Darstellungen von Gewalt, konnten Actionszenen in größerem Maße und detailgenauer vermittelt werden.<sup>90</sup>

„Im Unterhaltungskino der letzten zwanzig Jahre dominiert diese neue Spielart des Kinos der Effekte, das mit der Massierung spektakulärer Szenen Publikumserfolg zu garantieren scheint. Die Bezeichnung verrät scheinbar schon alles; physische Auseinandersetzung, permanente Bewegungen von Akteuren und Requisiten, Beschleunigung in Handlung und Montage sind seine Kennzeichen, robuste Genres der Fundus, aus dem sich das Neue bedient.“<sup>91</sup>

Zudem scheint der Erfolg eines Actionfilmes direkt proportional zu dessen „handwerkliche[n] und logistische[n]“<sup>92</sup> Aufwand zu sein. Der Kinoerfolg scheint damit gesichert.

Der Ablauf eines Actionfilms wird in der Filmtheorie des Öfteren mit der Nummer-Dramaturgie eines Pornofilms verglichen: „Denn im Porno wie im Musical sind Nummern die Hauptsache: Attraktionen, deren Verbindung Aufgabe der Story ist. Deren Effizienz erweist sich darin, wie viele Höhepunkte ihr integrierbar sind.“<sup>93</sup>

---

<sup>89</sup> Hoberg, Almuth: „Digitalisierung und Postmoderne im Mainstream-Kino. Computereffekte verändern das klassische Erzählkino“. S. 204. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 191ff)

<sup>90</sup> Vgl.: Sobottka, Eva: „Im Zeichen des Drachen. Das Actionkino der 90er Jahre“. S. 170. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 169-18?)

<sup>91</sup> Rother, Rainer: „Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm“. S. 271. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 268-282)

<sup>92</sup> Ebda. S. 274.

<sup>93</sup> Ebda. S. 278.

„Die Nummer-Dramaturgie steuert nicht zielstrebig auf ein Ende hin, der Schluß wird vielmehr herausgeschoben, immer noch eine weitere Episode, eine neue Steigerung hinzugefügt, bis das Ende eher einen Abbruch (oder die Erschöpfung in) der ansteigenden Linie abgibt als deren Vollendung – jede Aktion will Ewigkeit.“<sup>94</sup>

Die damit einhergehenden Kommentare der Filmkritik beinhalten zum einen die „gefährlichen“, vom Film provozierten, Gefühle. Zum anderen wird die Nummern-Dramaturgie als „eine immer wiederkehrende Strategie, das narrative Potential des Actionfilms zu negieren“<sup>95</sup> angesehen.

Es ginge nur mehr um Schauwerte und Effekte und nicht mehr um die zu vermittelnde Geschichte selbst.

Dem wird seitens der Befürworter des Actionfilms entgegengebracht, dass spektakuläre Elemente, wie Stars, Effekte, die Ausstattung eines Films oder seine Gags schon immer eine wichtige Rolle im Film gespielt haben und selbst im postmodernen Film eine „vollständige Auflösung der narrativen Zusammenhänge“ und „Entwertung der erzählten Geschichte“ nur selten anzutreffen ist.<sup>96</sup>

#### 1.2.3.3. Selbstreferentialität:

Selbstreferentialität steht in einem engen Zusammenhang mit Spektakularität, Ästhetisierung und Intertextualität. Das narrative Mittel der Ironie, beispielsweise, ist ein „selbstreferentielles Verfahren“, das die Vorgehensweise von Erzählungen enthüllt.<sup>97</sup>

Selbstreferentialität bedeutet also, mit Steinkes Worten, dass die „Künstlichkeit des Artefakts offen gelegt und die Tatsache bewusst gemacht [wird], dass lediglich eine Geschichte erzählt wird.“<sup>98</sup>

---

<sup>94</sup> Ebda.

<sup>95</sup> Sobottka, Eva: „Im Zeichen des Drachen. Das Actionkino der 90er Jahre“. S. 183. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 169ff)

<sup>96</sup> Vgl.: Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 20. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>97</sup> Vgl.: Ebda. S. 20-21.

<sup>98</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 38-39.

Der postmoderne Film bezieht sich in seiner Selbstreferentialität zum einen auf die „historische Entwicklung des Films. [...] Filmemacher brechen das Nacheinander der Filmgeschichte auf, um in den Produktionen ein Nebeneinander verschiedener Stilrichtungen zu erzeugen.“<sup>99</sup>

Die formalen und inhaltlichen Elemente werden aus den vergangenen Filmen herausgelöst und in einen neuen Zusammenhang gebracht. Dadurch entstehen wiederum neue Formen und Inhalte.<sup>100</sup>

Um diese Vorgehensweise zu verdeutlichen kann John Travoltas Tanzszene in *Pulp Fiction*<sup>101</sup> vor Augen geführt werden. Mit dieser Tanzeinlage macht er einen Verweis auf sich selbst als Schauspieler und Tänzer der siebziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts und alle älteren Filme, in denen er sein tänzerisches Können unter Beweis gestellt hat. „Dabei reproduziert er in seinem Tanz nicht die filmische Disco-Choreografie, sondern kombiniert den älteren Twist mit zeitgenössischen Gesten. So erfasst dieses Körperzitat gleich mehrere Bereiche.“<sup>102</sup>

Als einen weiteren Bezugspunkt des selbstreferentiellen postmodernen Films wird von Bleicher die „Selbstthematization“ filmischer Erzählkonventionen genannt. Dies geschieht durch das Zur-Schau-Stellen von traditionellen Narrationsverfahren.<sup>103</sup> Als Beispiel nennt sie hierfür das, in Kapiteln unterteilte, Erzählen in *Pulp Fiction*.

„[...] [Dieser Episodenfilm] bricht die lineare Handlungsfolge des populären Films in verschiedene Zeitfalten auf und macht so den konventionellen Vorgang filmischen Erzählens deutlich. [...] Der Zuschauer ist auf seine Kenntnisse dieser Konventionen

---

<sup>99</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“. S. 115. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 113-13ff)

<sup>100</sup> Vgl.: Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 39.

<sup>101</sup> *Pulp Fiction*. Quentin Tarantino. USA. 1994.

<sup>102</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films“. S. 116. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S.97-112).

<sup>103</sup> Vgl.: Ebda. S. 129.

angewiesen, um sich aus den Zeitfalten den kausalchronologischen Zusammenhang der filmischen Erzählung zu erschließen.“<sup>104</sup>

Durch die Dekonstruktion und Neu-verwertung althergebrachter Erzählverfahren kann der Zuschauer aus den angebotenen Elementen im postmodernen Film frei wählen und seine eigene Geschichte formen. Durch diesen, seitens der Rezipienten, kreativen Umgang mit der Filmerzählung kann diese auf unterschiedlichste Weise und immer wieder neu wahrgenommen werden.<sup>105</sup>

„Mit unterschiedlichen Verfahren legen postmoderne Filme die archäologischen Strukturen der Filmgeschichte offen. Die Rezeption von Produkten der bisherigen Kulturgeschichte hinterließ in den Köpfen der Produzenten und Zuschauer Sedimente, die der postmoderne Film freilegt. Seine spielerische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit lässt diese Sedimente aus der subjektiven Erinnerung in die direkte Erfahrung hinübertreten, lebendig werden. Gleichzeitig besetzt der postmoderne Film durch dieses integrative Verfahren verschiedene Erzähltraditionen und erweitert so sein potentiellles Angebotsspektrum.“<sup>106</sup>

Stereotypen dienen den Filmemachern als Verkörperungen von Klischees, die im Laufe der Geschichte eines Films abgewandelt werden und mit denen gespielt wird.<sup>107</sup>

Als Großformen der Selbstreferentialität können die Parodie, die Satire und das Remake angesehen werden. Während die beiden ersten Formen Kritik oder Vergnügen beim Zuschauer hervorrufen wollen, versteht sich das Remake darauf, bereits existierende und beim Publikum bekannte Stoffe neu zu verwerten.<sup>108</sup>

Selbstbezug stellt für den postmodernen Film eine wichtige Strategie dar, sich gegenüber den anderen Medien zu etablieren.

---

<sup>104</sup> Ebda. S. 117.

<sup>105</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>106</sup> Ebda.

<sup>107</sup> Vgl.: Ebda. S. 125.

<sup>108</sup> Vgl.: Ebda. S. 126.

„Das System Film nun grenzt sich ab von konkurrierenden Medien, etwa dem Fernsehen und dem Internet. Selbstbezug dient dabei der Identitätssicherung, um den Zuschauer weiter dazu zu motivieren, Filme zu sehen. Durch Selbstbezüge können sich Filme reproduzieren, indem sie vorhandene Angebote als Material nutzen.“<sup>109</sup>

Steinke sieht in der steigenden Tendenz zur Selbstreferentialität einen Befreiungsakt aus einer Krise:

„Moderne Selbstreferentialität ist Ausdruck einer krisenhaften Erfahrung, die aus dem Verlust eines Bezugs zwischen Inner- und Außerästhetischem erwächst. Postmodern wird diese Krise durch einen befreit-spielerischen Umgang mit filmästhetischem Material aufgehoben.“<sup>110</sup>

Eder sieht die Selbstreferentialität nicht zwingend als einen verfremdenen Vorgang, denn für das medienkompetente Publikum wirkt „eine beabsichtigte Selbstreferentialität [...] i.d.R. überzeugender und weniger illusionsbrechend als eine unbeabsichtigte.“<sup>111</sup>

Er fasst die Absichten des postmodernen Films als ein Nebeneinander von emotionaler Einbindung und gleichzeitiger Distanzierung des Zuschauers zusammen.

„[D]ie Zuschauer sollen sowohl in die Geschichte hineingezogen werden als auch in einer gewissen ironischen Distanz zu ihr verbleiben. Ein charakteristischer Zusammenhang zwischen Selbstreferentialität und Spektakularität des postmodernen Films besteht also in einer Dialektik oder Komplementarität ihrer Wirkungen.“<sup>112</sup>

---

<sup>109</sup> Ebda. S. 129.

<sup>110</sup> Steinke, Anthein (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 39.

<sup>111</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 21. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>112</sup> Ebda. S. 21-22.

Durch unterschiedliche Verfahren der Narration wird das Baugerüst einer Geschichte also offen gelegt. Damit wird für die Rezipienten ersichtlich, dass es sich um eine konstruierte Geschichte handelt, die entweder auf die Filmgeschichte an sich oder die konventionellen Erzählverfahren verweist.

Auch diese Strategie zielt auf das Überleben des Films in einer Welt ab, in der die meisten Geschichten bekannt und schon oft erzählt worden sind. In der Postmoderne entsteht ein neuer Umgang mit diesen Geschichten, der die Zuschauer wieder begeistern soll.

#### 1.2.3.4. Kommerzialisierung:

Durch die globale Vernetzung des Filmmarktes und die weltweite Verbreitung internationaler Filmfestivals ist der Stellenwert des Marketings für den Film gestiegen. „In diesem Kontext sind auch die in den späten 1980er und frühen 90er Jahre stattfindenden Übernahmen von Hollywoodstudios durch Medienunternehmen zu werten.“<sup>113</sup>

Da sich die einzelnen Filme im gegenseitigen Konkurrenzkampf beweisen müssen, wird die „Priorität [...] auf die Kommerzialisierung gelegt, auf Unterhaltung, die Ausbeutung eines Trends und auf die Ausrichtung auf große Zielgruppen.“<sup>114</sup>

Dies beeinflusst unter anderem die Besetzungslisten, da Stars seit dem frühen Film mehr Publikum anlocken; den Inhalt eines Films [„Motivische Tabubrüche, Sex, Gewalt usw. [...] [sind] Themen, die dem Bereich des Spektakulären zuzuordnen sind, [und] lassen sich bei der Mehrheit von Filmen feststellen, die als ‚typisch postmodern‘ angesehen werden [...].“<sup>115</sup>]; dessen Form und „Erzählstruktur“<sup>116</sup>.

„Um das Risiko zu minimieren, die investierten Millionen zu verlieren, werden Filme produziert, die nach dem Prinzip der [bereits oben erwähnten] ‚Nummerndramaturgie‘ konstruiert sind.“<sup>117</sup>

---

<sup>113</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 41.

<sup>114</sup> Ebd. S. 42.

<sup>115</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 23. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>116</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 40.

<sup>117</sup> Ebd.

Zusätzlich finden sich häufig Konsumartikel unter den Filmrequisiten, deren Herstellermarken eindeutig erkennbar sind.

Die technischen Neuerungen in der Filmindustrie werden durch spektakuläre Szenen zur Schau gestellt und die von Steinke im gleichen Werk erwähnte narrative Linearität aufgelockert.

Kritiker empfinden den künstlerischen Wert der Filme nun als gefährdet:

„Marketing, Merchandizing und Product Placement tragen vor allem beim postmodernen Mainstream-Kino dazu bei, dass das Kunstwerk gegenüber dem Spektakel, das sich um den Film hüllt, in den Hintergrund gerät.“<sup>118</sup>

1.2.3.5. Anti-Konventionalität der Erzählverfahren:

„In der Postmoderne sind alle Geschichten erzählt und deren Abläufe sind bekannt. Der aus dieser Erkenntnis möglicherweise resultierenden Übersättigung kann vorgebeugt werden, indem das gewohnte Erzählverfahren durchbrochen wird.“<sup>119</sup> Das Publikum ist im Umgang mit den Medien geschult und findet Gefallen daran mit den „langweilig gewordenen Erzählmustern“ zu spielen.

„Weil die Motive bekannt sind, weil Ablauf und Rhythmus konventioneller Dramaturgien im Gefühl des Publikums bereits fest verankert sind, kann der postmoderne Film es sich leisten, mit diesen Versatzstücken zu spielen, die üblicherweise linear gespannte Kausalkette der Ereignisse zu lockern, zu verwirren oder zu zerreißen.“<sup>120</sup>

Die Erzählungen im postmodernen Film tendieren zu mehr Offenheit, Inkohärenz und Bruchstückhaftigkeit, als es in den konventionellen Erzählverfahren der Fall ist.

Die Erwartungen der Zuschauer werden gebrochen und deren aktive Beteiligung an der Geschichtenbildung gefordert.<sup>121</sup>

---

<sup>118</sup> Ebda. S. 39.

<sup>119</sup> Ebda. S. 40.

<sup>120</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 22. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>121</sup> Vgl.: Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 40.

Eder tätigt einen bemerkenswerten Vergleich des postmodernen Films mit der gegenwärtigen Musikkultur:

„Postmoderne Filme sind Ableger der „DJ-Culture“: Wie ein DJ aus bekannten Stücken Samples zieht und diese dann mischt, beschleunigt und verlangsamt, in Loops legt und verändert, so dekonstruieren postmoderne Filmemacher Handlungsabläufe, Star Images, Standardszenen, Klischeefiguren und gängige Verfahren der visuellen und auditiven Darstellung.“<sup>122</sup>

#### 1.2.4. Kritik am postmodernen Film:

So zahlreich die Filme der Postmoderne auch auftraten und so beliebt sie auch waren, sie blieben von den Meinungen der Kritiker nicht verschont.

Jürgen beschreibt die allgemeine Grundstimmung der Kritiker und deren Forderungen sehr treffend:

„Was diese >Kultfilme< zeigen, seien altbekannte Geschichten (statt neuer authentischer Erfahrungen), hochstilisierte Klischees (statt Abbildung der Realität), belangloses Amüsement (statt kritischer Einsicht), Versatzstücke der Unterhaltungsindustrie (statt künstlerischer Innovation).“<sup>123</sup>

Die Publizisten reagierten den „neuen“ Filmen gegenüber zuerst ablehnend. Sie bemerkten primär „[e]xzessive Gewaltdarstellungen, narrative Zersplitterung, Abwendung von Realismus und Hochkultur, scheinbare Oberflächlichkeit, hinter der Fragen nach Gesellschaft und Identität nicht sofort sichtbar wurden“<sup>124</sup>.

---

<sup>122</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 22. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>123</sup> Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. S. 154. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 153-179)

<sup>124</sup> Eder, Jens: „Einleitung“. S.2. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

(S. 1-8)

Manche deutsche Kritiker gestanden den Filmmachern allerdings ihr Können durchaus zu, denn es „steht für die Mehrzahl der Kritiker außer Frage, daß die jungen Regisseure ihr Handwerk beherrschen [...]. Nur kaschiere der schöne Schein der >Hochglanzbilder< nichts als Altbekanntes und Triviales.“<sup>125</sup>

#### 1.2.5. Der postmoderne Film im Kontext der Gesellschaft:

Kinofilme reflektieren die kulturellen, technischen und ökonomischen Entwicklungen in unserer Gesellschaft und prägen wiederum die Beziehung zwischen den Zuschauern und ihrer Welt.<sup>126</sup>

„Wie immer man auch das postmoderne Kino ein- oder abgrenzen mag: ob als >Formenflimmern< oder >Oberflächenrausch<, ob über die Logik des Zitats oder im Kontext einer durch MTV, Videorecorder oder Computer veränderten Medienkultur – zumindest dürfte außer Frage stehen, daß das Kino der Postmoderne die zunehmende Mediatisierung unserer Selbst und Weltbilder reflektiert.“<sup>127</sup>

In unserer westlichen Wohlstandsgesellschaft werden die „Wahlmöglichkeiten der Medien- und Kulturangebote“<sup>128</sup> immer umfangreicher und man wird gezwungen Entscheidungen zu treffen.<sup>129</sup> Doch die Wahlangebote gehen darüber hinaus und betreffen unter anderem die Psyche, den Körper, die Familie, die Biografie, die Beziehungen, usw. Alles kann variiert und verändert werden.

---

<sup>125</sup> Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. S. 154. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. (S. 153-179)

<sup>126</sup> Vgl.: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. S. 3.

<sup>127</sup> Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. S. 9. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.(S. 7-10)

<sup>128</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 43.

<sup>129</sup> Vgl.: Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 37. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

Damit geht ein Drang nach einem intensiveren Erleben einher. „Viele Menschen suchen den Sinn ihres Lebens weniger in Leistung, Fortpflanzung, Tradierung oder Religion und zunehmend in konkreten, individuellen Erlebnissen.“<sup>130</sup>

Eder beschreibt die, seiner Meinung nach, negative Seiten an dieser Entwicklung: Er sieht in dem Überangebot an Wahlmöglichkeiten eine Überforderung der Entscheidungsträger und an der Tatsache, dass alles „veränderlich und konstruktiv“ ist, einen „bedrohliche[n] Sinnverlust“<sup>131</sup>. Der technische Fortschritt kann ebenso unterstützend, wie bedrohlich sein und die Globalisierung bringt eine Unüberschaubarkeit mit sich.

Daraus ergibt sich für Eder ein wachsendes „Bedürfnis nach Kontingenzbewältigung und Orientierung“<sup>132</sup>, das die Medien wiederum zu erfüllen versuchen, denn sie „machen Sinnangebote, informieren und helfen sich zu orientieren, bewältigen Kontingenz, suchen Richtlinien fürs Verhalten, helfen zu Identitätskonstruktionen“.<sup>133</sup>

Die intertextuelle Postmoderne offeriert nun „ein Angebot, mit existentieller Verunsicherung, Pluralität, Relativismen, Entscheidungszwängen und Kontingenzen auf kreative Weise umgehen zu lernen.“<sup>134</sup>

„Das Spiel mit narrativen Versatzstücken führt durch seine Selbstreferentialität außerdem die Spielregeln einer medialisierten Welt selbst vor. Es zeigt anschaulich, wie die Darstellungs- und Erzählformen funktionieren, und ist so im Idealfall ein Stück Aufklärung über die Medien und ihre Strukturen.“<sup>135</sup>

Die Steigerung der Intensität in den postmodernen Filmen erfüllt das Verlangen nach „Action“ in unserer Erlebnisgesellschaft, Heterogenität hilft den Zuschauern die Kontingenzbewältigung zu vollziehen.<sup>136</sup>

---

<sup>130</sup> Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. S. 37. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002. (S. 9-62)

<sup>131</sup> Ebda.

<sup>132</sup> Ebda. S. 39.

<sup>133</sup> Ebda.

<sup>134</sup> Ebda. S. 40.

<sup>135</sup> Ebda.

<sup>136</sup> Vgl.: Ebda. S. 42.

Dem Film wird in unserer Zeit eine wichtige Rolle zuteil. Er reflektiert die gesellschaftlichen Entwicklungen und Strukturen und beeinflusst seine Zuseher wieder im Gegenzug.

Durch die alltäglichen und umfangreichen Wahlangebote, in Bezug auf beinahe jeden Lebensbereich, sind die Menschen mit Überforderung und Orientierungslosigkeit konfrontiert. Der postmoderne Film zeigt die Regeln dieses Spiels mit den Medien auf und veranschaulicht wie alles funktioniert und zusammenhängt. Die Welt wird in diesen Filmen wieder überschaubar und die Rezipienten können sich leichter in ihrer Welt zurechtfinden.

## 2. Kapitel: Der Rezipient

Wie auf den bisherigen Seiten genauer erläutert wurde, sehen sich die Menschen der Postmoderne mit einem vielfältigen Medienangebot konfrontiert. Sie können unter verschiedenen Möglichkeiten auswählen und sich somit aktiv aussuchen, was sie rezipieren wollen. „Noch nie in der Geschichte der Medien gab es so viele Institutionen, die auf die Produktion und Übermittlung symbolischer Formen spezialisiert sind, und noch nie konnten die Rezipienten aus einem so großen Angebot an Kulturwaren auswählen.“<sup>137</sup>

In diesem Kapitel soll genauer untersucht werden, wie die „Rezipienten“ definiert werden können und wie aktiv ihre Vorgehensweisen beim Konsumieren sind. Dabei wird der Schwerpunkt auf Fragen der publikumsorientierten Forschung liegen und in diesem Rahmen auf die Aktivität der Rezipienten eingegangen.

Außerdem soll mit Christian Mikunda gezeigt werden, dass die Zuschauer auch körperlich an der Filmrezeption beteiligt sind und filmische Geschichten von den Filmemachern regelrecht „spürbar“ gemacht werden.

Schlussendlich werden einige Überlegungen angestellt, worin die Gründe für das Bedürfnis nach Rezeption in unserem Alltag liegen könnten und wie diese im gesellschaftlichen Kontext einzubetten sind.

### 2.1. Publikumsorientierte Forschung:

#### 2.1.1. Begriffsdefinitionen:

Um den Ausdruck des

- „Rezipienten“

näher erläutern zu können, und um ein Werkzeug für die folgenden Untersuchungen zu gewährleisten, müssen allerdings zuerst die grundlegenden Begriffe,

- „Medium“ und
- „Kommunikator“

geklärt werden, um schlussendlich mit der Begrifflichkeit

- „Publikum“ schließen zu können.

#### 2.1.1.1. Definition von „Medium“:

---

<sup>137</sup> Winter, Rainer: *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München: MMV, 1995. S. 1.

Roland Burkart definiert die Medien in der menschlichen Kommunikation als „personale (der menschlichen Person ‚anhaftende‘) Vermittlungsinstanz als auch [als] [...] jene technischen Hilfsmittel zur Übertragung einer Botschaft, die uns unsere Industriegesellschaft laufend beschert.“<sup>138</sup>

Dazu zählen unter anderem die Zeitung, der Hörfunk, das Fernsehen oder das Kino. Rainer Winter formuliert die Gedanken von Jean Baudrillard zum Thema „Medien“ neu und verweist auf die einseitige Kommunikation in der Welt der Massenmedien, wenn er schreibt: „[D]ie Medien sind dasjenige, welches die Antwort für immer untersagt, das was jeden Tauschprozeß verunmöglicht [...]. Darin liegt ihre wirkliche Abstraktheit. Und in dieser Abstraktheit gründet das System der sozialen Kontrolle und der Macht.“<sup>139</sup>

Darauf soll jedoch später noch genauer eingegangen werden.

#### 2.1.1.2. Definition von „Kommunikator“:

Burkart bietet eine Erklärung des Begriffs „Kommunikator“ an:

„Als Kommunikator soll jener kommunikativ Handelnde gelten, der etwas mitteilen will und die allgemeine Intention seiner kommunikativen Handlung (nämlich: mit jemandem bzw. mehreren anderen Kommunikationspartnern Bedeutungen teilen wollen) zu realisieren versucht, indem er die mitzuteilenden Inhalte durch den (symbolischen) Gebrauch eines Mediums „entäußert“, d.h. manifest – und damit für (jemanden) andere(n) zugänglich – macht.“<sup>140</sup>

Burkart beschreibt den Kommunikator demnach als Quelle der ausgesendeten Botschaft, der diese sowohl produziert als auch adressiert. Weitere Termini für diesen Begriff wären, zum Beispiel „Quelle, Sender, Produzent [oder] Adressant“.<sup>141</sup>

---

<sup>138</sup> Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 62-63.

<sup>139</sup> Winter, Rainer: *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München: MMV, 1995. S. 31.

<sup>140</sup> Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 64.

<sup>141</sup> Ebda.

### 2.1.1.3. Definition von „Rezipient“:

Die Herkunft des Wortes „Rezipient“ lässt sich aus dem Lateinischen „recipere“ ableiten und kann mit den Synonymen „annehmen, aufnehmen“ beschrieben werden<sup>142</sup>.

Matthias Lenssen zufolge kann nun ein Rezipient als Empfänger einer Botschaft verstanden werden, die durch ein Medium von einem Kommunikator zum Erstgenannten geleitet wird. Im Falle einer mündlichen Kommunikation (für Lenssen ist sie die idealste Form der Kommunikation) von zwei sich gegenüberstehenden Individuen, ergibt sich somit die Möglichkeit einer Antwort, eines Feedbacks<sup>143</sup>.

Roland Burkart macht den Versuch einer noch ausführlicheren Definition des Rezipienten:

„Als Rezipient soll [...] jener kommunikativ Handelnde gelten, der *etwas verstehen will* und die allgemeine Intention seiner kommunikativen Handlung (nämlich: mit jemandem bzw. mehreren anderen Kommunikationspartnern Bedeutungen teilen wollen) zu realisieren versucht, indem er die medial vermittelte Botschaft aufnimmt und deren Bedeutung zu erkennen trachtet. Der Rezipient ist somit jener Faktor im kommunikativen Gerüst, an den die ausgesendete Botschaft adressiert ist; er ist derjenige, der sie empfängt oder konsumiert. Demgemäß findet man auch noch die Bezeichnung *Empfänger, Konsument, Adressat*.“<sup>144</sup>

### 2.1.1.4. Definition von „Publikum“:

Da es sich in dieser wissenschaftlichen Arbeit um filmische Erzählformen handelt, soll nun auch der Begriff des „Publikums“ kurz definiert werden. Das Publikum setzt sich aus den Rezipienten des Massenmediums Film zusammen und bildet die Hauptgruppe, die die Filmemacher in erster Linie erreichen möchten.

Bonfadelli definiert das Publikum folgendermaßen:

---

<sup>142</sup> Vgl.: „Rezipient“, Wiktionary. Das freie Wörterbuch. Hg. Sue Gardner und Mike Godwin. <http://de.wiktionary.org/wiki/Rezipient>. 20.09.2011

<sup>143</sup> Vgl.: Lenssen, Matthias: *Der aktive Rezipient. Illusion, Realität oder Wunschvorstellung. Studienarbeit*. Norderstedt: GRIN, 2004. S. 3.

<sup>144</sup> Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 64.

„Die Nutzer und Empfänger der Massenkommunikation werden also in großer Zahl von denselben Aussagen erreicht. Sie bleiben dem Kommunikator gegenüber anonym. Sie bilden ein Publikum – engl.: audience (Webster 1998) - nur durch vorübergehende, zeitlich und räumlich getrennte Zuwendung zu den Medienbotschaften. Das Publikum – engl.: public – der Medien ist somit prinzipiell offen, unbegrenzt und fluktuierend. Es ist in diesem Sinn kein stabiles und dauerhaftes soziales Gebilde, sondern formiert sich von Fall zu Fall in der aktiven Hinwendung zu und Partizipation an der Massenkommunikation [...].“<sup>145</sup>

Demnach findet, wie oben bereits angedeutet, keine direkte Interaktion zwischen den Gesprächspartnern Produzent und Publikum statt. Der Kontakt zwischen ihnen ist distanziert und unpersönlich, da die Botschaften jedem offen stehen.

Nach diesem Versuch der näheren Begriffsdefinition, wird nun auf zwei unterschiedliche Betrachtungsweisen von Mediennutzung eingegangen. Sie weisen dem Rezipienten in ihren Kommunikationsmodellen verschiedene Rollen zu und legen den Schwerpunkt auf unterschiedliche Fragestellungen.

#### 2.1.2. Stimulus-Response-Modell:

Mit dem Aufkommen der Massenpresse um die Jahrhundertwende vom neunzehnten ins zwanzigste Jahrhundert, sowie dem Film und dem Radio, wurden die Massenmedien für die Werbung, die Kriegspropaganda und den Wahlkampf nutzbar gemacht. Es entstand ein praktisches Verwertungsinteresse an der Medienwirkungsforschung.<sup>146</sup>

Das Reiz-Reaktions-Modell geht von einer passiven Haltung der Rezipienten aus, die auf äußere Reize weitestgehend identisch reagieren. Die Ziele und Absichten der Medien, und nicht die der Rezipienten, stehen hier im Mittelpunkt der Betrachtung.<sup>147</sup> Bonfadelli beschreibt den Prozess folgendermaßen:

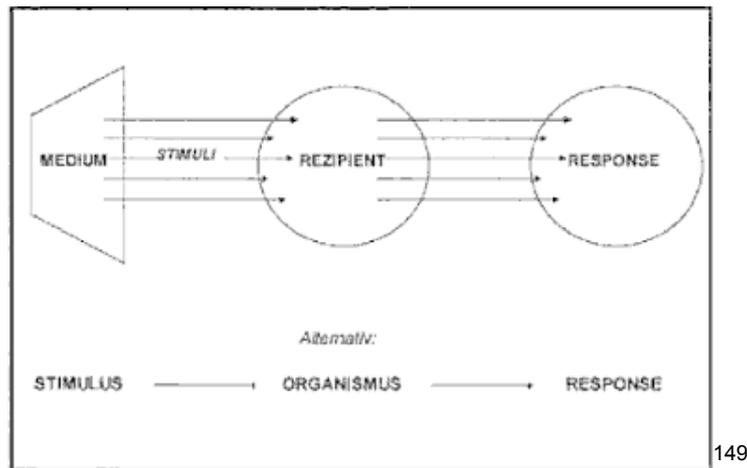
---

<sup>145</sup> Bonfadelli, Heinz: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. 3. Auflage. Konstanz: UVK, 2004. S. 54.

<sup>146</sup> Vgl.: Ebda. S. 29.

<sup>147</sup> Vgl.: Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 220.

„Es gilt das Axiom der direkten, unvermittelten und *monokausalen Wirkung* der Massenkommunikation auf die Rezipienten. [...] Weiter wird davon ausgegangen, dass die Medien dabei über geschickt ausgewählte, sorgfältig geplante und massenhaft verbreitete Botschaft als Stimuli wirken. Diese erreichen die Rezipienten, werden von ihnen etwa identisch aufgenommen, verarbeitet und gespeichert und führen dann zu weitgehend identischen Responses als Reaktion. Der Kommunikationsinhalt wird mit der Effektrichtung gleichgesetzt [...].“<sup>148</sup>



Das Publikum wird in diesem Modell also zu einer Masse, die undifferenziert und sozusagen auf Knopfdruck lenkbar ist.

Kritik am Stimulus-Response-Modell:

Stefan Cordes hingegen geht in diesem Zusammenhang auf die Filmrezeption ein und befreit diese von dem stringenten Reiz-Reaktions-Modell:

„Dabei ist der Zusammenhang von Film und Rezipient nicht als zwingender Reiz-Reaktionsvorgang betrachtbar (im Film dargestellte Gewalt beispielsweise löse notwendige Gewalt beim Rezipienten aus); sondern die Wahrnehmung eines Films, als auch seine (kognitive und affektive) Verarbeitung ist rezeptions- bzw. erfahrungsabhängig und kann historisch, kulturell und individuell verschieden sein,

<sup>148</sup> Bonfadelli, Heinz: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. 3. Auflage. Konstanz: UVK, 2004. S. 29.

<sup>149</sup> Lenssen, Matthias: *Der aktive Rezipient. Illusion, Realität oder Wunschvorstellung. Studienarbeit*. Norderstedt: GRIN, 2004. S. 4.

d.h. – im Sinne konstruktivistischer Kommunikationstheorien – der Film realisiert sich als >Prozess individueller Sinnkonstruktion aus Anlaß der Wahrnehmung<.<sup>150</sup>

Sturm verweist ebenso auf die Individualität der Rezeption und der Informationsverarbeitung und lockert demnach das Reiz-Reaktions-Modell.

„Für die Rezipientenseite stellen sich Fragen nach alters-, intelligenz- und interessenabhängigen Dekodierungsleistungen, nach emotionalen Überforderungen und Unterordnungen, nach Motivationen und Anspruchsniveaus, nach Mediererfahrungen, nach Rezeptionssituationen und Sozialbeziehungen etc. sowie – neu hinzukommend – Probleme zur Erfassung darbietungsabhängiger ‚Innerer Aktivität‘“.<sup>151</sup>

Sie betont damit, dass die Rezeption von Medien in einer situationsbezogenen Abhängigkeit zum Individuum steht und warnt vor der scheinbaren Allgemeingültigkeit eines solchen oben genannten Reiz-Reaktions-Modells.

### 2.1.3. Use-and-Gratifications Approach:

In den 70er Jahren des vorigen Jahrhunderts entstand eine neue Grundsatzdiskussion in der Wirkungsforschung:

„Einerseits rücken neue Wirkungsphänomene wie kognitive Medieneffekte, die bislang in der Forschung übergangen worden waren, stärker ins Zentrum der Forschung, andererseits erfolgt eine Umorientierung der theoretischen Perspektive, und zwar weg vom Kommunikator mit seiner Medienaussage und hin zum Rezipienten und seiner aktiven und sinnhaften Mediennutzung.“<sup>152</sup>

Dieser rezeptionsorientiertere Ansatz wird in der wissenschaftlichen Literatur auch als Nutzenansatz beschrieben. Er geht davon aus, dass Medien deswegen massenhaft wahrgenommen werden, weil sich die Rezipienten eine Gratifikation,

---

<sup>150</sup> Cordes, Stefan: *Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm. Theoriekonzept und Forschungsansatz*. Münster: LIT, 1997. S. 8.

<sup>151</sup> Sturm, Herta: *Der gestreßte Zuschauer. Folgerungen für eine rezipientenorientierte Dramaturgie*. Hrsg.: Grewe-Partsch, Marianne; Doelker, Christian. Stuttgart: Cotta, 2000. S. 36.

<sup>152</sup> Bonfadelli, Heinz: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. 3. Auflage. Konstanz: UVK, 2004. S. 33.

also eine Belohnung, davon erhoffen. Auch wenn verschiedene Menschen die gleichen massenhaft vermittelten Inhalte empfangen, ist Burkart der Annahme, dass es sich wahrscheinlich um unterschiedlich erhoffte Belohnungen handelt.<sup>153</sup> „Man unterstellt, daß der Empfänger massenmedial vermittelter Aussagen mit diesen sehr subjektiv umgeht, d.h. sie auf ganz persönliche Weise interessensgeleitet benützt.“<sup>154</sup> Die Fragen lauten in diesem Modell „Was machen die Rezipienten mit den Medien? Welche Bedürfnisse und Motive stehen hinter der Mediennutzung? Mediennutzung erscheint als Bindeglied zwischen den Interessen und Orientierungen des Individuums und den Gegebenheiten seiner sozialen Umwelt.“<sup>155</sup>

Das Publikum gilt nun als ein aktives, das absichtsvoll handelt und nicht bloß reagiert, wie es im medienzentrierten Modell der Fall war. Die Rezipienten machen zielgerichtet Gebrauch von den Medien und wählen unter den Angeboten selbstständig aus.

Die Mediennutzung wird nun im Kontext des individuellen Lebens der Rezipienten betrachtet:

„Mediennutzung gilt als eine in viele andere Handlungsabläufe eingebettete Aktivität des Individuums, sie gilt als Mittel zur Befriedigung von Bedürfnissen und damit als eine „funktionale Alternative“ [...] d.h. als eine von mehreren Möglichkeiten der Bedürfnisbefriedigung.“<sup>156</sup>

Kritik am Use-and-Gratifications Approach als rezeptionsorientierter Ansatz:

Bis jetzt wurden in dieser wissenschaftlichen Arbeit, sowie in vielen weiteren wissenschaftlichen Schriften (siehe Burkart, Bonfadelli), die zwei oben erwähnten Modelle als Gegenmodelle beschrieben. Herta Sturm hingegen sieht dies als eine

---

<sup>153</sup> Vgl.: Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 222.

<sup>154</sup> Ebd. S. 220.

<sup>155</sup> Bonfadelli, Heinz: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. 3. Auflage. Konstanz: UVK, 2004. S. 33.

<sup>156</sup> Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 202.

„Fehl-Etikettierung“<sup>157</sup> des rezeptionsorientierten Ansatzes. Für sie steht dieser nämlich zwischen dem Reiz-Reaktions-Modell und dem Nutzen-Ansatz und vermittelt zwischen diesen beiden. Die Fragen lauten ihrer Ansicht nach also sowohl „Was machen die Medien mit den Menschen?“ als auch „Was macht der Rezipient mit den Medienangeboten?“

„Der rezipientenorientierte Ansatz lässt sich demnach beschreiben als der Versuch, Medienwirkungen als Veränderungen von personalen und sozialen Befindlichkeiten zu verstehen, wie umgekehrt personale und soziale Befindlichkeiten im Hinblick auf Medienwirkungen als Steuerungsgrößen zu begreifen sind.“<sup>158</sup>

Durch Sturms Zitat wird der Dekonsens der Wissenschaftler bezüglich der Auslegung der zwei genannten Modelle ersichtlich. Als Gegenmodelle gedacht, beschäftigt sich das Reiz-Reaktions-Modell mit der Frage nach der Intention der Medien und der Nutzenansatz mit dem Bestreben der Rezipienten und deren Bedürfnissen. Wenn man jedoch, wie Sturm, nicht in Gegensätzen denkt, sondern einen offeneren Blick forciert, lässt sich der rezeptionsorientierte Ansatz mit beiden Modellen problemlos verbinden.

Im folgenden soll nun die Aktivität des Rezipienten, auf die der rezeptionsorientierte Ansatz sein Augenmerk legt, genauer untersucht werden. Wann ist ein Rezipient, besonders in Hinblick auf den postmodernen Film, „aktiv“ und warum?

#### 2.1.4 Die aktiven Zuschauer:

Sturm glaubt in jeder beliebigen Mediennutzung eine innere Aktivität des Rezipienten erkannt zu haben:

„Bei jeder Art von Mediennutzungen kommt es zu einer Fülle von „inneren Antworten“, dabei zeigen sich klare Dominanzen. So agiert und reagiert der Fernsehrezipient vorzugsweise mit sendungsbegleitenden „inneren Verbalisierungen“, der Hörfunkteilnehmer mit „inneren Bildern“, der Leser mit Vorstellungsketten von Bildern, Tönen und Rückerinnerungen zumeist sehr

---

<sup>157</sup> Sturm, Herta: *Der gestreßte Zuschauer. Folgerungen für eine rezipientenorientierte Dramaturgie*. Hrsg.: Grewe-Partsch, Marianne; Doelker, Christian. Stuttgart: Cotta, 2000. S. 53.

<sup>158</sup> Ebda.

individueller Natur. Für den Fernsehrezipienten konnte die zentrale Bedeutung der laufbildbegleitenden inneren Verbalisierung ausgewiesen werden [...].<sup>159</sup>

Auch bei Lenssen nimmt der Rezipient eine aktive Position ein, der den Medien nicht mehr als manipulierbares Opfer sondern selbstbewusst gegenübersteht. Denn „[j]ede Rezeption ist eine kognitive Tätigkeit, die eine aktive Leistung des Gehirns zur Folge hat.“<sup>160</sup> Ebenso ist das Zusammenführen und In-Verbindung-bringen von Informationen als ein aktiver Prozess einzustufen, auch wenn es sich nur um das Betrachten eines einzelnen Bildes handeln sollte. Er beschreibt außerdem die Hinwendung und Konzentration auf ein Medium selbst, bereits als aktive Handlung. Lenssen schließt diese Aufzählung mit den aktiven Tätigkeiten, die nach einer Rezeption auftreten und durch sie ausgelöst werden können.<sup>161</sup>

Dabei betont auch er die individuellen Ziele der mediennutzenden Rezipienten:

„Eine Rolle spielen dabei individuelle Ziele, Interessen, Bedürfnisse, Werte, persönliche Einstellungen. Außerdem beeinflusst der soziale Kontext die Auswahl unter den Medienangeboten. Das aktive Publikum wendet sich den Medien bewusst und zielgerichtet zu, um bestimmte Bedürfnisse, wie z.B. dem Wunsch nach Information, Unterhaltung oder der Flucht aus der Alltagswelt zu befriedigen.“<sup>162</sup>

Winter schreibt im Sinne Giddens, wenn er auf die verschiedenen Bewusstseinsstufen während der Rezeption verweist. So unterscheidet er drei verschiedene Stufen der Wahrnehmung: Zum einen die „unbewusste Motivation“, das „praktische Bewusstsein“ sowie das „diskursive Bewusstsein“<sup>163</sup>.

Das diskursive Bewusstsein stellt das dar, was die Menschen über die sozialen Zusammenhänge in ihrer Umgebung verbal zur Sprache bringen können.

---

<sup>159</sup> Sturm, Herta: *Der gestreßte Zuschauer. Folgerungen für eine rezipientenorientierte Dramaturgie*. Hrsg.: Grewe-Partsch, Marianne; Doelker, Christian. Stuttgart: Cotta, 2000. S. 36-37.

<sup>160</sup> Lenssen, Matthias: *Der aktive Rezipient. Illusion, Realität oder Wunschvorstellung. Studienarbeit*. Norderstedt: GRIN, 2004. S. 5.

<sup>161</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>162</sup> Eba. S. 6.

<sup>163</sup> Winter, Rainer: *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München: MMV, 1995. S. 115.

Das praktische Bewusstsein ist kein individuelles, sondern ein soziales, kann jedoch subkulturell Unterschiede aufweisen. Es ist das Alltagswissen über bestimmte Regeln und Codes und kann nicht diskursiv ausgedrückt werden.

Giddens ordnet das praktische Bewusstsein zwischem dem Unbewussten und dem diskursiven Bewusstsein ein. Für ihn stellen das diskursive und das praktische Bewusstsein keine Schranke dar, sondern

„[e]s ist lediglich der Unterschied zwischen dem, was gesagt werden kann, und dem, was gewöhnlich nur getan wird. Der Mediengebrauch ist in alltägliche Routine eingebettet und oft so selbstverständlich, daß es den Rezipienten schwer fällt, ihn zu thematisieren. Nichtsdestoweniger sind sie äußerst aktiv. Die Aneignung von Medien vollzieht sich sowohl auf der diskursiven als auch auf der praktischen Ebene des Bewußtseins sinnhaft.“<sup>164</sup>

In diesem Sinne bleibt die Rezeption von Medien „keine passive Assimilation des medialen Produkts“<sup>165</sup>, sondern fordert die Aktivität jedes Rezipienten in der Interpretation und Bewertung des medialen Textes. Bedeutungen und Vergnügen werden erst vom Zuschauer, vor dem Hintergrund seiner persönlichen und alltäglichen Erfahrungen, selbst geschaffen.

Wie sieht, die oben erläuterte Aktivität während der Medienrezeption nun im konkreten Beispiel des postmodernen Films aus?

#### 2.1.4.1. Die aktiven Filmrezipienten der Postmoderne:

Elsaesser fragt nach dem Subjekt/Objekt-Verhältnis in der filmischen Rezeption und bezeichnet den Film als eine „Identitätsmaschine“<sup>166</sup>. „Insofern Film nämlich als eine diskursive Form der Wahrnehmung gelten kann, *reproduziert* das Kino nicht so sehr

---

<sup>164</sup> Ebda.

<sup>165</sup> Ebda.

<sup>166</sup> Elsaesser, Thomas: „American Graffiti. Neue Deutsche Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne“. (S. 38-64) In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002. S. 41.

eine mehr oder weniger illusionäre, ideologisch verformte Realität, sondern *produziert* etwas ganz anderes: *den Zuschauer als >Subjekt<*.“<sup>167</sup>

Die Macht, die der Zuschauer während der Filmrezeption über seine Gefühle hat, bestätigt ihn, laut Elsaesser, als Subjekt. Die Geschichten und die damit einhergehenden produzierten Gefühle werden sorgfältig ausgewählt und man lässt sich freiwillig zu Tränen rühren oder zum Lachen bringen. Der Zuschauer erlebt seine Subjektivität als ein „objektives Am-Film-Teilhaben“, denn er hat sein Leben und das der anderen während der Rezeption unter Kontrolle.<sup>168</sup>

Elsaesser geht aber noch weiter und sieht den Kontroll-Faktor ebenso in der Gemachtheit des Films selbst:

„Durch den genau kalkulierten Wechsel der Kameraperspektiven und der Bildausschnitte, aber auch durch die Länge der einzelnen Szenen, den Rhythmus der alternierenden und sich wiederholenden Bilder, durch die optisch oder akustisch vermittelten Raumperspektiven ist er scheinbar Herr über die Erzählposition und damit im Besitz des in der Fiktion zirkulierenden Wissens.“<sup>169</sup>

Außerdem verweist er auf den Blick des Zuschauers, der ihn bereits zum Autor und zum Protagonisten der Geschichte macht. „Derart verdoppelt, erlebt er sich im imaginären Diskurs des Films als identisch mit sich selbst, als >wirklich<.“<sup>170</sup>

Im postmodernen Film wird durch die undurchschaubare narrative Instanz, die voller Ironie ist, die ungeteilte Aufmerksamkeit der Zuschauer und deren Mitarbeit am Bau der Geschichte gefordert.

„Aktiv müssen die Zuschauer unter anderem bei der Entschlüsselung von Codes werden, die von der extradiegetischen narrativen Instanz in die Erzählung eingebaut wurden, um die Zuschauer unbemerkt durch Raum, Zeit und Realität zu leiten. Diese

---

<sup>167</sup> Ebda.

<sup>168</sup> Vgl.: Ebda. S. 43.

<sup>169</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>170</sup> Ebda.

Codes sind weder universell noch fixiert, sondern sie wurden eigens für den jeweiligen Text entwickelt und gelten nur in einem engen Bereich.“<sup>171</sup>

Die ständigen Querverweise und Zitate der Filme auf andere Medien verlangen vom Zuschauer einen bestimmten Wissensstand, damit dieser die Integration der anderen Künste und Medien erkennen und sich dadurch bestätigt fühlen kann.

„Die ständige Illusionsbrechung des postmodernen Films, die wiederholte Betonung seiner Gemachtheit, seines Konstruktionscharakters, reagiert auf das Wissen der Zuschauer um den Simulationscharakter ihrer medial determinierten Lebenswelt.“<sup>172</sup>

Nach dem nun die geistige Aktivität der Adressaten während der Rezeption medialer Texte beschrieben wurde, soll nun auf deren körperliche Aktivität Bezug genommen werden. Christian Mikunda beschreibt in seinem Buch *Kino spüren* die Vorgänge im Körper, die das Betrachten eines Filmes, vorzugsweise im Kino, zu einem spürbaren Erlebnis werden lassen.

## 2.2. Das „spürbare“ Kino:

Für Christian Mikunda stellt die Balance zwischen Denken und Fühlen eine der wichtigsten Voraussetzungen für das seelische Wohlbefinden der Menschen dar.<sup>173</sup>

Es existiert demnach in uns ein tief verankertes Verlangen nach Körperempfindungen. Bereits Kinder lieben es am Spielplatz durch die Luft zu gleiten oder sich zu drehen. Dies stellt einen wichtigen Faktor bei der Identitätsfindung dar.<sup>174</sup> Später findet man ähnliche Erlebnisse auf Rummelplätzen oder Vergnügungsparks. Erwachsene wie Kinder brauchen die körperliche Bewegung und möchten „sich spüren“ können.

---

<sup>171</sup> Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007. S. 76.

<sup>172</sup> Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films“. S. 110. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

<sup>173</sup> Vgl.: Mikunda, Christian: *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Wien: WUV- Univ.-Verl., 2002. S. 11.

<sup>174</sup> Vgl.: Ebda. S. 231.

„Auch die Kunst trägt unserem Bedürfnis nach Körperempfindungen Rechnung. Im Konzert überträgt sich der Musikrhythmus aufs Publikum, im Ballett springt die mitreißende Kraft der Bewegung auf die Zuschauer über. Malerei, Plastik und Theater haben ihre eigenen Strategien entwickelt, um physisch präsent zu sein. Der Film ist in der Lage, beinahe alle Möglichkeiten der anderen Künste in sich zu vereinen. Im Laufe seiner Entwicklung entstand eine Vielzahl von Gestaltungsstrategien, die den Zuschauer emotional einbeziehen.“<sup>175</sup>

Mikunda erkennt also eine Verbindung des Bedürfnisses nach Körper-Erlebnissen und der Filmrezeption. Manche Kamerafahrten sind beispielsweise mit rasanten Achterbahnfahrten zu vergleichen und rufen ein ähnliches „Bauchgefühl“ hervor. Der Film hat somit eine eigene Sprache entwickelt, mit der er Emotionen bei den Zuschauern hervorrufen kann, die durch unsere Kultur geprägt wurde.

„Zahlreiche Vergleiche zwischen dem Film und anderen kulturellen Leistungen – etwa der Gartengestaltung des 18. Jahrhunderts, Rembrandts Malereien oder alltäglicher Wohn- und Lebenskultur – machen deutlich, daß die emotionale Filmsprache Teil einer umfassenden kulturellen Identität ist.“<sup>176</sup>

### 2.2.1. Die emotionale Sprache des Films:

Die ästhetischen Möglichkeiten eines Films, wie etwa die Einstellungsgröße der Kamera, auf welchem Teil des Bildes die Schärfe liegt, die Lichtgestaltung, die Bewegung der Kamera, usw. nennt Mikunda „Codes“<sup>177</sup>. Doch diese kinematographischen Codes liegen nicht nur im optischen Bereich, sondern sind ebenso auf der Ebene des Tons und des Schnitts zu finden.<sup>178</sup>

„Die physische Aktivierung, die manchmal von den kinematographischen Codes ausgeht, macht zu einem großen Teil das Filmische am Film aus. Intensiver und in größerer Vielfalt als andere Kunstformen kann der Film eine Reihe ganz

---

<sup>175</sup> Ebda. S. 11.

<sup>176</sup> Ebda. S. 12.

<sup>177</sup> Ebda. S. 16.

<sup>178</sup> Vgl.: Ebda.

unterschiedlicher wahrnehmungspsychologischer Mechanismen im Zuschauer ansprechen.“<sup>179</sup>

Die Aufmerksamkeit der Zuschauer wird mithilfe der Codes gelenkt, ein jeweiliger Ausdruck bewirkt und durch die Handlung geführt. Dies bezeichnet Mikunda als „narrative Syntax“<sup>180</sup> des Films.

Diese Codes unterliegen verschiedenen Anwendungsregeln, jedoch keiner fixen Grammatik. Sie sind sozusagen offen für Veränderungen und Variationen, lediglich „verinnerlichte Lösungsmöglichkeiten dafür, einen bestimmten emotionalen Eindruck zu bewirken.“<sup>181</sup>

Mikunda empfindet diese Codes als etwas sinnliches, die Geschichten physisch spürbar werden lassen und er bezeichnet es als eine Kunst der Bildkomposition mehrere Codes zu kombinieren, um einen optimierten Gesamteindruck zu erzeugen.

#### 2.2.2. Bildkomposition oder das Arrangement der Bildelemente:

„Kamerleute verfolgen also zielstrebig spezielle Gestaltungsstrategien, um zu einem visuell intensiven Bild zu gelangen. Sie sprechen gewissermaßen die Sprache der emotionalen Bildkomposition.“<sup>182</sup>

Mikunda verweist auf Rudolf Arnheim, der bewiesen hat, dass jedes „Sehbild“<sup>183</sup> ein Muster von visuellen Spannungsschwerpunkten darstellt. Im Film werden diese Muster genutzt, um Objekte und Personen so anzuordnen, dass die Schwerpunkte auf der Leinwand ausbalanciert sind<sup>184</sup>. Denn jedes Gleichgewicht oder Ungleichgewicht im Bild wird gespürt und sogleich mit Bedeutung versehen. Deshalb müssen im Filmbild alle Arrangements inhaltlich motiviert sein, da ansonsten unbeabsichtigte und falsche Bedeutungen entstehen können<sup>185</sup>.

---

<sup>179</sup> Ebda. S. 19.

<sup>180</sup> Ebda. S. 18.

<sup>181</sup> Ebda. S. 20.

<sup>182</sup> Ebda. S. 82.

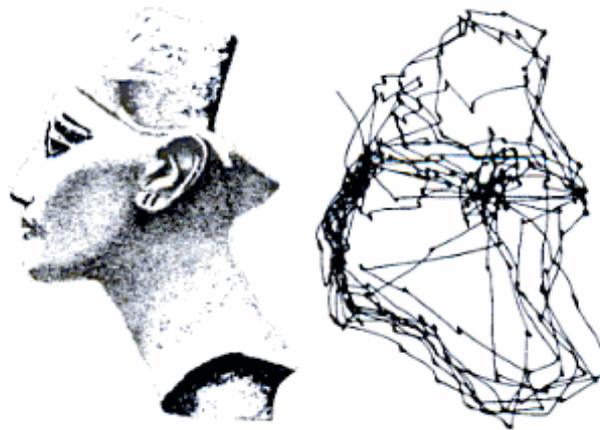
<sup>183</sup> Ebda. S. 25.

<sup>184</sup> Vgl.: Ebda. S. 27.

<sup>185</sup> Vgl.: Ebda.

Dies geschieht mittels sogenannten „sakkadische Augenbewegungen“<sup>186</sup>, die schnell und ruckartig das abtasten, was wir sehen.

„Es stellt sich also das Gleichgewicht im Spannungsmuster nicht auf den ersten Blick ein, sondern erst sukzessive, als Ergebnis der Pendelbewegung unserer Augen. Das hängt damit zusammen, daß die Augennetzhaut die Außenwelt nur auf einem kleinen Fleck, der Fovea centralis, wirklich scharf abbilden kann und sich die Augen daher ständig bewegen müssen, damit man das Blickfeld überhaupt klar wahrnimmt. Diese Bewegungen verlaufen sehr schnell und halb unbewußt.“<sup>187</sup>



188

Während der Filmrezeption kommt es zu solchen Bewegungen der Augäpfel, die das Spannungsmuster auf der Leinwand abtasten und die Herstellung eines Gleichgewichts der Spannung im visuellen Nervensystem anstreben.<sup>189</sup> Dieses kommt allerdings erst dann zustande, wenn alle Spannungselemente im Bild abgetastet wurden.<sup>190</sup>

Mikunda begründet dieses Bestreben nach Spannungsgleichgewicht mit dem Gesetz der Entropie. Das bedeutet, dass abgeschlossene Systeme bestrebt sind, in sich einen Zustand des Gleichgewichts aufrechtzuerhalten. Wenn ein Spannungsmuster

---

<sup>186</sup> Ebda. S. 31.

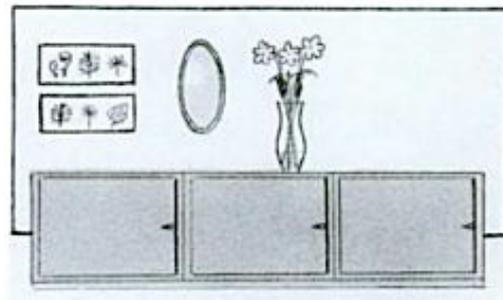
<sup>187</sup> Ebda.

<sup>188</sup> Ebda.

<sup>189</sup> Vgl.: Ebda. S. 85.

<sup>190</sup> Vgl.: Ebda. S. 37.

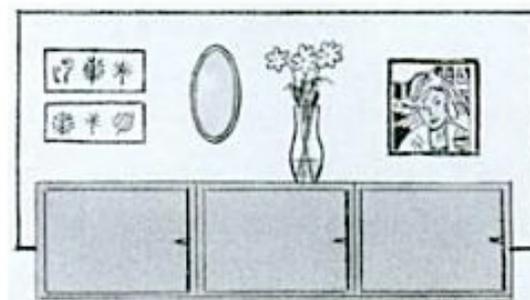
nun einseitig und somit nicht ausbalanciert ist, wirkt dies unangenehm auf den Rezipienten.<sup>191</sup>



192

In der oberen Abbildung besteht ein Ungleichgewicht im Spannungsmuster. Das Bild droht nach links weg zu kippen, denn die linke Hälfte des Bildes hat mehr „visuelles Gewicht“<sup>193</sup> als die rechte Hälfte.

Um ein Gleichgewicht herzustellen, muss noch ein Gegenstand auf der rechten Bildseite montiert werden, wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist. Dies gilt für die Gestaltung einer Wohnzimmerwand genauso wie für die Bildgestaltung im Film.



194

Eine emotionale Bildkomposition kommt dann zustande, wenn die Elemente im Bild unterschiedliches visuelles Gewicht besitzen. Wenn die Spannungshierarchie der Bildelemente deutlich abgestuft ist, braucht das Auge länger, um ein harmonisches Gleichgewicht herzustellen und das Bild wird als „spannend“ empfunden.<sup>195</sup>

Mikunda zitiert in diesem Zusammenhang Appeldorn:

---

<sup>191</sup> Vgl.: Ebda. S. 33.

<sup>192</sup> Ebda. S. 26.

<sup>193</sup> Ebda. S. 39.

<sup>194</sup> Ebda. S. 26.

<sup>195</sup> Vgl.: Ebda. S. 39.

„Die Kunst der Bildkomposition besteht nur darin, mehrere oder viele Gegenstände in einem Bild so anzuordnen, daß immer, wenn das Auge einen bestimmten Gegenstand erreicht hat, dort ein neues dynamisches Spannungsfeld den Blick weiterleitet auf den nächsten Gegenstand.“<sup>196</sup>

Dies geschieht bei Bildelementen mit unterschiedlich visuellem Gewicht.

Jedes Bildelement erlangt sein visuelles Gewicht durch seine Größe, Farbe, Dichte oder Orientierung. Wenn beispielsweise das Element einen sehr kleinen und sehr hellen Teil des Bildes einnimmt, ist die induzierte Spannung hochkomprimiert. Wenn es allerdings einen größeren und dunkleren Bereich bestimmt, ist die Spannung ausgedehnt.<sup>197</sup>

Formen, wie z.B. das Dreieck, können in eine bestimmte Richtungen drängen. Die Spannung scheint, im Falle des Dreiecks, über die Spitze der Figur hinaus zu zielen. „Diese gerichtete Spannung entsteht nicht, wie bisher beschrieben, durch den Einfluß der Zugkräfte des Rahmens oder eines anderen Elements, sondern durch die Form des Gegenstandes selbst.“<sup>198</sup>

### 2.2.3. Emotionales Design oder die Form der Bildelemente:

Nun soll kurz auf die innere Spannungsstruktur der Bildelemente eingegangen werden, die ihre Intensität ausmachen. „Arnheim berichtet, daß die Spannungsstruktur eines Kreises von der Mitte ausgeht und von dort radial nach außen zieht. Dreiecke wiederum scheinen von der Grundlinie aus zu ihrer Spitze zu drängen.“<sup>199</sup>

„Dieses Gerüst visueller Spannungen, das innerhalb jeder Form wirksam ist, wird durch den Wahrnehmungsvorgang selbst induziert. [...] Die Strategien des

---

<sup>196</sup> Ebda. S. 37.

<sup>197</sup> Vgl.: Ebda. S. 41.

<sup>198</sup> Ebda. S. 42.

<sup>199</sup> Ebda. S. 105.

emotionalen Designs zielen nun darauf ab, jene figurale Spannung derart zu manipulieren, daß die Intensität des Spannungseindrucks verstärkt wird.<sup>200</sup>

Auf den folgenden Seiten werden drei Arten der oben genannten Manipulation der Spannungsstruktur vorgestellt:

- die Verformung
- die Schrägheit und
- die Auslassung.

#### 2.2.3.1. Verformung:

Zuerst wird auf die Strategie der Verformung eingegangen. Wenn man die Spannungsstruktur verzerrt, wird die Form mit Spannung aufgeladen. Dies geschieht beispielsweise bei der extremen Vogel- oder Froschperspektive im Film.<sup>201</sup>

Die Spannung kommt dadurch zustande, weil die sakkadischen Augenbewegungen eine Vorausahnung, eine schnelle Hypothese über die zu erwartende Form aufstellen. Aus der alltäglichen Erfahrung lassen sich schnelle voreilige Schlüsse über die zu sehenden Formen ziehen und das Gehirn sucht nach weiteren Elementen, die diese Annahmen bestätigen.

Wenn nun ein stark verzerrtes Gebäude zu sehen ist, möchte der Steuermechanismus die scheinbar falschen Merkmale korrigieren. „So ist die verstärkte Spannung, die innere Bewegung in verformten Figuren, die Folge einer unwillkürlichen Entzerrungstendenz.“<sup>202</sup>

#### 2.2.3.2. Schrägheit:

Eine weitere Strategie ist die Schrägheit von Elementen. Derselbe Wahrnehmungsprozess, der bei den oben genannten Verformungen zu tragen kommt, führt zu dem Gefühl einer übersteigerten visuellen Spannung von schrägen Gegenständen.<sup>203</sup> Diese Spannung ist in der unteren Abbildung zu erkennen. Das

---

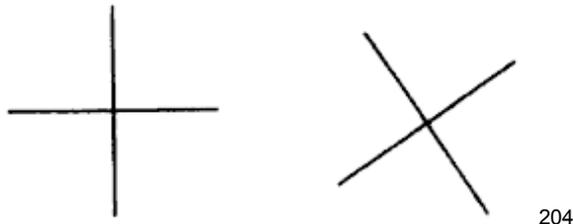
<sup>200</sup> Ebda. S. 106.

<sup>201</sup> Vgl.. Ebda.

<sup>202</sup> Ebda. S. 110.

<sup>203</sup> Vgl.: Ebda. S. 113.

rechte schräge Kreuz wirkt dynamischer und irgendwie „bewegter“ als das linke gerade stehende.



Eine mögliche Erklärung möchte uns die „carpentered-world-Hypothese“ von Segall, Campbell und Herskovits geben, die auf unser Leben in einer gezimmerten Welt verweist.

„Die ständige Erfahrung mit einer senkrecht/waagrecht ausgerichteten Architektur (Häuser, Straßen, Möbeln) und die Tatsache, daß die senkrecht nach unten ziehende Schwerkraft dieses Prinzip regelrecht körperlich spürbar macht, scheint verantwortlich, daß Abweichungen von dieser verinnerlichten Norm in uns eine Tendenz auslösen, die Dinge im Zuge des Wahrnehmungsvorganges zurechtzurücken. Auf diese Weise entsteht die erhöhte visuelle Spannung schräger Formen.“<sup>205</sup>

#### 2.2.3.3. Auslassung:

Als letzte Strategie des emotionalen Designs soll nun der „Reiz der Auslassung“ vorgestellt werden. Es handelt sich hierbei um virtuelle Konturen, die unser Wahrnehmungssystem aus eigenem Antrieb ergänzt.<sup>206</sup>

Zu beachten ist jedoch, dass die Ergänzung nur dann stattfindet, wenn genug Hinweismarkale vorhanden sind, die die Gesamtheit der Figur erahnen lassen. Wenn zum Beispiel Figuren einander teilweise überlagern, schafft dies eine visuelle Spannung, da man die nicht zu sehenden Teile ergänzen möchte.<sup>207</sup> In der folgenden Abbildung ist ein „unsichtbares“ Dreieck zu erkennen, das durch die Auslassungen erst im Kopf der Betrachter entsteht.

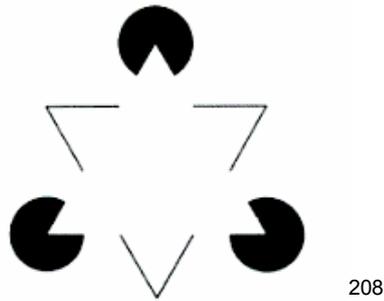
---

<sup>204</sup> Ebda. S. 114.

<sup>205</sup> Ebda. S. 115.

<sup>206</sup> Vgl.. Ebda. S. 117.

<sup>207</sup> Vgl.. Ebda. S. 117-119.



Zusammenfassend lässt sich mit Mikunda sagen, dass

„[d]en Codes [...]ein inneres Feeling zugrunde [liegt], und dieses verwirklicht sich in allen Medien, die sich dazu eignen. Schrägheit oder mit Spannung erfüllte Verformung sind daher keine spezifischen Phänomene des Films. Sie sind universale Kulturphänomene, die in den Menschen selbst wach sind und in ganz unterschiedlichen Medien zum Ausdruck kommen.“<sup>209</sup>

#### 2.2.4. Reizwechsel:

In diesem Abschnitt geht es um den von Wember benannten „Augenkitzeffekt“<sup>210</sup>, der dann auftritt, wenn Bewegungen sehr groß ins Bild gebracht werden. Man kann diese sehr schnellen Bewegungen nicht nur sehen, sie rufen auch eine physische Erregung im Rezipienten hervor, man kann sie regelrecht spüren.

„In wahrnehmungspsychologischer Hinsicht handelt es sich nämlich um eine Kaskade an Reflexen, die von der Bewegung ausgelöst werden. Auch akustische Signale sind in der Lage, das Erregungsgefühl dieses Effekts zu verursachen. Trotzdem ist der aktivierende Reizwechsel in erster Linie ein Phänomen der visuellen Filmgestaltung.“<sup>211</sup>

Die Wissenschaft ist sich einig, dass der Grund für diese physische Erregung in der Evolutionstheorie liegt. Mit dem sogenannten „Orientierungsreflex“ wird ein Erklärungsversuch gestartet.

---

<sup>208</sup> Ebda. S. 116.

<sup>209</sup> Ebda. S. 146.

<sup>210</sup> Ebda. S. 155.

<sup>211</sup> Ebda.

„Die erregende Wirkung des Reizwechsels ist Ausdruck einer reflexartigen Reaktion des Zuschauers. Dabei handelt es sich um ein entwicklungsgeschichtlich sehr altes Verhaltensmuster, das ursprünglich – in prähistorischer Vorzeit – dem Überlebenskampf der Individuen diene. Es ermöglichte eine rasche Reaktion auf verdächtige Bewegungen und unerwartete Geräusche.“<sup>212</sup>

Die Energien wurden also für den Ernstfall aktiviert, was in einen emotionalen Gefühlszustand resultierte. Heute gibt es diesen Ernstfall allerdings nicht mehr in dieser Form und die Emotionen werden nicht mehr zwangsweise als Angst empfunden. Im Gegenteil: Die Rezipienten setzen sich freiwillig, sich im gemütlichen Kinosaal in Sicherheit wissend, dem Reizwechsel aus und empfinden sogar Lust dabei.<sup>213</sup>

Die Filmemacher haben sich den Reizwechsel zu nutzen gemacht und die Bewegungsreize in die Filmsprache eingebaut. Sie können damit die Rezipienten physisch aktivieren.

Den Startschuss zu den Codes des Reizwechsels gab die Weiterentwicklung der Kamertechnik.

„Der anfänglich starren Kamera folgte eine Version, die mittels zweier Kurbeln horizontal oder vertikal bewegt werden konnten. Später ermöglichte das Schwenkstativ Bewegungen in jede Richtung. Außerdem wurde die Kamera auf bewegliche Wagen gestellt. Griffith war einer der ersten, die die Möglichkeiten von Schwenks und Kamerafahrten nützten. Nun konnten Bewegungsreize auch von der Kamera ausgehen, die über das unbewegte Dekor geführt wurde.“<sup>214</sup>

Zu den Codes des Reizwechsels zählen unter anderem folgende Punkte:

- die Kamera wird sehr knapp an den Objekten vorbeigeführt
- ein rasanter Schnitt, durch den der Augenkitzeffekt zustande kommt
- verschiedene Dinge wischen durchs Bild

---

<sup>212</sup> Ebda. S. 158.

<sup>213</sup> Vgl.: Ebda. S. 170-171.

<sup>214</sup> Ebda. S. 156.

- ein Reißschwenk bei dem das ganze Bildfeld bewegt wird und über die Leinwand wischt. Dies ist im alltäglichen Leben sonst nur bei einem Sturz der Fall.<sup>215</sup>
- ein power Zoom
- die freie Kamera
- ein pulsierender Lichtwechsel
- Flash, Strobe und Jump Cuts
- sowie Geräusche und Soundeffekte. Dabei lösen besonders leise Geräusche, den Orientierungsreflex aus, weil sie, wie in prähistorischer Uhrzeit, auf eine mögliche Bedrohung hinweisen.<sup>216</sup>

Wenn die Reize die gewünschten physischen Erregungen bei den Zuschauern erzeugen wollen, müssen sie einige Eigenschaften erfüllen. So muss ein Reiz eine relative Neuheit aufweisen und somit ständig variieren, um für den Rezipienten interessant zu bleiben. Wenn ein Reiz andauernd wiederholt wird, stellt sich ein Lerneffekt beim Zuseher ein und die Situation wird nicht mehr als gefährlich eingestuft. Ebenso muss ein Reiz unerwartet auftreten, um seinen Effekt zu erzielen. Als letzte Eigenschaft beschreibt Mikunda den Reizbereich, in dem der Code auftreten soll. Ein zu schwacher Bereich wird keine Reflexe hervorrufen, ein zu starker kann für die Zuschauer als unangenehm empfunden werden. Ein mittlerer Reizbereich stellt die ideale Eigenschaft eines Codes dar, um wirksam zu werden.<sup>217</sup>

In diesem Kontext soll noch einmal auf das Körpergefühl des Menschen, das eine wichtige Rolle im Alltag spielt, hingewiesen werden. Durch Sport, die Künste oder das Kino kann sich der Mensch seiner körperlichen Existenz versichern und sich von der Vorstellung eines reinen Verstandsmenschen distanzieren.<sup>218</sup>

#### 2.2.5. Induzierte Bewegung:

Dieses oben beschriebene intensive Körpergefühl spielt nun ebenso bei der induzierten Bewegung eine große Rolle. Was Spielplätze, Rummelplätze oder

---

<sup>215</sup> Vgl.: Ebda. S. 157.

<sup>216</sup> Vgl.: Ebda. 184.

<sup>217</sup> Vgl.: Ebda. S.160.

<sup>218</sup> Vgl.: Ebda. S.161.

Achterbahnen leisten, versuchte in den fünfziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts das Cinerama-Breitwandverfahren nachzuahmen. Durch die Bewegungsempfindung sollten emotionale Erlebnisse ausgelöst werden.

„Die Zuschauer fühlten sich tatsächlich so, als ob sie sich in Bewegung befänden, und spürten jenes charakteristische Gefühl in der Magengrube, das auch auftritt, wenn die Achterbahn in die Tiefe rast.“<sup>219</sup>

Die Wahrnehmung von Bewegung des eigenen Körpers lässt sich von der Wahrnehmung von Bewegung außerhalb des Körpers durch einige Merkmale unterscheiden. Die Sinnesorgane liefern diesbezüglich Informationen. Beispielsweise das Gleichgewichtsorgan im Ohr lässt uns eine Verlagerung des Gleichgewichtsgefühls und somit Körperbewegung erkennen. Ebenso geben die Rezeptoren der Gelenke und Sehnen Informationen über Eigen- oder Fremdbewegung, sowie die optischen Fließmuster, auf die im Folgenden genauer eingegangen werden soll.<sup>220</sup>

„Das Vorhandensein oder Fehlen dieser Empfindungen ist in den meisten Situationen ein sicherer Indikator für die Unterscheidung zwischen eigener Bewegung und der beobachteten Bewegung eines Objektes der Umwelt.“<sup>221</sup>

Mikunda beschreibt die optischen Fließmuster (siehe untere Abbildung) als Lichtmuster, die über die Netzhaut ziehen, wenn Bewegungen gesehen werden. Die Art des Fließens zeigt, welche Bewegung vollführt wird. Bei einer Eigenbewegung des Wahrnehmenden überzieht das Fließmuster die gesamte Netzhaut. Wenn sich Objekte aus der Umwelt bewegen, werden immer nur kleine Teile der Netzhaut von dem Muster überzogen.<sup>222</sup>

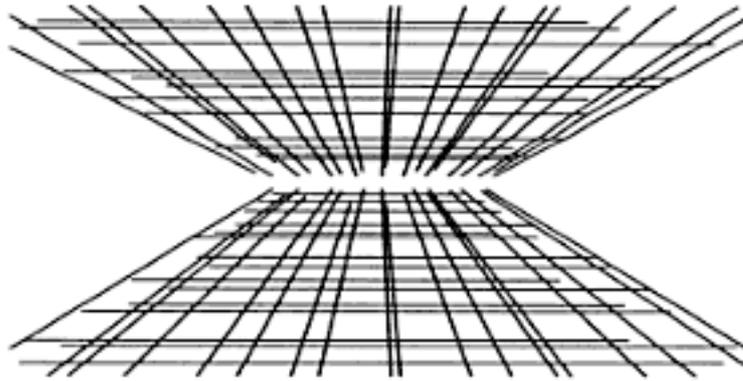
---

<sup>219</sup> Ebda. S. 201.

<sup>220</sup> Vgl.: Ebda. S. 203.

<sup>221</sup> Ebda.

<sup>222</sup> Vgl.: Ebda. S. 204.



223

So

„führen jene Charakteristika von nach außen fließenden Punkten und konzentrisch anwachsenden Projektionsformen über die gesamte Netzhautfläche hinweg ausschließlich zur Wahrnehmung, man selbst bewege sich vorwärts. Andere Fließmuster, die ebenfalls die ganze Netzhautfläche bedecken, veranlassen andere Eindrücke von eigener Bewegung, etwa ein plötzliches Hinabstürzen.“<sup>224</sup>

Das Cinerama-Kino hat sich diese Erkenntnis zu eigen gemacht und lässt durch die übergroße Leinwand, die sich über den gesamten Sehbereich erstreckt, die optischen Fließmuster über die gesamte Netzhautoberfläche gleiten. Somit entsteht die Empfindung der eigenen Bewegung des Rezipienten.<sup>225</sup>

Mikunda erklärt, dass dies ausschließlich bei einer großen Leinwand und bei deutlichen Anhaltspunkten für die Art der Bewegung funktioniert. Das ist z.B. bei einer Kamerafahrt, die auf Hindernisse zusteuert, der Fall. Der Kinosaal muss dunkel sein, damit die Aufmerksamkeit ausschließlich auf die Leinwand beschränkt ist und das Fließmuster muss den Großteil der Netzhaut bedecken.<sup>226</sup>

Erst dann kann das Gefühl einer Eigenbewegung des Rezipienten im Kinosaal funktionieren.

#### 2.2.6. Farbschock:

Die Farbe spielt bei der Bildkomposition eine wichtige Rolle. Wie bereits oben erwähnt, haben intensiv leuchtende Farben ein größeres visuelles Gewicht als

---

<sup>223</sup> Ebda. S. 223.

<sup>224</sup> Ebda. S. 205.

<sup>225</sup> Vgl.: Ebda. S. 207.

<sup>226</sup> Vgl.: Ebda. S. 210.

schwach leuchtende. Die Leuchtkraft hängt dabei von der Breite des Spektralbandes der jeweiligen Farbe ab:

„Farbiges Licht tritt unserem Auge in Gestalt elektromagnetischer Schwingungen entgegen. Daher kann der Sättigungsgrad einer Farbe durch eine objektiv feststellbare Größe angegeben werden. Jeder Farbeindruck ist in den Lichtschwingungen durch einen mehr oder weniger breiten Ausschnitt aus dem Farbspektrum repräsentiert. Je breiter das Spektralband der jeweiligen Farbe ist, desto mehr Farbtöne sind am Zustandekommen des Farbreizes beteiligt und desto schwächer ist dessen Leuchtkraft.“<sup>227</sup>

Gleichzeitig sollte eine Farbe eine große Fläche der Leinwand bedecken, um physisch spürbar zu werden. Tatsächlich wurde wissenschaftlich nachgewiesen, dass der Blutdruck und andere physiologische Systeme von Farben beeinflusst werden können. Bei empfindlichen Personen kann es sogar zu einem schockähnlichen Zustand kommen.<sup>228</sup>

„Je vollständiger die Farbfläche das Blickfeld umfaßt, desto effizienter kommt ihre Wirkung zur Geltung. Das mag daran liegen, daß unser Blick ständig auf der großen Leinwand umherspringt, so daß eine größere Fläche auf ihr von der Farbe bedeckt sein muß, damit das Farbsignal nicht ständig wechselt, bevor es sich auswirkt. Wenn also ein Aktivierungseffekt angestrebt wird, ist zumeist die gesamte Leinwandfläche von einer monochromen Leuchtfarbe erfüllt.“<sup>229</sup>

Filmmacher nutzen die Macht der Farben und setzen je nach beabsichtigten Gefühlserregungen beim Zuseher „kalte“ oder „warme“ Farben in der Beleuchtung und Farbkorrektur ein. Als kalt, wäre eine Farbe zu bezeichnen, die vermehrt Blautöne beinhaltet und bei der ein Gefühl von Kälte oder Ruhe beim Rezipienten auftritt. Im Gegensatz zu warmen Farben, deren roter Farbanteil ausgeprägter ist und mit denen tatsächlich ein „warmes“ oder ungestümes Gefühl in Verbindung gebracht wird.

---

<sup>227</sup> Ebda. S. 239.

<sup>228</sup> Vgl.: Ebda. S. 238.

<sup>229</sup> Ebda. S. 244.

„Diese Empfindungen sind vielmehr die Folge der physiologischen Begleiterscheinungen der Erregungsverarbeitung. So führen also intensiv leuchtende Farben zu einer visuellen Spannung, die man je nach Farbenart vage als eher heiße bzw. kalte Aktivierung beschreiben könnte.“<sup>230</sup>

Durch die Wahl der Farben im Filmbild kann also ein „Aktivierungsanstieg im Rezipienten“<sup>231</sup> bewirkt werden. Doch nicht nur in der Filmindustrie werden Farben auf diese Weise verwertet. Auch im Bereich der Malerei, der Graphik, der Mode usw. werden Farben zur physischen Erregung der Betrachter eingesetzt.<sup>232</sup>

#### 2.2.7. Rhythmisierung:

Mikunda widmet sich in einem Kapitel seines Buches dem Gefühl von der Musik mitgerissen zu werden und verweist dabei auf den Rhythmus als Auslöser für die dabei auftretende Aktivierungssteigerung beim Rezipienten. Doch nicht nur mit Musik alleine, sondern auch mit „kinematographischen Gestaltungsmitteln, etwa dem Filmschnitt, läßt sich dieser Effekt erzielen. Manchmal ist eine ganze Sequenz im Rhythmus der Musik geschnitten, da dadurch ein mitreißender Musikschnitt entsteht.“<sup>233</sup>

Im Film unterscheidet man zwischen dem Bewegungsschnitt und dem Rhythmusschnitt.

Mikunda beschreibt ersteren folgendermaßen:

„Der Aktivierungsimpuls, der vom Bewegungsakzent ausgeht, wird durch den unmittelbar nachfolgenden Aktivierungsimpuls des optischen Reizwechsels verstärkt, wenn die vorangegangene Aktivierung noch aufrecht ist. Charakteristisch ist dabei, daß der optische Reizwechsel der Bewegung unmittelbar folgen muß, ohne daß zwischen dem Höhepunkt der Bewegung und dem Reizwechsel (Schnitt) eine Ruhepause liegen darf.“<sup>234</sup>

---

<sup>230</sup> Ebda. S. 243.

<sup>231</sup> Ebda. S. 245.

<sup>232</sup> Vgl.: Ebda. S. 258.

<sup>233</sup> Ebda. S. 263.

<sup>234</sup> Ebda. S. 285.

Beim Rhythmuschnitt geht es um die Erkennung von einem sich ständig wiederholenden rhythmischen Muster. Wenn man dieses einmal erkannt hat, folgt die Erwartung, dass sich dieses Muster über einen längeren Zeitraum fortsetzt. „Tatsächlich produziert man spontan selbst innere rhythmische Impulse, wenn man nach einigen Wiederholungen die metrische Struktur eines äußeren Rhythmus erkannt hat.“<sup>235</sup>

Durch diese zwei Arten des Filmschnitts lässt sich das Gefühl beim Zuschauer, in den Rhythmus hineingezogen zu werden, hervorrufen. „Durch eigenen Antrieb hervorgerufene Aktivierung und von außen ausgelöste Impulse vereinigen ihre Energie und bewirken die mitreißend rhythmische Empfindung.“<sup>236</sup> Mikunda beschreibt diesen Effekt als „Rhythmisierung“<sup>237</sup>.

Den Ausgangspunkt für diesen Effekt sieht Mikunda in der Physis des menschlichen Körpers selbst. „Im Zentrum steht die Beobachtung, daß die Aktivität einer Vielzahl von inneren viszerale Funktionen, wie Herzschlag, Kreislauf, Atmung, neuraler Übertragung und elektrischer Aktivität im Hirn, rhythmisch strukturiert ist.“<sup>238</sup>

Der Körper weist also selbst Rhythmen auf, die ständig mehr oder weniger spürbar sind. Äußere Rhythmen, wie sie beispielsweise durch den Filmschnitt zustande kommen, haben nun einen großen Einfluss auf die inneren viszerale Funktionen des menschlichen Körpers. Ein schneller äußerer Rhythmus bewirkt auch einen schnelleren inneren und ein langsamer äußerer Rhythmus eine Verlangsamung des inneren Schritts. Diese Verzögerung des inneren Rhythmus, wie auch die Steigerung wirken aktivierungssteigernd und rufen Emotionen beim Rezipienten hervor.<sup>239</sup>

Gleichzeitig geschieht ein vom Rezipienten selbst unerkanntes Muskelzucken bei der Wahrnehmung von äußeren Rhythmen. Diese motorischen Impulse beeinflussen ebenfalls die inneren Prozesse des Körpers.<sup>240</sup> Manchmal äußern sich diese Impulse

---

<sup>235</sup> Ebda. S. 286.

<sup>236</sup> Ebda.

<sup>237</sup> Ebda. S. 264.

<sup>238</sup> Ebda.

<sup>239</sup> Vgl.: Ebda. S. 265.

<sup>240</sup> Vgl.: Ebda.

allerdings auch durchaus ersichtlich im Mitklatschen oder Mitstampfen beim Hören von Musik. Diese Bewegungen verstärken das mitreißende Gefühl beim Rezipieren.<sup>241</sup>

W. B. Carpenter bietet mit der „Rudimententheorie“ eine Erklärung für diesen Effekt des Muskelzuckens an.

„Demnach erregt jede Wahrnehmung eines Bewegungszustandes im Wahrnehmenden den Antrieb zu gleichen Bewegungszuständen. Es entstehen rudimentäre Mitbewegungen in den Muskeln des Rezipienten, die so gering sind, daß dieser sie nicht bemerkt.“<sup>242</sup>

Dies wurde in den letzten Jahren von der Wissenschaft mit der Entdeckung der Spiegelneuronen bestätigt. Demnach werden beim Betrachten einer Handlung dieselben Neuronen aktiviert, die auch dann zum Einsatz kommen, wenn man die Handlung selbst ausführen würde. Es geschehen also dieselben inneren Prozesse beim Betrachten wie beim Handeln selbst. Darin liegt wohl die Basis für Empathie und das Mitfühlen mit Figuren auf der Leinwand als auch mit Menschen aus dem eigenen sozialen Umfeld.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Rhythmisierung im Film einerseits durch den Musikrhythmus und andererseits durch den Bewegungsrhythmus zustande kommen kann. „Beide Wahrnehmungsqualitäten, die akustische und die der tänzerischen Bewegung, bewirken über unterschiedliche Mechanismen – akustische und durch den Rudimentäreffekt – motorische Impulse, die einander verstärkend überlagern und daher mit erhöhter Energie den Rhythmus der viszerale Körperfunktionen mit sich fortreißen.“<sup>243</sup> Diese Körperfunktionen verbinden sich mit dem Gehirn und lassen eine emotionale Aktivierung entstehen.

Anders gesagt: Die Vereinigung von Musikrhythmus, also des akustischen Mechanismus und eines optischen Reizwechsels durch den Bildschnitt, der wiederum einen Orientierungsreflex verursacht, entsteht das oben beschriebene

---

<sup>241</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>242</sup> Ebda. S. 266.

<sup>243</sup> Ebda. S. 267-268.

Muskelzucken und führt zur Beeinflussung der inneren viszeralen Funktionen. Schließlich kommt es dadurch zu einer emotionalen Aktivierung des Rezipienten.

#### 2.2.8. Der gesellschaftliche Kontext:

Zum Abschluss des auf Mikunda spezialisierten Unterkapitels soll nun auf den gesellschaftlichen Kontext der hier beschriebenen filmischen Codes eingegangen werden. Wieso aktivieren gerade diese oben genannten Phänomene die Rezipienten? Woher kommt diese Motivation für physische Gestaltung von Filmen?

Mikunda bringt unser Bedürfnis nach Körperbewusstsein mit dem kopflastigen Denken unserer heutigen Gesellschaft in Verbindung. Die Gefühle, für die im Alltag kein Platz mehr ist, werden im Kino aktiv gesucht und ausgelebt.<sup>244</sup>

Die emotionale Filmsprache, die sich im Laufe der Zeit entwickelt hat, ist Teil der Identität der Rezipienten und keine Erfindung der Filmbranche.

„Das ist jedoch nur dann der Fall, wenn die Umwelt- und Lebensbedingungen diese Empfindungen fördern. Rasante Bildschnitte und durchs Bild wischende Objekte sind Phänomene, die von der hektischen Lebensweise im europäisch-amerikanischen Kulturbereich geprägt wurden. Im Leben von Naturvölkern gibt es dafür keine Entsprechungen.“<sup>245</sup>

Mikunda nennt dies das „Kulturelle Feeling“<sup>246</sup>. Es bedeutet, dass beispielsweise der Orientierungsreflex deshalb noch immer im Kino wirksam ist, weil die Rezipienten der westlichen Gesellschaft dem visuellen und akustischen Reizwechsel des Straßenverkehrs ausgesetzt sind. Dieser Augen- und Ohrenkitzel ist Bestandteil der westlichen Kultur und wird somit zu einem in den Rezipienten tief verankerten Feeling, von dem die Filmindustrie wiederum Gebrauch macht.<sup>247</sup>

„Zumeist sind Erfahrungen mit verschiedenen Bereichen, in denen ein Phänomen auftaucht, notwendig: mit dem Filmerlebnis genauso wie mit dem Gärtnern,

---

<sup>244</sup> Vgl.: Ebda. S. 307.

<sup>245</sup> Ebda. S. 316.

<sup>246</sup> Ebda.

<sup>247</sup> Vgl.: Ebda. S. 319.

Fotografieren, Tanzen, damit ein verfügbares Bewußtsein für das jeweilige Kulturphänomen entsteht. So ergibt sich unser kulturell begründetes Feeling.<sup>248</sup>

Damit die Codes funktionieren können, muss also das kulturelle Feeling dafür in den Rezipienten verwurzelt sein. Dies setzt die selben Umweltfaktoren im Bereich der Filmproduktion sowie der Rezeption voraus.<sup>249</sup> Nur dann können die Codes verstanden und die Rezipienten physisch stimuliert werden.

An dieser Stelle wird, nach dem bisherigen Erklärungsversuch der körperlichen Anteilnahme der Rezipienten an dem jeweiligen Medium, nun nach den Ursachen für diese Massenrezeption gesucht. Warum also geben sich die Menschen in so ausschweifendem Maße den Medien hin?

### 2.3. Mögliche Gründe für die Rezeption von Massenmedien:

Burkart hat die für ihn relevanten Gründe für die Nutzung von Massenmedien in vier Punkten zusammengefasst:

- Ablenkung und Zeitvertreib
- Persönliche Beziehungen
- Persönliche Identität
- Kontrolle der Umwelt

Ergänzend dazu wird in diesem Teil der Arbeit versucht, Theorien von anderen Wissenschaftlern in diese vier Kategorien einzuordnen.

#### 2.3.1. Ablenkung und Zeitvertreib:

Die Rezeption von Medien stellt unter anderem ein Heraustreten aus dem Alltag der Zuseher und ihrem möglicherweise langweiligen und routinierten Leben dar. Die Rezipienten finden Abstand zu ihren Problemen und können sich vorübergehend in andere Welten flüchten.<sup>250</sup>

Schwender und Schwab verweisen in diesem Zusammenhang auf den Unterhaltungswert der audiovisuellen Massenmedien.

---

<sup>248</sup> Ebda. S. 316.

<sup>249</sup> Vgl.: Ebda. S. 321-322.

<sup>250</sup> Vgl.: Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 228.

„Auf das Geschick komplizierte Mathematik-Aufgaben zu lösen, hat die Evolution offenbar keinen besonderen Wert gelegt. Die Neugier an anderen Menschen und das Interesse an sozialen Themen – und sei es durch die mediale Präsentation - sind aber universell.“<sup>251</sup>

Die Platzierung des Körpers in der gefahrenlosen Umgebung des Kinosaals mit seinen großen gemütlichen Sitzen bietet eine gewisse Sicherheit, die „jedoch voller Möglichkeiten, Veränderungen und Geheimnisse[n] [ist], die es zu explorieren gilt.“<sup>252</sup>

### 2.3.2. Persönliche Beziehungen:

Manche Rezipienten kreieren „quasisoziale Beziehungen“<sup>253</sup> zu den Stars der Massenmedien. Mit diesen Akteuren der Medien, die allgegenwärtig zu sein scheinen und in deren Privatleben man durch die Medien tiefe Einblicke bekommen kann, fühlen sich die Rezipienten freundschaftlich verbunden. Burkart hebt die Personen mit wenig sozialen Kontakten in ihrem Privatleben in diesem Zusammenhang besonders heraus da er meint, diese seien im größeren Maße zu den oben genannten quasisozialen Beziehungen fähig.<sup>254</sup>

Schwender und Schwab verweisen dabei auf die „Arbeit am eigenen Selbstkonzept“: „Durch parasoziale Beziehungen zu Figuren der Medienwelt reevaluieren Zuschauer ihre Selbstwahrnehmung.“<sup>255</sup> Darauf soll im folgenden Punkt genauer eingegangen werden.

Persönliche Beziehungen des „realen Lebens“ werden aber auch mithilfe der Nutzung der Massenmedien strukturiert, indem etwa Filmabende mit Freunden

---

<sup>251</sup> Schwender, Clemes; Schwab, Franz: „Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption“. S. 60ff In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007.

<sup>252</sup> Ebda. S. 72.

<sup>253</sup> Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 228.

<sup>254</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>255</sup> Schwender, Clemes; Schwab, Franz: „Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption“. S. 72. In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007. (S. 60ff)

organisiert werden oder nach einer Mediennutzung, über die jeweilige Lieblingssendung gesprochen und diskutiert wird.

Die Rezeption von Medien ist somit zu einem Bestandteil sozialer Beziehungen geworden.<sup>256</sup>

### 2.3.3. Persönliche Identität:

Burkart betont die Möglichkeit der Selbstfindung durch den Gebrauch von Massenmedien. Die Rezipienten sehen sich in der Lage, die eigene Situation zu relativieren, indem sie sich mit den Medienakteuren, den Handlungen und Situationen identifizieren können. Die eigene Lage wird gerechtfertigt oder persönliche Wünsche in die jeweiligen Geschichten hineinprojiziert.<sup>257</sup>

In diesem Zusammenhang ist es von Bedeutung auf das sogenannte „innere Probehandeln“<sup>258</sup> einzugehen. Dies geschieht, wenn vergangene Ereignisse wieder in Erinnerung gerufen und gedanklich variiert werden. Eine Fragestellung dieser Art wäre zum Beispiel: „Was wäre gewesen, wenn ich damals ... ?“. Dadurch wird aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Zukünftige optimale Verhaltensweisen werden geprobt, um, wenn es soweit ist, ohne zu überlegen die bestmöglichste Handlung vollziehen zu können<sup>259</sup>.

Durch diese Fähigkeit zum inneren Probehandeln entstand die Kompetenz zum medialen Probehandeln. In den Medien vorgeführte Situationen und Handlungen können für den Rezipienten sozusagen als Vorlage für das eigene Handeln dienen. Es entstehen beispielsweise durch die Probleme bestimmter Filmfiguren und deren Lösungsbestrebungen in der Geschichte Lösungsvorschläge für das eigene Leben der Rezipienten.

„Sie [Literatur und Kunst] können dazu eingesetzt werden gesellschaftliche Ideen und Ideale in Formen zu bringen, die leichter fixiert, erinnert und kommuniziert

---

<sup>256</sup> Vgl.: Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 229.

<sup>257</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>258</sup> Schwender, Clemes; Schwab, Franz: „Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption“. S. 64. In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007. S. 60ff.

<sup>259</sup> Vgl.: Ebda.

werden können. Man kann sie in ihrer kommunikativen Funktion als Probehandlungen begreifen, die in historisch gewachsenen Formen (Gattungen und Stile) Realität als virtuelle Möglichkeit beobachten, thematisieren und sozial konstruieren.“<sup>260</sup>

Die „Perspektivenübernahme“<sup>261</sup> hat in diesem Kontext einen besonderen Stellenwert. Die Perspektive bezeichnet den Blickwinkel des Beobachters. „Die kognitive Fähigkeit zur Perspektivenübernahme macht es möglich, Kooperation, Konkurrenz und allgemein Interaktion in sozialen Verbänden leichter zu bewerkstelligen.“<sup>262</sup>

Die „Theory of Mind“<sup>263</sup> beschreibt die Fähigkeit durch Mimik, Gestik, den Wortlaut und den Klang der Stimme Rückschlüsse auf die geistige Verfassung des Gegenübers zu ziehen.

Mit den, im Text bereits weiter oben näher beschriebenen, Spiegelneuronen wird die Theory of Mind durch die neuronale Wissenschaft bestätigt. „Handeln und Wahrnehmung der beobachteten Person werden beim Beobachter intern nachgebildet, emotional bewertet und die eigenen Emotionen schließlich der beobachteten Person zugeschrieben.“<sup>264</sup>

Dies ist die Voraussetzung, um sich in Situationen und Figuren auf der Kinoleinwand hineinzusetzen und empathisch an der Geschichte beteiligt zu sein.

Zuguterletzt verweisen Schwender und Schwab auf die inhaltlichen Themen der Massenmedien, die für die Rezipienten von großer Bedeutung sind. Es handelt sich dabei um evolutionär relevante Inhalte, wie beispielsweise „Wie finde und halte ich einen Geschlechtspartner? Wie finde und halte ich einen Kooperationspartner? Wie stelle ich mich positiv dar? Wie werde ich Rivalen los? ...“ In vielen Sendeformaten geht es um moralische Themen, in denen eine Möglichkeit geboten wird Gut und Böse zu erörtern.<sup>265</sup> Dies gibt wiederum das Gefühl des Überblicks und der Sicherheit in unserer schnelllebigen Zeit.

---

<sup>260</sup> Ebda.

<sup>261</sup> Ebda. S. 66.

<sup>262</sup> Ebda.

<sup>263</sup> Ebda.

<sup>264</sup> Ebda. S. 69.

<sup>265</sup> Vgl.: Ebda. S. 70.

„Probearbeitungen sind somit präventive Problemlösungsstrategien, Mediendarstellungen sind deren audiovisuelle Darstellung, deren Atrappen.“<sup>266</sup>

Letztendlich lässt sich sagen, dass das mediale Probearbeiten eine Möglichkeit darstellt, Lösungsstrategien und Handlungen der Akteure im privaten Leben der Rezipienten auszuprobieren. Durch die Perspektivenübernahme, Theory of Mind und empathische Fähigkeiten ergeben sich für die Medienrezipienten simulierte Lösungsangebote für das eigene soziale Leben und dessen zwischenmenschliche Probleme.

#### 2.3.4. Kontrolle der Umwelt:

Als letzten Punkt erwähnt Burkart das Verlangen der Rezipienten nach Information. Durch die Massenmedien lässt sich mehr über die nahe Umgebung, als auch über die weite Welt erfahren.<sup>267</sup> Dies verschafft wieder einen Überblick über die aktuellen Geschehnisse und ein damit einhergehendes Sicherheitsgefühl.

Als Zusatzpunkt soll hier noch kurz der Grund für die beliebte Rezeption von Medien, die negative Gefühle wie Trauer oder sogar Angst und Tränen hervorrufen, gesucht werden. Warum also findet man Gefallen an Monster- oder Gruselfilmen?

#### 2.3.5. Bewältigungsstrategien:

Zum einen beschreibt Grodal die Theorie der „Aktiven Bewältigungsstrategie“<sup>268</sup>. So können „[n]egative Gefühle [...] zu einem übergeordneten Interesse beitragen, wenn dies in Projekte mit positiven, motivierenden Zielen integriert ist.“<sup>269</sup> Dies ist zum Beispiel beim Besteigen eines hohen Berges der Fall. Da der Anstieg zum Gipfel durchaus mit Entbehrungen und Schmerzen verbunden, das angestrebte Ziel, der

---

<sup>266</sup> Ebda.

<sup>267</sup> Vgl.: Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002. S. 229.

<sup>268</sup> Grodal, Torben: „Filmische Emotion, Valenz und evolutionäre Adaption“. S. 86. In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007. S. 85ff.

<sup>269</sup> Ebda.S. 86.

Gipfel, jedoch mit positiven Emotionen aufgeladen ist, nimmt man die Anstrengungen in Kauf.<sup>270</sup>

„Eine Erzählung basiert somit darauf, dass eine Hierarchie der handlungsmotivierenden Valenzen hergestellt wird. Diese Hierarchie integriert eine Reihe von Sub-Handlungen und Sub-Zielen innerhalb eines übergeordneten Ziels und kalibrieren die hedonischen Valenzen in Beziehung zu diesem Ziel.“<sup>271</sup>

Der Rezipient muss sich also demnach des genügenden Bewältigungspotentials des Protagonisten sicher sein, um in für diesen gefährlichen oder ekelhaften Situationen in Filmen trotzdem Lust zu empfinden.

„Auch wenn die Bewältigung in Filmen und im Alltag zielorientiert ist, beruht ein Teil des Lustempfindens auf dem Prozess, der zu diesem Ziel führt.“<sup>272</sup>

Die zweite, von Grodal vorgestellte Theorie, ist die der „passiven Akzeptanz“.

„Nicht nur aktive Bewältigung sondern auch passive Akzeptanz, also Bewältigung durch Akzeptanz, ist in gewissem Maße anpassungsfördernd. Dies drückt sich etwa aus in tragischen Erzählungen und sogar Komödien. Das tragische Bewältigen von Versagen und Tod kann trotz der negativen Valenz faszinierend sein. Dies beruht auf evolutionären Anpassungen.“<sup>273</sup>

Durch ausgelebten Kummer, der sich in Weinen äußern kann, wird versucht einen Verlust auszugleichen. „Weinen kann seine Wurzeln im kindlichen Bestreben nach Aufmerksamkeit haben, Kummer enthält Elemente von Ärger, während reine Trauer mit leidvoller Akzeptanz verbunden ist.“<sup>274</sup>

Oft ist in Filmen der Tod oder die Trennung ein thematischer Schwerpunkt und das negative Ende wird meist sehr früh im Film angekündigt. Dies geschieht etwa bei Erzählungen bekannter Geschichten wie *Romeo und Julia*, oder die tragischen

---

<sup>270</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>271</sup> Ebda. S. 87.

<sup>272</sup> Ebda. S. 87-88.

<sup>273</sup> Ebda. S. 89.

<sup>274</sup> Ebda. S. 90.

Folgen werden dem Ende bereits vorausgeschickt. „Die Zuschauer können dadurch während des ganzen Films am Akzeptanz- und Bewältigungsprogramm arbeiten.“<sup>275</sup>

---

<sup>275</sup> Ebd.

### 3. Kapitel: Die Erzählformen

Das dritte Kapitel dieser wissenschaftlichen Arbeit beschäftigt sich mit zwei unterschiedlichen Erzählformen und ihren Wirkungsabsichten gegenüber den Rezipienten. Um zuerst einen Überblick zu verschaffen, wird eine Definition des Begriffs „Erzählung“ abgegeben. Im Folgenden vollzieht sich die Auseinandersetzung mit der klassischen und der unkonventionellen Erzählform. Bei beiden Abschnitten wird David Bordwell als Hauptquelle herangezogen.

#### 3.1. Definition von Erzählung

Eberhard Lämmert definiert die „Erzählung“ im Gegensatz zur „Beschreibung“, mithilfe Christian Metz' und Seymour Chatmans Theorien. Es handelt sich bei der „Erzählung“ somit um:

„die Entfaltung einer Geschichte, also eines erzählerischen Signifikats, das ein zeitlicher Vorgang ist, [die] in der neuen (gerafften) Zeitordnung der medialen Repräsentation (des Signifikanten) handelt: ‚Beschreibung‘ als ein Gegenbegriff (bei Metz und Chatman), besitze keine Zeitlichkeit auf der Ebene des Signifikats, das beschriebene Objekt habe lediglich eine räumliche Ausdehnung auch wenn die Deskription selbst (also der Signifikant)eine zeitliche Dimension aufweist.“<sup>276</sup>

Metz betont in seiner Schrift der „Phänomenologie des Narrativen“ von 1966 die Merkmale, die eine Erzählung beinhalten muss, um als solche definiert werden zu können:

1. Abgeschlossenheit der Handlung
2. Die Erzählung als zeitliche Sequenz
3. Eine erzählende Instanz, die Erzählung ist an einen Redner geknüpft
4. Die Wahrnehmung der Erzählung als eine reale
5. Erzählung als eine Menge von Ereignissen<sup>277</sup>

---

<sup>276</sup> Lämmert, Eberhard (Hrsg.): *Die erzählerische Dimension. Eine Gemeinsamkeit der Künste*. Berlin: Akademie, 1999. S. 82.

<sup>277</sup> Vgl.: Ebd. S. 78f.

Stefan Cordes beschreibt die Erzählung „als logische Vorstrukturierung die unabhängig von der jeweiligen Ausdruckssubstanz artikulierbar ist“<sup>278</sup>, also als eine narrative Ebene, die von der Ausdrucksform unabhängig ist.

### 3.1.1. Erzählen im Film

Das Erzählen und der Film sind eng miteinander verbunden. Cordes zitiert Walter Hagenbüchle, wenn er schreibt: „Der Film zeichnet sich schließlich, und gerade darin gleicht er der Wortliteratur, auch dadurch aus, daß er in höchstem Grade narrativ ist. Jede filmische Zusammenfügung von audio-visuellen Einzelteilen erzählt.“<sup>279</sup>

Das Narrative im Film bedeutet, nach Cordes,

„die Analyse der mitgeteilten Geschichte, ihrer Gesetze und Strukturen in filmischer Formulierung. Erst in diesem Zusammenhang erhalten die Besonderheiten des Films und seine Verschiedenheit gegenüber anderen Kunstformen Bedeutung, nämlich hinsichtlich der Bedingtheit des Erzählten durch das jeweilige Medium.“<sup>280</sup>

Er verweist weiterhin auf die „Idee der Kinematographie“ zur Entstehungszeit des Films, die ihr Augenmerk auf das Mittel des Geschichtenerzählens, also das Medium Film an sich, legte. Das „innovative Moment des Filmes“ ist demnach das Mittel des Geschichtenerzählens und nicht das Geschichtenerzählen selbst. Allerdings sind diese zwei Elemente durchaus aneinander gebunden.<sup>281</sup>

Cordes betont weiters die Bedeutung der Rezeptionsorientierung bei der Filmanalyse. Denn „die Frage, was der Film erzählt, auf welche Weise und warum, ist nicht trennbar von der Frage, welche rezeptionsrelevanten Funktionen er erfüllt, in welchem Verhältnis er zum Betrachter (für den letztlich erzählt wird), seinen Bedürfnissen und seinem Erleben steht.“<sup>282</sup>

---

<sup>278</sup> Cordes, Stefan: *Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm. Theoriekonzept und Forschungsansatz*. Münster: LIT, 1997. S. 6.

<sup>279</sup> Ebda. S. 28.

<sup>280</sup> Ebda. S. 7.

<sup>281</sup> Vgl.: Ebda. S. 3.

<sup>282</sup> Ebda. S. 7.

### 3.2. Die klassische Erzählform im Film

Aristoteles hat mit seiner *Poetik* ein Werk geschaffen, das den Grundstein für die klassische Erzählkunst im Theater gelegt hat. Auf dieser Schrift beruhen die Konventionen des klassischen Erzählstils in der Film- wie auch der Theaterkunst, die heute noch ihre Gültigkeit haben. Um Bordwell und seine Theorie der Narration des klassischen Hollywoodfilms verstehen zu können, wird mit Aristoteles auf den folgenden Seiten eine wissenschaftliche Basis geschaffen. Auch Bordwell bezieht sich in seinen Schriften immer wieder auf Aristoteles.

#### 3.2.1. Die Poetik des Aristoteles

Aristoteles sieht den Grund für die Entstehung des Theaters in der Nachahmung. Zum einen begreift er es als eine angeborene Eigenschaft der Menschen, Dinge und Menschen nachzuahmen. „[E]s zeigt sich von Kindheit an, und der Mensch unterscheidet sich dadurch von den übrigen Lebewesen, daß er in besonderem Maße zur Nachahmung befähigt ist und seine ersten Kenntnisse durch Nachahmung erwirbt“<sup>283</sup>.

Zum anderen erkennt er den Vorgang, der die Theaterrezeption begleitet: Das Lernen von bestimmten Umständen und die damit einhergehende Freude, die dabei empfunden werden kann.

„Das Lernen bereitet nicht nur den Philosophen größtes Vergnügen, sondern in ähnlicher Weise auch den übrigen Menschen (diese haben freilich nur wenig Anteil daran). Sie freuen sich also deshalb über den Anblick von Bildern, weil sie beim Betrachten etwas lernen und zu erschließen suchen, was ein jedes sei, z.B. daß diese Gestalt den und den darstelle.“<sup>284</sup>

In seiner *Poetik* geht Aristoteles näher auf die Tragödie ein, was auch in dieser Arbeit geschehen soll. In einem Zitat lassen sich die wichtigsten Eigenschaften der Tragödie zusammenfassen:

---

<sup>283</sup> Aristoteles: *Poetik*. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 11.

<sup>284</sup> Ebd. S. 11-13.

„Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, in anziehend geformter Sprache, wobei diese formenden Mittel in den einzelnen Abschnitten je verschieden angewandt werden – Nachahmung von Handelnden und nicht durch Bericht, die Jammer und Schauer hervorruft und hierdurch eine Reinigung von derartigen Erregungszuständen bewirkt.“<sup>285</sup>

Was Aristoteles unter „Nachahmung“ versteht wurde bereits oben geklärt.

Eine „gute Handlung“ stellt eine Nachahmung besserer Menschen als sie in Wirklichkeit vorkommen dar. Eine „in sich geschlossene“ Handlung muss einen Anfang, eine Mitte und ein Ende besitzen.

„Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht.“<sup>286</sup>

Wenn Aristoteles von einer „bestimmten Größe“ spricht, meint er eine, die „sich dem Gedächtnis leicht einprägt.“<sup>287</sup> Je größer, desto besser, allerdings muss die Handlung auch fassbar bleiben. Aristoteles befindet den „einzigsten Sonnumlauf“<sup>288</sup> als ideale Zeitspanne, in der die Handlung von statten gehen soll. Eine Handlung, die diese Zeitspanne überschreitet, befindet er als schlecht. „Um eine allgemeine Regel aufzustellen: die Größe, die erforderlich ist, mit Hilfe der nach der Wahrscheinlichkeit oder der Notwendigkeit aufeinanderfolgenden Ereignisse einen Umschlag vom Unglück ins Glück oder vom Glück ins Unglück herbeizuführen, diese Größe hat die richtige Begrenzung.“<sup>289</sup>

„Wahrscheinlichkeit“ und „Notwendigkeit“ spielen für Aristoteles eine entscheidende Rolle im Bau einer Geschichte. Es müssen die Vorgänge „folgerichtig auseinander

---

<sup>285</sup> Ebda. S. 19.

<sup>286</sup> Ebda. S. 25.

<sup>287</sup> Ebda. 27.

<sup>288</sup> Ebda. S. 17.

<sup>289</sup> Ebda. 27.

hervorgehen“, denn so „haben sie nämlich mehr den Charakter des Wunderbaren, als wenn sie in wechselseitiger Unabhängigkeit und durch Zufall vonstatten gehen.“<sup>290</sup> Ungereimtheiten sollen vom Dichter vermieden werden. Auch die Charaktere sollen demnach gestaltet sein, „daß es notwendig oder wahrscheinlich ist, daß eine derartige Person derartiges sagt oder tut, und daß das eine mit Notwendigkeit oder Wahrscheinlichkeit auf das andere folgt.“<sup>291</sup> Dasselbe gilt für das Ende einer Geschichte, denn es soll aus den vorangegangenen Ereignissen selbst hervorgehen.<sup>292</sup>

Mit „anziehend geformte Sprache“ meint Aristoteles, dass die Sprache Rhythmus und Melodie besitzen soll.<sup>293</sup>

Das Nachahmen von Handelnden soll „Jammer und Schauer“ hervorrufen. Dies sind die Gefühle, die die Tragödie bei den Zusehern erzielen soll. Dies geschieht, wenn eine Figur der Geschichte, die großes Ansehen und Glück hat, wegen eines Fehlers vom Glück ins Unglück stürzt<sup>294</sup> und die Ereignisse wider erwarten eintreten und trotzdem folgerichtig auseinander hervorgehen.<sup>295</sup>

Durch die sogenannte „Peripetie“ und Wiedererkennung wird der Zuseher am meisten ergriffen. Die Peripetie ist „der Umschlag dessen, was erreicht werden soll, in das Gegenteil, und zwar, [...] gemäß der Wahrscheinlichkeit oder mit Notwendigkeit.“<sup>296</sup> Die Wiedererkennung beschreibt Aristoteles als „ein Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis, mit der Folge, daß Freundschaft oder Feindschaft eintritt, je nachdem die Beteiligten zu Glück oder Unglück bestimmt sind.“<sup>297</sup> Wenn die Wiedererkennung zur gleichen Zeit mit der Peripetie eintritt, stellt dies das Ideal dar.

Durch das damit einhergehende Auftreten von Jammer und Schauer, wird eine „Reinigung von derartigen Erregungszuständen“ bewirkt. Diese „Katharsis“<sup>298</sup>, also die Reinigung, ist das anzustrebende Ziel seiner Dichtkunst. Sie ist als eine

---

<sup>290</sup> Ebda. S. 33.

<sup>291</sup> Ebda. S. 49.

<sup>292</sup> Vgl.: Ebda. S. 122.

<sup>293</sup> Vgl.: Ebda. S. 17.

<sup>294</sup> Vgl.: Ebda. 43.

<sup>295</sup> Vgl.: Ebda. 33.

<sup>296</sup> Ebda. S. 35.

<sup>297</sup> Ebda.

<sup>298</sup> Ebda. S. 146.

Befreiung von den Gefühlen des Jammern und Schaudern zu verstehen, die zuerst durch die Handlung hervorgerufen werden.

Episodenhafte Erzählungen sind laut Aristoteles zu vermeiden, da sie weder mit Wahrscheinlichkeit noch mit Notwendigkeit aufeinanderfolgen. „Solche Handlungen werden von den schlechten Dichtern aus einem Unvermögen gedichtet, von den guten aber durch Anforderungen der Schauspieler.“<sup>299</sup>

Weiters soll die Darstellung von Unmöglichem vermieden werden, denn dann lege ein Fehler vor. Allerdings kann Aristoteles dies unter einem Umstand rechtfertigen: „Doch hat es hiermit gleichwohl seine Richtigkeit, wenn die Dichtung auf diese Weise den ihr eigentümlichen Zweck erreicht [...], wenn sie so entweder dem betreffenden Teil selbst oder einem anderen Teil ein stärkeres Moment der Erschütterung verleiht.“<sup>300</sup> Dies darf jedoch nur der Fall sein, wenn das Unmögliche seine Glaubwürdigkeit nicht verliert.

Über die Schauspieler schreibt Aristoteles, dass diejenigen, die sich gut in die Rolle einfühlen können und leidenschaftlich mit ihr mitempfinden, am besten die Zuseher zum emotionalen Mitfühlen bringen können. „[D]er selbst erregte stellt Erregung, der selbst Zürnende Zorn am wahrheitsgetreuesten dar.“<sup>301</sup> Die „Einführung“ kann demnach als Ziel der klassischen Erzählform angesehen werden. In der Theaterkunst des Aristoteles, als auch beim Film, wird auf das mitfühlende Publikum größten Wert gelegt.

### 3.2.2. Einführung - als erzielte Wirkung der klassischen Erzählform

Die Einführung wird bei Hermann Kappelhoff als „eine Art mimetische Wahrnehmung, die sich wesentlich auf nichtsprachliche, eben auf gestische Ausdrucksformen bezieht.“<sup>302</sup>

„Die Schauspieler repräsentieren in der Illusion der Figur eine naturgegebene Wirklichkeit alltäglicher Individuen, deren Empfindungsweise den Zuschauern so

---

<sup>299</sup> Ebda. S. 33.

<sup>300</sup> Ebda. S. 87.

<sup>301</sup> Ebda. S. 55.

<sup>302</sup> Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin: Vorwerk 8, 2008. S. 114.

vertraut ist, dass sie ihre eigenen Gefühle mühelos in denen der Figur wiederzuerkennen meinen.“<sup>303</sup>

Die klassischen Filmschauspieler bemühen sich um ein Herauskristallisieren der inneren Gefühle einer Filmfigur. „Zahllos sind die Filme , in denen die schauspielerische Aktion primär Träger des Ausdrucks eines psychischen Geschehens statt Repräsentation einer objektiven Handlung ist.“<sup>304</sup> Das klassische Erzählkino vermittelt diese Gefühle im Kontext einer Handlung und rechtfertigt sie somit durch die Psychologie des Figurencharakters. Kappelhoff erläutert dies folgendermaßen:

„In der klassischen Handlungs-dramaturgie – sowohl des Erzählkinos wie des bürgerlichen Theaters – formuliert das Gesten- und Mienenspiel der Schauspieler einen indirekten Zeichenkomplex, der uns die charakterliche und psychische Verfassung der Figuren kenntlich werden lässt. Dieser mimische Subtext entfaltet in der Stilisierung des Verhaltens die psychologische Plastizität der Figur, während das Verhalten selbst – als objektive Handlung und Rede – Teil des repräsentierten Geschehens ist.“<sup>305</sup>

Nachdem nun mit den Theorien von Aristoteles und der Begriffserläuterung der „Einfühlung“ ein Fundament für die Theorien Bordwells geschaffen wurde, kann auf seinen Begriff der „classic narration“ Bezug genommen werden.

### 3.2.3. Die klassische Narration bei David Bordwell

David Bordwell beschäftigt sich in seinen Schriften mit dem klassischen Erzählstil der sogenannten „Hollywoodfilme“. Damit bezeichnet er Filme, die in ihrer Erzählweise leicht verständlich und im differenzierten Produktionsablauf des Studio-System der USA, ab 1917 entstanden sind. „In fictional filmmaking, one mode of narration has achieved predominance. Whether we call it mainstream, dominant, or classical

---

<sup>303</sup> Ebd. S. 115.

<sup>304</sup> Ebd. S. 109.

<sup>305</sup> Ebd.

cinema, we intuitively recognize an ordinary, easily comprehensible movie when we see it.“<sup>306</sup>

Der klassische Hollywoodstil ist, nach Bordwells Meinung, bereits im Jahr 1960 zu Ende gegangen, lebt aber in unterschiedlichen Varianten weiter. Er unterscheidet sich auch von anderen klassischen Strömungen, gilt jedoch, nach Bordwell, in den meisten Ländern der Welt als *der* „übliche“ Filmstil<sup>307</sup>.

Weiters ist es bedeutsam zu erwähnen, dass Bordwell keineswegs einen Film als *den* klassischen Film bezeichnen möchte: „No Hollywood film *is* the classical system; each is an unstable equilibrium’ of classical norms.“<sup>308</sup>

In einer Kurzfassung lassen sich die Eigenschaften eines Hollywoodfilms folgendermaßen mit den Worten Bordwells zusammenfassen:

„The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals.“<sup>309</sup>

Bordwell bezeichnet dieses Erzählverfahren als die „canonic narration“.

Die Filme, die diesem klassischen Erzählverfahren entsprechen, sind in erzählerische, zeitliche und räumliche Einheiten zu unterteilen. Die technischen Parameter wie die Tonebene oder die Montage wirken in einem oder allen der oben genannten Systeme.<sup>310</sup>

---

<sup>306</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 156.

<sup>307</sup> Vgl.: Ebda. S. 166.

<sup>308</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 5.

<sup>309</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

<sup>310</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 12.

### 3.2.3.1. Die filmische Narration bei Bordwell

Um klar zu machen, was Bordwell unter der „filmische Narration“ versteht, müssen zuerst ihre drei Bestandteile erläutert werden.

- 1) Fabula = Story
- 2) Syuzhet = Plot
- 3) Style = Stil<sup>311</sup>

1) Die „Story“ einer Geschichte, die Bordwell präziser als „Fabel“ bezeichnet „embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field.“<sup>312</sup> Sie bezeichnet somit die Ebene des Inhalts, ist subjektiv wahrnehmbar und niemals auf dem Filmbild oder auf der Soundebene präsent.<sup>313</sup>

2) Das „Syuzhet“, oder auch „Plot“ genannt, „names the architectonics of the film’s presentation of the fabula; hence the rightward arrow in the diagram. Logically, syuzhet patterning is independent of the medium; the same syuzhet patterns could be embodied in a novel, a play, or a film.“<sup>314</sup> Das Syuzhet bezeichnet die Ausdrucksebene der Fabel, also den Film, den wir vor uns sehen.

3) Unter „Stil“ versteht Bordwell „the film’s systematic use of cinematic devices. Style is thus wholly ingredient to the medium. Style interacts with syuzhet in various ways“<sup>315</sup>.

Die Informationen der Fabel werden durch bestimmte Richtlinien, wie Kausalität und Motivation, auf die Zuseher übertragen. Diesen Vorgang, die Konstruktion der Geschichte auf der Basis des Plots, nennt Bordwell „narration“.<sup>316</sup>

---

<sup>311</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 17.

<sup>312</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 50.

<sup>313</sup> Ebda. S. 51.

<sup>314</sup> Ebda.

<sup>315</sup> Ebda. S. 52.

<sup>316</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 24.

### 3.2.3.2. Unsichtbarkeit der Narration

Im klassischen Hollywoodfilm ist die Narration bestrebt möglichst subtil zu bleiben. Ihre Selbstreflexivität wird niedrig gehalten. Der Produktionsprozess des Hollywoodfilms wird unsichtbar gemacht. Die Story erscheint nicht als konstruiert, sondern als habe sie schon immer existiert. Die Zuseher werden zu den „invisible observers“<sup>317</sup> der filmischen Welt und die Narration wird transparent gemacht. „Editing must be seamless, camerawork subordinated to the fluid thought of the dramatic action.“<sup>318</sup> Natürlich kann diese Unsichtbarkeit von Film zu Film mehr oder weniger stark ausgeprägt sein. Wenn die Zuseher durch die Narration direkt adressiert würden, zum Beispiel indem eine Filmfigur in die Kamera zu den Zuschauern spricht, wäre die Selbstreflexivität sehr hoch.

### 3.2.3.3. Allwissenheit der Narration

Die Narration der klassischen Erzählform im Film ist allwissend. Das liegt daran, dass die Kamera die Gesetze von Zeit und Raum durchbricht und uns zeigen kann, was immer sie möchte. Sie ist die ideale unsichtbare Beobachterin. Bordwell nennt diese Eigenschaft auch „omnipresence“: „The most evident trace of the narration’s omniscient is *omnipresence*. The narration is unwilling to tell all, but it is willing to go anywhere.“<sup>319</sup> Allerdings könnte die Narration den Zuschauern mehr verraten als sie tatsächlich tut. Erst nach und nach gibt sie ihre diegetische Welt, also das Universum, indem sich die Geschichte ereignet<sup>320</sup>, preis. Bordwell beschreibt das mit den folgenden Worten: „What the camera does not show implies omnipresence negatively – the site of an action we will learn of only later, the whole figure of the mysterious intruder. The narration could show us all, but it refuses.“<sup>321</sup> Um dem Zuschauer einen möglichst großen Überblick über das Geschehen zu geben und ihm Orientierung zu verschaffen, werden klare Unterscheidung zwischen den verschiedenen Ebenen im Film vorgenommen. Im Gegensatz zum „art-cinema“, auf das im nächsten Unterkapitel eingegangen wird, werden Träume, die mentale

---

<sup>317</sup> Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 17-18.

<sup>318</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 24.

<sup>319</sup> Ebd. S. 30.

<sup>320</sup> Vgl.: Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München: Fink, 1998. S. 201.

<sup>321</sup> Ebd.

Verfassung der Figuren, Subjektivität und objektive Wahrnehmung, sowie Kommentare der Narration deutlich gekennzeichnet.<sup>322</sup>

#### 3.2.3.4. Kommunikationsbereitschaft der Narration

Die Bereitschaft der Narration mit den Zusehern zu kommunizieren ist im Hollywoodfilm sehr hoch. Dadurch verfügen die Zuschauer gegenüber den Filmfiguren zumeist über einen Wissensvorsprung, was die Vorgänge in der Erzählung betrifft. Es werden wenige Informationen geheim gehalten oder der Zuschauer stark in die Irre geführt. Somit bekommen die Zuschauer einen Überblick über die Geschehnisse, denn, wie bei Aristoteles auch, werden keine Ungereimtheiten an die Rezipienten vermittelt.

Die drei Faktoren Autoreflexivität, Allwissenheit und Kommunikation der Narration lassen sich in drei Fragesätzen nocheinmal zusammenfassen:

„How aware is the narration of addressing the audience? How much does the narration know? How willing is the narration to tell us what it knows?“<sup>323</sup>

#### 3.2.3.5. Handlung

Der klassische Hollywoodfilm zeichnet sich durch eine doppelte kausale Struktur, also durch zwei Handlungsstränge, aus. „[O]ne involving heterosexual romance (boy/girl, husband/wife), the other line involving another sphere – work, war, a mission or quest, other personal relationships. Each line will possess a goal, obstacles, and a climax.“<sup>324</sup> In beiden Strängen geht es darum in Rücksicht auf die Kausalität bestimmte Ziele zu erreichen. „Bekommt er das Mädchen?“, „Wird er den Kampf gewinnen?“.

---

<sup>322</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 162.

<sup>323</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 25.

<sup>324</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

### 3.2.3.6. Protagonisten

Der Begriff „Protagonist“ stammt aus dem Griechischen „protagonistés“ und bedeutet „Haupt- oder Ersthandelnder“. In der griechischen Tragödie wurde damit der Hauptdarsteller bezeichnet, also der „Darsteller der ersten Rolle“.<sup>325</sup>

Der Protagonist wird, im Hollywoodfilm wie auch bei Aristoteles, zum primären Handelnden der Geschichte und zum Zielobjekt der Identifikation der Zuschauer.<sup>326</sup>

Im Hollywoodfilm ist er(!) ein zielorientierter Held, der versucht seine Bedürfnisse zu erreichen. „It is easy to see in the goal-oriented protagonist a reflection of an ideology of American individualism and enterprise, but it is the peculiar accomplishment of the classical cinema to translate this ideology into a rigorous chain of cause and effect.“<sup>327</sup>

Die klassischen Filme betonen die inneren Gefühle der Protagonisten durch äußerliche Handlungen. „Even a simple physical reaction – a gesture, an expression, a widening of the eyes – constructs character psychology in accordance with other information.“<sup>328</sup>

Der Charakter einer Figur muss detaillierte Eigenschaften, bestimmte Kenntnisse und Ticks besitzen.<sup>329</sup> Wie Aristoteles bereits erwähnte, muss auch beim Bau der Charaktere darauf geachtet werden, dass die Kausalität bewahrt bleibt, denn Charaktereigenschaften und Handlungen sind eng miteinander verbunden. „traits are only latent causes, actions the effects of traits. [...] the writer’s procedure of ‘foreshadowing’ is nothing more than preparing a cause for an eventual effect.“<sup>330</sup>

Durch den aufkommenden Starkult, der bereits vor der Zeit des Filmes im Theater nachzuweisen ist, wurden Charakter-Prototypen für jeden Star kreiert. Sie wurden an die jeweiligen Ansprüche der Rolle angepasst.<sup>331</sup> Die Eigenschaften der Stars und

---

<sup>325</sup> Vgl.: „Protagonist“. Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. Hg. Sue Gardner. <http://de.wikipedia.org/wiki/Protagonist> 20.09.2011.

<sup>326</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

<sup>327</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 16.

<sup>328</sup> Ebda. S. 15.

<sup>329</sup> Vgl.: Ebda. S. 13.

<sup>330</sup> Ebda. S. 15.

<sup>331</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

ihrer Filmfiguren werden auch heutzutage noch gleichgesetzt. Dies trägt zur strengen Charakterisierung der Protagonisten bei.

### 3.2.3.7. Kausalität

Kausalität stellt eines der wichtigsten Merkmale des klassischen Erzählstils dar. Die Handlungen und Reaktionen der Figuren müssen, wie bereits bei Aristoteles mit Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit, nach Bordwell kausal auseinander hervorgehen. Der Eindruck einer in sich geschlossenen Welt muss gegeben und die Figuren der Geschichte in ihren Handlungen psychologisch motiviert sein. Bordwell bezeichnet dies als „narration-through-character-interaction“<sup>332</sup>. Die Figuren treiben mit ihren Aktionen die Handlung voran.

„Analogies between characters, settings and situations are certainly present, but at the denotative level any parallelism is subordinated to the movement of cause and effect.“<sup>333</sup>

Jede Handlung der Filmfiguren muss in Beziehung zur Kausalität stehen.

Die strengste Illusion wird durch eine enge kausale Motivation erzeugt. Sie ist die Basis für die kausalen Zusammenhänge im Film. „Motivation is the process by which a narrative justifies its story material and the plot’s presentation of that story material.“<sup>334</sup> Bei einem flashback beispielsweise ist es im Hollywoodfilm vonnöten, ihn durch eine Erinnerung oder einen Traum zu rechtfertigen.

### 3.2.3.8. Kontinuität

Durch die sogenannte „Continuity“ wird die Geschichte „smoothly, easily, with no jars, no waits, no delays“<sup>335</sup>. Sprünge und manchmal sogar Schnitte werden durch die „Continuity“ unsichtbar gemacht und die Zuseher können sich in die Geschichte „hineinfallen“ lassen. Wenn diese narrative Kontinuität jedoch fehlt, wird der Zuschauer, laut Bordwell, gestört und aus der diegetischen Welt herausgerissen. Bordwell schreibt über die Kontinuität: „We must assess the power of that celebrated

---

<sup>332</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 29-30.

<sup>333</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

<sup>334</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 19.

<sup>335</sup> Ebda. S. 18.

Hollywood ‚continuity‘. Because we see no gaps, we never question the narration, hence never question is source.“<sup>336</sup>

Existieren in der Geschichte allerdings doch zeitliche oder räumliche Sprünge, müssen diese immer kenntlich gemacht werden (z.B. durch Inserts wie „2 Monate später“).<sup>337</sup>

Das Theater des Aristoteles möchte die größtmöglichen Gefühle des „Jammern und Schaudern“ im Rezipienten hervorrufen. Demnach gilt alles was einer Einfühlung abträglich wäre, als zu vermeiden, demnach auch jegliche autoreflexiven Sprünge, die eine Distanz zur Handlung aufbauen würden.

### 3.2.3.9. Die klassische Szene

Eine Szene im klassischen Film orientiert sich an den drei aristotelischen Einheiten der Zeit, des Raumes und der Handlung. Mit ihnen setzt sich die Exposition einer Szene genauer auseinander.

„Hollywood narration clearly demarcates its scenes by neoclassical criteria – unity of time (continuous or consistently intermittent duration), space (a definable locale), and action (a distinct cause-effect phase). The bounds of the sequence will be marked by some standardized punctuations (dissolve, fade, wipe, sound bridge).“<sup>338</sup>

Eine klassische Szene durchläuft verschiedene Phasen:

- Exposition: Es werden die Zeit, in der die Handlung spielt, der Ort und die relevanten Charaktere vorgestellt. Fragen wie „Wo befinden sich die Figuren im Raum und wie sind ihre Beziehungen zueinander?“ werden geklärt. Meistens erfolgt die Exposition in der Reihenfolge Ort – Zeit – Personen.<sup>339</sup>
- Entwicklung der Handlung: die Charaktere verfolgen ihre Ziele, kämpfen, machen Entscheidungen oder planen künftige Handlungen. „Most scenes continue or close off the old line of action before starting the new one, other

---

<sup>336</sup> Ebda. S. 33.

<sup>337</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 17-18.

<sup>338</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 158.

<sup>339</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 63.

scenes may reintroduce the old line, toy with it, suspend it again, introduce a new causal line, then close out ends.“<sup>340</sup>

- Ende: „[O]ne line of action must be left suspended, in order to motivate the shifts to the next scene, which picks up the suspended line“<sup>341</sup>. Das Ende einer Szene wird oft durch eine Überblendung gekennzeichnet.

### 3.2.3.10. Der Faktor Zeit

Bordwell betont die Chronologie des klassischen Hollywoodfilms, die sich in der Reihenfolge 1-2-3-usw. beschreiben lässt. Die Reihenfolge, in der die Geschehnisse der Fabel auftreten, wird eingehalten. Dadurch wird die Narration höchst kommunikativ, „unsichtbar“ und kaum selbstreferentiell.<sup>342</sup> Das Wissen wird von der Narration allerdings erst nach und nach preisgegeben. Bordwell zitiert in diesem Zusammenhang einen Drehbuchautor: „In the beginning of the motion picture, we don't know anything. During the course of the story, information is accumulated, until at the end we know everything.“<sup>343</sup>

Falls doch Sprünge in der Zeit auftreten sollten, werden diese, wie oben bereits erwähnt, klar gekennzeichnet.

Die Narration zeigt nur die wichtigsten Szenen einer Geschichte und überspringt die Zeit zwischen ihnen. So können längere Zeiträume, wie zB eine Karriere oder ein Krieg, in einigen wenigen Einstellungen zusammengefasst oder gar übersprungen werden. Hier lassen sich Unterschiede zur *Poetik* des Aristoteles aufweisen. Denn ihre Vorgabe einer „bestimmten Größe“, die einen „einzigsten Sonnenumlauf“ nur wenig überschreiten sollte, wird im Hollywoodfilm nicht eingehalten. Im klassischen Film werden die vollen Zeitspannen von mehreren Tagen, Jahren oder sogar Menschenleben beschrieben.

Das Zeigen zukünftiger Handlungen ist in der klassischen Erzählform, laut Bordwell, verboten, weil sie das Ende vorzeitig preisgeben würden. Lediglich „flashbacks“, also

---

<sup>340</sup> Ebda. S. 64.

<sup>341</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 158.

<sup>342</sup> Vgl.: Ebda. S. 160.

<sup>343</sup> Ebda.

Rückgriffe in der Zeit, haben ihre Berechtigung, wenn sie, etwa durch Erinnerungen, motiviert sind.<sup>344</sup>

Um die Handlung spannend zu machen und die Erwartungen der Zuschauer in eine bestimmte Richtung zu lenken, werden oft „deadlines“ eingesetzt. Sie sind für die Hollywood-Dramaturgie charakteristisch und können beispielsweise durch einen Dialog, ein „crosscutting“<sup>345</sup> oder mit einer Einstellung (zB einer Uhr) bekannt geben werden.<sup>346</sup> „That the climax of a classical film is often a deadline shows the structural power of defining dramatic duration as the time it takes to achieve or fail to achieve a goal.“<sup>347</sup> Die Geschichte bekommt den Anschein, nicht erzählt, sondern von den Handlungen selbst angetrieben zu werden.

Durch den Faktor der Zeit, kann, wie oben beschrieben wurde, die Kausalität im klassischen Film bewahrt bleiben. Dies kann zum Beispiel durch „match-on-cutting“ geschehen: „Match-on-action cutting is the most explicit cue for moment-to-moment continuity. If a character starts to stand up in one shot and continues the movement in the next shot, the classical presumption is that no time has been omitted.“<sup>348</sup> Das zuvor erwähnte cross-cutting stellt ein weiteres Mittel zur Vermittlung von Aktion - Reaktion und somit Kausalität durch Zeit dar.

Die aristotelische Bestimmung von „Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit“ werden somit beim Umgang mit der Zeit und dem Raum, der im folgenden behandelt wird, eingehalten.

---

<sup>344</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 42.

<sup>345</sup> Ein „crosscutting“ bezeichnet, nach Bordwell, eine abwechselnde Montage von zwei verschiedenen Bilderserien, die zur gleichen Zeit stattfinden. (Dies geschieht im Gegensatz zum „parallel editing“, bei dem die Bilderserien nicht zeitgleich ablaufen.) Das „crosscutting“ kreiert also zeitliche Ellipsen, da durch die Zeitgleichheit, die Bilder einer Serie die nicht gezeigt werden können, für die Zuschauer verloren gehen. (Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 48. )

<sup>346</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 45.

<sup>347</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 157.

<sup>348</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 46.

### 3.2.3.11. Der Faktor Raum

Im Laufe der Zeit wurden narrative Strategien entwickelt um den filmischen Raum unmissverständlich darzustellen. Diese Methoden wurden dann zu Erzählkonventionen, um diesen Raum der narrativen Kausalität unterzuordnen.

„Classical style consists of a strictly limited number of particular technical devices organized into a stable paradigm and ranked probabilistically according to syuzhet demands.“<sup>349</sup> Die filmerfahrenen Zuschauer, die bereits im ersten Kapitel dieser wissenschaftlichen Arbeit untersucht wurden, erkennen diese Konventionen intuitiv.

Im Bereich der Montage, der Kameraführung sowie der Beleuchtung gibt es nun eine streng begrenzte Anzahl von bestimmten technischen Stilmittel:

- Beleuchtung:

In der Entscheidung, welche Beleuchtung für welche Szene oder welche Art von Film eingesetzt wird, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die genretechnischen Konventionen helfen aber bei der Entscheidung. Komödiantische Filme werden hell ausgeleuchtet, Bordwell nennt dies „high key“-Beleuchtung. Ein dunkles „single-source lighting“ wird dagegen bei Szenen, die in dunklen Straßen spielen, eingesetzt. Eine Frau wird, im Gegensatz zu einem Mann, im diffusen Licht gezeigt. Das „three-point lighting“<sup>350</sup> ist ebenso eine Konvention aus Hollywood, um die Filmfigur von dem Hintergrund abzuheben und mehr Tiefe im filmischen Raum zu schaffen.<sup>351</sup>

- Kameraführung:

Als eine der wichtigsten Regeln im klassischen Hollywoodfilm gilt die 180°- Regel, die „axis-of-action“: „The assumption is that shots will be filmed and cut together so as to position the spectator always on the same side of the story action.“<sup>352</sup>

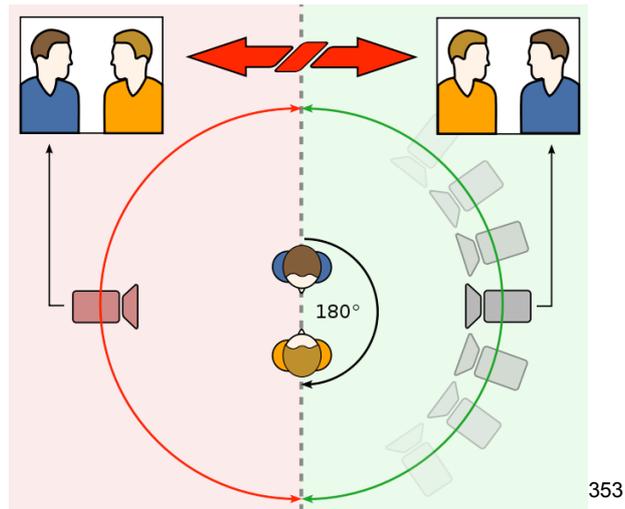
---

<sup>349</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 163.

<sup>350</sup> Unter der „3 Punkt Beleuchtung“ ist eine dreifache Beleuchtung eines Objektes zu verstehen. Die drei Beleuchtungsquellen stellen das Führungslicht (beleuchtet das Objekt von vorne), die Aufhellung (gleicht Schatten des Führungslichtes aus) das Spitzlicht (betont die Kanten des Objekts) dar. Mit diesem Schema wirkt das Objekt plastischer.

<sup>351</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 163.

<sup>352</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 56.



Die Kameraposition bleibt immer auf einer Seite der 180°-Achse. Dadurch betrachten die Zuschauer die Geschehnisse aus einer objektiven Position heraus, die dem Zuschauerraum im Theater gleicht. Sie können sich somit im filmischen Raum orientieren. Kamerasprünge und unmotiviert „cut-aways“ sind daher verboten.<sup>354</sup>

Diese 180°-Grad Regel ist der Ausgangspunkt für die weiteren kamera- und montagetechnischen Entscheidungen, alles unterliegt diesem Gesetz.

Die Kamera soll, nach Bordwell, wie ein unsichtbarer Zeuge fungieren, der die idealen Sehbedingungen für die Zuschauer bietet. (Dasselbe gilt auch für den Ton, der die Handlung möglichst verständlich wiedergeben soll.)<sup>355</sup>

Der klassische Hollywoodfilm beschränkt sich auf bestimmte Einstellungsgrößen, die sich zwischen der „Amerikanischen“, also vom Knie aufwärts und der „Halbnahen“, von der Brust aufwärts befinden. Extrem nahe Aufnahmen oder eine extreme Auf- oder Untersicht auf Objekte kommen in den von Bordwell untersuchten Filmen von 1917 bis 1960 kaum vor.

- Montage:

Weitere Schnittfolgen, die einen filmischen Raum bilden, wären beispielsweise der „shot/reverse shot“, der im Dialog zum Einsatz kommt. Hierbei werden abwechselnd die zwei Personen von vorne gezeigt. Ein „eyeline-match cutting“ wäre ein Schnitt

<sup>353</sup> „Achsenprung“. Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. Hg. Sue Gardner [http://de.wikipedia.org/wiki/Achsenprung\\_%28Film%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Achsenprung_%28Film%29). 20.09.2011.

<sup>354</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 163-164.

<sup>355</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 54.

entlang der Blickachse, die parallel zur 180° Achse verläuft. Das „analytic cutting“ nähert sich einem Objekt und entfernt sich darauf hin wieder von ihm. Ein „point-of-view cutting“ zeigt, was eine Filmfigur sieht: „The first shot shows the character looking at something offscreen; the second shot shows what the character is seeing, but more or less from the character’s optical vantage point.“<sup>356</sup>

Diese Abfolgen werden für eine Serie von Kameraeinstellungen miteinander verknüpft:

„so that an establishing shot will be linked by analytical cut to a closer view, and then a series of shot/reverse shots will follow. But the system, being part of a stylistic paradigm, has a certain latitude as well, so that one can use the shot/reverse-shot schema if one character has turned his back to the other, if there are five or six characters present, and so on.“<sup>357</sup>

Die klassische Hollywoodszene beginnt meistens mit einem „establishing shot“, der eine Totale darstellt und Orientierung über den Ort und das Geschehen gibt. Anschließend wechseln sich nähere Einstellungen ab. Falls doch eine Kameraeinstellung aus weiterer Entfernung eingesetzt wird, ist dies nur der Fall, wenn sie zur Orientierung dient. Etwa wenn eine neue Person den filmischen Raum betritt. Um die Szene zu beenden, wird oft wieder in die Totale geschnitten oder aus dem Bild hinausgezoomt.<sup>358</sup> Weiters kann ein Teil des Raumes, wie zum Beispiel eine Reaktion durch die Mimik oder ein signifikantes Objekt gezeigt werden, um einen Übergang zur nächsten Szene zu schaffen!<sup>359</sup>

Allerdings wird hierbei immer wieder ein wenig variiert und nicht jeder Hollywoodfilm hält sich streng an diese Regeln.

Durch sie bleibt der Hollywood-Stil allerdings relativ unbemerkt und „unsichtbar“.<sup>360</sup>

---

<sup>356</sup> Ebda. S. 57.

<sup>357</sup> Ebda.

<sup>358</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 21.

<sup>359</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 162.

<sup>360</sup> Vgl.: Ebda. S. 164.

Der Eindruck von Kontinuität in Zeit und Raum bestärkt die identifikatorische Rezeptionshaltung des Zuschauers.<sup>361</sup>

### 3.2.3.12. Rezipient

In erster Linie muss der Rezipient durch die Unterschlagung der Gemachtheit des Films, die Handlung wie die Realität wahrnehmen. Er muss also die Bilder für real halten.<sup>362</sup> Doch nicht der Film allein kreiert diese Illusion, der Rezipient ist selbst aktiv daran beteiligt. „The spectator *participates* in creating the illusion.“<sup>363</sup>

Die Zuschauer sind in ihrem Alltag ständig von anderen visuellen Medien umgeben und kennen die Konventionen des klassischen Erzählens. Sie kommen vorbereitet ins Kino und wissen um die Entwicklung der kausalen Stränge und wie Filmfiguren eingeführt werden.<sup>364</sup> „The result is that in describing the classical system we are describing a set of operations that the viewer is expected to perform.“<sup>365</sup>

Die Aktivität der Rezipienten bezeichnet Bordwell als „Hypothesenbildung“, denn sie sind ständig damit beschäftigt über zukünftige Ereignisse und Ursachen von Handlungen zu spekulieren.

Die „rule of three“ hilft bei der Formulierung von Erwartungen. Damit wichtige Informationen in der Handlung von Zuschauern auch wirklich wahrgenommen werden, werden sie bis zu dreimal auf unterschiedliche Weise wiederholt. „The Hollywood slogan is to state every fact three times, once for the smart viewer, once for the average viewer, and once for slow Joe in the back row.“<sup>366</sup>

Deadlines tragen ebenso ihren Teil dazu bei, damit die Rezipienten „forward-aiming, all-or-nothing causal hypotheses“ konstruieren können.<sup>367</sup> Sie stellen Folgerungen

---

<sup>361</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 21.

<sup>362</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 37.

<sup>363</sup> Ebd. S. 7.

<sup>364</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 164.

<sup>365</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 8.

<sup>366</sup> Ebd. S. 31.

<sup>367</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 165.

an, ziehen Schlüsse und bilden Erwartungen, was die fortschreitende Handlung betrifft, denn „no story tells all.“<sup>368</sup>

Die Erwartungen betreffen auch den filmischen Raum und die Zeit. Durch die Integration der Vergangenheit in das Hier und Jetzt der Handlung werden Hypothesen über die Zukunft angestellt.

„Therefore, through repetition within the story action and a covertly narrated, ‚objective‘ diegetic world, the film gives us clear memories of causal material; on this basis we can form expectations. At the same time, the search for meaning [...] guides us toward the motifs and actions already marked as potentially meaningful.“<sup>369</sup>

Die Wiedererkennung der Kameraeinstellungen aus derselben Richtung und demselben Winkel, trägt dazu bei, dass Hypothesen über den Raum angestellt und die Schnitte ignoriert werden, sowie der filmische Raum gebildet wird.<sup>370</sup>

Durch die Star-Schauspieler und den ihnen zugeteilten prototypischen Rollen geht der Zuschauer mit Erwartungen ins Kino. Dieser Umstand und die ersten Minuten eines Films prägen die Erwartungen der Zuseher sehr stark. Bordwell beschreibt dies als den „primacy effect“<sup>371</sup>. Dieser erste Eindruck eines Filmes ist schwer wieder umzustoßen, denn die Rezipienten stellen sofort Annahmen über den Rest des Filmes auf. „Each sequence, every line of dialogue, becomes a way of creating or developing or confirming a hypothesis; shot by shot, questions are posed and answered.“<sup>372</sup>

Das im klassischen Hollywoodfilm angestrebte „Mitfühlen“ des Rezipienten mit den Figuren auf der Leinwand kann mit dem aristotelischen Bestreben nach einer Katharsis verglichen werden. Bereits im griechischen Theater bemühten sich die Dichter um eine Aufführung, die „Jammern und Schaudern“ im Zuschauer hervorrufen sollte.

---

<sup>368</sup> Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 8.

<sup>369</sup> Ebda. S. 43.

<sup>370</sup> Vgl.: Ebda. S. 58.

<sup>371</sup> Ebda. S. 37.

<sup>372</sup> Ebda. S. 39.

### 3.2.3.13. Das Beenden eines Films

Eine klassisch erzählte Geschichte endet mit einem klaren Sieg oder einer eindeutigen Niederlage, also dem Erreichen oder nicht Erreichen eines zuvor gesetzten Ziels.<sup>373</sup> Das Ende muss also nicht immer „happy“ sein, sondern lediglich ein definitiver Schluss der kausalen Kette von Ursache und Wirkung<sup>374</sup> „The ending becomes the culmination of the spectators’s absorption, as all the causal gaps get filled. The fundamental plentitude and linearity of Hollywood narrative culminate in metaphors of knitting, linking, and filling.“<sup>375</sup>

Bordwell hat das Ende von 100 Hollywoodfilmen untersucht und 60 davon zeigten das vereinte romantische Pärchen in der letzten Kameraeinstellung. Noch mehr Filme enden mit einem „Happy end“. <sup>376</sup>

Wie bei Aristoteles, der Wert darauf legte, dass das Ende einer Erzählung aus den vorangegangenen Ereignissen folgerichtig und mit Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit hervorgehen sollte, wird auch im Hollywoodfilm auf Zufälle verzichtet. Alle für die Erzählung relevanten Handlungsstränge werden dabei beendet.<sup>377</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die geringe Autoreflexivität des Hollywoodfilms, sowie seine Allwissenheit über das Geschehen und seine ausgeprägte Kommunikationsbereitschaft ausschlaggebend sind, um von einer klassischen Erzählform sprechen zu können. Diesen drei Hauptmerkmalen werden die Faktoren der Zeit, des Raums, und der Handlung der Filmfiguren untergeordnet. Im folgenden Unterkapitel wird nun auf die Unterschiede in der „art-cinema narration“ eingegangen.

---

<sup>373</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 17-18.

<sup>374</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 18.

<sup>375</sup> Ebd.

<sup>376</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 159.

<sup>377</sup> Vgl.: Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985. S. 18.

### 3.3. Art-Cinema Narration

Die Erzählform des von Bordwell geprägten Begriffes „art-cinema“ stellt den Inhalt dieses dritten Unterkapitels dar. Diese Form der filmischen Narration zeichnet sich in vielen Punkten durch einen Widerspruch zur klassischen Narration des Hollywoodkinos aus. Um ein Fundament für Bordwells Theorie der „art-cinema narration“ zu schaffen, wird zuerst auf die nicht-aristotelischen Verfahrensweisen bei Bertold Brecht, der auf den Avantgardefilm bedeutenden Einfluss hatte, hingewiesen. Mit Brecht wird auch auf die Wirkungsstrategie des „art-cinemas“, der „Verfremdung“ hingewiesen.

#### 3.3.1. Verfremdung – als erzielte Wirkung des unkonventionellen Erzählstils:

Die Verfremdung als Stilmittel kann bis in die Antike zurückverfolgt werden. „Sie wird zu jener Zeit hauptsächlich zur Anprangerung erstarrter, ihrem ursprünglichen Sinn entwachsener Sitten verwendet.“<sup>378</sup>

Marcus Aurelius Antonius (121-180) beispielsweise wollte die Macht- und Genusssucht zu seiner Zeit anprangern. Dies schaffte er, indem er gewohnte Begriffe umbenannte. Der kaiserlicher Purpur wurde zu „in Schneckensblut gefärbte Schafswolle“, die sexuelle Liebe nannte er einen „mechanisch physiologischen Vorgang“ und Wein wurde zu „Traubensaft“. „In diesen Gleichnissen dient der Kunstgriff der Umbenennung der Dinge mit Bezeichnungen aus anderen Sinnbereichen dazu, die Dinge aus den gewohnten Sinnbereichen herauszulösen und sie dadurch umzuwerten, bzw. zu entwerten.“<sup>379</sup>

Die Blütezeit der Verfremdung war die Zeit der Aufklärung, denn durch sie sah man sich imstande, die herrschenden Verhältnisse anzuprangern und sie den Idealzuständen gegenüberzustellen.<sup>380</sup>

Gertrud Fankhauser sieht die Verfremdung im Gegensatz zur Einfühlung also folgendermaßen: „Die gegensätzlichen Zwecke sind [...] aufklärende Erkenntnis auf der einen Seite, berauschte Illusion auf der anderen.“<sup>381</sup>

---

<sup>378</sup> Fankhauser, Gertrud: *Verfremdung als Stilmittel vor und bei Brecht*. Tübingen: Ely Huth, 1971. S. 5.

<sup>379</sup> Ebda. S. 6.

<sup>380</sup> Vgl.: Ebda. S. 9.

<sup>381</sup> Ebda. S. 14.

### 3.3.2. Verfremdung bei Brecht:

Bertolt Brecht erweitert die alten Traditionen und setzt sie im V-Effekt seines epischen Theaters fort.

Das dramatische Theater mit seinen aristotelischen Regeln sieht Brecht als veraltet an.

„Die Dramatik folgt auch in unseren Zeiten noch den Rezepten des Aristoteles zur Erzeugung der sogenannten Katharsis (seelische Reinigung des Zuschauers). In der aristotelischen Dramatik wird der Held durch die Handlungen in Lagen versetzt, in denen er sein innerstes Wesen offenbart. Alle gezeigten Ereignisse verfolgen den Zweck, den Helden in seelische Konflikte zu treiben.“<sup>382</sup>

Brecht beklagt die Beschränkung seines zeitgenössischen Theaters auf die Einfühlung des Zuschauers in die Handlung und seiner Helden.<sup>383</sup> Er sieht sie als großen Störfaktor für seine Absicht, die Zuschauer in ihren Denkgewohnheiten zu verändern.

„Wir sehen ganze Reihen in eigentümlichen Rauschzustand versetzter, völlig passiver, in sich versunkener, allem Anschein nach schwer vergifteter Menschen. Der stiere, glotzende Blick zeigt, daß diese Leute ihren unkontrollierten Gefühlsbewegungen willenlos und hilflos preisgegeben sind. Schweißausbrüche beweisen ihre Erschöpfung durch solche Exzesse.“<sup>384</sup>

Diese von Brecht beschriebene Einfühlung ist ein großes Hindernis für sein Vorhaben, die Gesellschaft durch das Theater zu revolutionieren. Seine Absicht war eine kritische Distanz zum Bühnengeschehen im Zuschauerraum herzustellen. Er begriff allerdings, dass die Menschen deshalb ins Theater gingen, um aus ihrem Alltag zu entfliehen, Gefühle zu empfinden und von den Handlungen mitgerissen zu werden. Jedoch konnten diese Menschen dadurch nicht die Wirklichkeit, sondern nur veraltete Strukturen der Gesellschaft erkennen.

---

<sup>382</sup> Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970. S. 71.

<sup>383</sup> Vgl.: Ebda. S. 64.

<sup>384</sup> Ebda. S. 75.

„Kam der Verkehr zwischen Bühne und Publikum auf der Basis der Einfühlung zustande, dann konnte der Zuschauer nur jeweils so viel sehen, wie der Held sah, in den er sich einfühlte. [...] Die Wahrnehmungen, Gefühle und Erkenntnisse des Zuschauers waren denjenigen der auf der Bühne handelnden Personen gleichgeschaltet.“<sup>385</sup>

Brechts Anliegen war hingegen die Darstellung des menschlichen Zusammenlebens in der Gesellschaft. Dies wollte er mit seinem „epischen Theater“ erreichen.<sup>386</sup>

Er sah einen kausalen Zusammenhang zwischen dem Denken und Dichten, der Philosophie und Kunst. Seiner Ansicht nach entspringen sie einem gemeinsamen Interesse: der „Erkenntnis und Veränderung der veränderbaren Welt“<sup>387</sup>.

Um diese Revolution des Denkens zu vollbringen, musste man jedoch, in den Augen Brechts, der Einfühlung abschwören und sie mit der „Verfremdung“ ersetzen. „Einen Vorgang oder einen Charakter verfremden heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen.“<sup>388</sup> Brecht wollte Alternativen zur momentanen Welt und deren Gesellschaft deutlich machen.<sup>389</sup>

„Er [der Zuschauer] sieht: dieser Mensch ist so und so, weil die Verhältnisse so und so sind. Und die Verhältnisse sind so und so, weil der Mensch so und so ist. Er ist aber nicht nur so vorstellbar, wie er ist, sondern auch anders, so wie er sein könnte, und auch die Verhältnisse sind anders vorstellbar, als sie sind.“<sup>390</sup>

Der Aufbau der epischen Stücke Brechts zeichnete sich durch Wendungen und Sprünge in der Handlung aus<sup>391</sup>. Fankhauser erkennt bei Brechts Theaterstücken die Struktur eines „Stückchens im Stück“: „Dabei werden die Teile der Fabel so

---

<sup>385</sup> Ebda. S. 115.

<sup>386</sup> Vgl.: Ebda. S. 65.

<sup>387</sup> Fahrenbach, Helmut: *Brecht zur Einführung*. Hamburg: Junius, 1986. S. 12.

<sup>388</sup> Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970. S. 117.

<sup>389</sup> Vgl.: Fahrenbach, Helmut: *Brecht zur Einführung*. Hamburg: Junius, 1986. S. 71.

<sup>390</sup> Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970. S. 118.

<sup>391</sup> Vgl.: Fankhauser, Gertrud: *Verfremdung als Stilmittel vor und bei Brecht*. Tübingen: Elly Huth, 1971. S. 38.

gegeneinander gesetzt, daß die Geschehnisse, statt unmerklich aufeinander zu folgen, auffallend verknüpft sind, so daß die Zuhörer veranlaßt werden, zwischendurch Urteile zu fällen.“<sup>392</sup> Dadurch kam es nicht zu einer Einfühlung der Zuschauer und sie betrachteten die Handlung mit kritischem Objektivismus. Doch Brecht wollte die Gefühle aus seinem Theater nicht verbannen. Für ihn stand das Denken in keinem Gegensatz zum Fühlen „sondern [es ist] mit ihm vielmehr über den elementaren lebenspraktischen Interessenszusammenhang verbunden.“<sup>393</sup> Am Denken nimmt der ganze Körper mit allen Sinnen teil. Brechts Theater sollte durchaus Genuss und Freude bereiten, denn gerade durch diese Eigenschaften ist ein produktiver Lernvorgang möglich.<sup>394</sup> Statt der großen Heldenfigur oder des großen Individuums trat die gesellschaftliche „Umwelt“ in den Mittelpunkt der Handlung. Helmut Fahrenbach erkennt das Individuum als neues gesellschaftliches Phänomen in Brechts Stücken.<sup>395</sup>

Nicht nur die Zuschauer sollten vor der Einfühlung in die Handlung und ihren Figuren bewahrt bleiben. „auch die Schauspieler vollzogen die Verwandlung nicht vollständig, sondern hielten Abstand zu der von ihnen dargestellten Figur, ja forderten deutlich zur Kritik auf.“<sup>396</sup> Das nicht-aristotelische Handeln der Schauspieler musste immer ein alternatives mögliches Handeln aufzeigen. Die Zuseher sollten immer erkennen, dass die gegebenen Umstände auch anders sein könnten.<sup>397</sup> Die Akteure sollten immer als Schauspieler auf der Bühne stehen, die ihre Figuren „spielten“. Dies geschah zum Beispiel durch das Beiseitesprechen in den Zuschauerraum. Durch diese direkte Adressierung des Publikums traten die Akteure aus ihrer Rolle heraus und nahmen eine kritische Haltung zu dem zuvor von ihnen Gesprochenen ein.

Dieser Selbstbezug in der Darstellungsweise der Schauspieler wird von Brecht als „sozialer Gestus“ beschrieben. Kappelhoff gibt eine umfangreiche Erklärung dieses Begriffs ab:

---

<sup>392</sup> Ebda. S. 37.

<sup>393</sup> Vgl.: Fahrenbach, Helmut: *Brecht zur Einführung*. Hamburg: Junius, 1986. S. 65.

<sup>394</sup> Vgl.: Ebda. S. 68.

<sup>395</sup> Vgl.: Ebda. S. 61.

<sup>396</sup> Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970. S. 80.

<sup>397</sup> Vgl.: Ebda.

„Im Brechtschen Schauspielsystem ist die Artikulation der Schauspieler absolut getrennt von ihrer physischen Realität. Hier tritt an die Stelle der Illusion einer physisch präsenten Figur eine technisch-konstruktivistische Einheit. Die gestische Darstellung kann sich nicht mehr auf den Körper der Schauspieler als naturgegebene Einheit stützen; die gezeigten Gesten müssen von den Schauspielern erst zu einer Einheit verbunden werden.“<sup>398</sup>

Nicht die Gesten des Alltags werden hier naturgetreu zur Schau gestellt, sondern die Verhältnisse des einen Körpers zu den anderen Körpern und Dingen um ihn herum. Der soziale Gestus verweist auf die Handlungen der Kommunikation selbst und somit auf die zwischenmenschlichen Beziehungen.<sup>399</sup>

Den Zuschauern seines Theaters dachte Brecht eine wissenschaftsanaloge Haltung zu, die Distanz schaffen, beurteilen und Kritik fördern sollte<sup>400</sup>. In Brechts Worten sollen nun die Gedankengänge eines Zuschauers des dramatischen Theaters vorgestellt werden:

„Ja, das habe ich auch schon gefühlt. – So bin ich. – Das ist nur natürlich. – Das wird immer so sein. – Das Leid dieses Menschen erschüttert mich, weil es keinen Ausweg für ihn gibt. – Das ist große Kunst: das ist alles selbstverständlich. – Ich weine mit den Weinenden, ich lache mit den Lachenden.“<sup>401</sup>

Die Zuschauer des epischen Theaters würden hingegen denken:

„Das hätte ich nicht gedacht. – So darf man es nicht machen. – Das ist höchst auffällig, fast nicht zu glauben. – Das muß aufhören. – Das Leid dieses Menschen erschüttert mich, weil es doch einen Ausweg für ihn gäbe. – Das ist große Kunst: da ist nicht selbstverständlich. – Ich lache über den Weinenden, ich weine über den Lachenden.“<sup>402</sup>

---

<sup>398</sup> Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin: Vorwerk 8, 2008. S. 118.

<sup>399</sup> Vgl.: Ebd. S. 117.

<sup>400</sup> Vgl.: Fahrenbach, Helmut: *Brecht zur Einführung*. Hamburg: Junius, 1986. S. 63.

<sup>401</sup> Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970. S. 82.

<sup>402</sup> Ebd.

Das epische Theater Brechts ist ein Ausgangspunkt, an dem viele unkonventionelle Filmemacher wie zum Beispiel Rainer Werner Fassbinder anknüpften. Auf den folgenden Seiten soll nun dieser avantgardistische Erzählstil des „art-cinema“ untersucht werden.

### 3.3.3. Verfremdung im Film:

Der Brechtsche Begriff der „Verfremdung“ wird auch in der Filmkunst in eine alternative Erzählform umgewandelt. Der Neue Deutsche Film beispielsweise ist „eines der beeindruckendsten Zeugnisse für die Wirkungsgeschichte Brechtscher Schauspieltheorie.“<sup>403</sup> Kappelhoff erklärt dies folgendermaßen:

„Da werden Gesten wie Masken vor sich hergetragen, und Figuren verbinden sich zu *Tableaux vivants*, die den Fluss der Handlung in eine Serie von Strukturbildern sozialer Konstellationen zerlegen; da werden Sätze gesprochen, als gehörten sie einer unbekanntem Sprache an, und Handlungen von größter Grausamkeit werden mit der Mimik gelassener Gleichmut kontrastiert. Wo immer die Konvention Synchronität, Entsprechung und Einheitlichkeit verlangt, werden die Abläufe asynchron, kontrapunktisch und diskontinuierlich organisiert.“<sup>404</sup>

Um diese nicht-aristotelische Erzählweise, die Brecht maßgebend beeinflusste, in der Filmkunst genauer zu beschreiben, wird nun auf Bordwell und seine Definition einer sogenannten „Art-Cinema Narration“ eingegangen.

### 3.3.4. Die „art-cinema narration“ bei Bordwell

Bordwell erklärt den Begriff „art-cinema“ als eine filmische Erzählweise, die sich gegen die Normen und Bestimmungen des klassischen Erzählstils wehrt. „Within a machinery of production, distribution, and consumption – the ‚international art cinema‘ as it is generally known – there exists a body of films which appeal to norms of syuzhet and style which I shall call art-cinema narration.“<sup>405</sup>

---

<sup>403</sup> Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin: Vorwerk 8, 2008. S. 108.

<sup>404</sup> Ebd.

<sup>405</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 205.

Um vorerst einen groben Überblick über die Thematik zu geben, werden von Christiane Barchfeld die Hauptmerkmale des „art-cinema“, nach Bordwell, kurz zusammengefasst:

- Ein vermehrter Einsatz von „filmischen Experimente[n] zur Darstellung von Bewusstseinsströmen.“
- Eine filmische Struktur, die Episoden aufweist
- Kommentare der Erzählung durch ungewöhnliche stilistische Vorgehensweisen
- Ein offenes Ende, das für Interpretation Raum lässt
- Ein Spiel mit der Form, sowie Anspielungen, Zitate und Parodien, die die Rolle des kreativen Filmemachers zeigen, sowie die Normen der filmischen Narration bewusst machen.<sup>406</sup>

Ergänzend dazu soll noch kurz auf Bordwells Erwähnung eines expressiven Stils, der auch im postmodernen Film seinen Niederschlag gefunden hat, Bezug genommen werden: „The art film aims to ‚exhibit character‘“<sup>407</sup>.

#### 3.3.4.1. Subjektiver Realismus

Neben dem objektive Realismus, wie er im klassischen Erzählkino gegeben ist, tritt im „art-cinema“ oftmals die Subjektivität der Filmfiguren in den Vordergrund. Diese zwei Ebenen sind aber nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen. „Here new aesthetic conventions claim to seize other ‚realities‘: the aleatoric world of ‚objective‘ reality and the fleeting states that characterize ‚subjective‘ reality.“<sup>408</sup>

Diese spezifische Art des Realismus, in der der Subjektivität mehr Bedeutung zukommt, hat mehrere Auswirkungen auf die Erzählweise:

- Verlust von Ursache und Wirkung
- episodische Erzählweise
- Parallelismus
- Steigerung der symbolischen Dimension auf Grund des Hauptaugenmerks auf der Psychologie der Figur.<sup>409</sup>

---

<sup>406</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 24.

<sup>407</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 207.

<sup>408</sup> Ebda. S. 206.

<sup>409</sup> Vgl.: Ebda.. 206.

Durch die Unbestimmtheit der Realitätsebene – Handelt es sich um eine objektive oder subjektive Realität? – entstehen mehr kausale Sprünge als in Hollywood Filmen. Die Handlungen folgen vermehrt durch Zufälle aufeinander und nicht aus logischen Konsequenzen. Dadurch wird die Form des Films episodisch oder Handlungen finden parallel statt.<sup>410</sup>

„In this mode of narration, scenes are built around chance encounters, and the entire film may consist of nothing more than a series of them, linked by a trip [...] or aimless wanderings [...]. The art film can thus become episodic, akin to picaresque and processional forms, or it can pattern coincidence to suggest the working of an impersonal and unknown causality.“<sup>411</sup>

Diese episodische Erzählweise mit ihren kausalen Sprüngen sollte nach Aristoteles möglichst vermieden werden und unterscheidet sich somit auch definitiv vom klassischen Hollywoodfilm. Sie ist allerdings ein Erkennungsmerkmal des postmodernen Films.

#### 3.3.4.2. Protagonisten

Die Protagonisten des „art-cinema“ zeichnen sich durch weniger klar definierte Eigenschaften, Ziele und Motive aus. Sie handeln widersprüchlich und sind sich ihrer eigenen Ziele und Vorsätze oft unsicher.

„If the Hollywood protagonist speeds toward the target, the art-film protagonist is presented as sliding passively from one situation to another. [...] If the classical protagonist struggles, the drifting protagonist traces out an itinerary which surveys the film's social world.“<sup>412</sup>

Das „art-cinema“ hegt mehr Interesse an den Charakteren des Films, als, wie es in Hollywood der Fall ist, am Plot selbst. Die Inhalte drehen sich meistens um Ängste oder existentielle Krisen der Filmfiguren. Die Filme werden zu Charakterstudien, sie verlocken zum Eintauchen in die Seelen der Protagonisten. „Concerned less with action than reaction, the art cinema presents psychological effects in search of their

---

<sup>410</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>411</sup> Ebda.

<sup>412</sup> Ebda. S. 207.

causes. The dissection of feeling is often represented as therapy and cure<sup>413</sup>. Die mise-en-scène, also die Umgebung der Figuren und ihre Bewegungen im filmischen Raum, spiegelt die inneren Gemütszustände der Figuren wider. Um diese mentalen Prozesse zu dramatisieren, wurden spezielle Filmtechniken entwickelt. „optical point-of-view shots, flash frames of a glimpsed or recalled event, editing patterns, modulations of light and colour and sound – all are often motivated by character psychology.“<sup>414</sup> Somit finden Träume, Fantasien, Halluzinationen usw. ihren Ausdruck auf der visuellen und auditiven Ebene.

### 3.3.4.3. Filmische Autoreflexivität

In den Wissenschaften ist man sich einig, eine allgemeine Tendenz zur filmischen Selbstreflexion in allen Bereichen des „art-cinemas“ erkannt zu haben.<sup>415</sup>

Bordwell erkennt in dieser Erzählform die Hinterfragung der Realitäts- und Charakterkonzepte des traditionellen Erzählkinos. Lineare und kausale Strukturen werden vermieden und stattdessen Lücken und Sprünge in der Plotstruktur gefördert.<sup>416</sup> „[T]he narrational act interrupts the transmission of fabula information and highlights its own role.“<sup>417</sup> Die Narration wird im „art-cinema“ dadurch selbstbezogen, verweist also auf ihre eigene Existenz. Dies lässt Parallelen zu den Merkmalen des Postmodernen Films erkennen. Es existiert keine klassische Konstruktion von Dialogen und keine klassischen Muster vom Aufbau einer Szene mehr. Auf die Exposition, das Aufnehmen alter, sowie der Beginn neuer Handlungsstränge wird weitgehend verzichtet. „[O]ften we will learn the most important causal factors only at the film’s end.“<sup>418</sup> Stattdessen wird die Ironie zu einem Bestandteil der unkonventionellen Erzählform.<sup>419</sup>

Christiane Barchfeld hat die filmische Autoreflexivität in Bordwells Theorie genauer untersucht. Ihre Ergebnisse sollen hier zusammengefasst wiedergegeben werden.

---

<sup>413</sup> Ebda. S. 208.

<sup>414</sup> Ebda. S. 209.

<sup>415</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 38-39.

<sup>416</sup> Vgl.: Ebda. S. 24.

<sup>417</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 209.

<sup>418</sup> Ebda. 210.

<sup>419</sup> Vgl.: Ebda.

#### Filmische Autoreflexivität auf der Story-Ebene:

- Präsenz des Autors im eigenen Film durch Kommentare zum Medium Film oder den filmischen Produktionsprozessen. „The marked self-consciousness of art-cinema narration creates both a coherent fabula world and an intermittently present but highly noticeable external authority through which we gain access to it.“<sup>420</sup>
- Integration eines „Zuschauersurrogats“ in der Filmerzählung, durch das Erwartungen und grundsätzliche Rezeptionsprozesse reflektiert werden.
- Heraustreten von Filmfiguren aus ihrer Rolle und dadurch ein einhergehender Verweis auf ihren eigenen Fiktionsstatus.<sup>421</sup>

#### Filmische Autoreflexivität auf der Plot-Ebene:

- „Reflexion des Artefaktcharakters oder bestimmter erzählerischer Konventionen durch Betonung des Strukturprinzips“.
- Spiegelung durch einen „Film im Film“, durch die zum Beispiel filmische Produktionsbedingungen kommentiert werden. „A film-within-a-film structure realistically motivates references to other works; it allows unexpected shifts between levels of fictionality; it can occasionally trigger parody of the art cinema itself.“<sup>422</sup>
- Die Konventionen des klassischen Erzählkinos werden durch ihre Nicht-Einhaltung enthüllt.<sup>423</sup>

„Stylistic devices that gain prominence with respect to classical norms – an unusual angle, a stressed bit of cutting, a striking camera movement, an unrealistic shift in lighting or setting, a disjunction on the soundtrack, or any other breakdown of

---

<sup>420</sup> Ebda. S. 209.

<sup>421</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 27-28.

<sup>422</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 211-212.

<sup>423</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 28-29.

objective realism which is not motivated as subjectivity – can be taken as the narration's commentary."<sup>424</sup>

Filmische Autoreflexivität auf der Stil-Ebene:

- Filmische Gestaltungs- und Darstellungsmittel des Hollywoodkinos, die dort unsichtbar bleiben wollen, werden im „art-cinema“ aufgedeckt. Dies wird zum Beispiel über eine extrem künstliche mise-en-scène getan.
- Der technische Prozess der Filmherstellung, etwa die Belichtung oder die Entwicklung eines Filmstreifens, werden in experimentellen nicht-narrativen Filmen erkennbar gemacht.
- „Spiel mit Räumlichkeit oder der Illusion der Bewegung, Manipulation der Kamerabewegungen, Reflexion der Geräusche und der Musik im Film, Dissonanz zwischen Bild und Ton“.<sup>425</sup>

#### 3.3.4.4. Allwissenheit und geringe Kommunikationsbereitschaft

Die Narration des „art-cinema“ zeichnet sich durch ihre Allwissenheit aus. Dies steht jedoch im Gegensatz zu dem niedrigen Wissenslevel der Filmfiguren und der Zuschauer. Dadurch ist es der Narration möglich unzuverlässig zu erzählen, denn die Zuschauer sind darauf angewiesen was die Narration von ihrem Wissen preisgibt. Dies kann jedoch auch in die Irre führen, denn das „art-cinema“ relativiert durch seine verschiedenen Realitätsebenen die Wahrheit, und ihre Kommunikationsbereitschaft ist sehr gering.<sup>426</sup> „Such restriction may enhance identification (character knowledge matches ours), but it may also make the narration less reliable (we cannot always be sure of the character's access to the total fabula).“<sup>427</sup>

---

<sup>424</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 209.

<sup>425</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 30-31.

<sup>426</sup> Vgl.: Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 212.

<sup>427</sup> Ebd. S. 209.

#### 3.3.4.5. Autorentheorie

Die Autorentheorie basiert darauf, dass die Narration eines Filmes einem Autor zugeschrieben wird, nachdem sie in systematischen Wiederholungen immer wieder auf sich selbst verweist. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn von „einem Hitchcock-Film“ oder dem „neuen Woody Allen – Film“ die Rede ist. Solche Filme können auch autobiografische Filme der Autoren sein. Bordwell betont, dass im „art-cinema“ öfters auf die Autorschaft eines Filmes verwiesen wird, als dies im Hollywood-Kino der Fall ist:

„In the art cinema, however, the overt self-consciousness of the narration is often paralleled by an extratextual emphasis on the filmmaker as source. Within the art cinema's mode of production and reception, the concept of the author has a formal function it did not possess in the Hollywood studio system.“<sup>428</sup>

Der Autor wird dadurch zum ökonomisch verwertbaren Markenzeichen eines Films und die Filme weisen spezielle Eigenheiten auf, die nur bei diesem jeweiligen Autor gegeben sind. Die Autorschaft drückt sich also in speziellen Motiven oder Filmtechniken aus. Bordwell spricht beispielsweise von „Truffaut's pan-and-zoom, Ophuls's sinuous track, Chabrol's high angles, Antonioni's long shots“<sup>429</sup>.

Der Autor wird also zum realen Adressat wenn es um Fragen geht, wie: „Wer kommuniziert?“ also „Was versucht uns der Filmmacher zu sagen?“ und „Wer drückt sich hier aus?“ also „Was ist die persönliche Vision des Künstlers?“<sup>430</sup>

#### 3.3.4.6. Der Faktor Zeit

Die Chronologie der Fabel wird im „art-cinema“ nicht eingehalten. Die Zeitebene wird nämlich durch die starke Subjektivität, etwa durch Erinnerungen oder Träume, manipuliert und ruft Sprünge in die Vergangenheit oder in die Zukunft hervor. Dies ist möglich, da die Kausalität im unkonventionellen Erzählstil eine geringere Wertigkeit als im klassischen Hollywoodfilm hat.

---

<sup>428</sup> Ebda. S. 211.

<sup>429</sup> Ebda.

<sup>430</sup> Vgl.: Ebda.

Flashforwards, also Sprünge in die Zukunft, sind im klassischen Film undenkbar. Im „art-cinema“ hingegen stellt die Narration durch den flashforward ihr größeres Wissen zur Schau, weil kein Charakter im Film die Zukunft kennen kann.

Flashbacks decken nur nach und nach ein vorangegangenes Ereignis auf. Die Narration gibt ihr Wissen nur in kleinen Dosen preis und konfrontieren somit den Zuschauer mit seinem beschränkten Wissen.<sup>431</sup>

Deadlines kommen im „art-cinema“ nur reduziert oder gar nicht zum Einsatz. Die Zeit wird also nicht zum Ende hin komprimiert, um Spannung zu erzeugen und es werden von den Zuschauern weniger stringente Hypothesen über kommende Ereignisse geformt. Bordwell betont den „open-ended approach to causality in general“<sup>432</sup>

#### 3.3.4.7. Der Faktor Raum

Bordwell erkennt, dass die Narration ihr autoreflexives Verhalten ebenso durch den filmischen Raum auszudrücken weiß. „What the flashback and flashforward do in time can also take place in space.“<sup>433</sup>

Die Narration des „art-cinema“ ist höchst selbstbezogen und zeigt dies zum Beispiel durch unmotiviertere Elemente in der mise-en-scène.<sup>434</sup> Sie machen auf den Film als Konstrukt aufmerksam. Mit unkonventionellen, „arty“ Kamerawinkel oder –bewegungen, die von der Handlung unabhängig sind, werden die Erzählkonventionen, etwa des „unsichtbaren Beobachters“, im klassischen Film offenkundig ausgestellt.<sup>435</sup> Der postmoderne Film beispielsweise weist einen solchen Bruch mit den Konventionen auf.

Zu diesen nicht-eingehaltenen Konventionen zählen zum Beispiel die 180°-Regel oder die üblichen Kamera-Einstellungsgrößen und Bewegungen. Wie die Kamera agieren auch die Beleuchtung und die Montage im „art-cinema“ freier und regelbrechender.

#### 3.3.4.8. Die Rezipienten des art-cinema

Die Erwartungen der Zuschauer, die beim klassischen Hollywoodfilm durch die Deadline zu einem Ende hin gesteigert werden, fallen beim „art-cinema“ oftmals weg.

---

<sup>431</sup> Vgl.: Ebda. S. 210.

<sup>432</sup> Ebda. S. 207.

<sup>433</sup> Ebda. S. 210.

<sup>434</sup> Vgl.: Ebda.

<sup>435</sup> Vgl.: Ebda.

Da die kausale Kette von Ereignissen nicht gegeben ist, fällt es schwer, genaue Hypothesen über vorangegangene oder vergangene Geschehnisse zu bilden. „We have seen that the classical film focuses the spectator’s expectations upon the ongoing causal chain by shaping the syuzhet’s dramatic duration around explicit deadlines. But the art film typically lacks such devices.“<sup>436</sup>

Christiane Barchfeld erkennt jedoch eine aktive Haltung der Rezipienten des „art-cinema“ durch die Bewusstmachung der Konventionen des klassischen Erzählstils, wie sie hier bereits im Zusammenhang mit dem postmodernen Film beschrieben wurden:

„Diese Bewusstmachung zielt auf die Hinterfragung tradierter filmischer Erzählkonventionen und der damit identifikatorischen Rezeptionshaltung. Ziel der damit verbundenen Distanzierung ist die Provokation einer Reflexion seitens des Zuschauers. Da tradierte Schemata der Rezeption aufgebrochen werden (z.B. Genrevorgaben) ist eine ‚aktivere‘ Haltung des Zuschauers erforderlich; die Bedeutung des Films liegt nicht unbedingt in der Story, die erzählt wird, sondern muß vom Zuschauer erst generiert werden [...].“<sup>437</sup>

Die Anspielungen und Zitate müssen, wie im postmodernen Film auch, erkannt und verstanden werden. Dies wird oft erst beim mehrmaligen Sehen möglich. „In the art film, [...] the very construction of the narration becomes the object of spectator hypotheses: how is the story being told? Why tell the story in this way?“<sup>438</sup>

#### 3.3.4.9. Beenden eines Films

Das Ende im Art-Film wird durch den Verlust einer deadline oftmals hinausgezögert. Durch die Schwierigkeit der Hypothesenbildung entwickeln die Rezipienten, laut Bordwell, wenig Erwartungen an den genauen Ausgang der Geschichte. Ein Film wird nicht mit dem Abschluss der Handlungslinien oder einem „happy end“ wie im klassischen Film, sondern stattdessen mit einem offenen undefinierten Ende beschlossen.

---

<sup>436</sup> Ebda. S. 207.

<sup>437</sup> Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 35.

<sup>438</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 210.

Das „art-cinema“ stellt also einen Gegensatz zum klassischen Kino Hollywoods dar. Wie dieser Unterschied genauer zu betrachten ist, wird unten beschrieben.

### 3.4. Schlussbetrachtung Hollywoodfilm versus Avantgardefilm

Die Autoreflexivität wird von den meisten Wissenschaftlern als Element eines Antagonismus zwischen Hollywoodfilm und „art-cinema“ gesehen. Dieses Merkmal unterscheidet die beiden Erzählformen größtenteils voneinander.<sup>439</sup> Weiters wird im Hollywoodfilm die hohe Kommunikationsbereitschaft der Narration hervorgehoben und die Selbstbezogenheit herabgespielt.

Ein Merkmal des „art-cinema“ ist jedoch die hohe Autoreflexivität, die eine Distanz zu den Zuschauern schafft. Ebenso stellt es das Wissen der Narration zur Schau, die Narration adressiert den Zuschauer direkt und gibt nur wenig von ihrem Wissen preis. Sie zeichnet sich durch eine geringe Kommunikationsbereitschaft aus. Zusammenfassend lässt sich über die Aktivität des Rezipienten im „art-cinema“ sagen: „Put crudely, the procedural slogan of art-cinema narration might be: ‚Interpret this film, and interpret it so as to maximize ambiguity‘.“<sup>440</sup>

Das Hollywoodkino möchte den Zuschauer emotional in die Geschichte mit einbeziehen. Die „Einfühlung“ des Rezipienten stellt sein Ziel dar. Das „art-cinema“ hingegen hält seine Zuschauer durch seine Erzählform auf kritischer Distanz. Beide Erzählstrategien fordern aber die Aktivität des Rezipienten heraus.

---

<sup>439</sup> Vgl.: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993. S. 37.

<sup>440</sup> Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985. S. 212.

## 4. Kapitel: Filmanalyse von „The Fountain“

### 4.1. Über „The Fountain“:

#### 4.1.1. Warum dieser Film:

Für die Filmanalyse wurde der Film „The Fountain“ herangezogen, da er eine Mischform darstellt, die sowohl Elemente der klassischen als auch der unkonventionellen Erzählform beinhaltet. Dies macht den Film zu einem Hybrid, der auf die unterschiedlichen Wirkungsstrategien der Einfühlung und der Verfremdung untersucht werden kann.

#### 4.1.2. Daten:

„The Fountain“ wurde in den USA produziert, wo der Film im Jahr 2006 Premiere feierte. Regie führte Darren Aronofsky, der sich, neben Ari Handel, auch für das Drehbuch verantwortlich zeigt. Die wichtigsten Hauptdarsteller sind Hugh Jackman und Rachel Weisz, sowie Ellen Burstyn und Mark Magolis. Matthew Libatique führte die Kamera und Clint Mansell komponierte die Musik für den Film. Jay Rabinowitz wurde für die Montage und James Chinlund für die Ausstattung des Films engagiert. Produziert wurde der Film unter anderem von Ari Handel.

Das Budget des Films umfasste ursprünglich 70 Millionen US-Dollar, wurde jedoch nach einigen produktionsbedingten Problemen und Verzögerungen des Drehbeginns von Warner Bros. auf die Hälfte gekürzt.

#### 4.1.3. Story:

Der Film handelt von drei männlichen Helden (Tom, Tomás und T) in drei unterschiedlichen Zeitebenen, die alle auf der Suche nach dem Baum des Lebens sind. Sie alle haben dasselbe Ziel, denn sie wollen mithilfe des Baumes das Leben ihrer Geliebten (Izzi, die Königin, der Baum) retten und ihren Tod verhindern. Im Laufe des Films müssen die Helden allerdings erkennen, dass der Tod unausweichlich ist, jedoch kein letztgültiges Ende darstellt. Das Leben ist nach dem Tod nicht zu Ende, sondern manifestiert sich in anderer Form. Durch diese Erkenntnis werden die Helden von ihren Ängsten befreit und sie können das Leben im Hier und Jetzt genießen.

#### 4.1.4. Kritiken:

- Ausnahmeregisisseur Darren Aronofsky („Requiem for a Dream“) liefert ekstatische Bilder, intelligente Unterhaltung, tiefe Emotionen und zwei großartige Hauptdarsteller in ihren bislang besten Rollen. – Hamburg: pur
- Dann gibt es noch den Trash, der nicht als solcher gedacht ist, die schlimmste Kategorie von allen: der zur Katastrophe mutierte Kunstfilm. Der heiß ersehnte ‚The Fountain‘ von Darren Aronofsky ist ein solches Exemplar [...] Besonders um die Schauspieler kann es einem Leid tun. [...] Kunst soll das sein, bedeutungsschwer und wichtig. Tatsächlich ist es nur banal, prätentiös und nervtötend. - Spiegel Online<sup>441</sup>

#### 4.2. Ist „The Fountain“ ein postmoderner Film?

##### 4.2.1. Zeitliche Eingrenzung:

Da eine genaue zeitliche Eingrenzung des postmodernen Films nicht mit Sicherheit vorgenommen werden kann, ist auch „The Fountain“ nicht eindeutig darin einzugliedern. Selbst Wissenschaftler sind sich uneinig, ob die Veröffentlichung neuer postmoderner Filme bis heute andauert oder ob deren Filmpremieren bereits vergangen sind. Mit seinem Erscheinungsjahr 2006 liegt „The Fountain“ zwar außerhalb der Blütezeit der 1960er, 70er und 80er Jahre, könnte jedoch anhand bestimmter Merkmale noch immer als postmoderner Film eingestuft werden.

Diese Merkmale werden auf den folgenden Seiten untersucht.

##### 4.2.2. Intermedialität:

Die Integration anderer Medien in dem Film „The Fountain“ wird eher gering gehalten.

Izzis gleichnamiges Buch stellt ein Medium dar, durch das Geschichten wiedergegeben werden. Es könnte als Verweis auf den Film selbst als konstruierte Geschichte verstanden werden.

Als weiteres Medium, das Geschichte vermittelt, wird das Museum in die Geschichte involviert. Mit seiner Ausstellung „Divine Words“ also „göttliche“ oder „weissagende Worte“ stellt es den Ort dar, an dem sich Izzi ihre Informationen für ihr Buch holt. Der Name der Ausstellung ist ein Verweis auf die weitere Geschichte im Film. Izzi erklärt

---

<sup>441</sup> Sander, Daniel: „Schrott aus der Schneekugel“. *Spiegel Online*.

<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,435139,00.html> 16.09.2011.

Tom die Bedeutung des Maya-Mythos, indem der Urvater der Maya durch einen Baum auf seinem Grab in das ewige Leben übergehen konnte. Wie sich im Laufe der Geschichte herausstellt, sind Izzis Worte für Toms Welt voraussagend, denn er pflanzt einen Baum auf ihrem Grab. Auch die gesamte Aussage des Films, dass das ewige Leben nur im Tod gefunden werden kann, stützt sich auf Izzis Worte in dem Museum.

Das Raumschiff von T und seine Handlungen erinnern manchmal an ein Kammerspiel im Theater. Symbolische Gesten vollziehen sich über einen Großteil der Zeit immer an demselben abgeschlossenen Ort. Ebenso verweist die Kamerafahrt durch das geöffnete Fenster in Izzis und Toms Wohnung auf das Theater und die Geschichte als konstruiertes Schauspiel. Dies ist gleichzeitig ein autoreflexives Verhalten der Narration.

Ironische Querverweise auf Medien der heutigen Gesellschaft kommen in diesem Film kaum vor. Weder von „facebook“, „iPhones“ noch anderen modernen Erscheinungen ist die Rede. Im Gegenteil: „The Fountain“ stellt einen sehr zeitlosen Film dar, dessen Handlungen zu jeder Zeit und überall auf der Welt vor sich gehen könnten. Auf die alte Kultur der Maya finden sich öfter Verweise als auf die Gegenwart. Ebenso kommen Verweise und Doppelcodierungen innerhalb der Geschichte vor, die sich auf die verschiedenen Handlungsebenen des Filmes beziehen. Etwa der verloren gegangene Ring von Tom, der auf den baldigen Tod seiner Frau, wie auch die Ringe in den anderen Zeitebenen verweist.

Die Gattungsgrenzen werden in diesem Film allerdings durchbrochen. „The Fountain“ ist eine Mischung aus Science-Fiction Film, Liebesdrama und mittelalterlichem Abenteuerfilm. Jede Handlungsebene stellt ein für sich eigenes Genre dar. Dadurch spielt der Film mit den Konventionen des klassischen Erzählstils und bietet seinen Zuschauern etwas Neues.

#### 4.2.3. Spektakularität und Ästhetisierung:

„The Fountain“ bietet den Zuschauern, obwohl er kein spektakulärer Actionfilm ist, durchaus enorme Sinnesreize an.

Die opulenten gelben und goldenen Farben in der Handlungsebene von T gegen Ende des Films und seine akrobatischen Handlungen, wie das Fliegen durch das Weltall, sind Aufsehen erregend.

Das artifizielle Design von Ts Raumschiff, Tomás' Kämpfe mit den Maya-Kriegern oder Toms aggressives Verhalten im Krankenhaus-Zimmer können als spektakulär angesehen werden.

Mitreißende Action ist also geboten, wird aber nicht extrem ausgestellt.

Extreme Kamerafahrten, die einen „roller coaster-effect“ beim Publikum hervorrufen, sind genauso wie eine wackelige Kamera oder extrem schnelle Schnitte, nicht im Film enthalten.

#### 4.2.4. Selbstreferentialität:

Als postmodern kann das Spiel mit den erzählerischen Konventionen gesehen werden. „The Fountain“ macht durch die drei unterschiedlichen Zeitebenen und deren unchronologischen Aufbau, den unkonventionellen Szenenaufbau und die episodischer Erzählweise davon Gebrauch. Weitere, in den folgenden Kapiteln genauer beschriebene, Merkmale verdeutlichen eine autoreflexive Erzählweise.

Die Entwicklung des Mediums Film oder seine Produktionsbedingungen werden allerdings nicht thematisiert. Es treten kein „Film im Film“ oder ähnliche Verweise auf die Filmproduktion auf.

Weiters ist „The Fountain“ keine Parodie, Satire oder Remake, sondern hat eine klassische tragische Liebesgeschichte im Mittelpunkt seiner Erzählung.

Da die Figuren allerdings nicht besonders eingehend beschrieben werden, können sie als Stereotype interpretiert werden und somit ein Kriterium des postmodernen Films erfüllen.

#### 4.2.5. Kommerzialisierung:

Eine ausgeprägte Kommerzialisierung ist in „The Fountain“ nicht vorzufinden. Es gibt weder Konsumartikel, deren Markennamen in Großaufnahme gezeigt werden, noch spielen Szenen an bestimmten Orten des modernen Konsums. Die Außenwelt wird nicht in die Geschichte einbezogen, sondern der Film beschränkt sich auf die für die Handlung wichtigen Darstellungen.

Gewisse spektakuläre Szenen werden hingegen mit einer detailreichen künstlerischen mise-en-scene erreicht. Der Regisseur legte allerdings keinen Wert darauf die neuesten Techniken der Filmproduktion zu verwenden, um damit Publikum in die Kinos zu locken, sondern wollte ein zeitloses, Jahre überdauerndes Werk schaffen, das auch mit alt bekannten Techniken funktioniert.

Das mehrmalige Ansehen und schließlich das Kaufen des Films auf DVD wird durch die unkonventionelle Erzählweise gefördert, da viele Fragen offen bleiben, die erst nach und nach von den Rezipienten beantwortet werden können.

#### 4.2.6. Anti-Konventionalität der Erzählverfahren:

Die Handlung erzählt eine klassische Liebesgeschichte in neuem Gewand. In unkonventionellen Erzählverfahren schließt der Film mit bekannten Abläufen der Filmerzählung ab. Die episodische nicht-lineare Struktur der Films fordert die aktive Beteiligung der Rezipienten bei der Geschichtenbildung. In dem Film werden viele Fragen aufgeworfen, die durch mehrmaliges Sehen zwar jeder für sich beantworten kann, eine allgemeingültige Erklärung gibt es allerdings nicht. Der Film lässt viel Raum für Interpretationen.

Die Frage, ob es sich bei „The Fountain“ nun um einen postmodernen Film handelt, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Zeitlich ließe sich der Film in die Postmoderne eingliedern, da nicht sicher ist, wann diese genau stattfindet oder stattgefunden hat. Intermedialität und ironische Verweise auf die heutige Gesellschaft sind kaum zu finden. Erst bei näherer Auseinandersetzung mit dem Film lassen sich Anspielungen auf die Medien Literatur und Theater erkennen, die jedoch nicht der modernen Medialität entsprechen. Spektakularität und Ästhetisierung sind hingegen ausgestellt, da es sich zum Teil um einen Science-Fiction Film handelt, dessen spektakuläre Szenen sich dem Ende hin in ihrer Häufigkeit und Intensität steigern. Selbstreferentialität ist ebenso gegeben, da der Film durch seine unkonventionelle Erzählweise immer wieder auf seine Konstruktion verweist. In extremer Form, wie zum Beispiel im Beiseitesprechen der Schauspieler, ist die Autoreflexivität allerdings nicht zu finden. Da es sich im Kern um eine klassische Geschichte handelt, diese jedoch auf unkonventionelle Weise erzählt wird, handelt es sich sowohl um Konventionalität als auch Anti-Konventionalität der Erzählverfahren.

Der Film weist bei genauerer Betrachtung Merkmale des postmodernen Films auf, die allerdings oft sehr schwach ausgeprägt sind oder mit Merkmalen des nicht-postmodernen Films einhergehen. Dies weist auf „The Fountain“ als Mischform hin.

#### 4.3. Wie hoch ist die körperliche Aktivität der Rezipienten bei „The Fountain“?

Der Regisseur Darren Aronofsky legte in jeder Kameraeinstellung großen Wert auf Symmetrie. Die Spannungsschwerpunkte auf der Leinwand sind in jedem Bild ausbalanciert.

Unten links ist das Filmstill einer Szene zu sehen, in dem die Balance der Dinge und Personen im Bild gut zu erkennen wird. Die Kerzen rahmen das Gesicht von Tomás ein und bringen Symmetrie in das Bild. Weiters ist erkennbar, dass in diesem Film wichtige Objekte meistens im Zentrum des Filmbildes platziert sind. Zum einen herrscht dadurch ein Spannungsgleichgewicht im Bild und zum anderen wird den zentrierten Personen mehr Bedeutung verliehen.



Filmbilder, wie das oben rechts, zeugen von Symmetrie und einer abgestuften Spannungshierarchie. Dadurch, dass die Personen hinter Tom nicht in einer geraden Linie, sondern einmal höher, einmal niedriger platziert sind, brauchen die Augen der Rezipienten länger, um das Bild anzutasten und ein harmonisches Gleichgewicht herzustellen. Das Bild wird dadurch „spannend“.



In dem linken Filmausschnitt ist die Technik der Auslassung gut erkennbar. Das Wahrnehmungssystem der Rezipienten ist durch das Ergänzen der Gesichtszüge der Schauspielerin aktiv.

Schrägheit wird in diesem Film manchmal eingesetzt, um die Zuschauer zu aktivieren. Sie kommt in dem oben zu sehenden rechten Filmausschnitt und im zentralperspektivischen Aufbau der Räume vor. Dass Toms Versuch seine Frau

einzuholen beschwerlich ist, wird mit Hilfe der breiter werdenden dunklen Schräge dargestellt. Es entsteht der Anschein eines ansteigenden Hügels und die Mühsal von Toms Bemühungen wird verdeutlicht.

Der Aufbau der Räume und somit auch die Aufmerksamkeit der Zuschauer drängen zu einem weit entfernten Punkt in der Mitte des Bildes. Viele Räume sind als langer Gang zu einer Lichtquelle hin gestaltet. Dies entspricht auch dem Thema des Films, der Reise zum ewigen Leben.



Extreme Vogel- oder Froschperspektiven, die Objekte verformen, kommen in „The Fountain“ nicht vor. Zwar werden immer wieder Aufnahmen von einer Kamera, die sich direkt über dem Geschehen befindet, gezeigt, allerdings verzerren diese Kameraeinstellungen die gefilmten Objekte nicht. Eine Verformung von Elementen und damit einhergehende Korrektur des Rezipienten-Gehirns in die „richtige“ Form, findet bei diesem Film also nicht statt.

Ein Orientierungsreflex, der bei den Zuschauern durch einen Reizwechsel entsteht, kommt in manchen Szenen vor. Dies geschieht etwa, wenn Tomás mit dem Maya-Krieger kämpft und das brennende Schwert nahe an der Kamera vorbei gezogen wird. Ebenso kommen für kurze Zeit sehr schnelle Schnittfolgen vor, die den Augenkitzeffekt der Rezipienten aktivieren. Da die Kamera den Großteil des Films statisch verweilt oder langsame Fahrten vollführt, finden in diesem Film Reißschwenks, Power Zooms oder dergleichen nur hin und wieder Verwendung. Leise Geräusche, die einen Orientierungsreflex auslösen, kommen meistens in der Zeitebene von T vor. Beispielsweise, wenn er sein Schreibwerkzeug vorbereitet, um sich anschließend zu bemalen.

Induzierte Bewegung entsteht dann, wenn die Kamera langsam durch die Räume gleitet. Dies wird in „The Fountain“ allerdings nie zu einem Rasen, das die Rezipienten stark physisch aktiviert, sondern bleibt immer in einem ruhigen Bereich. Der sogenannte „roller coaster-effect“ bleibt also aus.

Große Flächen der Kinoleinwand werden, vor allem gegen Ende des Films, mit heller, leuchtender Farbe überzogen. Dies ist ebenso ein Verweis auf die Reise zum ewigen Leben, die sich durch den gesamten Film vollzieht. Zu Beginn des Films werden die Bilder meist in Dunkelheit gehüllt, gegen Ende jedoch in strahlend goldenem Licht. Nachdem sich T den Ring an seinen Finger gesteckt hat, wird das Bild vorerst äußerst dunkel, um anschließend, wie in den unteren Bildern erkennbar wird, in grellem Gold zu erstrahlen. Dies stellt einen Farbschock dar, der den Rezipienten, laut Mikunda, durch das hohe visuelle Gewicht eine heiße Aktivierung zuschreibt.



Die Musik ist das verbindende Glied zwischen den einzelnen Zeitebenen. Anstatt jede Ebene mit einer unterschiedlich gestalteten Musikart zu versehen, wird erst durch die Ähnlichkeit der Tonebenen, der Film zu einem Ganzen.

Ein eindeutiger Bewegungsschnitt, der eine Rhythmisierung beim Zuschauer hervorruft, ist bei diesem Film selten gegeben. Szenen mit viel emotionalem Gehalt, wie etwa Toms Würgen des Arztes, der eine Wiederbelebung Izzis von Tom verhindern will, werden zwar mit einem raschen Schnitt und lauter Tonebene versehen, eine mitreißende Rhythmisierung ist aber nur in den Kampfszenen erkennbar. Als Tomás mit den Maya-Kriegern kämpft, folgen optische Reizwechsel, wie Großaufnahmen schneller Bewegungen, auf einen Aktivierungsimpuls der von einer Bewegung ausgeht.

Da im Film nicht getanzt wird oder über längere Zeit andere rhythmische Bewegungen vollzogen werden, ist auch das Auftreten eines Rhythmuschnitts eher selten. Ein sich ständig wiederholendes, rhythmisches Muster tritt nicht auf und führt daher zu keiner Rhythmisierung der Zuschauer.

Auch hier lässt sich erkennen, dass „The Fountain“ zwar über die Aktivierung von Sinnesreizen verfügt, diese jedoch nicht ins Extreme treibt. Manche Reize, wie etwa die Rhythmisierung der Zuschauer oder der sogenannte „roller coaster-effect“ bleiben sogar ganz aus. Andere, wie der Farbschock, sind hingegen stark ausgeprägt. So weist dieser Film eine von Szene zu Szene unterschiedlich starke körperliche Aktivierung der Rezipienten auf.

#### 4.4. Erzählformen in „The Fountain“ nach Bordwell:

##### 4.4.1. Handlung:

Die Handlung in „The Fountain“ verfügt, trotz ihrer teilweise unkonventionellen Erzählweise, über die von Bordwell beschriebenen zwei Handlungsstränge.

Einer davon ist eine klassische tragische Liebesgeschichte eines heterosexuellen Ehepaares in der Jetztzeit, in der die Frau an Krebs leidet und dem Tode geweiht ist. Ihr Ehemann versucht alles, um ihr Leben und somit seine große Liebe zu retten.

Dies beeinflusst wiederum den zweiten Handlungsstrang, denn Tom ist Neuro-Wissenschaftler und arbeitet mit seinen Kollegen an einem neuen medizinischen Wirkstoff gegen Krebs.

Die zwei Stränge sind stark miteinander verbunden und beeinflussen sich gegenseitig. Je schlechter es Izzi geht, desto verbissener arbeitet Tom in seinem Labor. Je mehr Zeit Tom in die Wissenschaft investiert, desto verlassener fühlt sich Izzi und ihre Liebesbeziehung leidet darunter. Falls Tom jedoch Erfolg haben und eine neue Heilmethode finden sollte, könnte Izzi weiter leben und ihre Beziehung noch viele glückliche Jahre andauern.

Neben dieser einen klassischen Erzählung von Tom und Izzi finden noch zwei weitere Handlungsebenen statt.

So liegt die Ebene des mittelalterlichen Spaniens vor, die ebenso zwei klassische Handlungsstränge aufweist. Der spanische Conquistador Tomás tut alles, um sein Land vom Großinquisitor, der immer mehr von seinem Land in Besitz nimmt, zu befreien. Dies gelingt ihm allerdings nur, wenn er den Jungbrunnen in Form des

„Baumes des Lebens“ im Dschungel Neuspaniens findet. Erst danach kann die spanische Königin ihr Versprechen einlösen und für immer mit ihm zusammen sein. Hier ist ebenso die Liebe des spanischen Kriegers zu seiner Königin und die Rettung Spaniens der Grund für seine Suche nach dem ewigen Leben.

Die dritte Handlungsebene weist eine Situation in der Zukunft auf. Eine männliche Figur reist in ihrem Raumschiff mit einem kranken Baum zu einem bestimmten Ort im All, um sich dort Heilung für ihn zu versprechen. Der Mann, in dieser wissenschaftlichen Arbeit soll er der Orientierung halber T genannt werden, ernährt sich von dem geschwächten Baum. Sein Glück hängt von der Gesundheit des Baumes ab.

Hier ist es auch die Liebe des Mannes zu dem Baum, die ihn die Reise ins All antreten lässt.

Die drei Zeit- und Handlungsebenen besitzen verbindende Elemente, die im Laufe der Geschichte aufgedeckt werden und einen kausalen Zusammenhang zwischen ihnen erkennen lassen:

Die Figuren Tom, Tomás und T möchten jeweils ihr bestimmtes Ziel erreichen, um das Objekt ihrer Liebe zu retten.

Weiters spielt der Ring in allen drei Ebenen eine bedeutende Rolle. Bei Tom ist es der Ehering, den er verliert und nicht mehr wiederfindet. Tomás darf den Ring seiner Königin erst dann an seinen Finger stecken, wenn der den Baum des Lebens gefunden hat. T malt sich regelmäßig Ringe auf seinen Körper.

Das Schreibwerkzeug, mit dem die biblischen Zeilen in den ersten Minuten des Filmes geschrieben werden, sieht der Füllfeder, die Tom von Izzi geschenkt bekommt, sehr ähnlich. Ts Füllfeder, mit der er seinen Körper bemalt, ist dieselbe, allerdings scheint sie bereits viele Jahre überdauert zu haben. (Dieser Umstand kann auf Ts Handlungsebene als zukünftige Zeitebene schließen lassen.)

Der Baum stellt ebenso ein verbindendes Element dar. In Ts Raumschiff ist er das Objekt, das dem Tode nahe ist und welches T durch seine Reise retten möchte. In Toms Labor spielt der Baum die Rolle der lebensrettenden Substanz, die die Wachstumsbereiche im Gehirn positiv beeinflussen kann. Tomás ist auf der Suche nach dem Baum des Lebens.

Die Form des nebelumhüllten Sterns kommt auch in allen drei Ebenen vor. Izzi spricht über den sterbenden Stern Shibalba und den goldenen Nebel, der ihn umgibt. Durch das Fernrohr zeigt sie ihn Tom. Dieser wiederum erkennt im Schnee, der auf dem Dachfenster des Krankenhauses liegt, die Form eines gelben sternähnlichen Gebildes. Weiters weist die Substanz des Baumes, unter dem Mikroskop betrachtet, äußerliche Merkmale zu dem Stern und seinem goldenen Nebel auf. Tomás erkennt eine ähnliche Form auf einer Landkarte, als er von dem Ort des biblischen Baumes unterrichtet wird.

In allen drei Ebenen der Handlung wird eine große Liebe durch eine Krankheit bedroht. Bei Izzi und Tom ist es der Krebs, der Izzis Körper zerstört. Ts Baum ist sehr krank und wird vermutlich ebenso bald sterben. Spanien und seine Königin werden vom Großinquisitor bedroht, der immer mehr von dem Land einnimmt und bald die Königin besiegen wird.

Die unterschiedlichen Handlungsebenen scheinen parallel zu verlaufen, obwohl sie zeitlich voneinander getrennt sind. Immer wieder beeinflussen Geschehnisse in der einen Ebene, die Handlungen der Figuren in den anderen. In den letzten Minuten des Films scheinen die Grenzen vollständig aufgehoben zu sein und die unterschiedlichen Zeit- und Handlungsebenen vereinen sich.

Da sich diese drei Handlungsebenen in ihrem Auftreten immer wieder abwechseln, weist die Geschichte eine episodische Struktur auf, die nach Bordwell zur „art-cinema narration“ gezählt wird. „The Fountain“ ist also sowohl durch die klassischen zwei Handlungsstränge als auch durch eine konventionelle Handlung, sowie eine unkonventionelle „art-cinema narration“ gekennzeichnet.

#### 4.4.2. Realismus subjektiv oder objektiv:

„The Fountain“ beinhaltet viele Darstellungen im Zeichen des subjektiven Realismus. Die zwei Zeitebenen des T und des Tomás können beispielsweise als subjektive Ebenen von Tom angesehen werden.

Da die Handlung im Dschungel Neuspaniens aus Izzis Buch stammt, kann sie mit Toms Fantasie gleichgesetzt werden, der in diesem Buch liest. Audiovisuelle Verweise auf Toms Vorstellungswelt während des Lesens sind gegeben. Dies wären

die Kamerafahrt in Großaufnahme über die Schriftzeilen (die subjektive Kamera von Toms Blick) und Izzis Stimme, die diese Zeilen aus dem Off vorliest.

Gleichzeitig verkörpern diese Geschehnisse die subjektive Vorstellungswelt von Izzie, da diese Geschichte ihrer Gedankenwelt entspringt.

Ts Welt kann nicht nur als Zukunft, sondern auch als Toms psychische Verfassung interpretiert werden. Ein Hinweis darauf ist beispielsweise der Schnitt von Tom, der Izzie in der Schneelandschaft der Farm nachläuft, zu T, der in seinem Raumschiff zu seinem Baum läuft. Das Laufen der beiden Figuren zu ihren Liebesobjekten und der verbindende match-cut der beiden Einstellungen verweisen auf die kausale Verbindung der beiden Ebenen.

Ein weiteres Beispiel ist die Art der Montage, die die Tonebene als verbindendes Moment zwischen den Zeitebenen gebraucht. Das Piepsen von Izzies Herzanzeige in ihrem Krankenhauszimmer reißt zuerst T aus seinem Schlaf und kurz darauf Tom aus dem Lesen des Buches. Beide reagieren auf dieses Piepsen, das allerdings nur Toms Handlungsebene entspringt. Dadurch entsteht ein Parallelismus, der die unterschiedlichen Handlungsebenen miteinander verbindet. Weiters tritt dadurch eine episodische Erzählweise auf, die zwischen den Ebenen hin und her springt.

Die symbolische Dimension wird durch die hohe Subjektivität gesteigert, die besonders in Ts Welt zum Tragen kommt. Ursache und Wirkung scheinen, besonders zu Beginn des Films, in dieser Ebene nicht vorhanden zu sein. Handlungen werden vollführt, ohne dass die Rezipienten über ihre Gründe und Auswirkungen informiert werden. Erst im Laufe des Films ergeben sich die Bedeutungen von Ts Handlungen nach und nach.

Toms Ebene weist die meisten Merkmale einer objektiv realen Handlung auf. Die Geschehnisse gehen kausal auseinander hervor, Ursache und Wirkung werden eingehalten. Die Narration vermittelt ihr Wissen schneller an die Zuschauer und die Handlungen besitzen wenig symbolische Bedeutung. Es erscheint der Eindruck einer in sich geschlossenen Welt, in der sich die Rezipienten orientieren können.

Subjektivität und objektiver Realismus sind bei „The Fountain“ manchmal nicht mehr eindeutig zu trennen. Dies zeigt zum Beispiel der Schluss in Toms Welt: Izzie ist wieder lebendig und überreicht Tom die Frucht eines Baumes. Was passiert also „wirklich“ und was nur in Toms Gefühlswelt oder seinen Gedanken? Die drei Zeitebenen sind dennoch durch ihre unterschiedliche Figurendarstellung und die

Umgebungen, in denen sich die Figuren bewegen, klar zu unterscheiden und eindeutig erkennbar.

Somit zeigt der Film sowohl Subjektivität als auch Objektivität. Dieser unterschiedliche Realismus hängt von der jeweiligen Handlungsebene ab und erscheint einmal subjektiver und einmal objektiver.

#### 4.4.3. Protagonisten:

Die Geschichte von „The Fountain“ wird aus der Perspektive der männlichen Figur des Tom/Tomás/T erzählt. Dieser verkörpert alle drei Haupt-Protagonisten in den verschiedenen Handlungsebenen. Zu ihm kann sich im Laufe des Film eine identifikatorische Beziehung der Zuschauer entwickeln, da er einige Merkmale einer klassischen Filmfigur besitzt.

Tom, Tomás und T sind drei zielorientierte Handelnde, die ganz genau wissen, was sie wollen. Sie versuchen ohne Rücksicht auf Verluste ihre Ziele zu erreichen und wenden ihre ganze Kraft auf, um ihre Bedürfnisse zu erfüllen. Ihre Aktivität ist somit sehr hoch.

Die Zuschauer wissen um die Bedürfnisse der Protagonisten: die Entwicklung eines neuen Medikaments von Tom, das Finden des Baumes des ewigen Lebens von Tomás und Ts Erreichen eines Sterns.

Die Eigenschaften der Protagonisten sind mehr oder weniger klar definiert. Tom ist Neurowissenschaftler, Ehemann und scheint viel Zeit an seiner Arbeitsstelle zu verbringen. Er sucht seinen verlorengegangenen Ehering und eine Heilungsmethode für die Krankheit seiner Frau. Mehr wird über ihn von der Narration nicht verraten.

Tomás ist spanischer Ritter und seiner Königin zu Diensten. Er liebt sein Land und seine Königin und ist ein mutiger Kämpfer. Als Anführer fehlt ihm jedoch das Talent, denn seine Mitstreiter wenden sich am Schluss seiner Reise gegen ihn.

Über die Figur des T's wird von der Narration am wenigsten preisgegeben. Die Rezipienten wissen nicht wer oder was er ist, wann genau er lebt, wieso er ausgerechnet mit diesem Baum auf diese Reise geht. Seine Handlungsebene ist eine symbolträchtige, die mehr Fragen aufwirft, als sie beantwortet.

Über alle drei Haupthandelnden wird nur das Nötigste verraten, damit die Geschichten verständlich sind. Die vergangenen Lebensabschnitte spielen dabei keine Rolle.

Die Handlungen der Figuren gehen kausal aus ihren Eigenschaften hervor. Tom beispielsweise versucht verbissen ein Medikament gegen Krebs zu entwickeln und verbringt dadurch zu viel Zeit im Labor. Obwohl er dies alles für Izzi und ihre Heilung tut, vernachlässigt er sie und es kommt zum Streit, als sie ihn eines Tages im Büro überrascht.

Die Tätigkeiten der Protagonisten Tom und Tomás stehen nicht im Widerspruch zu ihren Gesinnungen und ihren klar definierten Zielen.

Die Figur des T's allerdings handelt oft ohne weitere Erklärungen. Zum Beispiel malt er Ringe auf seine Arme und scheint dies bereits über einen längeren Zeitraum zu tun. Die Rezipienten werden erst gegen Ende des Films über deren Bedeutung aufgeklärt. Die Aufklärung ist allerdings nicht eindeutig, sondern lässt Raum für Spekulationen. Ebenso ist es lange Zeit ein Rätsel, warum T von der Rinde des Baumes isst. Die Erklärung wird dem Publikum mit der Narration nicht geliefert und es treten Fragen nach dem Grund für seine Taten auf.

Die drei Handlungsebenen weisen immer wieder Darstellungen der inneren Gemütszustände der Protagonisten in visueller und auditiver Form auf. So ist beispielsweise nur das sehr leise Stapfen der Schuhe im Schnee zu hören, als Tom nach dem Besuch seiner Frau im Krankenhaus eine stark frequentierte Straße entlanggeht. Dies verdeutlicht, dass er mit seinen Gedanken nicht im Hier und Jetzt ist, sondern dass er für seine nähere Umgebung taub geworden ist. Erst, als er beinahe mit einem vorbeifahrenden Auto zusammenstößt, wird er aus seinen Gedanken gerissen und die Tonebene stellt auf normal um. Plötzlich sind die Baustellen, die Sirenen der Rettungsfahrzeuge und die hupenden Autos äußerst laut zu hören.

Da wenig Informationen über die Ebene T's bekannt gegeben wird, lassen sich viele Interpretationen und Vermutungen darüber anstellen. Eine Sichtweise der Vorgänge in dieser Handlungsebene wäre die gesamte Ebene, als Gemütszustand von Tom anzusehen. Vielleicht stellt sie die symbolische Veräußerlichung seiner emotionalen Innenwelt dar. Wenn dies der Fall wäre, könnte die kranke Izzi mit dem sterbenden Baum und der forschende Tom mit T in Verbindung gebracht werden. Mit Sicherheit lässt sich dies allerdings nicht behaupten.

Die Handlung im spanischen Dschungel könnte als imaginierte Welt und Fantasie in Toms Kopf angesehen werden, während er Izzis Buch liest. Darauf weisen die Bild- und die Tonebene beim Übergang von der Real- in die Erzählebene der spanischen Welt hin. Die Kamera wird über Zeilen des Buches in Großaufnahme gefahren und Izzis Stimme liest aus dem Off laut vor.

Mit dem Schauspielern Hugh Jackman und Rachel Weisz wurden die Rollen mit Stars besetzt, was nach Bordwell einer klassischen Erzählweise entsprechen würde. Allerdings sind die Schauspieler nicht mit prototypischen Rollen besetzt, sodass sie konkrete Erwartungen an die Rollen in „The Fountain“ schaffen würden. Jackman ist vielseitig als Schauspieler tätig und agierte in Musicals genauso, wie in Liebes- und Actionfilmen.

„The Fountain“ bietet also Anzeichen einer klassischen Figurenbildung, sowie unkonventionell aufgebaute Protagonisten. Je nach Zeitebene variieren diese in ihrer Unkonventionalität. Tom entspricht noch am ehesten einer klassischen Filmfigur, wohingegen T wenig kausale Handlungen vollführt oder spezielle Eigenschaften besitzt, die eine solche ausmachen würden.

#### 4.4.4. Der klassische Szenenaufbau:

Die Szenen in „The Fountain“ wechseln sich in ihrer klassischen oder unkonventionellen Erscheinungsweise ab. Am häufigsten, besonders in der Ebene von Tom, ist jedoch der konventionelle Szenenaufbau zu erkennen.

Anhand folgender Szene soll das inhaltliche wie formale Beispiel einer klassischen Szene gegeben werden.

Die Szene davor: Tom sucht Izzi in ihrer gemeinsamen Wohnung. Er ruft nach ihr, bekommt aber lange Zeit keine Antwort. Schließlich hört er ihre Rufe von außerhalb des Hauses durch ein geöffnetes Fenster. Er läuft zu diesem Fenster und schaut hinaus. Plötzlich trifft ihn ein Schneeball.

	Min.	Personen	Wo?	Was?	Ton	Kamera	Einstellung
1	00:20:14 – 00:20:14	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Sucht Izzi	Dramatische Musik	stetig	Amerikanische
2	00:20:14 – 00:20:14	Izzi	Sitzt auf Dach neben Fenster	Izzi bewirft Tom mit Schneeball	Dramatische Musik	stetig	Amerikanische
3	00:20:14 – 00:20:15	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Der Schneeball trifft Tom	Musik endet	stetig	Amerikanische
4	00:20:15 – 00:20:16	Izzi	Sitzt auf Dach neben Fenster	Izzi lacht über Tom	Izzis Lachen	Stetig	Amerikanische
5	00:20:17 – 00:20:19	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Er bemerkt Izzi	„Das ist witzig. Wirklich witzig.“	Stetig	Amerikanische
6	00:20:19 – 00:20:20	Izzi	Sitzt auf Dach neben Fenster	Izzi lacht über Tom	Izzis Lachen	Stetig	Amerikanische
7	00:20:20 – 00:20:21	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Er spricht zu Izzi	„Was machst du da?“	Stetig	Amerikanische
8	00:20:21 – 00:20:24	Izzi	Sitzt auf Dach neben Fenster	Sieht zum Teleskop	„Ich, kuck mir die Sterne an.“	Stetig	Amerikanische
9	00:20:24 – 00:20:28	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Er wischt sich den Schnee aus den Haaren	Izzi: „Hab ich auf dem Dachboden gefunden“ Tom: „Komm rein, es ist schweinekalt.“	Stetig	Amerikanische

10	00:20:28 – 00:20:30	Izzi	Sitzt auf Dach neben Fenster	Blickt zu Tom	„Nein, ich will, dass du dir hier etwas ansiehst.“	Stetig	Amerikanische
11	00:20:30 – 00:20:31	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Tom senkt den Kopf	Tom: „Äh“ Izzi: „Komm her“	Stetig	Amerikanische
12	00:20:31 – 00:20:34	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Izzi steht auf und geht zu Tom	Tom: „Nein“ Izzi: „Du alter Langweiler“	Stetig	Amerikanische
13	00:20:34 – 00:20:36	Tom	Fenster der Wohnung zum Dach	Er gibt sich geschlagen	„Hh“	Stetig	Amerikanische
14	00:20:36 – 00:20:48	Izzi + Tom	Auf Dach neben Fenster	Izzi hilft Tom auf das Dach.	Tom: „Na gut.“ Izzi: „Also, kuck mal.“	Vogelpersp.	Totale
15	00:20:48 – 00:20:50	Tom	Auf Dach neben Fenster	Tom sieht durch das Fernrohr		Stetig	Halbnahe
16	00:20:51 – 00:20:54	Stern	Am Himmel	Der Stern thront am Himmel und ist von goldenem Nebel umgeben	Izzi: „Siehst du?“ Tom: „Den goldenen Stern?“	Subjektive Kamera von Tom, unscharf - scharf	Weite, Froschpersp.
17	00:20:54 – 00:20:59	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Izzi blickt zum Stern hoch	„Das ist ein Nebel, der einen sterbenden Stern umhüllt. Aus diesem Grund sieht er golden aus.“	Stetig	Halbnahe
18	00:20:59 – 00:21:01	Tom	Auf Dach neben Fenster	Tom sieht Izzi an		Stetig	Halbnahe
19	00:21:01 – 00:21:01	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Izzi sieht Tom an	„Was denn?“	Stetig	Halbnahe
20	00:21:02	Tom	Auf Dach	Tom sieht		stetig	Halbnahe

	– 00:21:03		neben Fenster	Izzi an und schüttelt den Kopf			
21	00:21:03 – 00:21:04	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sieht Tom an	„Ich hatte Physik.“	Stetig	Halbnahe
22	00:21:04 – 00:21:04	Tom	Auf Dach neben Fenster	Tom sieht Izzi an	„Wann?“	Stetig	Halbnahe
23	00:21:05 – 00:21:07	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sieht Tom an	„In der Junior High.“	Stetig	Halbnahe
24	00:21:08 – 00:21:10	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er lacht und blickt wieder durch das Fernrohr	„Oh Gott.“	Stetig	Halbnahe
25	00:21:11 – 00:21:13	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie blickt zum Stern hinauf	„Die Maya nannten ihn...“	Stetig	Halbnahe
26	00:21:14 – 00:21:16	Goldener Stern	Am Himmel	Der Stern thront am Himmel und ist von goldenem Nebel umgeben	Izzi: „...Xibalba.“ Tom: „Xibalba.“	Subjektive Kamera von Tom,	Weite, Froschpersp.
27	00:21:16 – 00:21:23	Izzi	Auf Dach neben Fenster		Izzi: „Es war ihre Unterwelt.“ Tom: „Mm“ Izzi: „Der Ort an dem tote Seelen wiedergeboren werden.“	Stetig	Halbnahe
28	00:21:23 – 00:21:25	Tom	Auf Dach neben Fenster	Tom sieht Izzi an	„Was? Wovon redest du da?“	Stetig	Halbnahe
29	00:21:25 – 00:21:28	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie sieht Tom an	Mein Buch. Ich schreibe darüber.“	stetig	Halbnahe
30	00:21:28 – 00:21:29	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er sieht Izzi an	„Ich dachte, das spielt in Spanien.“	Stetig	Halbnahe
31	00:21:30 –	Izzi	Auf Dach neben	Sie sieht Tom an	„Es beginnt da.“	Stetig	Halbnahe

	00:21:31		Fenster				
32	00:21:32 – 00:21:33	Tom + Izzi	Auf Dach neben Fenster	Izzi schaut zum Stern hinauf	Izzi: „Und endet da.“	stetig	T, Vogelpersp.
33	00:21:34 – 00:21:35	Sternenhimmel			Tom aus dem Off: „Bist du fertig?“	stetig	Weite, Froschpersp.
34	00:21:36 – 00:21:38	Tom + Izzi	Auf Dach neben Fenster		Izzi: „Ja fast.“	stetig	T, Vogelpersp.
35	00:21:38 – 00:21:39	Tom	Auf Dach neben Fenster	Sieht Izzi an	„Gut. Wann kann ichs lesen?“ –	Stetig	Halbnahe
36	00:21:39 – 00:21:41	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie sieht Tom an		Stetig	Halbnahe
37	00:21:41 – 00:21:42	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er sieht Izzi an		Stetig	Halbnahe
38	00:21:43 – 00:21:45	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Blickt wieder durch das Fernrohr		Stetig	Halbnahe
39	00:21:46 – 00:21:48	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er sieht Izzi an	Izzi: „Sehr bald schon...“	Stetig	Halbnahe
40	00:21:48 – 00:21:50	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Schaut durchs Fernrohr	„... wird er explodieren und wird neue Sterne...“	Stetig	Halbnahe
41	00:21:50 – 00:21:52	Tom	Auf Dach neben Fenster	Tom hört Izzi zu	Izzi: „... gebären. Wie erstaunlich, dass die...“	Stetig	Halbnahe
42	00:21:53 – 00:21:57	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie sieht zum Stern hoch	„Maya einen sterbenden Stern wählen, um ihre Unterwelt darzustellen. Da gibt es...“	Stetig	Halbnahe
43	00:21:58 – 00:22:00	Sternenhimmel			Izzi: „... so viele gesunde Lichtpunkte am Himmel.“	Stetig	Weite, Froschpersp.

44	00:22:00 – 00:22:03	Izzi + Tom	Auf Dach neben Fenster	Sie sehen zum Stern hoch, Izzi setzt sich um	Izzi: „Wieso wählen sie einen, der dem Tod nahe ist.“	Stetig	Totale, Vogelpersp.
45	00:22:04 – 00:22:05	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er sieht zu Izzis Füßen		Stetig	Halbnahe
46	00:22:05 – 00:22:06	Izzis Füße	Auf Dach neben Fenster	Die Füße stehen im Schnee		Stetig	Nahe
47	00:22:06 – 00:22:07	Tom	Auf Dach neben Fenster	Sieht zu Izzi	„Wo hast du deine Schuhe?“	Stetig	Halbnahe
48	00:22:08 – 00:22:08	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie sieht zu ihren Füßen		Stetig	Halbnahe
49	00:22:08 – 00:22:09	Izzis Füße	Auf Dach neben Fenster	Die Füße stehen im Schnee		Stetig	Nahe
50	00:22:09 – 00:22:12	Izzi	Auf Dach neben Fenster	Sie blickt zu Tom	Musik beginnt leise	Stetig	Halbnahe
51	00:22:12 – 00:22:16	Tom	Auf Dach neben Fenster	Er blickt zu Izzi, steht dann auf und hilft ihr auch aufzustehen	„Izzi. Komm jetzt, komm. Komm ins Warme.“	Stetig	Halbnahe
52	00:22:16 – 00:22:30	Tom + Izzi	Auf Dach neben Fenster	Beide gehen zum Fenster, Tom bewirft Izzi mit einem Schneeball, beide lachen, Sie wirft einen Ball zurück	Tom: „Vorsichtig, ok? Ich nehm das. Ich nehm das mit. Vorsichtig. Izzi?“ Izzi: „Oooh“ Beide lachen Tom: „Nicht. Jetzt hör auf.“	Stetig	Totale, Vogelpersp.
53	00:22:30 – 00:22:34	Sternenhimmel	Himmel		Aus dem Off: Tom: „Hör auf. Hör auf.“, Izzi: „das geschieht dir recht.“	Stetig	Weite, Froschpersp.

		Schwarzes Bild			Musik wird lauter und geht in die nächste Szene über	Blende	
--	--	-------------------	--	--	---	--------	--

Die Exposition der Szene erfüllt die Forderung der klassischen Erzählweise nach Orientierung in den drei Einheiten Ort, Zeit und den Personen. Die Figuren befinden sich auf einem terrassenähnlichen Dachvorsprung, der an ihre Wohnung anschließt und über ein Fenster im Haus leicht zu erreichen ist. Es ist Abend, denn Tom kommt (wahrscheinlich von der Arbeit) nach Hause, während Izzi den Sternenhimmel betrachtet. An der Szene beteiligt sind lediglich die zwei Figuren Izzi und Tom, die sich lieben und zusammen wohnen. Tom macht sich Sorgen um Izzi, da er sie nicht gleich in der Wohnung findet und das Schlimmste befürchtet, als er ihren Schrei von außerhalb des Hauses wahrnimmt.

Die Entwicklung der Handlung beinhaltet das Beenden alter Handlungsstränge, sowie das Aufnehmen neuer. Die Suche nach Izzi wird abgeschlossen. Im Gegensatz dazu vermittelt die Narration, dass Izzi Schriftstellerin ist und an einem Buch schreibt, dessen Fertigstellung ungewiss ist. Es handelt von den Majas und ihrem Glauben an die Unterwelt in Form des Sternes „Shibalba“. Diesen sterbenden Stern, der mit seinem goldenen Nebel dem Zielobjekt von Ts Suche sehr ähnelt, sehen sich Izzi und Tom durch das Fernrohr genauer an. Weiters wird darauf hingewiesen, dass Izzi ein Problem mit ihrem Kälteempfinden hat, da sie barfuß im Schnee sitzt und keine Anzeichen von Erfrierungen zeigt. Irgendetwas stimmt also nicht mit ihr.

Zusammenfassend lassen sich folgende Fragen aus dieser Szene in die nächsten mittragen: „Warum ist die Fertigstellung des Buches ungewiss?“, „Was für ein Problem hat Izzi mit ihrem Körper?“ und „Welche Bedeutung wird der Stern „Shibalba“ in der kommenden Geschichte noch haben?“.

#### 4.4.4.1. Der Faktor Raum anhand des oben genannten Szenenbeispiels:

Anhand dieser oben beschriebenen Szene lassen sich auch die Merkmale einer klassischen Darstellung des filmischen Raumes mit den Mitteln der Beleuchtung, der Kamera und der Montage beschreiben.

- Beleuchtung:

Diese Szene ist im klassischen Beleuchtungsstil des Hollywoodkinos ausgeleuchtet. Für den beschriebenen Zeitpunkt - es ist Nacht - sind die Figuren und deren Umgebung ziemlich hell ausgeleuchtet. Eine dezente 3-Punkt-Beleuchtung hebt die zwei Figuren gleichermaßen vom Hintergrund ab. Dieser ist bei Tom und IZZI allerdings unterschiedlich gestaltet und betont somit ihre Ungleichheiten. IZZI befindet sich vor einem Busch, der mit einer Lichterkette geschmückt ist und daher viele sternenähnliche Lichtpunkte besitzt. Hinter Tom hingegen ist die dunkle Steinmauer des Hauses zu sehen. Er ist lediglich durch den Schnee, der auf den Kletterpflanzen der Hausmauer liegen geblieben ist, umrahmt.

- Merkmale der Kamera und der Montage:

Die 180°-Regel wird in dieser Szene eingehalten. Die Kamera befindet sich immer auf der gleichen Seite der Blickachse, die sich durch die zwei kommunizierenden Figuren ergibt. Den Zuschauern bietet die Kamera die besten Sehbedingungen und einwandfreie klare Bilder der Gesichter der Figuren. Sprünge über die 180°-Achse zu den Rückseiten der Figuren oder „cut-aways“ zu Elementen, die keine grundlegende Bedeutung für die Handlung besitzen, werden in diesem Beispiel nie vollzogen.

Weiters kommen die im klassischen Hollywoodfilm üblichen Einstellungsgrößen der Amerikanischen und Halbtotale vor. Der Dialog der beiden Figuren wird zu Beginn der Szene in einer „Amerikanischen“ gezeigt, um einen gewissen Überblick über die Szene zu verschaffen und Fragen nach dem Wo?, Wer? und Wann? zu klären. Nachdem dies in einem establishing shot, der eine Totale aus der Vogelperspektive darstellt, mündet, ist die Orientierung gänzlich vollzogen und die Szene geht in halbtotale, für Dialoge klassische, shot/reverse shots weiter. Als ein weiteres shot/reverse shots cutting kann IZZIs Blick ins All und der Blick aus dem All, in Form einer Vogelperspektive, zu ihr zurück, interpretiert werden.

Wenn ein für die weitere Handlung wichtiges Element hinzukommt, wird wieder in eine, die Orientierung begünstigende, Einstellung geschnitten. Eine Kameraeinstellung aus weiterer Entfernung wird zum Beispiel eingesetzt, als IZZI ihre Sitzposition wechselt und ihre Füße in den Schnee stellt. Um dies für die Zuschauer sichtbar zu machen und ein planting für Toms plötzliches Bemerkens der nackten Füße in der nächsten Einstellung zu schaffen, wird aus weiterer Entfernung gefilmt.

Als Tom Izzis nackte Füße bemerkt, kommt ein point-of-view cutting zum Einsatz. Ihre Füße sind in einer nahen Einstellung zu sehen, nachdem Toms Gesicht in einer Halbnahen den Blick hinunter zu ihren Füßen offen legt.

Ein weiterer point-of-view shot ist Toms Blick durch das Fernrohr zu Shibalba. Der Stern wird zuerst unscharf und dann immer schärfer zeigt. Dies soll die Anpassung von Toms Augen an das Fernrohr verdeutlichen. Die Zuseher sehen, was er sieht.

Schlussendlich endet die Szene mit einer Totalen aus der Vogelperspektive, die die zwei Liebenden beobachtet und den Figuren genug Raum lässt, um sich im Filmbild von der Terrasse wieder in die Wohnung zu begeben. Dass die establishing shots immer aus der Vogelperspektive zu sehen sind, kann als Blick des Sterns Shibalba interpretiert werden. Denn nach dem letzten establishing shot wird in eine Einstellung geschnitten, die das All und seine Sterne zeigt. Im Hintergrund ist der fröhliche Dialog des Paares zu hören und es scheint, als sähe man nun den Betrachter, der die ganze Szene von seinem Platz am Himmel aus beobachtet hat.

Die Kamera bleibt während der gesamten Szene sehr statisch und versucht sich im Hintergrund zu halten. Dadurch scheint eine Kontinuität in Zeit und Raum zu bestehen, wodurch sich die Zuschauer in eine ungestörte einfühlende Position begeben können.

In „The Fountain“ wird eine Szene meistens nicht mit einem establishing shots begonnen, sondern nahe oder halbnaher Einstellungen versuchen die Aufmerksamkeit der Rezipienten auf sich zu lenken. Erst nach ein paar wenigen dieser Einstellungen wird in eine weiter entfernte Einstellung zur Orientierung geschnitten.

Die Blenden ins Schwarz am Ende vieler Szenen erwecken den Anschein einer episodischen filmischen Struktur. Dadurch wird jede Szene zu einem eigenständigen Abschnitt, der mit den übrigen nicht unbedingt in Verbindung stehen muss. Dies ist, nach Bordwell, ein Merkmal der art-cinema narration.

#### 4.4.5. Der unkonventionelle Szenenaufbau:

Nach der oben beschriebenen klassischen Szene folgt ein Schnitt zur Handlungsebene von T. Die folgende Szene kann als unklassisch angesehen werden.

Nach der Aufnahme des Sternenhimmels und dem Dialog von Tom und Izzi aus dem Off, folgt ein Schnitt auf einen goldenen Nebel im All.

	Minuten	Personen	Wo?	Was?	Ton	Kamera	Einstellungen
1	00:22:36 - 00:22:54	Das Raumschiff mit T und dem Baum	Weltall	Das Raumschiff fliegt nach oben zu einem goldenen Nebel	Musik	Stetig	Weite
2	00:22:54 - 00:23:06	Das Raumschiff mit T und dem Baum	Weltall	T steht am Rand seines Raumschiffs und sieht nach oben. Danach senkt er seinen Kopf und beugt sich nach vorne.	Musik	Stetig	Totale
3	00:23:06 - 00:23:14	?	?	Eine Männerhand streicht über die Rinde eines Baumes. Der Baum verändert sich und wird zu nackter Haut. Die Hand bleibt dieselbe.		Fahrt von links nach rechts	Nahe

1	00:23:15 - 00:23:20	Izzi	Im der Badewanne	Tom wäscht Izzi den Kopf		stetig	Halbnahe
---	---------------------------	------	---------------------	-----------------------------------	--	--------	----------

Dieser Ausschnitt soll nun als Beispiel einer unkonventionellen Szene herangezogen werden.

Auf eine eindeutige Art und Weise werden keine neuen Handlungsstränge aufgenommen oder alte abgeschlossen. Es werden auch kein Dialog, kein Selbstgespräch oder laute Gedanken an den Zuschauer vermittelt. Die Szene bleibt stumm. Jedoch auf eine dezente, vielleicht erst beim mehrmaligen Ansehen erkennbare Art, wird doch Wissen vermittelt. Der direkte Schnitt von der letzten Szene der realen Handlungsebene auf den Nebel der Ebene Ts, kreierte Bedeutung und könnte eine Verbindung zwischen Shibalba und dem Ziel Ts bedeuten. Da der sterbende Stern, um den Izzis Buch handelt einen ebenso goldenen Nebel besitzt, wie der der in der darauf folgenden Szene zu sehen ist, lässt die Ahnung entstehen, dass T auf dem Weg zu demselben Stern ist. Dies könnte die Aufnahme eines neuen Handlungsstrangs bedeuten.

Die Narration ist in dem Moment selbstbezogen als T seinen Kopf nach unten senkt und seinen Oberkörper nach vorne beugt. Es könnte sich um ein Beobachten des Reisevorgangs handeln, diese Bewegung wird jedoch nicht erklärt und bleibt daher unmotiviert. Die Zuschauer wissen nicht, warum er diese Bewegung vollzieht oder was sie zu bedeuten hat. Es gibt keinen point-of-view shot, der seinen Blick wiedergeben würde. Die Narration verrät nicht, warum sie uns diese Bewegung gezeigt hat und stellt dadurch ihre Existenz und ihre geringe Kommunikationsbereitschaft zur Schau.

Ein weiterer autoreflexiver Bezug des Films auf sich selbst ist der Übergang zur nächsten Szene. Der Baumstamm verwandelt sich ohne einen Schnitt in der Montage zu Izzis Körper, doch die Hand des Mannes bleibt dieselbe. Der Film möchte den Rezipienten womöglich damit sagen „Es ist nicht alles so, wie es auf den ersten Blick scheinen mag.“ Und „Glaube mir nicht alles, was ich dir präsentiere.“

Dieser symbolträchtige Übergang lässt den Spekulationen der Rezipienten viel Raum. So könnte man die Figuren der unterschiedlichen Handlungsebenen miteinander in Verbindung bringen und eine Parallele zwischen den Ebenen entstehen lassen. Izzi könnte mit dem Baum und Tom mit T verknüpft werden.

#### 4.4.5.1. Der Faktor Raum anhand des oben genannten Szenenbeispiels:

Formale Merkmale führen ebenso wie die oben erwähnten inhaltlichen zu der Annahme, dass es sich hierbei um eine unkonventionelle Szene handelt.

##### - Kamera und Montage:

Zum einen ist es ihre Kürze und die Länge der Einstellungen, die diese Szene nicht dem klassischen Stil entsprechen lässt. Sie dauert nur zwei für klassische Verhältnisse jedoch lange Einstellungen an. Die erste Supertotale bleibt für 18 Sekunden bestehen (00:22:36 – 00:22:54), die zweite Totale für 12 Sekunden (00:22:54 – 00:23:06). Der Übergang zur nächsten Szene dauert 9 Sekunden (00:23:06 – 00:23:15). Die erste Einstellung der nächsten (konventionellen) Szene nur mehr 5 Sekunden (00:23:15 – 00:23:20).

Lange Kameraeinstellungen, die 18 oder 12 Sekunden lang dauern, werden, laut Bordwell, im klassischen Hollywoodkino kaum verwendet und sind daher ein Zeichen des art-cinemas.

Weiters beginnt die Szene zwar mit einem establishing-shot, die Kamera bleibt jedoch für den kurzen Rest der Szene in einer großen Distanz zum Geschehen.

Durch die Kameraeinstellung von T, wie er in das All schaut, und das narrative Verweigern eines point-of-view shots, wird die Frage aufgeworfen, was er sieht, jedoch nicht beantwortet.

Der Übergang zur nächsten Szene ist in einer äußerst nahen Einstellung aufgenommen, was für Bordwells Untersuchung eines unkonventionellen art-cinemas steht. Besonders künstlerische oder außergewöhnliche Einstellungsgrößen oder Kamerabewegungen werden jedoch vermieden. Die Kamera bleibt durch ihre Statik auch hier sehr im Hintergrund.

##### - Beleuchtung:

Die Beleuchtung der Szene legt ihr Hauptaugenmerk auf die Herausarbeitung des goldenen Nebels. Um diesen zu betonen, strahlt er besonders in der ersten Einstellung vor dem Hintergrund des schwarzen Alls. In der nächsten Einstellung wird T mit goldenem Licht hell erleuchtet, während der Rest des Raumschiffs in Dunkelheit gehüllt ist. Lediglich ein Teil des Baumstammes ist beleuchtet, um den Baum als solchen erkennbar zu machen. Der Blick der Zuschauer soll also auf den Mann gelenkt werden.

Der Übergang zur nächsten Szene beginnt mit einem kaum beleuchteten Baumstamm vor einem schwarzen Hintergrund. Nur die Umrisse sind zu erkennen. Mit der Fahrt der Kamera entlang der Rinde erhellt sich jedoch das Bild und es entsteht der Anschein sich einer dezenten Lichtquelle entgegen zu bewegen. Sobald sich der Baumstamm in einen menschlichen Körper verwandelt, wird dieser von einer Lichtquelle außerhalb des oberen Bildrandes heller beleuchtet und somit klarer erkennbar. Das Licht ähnelt bereits der Beleuchtung in der nächsten Szene.

In „The Fountain“ werden demnach beide Arten des Szenenaufbaus verwendet. Es kommen sowohl klassische als auch unkonventionelle Szenen vor und verweisen auf den Film als Mischform der beiden Erzählstile.

#### 4.4.6. Der Faktor Zeit:

Es gibt drei verschiedene Zeitebenen, die in dem Film vorkommen: die der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft. Diese Zeitebenen wechseln sich ab und lassen die Zuseher ständig zwischen ihnen hin und her springen. Die chronologische Darstellung der Ereignisse wird in „The Fountain“ nicht eingehalten. Dies bringt den Einsatz von flashbacks und flashforwards der „art-cinema narration“ mit sich. Doch auch innerhalb einer einzelnen Zeitebene wird in der Zeit hin und her gesprungen.

An dem folgenden Beispiel soll diese unkonventionelle Erzählweise verdeutlicht werden.

Es handelt sich um die ersten Szenen des Films nach dem Prolog, bis hin zum Erscheinen des Filmtitels.

Der Prolog des Films geht in Form einer Blende in die folgende Szene im Dschungel Neuspaniens über.

	Minuten	Personen	Wo?	Was?	Ton	Kamera	Einstellungen
1	00:00:5 5 -	Monstranz mit Haaren im Fensterbereich	?	Monstranz steht auf einem Tisch	Musik	Blende + Zoom out	Detail - Halbnahe

	00:01:0 8						
2	00:01:0 8 - 00:01:1 5	Tomás	?	Tomás hebt seinen zuerst gesenkten Kopf hoch.	Musik	Stetig	Halbnahe
3	00:01:1 5 - 00:01:2 2	Tomás und zwei weitere Menschen	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomas und die zwei anderen knien vor der Monstranz. Tomás greift in seine Jackentasche	Musik	Stetig	Totale von hinter dem Geschehen
4	00:01:2 2 - 00:01:2 4	Bekleidung von Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomas nimmt etwas aus seiner Jackentasche	Musik	Stetig	Detail
5	00:01:2 4 - 00:01:2 6	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomas riecht an dem Beutel	Musik	Stetig	Halbnahe
6	00:01:1 6 - 00:01:2 8	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomas riecht an dem Beutel	Musik	Stetig	Detail
7	00:01:2 9 - 00:01:3 1	Königin	?	Sie blickt in die Kamera	Musik	Stetig	Groß

8	00:01:3 2 - 00:01:2 4	Tomás	?	Er blickt in die Kamera	Musik	Stetig	Groß
9	00:01:3 4 - 00:01:4 0	Hände von Tomás und der Königin	?	Die Königin überreicht Tomás einen Ring	Musik	Stetig	Groß
10	00:01:4 1 - 00:01:4 4	Tomás und die Königin	In einem hohen prunkvollen Saal	Tomás wendet sich von der Königin ab	Musik	Stetig + Blende zu nächster Einstellung	Totale direkt oberhalb der Szene
11	00:01:4 4 - 00:01:4 8	Monstranz mit Haaren im Fensterbereich	In einer Art Zelt im Dschungel	Monstranz steht auf einem Tisch	Musik	Blende + Stetig	Halbnahe
12	00:01:4 9 - 00:01:5 0	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás blickt die Monstranz an und anschließend auf seine Hände	Musik	Stetig	Halbnahe
13	00:01:5 1 - 00:01:5 3	Hände von Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás öffnet den Beutel in seiner Hand	Musik	Stetig	Detail
14	00:01:5 3 - 00:01:5	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás blickt auf den Beutel in seinen	Musik	Stetig	Halbnahe

	5			Hände			
1 5	00:01:5 5 - 00:01:5 7	Hände von Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Der Ring kommt im Beutel zum Vorschein	Musik	Stetig	Detail
1 6	00:01:5 7 - 00:01:5 9	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás blickt auf den Ring, anschließend auf die Monstranz und dann wieder auf den Ring	Musik	Stetig	Halbnahe
1 7	00:01:5 9 - 00:02:0 2	Ring in Tomás'Hände n	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás schließt den Beutel wieder	Musik	Stetig	Detail
1 8	00:02:0 2 - 00:02:0 4	Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás blickt vom Beutel in seinen Händen zur Monstranz hoch	Musik	Stetig	Halbnahe
1 9	00:02:0 4 - 00:02:0 4	Bekleidung von Tomás	In einer Art Zelt im Dschungel	Tomás steckt den Beutel wieder in die Tasche zurück	Musik	Stetig	Detail
2 0	00:02:0 5 - 00:02:0 6	Tomás und zwei weitere Menschen	In einer Art Zelt im Dschungel	Alle blicken die Monstranz an	Musik	Stetig	Totale von hinter dem Geschehen
2	00:02:0	Tomás	In einer Art	Tomás blickt	Musik +	Stetig	Halbnahe

1	7 - 00:02:1 1		Zelt im Dschungel	die Monstranz an und spricht. Er bekreuzigt sich.	„Lasst es uns beenden.“		
2 2	00:02:1 1 - 00:02:1 4	Schwarz			Musik	Blende zur nächsten Einstellung	
2 3	00:02:1 4 - 00:02:1 8	Titel „The Fountain“			Musik	Aufblende + Zoom in + Abblende zu Schwarz	Detail

Diese Szene zu Beginn des Films stellt bereits einen, für Bordwell unkonventionellen, flashforward dar. Sie ist später im Film in der chronologisch richtigen Reihenfolge wieder zu sehen und erst dann lässt sich die Bedeutung dieser Handlungen erschließen. Beim ersten Betrachten dieser Szene zu Beginn des Films ist dies ohne den folgenden Kontext der Geschichte noch nicht möglich.

Doch innerhalb dieses szenischen flashforwards existiert ein flashback in Form einer Erinnerung der Hauptfigur. Die Königin überreicht Tomás den Ring, den er nun in dieser Szene bei sich trägt. Dieser flashback wird durch eine langsame Blende und die sich verändernde Tonebene gekennzeichnet. Das Eintauchen in die Erinnerung wird mit einem Rauschen, das Austreten mit dem Hall von Tomás' Schritten im Schloss der Königin gekennzeichnet. Dieser flashback ist also durch die Erinnerung von Tomás motiviert, durch die Bild- und Tonebene gekennzeichnet und daher ein Mittel des klassischen Erzählkinos. Das Bemerkenswerte an diesem flashback ist jedoch, dass er zur gleichen Zeit einen flashforward darstellt. Es handelt sich nämlich um einen Ausschnitt einer Szene, der den Rezipienten erst zu einem späteren Zeitpunkt zur Gänze präsentiert werden wird.

Die klassische Chronologie wird demnach bereits zu Beginn des Films aufgehoben und Sprünge in der Zeit und im Raum nicht deutlich gekennzeichnet. Erst im Laufe

des Films und durch die Darstellung der weiteren Zeitebenen vermittelt die Narration, dass es sich womöglich um einen flashback gehandelt haben könnte. Dies geschieht allerdings auf sehr subtile Weise, denn auf Inserts, wie zum Beispiel „3 Wochen zuvor“, wird hierbei verzichtet.

In „The Fountain“ existieren drei verschiedene deadlines, die eigentlich wörtlich genommen werden könnten.

In der Handlungsebene von Tom, die den Großteil der von der Narration gezeigten Handlung darstellt, ist Izzi durch ihre Krankheit dem Tod geweiht. Tom versucht den Wettlauf mit der Zeit zu gewinnen und noch rechtzeitig ein Mittel gegen ihren Tumor zu entwickeln. Eine genaue Definition der deadline wird allerdings nicht geliefert, denn es wird beispielsweise auf Sätze wie „Du hast nur noch 3 Wochen zu leben.“ verzichtet. Außerdem lässt sich der genaue Todeszeitpunkt einer an Krebs erkrankten Person nicht feststellen.

Als es Izzi immer schlechter geht, spitzt sich die Lage zu und der Druck ein neues Medikament zu entwickeln steigt. Als es so weit ist und die Wissenschaftler eine Lösung gefunden zu haben scheinen, ist es jedoch bereits zu spät und Izzi ist gestorben. Durch die narrative Präsentation der zwei Erkenntnisse (Die Nachricht des gefundene Heilmittels zuerst und anschließend Izzis Tod) unmittelbar hintereinander, steigt die Spannung. Dies stellt, nach Bordwell, das Merkmal einer klassischen Erzählung dar.

In der Zeitebene des Tomás ist es ähnlich. Hierbei stellt die Bedrohung Spaniens durch den Großinquisitor die Gefahr dar. Wann genau dieser das Land an sich reißen wird, ist allerdings nicht abzusehen. Die deadline ist in dieser Zeitebene nicht so deutlich erkennbar, wie in der zuvor genannten. Die Truppen des Großinquisitor werden zum Beispiel bei ihrer Übernahme des Landes nicht gezeigt, ebenso wird auch kein bestimmtes Datum genannt oder ein cross-cutting zwischen Tomás und dem Großinquisitor eingesetzt. Die Narration vermittelt lediglich, dass es „bald so weit sein“ wird. Die Spannung wird in dieser Ebene durch das immer wieder eintretende Scheitern von Tomás Bemühungen, den Baum des Lebens zu finden, erzeugt. Auch hier werden die Hoffnung auf ein gutes Ende (Tomás trinkt vom Baum des Lebens) und das schlussendliche Scheitern an der Aufgabe (Tomás geht in die Flora der Umgebung über) unmittelbar hintereinander gezeigt.

In der dritten Zeitebene des Raumschiffs ist die klassische deadline kaum ersichtlich. T prüft immer wieder den Zustand des Baumes mit dem Berühren seiner haarähnlichen Elemente. Diese werden von mal zu mal schwächer und verdeutlichen das langsame Sterben des Baumes. Das zu erreichende Ziel scheint hingegen immer näher zu kommen. Dies wird vermittelt, wenn T beispielsweise spricht: „Wir sind fast da.“ Eine deutliche Spannung wird durch diese Erzählweise allerdings nicht erzeugt und der plötzliche Tod des Baumes hat nichts mit dem Einhalten einer deadline zu tun. Ein cross-cutting kommt beispielsweise nicht zum Einsatz.

Innerhalb der Szenen wird die Kausalität die meiste Zeit durch ein match-on-cutting bewahrt. Dadurch entsteht der Eindruck einer zeitlichen Kontinuität ohne Sprünge oder Lücken. Anhand der oben genannten Szene zu Filmbeginn lässt sich dies gut erkennen. Der Wechsel der Kameraeinstellungen von halbnah zu nah und in die Totale hat keinen negativen Einfluss auf die Kausalität der Szene, da es den Anschein hat, als vollzöge Tomás ein und dieselbe Bewegung durch alle drei Einstellungsgrößen hindurch. Die Kamera ist lediglich die Vermittlerin seiner kontinuierlich verlaufenden Bewegungen an die Rezipienten.

Innerhalb der Szenen wird auf einen klassischen Umgang mit der Zeit gesetzt. Die Handlungen verlaufen kontinuierlich und es gibt keine unmotivierten Sprünge. Die zeitliche Präsentation der jeweiligen Szenen zueinander ist aber unkonventionell gestaltet und verfügt über Merkmale der Bordwellschen „art-cinema narration“. Es werden Sprünge in der Zeit vorgenommen, die wenig Orientierung für die Zuschauer schaffen.

Auch hier legt sich der Film nicht auf eine Darstellungsweise fest, sondern macht von beiden Formen Gebrauch.

#### 4.4.7. Beenden des Films:

Vorerst ist ein definitiver Schluss der kausalen Kette von Ursache und Wirkung in allen Ebenen der Handlung gegeben. Tom verliert den Kampf um Izzis Leben und T erreicht sein Ziel nicht rechtzeitig. Tomás erreicht sein Ziel und findet den Baum des Lebens, hat sich das ewige Leben jedoch etwas anders vorgestellt. Das vereinte romantische Pärchen der meisten Hollywoodfilme ist hiermit also nicht gegeben, ein definitiver Abschluss der Handlungsstränge allerdings schon.

Die Geschichte ist zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht zu Ende, sondern geht äußerst spekulativ weiter.

Das definitive Ende des Films „The Fountain“ stellt die Zusammenführung von allen drei Handlungsebenen dar. Die Figuren der jeweiligen Ebenen überqueren die Grenzen ihrer Welt und handeln in den übrigen Ebenen weiter. Izzi beispielsweise erscheint in derselben Szene wie die Königin, als sie T in seinem Raumschiff bittet „es“ zu Ende zu bringen. Ein weiteres Beispiel wäre Ts Erscheinung in der Welt von Tomás, der den Ring der Königin an sich nimmt. Oder der shot/reverse-shot in Toms Büro bei Minute 01:17:24, bei dem Izzi im Hintergrund und in voller Schärfe, im Vordergrund jedoch T in Toms Gewändern sitzt und unscharf dargestellt ist.

Dies verdeutlicht die kausalen Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Handlungsebenen und ihr gegenseitiges Beeinflussen. Es ergibt sich ein Parallelismus des gleichzeitigen Geschehens der drei Handlungsebenen. Die unterschiedlichen Ebenen der Zeit scheinen zu einer einzigen zu verschmelzen.

Das Ziel, dem die Protagonisten hinterher gehetzt sind, hat sich als falsches Ziel herausgestellt. Es ging ihnen zuerst darum, das ewige Leben zu finden und den Tod zu überwinden. Dies hat ihrer Meinung nach nicht funktioniert und sie verzweifeln daran. Das wahre Ziel jedoch ist noch immer das ewige Leben zu finden, allerdings auf eine andere Art und Weise, als sie es sich erhofft hatten. Mit der Akzeptanz des Todes ihrer Geliebten und dem Einwilligen in den eigenen Tod ergibt sich eine neue Zusammenkunft mit dem verloren geglaubten Partner. Nur durch den Tod können sie das ewige Leben finden. Dies ist die Botschaft des Films, die in den letzten Minuten von der Narration vermittelt wird.

Die Welt von T weist wenig Handlungen auf, die durch die aristotelische Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit aus den Handlungen zuvor entstanden sind. Über das Warum der Handlungen und deren Bedeutungen wird man als Zuschauer nicht aufgeklärt.

Nachdem Ts Baum gestorben ist und er durch die Figur der Izzi, bzw. der Königin, die rettende Erkenntnis erlangt hat, tritt er aus seinem Raumschiff heraus und gleitet in Tomás' Ebene hinüber. Dort findet er dessen Ring und steckt ihn an seinen Finger. Danach beginnt ein Prozess der Erleuchtung und T scheint mit dem Baum zu verschmelzen, der danach in neuem Leben erstrahlt.

Diese Handlungsebene weist einen starken symbolischen Gehalt auf. Die Vorgänge des Schlusses gehen nicht folgerichtig aus dem zuvor Gesehenem heraus und es könnten genau so gut eine Menge anderer Lösungen für diesen Handlungsstrang existieren.

Erst im Nachhinein, wenn der Film vorbei ist, oder nach mehrmaligem Sehen lassen sich alle drei Enden der einzelnen Ebenen zu einem Ganzen verbinden. Erst dann erschließt sich vielleicht die Bedeutung von Ts Welt.

Nachdem Izzi gestorben ist, arbeitet Tom noch verbissener daran, den Tod zu besiegen und ein Mittel gegen ihn zu entdecken. Er möchte nicht einsehen, dass der Tod etwas Natürliches ist, sondern betrachtet ihn als eine Krankheit wie jede andere auch. Die schlussendliche Einsicht erlangt Tom allerdings nicht durch Handlungen in seiner Zeitebene, sondern durch die Geschehnisse in den zwei anderen. Erst nachdem T den Satz „Ich sterbe.“ und Izzis Stimme „Gemeinsam leben wir für immer.“ ausgesprochen haben, kann auch Tom den Tod als ewiges Leben erkennen und Izzi ins Licht folgen.

Die Szene vom Beginn des Films wiederholt sich: Tom läuft seiner Frau, die aus seinem Büro und der Tür des Krankenhauses geht, nach. Die darauffolgende Einstellung zeigt Tom, wie er noch immer Izzi hinterher läuft. Allerdings befinden sie sich nun auf der Farm einer Freundin, in deren Nähe Izzi begraben ist. Dieser Schnitt zu einem anderen Ort, bei dem jedoch noch dieselbe Handlung vollzogen wird, entspricht nicht der aristotelischen Vorstellung von Wahrscheinlichkeit und ist symbolisch zu verstehen. Die nächste Szene in dieser Handlungsebene zeigt Izzi, wie sie Tom die Frucht eines Baumes überreicht. Er pflanzt diesen neuen Baum auf Izzis Grab und verabschiedet sich von ihr. Er scheint nun seinen Frieden gefunden zu haben.

Das Wiedererscheinen der toten Izzi in dieser Ebene ist ebenso unwahrscheinlich wie der plötzliche Ortswechsel zu der Farm. In seiner Gesamtheit allerdings ergibt dieser Schluss durchaus Sinn und Zufälle sind hier nicht gegeben. Der Begriff der Wahrscheinlichkeit wird hier zwar gedehnt, die Vorgänge gehen aber folgerichtig auseinander, wenn man diese Geschehnisse mit denen der anderen Zeitebenen als kausal verbunden betrachtet und man der Symbolik genügend Platz einräumt.

Tomás findet in seiner Welt einen definitiven Schluss, der ohne Zufälle von statten geht. Als er sich jedoch im Tempel gegenüber dem Maya-Krieger befindet und dieser ihn mit seinem brennenden Schwert erschlagen will, verwandelt er sich plötzlich in T. Er schwebt im Lotus-Sitz über dem Boden und der Krieger schreckt ehrfürchtig zurück.

Diese plötzliche Verwandlung ist überraschend, passiert aber nicht zufällig. Da sich die drei Zeitebenen miteinander verbinden, beeinflussen sie sich gegenseitig und Figuren handeln in anderen Ebenen weiter.

Zufälle sind in diesen drei Schlüssen des Films also nicht gegeben, allerdings überlässt die Narration einen großen Spielraum zur Interpretation. Wenn die drei verschiedenen Ebenen jedoch als miteinander in Beziehung stehend betrachtet werden, vollziehen sich die Geschehnisse mit Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit und nichts passiert ohne Grund.

Nach dem Nicht-Erreichen der Ziele geht es nur noch darum, wie die Protagonisten mit ihren Schicksalen umgehen. Da es nach dem Tod von Izzi, bzw. dem Baum, keine deadline mehr gibt, werden auch die Erwartungen der Zuschauer niedrig gehalten. Der Film findet seine Vollendung, jedoch ohne die Voraussetzungen der Zuschauer.

Das Ende von „The Fountain“ ist ein definitives. T erkennt seine eigene Sterblichkeit, löst sich auf und verhilft somit dem Baum zu neuem Leben. Tomás findet den Baum des Lebens, trinkt davon und wird zu neuem Leben. Tom akzeptiert den Tod seiner Ehefrau und kann sich im Frieden von ihr verabschieden.

Alle drei Enden schließen die kausale Kette der Ereignisse. Dies tun sie jedoch auf einem unkonventionellen Weg, der die kausale Verbindung der drei Handlungsebenen und die symbolische Bedeutung von Geschehnissen mit einbezieht.

#### 4.4.8. Kausalität:

Kausalität ist in den Zeitebenen von Tom und Tomás durchaus gegeben. Dinge passieren mit Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit und die Figuren sind in ihren

Handlungen psychologisch motiviert, sie treiben die Handlung voran. Die Illusion einer in sich geschlossene Welt entsteht.

Flashbacks werden durch Erinnerungen gerechtfertigt.

Als Tom im Schlafzimmer vor dem Ehebett steht und die schlafende Izzi betrachtet, erinnert er sich an vergangene Zeiten. Die subjektive Kamera, die Toms Blickwinkel wiedergibt, zeigt Izzi in einem roten Kleid und mit offenen langen Haar, als sie lachend durch das Zimmer läuft. Die Zeitlupe dieser Einstellung und die extradiegetische Tonebene, die von dem Bild getrennt ist, verdeutlichen den Zeitsprung in die Vergangenheit.

Eine andere Szene aus Ts Zeitebene zeugt aber von weniger Kausalität. Nach einer Szene im Izzis Krankenhauszimmer wird auf die Handlung im Raumschiff von T geschnitten. Er sitzt an Izzis Bett, das zwischen dem Gestrüpp des Raumschiffs steht und hell erleuchtet ist. Nach ein paar Sekunden in dieser Position steht T auf und geht zu seinem Baum hinüber. Währenddessen wird die helle Beleuchtung des Bettes beendet. Schließlich löst es sich auf und verschwindet gänzlich im Nichts. Dieses Ereignis passiert ohne Wahrscheinlichkeit und muss symbolisch gedeutet werden. Dazu erscheint das Verschwinden des Bettes, vor allem durch die Art der Beleuchtung, wie eine dem Theater ähnliche Szene und wirkt somit autoreflexiv.

Da auch Tom zuvor an Izzis Bett gesessen ist, lässt sich eine parallele Handlungsweise in den beiden Zeitebenen erkennen. Dies verstärkt den Eindruck der Zeitebene Ts, als Ausdruck des psychischen Innenlebens von Tom und ist daher nicht in sich geschlossen, sondern steht in Verbindung mit Tom und seinen Handlungen.

Kausalität entsteht in dieser Szene also nur, wenn man die vorhergehende Szene in Izzis Krankenhauszimmer als mit dieser Szene verbunden betrachtet.

Von Handlungsebene zu Handlungsebene ist die Kausalität also unterschiedlich stark ausgeprägt. Der Großteil der Geschehnisse hält sich allerdings an eine kausale Kette von Ursache und Wirkung.

#### 4.4.9. Kontinuität:

Kontinuität ist innerhalb der Szenen von „The Fountain“ gegeben. Die Kamera und der Schnitt machen sich „unsichtbar“ und selbstreflexive Sprünge oder Bewegungen

der Kamera innerhalb von Szenen werden vermieden. Die „Continuity“ wird eingehalten und Handlungen der Figuren, die durch mehrere Kameraeinstellungen aufgenommen wurden, nicht durch Zeit- und Ortssprünge unterbrochen. Der konventionelle Erzählstil wird hier also eingehalten.

Lediglich die einzelnen Szenen springen, ohne gekennzeichnet zu werden, in den verschiedenen Orts- und Zeitebenen umher und schaffen so eine episodische Erzählweise. Innerhalb der Szenen allerdings bleibt die Kontinuität bewahrt.

Dies verschafft den Rezipienten die Möglichkeit einer Einfühlung in die Geschehen innerhalb der einzelnen Szenen. Die Szenen zueinander werden aber mit einer gewissen Distanz betrachtet.

#### 4.4.10. Allwissenheit und Kommunikationsbereitschaft:

Die Allwissenheit der Narration in „The Fountain“ ist sehr hoch. Die Kamera, als ihre Verkörperung, zeigt den Rezipienten, was sie möchte und springt zwischen den verschiedenen Ebenen der Zeit und des Ortes umher. Sie muss sich nicht an Naturgesetze halten und liefert den Zusehern als ideale Beobachterin die Geschehnisse mit den besten Sehbedingungen. Dies entspricht den Merkmalen einer klassischen Erzählung.

Dennoch gibt sie ihr Wissen erst nach und nach preis und „spielt“ mit den Zusehern und ihren Erwartungen.

Dies kann anhand einer Szene in Toms OP verdeutlicht werden: Tom und seine Kollegen operieren Donawan, von dem in dem Film schon öfters die Rede war. Die Narration hat aber noch nie gezeigt, um wen es sich dabei handelt. Die Kamera filmt die Situation aus der Vogelperspektive und schwebt langsam von oben auf die Figuren herab. Auf dem Filmbild sind die Wissenschaftler zu sehen, die rund um den Operationstisch und Donawan stehen. Er wird über mehrere Sekunden von einer großen Op-Lampe verdeckt und dadurch unkenntlich gemacht. Während sich die Kamera dem operierten Objekt immer weiter nähert, wird die Lampe nach Toms Bitte plötzlich auf die Seite geschoben um Donawan besser beleuchten zu können. Nach langem Geheimhalten um die Identität von Donawan ist er nun von der Narration für die Zuschauer „enthüllt“ und als Versuchs-Affe der Wissenschaftler erkennbar gemacht worden.

Dies geschieht auch mit Izzis Krankheit. Über einen langen Zeitraum wird den Zusehern nicht klar vermittelt, dass sie einen Tumor hat. Dass irgendetwas mit ihrem Körper nicht stimmt, wird bald bewusst, die explizite Erwähnung eines „Tumors“ in IZZI wird aber erst nach einer dreiviertel Stunde vom behandelnden Arzt gemacht. Bis dahin werden den Zuschauern nur narrative „Häppchen“ geliefert, mit denen sie sich ein vages Bild von IZZI und ihrer Krankheit machen müssen.

Generell verrät die Narration wenig über die Protagonisten und ihre Vorgeschichten bleiben in allen drei Handlungsebenen im Dunkeln. Die Zuseher wissen nicht, wer Tom und IZZI Freunde oder Familien sind, in welcher Stadt sich die Geschichte abspielt oder in welchem Jahr sie sich genau befinden. In der Zeitebene von Tomás ist es dasselbe und es wird nur so viel verraten, was für das Verständnis der Handlung am nötigsten ist. Ts Zeitebene verrät am wenigsten und lässt den Spekulationen freien Lauf.

Diese geringe Kommunikationsbereitschaft könnte darauf hinweisen, dass es jedem Menschen, in jeder Stadt, zu jeder Zeit, so wie den Protagonisten gehen könnte. Vielleicht soll damit verdeutlicht werden, dass es sich um ein globales und zeitloses Phänomen handelt, wenn es um die Akzeptanz des Todes geht.

Gleichzeitig bekommen die Zuschauer die Geschehnisse in der bestmöglichen Weise zu sehen und zu hören. Die Kamera platziert sich meistens an den Orten, an denen die Geschichte am besten mitverfolgt werden kann. Dies zeugt von einer hohen Bereitschaft zur Kommunikation und Vermittlung von Wissen.

Wenn ein Element für die Handlung von großer Bedeutung ist, wird eingehend darauf hingewiesen. Auf Toms Ehering beispielsweise, den er von seinem Finger nimmt, um ihn für den Rest des Films nicht mehr wieder zu finden, wird mit einer Großaufnahme besonders hingewiesen. Der Ring wird in allen drei Ebenen immer wieder oft in Großaufnahme gezeigt und somit seine Bedeutung unterstrichen.

Ein Wissensvorsprung der Zuseher, der Orientierung verschafft und Spannung erzeugt, ist durch die Narration aber nicht gegeben. Es ist bei „The Fountain“ eher das Gegenteil der Fall und die Zuschauer werden in die Irre geführt.

Die Narration spielt mit den Erwartungen der Zuschauer, wenn sie falsche Fährten legt. Dies sind Hinweise auf der visuellen und auditiven Ebene, die die Zuschauer

Prognosen über die künftige Handlung erstellen lassen, die dann aber nicht eintreffen. Dieses Spiel ist sehr selbstreflexiv und wird am folgenden Beispiel genauer erklärt.

#### 4.4.11. Autoreflexivität:

In „The Fountain“ ist die Autoreflexivität der Narration von Szene zu Szene unterschiedlich stark ausgeprägt. (Da die Narration in drei unterschiedliche Ebenen aufgeteilt ist, treten im Laufe des Films mehr und weniger stark selbstbezogene Momente auf.)

- Autoreflexivität durch Adressierung der Zuschauer:

Zu Beginn des Films wird ein Text eingeblendet. Er wird von einer Frauenhand auf Papier geschrieben und die weibliche Stimme, wie sich später herausstellt die von Izzi/der Königin, liest sie aus dem Off laut vor:

„Therefore, the Lord God banished Adam and Eve from the Garden of Eden and placed a flaming sword to protect the tree of life.“ Genesis 3:24.

Dieser Text wird von der Narration direkt an den Zuschauer gerichtet und verweist somit auf die Existenz eines Publikums und den Film als Erzählung. Das Schreiben in und das Vorlesen aus einem Buch zu Beginn verdeutlicht noch einmal, dass es sich bei diesem Film um eine konstruierte Geschichte handelt.

- Autoreflexivität durch die Kamera und Montage:

In der Zeitebene von Tom und Izzi bemüht sich die Narration um eine „unsichtbare“ Kamera, die meistens statisch ist und somit ihre Existenz verbergen möchte. Allerdings verweisen lange Kamerafahrten auf die Narration als erzählende Instanz, die die Zuschauer durch die Geschichte „führt“. Die Schnitte zwischen den Einstellungen vollziehen sich jedoch ohne Sprünge und die Erzählweise ist fließend. Anhand der folgenden Beispielszene, die in Toms und Izzis Wohnung spielt, kann die Autoreflexivität der Narration und ihr Spiel mit den Rezipienten untersucht werden.

	Minuten	Persone n	Wo?	Was?	Ton	Kamera	Einstellungen
1	00:19:26	Schwarz			Dschungelgeräusche	Blende zur	

	- 00:19:28					nächsten Einstellung	
2	00:19:28 - 00:19:42	Titel „The Fountain “	Maya Pyramide im Dschungel – Wohnung von Izzie und Tom	Maya- Pyramide im Dschungel + gelber Vogel fliegt durch das Bild + Tür öffnet sich und erhellte das Bild + Rahmen des Bildes kommt ins Bild + Tom tritt vor das Bild und ruft nach Izzie + Er entdeckt den gelben Vogel.	Dschungelgeräusch + Türöffnen und –schließen + Tom: „Izzie?“	Aufblende + langer Zoom out	Detail - Halbnahe
3	00:19:42 - 00:19:44	Gelber Vogel	Auf dem Tisch im Eingangsbereich der Wohnung	Der Vogel sitzt auf dem Tisch und steigt auf Toms Finger		Stetig	Detail
4	00:19:44 - 00:20:10	Tom	Außerhalb von Izzies und Toms Wohnung –	Tom setzt den Vogel in seinen Käfig und sucht	„Izzie?“ + drohende Musik beginnt leise + „Tommy?“	Langer Zoom in durch das Fenster in die	Totale - Halbnahe

			Innerhalb der Wohnung	nach IZZI. Er ruft sechs mal nach ihr. IZZI antwortet schließlich.		Wohnung	
5	00:20:1 1 - 00:20:1 2	Fenster	IZZIs und Toms Wohnung	Das Fenster ist offen	Musik	Zoom in	Totale Halbnahe -
6	00:20:1 2 - 00:20:1 3	Tom	IZZIs und Toms Wohnung	Tom läuft zum offenen Fenster	Musik steigert sich	Stetig	Totale
7	00:20:1 4 - 00:20:1 4	Tom	IZZIs und Toms Wohnung	Tom beugt sich aus dem Fenster	Musik steigert sich	Stetig	Amerikanische
8	00:20:1 5 - 00:20:1 5	IZZI	Auf Dach vor der Wohnung	IZZI bewirft Tom mit einem Schneeball	Musik steigert sich	Stetig	Amerikanische
9	00:20:1 5 - 00:20:1 6	Tom	IZZIs und Toms Wohnung	Tom beugt sich aus dem Fenster und wird vom Schneeball getroffen	Musik wird abrupt beendet	Stetig	Amerikanische

1 0	00:20:1 6 - 00:02:1 8	Izzi	Auf Dach vor der Wohnung	Izzi lacht über Tom	Izzis Lachen	Stetig	Amerikanisch e
--------	-----------------------------------	------	--------------------------------	------------------------	--------------	--------	-------------------

Dies ist ein ideales Beispiel, um die Macht der Kamera und Montage zu demonstrieren.

Durch die Geräuschebene der Tiere, während das Bild noch schwarz ist, wird von vornherein mit einer bestimmten Erwartung in die Szene hineingegangen. Die Ansprüche des Publikums, mit einem Dschungel-Szenario konfrontiert zu werden, steigen. Schließlich bekommen die Zuseher wirklich eine, von Wald umgebene, Maya-Pyramide, zu sehen. Die Kamera entfernt sich von der Pyramide und veröffentlicht immer mehr von der näheren Umgebung. Die Tiergeräusche werden immer lauter. Als der gelbe Vogel vor der Linse vorbeifliegt, stuft man ihn zuerst als zum Dschungel gehörig ein. Erst als sich die Kamera noch weiter entfernt und das Knarren der Tür zu hören ist, stimmt irgendetwas nicht. Die geöffnete Tür erhellt das Bild für kurze Zeit und bringt seine Zweidimensionalität zum Vorschein. Während dessen verstummt das Vogelgezwitscher. Danach zeigt die, mittlerweile noch weiter entfernte, Kamera den Rahmen des Bildes an der Wand. Als schließlich Tom und nicht Tomás in das Zentrum des Filmbildes rückt und nach Izzi ruft, beendet die Narration ihr Spiel mit den Erwartungen der Zuschauer. Um zu erklären, was es mit dem gelben Vogel auf sich hat, wird er von Tom bemerkt und in seinen Käfig zurückgesetzt. Der Vogel ist also das Haustier des Paares und aus seinem Käfig ausgebüchst.

Nach dieser ersten Irreführung startet die Kamera eine lange Fahrt durch ein offenes Fenster ins Innere der Wohnung und beobachtet Tom bei seiner Suche nach Izzi. Die Kameraaufnahme durch das geöffnete Fenster mit seinen seitlich sichtbaren Vorhängen macht einen Verweis auf das Schauspiel der folgenden Vorgänge. Das Geschehen wird wie auf einer Theaterbühne von dem Fenster und seinem Vorhang gerahmt. Die Narration verweist auch durch die gleitende Kamera, die sich unbemerkt in die Wohnung hineinschleicht, auf ihren Zeige-Charakter. Toms Suche

nach Izzi ist also eine Darbietung, die den Rezipienten von der erzählenden Instanz geliefert wird und auf sich selbst als Schauspiel verweist.

Am Schluss dieser Szene wird der Rezipient noch einmal auf eine falsche Fährte gelockt. Als Tom seine Frau nach mehrmaligen Rufen in der Wohnung nicht findet, wird er immer nervöser. Seine innere Verfassung wird durch die extradiegetische Musik verstärkt und Spannung kommt auf. Eine unangenehme Stimmung entsteht durch Toms erschrockenes Gesicht, als Izzi von außerhalb der Wohnung nach ihm ruft und durch die Unheil verheißende Tonebene. Als Tom zum offenen Fenster läuft, nehmen er und mit ihm auch die Zuseher das Schlimmste an. Diese Erwartungen werden jedoch jäh beendet, als Tom von Izzi mit einem Schneeball abgeschossen wird und sie sich herzlich darüber amüsiert. Mit Izzi macht sich auch die Narration über Tom und die Rezipienten lustig.

Anhand dieser Szene ist das Spiel der Narration mit den Konventionen des klassischen Erzählstils gut erkennbar. Wenn Musik, die mit Spannung aufgeladen ist, im klassischen Hollywoodkino zu hören ist, geschieht meistens etwas Schlimmes. Die Tonebene und die Bildebene stimmen meistens überein und die Zuseher hören, was sie sehen und umgekehrt. Diese Filmszene macht es jedoch anders und hebt somit diese Konventionen hervor. Dieses Verwirrspiel funktioniert allerdings nur weil die Zuseher aktiv an der Bedeutungskonstruktion beteiligt sind. Durch die Bildung von Erwartungen durch bestimmte Zeichen können diese auch wieder enttäuscht und aufgedeckt werden.

Viele andere Szenen in „The Fountain“ sind aber ebenso nach dem klassischen Muster gestaltet und verweisen nicht auf die Narration als erzählende Instanz.

- Autoreflexivität durch Zeit:

Die Chronologie der Geschichte wird nicht eingehalten und die Narration als Konstrukt sichtbar gemacht. Wie ein Puzzle muss die Geschichte von den Rezipienten zusammengefügt werden. Dies verursacht Sprünge und Lücken und macht auf die Konstruktion der Geschichte aufmerksam.

- Autoreflexivität durch die mise-en-scene:

Die filmische Gestaltungs- und Darstellungsmittel werden in „The Fountain“ manchmal ausgestellt. In allen drei Zeitebenen kommt eine sternähnliche

Beleuchtung vor. Ob es sich dabei um die Anordnung der Kerzen im Saal der spanischen Königin handelt, die Welt durch die T mit seinem Raumschiff fliegt oder um die Lichterkette auf Tom und Izzis Dach handelt. Immer wieder kommen sternähnliche Konstellationen vor und verweisen auf die Inszenierung an sich.

Was die Beleuchtung und Bekleidung der Figuren angeht, so ist durch den gesamten Film erkennbar, dass Izzzi, bzw. die Königin in helle und Tom, bzw. Tomás in dunkle Gewänder gehüllt sind. Ebenso wird die Beleuchtung bei Izzzi/der Königin heller eingesetzt und der Protagonist meist in Dunkelheit gehüllt.



Wie im oberen Bild klar zu erkennen ist, verdeutlicht diese Art der Beleuchtung die Unterschiede und gegensätzlichen Gesinnungen der beiden Liebenden.

Weiters finden sich immer wieder baumähnliche Elemente in den Gewändern oder Einrichtungsgegenständen rund um Izzzi oder die Königin.

- Autoreflexivität durch den Szenenaufbau:

Da nicht alle Szenen einen klassischen Aufbau besitzen, wird durch dessen Vermeidung die Konvention eines solchen ausgestellt. Dies kann zu offenen Fragen bei den Zusehern führen.

In einer bereits oben analysierten Szene, als Izzzi Tom von ihrem Buch erzählt, wird auf den Film als Geschichte verwiesen. Indem sie Tom ihr Buch mit dem Satz „Es beginnt da [bei den Mayas]. Und endet da [bei Xibalba].“ erklärt, bringt Izzzi den Aufbau ihres Buches und den des gesamten Filmes in Verbindung. Auch der Film beginnt mit Szenen im spanischen Dschungel und endet mit einer Aufnahme des Himmels und eines hell erleuchteten Sterns.

- Autoreflexivität durch den Ton:

Durch Dissonanzen zwischen Bild und Ton, etwa Toms Gang auf der lauten Straße ohne Ton, werden ebenfalls die Zuseher aus der Geschichte herausgerissen und reflektieren die Gemachtheit des Films.

Autoreflexivität spielt bei „The Fountain“ also eine große Rolle. Dies macht den Film, laut Bordwell, zu einem unkonventionell erzählten. Der Selbstbezug der Erzählung herrscht aber nicht in jeder Szene vor, sondern lässt ebenso Raum für konventionelle Abschnitte.

4.4.12. Rezipienten:

Die Aktivität der Zuschauer während der Rezeption von „The Fountain“ ist sehr hoch. Die Narration spielt mit den Konventionen der klassischen Film-Erzählung und baut dabei auf das Wissen der Zuschauer. Da das Publikum um diese Konventionen Bescheid weiß, erkennt es deren Nicht-Einhaltungen und Verstöße.

Die Hypothesenbildung der Zuschauer ist bei „The Fountain“ in vollem Gange. Räume werden durch gleichbleibende Kameraeinstellungen gebildet und somit Orientierung geschaffen.

Ebenso werden durch die vorhandenen deadlines Erwartungen und Hypothesen von Zuschauern gebildet, wie sich die Handlung weiter entwickeln könnte. Besonders in der Zeitebene von Tom wird durch die klassische Erzählweise die Erwartung der Rezipienten dahingehend gelenkt, dass er seine Frau mithilfe der Medizin retten wird. Auch die Handlungsebene von Tomás bietet verschiedene zielorientierte Hypothesen und Erwartungen an. Die Zeitebene von T hingegen bleibt durch ihre eingeschränkte Kommunikationsbereitschaft eher symbolisch zu verstehen und bietet viel Raum für Interpretationen. Hier können lediglich vage Vermutungen angestellt, aber keine konkreten Erwartungen gebildet werden. Da die kausale Handlungskette in dieser Ebene auf den ersten Blick nicht gegeben ist, fällt es schwer genaue Hypothesen zu bilden.

Die Handlung kann am ehesten in der Zeitebene von Tom als Realität wahrgenommen werden. Hier haben es die Zuseher größtenteils mit einer konventionellen Erzählform und somit mit einer Unterschlagung der Gemachtheit des Films zu tun. Die unsichtbare Kamera und Montage verleiten die Zuseher dazu, die

Welt von Tom und Izzi als bereits vor der filmischen Aufzeichnung als existent zu akzeptieren. Die symbolische Zeitebene von T allerdings reißt die Zuseher aus dem gewohnten Erzählfluss heraus und wirft viele Fragen über die Gründe für Ts Handlungen auf.

Durch die drei verschiedenen Zeitebenen werden die Zuschauer mobilisiert Verbindungselemente zwischen ihnen zu finden und sie in einen kausalen Zusammenhang zu bringen. Dies ist die Aufgabe der Rezipienten und passiert durch ständiges Folgern und Schlüsse ziehen. Die Parallelität der drei Handlungsstränge und deren Bedeutungen kann erst nach und nach im Laufe des Films und beim mehrmaligen Sehen erkannt werden. Die Geschichte muss also vom Rezipienten unter anderem aufgrund der episodischen Erzählweise erst selbstständig konstruiert werden.

Die Schauspieler von Tom/Tomás/T und Izzi/der Königin sind zwar bekannte Stars der Filmbranche, spielen jedoch immer wieder unterschiedlichen Rollentypen. Dadurch lassen sich keine fixen Erwartungen dem Film gegenüber bilden. Da jedoch ein Mann und eine Frau die Hauptrollen in dieser Geschichte spielen, kann man von einer Liebesgeschichte als Teil der Handlung ausgehen.

Die ersten Minuten des Filmes, mit Szenen aus dem Dschungel Neuspaniens und den zuvor handschriftlich verfassten biblischen Zeilen, deuten auf einen Film, der zur Zeit des Mittelalters spielt. Mehrere Szenen zu Beginn des Films mit der Figur des Tomás als Protagonist stellen die Zuschauer auf eine abenteuerliche Handlung im Dschungel ein.

Dieser Erwartung wird jedoch ein klares Ende bereitet, als in der siebten Filmminute zu T und seinem Raumschiff geschnitten wird. Kurz bevor Tomás von einem Maya-Krieger erstochen wird, wacht T aus einem traumähnlichen Zustand auf. Die Narration teilt den Zuschauern mit, dass es sich bei den Szenen im Dschungel lediglich um einen Traum von T gehandelt haben könnte. Nach einigen Szenen in Ts Raumschiff werden viele Fragen aufgeworfen und große Verwirrung bei den Zuschauern gestiftet, da Handlungen vollzogen und Sätze gesprochen werden, die erst im Laufe des Films ihre Bedeutung erlangen können. Danach vollzieht sich ein unkonventioneller Übergang zur Handlungsebene von Tom, in der Tom in der Gestalt

von T mit Izzi streitet. Erst nach und nach verwandelt sich T gänzlich in Tom und die Handlung kann in der dritten Zeitebene weiter vollzogen werden.

Dieser zwischen drei Handlungsebenen umher springende Filmbeginn wirft bestehende Erwartungen über Bord und lässt keine konkreten Annahmen über den fortlaufenden Film entstehen. Wenn die Rezipienten sich auf die ersten Filmminuten im Dschungel eingestellt haben, werden sie wieder aus dieser Welt herausgerissen und in eine andere hineingeschleudert. Diese neue Welt wirft jedoch mehr zusätzliche Fragen auf, als sie beantwortet und geht schlussendlich in die dritte Handlungsebene über.

Erst nach und nach vermittelt die Narration die Verbindungen und Bedeutungen der unterschiedlichen Zeitebenen. Falls ein „primacy effect“ innerhalb der ersten sieben Minuten eingetreten sein sollte, würde dieser immer wieder durch den Wechsel zu den anderen Zeitebenen umgestoßen werden. Zu guter letzt bleibt vom Filmbeginn nur Unklarheit zurück.

Dies sind Merkmale eines äußerst unkonventionellen Erzählstils.

Es dominiert somit in Bezug auf die Rezeption eine unkonventionelle Erzählweise, die eine aktive Beteiligung der Zuschauer verlangt. Die Narration stiftet oft Verwirrung und wirft Fragen auf, die nicht eindeutig beantwortet werden.

In „The Fountain“ werden also Erzählformen angewandt, die sowohl unkonventionelle als auch klassische Merkmale besitzen. Ob nun die Handlung des Films, der Szenenaufbau, die Verwendung der Zeit oder des Raumes, der Schluss des Films, Kausalität, Kontinuität, Kommunikationsbereitschaft, Autoreflexivität oder die Seite der Rezipienten betrachtet wird: Dieser Film ist nicht eindeutig einer der beiden Erzählformen zuzuweisen, sondern überlagert sie zu einer „classical-art-cinema-narration“.

#### 4.5. Wirkungsstrategien der Einfühlung oder Verfremdung bei „The Fountain“?

##### 4.5.1. Die Schauspieler:

Die Schauspieler in „The Fountain“ agieren nicht als sie selbst, sondern als die Figuren, die sie spielen. Sie vollziehen eine vollständige Verwandlung in ihre Filmfiguren. Jackman und Weisz, sowie deren Schauspielerkollegen treten niemals aus ihrer Rolle heraus, indem sie zum Beispiel ihre Handlungen oder die Erzählweise des Films noch einmal kommentieren. Alternative Handlungsweisen werden den Zuschauern nicht angeboten. Ebenso wird das Publikum nicht durch direktes Ansprechen adressiert.

Der soziale Gestus von Brecht, kommt in „The Fountain“ ebenso nicht zum Einsatz. Die Figuren werden als psychologisch motivierte Individuen dargestellt, die aufgrund ihrer Gefühle bestimmte Handlungen vollziehen. Sie tragen keine „unsichtbaren Masken“ vor sich her oder stellen durch besonders übertriebene Gesten ihre Handlungen aus.

Im Gegenteil. Die Schauspieler spielen auf äußerst natürliche Weise ihre Rollen und bringen sich selbst zum Mitfühlen mit ihren Rollenfiguren. Diese naturalistische Schauspielweise erlaubt große Intimität und expressive emotionale Regungen bei den Agierenden.

Diese Art der Darstellung scheint also dem der klassischen Erzählform zu entsprechen.

Eine etwas subtilere Form der direkten Adressierung des Publikums in „The Fountain“ ist allerdings der direkte Blick in die Kamera, der von Weisz und Jackman vollzogen wird. Bei Dialogen zwischen der Königin und Tomás beispielsweise schauen die Schauspieler nicht, wie es in klassischen Hollywoodfilmen die Regel ist, knapp an der Kamera vorbei, sondern direkt in deren Linse. Der shot/reverse-shot wird variiert und etwas verfremdet. Die Schauspieler blicken dem Publikum im Kinosaal sozusagen direkt in die Augen.

##### 4.5.2. Aristoteles:

Die Filmlänge von „The Fountain“ entspricht den heutigen Konventionen eines klassischen Hollywoodspielfilms und dauert 93 Minuten. Nach Aristoteles soll der Geschichte genug Raum gegeben werden, um „[...] einen Umschlag vom Unglück ins

Glück oder vom Glück ins Unglück herbeizuführen“<sup>442</sup>. Dies geschieht in diesem Film, indem Tom seine Frau, T seinen Baum und Tomás sein Leben verliert. Das angestrebte Ziel wurde nicht erreicht und die Geschichte endet zunächst in einer eindeutigen Niederlage. Die Protagonisten stürzen also vom Glück ins Unglück und die Erzählung stimmt demnach mit der aristotelischen Erzähltheorie überein.

Dieses Unglück ist jedoch nicht das Ende des Filmes, sondern es geht etwa 20 Minuten weiter. In dieser Zeit wendet sich das vermeidliche Unglück ins Positive, da die Protagonisten lernen mit ihrem Schicksal umzugehen. Sie erreichen schlussendlich das, wonach sie gesucht haben – das Ziel zeigt sich lediglich in einer anderen Form. Durch das Akzeptieren des Todes haben sie sich von ihren Plagen und Ängsten befreit und können nun ihr Leben weiter leben. Dieser finale Zustand der Protagonisten, der sich vom Ausgangszustand deutlich unterscheidet, weist auf eine Entwicklung vom Unglück ins Glück hin.

Auch dies stellt eine klare Übereinkunft mit Aristoteles dar und der Film besitzt die konventionelle Größe einer klassischen Erzählung.

Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit wurden bereits weiter oben in dieser wissenschaftlichen Arbeit untersucht. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Handlungen in „The Fountain“, unter Berücksichtigung der symbolischen Komponente, mit Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit auseinander hervor gehen. Dies entspricht also der aristotelischen Anforderung an eine klassische Erzählung.

Peripetie und Wiedererkennung sind in dieser Geschichte enthalten. Die Peripetie als „[...] der Umschlag dessen, was erreicht werden soll, in das Gegenteil, und zwar, [...] gemäß der Wahrscheinlichkeit oder mit Notwendigkeit“<sup>443</sup> ist erkennbar.

Alle drei Ziele der Protagonisten sind im Laufe der Geschichte ins Gegenteil verkehrt worden. Izzi und der Baum im Raumschiff sterben. Tomás erreicht nicht das ewige Leben, so wie er es sich vorgestellt hat, sondern geht ins Pflanzenreich über.

Erkenntnis kommt in dem Film häufig vor. Ob es sich dabei jedoch um die Wiedererkennung im Sinne Aristoteles handelt, muss nun erläutert werden.

---

<sup>442</sup> Aristoteles: *Poetik*. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2003. S. 27.

<sup>443</sup> Ebd. S. 35.

Als Wiedererkennung kann einerseits die Erkenntnis des Publikums beschrieben werden, die im Laufe des Films auftritt. In der episodischen Erzählweise können gemeinsame verbindende Elemente in den verschiedenen Handlungsebenen erkannt werden. Der Ehering von Tom kann zum Beispiel mit dem Ring der spanischen Königin gleich gesetzt werden.

Dies ist allerdings eine Erkenntnis, die die Zuschauer des Films betrifft und entspricht somit nicht der Theorie des Aristoteles.

Eine Wiedererkennung von Tom kommt in der Wiederholung einer Szene in der Minute 01:17:24 vor, in der Izzi nach einer Diskussion mit Tom das Krankenhaus verlässt. In der ersten Darstellung der Szene, zu Beginn des Films, widmet sich Tom unmittelbar nach dem Streit seiner Forschungsarbeit. In der wiederholten Szene am Ende des Films, die auch vom Publikum wiedererkannt wird, erkennt Tom seinen zuvor gemachten Fehler und folgt Izzi in das Licht.

Tom und T akzeptieren gegen Ende des Films mit der Hilfe von Izzi bzw. der Königin den Tod als Teil des Lebens und erkennen ihre Fehler, ihn zuvor als Krankheit angesehen zu haben.

Dieser Umschlag von „Unkenntnis in Kenntnis“ führt zum schlussendlichen inneren Frieden des Protagonisten und entspricht der aristotelischen Art der Wiedererkennung.

Diese Art der Wiedererkennung fällt mit der Peripetie zusammen, denn die Akzeptanz des Todes ist zum einen „der Umschlag dessen, was erreicht werden soll, in das Gegenteil“ und zum anderen „der Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis“. Dies stellt das aristotelische Ideal dar, mit dem eine Einfühlung bei den Rezipienten hervorgerufen wird.

Aristoteles verweist auf die episodische Erzählweise, wie sie bei „The Fountain“ der Fall ist, als zu vermeidende Erzählstruktur. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn die Episoden ohne Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit aufeinander folgen, denn dann stellen sie die „schlechteste“ Art der Erzählung dar.

In „The Fountain“ sind die drei Zeitebenen eng miteinander verbunden. Obwohl sie am ersten Blick von einander unabhängig scheinen, beeinflussen sie sich gegenseitig. Handlungen der einen Ebene ergeben Handlungen in einer anderen

Ebene. Am Ende des Films werden die Grenzen sogar aufgehoben und die unterschiedlichen Zeitebenen vereinen sich.

Dies stellt eine episodische Struktur dar, die nicht den aristotelischen Kriterien einer schlechten Handlung entspricht.

#### 4.5.3. Brecht:

Sprünge, wie sie bei Brecht und seinem epischen Theater vorkommen, sind in diesem Film ebenso gegeben. Die Narration wechselt zwischen den verschiedenen Zeit- und Handlungsebenen hin und her und überspringt dabei einige Jahre und Geschehnisse. Dadurch geht, besonders zu Beginn des Films, die Orientierung der Zuschauer verloren und die erzählende Instanz distanziert sie vom Geschehen.

Diese Sprünge verhelfen allerdings, im Laufe des Films, den Rezipienten zu einem Verständnis der Geschichte, da sie kausal miteinander verbunden sind und nicht unabhängig voneinander existieren.

Beliebige Wendungen in der Geschichte sind andererseits nicht gegeben. Die Handlungen gehen kausal auseinander hervor. Alleine der Tod von Izzi bzw. dem Baum stellt eine deutliche Wendung dar, die jedoch vorhersehbar ist und mit Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit auf die vorhergehenden Handlungen folgt.

Ein „Film im Film“, wie er immer wieder vorkommt, um den Produktionsprozess eines Filmes zu reflektieren, ist in „The Fountain“ nicht der Fall. Verweise auf die Herstellung des Filmes sind hier nicht zu finden und die Geschichte erweckt den Anschein, als hätte sie bereits vor der Aufzeichnung durch die Kamera existiert.

Brecht zeigte in seinen Theaterstücken keine individuellen Helden, sondern Figuren, die die Gesellschaft verkörpern und diese reflektiert haben. In „The Fountain“ werden Individuen gezeigt, die versuchen ihre eigenen persönlichen Probleme zu lösen. Eine intime und tragische Liebesgeschichte trägt die Handlung.

Die Charaktere werden jedoch nicht besonders detailliert beschrieben und die Rezipienten erfahren nichts über ihre Vorgeschichten, den familiären Umkreis oder die genauen Daten der Zeit und des Ortes der Handlung. Diese Tatsache verweist auf die Geschichte als ein gesellschaftliches Problem. Nicht diese Figuren im speziellen, sondern allen Menschen, zu jeder Zeit und an jedem Ort könnte es genau so gehen.

Auch das Thema an sich, die Akzeptanz des Todes als Teil des Lebens, betrifft jeden Menschen auf der Welt und beschränkt sich dadurch nicht auf die Charakteren dieses Films.

Die Thematik orientiert sich besonders an den Normen unserer heutigen Gesellschaft und ihrer Verbannung des Todes aus dem Leben. Der Tod wird so weit es geht hinausgezögert und das Altern verhindert.

Dadurch regt der Film zum Nachdenken an und beleuchtet die Gesellschaft kritisch. Dies entspricht Brechts Anliegen die Rezipienten zum Umdenken zu bewegen.

#### 4.5.4. Die Rezipienten:

Die Rezipienten sollen bei der aristotelischen Erzählweise zur Einfühlung mit den Geschehnissen auf der Leinwand bewegt werden. Brecht hingegen forciert eine Verfremdung der Handlungen und somit eine Distanzierung der Zuschauer von dem Geschehen auf der Bühne.

Durch die Einhaltung der oben genannten Regeln von Aristoteles soll „Jammer und Schauer“ bei den Zuschauern entstehen. Diese Gefühle sollten anschließend in eine Katharsis, also Reinigung von diesen Gefühlszuständen, übergehen.

Nun soll untersucht werden, ob diese Regeln in „The Fountain“ eingehalten wurden.

Die aristotelisch „richtige“ Größe einer Erzählung wird bei „The Fountain“ eingehalten und die Geschichte bietet genug Raum, um die Wendung vom Unglück ins Glück darzustellen.

Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit sind Bestandteile des Films, als auch der klassischen Erzählform bei Aristoteles. Da Peripetie und Wiedererkennung in diesem Film zusammenfallen, stellt dies sogar das Ideal einer klassischen Erzählung dar. Die episodische Struktur des Films deutet zwar auf eine nicht-aristotelische Erzählform hin, da Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit allerdings eingehalten werden, stimmt sie doch mit Aristoteles überein.

Die Tragödien-Regeln des Aristoteles, die eine klassische Erzählform darstellen, werden in dem Film also eingehalten. Demnach sollte eine Einfühlung in das Geschehen und anschließende Katharsis bei den Rezipienten eintreten.

Brechts Erzählstil möchte Distanz des Zuschauers zum Geschehen auf der Leinwand erreichen. Hält sich „The Fountain“ auch an seine Regeln des epischen Theaters?

Narrative Sprünge kommen in diesem Film ständig zum Einsatz und stellen die Konstruktion der Erzählung aus. Besonders zu Filmbeginn verlieren die Rezipienten dadurch die Orientierung. Plötzliche Wendungen des Geschehens kommen in diesem Film allerdings nicht vor. Die Darstellung eines „Films im Film“, der den Produktionsprozess wiedergibt, ist ebenso nicht vorhanden. Die Gesellschaft und ihr Umgang mit dem Tod werden hingegen kritisch beleuchtet.

Die Hälfte der Regeln eines unkonventionellen Films nach Brecht werden in „The Fountain“ somit eingehalten. Dies schafft stellenweise Distanz bei den Zusehern und fördert die Kritik an der Gesellschaft.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich aristotelische Merkmale einer klassischen Erzählung ebenso wie Merkmale einer verfremdenden Erzählweise verbinden. Dies macht den Film zu einem Hybrid, der beide Wirkungsstrategien der Einfühlung und Verfremdung in sich vereint.

In diesem Film - wie auch bei Brecht - stehen Denken und Fühlen nicht im Gegensatz zueinander. Dies verdeutlicht „The Fountain“ anhand seiner heterogenen Erzählform.

## Conclusio

Die Frage, ob „The Fountain“ als postmoderner Film bezeichnet werden kann, muss mit Ja und mit Nein beantwortet werden. Er weist als Mischform zwar bestimmte Merkmale eines postmodernen Films auf, verfügt aber gleichzeitig über gegenteilige nicht-postmoderne Elemente.

Rezipienten des Films sind aktiv an der Bildung der Geschichte beteiligt. Durch die sich langsam steigernde Kommunikationsbereitschaft der Narration werden die Zuseher zu Beginn des Films mit Chaos konfrontiert. Erst nach und nach können die Rezipienten Bedeutung konstruieren. Die emotionale Sprache des Films ist von Szene zu Szene verschieden stark ausgeprägt.

Die Erzählformen betreffend weist „The Fountain“ sowohl die klassische als auch die unkonventionelle Form auf. Daraus folgt, dass neben einer Einfühlung der Rezipienten in die Geschichte, ebenso eine Verfremdung durch die Erzählweise des Films erzielt wird.

Daraus ergibt sich die Erkenntnis, dass genaue Einteilungen in ein Genre, Erzählformen oder Wirkungsstrategien nicht eindeutig vollzogen werden können. Viele Filme sind nicht ausschließlich postmodern, sondern weisen dahingehend einige Merkmale auf. Ebenso können sie mehr oder wenig stark ausgeprägte Elemente einer bestimmten Erzählform oder Wirkungsstrategie besitzen, die ebenso mit ihren gegenteiligen Erscheinungen auftreten können.

*Der* postmoderne Film, der zur Gänze über *eine* einzige Erzählform verfügt und demnach nur *eine* bestimmte Publikumsreaktion erzeugt, existiert demnach nicht. Die aktive Beteiligung der Rezipienten bei der Filmrezeption ist allerdings in allen Fällen hoch.

## Zusammenfassung:

Die Postmoderne wurde von der Wissenschaft weder mit einer genauen zeitlichen Datierung noch einer exakten Definition versehen. Der postmoderne Film ist ebenso vage definiert. Ob er noch immer andauert oder bereits abgeschlossen ist, konnte nicht fixiert werden. Bestimmte Merkmale zeichnen einen postmodernen Film aus: Intermedialität/ Intertextualität, Spektakularität und Ästhetisierung, Selbstreferentialität, Kommerzialisierung sowie Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren.

Jeder Zuschauer ist während der Rezeption, aktiv indem er interpretiert, bewertet und aufgrund seiner persönlichen Erfahrungen Bedeutung konstruiert. Besonders der postmoderne Film fordert mit seinen Verweisen und Brechungen der Illusion die Aktivität der Rezipienten. Mikunda erläutert die körperliche Aktivierung der Zuseher durch die Sprache des Films. Burkart erwähnt die möglichen Gründe für die Lust an der Filmrezeption.

Die Erzählform des klassischen Hollywoodkinos und die der „art-cinema-narration“ werden mit Bordwell gegenübergestellt. Beide Erzählweisen vollziehen sich auf unterschiedliche Art und Weise und verfolgen entgegen gesetzte Ziele: die Einfühlung und die Verfremdung der Rezipienten.

Der Film „The Fountain“ stellt eine Mischform dar, die sowohl Elemente der klassischen Erzählform als auch der unkonventionellen Form beinhaltet. Einfühlung so wie Verfremdung werden als Ziele verfolgt und machen die Filmrezeption zu einem heterogenen Erlebnis.

Eine ausschließliche Einteilung in Genres, Erzählformen oder Wirkungsstrategien kann demnach nicht vollzogen werden. Daraus ergibt sich, dass viele Filme Mischformen darstellen. Der *eine* postmoderne Film, der nur über *eine* Erzählform und damit auch *eine* Wirkungsstrategie verfügt, existiert demnach nicht. Die Zuseher sind allerdings immer an der Konstruktion der Geschichte aktiv beteiligt.

## **Abstract:**

Scientifically postmodernism neither has an exact temporal dating nor an exact definition. Postmodern film is defined just as vaguely. Whether its era still lasts or is already over, can't be fixed. A postmodern film has certain features which define it: intermediality/intertextuality, spectacularity and aesthetization, Selbstreferentialität, commercialization as well as unconventionality and deconstructive storytelling.

Every member of the audience is active during the act of perception by interpreting, judging and constructing meanings based on his or her personal experiences. The postmodern film especially demands activity of the percipients with its cross-references and disruptions of illusions. Mikunda explains the physical activation of the audience through the films' lingo. Burkart mentions possible reasons for the desire to perceive a film.

The narrative style of classical Hollywood-films and "art-cinema-narration" are compared based on Bordwells' findings. Both narrative styles happen in a different way and pursue contrary aims: to create empathy with or to alienate the percipients.

The film "The Fountain", a hybrid of both forms, contains elements of the classical as well as the unconventional narrative style. Empathy as well as alienation are pursued and make the film a heterogeneous experience for the audience.

Thus a universal separation into genres, narrative styles or strategies of impacts can't be made. This means that many films are hybrids. The *one* postmodern film, which only has *one* narrative style or and only *one* strategy of impact, therefore doesn't exist. But what can be said, is that the audience is always involved in constructing the story.

## Literaturverzeichnis

Selbstständige Literatur:

Aristoteles: *Poetik*. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2003.

Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimentalkino und Erzählkino*. Tübingen: Narr, 1993.

Bonfadelli, Heinz: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen*. 3. Auflage. Konstanz: UVK, 2004.

Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1985.

Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. USA: The University of Wisconsin Press, 1985.

Brecht, Bertolt: *Über experimentelles Theater*. Hrsg. Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970.

Burkart, Roland: *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau, 2002.

Cordes, Stefan: *Filmerzählung und Filmerlebnis. Zur rezeptionsorientierten Analyse narrativer Konstruktionsformen im Spielfilm. Theoriekonzept und Forschungsansatz*. Münster: LIT, 1997.

Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Fahrenbach, Helmut: *Brecht zur Einführung*. Hamburg: Junius, 1986.

Fankhauser, Gertrud: *Verfremdung als Stilmittel vor und bei Brecht*. Tübingen: Elly Huth, 1971.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. München: Fink, 1998.

Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin: Vorwerk 8, 2008.

Lämmert, Eberhard (Hrsg.): *Die erzählerische Dimension. Eine Gemeinsamkeit der Künste*. Berlin: Akademie, 1999.

Lenssen, Matthias: *Der aktive Rezipient. Illusion, Realität oder Wunschvorstellung. Studienarbeit*. Norderstedt: GRIN, 2004.

Mikunda, Christian: *Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. Wien: WUV-Univ.-Verl.. 2002.

Steinke, Antrhin (Hrsg.): *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*. Trier: WVT, 2007.

Sturm, Herta: *Der gestreßte Zuschauer. Folgerungen für eine rezipientenorientierte Dramaturgie*. Hrsg.: Grewe-Partsch, Marianne; Doelker, Christian. Stuttgart: Cotta, 2000.

Winter, Rainer: *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München: MMV, 1995.

## Unselbstständige Literatur:

Bleicher, Joan Kristin: „Die Intermedialität des postmodernen Films“. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Bleicher, Joan Kristin: „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Eco, Umberto: „Postmodernismus, Ironie und Vergnügen“. In: Ders.: *Nachschrift zum >Namen der Rose<*. München: dtv, 1986.

Eder, Jens: „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“. In: Ders. (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Elsaesser, Thomas: „American Graffiti. Neue Deutsche Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne“. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.

Felix, Jürgen: „Autorenkino“. In: Ders. (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. 2. Auflage. Mainz: Bender, 2003.

Felix, Jürgen: „Die Postmoderne im Kino (revisited)“. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.

Felix, Jürgen: „Ironie und Identifikation. Die Postmoderne im Kino“. In: Ders. (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.

Grob, Norbert: „Die Sperlinge fliegen wieder. Postmoderne Helden in postmodernen Geschichten“. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.

Grodal, Torben: „Filmische Emotion, Valenz und evolutionäre Adaption“. In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007.

Hoberg, Almuth: „Digitalisierung und Postmoderne im Mainstream-Kino. Computereffekte verändern das klassische Erzählkino“. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Rother, Rainer: „Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm“. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren, 2002.

Schwender, Clemes; Schwab, Franz: „Evolutionäre Grundlagen emotionaler und ästhetischer Medienrezeption“. In: Bartsch, Anna/ Eder, Jens/ Fahlenbrach, Kathrin (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Halem, 2007.

Sobottka, Eva: „Im Zeichen des Drachen. Das Actionkino der 90er Jahre“. In: Eder, Jens (Hrsg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte*. Band 12. Münster: LIT, 2002.

Internet:

„Rezipient“. *Wiktionary. Das freie Wörterbuch.*

<http://de.wiktionary.org/wiki/Rezipient>. 20.09.2011

„Protagonist“. *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie.*

<http://de.wikipedia.org/wiki/Protagonist> 20.09.2011.

„Achsensprung“. *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie.*

[http://de.wikipedia.org/wiki/Achsensprung\\_%28Film%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Achsensprung_%28Film%29). 20.09.2011.

Sander, Daniel: „Schrott aus der Schneekugel“. *Spiegel Online.*

<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,435139,00.html> 16.09.2011.

## **Filmografie:**

37°2 le matin. Jean-Jacques Beineix. Frankreich. 1986.

Blade Runner. Ridley Scott. USA. 1982.

Blue Velvet. David Lynch. USA. 1986.

Diva. Jean-Jacques Beineix. Frankreich. 1981.

Indiana Jones. Steven Spielberg. USA. 1981- 2010.

Pulp Fiction. Quentin Tarantino. USA. 1994.

Subway. Luc Besson. Frankreich. 1985.

The Terminator. James Cameron. USA. 1984.

Titanic. James Cameron. USA. 1997.

## Lebenslauf Angela Scholz

### Persönliche Daten

---

Wohnort: Franz-Boos Gasse 1/16, 1130 Wien  
Geburtstag, -ort: 29.12.1985, St. Pölten  
Kontakt: +43 680/4033510, angela.scholz@gmx.at

### Ausbildung

---

WS 2005 – November 2011: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien  
WS 2008/09: Auslandssemester an der Freien Universität Berlin  
2006: Weiterbildung in Filmregie, Drehbuch, Schnitt und Hörspiel (WienXtra Medienzentrum)  
1996 – 2004: BRG/ BORG St. Pölten

### Berufserfahrung

---

Oktober 2010, Wien: Amour Fou Filmproduktion – Untertitelarbeiten (Final Cut Pro)  
September 2010, Steiermark: Filmprojekt „Ghost Room“ von Jan Machacek – Set- Betreuung  
April 2010, Wien: brut Performance „Closeupland“ - Produktionsassistentz  
Februar 2010, Wien: brut Performance „Things“ – Stage Manager  
Juli 2009 – Jänner 2010, Wien: Amour Fou Filmproduktion – Praktikum  
Dezember 2007, Wien: Pelikan Film - Making Of – Kamera für den Film „Black Out Date“  
Juli 2006, Wien: Golden Girls Filmproduktion - einmonatiges Praktikum