



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Simpsons als kollektives Filmgedächtnis“

verfasst von

Michael Mrkvicka

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer M. Köppl



Ich widme diese Arbeit

**Dr. Franz Heger**

der mir immer ein geistiges und menschliches Vorbild war und ist.

Dank seiner Unterstützung konnte ich meine Studien mit freiem Kopf führen, mit der einzigen Sorge, ob ich ihm jemals die entsprechende Dankbarkeit vermitteln kann. Diese Zeilen sind ein zaghafter Versuch dafür. Falls es so etwas wie „gute Geister“ geben sollte, dann ist meiner sehr greifbar und bodenständig. Er hört auf den Namen Franz.



## Danksagung

Ich möchte mich bei allen Freunden und Verwandten bedanken, die mich fortwährend motiviert haben, meinen vielen Interessen und Ideen nachzugehen, aus denen unter anderem diese Arbeit resultiert.

Ein großer Dank geht dabei an meine Geschwister Florian und Heidi, auf die jederzeit Verlass war wenn ich sie gebraucht habe und an meine Mutter Johanna, die sich immer selbstlos für uns eingesetzt und uns den Rücken gestärkt hat. Sie hat stets an mich geglaubt und mir gezeigt, wie einem auch ohne Zwang alle Wege offen stehen.

Danke auch an meinen langjährigen Professor und Betreuer Rainer Köppl für viele spannende Studienjahre. Über die *Simpsons* haben sich einst unsere Wege gekreuzt und er hat meine Begeisterung dafür seit damals gefördert.

Ein besonderer Dank gilt meiner ehemaligen Deutschlehrerin Hannelore Nics, die mein Interesse am Reimen, für das Theater und vor allem den Mut zum Schreiben in mir bekräftigt hat. Sie hat meinen Schreibstil maßgeblich beeinflusst und hat in dieser Hinsicht nach wie vor eine große Bedeutung in meinem Alltag.



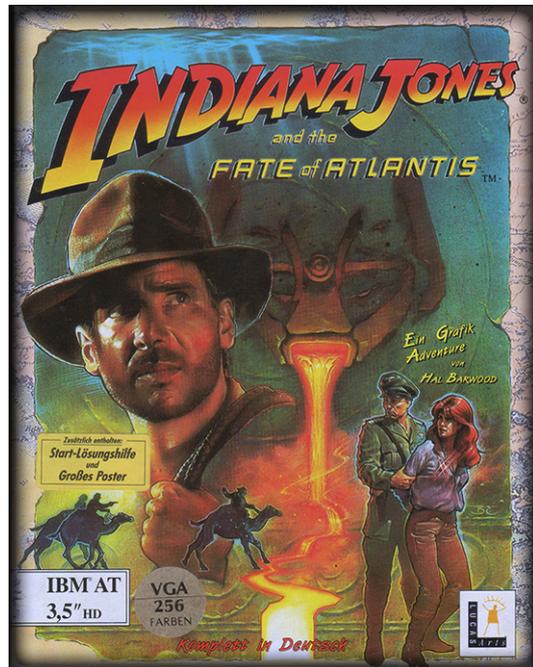
1. Vorwort.....	1
2. Definition eines kollektiven Gedächtnisses .....	6
3. Kollektives Filmwissen .....	10
3.1 Es war einmal.....	11
3.2 Hitchcock und die Simpsons .....	13
3.2.1 Ein großer Fußabdruck.....	14
3.2.2 Treffen einander zwei Avantgardisten.....	14
3.2.3 Totgesagte leben länger .....	22
4. Parodie oder Fantasie?.....	24
4.1 Zeichen setzen – seichtes Entsetzen .....	28
5. Bewusste Anspielungen.....	35
6. Unbewusste Anspielungen .....	42
6.1 Der Zeichen-Trick.....	49
7. Zweifelhafte Anspielungen .....	55
7.1 Ein Film, der deinen Namen trägt.....	57
7.2 Ich seh', ich seh' was du nicht siehst: Visuelle Heuristik.....	66
7.3 Das Gesetz der großen Zahlen.....	69
7.4 Ich hätte es nicht gesehen, wenn ich es nicht geglaubt hätte.....	71
8. Die Serie in der Serie.....	76
8.1 Meet the Simpstones.....	79
8.2 Der Taferlschüler unter den Zeichentrickfilmen .....	82
9. Schlussfolgerung.....	87
10. Bibliographie.....	88
10.1 Literaturverzeichnis.....	88
10.2 Filmverzeichnis .....	89
10.3 Serienverzeichnis .....	90
10.4 Internetquellen.....	92
10.5 Abbildungsverzeichnis .....	92
10.6 Spieleverzeichnis.....	95
11. Abstract.....	96
12. Curriculum Vitae.....	97



## 1. Vorwort

Anfang der 90er Jahre erhielt ich meinen ersten Computer. Ein PC mit Intel-Prozessor, der damals landläufig als „386er“ bekannt war und den ich mir von meinem gesamten bis dahin ersparten (Taschen-)Geld gekauft hatte. Ein teures Arbeitsgerät für einen Zehnjährigen, aber dafür war es auch nicht gedacht.

Eines meiner ersten Computerspiele war *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*<sup>1</sup> – einer der Klassiker aus dem Genre der Point-and-click adventures und mein erster Kontakt mit dem Mythos „Indiana Jones“. Computerspiele zu dieser Zeit waren großartig – Und teuer. Nicht zuletzt deswegen hatte man nur wenige zur Verfügung und spielte sie oft über Jahre hinweg. Sei es, weil sie so kompliziert waren oder einfach, weil man sie gerne noch einmal durchspielen wollte. Es entwickelten sich eigene Spielformen wie „Wer schafft D.O.T.T.<sup>2</sup> am schnellsten durch“. Der wichtigste Punkt aber war, dass Spiele im Gegensatz zu heute meistens mit wesentlich mehr Liebe für kleine Details und von wesentlich weniger Personen erstellt wurden. Dadurch bekamen sie eine Intimität und Geschlossenheit, die einen für Monate komplett in ihren Bann ziehen konnte.



**Abb. 1:** Vorderseite der Originalschachtel des PC-Spiels *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*

Da saß ich also und lernte alle Elemente und Charakterzüge aus *Indiana Jones* kennen, von seiner Schlangenphobie bis hin zu „Nenn mich nicht Indy!“ Alles in diesem Spiel war stimmig, bis hin zur Verpackung, obwohl auch schon damals die Grafiken auf der Schachtel weitaus besser aussahen, als die tatsächliche Auflösung im Spiel.

<sup>1</sup> *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, (LucasArts: USA, 1992) PC-Spiel.

<sup>2</sup> D.O.T.T. ist die Abkürzung für ein damals beliebtes PC-Spiel. *Day of the Tentacle*, (LucasArts: USA, 1993).

Einige Zeit nach meinen ersten Indy-Streifzügen erhielt ich von einem Freund den zweiten Teil der Spieleserie: *Indiana Jones and the Last Crusade*<sup>3</sup>. Wie sich später herausstellen sollte, kam dieser Teil eigentlich zuerst auf den Markt, aber da die Spiele inhaltlich nicht voneinander abhängig waren, machte das für mich zum damaligen Zeitpunkt keinen großen Unterschied. Hauptsache ein neues Spiel!

Ich hatte also wieder alle Hände voll zu tun, mich als Indy durch das Dritte Reich zu boxen, von dem ich damals genau so viel wusste, wie von der Zweiten Republik oder dem Ersten Weltkrieg. Dass der Begriff „Denkspiel“ sich nicht nur auf die Spielmethodik beziehen könnte, kam mir damals nicht in den Sinn. Unzählige Details aus dem Spiel blieben dennoch bis heute hängen, wie der mittlerweile zum Kultstatus erhobene Ausspruch von Indy: „Ah, Venedig!“



Abb. 2 Standbild aus dem PC-Spiel *Indiana Jones and the Last Crusade* (oben) vs Standbild aus dem Kinofilm *Indiana Jones and the Last Crusade*, 0h25' (unten)

Viele Jahre später sah ich im Fernsehen meinen ersten Film aus der *Indiana Jones*-Reihe und war begeistert, mit welcher Präzision die Macher die mir so vertrauten

<sup>3</sup> *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure*, (Lucasfilm Games: USA, 1989) PC-Spiel.

Schauplätze aus dem Spiel nachgeahmt hatten. Auch die Auswahl der Schauspieler muss eine Heidenarbeit gewesen sein, bis man Personen gefunden hatte, die so aussahen wie ihre pixeligen Alter Egos. Harrison Ford sah dem Indy von meiner Kartonschachtel wirklich zum Verwechseln ähnlich.

Es sollte dann noch einige Zeit und die restlichen *Indiana Jones*- Filme dauern, bis bei mir endlich der Knopf aufging und ich meinen intermedialen Fauxpas erkannte. Der Knackpunkt war vermutlich, als ich alle drei klassischen<sup>4</sup> *Indiana Jones*- Filme gesehen hatte und mich auf die Suche nach den passenden Spielen begab.

Wie schon erwähnt fand ich bald heraus, dass *The Last Crusade*<sup>5</sup> der dritte Film der Serie war. Somit hatte ich zwei Probleme: Wieso gibt es keine Indy-Spiele mit dem Inhalt der ersten beiden Filme und wann kommt der Film zum „vierten“ Teil des Spiels heraus? Die verwirrende Antwort kam etwas verspätet im Jahre 2008 und trug den Titel *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*. Dies war nicht nur aus spieltechnischer Sicht eine große Enttäuschung, wie viele Filmkritiker bestätigen werden.

Meine Recherchen ergaben, dass es zwar noch andere<sup>6</sup> Indiana-Jones-Spiele gab, diese jedoch mit den mir vertrauten Konzepten wenig gemein hatten und auch alle folgenden Spiele konnten ihren Vorgängern nicht mehr das Wasser reichen. Mir war nun vollends klar geworden, dass meine geliebte Spielreihe nur ein medialer Ableger des großen Indiana-Jones-Merchandise war und natürlich die Filme als Vorlage für die Spiele hergehalten haben und nicht umgekehrt. Das erklärte auch, warum gewisse Handlungsstränge und Orte im Spiel nicht oder adaptiert vorkamen, so dass ich beim Ansehen der Filme oft sehr verwundert war. In meiner Vorstellung hatte sich ein Bild davon manifestiert, wie *Indiana Jones* zu funktionieren hat. Diese Weltordnung wurde nun gehörig auf den Kopf gestellt aber gleichzeitig durch den Einfluss der Filme immens bereichert und vertieft.

---

<sup>4</sup> Ich betrachte *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* nicht als würdiges Mitglied der Filmreihe.

<sup>5</sup> *Indiana Jones and the Last Crusade*, R.: Steven Spielberg, (Paramount Pictures & Lucasfilm, 1989).

<sup>6</sup> Mein Bruder hat mich erst kürzlich auf eine Website aufmerksam gemacht, wo tausende alte Computerspiele online gespielt werden können. Dabei entdeckte ich auch ein Arcade-Spiel zu *Indiana Jones and the Temple of Doom*, dem zweiten Indiana Jones-Film. Dieses Spiel war jedoch damals nur für das „Atari System 1“ verfügbar und entzog sich damit meinem Wissen.

Immerhin wusste ich schon bevor ich die Filme gesehen hatte genau über die wichtigsten Charaktere und Abläufe Bescheid, auch wenn diese rückblickend im Spiel natürlich nicht so ausgiebig dargestellt wurden wie im Film. Jedoch wurden die wesentlichen Inhalte im Spiel so komprimiert dargestellt, dass sie trotzdem nichts von ihrer Aussagekraft eingebüßt haben. Die Portierung auf das Medium des Computerspiels hat die Quintessenz der Filmvorlage unberührt gelassen, so dass auch der umgekehrte Rezeptionsweg für mich ein erfüllendes und vollständiges *Indiana-Jones*-Erlebnis ermöglichte.

An dieser Stelle mag sich ein ungeduldiges Gemüt schon die Haare raufen und ausrufen: „*Was hat denn das alles mit den Simpsons zu tun?*“ Aus meiner Sicht eine ganze Menge.

Ich bin davon überzeugt, dass viele Menschen von ähnlichen Erlebnissen berichten können, auch wenn sie es vielleicht für eine peinliche Anekdote halten. Für mich war es aber eine Bereicherung, weil mir klar wurde wie verschiedene Medien interagieren und welche Spuren diese Verflechtung in unseren Köpfen hinterlässt. Eine Serie die thematisch aus so vielen medialen Themengebieten schöpft wie die *Simpsons*, ist daher ideal für die Untersuchung dieser Intertextualität. Wer heute eine Folge der *Simpsons* schaut, der sieht – bewusst oder unbewusst – auch immer eine zeitgenössische Referenz auf andere Medien und Werke, insbesondere der Filmgeschichte. Die simple Frage die sich nun stellt, und die auch Grundlage für diese Arbeit ist, lautet, wieviel Einfluss die *Simpsons* auf unser Verständnis und Wissen über Filme haben und welcher Stellenwert als kulturhistorisches Filmarchiv der Serie damit zuzuschreiben ist.

Jeder Mensch ist von persönlichen Erfahrungen und den Einflüssen seiner Umwelt vorgeprägt. Innerhalb einer Gemeinschaft ähneln sich diese Erfahrungen zumeist und es wird davon ausgegangen, dass jedes Individuum über gewisse Sachverhalte Bescheid weiß. Diese Informationen können zudem auf verschiedenste Arten, wie etwa Erzählungen, an die nächste Generation weitergegeben werden, worauf ich in dieser Arbeit noch genauer eingehen werde. Manche Theorien gehen soweit, dass sogar das Einschreiben von Erfahrungen in die DNA und somit die direkte

Weitergabe an die nächste Generation möglich sein könnte, und zwar über sogenannte „transgenerationale Epigenetik“.

Ich werde mich an dieser Stelle an die konventionellen und weitgehend bestätigten Theorien halten. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist noch kein Fall eines vererbten *Simpsons* -Vorwissens bekannt. Eine genetische Disposition dürfte jedoch bei uns in der Familie dennoch vorliegen.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Meine Schwester verfügt über das gleiche *Simpsons*-Fan-Gen wie ich.

## 2. Definition eines kollektiven Gedächtnisses

Das „kollektive Gedächtnis“ ist ein Sammelbegriff, der in den 1920er Jahren vom Soziologen und Philosophen Maurice Halbwachs eingeführt wurde, und bezeichnet, vereinfacht gesagt, die zusammengehörende Gedächtnisleistung und überlieferte Vorgänge einer Gruppe von Menschen. Es setzt sich aus mehreren Teilbegriffen zusammen, deren Unterscheidung sowohl in der wissenschaftlichen Literatur als auch in der praktischen Anwendung nicht immer eindeutig ist, da sich die Begrifflichkeiten teilweise überschneiden bzw. gegenseitig bedingen und aufeinander aufbauen.<sup>8</sup> Ich verwende den Ausdruck „kollektiv“ in dieser Arbeit daher immer – dem Namen entsprechend – als Klammerbegriff für die darunter liegenden Einzelbegriffe.

Folgende Unterbegriffe lassen sich unter dem Schlagwort „kollektives Gedächtnis“ subsummieren, ohne hier den Anspruch auf absolute Gültigkeit und Vollständigkeit zu erheben. Teilweise werden die Begriffe in verschiedenen Quellen auch synonym zueinander verwendet:

- **Individuelles Gedächtnis:** bildet sich aus der Interaktion mit anderen Menschen und Gruppen, etwa der eigenen Familie. Diese bringen natürlich ebenfalls ihre individuellen Erfahrungen mit ein. *„Jeder Einzelne ist in eine Vielzahl solcher Gruppen eingespant und hat daher an einer Vielzahl kollektiver Selbstbilder und Gedächtnisse teil.“*<sup>9</sup> Diese Gedächtnisform ist sehr flüchtig und stirbt mit dem Individuum.
- **Kommunikatives Gedächtnis:** wird auch als „Alltagsgedächtnis“ bezeichnet und definiert sich darin, dass die Weitergabe nur mündlich erfolgt, etwa durch das Erzählen von Märchen und Mythen. Aufgrund seiner Bindung an lebende Personen ist es ebenfalls sehr flüchtig, jedoch überdauert diese Form im Regelfall mehrere Generationen. Die Interaktion mit dem individuellen Gedächtnis ist hier sehr stark, da wir Informationen aus unserem sozialen Umfeld oft eine große Bedeutung zumessen.

---

<sup>8</sup> Vgl.: Jan Assmann [Hg.], *Kultur und Gedächtnis* (Suhrkamp: Berlin, 1988).

<sup>9</sup> Ebenda, S. 11.

- **Kulturelles Gedächtnis:** zeichnet sich im Gegensatz zum kommunikativen Gedächtnis durch seine Alltagsferne aus und stützt sich auf gesammeltes Wissen und historische Ereignisse. *„Diese Fixpunkte sind schicksalhafte Ereignisse der Vergangenheit, deren Erinnerung durch kulturelle Formung (Texte, Riten, Denkmäler) und institutionalisierte Kommunikation (Rezitation, Begehung, Betrachtung) wachgehalten wird.“*<sup>10</sup> Es ist ein Grundpfeiler für die Ausbildung des Selbstverständnisses einer Gesellschaft und spielt somit auch immer in die Gegenwart hinein.
- **Soziales Gedächtnis / Nationales Gedächtnis / Generationengedächtnis:** bildet aus historischen Wendepunkten, Erinnerungsfiguren und gesellschaftlichen Entwicklungen die Grundlage für das Selbstbild einer Generation bzw. Nation. Es setzt sich aus mehreren anderen Gedächtnisformen zusammen und hat oft einen großen Einfluss auf die Formung des individuellen Gedächtnisses, was es auch anfällig für Machtmissbrauch macht. Erwähnt sei in diesem Zusammenhang das eng damit verbundene Thema der „Erinnerungskultur“.
- **Institutionelles Gedächtnis:** ähnlich wie beim kulturellen Gedächtnis steht hier die Sammlung von Wissen und Erfahrungen im Vordergrund, allerdings liegt der Fokus auf der langfristigen Erhaltung der Fakten, unabhängig von Einzelpersonen. Eine Institution wie eine Bibliothek kann hierbei das kulturelle Gedächtnis einer Gesellschaft beherbergen. Dieses Wissen ist dann jedoch eingelagert und muss erst wieder „belebt“ werden.

*„Ein kulturelles Gedächtnis entsteht erst dann, wenn sie [die Inhalte, Anm.] von den Menschen wahrgenommen, für wertvoll gehalten und geistiger Besitz werden – vermittelt durch Medien, kulturelle Einrichtungen, Bildungsinstitutionen.“*<sup>11</sup>

Hierzu folgen noch zwei weitere Unterbegriffe:

---

<sup>10</sup> [http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4\\_gedaechtnis.htm](http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4_gedaechtnis.htm) (Stand vom 16. 12. 2014).

<sup>11</sup> Ebd.

- **Speichergedächtnis:** erfüllt eine Archivfunktion und beinhaltet sowohl Inhalte die im Bewusstsein der Allgemeinheit präsent sind, als auch solche die (zwischenzeitlich) in Vergessenheit geraten sind. Es besteht jederzeit die Möglichkeit, dass diese Inhalte durch Zufall oder Umbrüche wieder „gefunden“ werden und eine Bedeutung im kulturellen Gedächtnis erlangen. Ein Beispiel hierfür wäre das Lager einer Bibliothek, wo sich alle Bücher befinden, die nicht im aktuellen Katalog verzeichnet sind.
- **Funktionsgedächtnis:** hier sind die Inhalte aktiv im Bewusstsein der Gesellschaft vertreten und werden dort in der Regel zelebriert und gepflegt. Sie können jedoch ebenso wieder ins Speichergedächtnis abrutschen. *„Die Grenze zwischen Speichergedächtnis und Funktionsgedächtnis ist durchlässig und wird immer wieder in beiden[sic] Richtungen überschritten. [...] So entsteht ein Spannungsverhältnis zwischen Erinnertem und Vergessenem, Bewußtem und Unbewußtem, Manifestem und Latentem. Das macht das kulturelle Gedächtnis komplex und wandlungsfähig, aber auch gefährdet und umstritten.“*<sup>12</sup> Ein mögliches Beispiel für diese Gedächtnisform wäre etwa die Märchensektion in einer Bibliothek.

Das kollektive Gedächtnis baut sich also aus einer Vielzahl von verschiedenen Unterbegriffen mit ebenso vielen (Mehrfach-)Bedeutungen auf, die untereinander verzahnt sind. Zudem gibt es nie das eine absolute kollektive Gedächtnis, sondern es muss der Radius eingegrenzt werden, auf den die Bestimmungen zutreffen, um keine schwammigen oder unzutreffenden Schlüsse zu ziehen. Gerade der geisteswissenschaftliche Diskurs lebt von der Verschiebung dieser Grenzen und dem Verknüpfen unzusammenhängend erscheinender Motive. Es kann manchmal aufschlussreich sein, den Betrachtungsradius zu erweitern, um zu sehen ob sich dadurch eine Berührung oder sogar Überschneidung mit einem anderen Themenkreis ergibt. Diese Schnittmengen gilt es zu evaluieren, und auch wenn sich nicht in allen Fällen eine eindeutige Lösung ergibt, so führt alleine die Beschäftigung mit einer Idee oft zu einer weiteren, vielleicht sogar aufschlussreicheren Offenbarung. Genau das ist auch eine der Funktionen des kollektiven Gedächtnisses, dass man sich auf ein

---

<sup>12</sup> [http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4\\_gedaechtnis.htm](http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4_gedaechtnis.htm) (Stand vom 16. 12. 2014).

Basiswissen nicht mehr verständigen muss, sondern auf einem hohen Level in einen Diskurs einsteigen kann und gleichzeitig den Kopf für neue Erkenntnisse frei hat. Auch Homer Simpson hat gelegentlich so eine Erleuchtung, deren kollektiver Gedächtniswert jedoch noch zu hinterfragen ist: „*Epiphany, epiphany, epiphany... Ooh! Bananas are an excellent source of potassium!*“<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Homer Simpson in: *The Simpsons Movie*, R.: David Silverman (20th Century Fox: USA, 2007) 0h:59'

### 3. Kollektives Filmwissen

Um filmisches Wissen und seine Wirkung im kollektiven Gedächtnis analysieren zu können, ist es notwendig eine thematische Trennung vorzunehmen. Im Fall von Filmwissen spricht man eher vom kulturellen Gedächtnis, bei dem die Informationen auch über viele Generationen hinweg erhalten bleiben, sofern ein kommunikativer Austausch darüber stattfindet. Dadurch erweitert sich zudem das individuelle Gedächtnis, selbst wenn die betreffende Person nicht alle Filme selbst gesehen hat, sondern nur über andere Wege Informationen darüber erhalten hat.

Zu unterscheiden ist hierbei deswegen immer das spezifische Filmwissen einer einzelnen Person vom strukturell erfassten Wissen einer ganzen Gesellschaft. Letzteres fällt auch unter den Begriff des institutionellen Gedächtnisses, also faktenbasierte Datensammlungen. Ein Beispiel für so ein institutionelles Gedächtnis wäre etwa die „International Movie Data Base“<sup>14</sup>. Hier findet sich ein groß angelegtes und organisiertes Maß an, vor allem produktionstechnischen, Daten zu einer Vielzahl an Filmen. Dieses Wissen ist für jede Person frei zugänglich. Ebenso kann aber auch jedes Individuum sein persönliches Filmwissen und eigene Rezeptionserfahrungen in Form von Kommentaren und Analysen in der Datenbank hinterlassen. Es erfolgt also eine gewisse Durchmischung an Fakten und Meinungen, die insgesamt das kollektive Filmgedächtnis mitbilden bzw. prägen.

Die hierbei entstehende Grauzone zwischen dem Filmwerk selbst und seiner gesellschaftlichen Rezeption ist eine der Kernfragen dieser Arbeit. Das Wissen über Filme ist einerseits ein sehr individuelles und daher flüchtiges, andererseits wird dieses Wissen etwa von der Medienlandschaft geprägt, wo es in Datenbanken zu finden und somit kulturell oft fest verankert ist.

*„Auch wenn das kulturelle Gedächtnis einer Gruppe scheinbar allgemein verbindliche Fixpunkte der kulturellen Identifikation markiert. ist es weder zeitlos noch kontextungebunden – es konstruiert Gruppengeschichte und -traditionen immer vor dem Hintergrund der aktuellen Bedürfnisse und Lebensumstände dieser Gruppe“.* Darüber hinaus wird betont, „... dass die

---

<sup>14</sup> <http://www.imdb.com>

*Medien der Archivierung und Kommunikation [...] nicht als neutrale >Behälter< oder >Transportmittel< fungieren, sondern formgebend und sinnstiftend wirken und das kulturelle Gedächtnis einer Gruppe oder Gesellschaft somit wesentlich bestimmen...“<sup>15</sup>*

Die Entstehung eines bestimmten kollektiven Gedächtnisses ist somit vorgezeichnet aber trotzdem ein sehr individueller Vorgang und nicht immer fällt die Trennung leicht, woher die Informationen stammen, die in uns schlummern.

### **3.1 Es war einmal...**

Ein anderes typisches Beispiel kollektiven Wissens sind Märchen. Man kann davon ausgehen, dass im deutschen Sprachraum ein Großteil der Bevölkerung aus Kindertagen zumindest eine grobe Erinnerung an die Märchen der Gebrüder Grimm hat und diese Geschichten auch zuordnen kann. Wenn also in einem märchenfremden Kontext die Worte „schlafende Schönheit“ fallen, können die meisten Menschen schnell eine Verbindung zum betreffenden Märchen herstellen.

An dieser Stelle zeigt sich jedoch auch gleich die Schwachstelle eines gemutmaßten kollektiven Gedächtnisses, gemischt mit einem Hauch Übersetzungskritik. Das gewählte Beispiel „schlafende Schönheit“ könnte sich nämlich inhaltlich sowohl auf *Schneewittchen* als auch auf *Dornröschen* beziehen, was sich im Englischen etwas deutlicher unterscheiden ließe, wo zweiteres den Titel *Sleeping Beauty* trägt. Um die Verwirrung vollständig zu machen sei darauf hingewiesen, dass das Märchen *Schneewittchen* (*Snow White and the Seven Dwarfs*) im Umkehrschluss nichts mit dem ähnlich klingenden Märchen *Schneeweißchen und Rosenrot* zu tun hat, außer dass auch hier ein Zwerg eine kleine Rolle spielt.

In den meisten Fällen wird die Zuordnung jedoch korrekt und einstimmig erfolgen und es ist erstaunlich, mit wie wenigen Informationen eine Verbindung hergestellt werden kann. Oft genügt es, einzelne Wortkrumen auszustreuen, und schon stellen sich Assoziationen zum Wort „Brotkrumen“ her und man landet zielsicher bei *Hänsel*

---

<sup>15</sup> <http://www.forum-interkultur.net/Kulturelles-Gedaechtnis.190.0.html> (Stand vom 16. 12. 2014).

*und Gretel*. Wie jedoch oben bereits erwähnt, kann diese Zuordnung auch scheitern, wenn z. B. unterschiedliches oder unzureichendes Grundwissen vorliegt.

Für das Funktionieren eines kollektiven Gedächtnisses braucht es einen gemeinsamen Kulturkreis. Dieser lässt sich meist örtlich und zeitlich eingrenzen und es wird ein gewisser Informationslevel vorausgesetzt. Im obigen Beispiel mit den Märchen wäre es etwa zulässig, diesen Kreis mit „der deutsche Sprachraum der vergangenen 200 Jahre“ einzugrenzen. Dennoch kann es, wie man gesehen hat, zu Fehlinterpretationen kommen, spätestens wenn kulturelle Grenzen überschritten werden. Dies kann sehr schnell und unbemerkt geschehen. Schon der sprachliche Transfer führt nicht nur zu einer Laut- sondern oftmals auch zu einer Bedeutungsverschiebung, obwohl die inhaltlichen Grundvoraussetzungen identisch sind. Im Speichergedächtnis der westlichen Welt sind die Märchen der Gebrüder Grimm zwar weitgehend einheitlich bekannt, aber schon alleine die unterschiedlichen Titel in den diversen Sprachräumen ihnen einen anderen Platz im jeweiligen Funktionsgedächtnis ein. Diesen Umstand gilt es also immer zu beachten, wenn scheinbar eindeutige Verweise angesprochen werden, und mit diesen grenzwertigen Zuordnungen wird beim Einsatz von kollektivem Wissen durchaus gespielt.

Für diese Arbeit wurden die *Simpsons* ausgewählt, um zu zeigen wie eine – oberflächlich betrachtet sehr simple Fernsehserie – gleichzeitig eine Funktion als umfassendes Filmgedächtnis ausüben kann. Die *Simpsons* dienen dabei jedoch nur als praktisches und vielseitiges Vehikel. Es wäre ebenso denkbar gewesen, diese Arbeit auf Grundlage deutscher Märchen und Sagen zu verfassen. Neben persönlichen Gründen fiel die Wahl jedoch auf die *Simpsons*, da sie „*die prominenteste, langlebigste, und populärste Serie weltweit sind*“.<sup>16</sup>

Das bietet für die Analyse meines Themas einige Vorteile, da unter anderem vielen Menschen die beispielhaft angeführten *Simpsons*-Folgen bekannt sein dürften. Somit kann auch für diese Arbeit auf das kollektive Gedächtnis zurückgegriffen werden. Ich möchte an dieser Stelle sogar soweit vorgreifen, dass die *Simpsons* mittlerweile natürlich selbst ein wichtiger Fixpunkt in der Film- und Fernsehwelt sind und sie diese Rolle auch bewusst ausspielen.

---

<sup>16</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons. Television, parody and intertextuality* (New York: Routledge, 2006) S. 60.

### 3.2 Hitchcock und die Simpsons

Alfred Hitchcock und seinem filmischen Werk wurde bei den *Simpsons* von Anfang an ein großer Stellenwert eingeräumt und dieser Status blieb auch über all die Jahre erhalten.



Abb. 3: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XXIV, 0m31*”

Die *Simpsons* zollen Hitchcock in unzähligen Folgen Tribut. Teils ganz im Stil des Vorbildes, manchmal auf ihre ganz eigene, neckische Art.



Abb. 4: Standbilder aus dem Vorspann von *Alfred Hitchcock Presents*<sup>17</sup> vs *The Simpsons – Treehouse of Horror III, 0m04*”

<sup>17</sup> *Alfred Hitchcock Presents*, P: Alfred Hitchcock (Revue Studios: USA, 1955-1962).

Natürlich gibt es zahlreiche weitere Filme und Filmschaffende, die in der Serie parodiert werden, aber kaum jemand bringt es auf so zahlreiche Anspielungen wie Hitchcock und dafür gibt es mehrere Gründe.

### 3.2.1 Ein großer Fußabdruck

Das Werk von Alfred Hitchcock umfasst dutzende Filme und bildet schon alleine dadurch eine riesige Basis an Ausgangsmaterial für filmische Zitate. Zudem ist die Anzahl seiner erfolgreichen Filme, die sich filmhistorisch ihren fixen Platz in den Bestenlisten erobert haben, im Vergleich zu anderen Regisseuren sehr hoch. Auch sein Bekanntheitsgrad in der Bevölkerung ist nach wie vor beachtlich, so dass man davon ausgehen kann, dass eine Parodie auf einen Hitchcock-Film beim Zuseher mit großer Wahrscheinlichkeit einen Wiedererkennungseffekt auslöst.

### 3.2.2 Treffen einander zwei Avantgardisten...

So wie die *Simpsons* Wegbereiter für ein neues Selbstverständnis im Zeichentrickgenre waren<sup>18</sup>, so hat auch Hitchcock mit seinen Filmen oft für Aufsehen gesorgt. Angefangen von dem zu „seinem“ Stilmittel erhobenen Einsatz der Großaufnahme bis zum Eklat über die Duschszene in *Psycho*<sup>19</sup>. Mit dem Namen Hitchcock verbinden Filminteressierte eine Fülle an Schlagworten, die aus der heutigen Filmwelt nicht mehr wegzudenken sind und ebenso viele Nachahmer gefunden haben. Exemplarisch führe ich an:

**Vertigo-Effekt:** ein optischer Verzerrungseffekt, der durch das gleichzeitige Zoomen und eine Kamerafahrt in einander entgegengesetzte Richtungen erzielt wird. Der Vordergrund bleibt dabei unverändert, während der Bildausschnitt im Hintergrund größer bzw. kleiner wird. Dieser Effekt wurde erstmals im Film *Vertigo*<sup>20</sup> eingesetzt.

---

<sup>18</sup> Vgl.: Chris Turner, *Planet Simpson. How a cartoon masterpiece documented an era and defined a generation* (Ebury Press: UK, 2005).

<sup>19</sup> *Psycho*, R.: Alfred Hitchcock (Shamley Productions: USA, 1960).

<sup>20</sup> *Vertigo*, R.: Alfred Hitchcock (Paramount Pictures: USA, 1958).



Abb. 5: Standbilder aus *Vertigo* 1h16' (oben) vs *The Simpsons – Principal Charming*, 7m39"

In diesen Beispielen erkennt man gut die Veränderung des Raumes im Hintergrund (bzw. hier Untergrund) und den statisch bleibenden Vordergrund. Bei *Vertigo* (oben) verändert sich die Größe der Hände am Stieengeländer nicht. Bei den *Simpsons* (unten) bleibt der Stiegenabsatz am unteren Bildrand gleich groß.

**Red Herring:** eine falsche Fährte für die Zuseher eines Films. Hitchcock und die *Simpsons* sind beide dafür berühmt, die Zuseher hinters Licht zu führen und damit auch Spannung aufzubauen. In der Folge *Bart of Darkness*<sup>21</sup> ist Bart nach einem Beinbruch dazu verdammt in seinem Zimmer auszuharren. Er vertreibt sich die Zeit indem er mit einem Teleskop die Nachbarschaft beobachtet. Dabei hört er plötzlich einen Schrei vom Nachbargrundstück und erwischt Ned Flanders, als dieser etwas im Garten vergräbt. Die Anzeichen deuten darauf hin, dass Ned seine Frau ermordet hat. Bart schickt daraufhin Lisa hinüber, um das Haus zu durchsuchen. Dabei findet sie im Kühlschrank einen Sack mit der Aufschrift „human head“, was sich kurz darauf aber als eingepackter Salatkopf erweist, als Lisa die bedeckende Eisschicht von der restlichen Aufschrift wischt.

<sup>21</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Bart of Darkness* (S06E01).

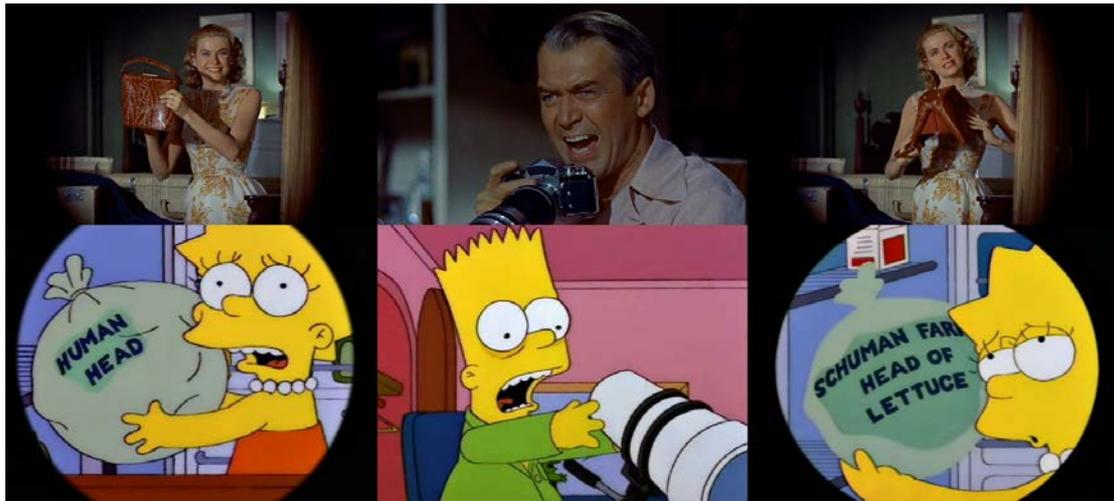


Abb. 6: Standbilder aus *Rear Window* 1h38' (oben) vs *The Simpsons – Bart of Darkness* 17m20" (unten)

Diese Szene und der gesamte Handlungsverlauf sind eine Parodie auf den Hitchcock-Film *Rear Window*<sup>22</sup>, in dem es auch immer wieder Spuren gibt, denen die Protagonisten nachgehen, die aber im Sand verlaufen. Im weiteren Verlauf kommt es auch bei den *Simpsons* zu einer Fülle an solchen Nebelgranaten, die für den Zuseher im ersten Moment ebenso eindeutige Hinweise sind wie für Bart. Am Ende stellt sich natürlich heraus, dass Maud Flanders nicht ermordet wurde, sondern dass Ned nur versehentlich die Zimmerpflanze zu stark gegossen hatte und diese daraufhin eingegangen ist. Der zart besaitete Ned wollte diesen Umstand vor seiner Frau verbergen und hat die Pflanze daher im Garten vergraben. Bei den *Simpsons* wurden am Ende alle Red Herrings aufgeklärt, dies ist im normalen Spielfilm jedoch eher unüblich. Die Serie lebt aber stark von diesen falschen Fährten, die oftmals im nächsten Augenblick bereits wieder aufgeklärt werden, um den Zusehern klar zu machen, dass sie den Machern auf den Leim gegangen sind. Hier spielen die *Simpsons* gerne mit Genrekonventionen und den entsprechenden Erwartungshaltungen der Zuseher.

**Cameo:** ein kurzer (Gast-)Auftritt einer prominenten Person bzw. des Regisseurs in einem Film. Meistens handelt es sich um wortlose Nebenrollen mit einer humorvollen Note.

<sup>22</sup> *Rear Window*, R.: Alfred Hitchcock (Paramount Pictures: USA, 1954).



**Abb. 7: Standbilder aus *The Birds* 0h02' vs *The Simpsons* – *A Streetcar Named Marge*<sup>23</sup>, 16m01"**

Alfred Hitchcock hatte im Großteil seiner Filme zumindest einen kurzen Cameo-Auftritt und das Auffinden dieser Szenen ist für seine Fans ein Teil des Filmvergnügens.



**Abb. 8: Standbilder aus *North by Northwest*<sup>24</sup> 2m10" vs *The Simpsons* – *Treehouse of Horror XX*, 6m26"**

Auch bei den *Simpsons* hat Hitchcock immer wieder einen Gastauftritt, meistens in Form einer Persiflage der Cameos aus seinen Filmen. Darüber hinaus haben sich witzige Auftritte von berühmten Persönlichkeiten wie Sängern, Schauspielern und Politikern bei den *Simpsons* zu einem festen Bestandteil der Serie entwickelt. Es gilt mittlerweile unter Prominenten als Ehre, in der Serie vorzukommen<sup>25</sup>.

**Suspense:** im Gegensatz zum Schock eine sich langsam aufbauende Spannung / Erwartungshaltung.

<sup>23</sup> Siehe Folge: *The Simpsons* – *A Streetcar Named Marge*. (S04E02).

<sup>24</sup> *North by Northwest*, R.: Alfred Hitchcock (Metro-Goldwyn-Mayer: USA, 1959).

<sup>25</sup> Vgl.: Michael Czogalla, *Behind the Laughter. "Die Simpsons" im Kontext der amerikanischen Populärkultur* (Tectum Verlag: Marburg, 2004) S. 42.

Hitcock gilt als der „Master of Suspense“ und er erreichte diesen Ruf durch den Einsatz vieler filmischer Werkzeuge, die hier teilweise auch von mir aufgezählt wurden. Ein schon erwähntes Markenzeichen Hitchcocks ist der geschickte Einsatz der Großaufnahme, gefolgt von einem weiten Bildausschnitt, der die Verlorenheit der Protagonisten erzählt. Auch die Mimik der Schauspieler in den Großaufnahmen, vor allem ihre Blicke, hat Hitchcock zur Dramatisierung seiner Filme verwendet<sup>26</sup>.



**Abb. 9: Standbilder aus *The Simpsons – King of the Hill*, 11m45" (oben) vs *The Birds*, 1h44' (unten)**

In seinem Film *The Birds*<sup>27</sup> verharren die Darsteller nach einer heftigen Vogelattacke bewegungslos im Raum. Die Kamera zeigt ihre Emotionen, während sie ängstlich lauschen, ob sich draußen wieder ein neuer Angriff formiert. Das Geräusch des Schwarms schwillt dabei immer wieder kurz an und klingt wieder ab, ebenso wie das Flackern des Kaminfeuers – dem Schutz gegen Vogelangriffe von oben. Alle einzelnen Elemente zusammen erzeugen eine bedrückende Stimmung, für die Hitchcocks Filme so bekannt sind.

Doch auch die Simpsons versuchen sich immer wieder in Dramatik und treiben es dabei manchmal sprichwörtlich auf den Gipfel. Homer wird in der Folge *King of the Hill*<sup>28</sup> von zwei Vertretern des Energieriegels „Powersauce“ aufgefordert, als Werbeaktion eine Erstbesteigung des berühmten „Mörderhorns“ durchzuführen. Der Anblick des Berges lässt Homer den Riegel im Hals stecken bleiben. Doch die Vertreter korrigieren seinen Blick nach rechts auf einen noch größeren Berg, vor dem Homer umso mehr erschrickt. Die Vertreter lenken seine Aufmerksamkeit abermals

<sup>26</sup> Vgl. Francois Truffaut, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* (Wilhelm Heyne Verlag: München, 2012) S. 211.

<sup>27</sup> *The Birds*, R.: Alfred Hitchcock (Universal Pictures: USA, 1963).

<sup>28</sup> siehe Folge: *The Simpsons – King of the Hill* (S09E23).

auf ein Ziel außerhalb seines Blickfeldes – und des der Zuseher: „*Yeah, that’s it. Juuuust to the right of the one you are looking at.*“<sup>29</sup> Vor Homer türmt sich plötzlich ein weiterer Berg von gigantischen Ausmaßen auf und lässt ihn verzweifelt durch die Fensterscheibe starren, in der sich der Berg bedrohlich spiegelt.

Auch in diesem Beispiel wird geschickt mit Großaufnahmen gespielt, die Spannung baut sich immer weiter auf und wird durch kurze Schockmomente untermauert, die auch musikalisch entsprechend unterlegt sind. Als Zuseher fühlt und leidet man mit Homer mit, weil man selbst auch keinen Wissensvorsprung hat und die Situation gleichzeitig mit ihm durchlebt. Die Dramatik weicht natürlich am Ende dem humorvollen Aspekt der Szene aber filmtechnisch betrachtet wurde hier sehr bewusst ein Spannungsbogen aufgebaut – und sofort wieder durch die Situationskomik konterkariert. Die Simpsons-Macher verstehen eben ihr Handwerk und das der Filme, bei denen sie sich bedienen.

**Mac Guffin:** ein nebensächliches Detail im Film, das jedoch als Handlungsmotor und für den Spannungsaufbau beiträgt.

In Hitchcocks Filmen finden sich immer wieder Mac Guffins, etwa das Geldpaket in *Psycho*, mit dem Marion Reißaus nimmt, was sie schlussendlich zum Bates Motel und ihrem endgültigen Schicksal führt. Das gestohlene Geld spielt im weiteren Verlauf keine große Rolle mehr, dient aber als Beweggrund für mehrere Charaktere und treibt somit die Geschichte voran.



**Abb. 10: Standbilder aus *Psycho*, 13m25“ vs *The Simpsons – Treehouse of Horror XXII*, 1m21“**

<sup>29</sup> siehe Folge: *The Simpsons – King of the Hill* (S09E23) 11m55“.

Es muss jedoch nicht immer Geld sein. Bei Homer Simpsons genügt auch ein Sack voller Halloween-Süßigkeiten, den er für die US-Soldaten in Übersee spenden soll, um ihn vom rechten Pfad abzubringen<sup>30</sup>. Sein Plan ist die Süßigkeiten an einem abgelegenen Ort selbst zu essen. Die Fahrt durch die Stadt wird damit für ihn jedoch zu einer Tortour, weil er das Gefühl hat, von allen Passanten kritisch beobachtet zu werden. Den Sack mit Süßigkeiten hat er dabei stets auf dem Beifahrersitz und spürt die Last seiner Tat, so wie Marion in *Psycho* die drückende Präsenz des gestohlenen Geldpakets.

Die Autofahrt bei den *Simpsons* wird musikalisch von dem gleichen Stück begleitet, dass auch bei *Psycho* in der gleichen Szene zu hören ist und nachdem Homer es offenbar unbemerkt durch den Verkehr geschafft hat, wischt er sich mit einer Tafel Hershey-Schokolade den Schweiß von der Stirn. Möglicherweise ist es eine weitere Anspielung auf *Psycho*, da Hitchcock für die Duschszene Schokoladensirup als Kunstblut verwendet hatte, da er fand dass es von der Konsistenz her echtem Blut am nächsten kommt.



**Abb. 11: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XXII*, 1m23”**

Allerdings gibt es unterschiedliche Aussagen darüber, ob es sich dabei um Schokoladensirup von Hershey oder Bosco gehandelt hat. Es ist also möglich, dass ich diese Referenz nur hineininterpretiere und es sich bloß um einen seichten Gag

---

<sup>30</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Treehouse of Horror XXII* (S23E03).

handelt, der darauf abzielt dass Homer so viel Schokolade hat, dass er sich sogar die Stirn damit abwischt. Ähnlich dem Witz-Schema einer reichen Person die Geld im Übermaß besitzt und die Scheine zum Anzünden von Zigaretten verwendet. Vielleicht ist dieser Mac Guffin bei den *Simpsons* auch nur ein Red Herring der Serienmacher, die um die laufende Schokoladen-Diskussion wissen und sie damit weiter befeuern. In jedem Fall ist davon auszugehen, dass die Serienmacher hier eine Wissensbasis mit den Zuschauern teilen.

Ein weiterer berühmter Mac Guffin der Filmgeschichte wurde ebenfalls bei den *Simpsons* parodiert. Der mysteriöse Inhalt des Aktenkoffers in *Pulp Fiction*<sup>31</sup> wird während des gesamten Films nie gezeigt, sondern immer nur das orange Licht aus seinem Inneren und die Reaktion der Leute, die hineinsehen. Seitdem wird darüber spekuliert, was sich tatsächlich in dem Koffer befinden könnte. Die *Simpsons* gehen hier einen pragmatischeren Weg.



**Abb. 12: Standbilder aus *Pulp Fiction*, 2h21' (oben) vs *The Simpsons – You Don't Have to Live Like a Referee*, 12m25" (unten)**

Homer wird in einer visuell ähnlich inszenierten Szene<sup>32</sup> von der Wettmafia bestochen, das Finale der Fußballweltmeisterschaft in Rio zu sabotieren, bei dem er als Schiedsrichter eingesetzt wurde. Die Gangster öffnen einen Aktenkoffer, aus dem helles goldenes Licht dringt und gleichzeitig ertönt eine verträumte Musik. Homer macht große Augen, kommt aber nicht dazu etwas zu sagen.

Der Gangsterboss unterbricht ihn mit den Worten: „*Oh, that is where I left my cellphone.*“ Ein Schnitt in das Innere des Koffers verrät uns das Handy des

<sup>31</sup> *Pulp Fiction*, R.: Quentin Tarantino. (A Band Apart & Jersey Films: USA, 1994).

<sup>32</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – You Don't Have to Live Like a Referee* (S25E16).

Gangsterbosses als Ursprung der geheimnisvollen Lichtquelle und der Musik. Dieser Mischung aus Parodie und Bruch mit filmischen Konventionen ist ein typisches Merkmal der *Simpsons* und ein großer Teil des Sehvergnügens.

### 3.2.3 Totgesagte leben länger

Hitchcock hatte es zu Lebzeiten teils sehr schwer, seine Filme gegen die herrschenden moralischen Vorstellungen durchzubringen und kämpfte mit Zensur und Spielverboten. Einige Filme wurden zudem nach ihrer ersten Laufzeit von Hitchcock zurückgekauft und nicht mehr vorgeführt. Sie verschwanden damit im Speichergedächtnis der Filmwelt. Dieser Mangel an Verfügbarkeit erzeugte eine Art Kultstatus um gewisse Filme, an denen Hitchcock die Rechte besaß, die aber hauptsächlich nur von Filmkritikern gesehen wurden, da sie öffentlich nicht (mehr) verfügbar waren. Diese Filme wurden auch unter dem Begriff „Five Lost Hitchcocks“ bekannt. Anfang der 80er Jahre verkauften seine Erben die Rechte an diesen Filmen an Universal, woraufhin es zu einem Boom an Hitchcock-Kollektionen kam. Dieser späte Hype trug sicher ebenfalls zur Mystifizierung der Person Hitchcock und seiner Filme bei.

Bei Gesprächen mit dem Lehrpersonal an der Filmakademie Wien über die dortigen Aufnahmetests wurde mir sogar erzählt, dass auf die Frage nach einem berühmten Filmregisseur als erste Antwort bei fast allen Teilnehmern der Name „Hitchcock“ fällt. Man kann den verkürzten Schluss ziehen, dass die Filmgeschichte für die jüngere Generation fast nur noch aus Hitchcock besteht – er ist inzwischen vielleicht sogar schon ein eigenes Genre in sich.

Unter Berücksichtigung dieser Punkte kann man davon ausgehen, dass auch die Macher der *Simpsons* ein gutes Verständnis von Hitchcocks Werk haben und sich zudem darauf verlassen können, dass ein entsprechendes Filmzitat bei vielen Zusehern als solches erkannt wird. Der Einsatz solcher filmischen Anspielungen erfolgt dabei in sehr unterschiedlichen Ausprägungen – von subtil bis zur plumpen Nachahmung. Nicht immer ist die Zuordnung dabei eindeutig, denn jedes Individuum interpretiert die eigenen Eindrücke und die Intentionen der Serienmacher anders.

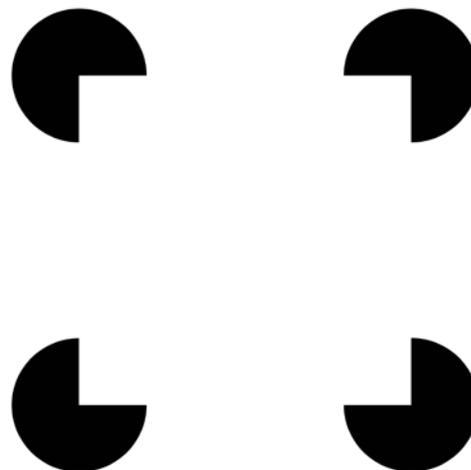
Aufgrund der genannten Vorteile werde ich in dieser Arbeit daher zum Großteil auf Hitchcock-Referenzen bei den *Simpsons* zurückgreifen, um einen möglichst breiten Grundkonsens zu erreichen. Selbstverständlich gibt es in der Serie eine immense Zahl an weiteren Anspielungen, deren Aufzählung den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Die ungenannten Filme sind jedoch nicht vergessen sondern leben in unserem kollektiven Gedächtnis weiter.

#### 4. Parodie oder Fantasie?

Der Mensch ist ein „Mustertier“. Auch ohne besondere Hinweise neigen wir dazu, in allem eine Struktur zu erkennen und dieser eine Bedeutung zuzuschreiben. In seinem Buch *Wenn Gott würfelt*<sup>33</sup> beschreibt Leonard Mlodinow dieses Phänomen so: „Die menschliche Wahrnehmung [...] ist keine direkte Konsequenz der Realität, sondern vielmehr ein Akt der Vorstellungskraft“<sup>34</sup>

Ein bekanntes Beispiel aus der Sinnesforschung ist das Kanisza-Quadrat. Bei dieser optischen Täuschung vervollständigt unser Gehirn durch sogenannte „subjektive Konturen“ die nicht vorhandenen Linien zwischen den angeschnittenen Kreisen – man glaubt ein weißes Quadrat wahrzunehmen. Erfahrene Computerspieler erkennen hier auch vier schwarze Pac-Man.

Diese Wahrnehmungstäuschung funktioniert jedoch nur mit einem geeigneten optischen und informativen Hintergrund. Bei einem passenden Kontrastwert ergänzt unser Gehirn die fehlenden Linien und lässt uns das vertraute Abbild eines Quadrats wahrnehmen<sup>35</sup>.



Auch bei einer Filmanalyse müssen diese Vorgaben erfüllt sein.

Nur mit dem nötigen Hintergrundwissen kann etwa bei den *Simpsons* eine Szene als Referenz auf einen Film erkannt

**Abb. 13: Kanisza-Quadrat: Optische Illusion einer abgeschlossenen weißen Fläche**

werden. Dazu muss diese Szene dann ausreichend Ähnlichkeit mit dem Original aufweisen, damit unser Gehirn eine Verbindung herstellen kann. Was jedoch als

<sup>33</sup> Vgl.: Leonard Mlodinow, *Wenn Gott würfelt oder Wie der Zufall unser Leben bestimmt* (Rowohlt: Hamburg, 2008).

<sup>34</sup> Ebd. S. 222.

<sup>35</sup> Vgl.: <http://homepages.uni-tuebingen.de/andreas.nieder/Nieder%282002%29Neuroforum.pdf> (Stand vom 16. 01. 2015).

„ausreichend“ angesehen wird, ist für jeden Menschen verschieden und hängt von vielen Faktoren ab, die teilweise sehr fehleranfällig sind. So kann etwa die Bewertung von Sinnesreizen, gepaart mit einer entsprechenden Erwartungshaltung, dazu führen, dass man für gewisse Eindrücke eine übermäßige Sensibilisierung entwickelt. Jeder noch so kleine Hinweis wird dann herangezogen, um die eigene Annahme zu bestätigen.

Umgelegt auf unsere Hitchcock-Beispiele bedeutet das: Wenn man die *Simpsons* intensiv betrachtet, womöglich mithilfe der Stopp- und Zeitlupenfunktion, kann man in einer Vielzahl der Folgen eine Anspielung auf einen Hitchcock-Film ausmachen. Häufig ist es dabei aber eben nicht direkt ersichtlich, ob es sich nun tatsächlich um eine Anspielung handelt oder ob einem der Kopf und das filmische Vorwissen einen Streich spielen.

So war etwa eine Szene aus der *Simpsons*-Folge *Three Men And A Comic Book*<sup>36</sup> für mich lange Zeit eine Parodie auf eine optisch ähnliche Szene aus *Indiana Jones And The Last Crusade*. Aber der Reihe nach:



**Abb. 14: Standbilder aus *The Simpsons – Three Men And A Comic Book*, 19m07”**

In der besagten *Simpsons*-Folge streiten Bart und Millhouse darum, wer die kostbare Comic-Erstaussgabe von „Radioactive Man“ als nächstes zu sich nach Hause mitnehmen darf. Dabei kommt es zu einem Gerangel zwischen den beiden, bei dem Millhouse aus dem Baumhaus fällt. Bart erwischt Millhouse noch am Ärmel seines Pyjamas aber dieser beginnt langsam einzureißen. Bart steht vor dem Dilemma, ob er das Comic-Heft retten soll, welches nach einem Windstoß an der Außenwand des Baumhauses flattert, oder doch seinem besten Freund helfen soll.

<sup>36</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Three Men And A Comic Book* (S02E21).

Unabhängig davon wie die Szene schlussendlich ausgeht, war für mich hier über viele Jahre eine klare Anspielung auf eine Szene im Schlussteil von *Indiana Jones And The Last Crusade* zu erkennen, in der Elsa mit dem Heiligen Gral in der Hand über das verbotene Siegel des Tempels steigt, woraufhin die Erde aufbricht und der Kelch in eine Spalte fällt. Dort bleibt er auf einem Steinvorsprung liegen.



**Abb. 15: Standbilder aus *Indiana Jones and the Last Crusade*, 1h56'**

Elsa rutscht selbst beinahe in die Spalte ab, wird jedoch von Indy im letzten Moment am Handgelenk gepackt und festgehalten. Sie entdeckt hinter sich den Gral auf dem Vorsprung und versucht diesen mit einer Hand zu erreichen, während ihre andere Hand langsam aus dem Handschuh rutscht. Indy ermahnt sie, ihm die zweite Hand zu reichen, weil er sie sonst nicht halten kann.

Durch die optischen und inhaltlichen Ähnlichkeiten zwischen den beiden Szenen bei den *Simpsons* und bei *Indiana Jones*, glaubte ich hier die passende filmische Anspielung gefunden zu haben. Da ich jedoch nicht über ausreichend Filmwissen verfügte, wurde mir erst Jahre später bewusst, dass es sich bei der Parodie bei den *Simpsons* in Wahrheit um eine Anspielung auf die Schlusszene im Film *Saboteur*<sup>37</sup> handelt – passenderweise für diese Arbeit – ein Spielfilm von Alfred Hitchcock. Im Finale des Films flüchtet Frank Fry auf die Fackel der Freiheitsstatue von New York. Dort wird er von Barry Kane eingeholt, der ihn mit einer Waffe bedroht. Fry fällt dabei rücklings über das Geländer der Statue, kann sich aber an einem Vorsprung festhalten.

---

<sup>37</sup> *Saboteur*, R.: Alfred Hitchcock (Universal Pictures: USA, 1942).



Abb. 16: Standbilder aus *Saboteur*, 1h42'

Kane eilt zur Hilfe und hält Fry am Ärmel seines Jackets fest. Die Naht des Jackets reißt jedoch bevor ein rettendes Seil besorgt werden kann und Fry stürzt in die Tiefe.

Es besteht natürlich die Möglichkeit, dass sich auch die Macher von *Indiana Jones And The Last Crusade* (unbewusst) von diesem Hitchcock-Film inspirieren haben lassen, aber in jedem Fall war mir zum damaligen Zeitpunkt, als ich die *Simpsons*-Folge geschaut habe, die Existenz von *Saboteur* und der entsprechenden Szene nicht bewusst. Zusätzlich liegt bei mir, wie im Vorwort erwähnt, eine latente Prägung auf alles vor, was mit Indiana Jones zu tun hat.

Meine Wahrnehmung war durch persönliche Erfahrungen auf andere Filme fokussiert und durch das fehlende filmische Vorwissen war ich auch inhaltlich nicht in der Lage, die Referenz auf *Saboteur* korrekt zuzuordnen. Eine spannende aber offene Frage ist weiters, ob ich auch ohne jegliches Vorwissen über die beiden Filme erkannt hätte, dass es sich bei der *Simpsons*-Szene um eine filmische Anspielung handelt. Die Frage nach so einer filmischen „Aura“ und welche Arten von Anspielungen es zu unterscheiden gibt, werde ich im Detail beleuchten. Dabei gibt es für jede „gefundene“ Anspielung mehrere mögliche Szenarien. Diese können sowohl bewusst als auch unbewusst sein bzw. zweifelhaft, wenn es sich um individuelle Interpretationen handelt, wie bei meinem Beispiel mit *Indiana Jones and the Last Crusade*.

#### 4.1 Zeichen setzen – seichtes Entsetzen

Es gibt von Umberto Eco ein sehr anschauliches Schema, das er in seinem Buch *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*<sup>38</sup> verwendet, um zu analysieren, ob die vom Sender (S) an den Empfänger (E) gesandten Zeichen bewusst (+) oder unbewusst (-) ausgeschickt bzw. empfangen werden und ob der Empfänger diese Zeichen als absichtliche oder unabsichtliche Signale deutet.

	<b>Sender</b>	<b>Empfänger</b>	<b>Sender-Absicht</b>
1.	+ bewusst	+ bewusst	+ absichtlich
2.	+ bewusst	+ bewusst	- unabsichtlich
3.	+ bewusst	- unbewusst	(+) absichtlich
4.	+ bewusst	- unbewusst	(-) unabsichtlich
5.	- unbewusst	+ bewusst	+ absichtlich
6.	- unbewusst	+ bewusst	- unabsichtlich
7.	- unbewusst	- unbewusst	(+) absichtlich
8.	- unbewusst	- unbewusst	(-) unabsichtlich

Eco zeigt anhand mehrerer Alltagssituationen, wie dieser Zeichenaustausch vonstatten geht und welche Probleme dabei auftreten können. Auch er zieht bereits eine mögliche Durchmischung der einzelnen Szenarien in Betracht.

Für meine Analyse verwende ich ein Beispiel aus *Simpsons*, das gleichzeitig eine ikonische Szene aus der Filmgeschichte ist: das Klettergerüst aus *The Birds*. Nur dass es in diesem Fall statt Vögeln blutrünstige Killer-Delfine sind, die Springfield in Angst und Schrecken versetzen. In der Kirche beratschlagen die Bewohner, wie sie vorgehen sollen.

Als sie das Gebäude verlassen, um sich den Delfinen im Kampf zu stellen, sitzen diese bereits in Erwartungshaltung auf sämtlichen Dächern und Stromleitungen der Stadt. In einer Szene sieht man auch ein Kinderklettergerüst voller Delfine.

---

<sup>38</sup> Umberto Eco, *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte* (Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1973). S. 46.

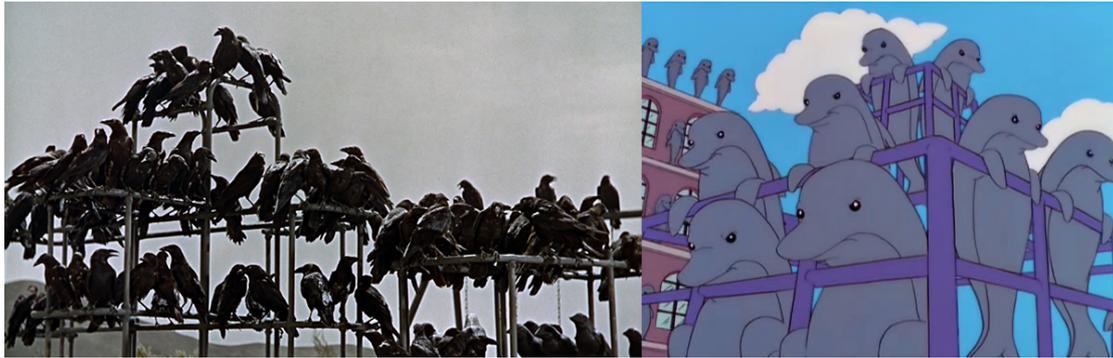


Abb. 17: Standbilder aus *The Birds*, 1h13' (links) vs *The Simpsons – Treehouse of Horror XI*, 19m32" (rechts)

Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, wie so eine Szene entsteht, was sie bedeuten kann und wie man die Erkenntnisse daraus bewertet. Ich untersuche das Beispiel daher anhand des von Eco erdachten Schemas:

	<b>I. Ebene</b>	<b>II. Ebene</b>	<b>Botschaft</b>	<b>III. Ebene</b>	<b>IV. Ebene</b>
	<b>Sender schickt „Delfine“</b>	<b>Empfänger nimmt „Delfine“ wahr</b>	<b>Hurra eine Hitchcock-Anspielung!</b>	<b>Empfänger deutet Senderabsicht</b>	<b>Interpretation des Empfängers</b>
1.	+ bewusst	+ bewusst	— „ —	+ absichtlich	rational richtig
2.	+ bewusst	+ bewusst	— „ —	- unabsichtlich	rational falsch
3.	+ bewusst	- unbewusst	— „ —	(+) absichtlich	intuitiv richtig
4.	+ bewusst	- unbewusst	— „ —	(-) unabsichtlich	intuitiv falsch
5.	- unbewusst	+ bewusst	— „ —	+ absichtlich	rational richtig
6.	- unbewusst	+ bewusst	— „ —	- unabsichtlich	rational richtig
7.	- unbewusst	- unbewusst	— „ —	(+) absichtlich	rational falsch
8.	- unbewusst	- unbewusst	— „ —	(-) unabsichtlich	intuitiv richtig

Ich gebe zu dass diese Tabelle auf den ersten Blick einschüchternd wirkt, aber immerhin geht es um Killer-Delfine! Anhand dieser Darstellung werde ich einige mögliche Szenarien näher beleuchten und auf die Schwierigkeiten bei der Analyse und deren Schlussfolgerungen hinweisen.

Nehmen wir als Einstieg den 1. Fall an, der auch der offensichtlichste und wahrscheinlichste ist:

**Fall 1:** Die Serienmacher zeigen uns ein Bild voller Delfine auf einem Klettergerüst als bewusste Anspielung auf *The Birds*. Ich nehme als Zuschauer der Sendung diese Anspielung bewusst wahr und freue mich über eine Referenz auf Hitchcock. Meine Vermutung ist, dass die Serienmacher diese Anspielung bewusst eingebaut haben. Diese Schlussfolgerung ist rational richtig. Aber warum ist sie das?

Aus mehreren Gründen ist dieses Beispiel exemplarisch für eine eindeutige und bewusste Anspielung der Serienmacher:

- Es besteht eine frappierende visuelle Ähnlichkeit mit der Vorlage aus *The Birds*.
- Die Szenen davor und danach haben Ähnlichkeit mit Szenen aus *The Birds*.
- Der Handlungsablauf orientiert sich inhaltlich an *The Birds*.

Diese Analyse zeigt sogleich, dass der Kontext für die Bewertung einer Szene extrem wichtig ist. Im Fall des Klettergerüsts mit den Delfinen würde das Filmgedächtnis eines Individuums vielleicht ausreichen, um nur anhand dieses einen Bildes eine Referenz auf *The Birds* zu erkennen. Das liegt wie bereits erwähnt vor allem daran, dass sich dieses Bild so stark ins kollektive Filmgedächtnis eingebrannt hat, dass es mittlerweile oft schwierig ist, aus einer solchen Szene keine Anspielung auf Hitchcock herauszulesen.

In den meisten Fällen braucht es aber mehr Kontext, um eine Filmreferenz eindeutig zu erkennen. Da man einen Film oder eine Serie aber meistens am Stück betrachtet, fällt dieser Faktor selten ins Gewicht.

Bei Fall 1 ist es also richtig anzunehmen, dass es sich tatsächlich um eine Anspielung auf *The Birds* handelt. Die einzige Möglichkeit wo das nicht zutreffen würde, wäre anzunehmen dass die Serienmacher völlig willkürliche Szenen gestalten, die dann zufällig so aussehen wie eine bekannte Filmszene. Das ist im Falle des Klettergerüsts nicht nur äußerst unwahrscheinlich, es würde auch die Kompetenz der Serienmacher in

Frage stellen, wenn diese in so einem Fall nicht bemerken würden, dass man die Szene als Referenz auf Hitchcock interpretieren könnte.

Die Frage ob es sich überhaupt um eine Anspielung handelt ist also geklärt, aber wie sieht es mit der Intention der Serienmacher aus?

Nehmen wir dazu **Fall 2**: Die Serienmacher bauen bewusst eine Anspielung auf Hitcock ein, die ich als Zuseher ebenfalls bewusst wahrnehme aber den Eindruck bekomme, dass die Referenz auf Hitchcock unabsichtlich gemacht wurde. Diese Annahme ist rational falsch, weil wir gerade gesehen haben, dass wir in einem solchen Fall so stark an der Kompetenz der Serienmacher zweifeln müssten, dass echte Killer-Delfine dagegen als ein glaubhaftes Szenario erscheinen.

An diesem Punkt möchte ich auf die semantische Unterscheidung von „bewusst“ und „absichtlich“ bzw. „unbewusst“ und „unabsichtlich“ hinweisen. Ich betrachte die beiden Begriffspaare als synonym, treffe diese Unterscheidung jedoch aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit des Textes. Wenn ein Empfänger dem Sender also eine unabsichtliche Handlung zuschreibt, ist damit dasselbe gemeint wie wenn man sagen würde, er vermutet beim Sender eine unbewusste Handlung. Ich denke dass diese Unterscheidung hilfreich ist, um Wortwiederholungen und damit potentielle Verwirrung zu vermeiden. Dass die Begriffe an sich ihre Tücken bieten, wird in den nächsten Beispielen deutlich.

In den **Fällen 3 und 4** setzen die Serienmacher eine bewusste Anspielung in Form der Delfine auf dem Klettergerüst. Ich nehme diese Szene als Empfänger jedoch nur unbewusst wahr und kann demnach den Serienmachern auch keine Absicht oder Unabsicht zuschreiben. (Die Symbole sind deswegen auch in Klammer gesetzt.) Vielmehr stellt sich die Frage: Wenn ich eine Filmanspielung unbewusst wahrgenommen habe – habe ich dann überhaupt etwas wahrgenommen?

Wenn mir an der Delfinszene nichts ungewöhnlich vorkommt, kann ich nicht auf den Verdacht kommen, dass es eine Anspielung sein könnte. Für mich bedeutet „bewusst wahrnehmen“, dass mich etwas an dem Gesehenen irritiert, in dem Sinn dass es meine Aufmerksamkeit erregt, weil es aus den „gewöhnlichen“ Bildern heraussticht.

Es stellt sich die Frage, was bzw. ob überhaupt etwas in mir vorgeht, wenn ich unbewusst eine Anspielung wahrnehme. Meiner Meinung nach gibt es keine unbewusst wahrgenommenen Anspielungen, denn dazu müssten diese mich körperlich oder geistig irritieren. Ein Déjà-vu wäre hier eventuell als Erklärung denkbar. Dabei empfindet man eine Sache als vertraut, ist aber trotzdem verwirrt, weil man das Zugrundeliegende nicht genau greifen und benennen kann. Die Schlussfolgerung daraus wäre im Falle eines Films, dass ich entweder eine Anspielung vermute oder dass ich davon ausgehen muss, dass die Serienmacher wirre Inhalte fabrizieren, die keine tiefere Bedeutung haben, die zufälligerweise Ähnlichkeit mit bereits existierenden Filmen haben.

Es gibt demnach zwei mögliche Szenarien für eine unbewusste Wahrnehmung:

**A)** Ich nehme etwas unbewusst wahr und bekomme dadurch ein bestimmtes Gefühl, das ich aber keiner Sache/Situation zuordnen kann. Man stelle sich diesen Umstand wie ein geruchloses Gas vor, das einen benebelt, dessen Existenz einem aber nicht bewusst ist, weil unsere Sinne es nicht wahrnehmen können.

Diese Wirkung ohne merkbare Ursache resultiert in Verwirrung, Angst oder Gleichgültigkeit bei den Betroffenen. Wobei ich letzteres bei auch nur dem Hauch eines Verdachts auf Gasaustritt nicht empfehlen würde.

**B)** Ich nehme etwas unbewusst wahr und kann das Gefühl einer Sache/Situation zuordnen, ohne jedoch zu wissen was genau der Hintergrund ist. Wenn ich einen merklichen Gasgeruch feststelle, kann ich darauf reagieren, auch wenn ich nicht genau weiß um welches Gas es sich handelt. Die Wirkung hat eine konkrete Ursache, was sich in Neugier, Panik oder Frustration niederschlägt. Letzteres ist eine persönliche Erfahrung, wenn man eine Filmanspielung vermutet, diese jedoch nicht zuordnen kann.

Als Gegenbeispiel möchte ich noch den **Fall 6** betrachten, bei dem die Serienmacher unbewusst eine Filmanspielung einbauen, indem sie die Delfine auf das Klettergerüst setzen. Ich als Zuschauer erkenne aber bewusst diese filmische Verbindung und vermute, dass den Machern hier unabsichtlich eine Referenz passiert ist. Auch hier muss skeptisch hinterfragt werden, wie so etwas zustandekommen kann. Es ist zwar

denkbar, dass sich ein kreatives Team so intensiv mit der Hitchcock-Thematik befasst, dass sie unbewusst dazu passende Elemente einbauen, im Fall der Delfine auf dem Klettergerüst ist das aber wiederum höchst unwahrscheinlich, da die Originalszene so ein immenses Gewicht im kollektiven Filmgedächtnis hat.

Anhand dieser Beispiele sieht man deutlich, wie durchwachsen mit vieldeutigen Zeichen die alltägliche Kommunikation ist. Dieselbe Problematik kann sich bei der Analyse von Filmen bzw. deren Referenzen ergeben, wo Absicht und Deutung auch nicht immer eindeutig sind. Ich versuche daher immer ausreichend Kontext zu geben, um meine Interpretationen nachvollziehbar zu machen. Denn so wie die Zeichen stehen auch Filme in einem gemeinsamen Kontext zueinander, unter dem sie zu betrachten sind. Wenn dieser Kontext nicht gegeben ist, etwa durch mangelnde Kenntnis des parodierten Genres, können die Zuordnungen nicht oder nur mangelhaft getroffen werden. Wobei es immer einen gewissen Toleranzspielraum geben muss, in dem eine Analyse stattfindet, um nicht im Vorhinein jegliche Möglichkeit auf neue Entdeckungen im Keim zu ersticken. Die Serie fordert auch ständig dazu heraus, sich mit den Inhalten intensiv auseinander zu setzen und eigene Schlüsse zu ziehen. Kevin J. H. Dettmar erwähnt in diesem Zusammenhang<sup>39</sup> den Begriff des „media virus“ als Erklärung für das systematische Verwirrspiel um die tiefere Bedeutung der *Simpsons*. Die *Simpsons* durchdringen zwar unsere Medien aber sie schreiben uns nicht konkret vor was wir zu tun oder zu denken haben, sondern sie halten der Gesellschaft einen Spiegel vor, die sich dann selbst eine Meinung bilden muss. Dettmar dazu: „*Thus, the show does not preach but instead tries to motivate us to do our own analysis of complicated social, cultural, and political issues.*“<sup>40</sup> Wir sind als Zuseher also ebenfalls Serienmacher, in dem Sinn, was wir *aus* der Serie für uns machen.

Diese Idee, dass die Bedeutung von einem Werk nicht nur vom Erschaffer sondern auch vom Rezipienten ausgeht, ist laut Jonathan Gray<sup>41</sup> in der intertextuellen Forschung schon lange etabliert und die individuelle Lesart kann hier Neues zu Tage fördern. Trotzdem ist eine gewisse systematische Einteilung für jegliche Analyse vorteilhaft und erleichtert das Auffinden von Referenzen, ob sie nun bloß für einen

---

<sup>39</sup> Vgl.: Kevin J. H. Dettmar, *Leaving Springfield. The Simpsons and the Possibility of Oppositional Culture* (Wayne State University Press: USA, 2004) S.105.

<sup>40</sup> Ebd. S.105.

<sup>41</sup> Vgl.: Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 21.

selbst bestehen oder auch für die Allgemeinheit. Der Reiz etwas Neues zu finden ist zwar groß aber man darf auch nicht blind danach suchen, denn das meiste wurde bereits gefunden. Doch diese Informationen zu sammeln und sie in einen neuen Kontext zu setzen, ist trotzdem eine bereichernde Erfahrung. Denn am Ende halte ich mich dann doch wieder an Eco, der gemeint hat:

*„Und auch wenn ihr ein Thema gewählt habt, bei dem ihr alles zusammentragt, was andere zu dem Gegenstand gesagt haben, ohne irgend etwas Neues hinzuzufügen, dann seid ihr eine Autorität für das, was andere Autoritäten gesagt haben. Niemand als ihr darf besser alles kennen, was zum Thema gesagt wurde.“<sup>42</sup>*

---

<sup>42</sup> Umberto Eco, *Wie man eine wissenschaftliche Abschlußarbeit schreibt* (C. F. Müller: Heidelberg, 2003) S.230.

## 5. Bewusste Anspielungen

Handelt es sich um eine von den Serienmachern bewusst gesetzte und gewollte Anspielung, so sind diese meistens leicht zu erkennen und oft auch als solche gut dokumentiert. Vorallem im Internet gibt es zahlreiche Listen und Datenbanken, die von *Simpsons*-Fans erstellt wurden und sich mit diesen großen und kleinen „Ostereiern“<sup>43</sup> beschäftigen. Dem interessierten Zuseher ermöglichen diese Quellen, auch die versteckteste Anspielung zu finden.

Ein Beispiel für eine eindeutige Anspielung auf den Hitchcock-Film *The Birds* ist die schon erwähnte Szene aus *Treehouse of Horror XI* mit den Killer-Delfine, die über die ganze Stadt verteilt sind.



**Abb. 18: Standbilder aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XI*, 19m33-57' (oben) vs *The Birds* 1h29', 40m52', 1h52' (unten)**

Sowohl von der inhaltlichen Seite her wie auch visuell orientiert sich diese *Simpsons*-Folge intensiv am Original. Auch das schnatternde Geräusch der Delfine erinnert an die bedrohlichen Vogelgeräusche aus *The Birds*. Die *Simpsons*-Macher bedienen sich hier insbesondere an den dramatischen Momenten der Originalvorlage, von denen sie ausgehen können dass diese am stärksten im filmischen Gedächtnis haften geblieben sind.

<sup>43</sup> Als „Ostereier“ werden kleine versteckte Nachrichten und Witze in diversen Medien bezeichnet, die oftmals nur zufällig oder mit Insiderwissen gefunden werden können.



**Abb. 19: Standbilder aus *The Simpsons - Treehouse of Horror XI*, 15m05", 17m59", 19m37"(oben) vs *The Birds*, 0h25', 1h41', 1h57'(unten)**

Der Verweis auf die filmische Vorlage *The Birds* ist eindeutig zu identifizieren und funktioniert auch auf der emotionalen Ebene gleichermaßen. Das neue Werk verleiht sich dazu die Identität des Originals ein und erzeugt in der Parodie dieselbe beklemmende Stimmung wie in der Vorlage. Die Wirkung des Originals überträgt sich somit auf die Parodie und verstärkt deren Wirkung als Filmzitat, aber auch als eigenständige Szene.

Ein weiteres Beispiel für einen Verweis dieser Art ist wiederum eine Szene, die direkt dem Hitchcock-Film *The Birds* entsprungen sein könnte, nämlich als Hans Maulwurf in einer Folge<sup>44</sup> von Vögeln bombardiert wird, die gegen die Glasscheibe einer Telefonzelle fliegen, in der er sich verschanzt hat. Währenddessen fliehen die Menschen draußen in Panik vor den Vögeln.

<sup>44</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Itchy & Scratchy Land* (S06E04).



**Abb. 20: Standbilder aus *The Simpsons – Itchy & Scratchy Land*, 18m42' (oben) vs *The Birds*, 1h13', 1h27' (unten)**

Anspielungen dieser Art, bei denen die filmische Vorlage eindeutig zu identifizieren ist, überwiegen auf jeden Fall bei der Gesamtzahl der gefundenen Verweise bei den *Simpsons*. Die entsprechenden Zuordnungen können leicht getroffen werden, da es sich meistens um sehr bekannte Filme handelt, oder zumindest die spezifische Szene ihren festen Platz im kollektiven Filmgedächtnis hat. Ein interessanter Aspekt hierbei ist, was in erster Instanz dazu geführt hat, dass der besagte Film oder dessen Ausschnitt sich überhaupt erst ins kollektive Bewusstsein gebrannt hat.

Zum einen handelt es sich meistens um Schlüsselszenen im Film, oder um Momente, die durch besondere Action, Tragik oder Ausgestaltung zum Synonym für den ganzen Film geworden sind. Hierbei spielt auch die Bewerbung des Films auf allen möglichen Kanälen, insbesondere in Trailern und Teasern im Vorfeld eine große Rolle. Es gibt durchaus Filme, die unter dem Verdacht stehen, man hätte bereits alle guten Szenen gesehen, wenn man den Trailer geschaut hat. Dies lässt sich jedoch aufgrund der sehr individuellen Auffassung, was eine „gute Szene“ ist, nicht konkret belegen. Was aber auf jeden Fall zutrifft ist die enorme Macht der Filmmaschinerie, die ständig daran arbeitet, uns den Film schmackhaft zu machen. Dem gegenüber steht eine Heerschaar an (selbsternannten) Filmkritikern, die einen Film in den

Himmel loben oder ebenso in der Luft zerreißen können. Besonders seit der flächendeckenden Verbreitung des Internets gibt es eine Vielzahl an Anlaufstellen für Filmanalysen. Mit einer breiten Öffentlichkeitswirksamkeit werden dort schon bei Erscheinen des ersten Trailers umfassende Mutmaßungen über die Qualität und letztendlich den Erfolg eines Films getätigt. An dieser Meinungsmache sind die offiziellen Medien natürlich ebenso beteiligt, und auch die Filmproduktionen haben vermutlich ein natives Interesse daran, die Rezeption ihrer Filme in der Bevölkerung zu steuern.

Zwischen diesen Fronten wird der gemeine Kinogänger mit allen möglichen Bildern, Texten, Videos und Meinungen bombardiert. Diese sogenannten „Paratexte“ haben einen großen Einfluss auf die individuelle und in letzter Instanz kollektive Rezeption des Films, noch bevor dieser tatsächlich gesehen wurde. Der Begriff bezieht sich dabei nicht nur, wie der Name vermuten lässt, auf Text und Literatur, sondern auf alle Arten von medialen Beiwerken. Beispiele aus der Filmwelt sind etwa Kinoplakate, Rezensionen im Radio oder Preisverleihungen. Paratexte erzeugen dabei eine Welt voller Erwartungshaltungen um den Film herum und tragen wesentlich zu dessen (Miss-)Erfolg bei. Dieser „Klatsch und Tratsch“ ist für viele Menschen ein wichtiger Teil des Kinoerlebnisses *„and thus cinematic paratexts have the job of delivering such public knowledge, or offering such expectations and of getting to us before the movie does“*<sup>45</sup>, beschreibt Jonathan Gray diesen wichtigen Faktor bei der Analyse von Filmerfolgen. Er führt weiters aus, dass wir unsere Meinung über einen Film oftmals aufgrund weniger Fakten beeinflussen lassen, etwa durch die Aufmachung eines Filmplakats oder eben einen Filmtrailer. Im Extremfall kann das so weit führen, dass ein Film nur anhand dieser spärlichen Informationen in unserem kollektiven Gedächtnis abgelegt wird, ohne dass wir ihn (vollständig) gesehen hätten. *„To some degree, then, we actually consume some texts through paratexts and supportive intertexts, the text itself becoming expendable.“*<sup>46</sup>

Ein Film kann auch dadurch ins kollektive Gedächtnis gelangen, indem er massiv von den Medien und Produzenten beworben wird. Dabei spielt die tatsächliche Qualität des Films eine untergeordnete Rolle, was auch eine Erklärung dafür sein kann, warum

---

<sup>45</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 37

<sup>46</sup> Ebd. S. 37.

manche Filme trotz eventueller filmischer Schwächen einen Kultstatus erreichen. Entscheidend ist oft der Hype, der um einen Film erzeugt wird. Auch Hitchcock war sich dieser Macht der Medien bewusst und hat schon im Vorfeld die berühmte „Suspense“ um seine Filme herum aufgebaut. Auch er bediente sich dabei unter anderem des gezielten Einsatzes von Trailern, die neben vielen anderen Aspekten zu einem Markenzeichen seiner Filmkunst wurden.

Dass sich bestimmte Filme und Szenen ins kollektive Gedächtnis einschreiben, ist somit auch ein bewusst von außen gesteuerter Prozess. Große Blockbuster werden mit einem erheblichen Aufwand beworben, um die Leute ins Kino zu locken. Nicht immer ist diese Strategie erfolgreich. Auch die größten Produktionen sind nicht davor gefeit, beim Publikum durchzufallen und als Lachnummer zu enden. Seichte Stories etwa, die schon im Trailer als solche erkennbar sind, und die man mit bildgewaltigen Szenen zu kaschieren versucht, können im Vorfeld so verrissen werden, dass die Zuschauer am Ende ausbleiben. Tragisch ist dabei, dass durch die Fülle an verfügbaren Paratexten zu einem Film auch immer eine Menge Munition für dessen Kritiker mitgeliefert wird. Solche Filme sind in letzter Instanz nicht nur ein finanzieller Ruin, sondern sie können auch einen enormen Imageschaden für die Produktionsfirmen darstellen, wenn sich deren Trailer als Synonym für den geflopten Film ins kollektive Gedächtnis einbrennt. Und das Internet vergisst nicht.

Wie schon beschrieben ist die Verbreitung eines Films ein wichtiger Faktor für dessen Bekanntheitsgrad. Die Kombination aus visuellem und massentauglichem Medium macht den Film zudem prädestiniert für das kollektive Gedächtnis. Ich erinnere mich an einen Satz, der mir im Laufe meines Studiums dazu untergekommen ist, wobei ich mich leider nicht mehr an die konkrete Vorlesung bzw. den Vortragenden erinnern kann. Die Aussage dürfte aber auf Noël Carroll zurückgehen<sup>47</sup>: „*Film ist ein Massenmedium, weil er sich an die Massen wendet.*“ Ich stimme dieser Aussage zu und finde sie darüber hinaus für mein Thema noch über die Grundaussage hinaus interessant. Denn ein wichtiger Aspekt bei der Erzeugung eines kollektiven Gedächtnisses ist natürlich zuerst einmal die schiere Masse an benötigten Personen, die sich an ein Ereignis erinnern können. Je inhomogener eine solche Masse ist, umso

---

<sup>47</sup> Vgl.: Deborah Knight, *The Simpsons and Philosophy. The D'oh! Of Homer* (Open Court: USA, 2001) S.93.

größer ist die Chance auf einen späteren Erinnerungseffekt. Dabei muss sich nicht zwangsläufig die gesamte Masse an einen Film erinnern können, aber durch die große Bandbreite an verschiedenen Menschen ist eine hohe Wahrscheinlichkeit gegeben, dass sich der Film zumindest in den Köpfen einiger Gruppen verankert. Darüber hinaus kann ein Film auch als Bindeglied dienen, etwa wenn verschiedene soziale Schichten den gleichen Film gesehen haben und sich daraus ein Brückenschlag ergibt. Die kollektive Erinnerung, zB an einen Film, der einer Gruppe von Menschen noch aus Kindheitstagen bekannt ist, kann dabei eine Gesprächsgrundlage bilden und erzeugt ein Gefühl der Vertrautheit und Zugehörigkeit zu einer Gruppe. Dabei ist es nicht einmal erforderlich, dass sich alle Beteiligten an die gleichen Szenen eines Films erinnern oder dabei die gleichen Gefühle haben. Ein Film kann in jeder Person unterschiedliche emotionale Aspekte ansprechen und trotzdem in seiner Gesamtheit als kollektive Erinnerung vorliegen. Film war auch aus diesem Gesichtspunkt heraus schon immer ein liberales Medium.

Neben dem Massenaspekt in Bezug auf die Zuseher ist Film für sich selbst genommen ein Massenmedium, da ein Filmwerk üblicherweise in einer hohen Stückzahl verfügbar sein muss, um damit überhaupt erst für eine Masse verfügbar zu werden. Der weltweite Zugriff auf Filmclips über Videoplattformen, gepaart mit einem hohen Wiederholungsfaktor quer durch alle Medien, ermöglicht dabei eine noch stärkere Infiltration des kollektiven Gedächtnisses. Die ständige Referenz auf einzelne Filmszenen kann dabei eine starke Eigendynamik entwickeln. Sind erst einmal genügend Menschen auf den Zug aufgesprungen, kann eine Filmszene bzw. ihre Parodie in eine Spirale an Wiederholungen und Interpretationen gelangen, so dass am Ende das ursprüngliche Werk nur noch als Schatten seiner medialen Pastiche existiert.

Die Präsenz eines Werkes im kollektiven Gedächtnis ist dabei ständigen Wandlungen unterworfen. Ein Werk, das zu einem Zeitpunkt auf einer medialen Welle schwimmt, kann einige Zeit später wieder ins Speichergedächtnis absinken. Dies geschieht natürlich sowohl mit Persiflagen als auch mit der originalen Vorlage. Das kann zu absurden Situationen führen kann, bei der einer Personen etwa nur die Neuauflage eines Filmklassikers bekannt ist, und sie das Original für die Imitation hält, sofern es ihr überhaupt unterkommt. In solchen Fällen kann es zu ganz speziellen Aha-Effekten kommen, wenn etwa eine Filmszene aus einer Parodie bei den *Simpsons* bekannt ist

und man den dazugehörigen Film erst danach zu sehen bekommt. Die Identifikation der bereits bei den *Simpsons* gesehenen Szene kann ein nachträgliches humoristisches Verständnis für die betreffende *Simpsons*-Folge bedeuten, und durch die intensive Auseinandersetzung den Originalfilm damit noch stärker im kollektiven Gedächtnis verankern. Wie im Vorwort beschrieben hatte ich selbst das Vergnügen dieses medialen Umkehrschubs, mit den Filmen und Computerspielen der „Indiana Jones“-Reihe.

Es zeigt sich also, dass auch eine direkte Filmreferenz nicht unbedingt immer als solche erkannt wird, wenn der Bezug zum Original fehlt. Durch ständige Wiederholungen, Imitation, Verweise und Parodie der Vorlage in den verschiedenen Medien und durch Paratexte ist es dennoch möglich, dass so eine Referenz tief im kollektiven Gedächtnis sitzt. Wichtige Faktoren dazu sind die breite Verfügbarkeit des Films bzw. seiner Nachahmung und die Rezeption durch eine kritische Masse an Menschen. „Kritisch“ ist dabei in erster Linie ein mengenmäßiger Begriff und bezieht sich nicht unbedingt auf die inhaltliche Auseinandersetzung der Masse mit dem Film. Sinngemäß hat auch Homer einst schon erkannt: „*Oh Marge, cartoons don't have any deep meaning. They are just stupid drawings that give you a cheap laugh.*“<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Homer Simpson in: *The Simpsons – Mr. Lisa goes to Washington* (S03E02) 2m02”.

## 6. Unbewusste Anspielungen

Nicht immer kann bei einer vermeintlichen Filmreferenz eine exakte Zuordnung getroffen werden. Weder ob es sich tatsächlich um eine Anspielung handelt, noch auf welchen Film sich diese dann genau bezieht. Manchmal stößt man auf eine Szene, die einen vermeintlich an eine bekannte Filmszene erinnert, es fehlt aber der eindeutige „Beweis“. Es gibt zwar zu jeder *Simpsons*-Folge eine Fülle an Begleitmaterial und Analysen zu allen Gags und Anspielungen, aber auch diese Informationen sind teilweise lückenhaft, weil ja die Ersteller dieser Materialien vor demselben Problem stehen, dass die Zuordnung zu einem Film nicht immer eindeutig ist. Auch kann es immer sein, dass einem bei der Betrachtung einer Folge die filmische Referenz schlicht deswegen entgeht, weil man den betreffenden Film nicht gesehen hat. Aus diesem Grund sind die Ersteller von *Simpsons*-Archiven darauf angewiesen, dass sie über Zusendungen anderer Seher über fehlende Referenzen in den Archiven hingewiesen werden, um diese zu ergänzen. Hier bedienen sich die Ersteller der Archive des kollektiven Gedächtnisses der *Simpsons*-Seher um eine exaktere Analyse jeder Folge erstellen zu können. Das sorgt für eine höhere Trefferquote und weniger Interpretationsspielraum. Die Grenze, wann eine Referenz zutrifft und wann nicht, ist natürlich immer eine fließende und ohne konkrete Hinweise der Serienmacher ist es teilweise unmöglich, eine absolute Aussage zu treffen. Aber auch darin liegt ein gewisser Reiz bei der Analyse und beim Betrachten der Serie. Durch die intensive Beschäftigung mit diesen offenen Fragen stößt man gelegentlich auf bisher unscheinbare Zusammenhänge oder neue Verweise.

Bei meiner Analyse der *Simpsons*-Folge *Gone Maggie Gone*<sup>49</sup> etwa, fiel mir am Ende der Folge eine kurze Musikuntermalung auf, als Bart als Ersatz für Maggie als neues „gem child“ auf den Thron des örtlichen Nonnenklosters gesetzt wird, um den Weltfrieden zu bringen. Unnötig zu erwähnen, dass im selben Augenblick, als er sich niedersetzt, die Erde aufreißt und Lava spuckt, sich der Himmel blutrot färbt und die Fensterscheiben zerbersten. All das begleitet von einem hohen eindringlichen Streichercrecendo, das frappant an die Filmmusik aus der Duschszene von *Psycho* erinnert, allerdings ohne die auf die Messerattacke folgenden tiefen Bässe.

---

<sup>49</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Gone Maggie Gone* (S20E13).

Das bekannte Musikthema aus *Psycho* dient seit seinem Erscheinen gewissermaßen als Universalvorlage für das gesamte Genre der Horror- und Psychodrama-Filme und ist daher in unzähligen Filmen zu finden. Der damit erzielte Schauereffekt ist mittlerweile bereits losgelöst vom Original und existiert als eigenständiges musikalisches Horror-Element, auf den die Zuseher konditioniert sind und ähnlich einem pawlowschen Reflex auf die Laute reagieren. Die schrillen Streichertöne verheißen nahendes Unheil, diese verkürzte Schlussfolgerung sitzt bei vielen Menschen tief im kollektiven Gedächtnis. Dabei spielt es nur noch eine untergeordnete oder auch gar keine Rolle mehr, ob die Einzelperson *Psycho* jemals gesehen hat. Möglicherweise sind nur kurze Ausschnitte wie eben die Duschszene bekannt oder man erinnert sich an eine Parodie darauf, die aus einer Komödie stammt. Vielleicht wurde der Effekt auch in einem anderen Film mit ähnlich dramatischer Wirkung eingesetzt und ruft nun die gleichen Emotionen hervor. In jedem Fall erfüllt das kollektive Gedächtnis und damit der Filmtone seinen Zweck, auch wenn das individuelle Gedächtnis den Ursprung für diese Emotion nicht unbedingt eindeutig zuordnen kann. Trotzdem verständigt sich eine große Gruppe von Menschen unbewusst auf eine gemeinsame Reaktion und diesen Effekt können sich Filmemacher zunutze machen.

Dabei ist es nicht einmal mehr erforderlich, sich in vollem Umfang an das Original zu halten. Im zuerst genannten Beispiel aus *Gone Maggie Gone* wurden nur die hohen Streicher eingesetzt, um eine bedrohliche Wirkung zu erzielen. Dies hat meiner Einschätzung nach auch den Grund, dass die Szene offen bleibt und die Folge mit Barts diabolischem Lachen endet. Es bleibt dem Zuseher überlassen sich vorzustellen, welchen Horror Barts Herrschaft der Erde noch bringen wird. Dieser fehlende Abschluss wird auch auf der Tonebene unterstrichen, indem noch einmal die hohen Streicher zu hören sind, ohne dass die tiefen Bässe einem zumindest die tonale Entspannung gönnen, dass ein Ende mit Schrecken stattgefunden hat. Umgelegt auf *Psycho* wäre es so, als würde das Einstechen auf Vera Miles niemals enden und der Mörder sich demnach nie unter Begleitung des tiefen Brummens der Streicher aus der Dusche entfernen würde. Ein Schrecken ohne Ende.

Deutlich „klassischer“ wurde die *Psycho*-Musik dagegen in einer anderen Folge<sup>50</sup> eingesetzt, in der Homer vergessen hat, den Betrag für seine Unfallversicherung einzuzahlen und nun für eine kurze Zeitspanne nicht versichert ist. Da Homer sich ständig verletzt oder in Unfälle verwickelt ist, flüchtet er aus Sorge über ein drohendes finanzielles Chaos nach Hause. Dort hält Marge gerade ein Treffen mit ihrem Buchklub ab und Homer erspährt jede Menge Gefahrenquellen für die Gäste unter seinem eigenen Dach, für die er zur Zeit finanziell verantwortlich wäre. Unglücklich wie er ist, kommt es durch brennende Kerzen hinter einem der Gäste zu einer Kettenreaktion, die dazu führt dass alle weiteren Gäste durch Gegenstände im Raum erstochen werden. Musikalisch wird die Szene von der bekannten *Psycho*-Musik begleitet und zwar von den hohen Streichern, bis zu dem Moment als die letzte Person mit einem Beil im Rücken niedersinkt. In diesem Moment setzen die tiefen Bässe ein und beschließen musikalisch diese Horrorszene, die sich zum Glück nur in Homers Fantasie abgespielt hat, wie sich kurz darauf herausstellt.

Der Einsatz der Musik war in diesem Fall viel näher am Original, auch weil sich eine inhaltliche Überschneidung durch die messerscharfen Gegenstände ergibt, die reihenweise die Gäste aufspießen. Man kann also davon ausgehen, dass es zumindest von den Machern eine bewusst gesetzte Anspielung war. Nicht jedem Zuschauer wird diese filmische Referenz jedoch auffallen, wenn nicht besonders darauf geachtet wird.

Einen ähnlichen Einsatz der *Psycho*-Musik gab es bereits in der *Simpsons*-Folge *The Springfield Files*<sup>51</sup>, in der Homer nach einer durchzechten Nacht auf dem Heimweg durch den Wald ist. Dabei wird er im wahrsten Sinne des Wortes von dem allzu bekannten Streichercrecendo aus *Psycho* begleitet, das sich am Ende als ein Bus voller Violinisten des Springfield Philharmonieorchesters entpuppt, die live das musikalische Thema aus der Duschszene spielen.

---

<sup>50</sup> siehe Folge: *The Simpsons – How the Test Was Won* (S20E11).

<sup>51</sup> siehe Folge: *The Simpsons – The Springfield Files* (S08E10).



Abb. 21: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m38-47”

Der Bus hält direkt vor Homer an und lässt eine Spielerin aussteigen, die daraufhin im Wald verschwindet, während die Laute ihres Instruments langsam verhallen. Der Verweis auf die filmische Quelle ist hier zwar ziemlich eindeutig und für die meisten Zuschauer vermutlich auch als solcher leicht zu identifizieren. Die Szene ist jedoch auch aus anderen Gründen hervorzuheben. Zum einen spielen die Serienmacher hier sehr geschickt mit der Referenz auf *Psycho*, indem auch Homer selbst auf die schrillen Streichertöne reagiert und sich davor fürchtet. Der Ton geht dabei fließend von einer nicht-diegetischen Musik in eine diegetische über, die auch Homer in eine ähnlich ängstliche Stimmung versetzt, wie sonst die Kinozuseher.

Interessant ist die Bus-Szene im Wald aber auch, weil es eine identische Szene bereits in der Komödie *High Anxiety*<sup>52</sup> von Mel Brooks zu sehen gab. Auch dort wird eine Autofahrt an einem inhaltlichen Wendepunkt plötzlich von dramatischer Streichermusik begleitet, woraufhin sich die betroffenen Personen im Auto zuerst befremdlich umblicken und dann seitlich aus dem Fenster schauen.



Abb. 22: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m41” (links) vs *High Anxiety*, 0h16’ (rechts)

<sup>52</sup> *High Anxiety*, R.: Mel Brooks (20th Century Fox: USA, 1977).

Dort fährt gerade ein Bus voller Mietglieder des Los Angeles Symphonieorchesters vorbei und spielt auf seinen Instrumenten. Auch in diesem Fall findet ein diegetischer Wechsel der Musik statt, der den humoristischen Effekt der Szene zusätzlich hebt.



**Abb. 23: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m41" (links) vs *High Anxiety*, 0h16' (rechts)**

Wichtig hervorzuheben ist aber, dass dieser Film bereits aus dem Jahre 1977 ist, also 20 Jahre vor der betreffenden *Simpsons*-Folge erschienen ist, woraus man mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit schließen kann, dass die Macher der *Simpsons* von diesem Film wussten und sie die Idee für ihre eigene Serie aufgegriffen haben. Dies ist insofern bemerkenswert, als die *Simpsons* generell den Anspruch einer originären Sendung haben, die eigene Wege beschreitet und damit ein ganzes Genre geprägt hat.

Natürlich sind die *Simpsons* dafür berühmt, sich aus allen Medien- und Kulturbereichen kleine Aspekte herauszupicken und diese zu parodieren. Eine bestehende Filmszene jedoch 1:1 nachzumachen ohne sie zu verfremden, noch dazu wenn die Vorlage selbst bereits eine persiflierende Darstellung war, ist auch für die *Simpsons* ungewöhnlich.

Nun ist die Idee einer Filmmusik, die sich im weiteren Verlauf als diegetischer Bestandteil der Handlung entpuppt keine neue Erfindung. Ein Gag dieser Art findet sich immer wieder, vorallem in Komödien. So etwa in Woody Allens *Bananas*<sup>53</sup>, wo dieser in der Rolle des Fielding Mellish eine Einladung zum Abendessen mit dem Präsidenten bekommt. Fasziniert von dieser Nachricht sinkt er zu verträumten Harfelauten auf sein Hotelbett zurück und murmelt wiederholend die Worte „*Dinner with the president...*“. Doch plötzlich ändert sich sein verzückter Gesichtsausdruck und er wird auf die Musik im Raum aufmerksam. Der Ton-Spur folgend begibt er sich

<sup>53</sup> *Bananas*, R.: Woody Allen (United Artists: USA, 1971).

zum Kleiderschrank und findet darin einen Hotelangestellten, der live auf einer Harfe spielt. Laut eigener Aussage war dieser auf der Suche nach einem Platz zum Üben.



**Abb. 24: Standbilder aus *Bananas*, 0h34'**

Neben dem offensichtlichen Gag mit der Filmmusik, die auf einmal „zum Leben“ erwacht, birgt diese Szene noch einen weiteren spannenden Moment. Die auf der Harfe gespielten Tonfolgen gelten nämlich ebenso als etablierte Effekte für die Einleitung von inneren Monologen und Traumsequenzen. Ein Prinzip, das wir vorhin schon im Ansatz bei der Analyse der schrillen Streichertöne aus *Psycho* gesehen haben. Gerade die Harfenmusik hat sich durch den intensiven Einsatz eigentlich bereits selbst in ihrer Bedeutung überholt und wird nunmehr bereits mehr als kitschig und überzeichnend betrachtet. Dadurch verstärkt sich die Wirkung der Szenen mit dem Harfisten noch einmal, da eine zweifache Überhöhung stattfindet. Die plakative Darstellung von Traum und der spielerische Umgang mit Musik „im“ Film basieren beide auf Filmkonventionen, die dem Publikum allzu bekannt sind und dadurch ihre humoristische Wirkung entfalten können. „*To laugh at parody is to acknowledge comprehension of those conventions under attack...*“<sup>54</sup> Der Witz bei Parodien geht also auch immer auf Kosten der jeweiligen Genrekonventionen, die es zu persiflieren gilt. Darum ist die Parodie einer Parodie weniger erstrebenswert, da sie keinen Mehrwert für den Zuschauer bereithält, sofern die parodisierte Vorlage nicht selbst bereits zu einem eigenständigen Genre geworden ist.

Im Fall der *Simpsons* gilt dieser Anspruch bestimmt, da sie Wegbereiter für eine völlig neue Art des Zeichentrick-Genres waren. Mittlerweile wurden aber auch die *Simpsons* in ihrer Radikalität von anderen Shows eingeholt und nachgeahmt. Dort bekommen sie am eigenen Leib zu spüren, wie es sich anfühlt am passiven Ende der

---

<sup>54</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 47.

Scherzkette zu stehen. In neueren Serien wie *Family Guy* werden auch die *Simpsons* in ihren Eigenheiten zerpfückt und parodiert. Allerdings nehmen es alle Beteiligten mit Humor und so kam es sogar zu einer Crossover-Folge<sup>55</sup> zwischen den beiden Serien. Auch bei diesen Cameo-Auftritten schimmert wieder ein Hauch von Hitchcock durch, der ja für die kurzen Auftritte in seinen eigenen Filmen berühmt war und auch diese Art der (Selbst-)Inszenierung geprägt hat wie kein anderer Regisseur.

Nicht immer müssen also sämtliche Strukturen eines Filmgenres über den Haufen geworfen werden, um sich von der Masse abzuheben. Oft genügen ein paar kleine aber konsequent exerzierte Ausdrucksarten. Eine etablierte Serie wie die *Simpsons* kann also auch selbst als Vorlage für Parodie und Persiflage dienen, sofern sie ihren eigenen unverkennbaren Stil entwickelt hat. Damit kann dann auch eine identisch nachgestellte Szene wieder originell wirken und nicht bloß wie ein abgeschriebener Gag.

Ebenso verhält es sich bei der Harfen-Szene in *Bananas*. Auch wenn diese Szene von der Grundidee her der Bus-Szene aus *High Anxiety* ähnelt, so unterscheiden sie sich formal doch deutlich und es ist nicht erkennbar, dass hier plump voneinander abgekupfert wurde. Zumal Woody Allens Film noch um einige Jahre früher erschienen ist, als der von Mel Brooks. Anders jedoch beim Vergleich zwischen der Bus-Szene von *High Anxiety* und den *Simpsons*, wo vor allem die Übertragung auf das Zeichentrick-Format dabei behilflich ist, die Spuren zum Original zu verwischen, wie wir gleich noch genauer sehen werden.

Der Gag mit dem Bus voller Musiker bei den *Simpsons* kann also durchaus als Plagiat bezeichnet werden. Der Serie dadurch kriminelle Absichten oder Kreativitätlosigkeit zu unterstellen wäre jedoch fehl am Platz. Vielmehr muss man wohl davon ausgehen, dass es sich dabei vermutlich um eine Honorierung des Filmwerks von Mel Brooks handelt, dessen eigener Film bereits eine Hommage an die Filme von Alfred Hitchcock war. Zudem haben Zeichentrick- und Animationsfilme hier so etwas wie einen „Persilschein“, wenn es um das Aufgreifen von fremden Ideen und das Kopieren von Szenen und Gags geht. Schon Roger Meyers, der Sohn des Erschaffers

---

<sup>55</sup> Vgl.: *Family Guy – The Simpsons Guy*, S13E01 (20th Century Fox: USA, 2014).

von *Itchy & Scratchy*<sup>56</sup> sagte dazu: „*Okay, maybe my dad did steal Itchy but so what? Animation is built on plagiarism!*“<sup>57</sup> Tatsächlich beziehen viele Animationsfilme ihren Humor aus dem Verweis auf andere Dinge wie etwa bekannte Filmszenen.

Damit sind sie einerseits stark auf das kollektive Gedächtnis ihrer Zuseher angewiesen und helfen andererseits dabei mit, dieses zu erhalten und auszubauen. Wer eine lustige Szene in einem Zeichentrickfilm gesehen hat, die filmische Quelle dazu jedoch nicht kennt, wird dennoch darauf aufmerksam gemacht und kann später eventuell eine Verbindung zu der parodierten Vorlage herstellen. Oftmals sind wie bereits erwähnt gerade die parodierten Szenen auch aus anderen Parodien oder kurzen Filmausschnitten bekannt. Die Simpsons decken dabei ein so breites Feld ab, „[...] *dass es oft umgekehrt läuft: man erkennt in einem SIMPSONS-Bild, dass es eine solche Zuspitzung eines Film-Bildes ist, ohne den Film oder die Fernsehserie zu kennen.*“<sup>58</sup>, meint Diedrich Dierichsen dazu. Animationsfilme können also bei ihren Anspielungen weitgehend aus dem vollen Schöpfen. Darüber hinaus beschreibt Jonathan Grey noch einige weitere Vorteile der animierten Parodie, die sich wie keine andere Filmform so dicht an die Originalvorlage herantasten kann.

## 6.1 Der Zeichen-Trick

Die Zeichentechnik ermöglicht Grey zufolge nahezu unbegrenzte Möglichkeiten in der visuellen Gestaltung des Films. Somit ist es möglich, jedes Genre in seinem jeweils typischen Stil nachzuahmen, ohne sich dabei an physikalische oder fiskale Grenzen halten zu müssen, „...*and so visually almost everything that occurs in The Simpsons is potentially parodic...*“<sup>59</sup> Durch die Transformation in ein cartoonisiertes Gewand sehen wir Dinge aus unserem Alltag plötzlich in einem anderen Licht und können neue Sichtweisen entdecken, da die Verfremdung oft mehrere Deutungen zulässt. Der Zuseher ist gefordert, anhand der gezeigten Darstellungen in

---

<sup>56</sup> Eine fiktive Cartoonserie, die regelmäßig von den Kindern bei den Simpsons geschaut wird.

<sup>57</sup> siehe Folge: *The Simpsons - The Day the Violence Died* (S07E18).

<sup>58</sup> Diedrich Dierichsen, „Die Simpsons der Gesellschaft“, in: *Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft*, Michael Gruteser/Thomas Klein/Andreas Rauscher, [Hrsg], (Schüren Verlag: Marburg, 2002) S. 24.

<sup>59</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 66.

Kombination mit seinem Vorwissen über Filmtechniken als auch über Filmgeschichte, eigene Schlüsse zu ziehen.

Die Deformation und Durchmischung dieser bekannten Elemente erzeugt eine Distanz zur Realität. „*This distance can therefore turn what might otherwise be a touching or sad moment into a humorous one.*“<sup>60</sup> Die Wandlung in eine Animation nimmt also den Druck aus einer Szene und ermöglicht den leichtfüßigen und witzigen Zugang zu Inhalten, die sonst womöglich schwer und pathosgeladen daher kommen würden. Gleichzeitig können über diese Formwandlung auch kritische Betrachtungsweisen verschleiert und damit an Zensur und Moralwächtern vorbeigeschleust werden.

Der Animationsfilm genießt hier also einen dreifachen Vorteil gegenüber dem konventionellen Spielfilm mit echten Darstellern und Schauplätzen<sup>61</sup>:

- Er hat produktionstechnisch weniger Einschränkungen und kann daher mit knapperen Mitteln den gleichen oder sogar einen stärkeren Effekt erzielen.
- Er regt durch seine vereinfachte visuelle Darstellung zu eigenen Interpretationen und Querverbindungen an, was auch humorfördernd wirkt.
- Er transportiert kritische Bemerkungen durch seine Entrückung von der Realität leichter an Kontrollmechanismen vorbei in die Köpfe der Zuseher.

Die *Simpsons* verdanken ihren Erfolg definitiv auch ihrer artifiziellen Form, da sie lange Zeit als Zeichentrickserie für Kinder abgetan wurden und somit subtil aber sukzessive in unsere Wohnzimmer und unseren Verstand eingedrungen sind. Dabei bedienen sie sich – teils bewusst und teils unbewusst – etablierter Konventionen der Filmgenres und des Filmgedächtnisses der Zuseher. Gleichzeitig brechen sie diese gewohnten Formen wieder auf und deuten mit dem Zeigefinger auf gesellschaftliche Umstände hin. Ein gängiges Mittel ist es dabei, den Zeigefinger auf sich selbst zu richten um Dinge offen anzusprechen. Dabei wird auch häufig mit der eigenen Existenz als Zeichentrickserie kokettiert und der Zuseher zur Reflexion herausgefordert.

---

<sup>60</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 66.

<sup>61</sup> Vgl: Jonathan Gray, *Watching with the Simpsons*. S. 66.

Bei den *Simpsons* wird regelmäßig die vierte Wand durchbrochen, angefangen durch reflexive Verweise auf die eigene Serie und ihr Format in Form des „Couch-Gags“ am Anfang jeder Folge, bis hin zu ironischen Seitenhieben auf bekannte Themen aus allen möglichen Filmgenres – sei es das eigene oder ein fremdes. Dabei entwickelt sich diese Kritik immer aus der Geschichte heraus und mündet meistens in einer abstrusen Szene.

So etwa im Verlauf einer der vielen Besprechungen der Stadtbewohner über ihre missliche Lage. In der Folge *Coming to Homerica*<sup>62</sup> etwa, gilt es der überbordenden Migration von Arbeitskräften aus dem benachbarten Ogdenville einen Riegel vorzuschieben. Homer prescht mit einer Wortmeldung vor, dass er die allgemeine „Xylophobie“ seiner Mitmenschen teilt, woraufhin er von Lisa über den Unterschied zur tatsächlich gemeinten „Xenophobie“ erklärt bekommt.

Interessant ist hierbei, dass Homer in früheren Folgen sehr wohl mit Xylophonen in Kontakt gekommen ist, ohne darauf mit Panik zu reagieren. So gab es in der Folge *Streetcar named Marge* eine kurze Szene, in der Maggie auf einem Xylophon die bekannte Melodie zu „Tanz der Zuckerfee“ aus dem *Nussknacker*<sup>63</sup> klimpert.



**Abb. 25: Standbilder aus *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*, 3m36”**

Homers Reaktion darauf ist zwar keine freundliche, da er Maggie auffordert mit der für ihn nervige Musik aufzuhören, aber er ist weit entfernt von jeglicher Ängstlichkeit. Eventuell hat er seine „Xylophobie“ erst über die Jahre entwickelt, was uns die Serienmacher dann jedoch vorenthalten haben. Am wahrscheinlichsten ist

<sup>62</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Coming to Homerica* (S20E21).

<sup>63</sup> *Der Nussknacker*, Ein Ballettstück von Pjotr Iljitsch Tschaikowski, 1892.

wohl, dass er wie so oft an einem Fremdwort gescheitert ist und sich gegenüber Lisa verredet hat. Statt seinen Fehler zu korrigieren bekräftigt Homer aber seine Aussage mit dem Hinweis, dass er sehr wohl eine Angst vor Xylophonen hat, denn diese erzeugen schließlich „...*the music you hear when skeletons are dancing*.“<sup>64</sup> Deswegen beschließt die Stadtgemeinschaft, sowohl die Migranten als auch Xylophone zu verbannen. Entrüstet springt daraufhin der örtliche Musiklehrer Dewey Largo auf, um den Bauch ein Xylophon geschnallt, und ruft in die Menge: „*You’ll never take my xylophone! Notes, don’t fail me now!*“<sup>65</sup> Mit diesen Worten beginnt er auf dem Xylophon zu klimpern und trippelt auf Zehenspitzen aus dem Saal.



**Abb. 26: Standbilder aus *The Simpsons – Coming to Homerica*, 14m17”**

Ausgehend von einem kleinen Wortwitz findet sich hier vermutlich eine Anspielung auf den Zeichentrickfilm *The Skeleton Dance*<sup>66</sup> aus der animierten Kurzfilmreihe „Silly Symphonies“ von Walt Disney. Darin sieht man auf einem Friedhof tanzende Skelette, die von Xylophonmusik begleitet werden. Teilweise spielen diese auch selbst – in Ermangelung echter Instrumente – mit Knochenklöppeln auf den Rippen der anderen Skelette.

<sup>64</sup> Homer Simpson in: *The Simpsons – Coming to Homerica* (S20E21). 13m59”.

<sup>65</sup> Dewey Largo in: *The Simpsons – Coming to Homerica* (S20E21). 14m17”.

<sup>66</sup> *The Skeleton Dance*, Zeichentrick-Kurzfilm aus der “Silly Symphonies Series” (Walt Disney Productions: USA, 1929).



**Abb. 27: Standbilder aus *The Skeleton Dance*, 2m40“, 4m04“**

Teile dieser Animationen wurden später auch im Kurzfilm *Haunted House*<sup>67</sup> verwendet, in dem Micky Maus in einem Geisterhaus gefangen ist und für die dortigen Skelette musizieren muss.



**Abb. 28: Standbilder aus *Haunted House*, 3m25“ –5m43“**

Auch dort finden sich wieder zahlreiche Xylophon-Sequenzen, sowohl musikalisch als auch visuell in Form, von Skeletten die auf ihrer Wirbelsäule oder auf gerippten Heizkörpern musizieren.

Das Skelett-Thema war auch Bestandteil des später erschienenen Kurzfilms *The Mad Doctor*<sup>68</sup>, wo ähnliche Animation und Soundeffekte verwendet wurden. Auch wurde die Titelmusik aus diesem Film später teilweise als Ersatz für die verlorene Anfangs- und Endmusik aus *The Skeleton Dance* verwendet.

<sup>67</sup> *Haunted House*, Zeichentrick-Kurzfilm (Walt Disney Productions: USA, 1929).

<sup>68</sup> *The Mad Doctor*, Zeichentrick-Kurzfilm (Walt Disney Productions: USA, 1933).



**Abb. 29: Standbilder aus *The Mad Doctor*, 4m12-31“**

Die Verbindung zwischen Skeletten und den knöchern klingenden Tönen eines Xylophons besteht also schon sehr lange in der Filmgeschichte und belegt die enorme Bandbreite an Referenzen die es bei den *Simpsons* zu entdecken gibt.

Das Spiel mit dem bewussten Hinzeigen auf bekannte Sujets, Techniken und die filmischen Quellen ist dabei ein Merkmal der *Simpsons* bzw. ihrer Macher, das sich in vielen Folgen zeigt und auch einen Teil des Vergnügens beim Betrachten der Serie ist. Der Kontrast zwischen den gezeigten filmischen Vorbildern und seinen selbstironischen Entlarvungen in der Parodie zeugt von einem hohen Vertrauen der Macher, sowohl in die eigene Serie als auch in die gewählten Filmvorlagen und natürlich in das kollektive Wissen des Publikums. Eine Serie die es schafft, den filmischen Vorlagen gerecht zu werden, sich dabei selbst aber nicht allzu ernst nimmt, hat den Spagat zwischen schnödem Abkupfern und intelligenter Interpretation gut gemeistert.

## 7. Zweifelhafte Anspielungen

„Die Gedanken sind frei,  
wer kann sie erraten,  
sie fliehen vorbei,  
wie nächtliche Schatten.“<sup>69</sup>

Diese erste Zeile über Gedankenfreiheit, aus dem bekannten gleichnamigen Volkslied, kommt mir immer in den Sinn, wenn ich in einem Film eine vermeintliche Anspielung auf ein anderes Werk erspähe. Oft ist es nur der Hauch einer Idee, verworrene Gedankenketten, die sich ebenso schnell wieder verflüchtigen können, wie sie angefliegen gekommen sind. Noch weit weg von jeglicher wissenschaftlichen Grundlage und dennoch im eigenen Kopf bereits eine Gedankenspur, die sich zu einer Theorie zu formen beginnt. Der bekannte Physiker Stephen Hawking beschrieb in seinem Buch *A Brief History of Time*<sup>70</sup> eine wissenschaftliche Theorie wie folgt: „*I shall take the simpleminded view that a theory is just a model [...] It exists only in our minds and does not have any other reality (whatever that might mean)*“.

Dieser Ansatz muss im praktischen Alltag natürlich weitergedacht werden: Nur der sofortige Griff zum Notizblock rettet die Hirngespinnste davor, wieder ins kognitive Nirvana zu entweichen. Plötzlich steht da ein handfester Gedanke, der sich überprüfen und vielleicht sogar verifizieren lässt. Willkommen in der Welt eines *Simpsons*-Sehers!

Wenn ich über eine vermeintliche Anspielung auf ein anderes filmisches Werk gestoßen zu sein glaube, regen sich in vielen Fällen sogleich erste Zweifel an der Wahrscheinlichkeit dieser Theorie. Diese Skepsis ist auch berechtigt, bewahrt sie einen doch vor überhasteten Schnellschüssen und falschen Konklusionen. Aber eine gesunde Neugier ist dennoch erforderlich, um über die offensichtlichen Querverweise hinaus noch weitere versteckte Anspielungen finden zu können. Gerade bei einer an Referenzen überbordenden Serie wie die *Simpsons* lohnt sich ein genauerer Blick, um

---

<sup>69</sup> *Die Gedanken sind frei*, Deutsches Volkslied um 1788, Melodie zwischen 1810-1820, Vgl.: [http://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Gedanken\\_sind\\_frei](http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei) (Stand vom 02. 01. 2015).

<sup>70</sup> Stephen Hawking, *A brief history of time. From the big bang to black holes* (Bantam Books: London, 1989) S.10.

noch so manchen ungeschliffenen Rohdiamanten auszugraben. Einige davon entpuppen sich am Ende vielleicht als glänzendes Juwel.

Die Problematik bei einer vermuteten Filmanspielung liegt in der Beweisbarkeit. Die Schwierigkeit dabei ist, dass übliche wissenschaftliche Verfahren bei der Analyse von Filmen nur bedingt hilfreich sind, da sich Filminhalte, die ja immer eine Mischung aus dem Gedankenwerk der Erschaffer und der Betrachter sind, nicht als physischer Gegenstand fassen und quantifizieren lassen. Selbst in der Physik steht eine Beweiskette oft auf wackeligen Beinen. Hawking dazu: „*Any physical theory is always provisional, in the sense that it is only a hypothesis: you can never prove it*“<sup>71</sup> Er begründet das damit, dass man bei einem Experiment, egal wie oft man es wiederholt, nie sicher sein kann, ob der folgende Versuch wieder das gleiche Ergebnis bringt. Dagegen braucht es nur einen einzigen Fehlversuch, um die gesamte Theorie über den Haufen zu werfen, „[...] *but you can always question the competence of the person who carried out the observation.*“<sup>72</sup> Es bleibt also in jedem Fall ein gewisser Restzweifel, egal wie viele Beweise und Widerlegungen man für seine Theorie gefunden hat. Schon alleine weil man selbst als Mensch immer anfällig für Fehler und Fehlinterpretationen ist, besonders wenn das kollektive Gedächtnis unterbewusst zuschlägt. Schließlich sind alle Assoziationen, die man beim Betrachten eines Films herstellt, vorab nur ein Konstrukt unserer eigenen Interpretation. Individuelle Anders- und mehrdeutigkeiten sind daher vorprogrammiert. Ein pessimistischer Charakter würde dazu sagen: Traue niemanden, auch nicht dir selbst. Ich denke, man muss hier den Mut haben zu sagen: Trau dich! Auch auf die Gefahr hin, dass man mit seiner Theorie alleine dasteht. Der Gegenbeweis wird genauso schwer fallen, da sich auch dieser in letzter Instanz auch nur auf eine Gedankenwelt stützt, die sich niemals vollständig überprüfen lässt.

In einer geisteswissenschaftlichen Analyse gibt es daher nicht nur Schwarz und Weiß, sondern eine Vielzahl an Abstufungen dazwischen und je breiter das zu untersuchende Feld ist, umso feiner wird der Graufächer ausfallen. Die *Simpsons* sind so dicht gespickt mit Verweisen, dass man hinter jeder Aussage eine Anspielung vermuten kann, vor allem wenn man sich längere Zeit intensiv mit dem Material

---

<sup>71</sup> Stephen Hawking, *A brief history of time*, S.11.

<sup>72</sup> Ebd. S. 11.

beschäftigt. Ich werde noch zeigen, dass gerade diese „Schnitzeljagd“ auf Referenzen für viele Zuseher einen großen Reiz der Serie ausmacht. Diesen Ruf haben sich die *Simpsons* über Jahrzehnte hinweg erarbeitet, indem sie sich auf jedes erdenkliche zeitgenössische Thema gestürzt haben. Es ist also einigermaßen opportun, bei der Analyse der Serie freizügig in alle Richtungen zu denken und auch den wilderen Assoziationen ihren Raum zu geben. Denn auch die *Simpsons* sprengen regelmäßig die Grenzen ihres eigenen Universums und „[...] *when a text itself shows little care for these boundaries, neither must the textual analyst.*“<sup>73</sup> Dennoch werde ich einige Schritte aufzählen, wie man auch freie Interpretationen auf ihren Bedeutungsgehalt untersuchen kann, und sei es nur um eine bessere Nachvollziehbarkeit der Gedankengänge zu ermöglichen. Schlussendlich geht es bei einer wissenschaftlichen Analyse nicht nur darum ob das Ergebnis „richtig“ ist, sondern auch um den Prozess dahinter, der weitere Forschungen anregen kann.

## 7.1 Ein Film, der deinen Namen trägt

Um bei der Untersuchung einer vermeintlichen Filmreferenz bei den *Simpsons* festzustellen, ob es sich eventuell um einen Trugschluss handelt, lohnt es sich zuerst ein Beispiel heranzuziehen, bei dem die Zuordnung quasi eindeutig ist.

In der Folge *A Streetcar Named Marge* landet Maggie in einer Kindertagesstätte, wo den Babys ihre Schnuller abgenommen und weggesperrt werden. Wer Maggie kennt weiß, dass der Schnuller ihr ein und alles ist. Darum beschließt sie mit Hilfe der anderen Babys in den Kasten einzubrechen, wo der Korb mit Schnullern aufbewahrt wird. In Folge wird gezeigt, wie alle Babys helfen, aus Spielzeug einen Turm vor dem Kasten aufzubauen, auf den Maggie dann klettern kann. Die Sequenz wird musikalisch von einer Variation des Hauptthemas aus dem Spielfilm *The Great Escape*<sup>74</sup> begleitet, in dem eine Gruppe britischer Kriegsgefangener im zweiten Weltkrieg versucht aus einem deutschen Gefangenenlager zu fliehen. Dazu organisieren sich die Insassen zu Gruppen, die im Schichtbetrieb mehrere Fluchttunnel unter dem Lager graben. Nebenbei versuchen Einzelpersonen wie Captain Virgil Hiltz, gespielt von Steve

---

<sup>73</sup> Jonathan Gray, *Watching with The Simpsons*, S. 10.

<sup>74</sup> *The Great Escape*, R.: John Sturges (Mirisch Company: USA, 1963).

McQueen, auf eigene Faust aus dem Lager auszubrechen. Dafür und für so manche schnippische Bemerkung gegenüber der Lagerleitung, muss er regelmäßig im sogenannten „Cooler“ einsitzen – einer kahlen Einzelhaftzelle aus Beton. Das sich dabei im Film wiederholende Abführ-Prozedere reduziert sich immer mehr auf die schlichte Strafansage: „Cooler!“<sup>75</sup> und die lapidare Antwort von Hiltz dazu: „Right.“<sup>76</sup> Nach der Inhaftierung ist seine einzige Beschäftigung, abseits von Unterhaltungen mit anderen Insassen in der Nebenzelle, seinen Baseball monoton an die Wand zu werfen und mit dem Handschuh wieder aufzufangen.

Auch bei den Simpsons wird Maggie bei ihrem Einbruchsversuch von der Leiterin erwischt und mit den Worten: „*We have a place for babies like you: the box!*“<sup>77</sup> ins Gitterbett in die Baby-Einzelhaft verfrachtet. Dort angekommen zückt sie einen Gummispielball und beginnt ihn an die Wand des Bettes zu werfen und wieder zu fangen.



**Abb. 30: Standbilder aus *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*, 10m36' vs *The Great Escape*, 0h23'**

Die Filmreferenz ist hier eindeutig erkennbar und zuordenbar. Schon beim Erklingen der Musik in der betreffenden *Simpsons*-Folge erkennt man die Anspielung auf den Filmklassiker wieder. Die Bildmontage der zusammenarbeitenden Kinder ergänzt diesen ersten Eindruck und erinnert sofort an die Tunnelbau-Szenen aus *The Great Escape*. Die Konfrontation mit einer dominanten Autorität im Anschluss an einen Regelbruch kommt ebenfalls in beiden Filmen vor. Die Bezeichnung „Box“ bei den *Simpsons* ist im Englischen auch ein Terminus für eine enge Einzelhaftzelle, die für Bestrafungs- und Foltermaßnahmen eingesetzt wird. Das Wort „Cooler“ ist ebenfalls

<sup>75</sup> *The Great Escape*, R.: John Sturges (Mirisch Company: USA, 1963) 0h21'

<sup>76</sup> Ebd.

<sup>77</sup> Ms. Sinclair in: *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*. (S04E02) 10m26''.

eine umgangssprachliche Variante dafür. Im Deutschen bekäme die Szene durch die mehrdeutige Auslegung des Wortes „Gitterbett“ eine zusätzliche spitze Note. Hier wurde auch optisch eine Chance vergeben, indem das Bett statt mit Gitterstäben von einem Netz umgeben war.

Das Schlussbild mit dem Ball der an die Wand geworfen wird gibt dann Gewissheit, dass es sich um eine Referenz auf *The Great Escape* handelt. Schon dieses eine Bild alleine würde ausreichen, um eine Zuordnung treffen zu können, da die Szene ikonisch für den Originalfilm ist und dort durch die oftmalige Wiederholung zusätzlich für einen Wiedererkennungseffekt sorgt.

Im gezeigten Beispiel würde vermutlich jeder zustimmen, dass es sich um eine Parodie handelt, selbst wenn nur einzelne Elemente anhand der Szenenbeschreibung vorliegen und man den Film selbst nicht gesehen hat. Die Handlungsstränge, die Bildgestaltung, die Musik und die Dialoge bieten ausreichend Verknüpfungspunkte, um die Filmreferenz eindeutig zu identifizieren.

Nicht immer sind die Anhaltspunkte jedoch so eindeutig und zahlreich vorhanden. Neben vielen Parodien bei den *Simpsons*, die sich sehr nahe am Original befinden, gibt es einige subtilere Momente, wo eine Zuordnung so weit hergeholt scheint, dass man hintefragen muss, ob das filmische Gedächtnis hier für oder gegen einen arbeitet.

Besonders bei Filmen die häufig bei den *Simpsons* aber auch in anderen Medien zitiert werden, besteht der Verdacht dass es gar keine Verbindung zwischen den beiden Werken gibt, man sich diese aber unterbewusst herbeisehnt. Eine beliebte Fundgrube aus dem Hitchcock-Universum etwa ist der Film *Vertigo*. Dieser wird immer wieder in *Simpsons*-Folgen parodiert bzw. es werden einzelne Elemente daraus aufgegriffen. Im Folgenden zeige ich einige Beispiele, wo die Referenzen noch eindeutig zu erkennen sind, um einen Kontrast zu den Beispielen mit fragwürdigeren Anspielungen zu geben.

Beliebt ist etwa die Verwendung des Vertigo-Effekts, der in der Folge *Bart Has Two Mommies*<sup>78</sup> gleich mehrmals zum Einsatz kommt. In einer Szene befindet sich Rod

---

<sup>78</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Bart Has Two Mommies* (S17E14).

Flanders in einer Sporthalle auf einem Kletterturm, der bezeichnenderweise „Mount Verticool“ heißt. Sein Vater kommt dazu und macht ihm Angst indem er hinaufruft, dass Rod sich bestimmt verletzen wird. Sein Sohn bekommt daraufhin einen Schwindelanfall, der durch den Vertigo-Zoom-Effekt dargestellt wird.



Abb. 31: Standbilder aus *The Simpsons - Bart Has Two Mommies*, 15m46-53”

Später in der Folge klettert Rod am Außengerüst eines hohen Turms hinauf, um Bart zu helfen, der oben von einem Gorillaweibchen festgehalten wird. Neben dem offensichtlichen Verweis auf den (originalen) *King Kong*-Film<sup>79</sup>, kommt auch hierbei wieder der Vertigo-Effekt zum Einsatz. Der Turm selbst erinnert zudem durch seine Form mit den Simsen runderum an den den Originalschauplatz aus *Vertigo*.

<sup>79</sup> *King Kong*, R.: Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack (RKO Radio Pictures: USA, 1933).



**Abb. 32: Standbilder aus *The Simpsons - Bart Has Two Mommies*, 19m33-41"**

Die Folge hat darüber hinaus aber keinen Bezug zu Hitchcock, es ging hierbei also vermutlich hauptsächlich um den optischen Effekt, wie er ja auch in vielen anderen Filmen verwendet wird. Allerdings wird der Vertigo-Effekt häufiger mehr dazu verwendet, um den Gesichtsausdruck eines Schauspielers zu verstärken und Emotionen wie Angst, Schrecken, Entsetzen oder Panik sichtbar zu machen.

Als über dem Haus der Simpsons in der allerersten Halloween-Folge *Treehouse of Horror*<sup>80</sup> ein UFO auftaucht, blickt Lisa fassungslos in den Himmel. Das Scheinwerferlicht des UFOs taucht ihre Haut in einen grün-bleichen Farbton, während die Kamera herauszoomt und gleichzeitig auf ihr erstarrtes Gesicht zufährt.

<sup>80</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Treehouse of Horror* (S02E03).



Abb. 33: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror*, 9m05"

Dieser Zoom-Effekt kommt auch bei den *Simpsons* immer wieder vor, nicht immer jedoch wird er so ausgiebig zelebriert wie in dieser Folge. Meistens sind es nur kleinere Zooms die weniger auffällig und kürzer sind und einem daher leicht entgehen. Da es sich aber um eine Halloween-Folge handelt, in der auch weitere Anspielungen auf Hitchcock zu finden sind, war der eingesetzte Effekt hier vermutlich auch ein kleines „Osterei“, das die Serienmacher für Filmfans versteckt haben. Die Wirkung des Vertigo-Zooms stand aber ziemlich sicher im Vordergrund bei den Überlegungen, diese Szene so zu visualisieren.

Anzumerken ist hierbei, dass die Visualisierung nicht dem klassischen Vertigo-Effekt entspricht, bei dem die Größe des Hauptmotivs in Relation zur Bildfläche gleich bleiben sollte. Zwar ändert sich auch beim hier gezeigten Effekt der Hintergrund auf unnatürliche Weise im Verhältnis zu Lisas Körper, jedoch nimmt gleichzeitig ihr Kopf immer mehr Platz im Bildfenster in Anspruch. Vermutlich wurde diese Verdichtung auf das Gesicht durchgeführt, um ihren Schrecken über das UFO noch deutlicher zu betonen.

Auch in einer anderen Folge<sup>81</sup> von *Treehouse of Horror* wird der Vertigo-Effekt eingesetzt. In dieser Episode schließen Bart und Lisa einen Pakt, um Rache an ihren Lehrern zu üben. Während Lisa der Lehrerin von Bart jedoch nur einen harmlosen Türklingel-Streich spielt, präsentiert dieser ihr den abgetrennten Kopf von Miss Hoover. Lisa erschrickt und die Kamera vollzieht den Vertigo-Effekt, während im Hintergrund die bekannte Musik aus der *Psycho*-Duschszene erklingt.

<sup>81</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Treehouse of Horror XX* (S21E14).



**Abb. 34: Standbilder aus *The Simpsons – Treehouse of Horror*, 4m18”**

In diesem Beispiel wurde der Vertig-Effekt korrekt durchgeführt (nach der klassischen Definition), indem die Kamera auszoomt und sich gleichzeitig auf Lisa zubewegt. Zumindest müsste sie das in einer realen physischen Welt tun, um den gewünschten Effekt zu erzielen, nämlich dass Lisas Gesicht während des gesamten Effekts im Verhältnis zur Bildfläche gleich groß bleibt. Natürlich wurde der Effekt hier zeichnerisch bewerkstelligt. Man merkt trotzdem, dass sich die Macher der Serie offenbar intensiv mit Filmeffekten beschäftigt haben, um einen real wirkenden und technisch akkuraten Eindruck zu erzeugen. Auch ist es möglich, dass eine Verdichtung auf Lisas Gesicht in diesem Fall nicht notwendig erschien, da der Schockeffekt durch den zuvor gezeigten abgetrennten Kopf und die *Psycho*-Musik im Hintergrund ohnehin bereits verstärkt wurde. Eine kopflose Lehrerin ist offenbar immer noch schockierender als kopffüßige Aliens<sup>82</sup>.

Neben diesen vielen „Nebenschauplätzen“ haben die *Simpsons* vor allem eine Fülle an „Turmszenen“ zu bieten, die als Äquivalent zu jener aus *Vertigo* herhalten können. Auch hier lässt sich in den meisten Fällen eine eindeutige Referenz herauslesen, jedoch werde ich zeigen dass die Grenzen hier teilweise bereits zu verschwimmen drohen. Der Vergleich macht üblicherweise zwar sicher aber manchmal auch unsicher.

In der *Simpsons*-Folge *Principal Charming*<sup>83</sup> steigt Rektor Skinner einen hohen Turm hinauf und bekommt auf halbem Weg einen Schwindelanfall, als er kurz ins Innere des Turms hinabblickt.

<sup>82</sup> Die beiden Aliens Kang und Kodos besitzen die Körperform eines Kraken. Sie haben regelmäßige Auftritte in den „Treehouse of Horror“-Folgen bei den *Simpsons*.

<sup>83</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Principal Charming* (S02E14).



Abb. 35: Standbilder aus *The Simpsons – Principal Charming*, 7m39–44”

Die gesamte Szene folgt in Aufbau und Handlung der Turmszene aus *Vertigo*. Rektor Skinner kommt etwa am Ende der Folge wieder an den Schauplatz im Turm zurück, wie auch John Ferguson im Original.



Abb. 36: Standbilder aus *Vertigo*, 1h16’

In einer weiteren Folge namens *Homer Loves Flanders*<sup>84</sup> findet sich Ned Flanders in einem Traum wieder, wo er ebenfalls einen Turm hinaufsteigt, der dem aus *Vertigo* zum Verwechseln ähnlich sieht. Zwar bekommt er in diesem Fall keine Schwindelgefühle aber der perspektivische Blick in das Stiegenhaus ruft die filmischen Erinnerungen an die Szene aus *Vertigo* wieder lebhaft in Erinnerung.



Abb. 37: Standbilder aus *The Simpsons – Homer Loves Flanders*, 15m49–54”

Auch wenn diese Traumsequenz inhaltlich nichts mit dem Film *Vertigo* zu tun hat, so bedient sie sich dennoch der vertrauten Szenerie und einer ähnlichen Thematik: die des Traums und des Träumens bzw. dem Verschwimmen von Wahrnehmung, Realität

<sup>84</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Homer Loves Flanders* (S05E16).

und Einbildung. Auch bei *Vertigo* geht es um Fantasie und fantasieren, können die Protagonisten oft ihrer eigenen Wahrnehmung nicht trauen und auch die Zuschauer werden lange im Ungewissen gelassen was nun „echt“ ist und was „unwahr“ – in manchen Fällen ist es sogar beides. Von diesem Zwiespalt profitiert auch die *Simpsons*-Folge in ihrer engen Anlehnung an *Vertigo* und damit von den unterbewussten Gefühlen, die dabei in den Zuschauern wachgerufen werden.

Nach diesen Beispielen, in denen das filmische Gedächtnis aktiv und wissentlich aufgerufen wurde, komme ich nun aber zu einer Szene bei den *Simpsons*, wo es sich meiner Meinung nach weder um eine direkte noch eine indirekte Anspielung handelt.

Die folgende Szene stammt aus der Folge *Sex, Pies And Idiot Scrapes*<sup>85</sup>, in der sich Ned gerade in einer wilden Verfolgungsjagd auf Homer befindet, die durch die ganze Stadt führt. Dabei springen beide waghalsig über alle möglichen und unmöglichen Hindernisse, laufen auf Kränen und vollziehen spektakuläre Stunts. Die ganze Aufmachung ist zu weiten Teilen an eine Szene am Anfang von *Casino Royale*<sup>86</sup> angelehnt, in der James Bond den Bombenbauer Mollaka auf ähnliche Art verfolgt. Ein Großteil dieser Verfolgungsjagd findet auf dem Gelände einer großen Baustelle statt. Auch bei den *Simpsons* flüchtet Homer in den Aufzug eines Rohbaus und fährt nach oben, so dass Ned die Stiegen nehmen muss. In *Casino Royale* flüchtet Mollaka in einer Einstellung ebenfalls über eine kahle Betonstiege, was visuell auch bei den *Simpsons* aus einer identischen Perspektive erzählt wird.



**Abb. 38: Standbilder aus *The Simpsons – Sex, Pies and Idiot Scrapes*, 18m50" (links) vs *Casino Royale*, 0h15' (rechts)**

<sup>85</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Sex, Pies And Idiot Scrapes* (S20E01).

<sup>86</sup> *Casino Royale*, R.: Martin Campbell (Eon Productions: UK, 2006).

Die Einstellung aus der Vogelperspektive auf das Stiegenhaus ruft bei mir jedoch beim ersten Betrachten Erinnerungen an die Turmszene aus *Vertigo* hervor. Es ist stark zu bezweifeln, dass die Serienmacher hier eine bewusste Anspielung auf *Vertigo* erzeugen wollten und auch für eine unbewusste Referenz ist die gesamte Folge thematisch zu weit weg von Hitchcock und seinen Filmen. Zwar gibt es auch dort immer wieder Verfolgungsjagden, stilistisch orientiert sich die *Simpsons*-Folge mit Ned und Homer aber eindeutig an anderen filmischen Vorbildern. Im Gegensatz zu unserem „Musterbeispiel“ von der Referenz auf *The Great Escape* gibt es bis auf die Bildgestaltung kaum Anknüpfungspunkte. Ich gehe also davon aus, dass mir in diesem Fall mein eigenes filmisches Gedächtnis einen Zusammenhang vorgaukelt, der in Wahrheit so nicht besteht.

Es sind mehrere Gründe – einzeln oder in Kombination – dafür denkbar, warum es zu so einer Fehlinterpretation kommt.

## 7.2 Ich seh', ich seh' was du nicht siehst: Visuelle Heuristik

Unter Heuristik versteht man einen Prozess, bei dem anhand weniger vorliegender Informationen versucht wird, eine optimale Lösung für ein Problem zu finden. Skeptische Menschen bezeichnen so ein Vorgehen mit dem Begriff „Mutmaßung“, Freunde dieser Art von Entscheidungsfindung sprechen wohl eher von „Bauchgefühl“. Aber wir alle arbeiten unbewusst mit Heuristik, indem wir in unserem Alltag oftmals Entscheidungen treffen, denen unzureichendes Wissen oder Erfahrungen zugrunde liegen. Eine beliebte Vorgehensweise hierbei ist etwa nach dem System „Versuch und Irrtum“<sup>87</sup>.

Wie schon im Kapitel „Parodie oder Fantasie?“ erläutert wurde, sind Menschen immer auf der Suche nach bekannten Mustern und der Bestätigung ihrer Annahmen. So merkt auch Leonard Mlodinow an, dass viel Vorstellungskraft für die

---

<sup>87</sup> Für Menschen mit Kontrollzwang bietet sich die Erweiterungsmethode „Probe auf's Exempel an“.

Wahrnehmung erforderlich ist, „[...] weil die Daten, denen wir begegnen, niemals vollständig und stets mehrdeutig sind.“<sup>88</sup>

Bekannterweise entsteht ein visuelles Bild ja erst in unserem Gehirn, wo die vorliegenden Daten nach bestem Wissen und Gewissen zusammengeführt und interpretiert werden. Mlodinow führt weiters aus:

*„Wir nutzen unsere Vorstellungskraft und nehmen Abkürzungen, um Lücken in Mustern nichtvisueller Daten zu füllen. Wie beim visuellen Input ziehen wir Schlüsse und fällen Urteile, die auf unsicherer und unvollständiger Information beruhen.“<sup>89</sup>*

Nun sind wir eben nicht nur Mustertiere sondern auch Augentiere. Besonders unser Sehsinn ist aber gerade deswegen stark von Fehlbewertungen gefährdet. Das was man landläufig als „Sehen“ bezeichnet, ist ein hochkomplexer Vorgang mit viel Spielraum für Interpretationen, zumal unser Auge aus optischen Gesichtspunkten alles andere als perfekt ist. Der visuelle Sinn ist ohne Zweifel einer der wichtigsten, um Informationen aus unserer Umwelt aufzunehmen und es steht für die Verarbeitung dieser Daten ein nicht unerheblicher Teil der Gehirnmasse zur Verfügung. Sehen ist vermutlich – vor allem im Medienzeitalter – unser wichtigster Sinn. Deswegen messen wir dem Gesehenen eine unverhältnismäßig hohe Bedeutung zu. Dennoch liegen zwischen dem was wir tatsächlich „schauen“ und dem was wir glauben zu „sehen“ oft Welten. Den Bericht eines Augenzeugen muss man also immer auch mit Skepsis sehen<sup>90</sup>.

Zum Glück haben wir bei der Untersuchung unserer *Simpsons*-Folge mehr Zeit als nur einen Augenblick, um die Sachverhalte zu analysieren. Sehen wir uns daher noch einmal die verschiedenen, aber ähnlich wirkenden Beispiele an.

---

<sup>88</sup> Leonard Mlodinow, *Wenn Gott würfelt*. S.222.

<sup>89</sup> Mlodinow, Leonard. *Wenn Gott würfelt*, S. 223.

<sup>90</sup> Vgl.: Mlodinow, Leonard. *Wenn Gott würfelt*, S. 222.



**Abb. 39:** div. Standbilder aus *The Simpsons* (oben), *Casino Royale* (unten links) und *Vertigo* (unten rechts)

Es lässt sich durch den Aufbau der Stiegen eine fast schon hypnotische Symetrie ausmachen, die in allen Bildern zu finden ist und die das prägendste Element der jeweiligen Szene darstellt. Ähnliche Einstellungen gibt es natürlich in vielen Filmen aber Hitchcock hat mit seinem *Vertigo* insofern eine Vorlage geliefert, als es darin auch thematisch um das Sehen und Nicht-sehen-wollen geht. Die Szene mit dem abysse Blick in den Turm, gepaart mit dem Vertigo-Effekt, ist eine Ikone der Filmgeschichte und sitzt damit tief im filmischen Gedächtnis. Der visuelle Reiz ist so stark, dass man leicht verleitet ist, aus dem optischen Kurzschluss einen Trugschluss zu ziehen. Es ist nicht gesagt, dass jeder Mensch die gleiche Verbindung herstellen würde. Das individuelle Gedächtnis eines jeden mag andere Schwerpunkte besitzen, die einen schneller auf die „richtige“ Spur bringen. Aber egal welches Vorwissen eine Person besitzt, die Schlüsse die man zieht basieren auch auf kurzweiligen Erfahrungen und Eindrücken, die andere Assoziationsvorgänge überschreiben können.

Es gibt einen Begriff aus der Gestaltpsychologie<sup>91</sup> namens „Gesetz der Ähnlichkeit“, welches besagt dass Dinge die eine Ähnlichkeit aufweisen als eine Gruppe und damit als zusammengehörend betrachtet werden. Die Entscheidung, Hitchcock-Filme als Schwerpunkt für diese Arbeit zu wählen, fokussiert daher meine Wahrnehmung auf

<sup>91</sup> Die Gestaltpsychologie untersucht die menschliche Wahrnehmung von Strukturen und Formen und ihre Verbindungen zueinander.

einen gewissen Bilderreigen. Beim Betrachten von „Treppenszenen“ in Filmen fallen also automatisch mehr Ähnlichkeiten und damit Beziehungen ins Auge, als das in einem unbefangenerem Szenario der Fall gewesen wäre.

In einem zweiten Schritt kommt noch das „Gesetz der Nähe“ ins Spiel, bei dem Dinge die nebeneinander liegen ebenfalls als zusammengehörend interpretiert werden. Bei der Analyse von einzelnen Filmen in Form von Standbildern, wie im Beispiel mit den Treppenszenen, liegt daher im wahrsten Sinne des Wortes „der Verdacht nahe“, dass durch die enge Aneinanderreihung der Bilder unterbewusst eine Beziehungsebene hergestellt wird.



**Abb. 40:** div Standbilder aus *The Simpsons* (rechts und links außen) und *Vertigo* (mitte)

So gerne ich also in jeder Treppe und jedem Turm eine Referenz auf *Vertigo* sehen würde, muss ich doch eingestehen, dass ich auch bei größter Sorgfalt diesem Schwindel mit dem „Schwindel“ aufgesessen bin.

### 7.3 Das Gesetz der großen Zahlen

Neben der Tendenz, aus eng nebeneinander liegenden Dingen eine Beziehung herauszulesen, spielt noch ein weiterer Faktor bei der Missinterpretation von Filmszenen eine Rolle. Da es mittlerweile über fünfhundert *Simpsons*-Folgen gibt, die in einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten alle Medienformen durchparodiert haben, wäre es äußerst unwahrscheinlich, dass sich nicht irgendwo ein Beispiel findet, das – vermeintlich – zu einer gewählten These passt.

Um sich eines weiteren Begriffs aus der Mathematik zu bedienen, lässt sich dieses Phänomen mit dem „Gesetz der großen Zahlen“ beschreiben. Dieses besagt, dass

jegliches Ereignis eintreten kann, wenn man nur genügend Wiederholungen eines Experiments durchführt. Beim Werfen einer Münze könnte also nach ausreichend Versuchen eine beliebig häufige Anzahl an Kopf- oder Zahlsergebnissen vorliegen, bzw. die Münze hochkant stehen bleiben<sup>92</sup>.



**Abb. 41: Standbilder aus *The Simpsons – Waverly Hills, 5m52***

Es ist also wenig verwunderlich, dass beim „serienmäßigen“ Betrachten der *Simpsons* irgendwann eine Szene auftaucht, die der Treppenszene von *Vertigo* ähnlich sieht. Man kann sich als Vergleich vorstellen, dass es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mindestens einen Clown zu sehen gibt, wenn man nur genügend Horrorfilme anschaut. Schließlich gibt es einen guten Grund dafür, warum der Schauer vor Horroclowns bei vielen Menschen so tief im filmischen Gedächtnis sitzt – ausgiebige Erfahrungswerte.

Geht man streng nach der Definition des Gesetzes der großen Zahlen, ist es klarerweise nicht ganz zutreffend, da man die Experimentbedingungen nicht ändern dürfte und bei den *Simpsons* natürlich jede Folge anders ist als die vorherige. Mit „Wiederholungen“ ist demnach auch nicht das erneute Ausstrahlen derselben Folge gemeint. Ich finde die Analogie mit dem Gesetz der großen Zahlen trotzdem als passend. Der konstante Faktor ist in diesem Fall nicht das Experiment, sondern der „Forschungsauftrag“ in Form der filmischen Referenzen, die bereits im kollektiven Gedächtnis vorliegen und im passend erscheinenden Moment aktiviert werden. Es wäre spannend zu sehen, nach wievielen Folgen es möglich ist, einen berühmten Hitchcock-Film aus Einzelszenen der *Simpsons* zusammenzusetzen. Schwierig wäre jedenfalls die Qual der Wahl bei den *Vertigo*-Szenen.

---

<sup>92</sup> Ay caramba!

#### 7.4 Ich hätte es nicht gesehen, wenn ich es nicht geglaubt hätte

Die Überschrift dieses Abschnitts ist ein Ausspruch des Soziologen Marshall McLuhan und weist auf zwei große Probleme beim Analysieren von Daten und dem Durchführen von Experimenten hin.

Zum einen gilt es den sogenannten „selection bias“ zu verhindern, also einen Auswahlfehler, bei der Selektion der Daten einer Studie oder Analyse. Dieser kann etwa dazu führen, dass bestimmte Datensätze oder Versuchsgruppen bevorzugt ausgewählt werden, ohne dass es den Versuchsleitern selbst auffällt. Am Beispiel dieser Arbeit könnte man die Konzentration auf Hitchcock-Filme als mögliche Fehlerquelle sehen, die ein verzerrtes Bild der Filmreferenzen bei den *Simpsons* darstellt. Ich versuche daher immer alle möglichen Ursachen in Betracht zu ziehen und habe durch die Beispiele aus anderen Filmen eine Art „Kontrollgruppe“ eingerichtet. Dennoch ist man nie ganz vor einer unbewusster Selektion gefeit, die der eigenen Hypothese entgegenkommt. An dieser Stelle möchte ich das „selektive Gedächtnis“ als neuen Begriff einführen, der wohl irgendwo zwischen dem individuellen und dem sozialen Gedächtnis beheimatet ist.

Es ist eine zutiefst menschliche Eigenschaft, sich tendenziell nur an die besonders guten oder schlimmen Dinge zu erinnern. Die große Masse an „täglichem Alltag“ verwischt in unseren Köpfen zu einer grauen Masse an undefinierten Zeitabständen und verschwommenen Erinnerungen. Passiert dann etwas außergewöhnliches, erinnern wir uns daran und richten unser Bewusstsein nach solchen „Highlights“ aus. Später beeinflussen diese Erlebnisse unser Denken und Handeln, auch, weil wir isolierten Ereignissen oft zuviel Bedeutung schenken. Wenn in unserem Alltag etwas unerwartetes geschieht, reißt uns das temporär aus dem gewohnten Trott und wir verwechseln ein *unbedeutendes* Ereignis mit einem *unwahrscheinlichem*. Viele Dinge die uns widerfahren wirken wie extrem seltene Zufälle. Statistisch gesehen ist es aber nicht so unwahrscheinlich, dass sie zumindest irgendwann irgendeinem Menschen passieren würden. Es gibt ein Konzept namens „Littlewood’s law“, das besagt, dass man mit circa einem „Wunder“ pro Monat rechnen kann, gemessen an den hunderttausenden Einzelereignissen, die wir in diesem Zeitraum wahrnehmen. Dieser Gedanke knüpft eng an das „Gesetz der großen Zahlen“ an und entlarvt die

Gewöhnlichkeit hinter vielen scheinbaren Außnahmeereignissen. Das Konzept wird noch deutlicher, wenn man es sich umgekehrt vorstellt: Ein Tag an dem nichts außergewöhnliches passiert, ist ein wirklich ungewöhnlicher Tag.

Aber wenn wir dieser eine Mensch sind den das Außergewöhnliche trifft, dann sticht dieses Ereignis für uns heraus und prägt sich ins individuelle Gedächtnis. Ein einzelner Vorfall kann durch diese Überbewertung zu einem fortwährenden Selektieren in gewissen Situationen führen. Wir sind demnach nicht nur Jäger und Sammler sondern auch Jäger und Selektoren.

Hier kommt auch noch ein zweiter Faktor ins Spiel: der Bestätigungsfehler oder „confirmation bias“<sup>93</sup>. Dieser besagt, dass man tendenziell immer die Ergebnisse bevorzugt, die der eigenen vorgefassten Meinung in die Hände spielen. Hier fließen viele zuvor genannte Dinge zusammen und bedingen sich teilweise gegenseitig. Hat man etwa in einer Szene eine vermeintliche Filmreferenz entdeckt, vergleicht man diese mit der gemutmaßten Vorlage und ist damit schon eher geneigt, eine Verbindung herzustellen. Schließlich hatte man seine Assoziationen nicht grundlos sondern das Gesehene hat einen Reiz ausgelöst. Wie ich aber schon dargestellt habe, liegen diesem Reiz bereits viele potentielle Fehlerquellen zugrunde.



**Abb. 42: Standbilder aus *The Simpsons – Waverly Hills*, 5m12” vs *The Godfather*, 0h11’**

Wenn wir uns zum Beispiel die Szene aus der Folge Waverly Hills<sup>94</sup> anschauen, gibt es einige Anhaltspunkte die eine filmische Anspielung auf den ersten Teil<sup>95</sup> der Godfather-Trilogie vermuten lassen. Die Szene beginnt als Krusty mit seinem

<sup>93</sup> Vgl. Leonard Mlodinow, *Wenn Gott würfelt*, S. 245.

<sup>94</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Waverly Hills* (S20E19).

<sup>95</sup> *The Godfather*, R. Francis Ford Coppola (Alfran Productions: USA, 1972).

Sportwagen bei einem schicken Restaurant vorfährt und dabei skrupellos zwei Fotografen anfährt, die ihn ablichten wollen. Dabei lassen sie ihre Kameras fallen, die am Beton zerschellen. Die beiden Fotografen bleiben unter dem Fahrzeug eingeklemmt liegen während Krusty aussteigt und beifällig ein paar Geldscheine auf sie wirft.

Im Film *The Godfather* gibt es eine ähnliche Szene, in der Sunny Corleone einem Fotografen wütend die Kamera entreist und sie auf dem Boden zertrümmert. Daneben wirft er noch einige Geldscheine, um den Schaden zu begleichen.

Es ist fraglich, ob die Szene bei den Simpsons tatsächlich eine Anspielung auf *The Godfather* ist, auch wenn die beiden Szenen nebeneinander betrachtet einige Ähnlichkeiten aufweisen. Stattdessen möchte ich aber auf die Unterschiede eingehen, um keinen vorzeitigen Schluss zu ziehen. Bildlich gibt es einige Parallelen, das Auto, die kaputten Kameras, die Geldscheine. Wenn man also nur die Standbilder betrachtet und die ganze Szene nicht gesehen hat, entsteht schnell der Eindruck es wäre eine Parodie.

Inhaltlich liegen die beiden Szenen aber relativ weit auseinander. Krusty ist ein Promi, der sich in der High society herumtreibt und von den vielen Paparazzi genervt ist. Im Film *The Godfather* geht es dagegen um den Schutz der eigenen Mafiafamilie vor den neugierigen Blicken der Behörden. Auch ist Krustys Geldspende eher eine Art Schmerzensgeld für die Fotografen, wohingegen bei *The Godfather* ein materieller Ersatz für die Kamera das Motiv ist.

Je nachdem aus welchem Gesichtspunkt man die Szene betrachtet könnte man hier einen „Treffer“ verbuchen oder das ganze als Einbildung abtun. Auf jeden Fall ist es wichtig, bei der Analyse immer wieder einen Schritt zurück zu gehen und die Sachlage möglichst objektiv zu beurteilen, auch wenn das Filmgedächtnis wild aufzeigt und nach Luft japst. Ebenso wichtig wie die Begründung für eine proklamierte Filmreferenz ist die Suche nach Beweisen für eine Fehleinschätzung.

Sehen wir uns im Vergleich noch einmal ein Hitchcock-Beispiel an. In seinem ersten Tonfilm *Blackmail* versucht sich Alice White im Atelier von Mister Crewe als

Malerin und pinselt mit seiner Unterstützung eine eigenwillige Karikatur auf die Leinwand.

Das Gemälde rief bei mir die Erinnerung an die alte *Simpsons*-Folge *Brush with Greatness*<sup>96</sup> wach, in der Marge von Mr. Burns beauftragt wird ein Portrait von ihm zu zeichnen. Um zu zeigen, dass unter seinem böswilligen Äußeren ein weicher Kern steckt, beschließt sie ihn nackt zu zeichnen.



**Abb. 43: Standbilder aus *The Simpsons – Brush with Greatness*, 19m39" vs *Blackmail*, 0h25'**

Die Ähnlichkeiten in diesen beiden Szenen sind geringer als im vorigen Beispiel mit *The Godfather*, aber auch hier gibt es Überschneidungen und die Möglichkeit, dass es sich um eine versteckte Anspielung handelt. Immerhin befinden sich unter der ersten Riege an Simpsons-Autoren auch Abgänger aus dem Bereich der Kunstgeschichte und Medienwissenschaften.<sup>97</sup> Auch in vielen anderen Folgen finden sich immer wieder Verweise auf berühmte Gemälde und andere Malereien. Damit sind die Simpsons selbst „das kompletteste postmoderne Kunstwerk“<sup>98</sup>, wie Diedrich Diedrichsen in seinem Beitrag über die gesellschaftlichen Einflüsse der Serie festhält. Vermutlich wäre es in diesem Fall ein weitaus schwieriger zu findendes „Suchbild“, als wenn die Vorlage tatsächlich aus dem Bereich der bildenden Kunst stammte.

Wahrscheinlicher ist jedoch, dass die durch das Zeichentrickformat reduzierte Darstellung von Mr. Burns leicht mit dem stilisierten Portrait in *Blackmail*

<sup>96</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Brush With Greatness* (S02E18).

<sup>97</sup> Vgl.: <http://www.swr.de/-/id=6450808/property=download/nid=660374/129kzg2/swr2-wissen-20100711.pdf> (Stand vom 13. 01. 2015).

<sup>98</sup> Diedrich Diedrichsen, „Die Simpsons der Gesellschaft“, in: *Subvesion zur Prime-Time*, S. 18.

gleichgesetzt werden kann und sich hieraus eine scheinbare Beziehung ergibt. Auch der sehr männlich geratene Kopf von Alices Zeichnung bietet hierfür eine „Angriffsfläche“. Vermutlich wäre hier eine Zuordnung an den Film denkbar, die Szene ist jedoch so verfremdet, dass nur eine konkrete Aussage der Serienmacher Gewissheit bringen würde.

Alles in allem komme ich zu dem Schluss, dass es sich maximal um eine unbewusste Anspielung der Serienmacher handelt. In so einem Fall spielt das Filmgedächtnis auch den Erschaffern der Simpsons einen Streich und führt dazu, dass sie gewisse Szenen so arrangieren, dass sie einer Szene aus einem Hitchcock-Film gleichen, ohne dass ihnen dies selbst klar ist. Es stellt sich die Frage was zuerst da war: das Huhn oder der Hitchcock?

## 8. Die Serie in der Serie

Am Anfang war die Couch. Doch schon kurz danach, kam der Couch-Gag. Genau genommen gibt es seit der zweiten ausgestrahlten *Simpsons*-Folge den beliebten Running gag mit der Couch, der die Simpsons-Familie jedes Mal auf eine andere Art und Weise vor dem Fernseher zusammenführt.

Um ganz präzise zu sein, hatte die allererste ausgestrahlte Folge nicht einmal einen Vorspann mit der berühmten Couch, da die Folge *Simpsons Roasting on an Open Fire* ursprünglich als achte Folge der ersten Staffel gedacht war. Dies ist unter anderem dadurch erkenntlich, dass die Folge eben nicht den typischen Vorspann aufweist sondern als „Christmas Special“ im Titel ausgewiesen wird.

Aus technischen Gründen kam es bei der Produktion zu Verzögerungen und so wurde die erstproduzierte Folge *Some Enchanted Evening* als Saisonfinale ausgestrahlt. Diese Folge beinhaltet zwar den gewohnten Vorspann und die Couch, jedoch ohne den dazugehörigen Gag, was angesichts der Tatsache, dass diese Folge eigentlich den Beginn der *Simpsons*-Serie darstellt, durchaus einleuchtend ist. Die Simpsons haben also so angefangen, wie sie auch weitermachten: mit einer, bzw. zwei, Ausnahme, die die Regel bestätigen.

Aus heutiger Sicht ist es ein sehr ungewohntes Gefühl, die Couch ohne den dazugehörigen Gag zu erleben. Es ist fast so, als würde ein wichtiges Element fehlen und man erwartet jede Sekunde, dass doch noch etwas außergewöhnliches passiert, weil es mittlerweile so gewöhnlich ist. Aber über die Erwartungshaltung und Rezeption von „Alltagsereignissen“ habe ich im Teil über den „selection bias“ bereits ausführlich berichtet.

Wenn man sich die erstproduzierte Folge ansieht, erkennt man auch den weitaus schlüssigeren Aufbau für eine neue Serie. Die Exposition beinhaltet alle wichtigen Familienmitglieder in ihren bis heute unveränderten Verhaltensweisen, inklusive Homers erstem Donut.

Auch wenn einige Dinge bis heute gleich geblieben sind, so hat sich in der Zwischenzeit dennoch viel getan bei den *Simpsons* und diese laufenden Veränderungen werden auch immer wieder in der Serie thematisiert.

So gab es zB anlässlich der 500. Folge<sup>99</sup> im Vorspann eine Art „Super-cut“ von allen bisherigen Couch-Gags in Form einer Zeitraffermontage. Am Ende sitzt die Familie wie gewohnt vor ihrem Bildschirm. Etwas verduzt blicken sie zur Seite, als plötzlich das Bild auszoomt und man erkennt, dass diese Szene nur ein Fernsehbild von vielen weiteren ist. Alle gezeigten Couch-Gags sind nebeneinander aufgereiht und ergeben schließlich als Mosaik den Schriftzug „500“.



**Abb. 44: Standbilder aus *The Simpsons – At Long Last Leave*, 1m50-54”**

Der Couch-Gag ist also ein symbolträchtiger Bestandteil der Serie und das wollten die Macher zum Jubiläum zeigen. In diesem Fall gab sich die Familie erstaunt über das, was da um sie herum geschieht, aber oft ist es genau anders herum, dass die Charaktere in der Serie den Zuschauer oder ihre eigene Existenz als Comicfiguren ansprechen.

Gehen wir dazu ganz an den Anfang, zur Titelsequenz. Der gelbe Schriftzug „The Simpsons“ auf der blauweißen Wolkendecke ist ein vertrauter Anblick und gleichsam eine (weitere) beliebte Spielwiese für die Autoren der *Simpsons*, die vor allem in den neueren Folgen an dieser Stelle jede Menge kleine Gags einbauen, z. B. in Form von Personen oder Gegenständen aus der Serie, die mit dem Schriftzug kollidieren oder ihn passieren.

---

<sup>99</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – At Long Last Leave* (S23E14).

So hatten die beiden Aliens Kan und Kodos zu Beginn der Folge *Blazed and Confused*<sup>100</sup> einen kurzen Cameo-Auftritt, nachdem sie das erste Mal in der Geschichte der Serie nicht in der „Treehouse of Horror“ Folge der gleichen Staffel zu sehen waren. Nur für die Anmoderation hörte man ihre Stimmen. Diesem Umstand wurde durch ihr kurzes Gastspiel einige Folgen später Rechnung getragen, in der sie mit ihrem Ufo in voller Kostümierung quer durch das Bild fliegen und sich dabei anflehen: „*You and your stupid make-up. We missed halloween!*“<sup>101</sup>



**Abb. 45: Standbilder aus *The Simpsons – At Long Last Leave, 0m3***

Es ist unklar ob es sich hierbei um einen im Voraus geplanten Gag handelt oder ob es ein Versöhnungsangebot der Serienmacher an ihr treuestes Publikum ist, aber es war in jedem Fall eine erfrischende und mutige Abweichung von der serieneigenen Norm. Aber nur durch die über Jahrzehnte etablierte Konvention, dass die beiden Aliens in jeder Halloween-Folge vorzukommen haben, und die Serienkenner darüber genauestens Bescheid wissen, konnte dieser Gag seine volle Wirkung entfalten.

---

<sup>100</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Blazed and Confused* (S26E07).

<sup>101</sup> Ebd.

## 8.1 Meet the Simpstones

Das gesamte Intro bei den von *Simpsons* orientiert sich in seiner Aufmachung stark an der Fernsehserie *The Flintstones*<sup>102</sup>, wie es auch sonst viele Parallelen zwischen den beiden Serien gibt. Die *Simpsons* beerben ihre steinzeitlichen Vorfahren dabei seit der siebenten Staffel als die am längsten laufende wöchentliche Zeichentrickserie. Darüber hinaus bieten die *Simpsons* aber noch viel mehr als ein Kinder-Cartoon, indem sie mit ihrer Vielschichtigkeit auch ein erwachsenes Publikum ansprechen. „*Simpsons episodes are rich with pastiche, quotation, cultural critique, and insider jokes, so much so that no viewer is likely to absorb every one without multiple viewings.*“<sup>103</sup> schreibt Megan Mullen über diesen wesentlichen Fortschritt, den die *Simpsons* im Vergleich zu *The Flintstones* erzielt haben. Mullen räumt aber auch ein, dass die *Simpsons* davon profitieren, dass andere Serien ihnen den Weg geebnet haben.

„*The Simpsons's success with parody and intertextuality must be attributed to a greater audience familiarity with these postmodern narrative devices.*“<sup>104</sup>  
[...] *audiences can be assumed to be thoroughly familiar with plotlines and character types and therefore may be treated as insiders in jokes that are made about the genre.*“<sup>105</sup>

Gerade diesen letzten Punkt haben die *Simpsons* verinnerlicht und zerpfücken sowohl fremde als auch ihr eigenes Genre. Nicht einmal vor ihren Zeichentrick-Ahnen machen sie dabei halt, denn wie schon erwähnt erinnert der Serienvorspann der *Simpsons* nicht von ungefähr stark an das Intro von *The Flintstones* und auch an das von *The Jetsons*. Das Intro beider Serien war sowohl musikalisch als auch inhaltlich eine Inspiration für den *Simpsons*-Vorspann und die honorieren diesen Umstand auch, indem es immer wieder Verweise auf die alten Serien gibt. Am bekanntesten ist wohl das „zweite Intro“ direkt nach dem üblichen Serienvorspann aus der Folge *Marge vs the Monorail*. Darin sieht man Homer, wie er in der Manier von Fred Feuerstein seinen Arbeitsplatz verlässt und sich auf den Heimweg macht.

---

<sup>102</sup> *The Flintstones*, Zeichentrickserie, R.: William Hanna & Joseph Barbera (Hanna-Barbera-Productinos: USA, 1960-1966).

<sup>103</sup> Megan Mullen, *Leaving Springfield. The Simpsons and the Possibility of Oppositional Culture* (Wayne State University Press: USA, 2004) S.81.

<sup>104</sup> Ebd. S.74.

<sup>105</sup> Ebd. S. 76.



**Abb. 46: Standbilder aus dem Vorspann von *The Flintstones vs The Simpsons – Marge vs. The Monorail*, 1m28-32“**

Statt über Dinosaurierrücken rutscht er dabei über Lüftungsrohre und auch alle anderen Einstellungen sind thematisch in die Neuzeit verlegt. Ich sehe diese Szene als tiefe Verbeugung der Simpsons vor ihrem geistigen Ziehvater, dem sie zwar mittlerweile entwachsen, aber dessen Wurzeln noch deutlich spürbar sind. Das Spiel mit dem eigenen Vorspann ist ein fester Bestandteil der Simpsons geworden. Aber auch innerhalb der Folgen kommt es zu Verweisen auf den Titelvorspann. Als ein Orkan in der Folge *Hurricane Neddy*<sup>106</sup> die Stadt Springfield bedroht, flüchtet die Simpsons-Familie in ihren Keller. Homer zieht die Türklappen hinter sich zu und genau in diesem Moment wird auf eine graue bedrohliche Wolkendecke geschnitten. Aus dieser bildet sich der bekannte Schritzzug aus dem Vorspann, allerdings mit den Worten „The Hurricane“, was ebenfalls wie im normalen Vorspann musikalisch begleitet und gesungen wird. Kurz darauf verbläst eine seitliche Windböe die einzelnen Buchstaben aus dem Bild.

<sup>106</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Hurricane Neddy* (S08E08).



Abb. 47: Standbilder aus *The Simpsons – Hurricane Neddy*, 3m57" (links) und *Specs and the City*, 3m03" (rechts)

In der Folge *Specs and the City*<sup>107</sup> wiederum, bekommen die Mitarbeiter des Atomkraftwerks zu Weihnachten spezielle Computerbrillen geschenkt, die zusätzliche Informationen zu allem Gesehenen einblenden. Lenny ist daher erstaunt, weil er zum ersten Mal Homers Nachnamen liest und meint verwundert: „*I always thought it was Simp-sen.*“ Darauf Homer nur lapidar: „*Really? Don't you ever look up at the sky?*“<sup>108</sup>

Die beiden blicken an die Decke, wo sich plötzlich ein großes Glasfenster befindet, hinter dem man die aus dem Vorspann der Serie bekannte Wolkenformation mit dem gelben Schriftzug „The Simpsons“ sieht. Dazu spielt die Titelmusik und Lenny sagt nüchtern: „*Always wondered what that was.*“<sup>109</sup>

Diese Szenen sind gute Beispiele dafür, wie die *Simpsons* mit ihrem eigenen Status als etablierte Serie spielen. Die Paradoxie hinter diesen Gags zielt klar auf den Bekanntheitsgrad und den hohen Wiedererkennungswert der Serie ab, und dieser Kultstatus wird ausgiebig zelebriert. Der Mix aus vertrauten Elementen und der spielerische Umgang der Autoren damit verspricht den Zuschauern einen sicheren Rahmen, in dem es trotzdem immer etwas neues zu entdecken gibt. Auch eine aufmüpfige Sendung wie die *Simpsons* bedarf einer gewissen Kontinuität, oder in diesem Fall besser: Serialität. Denn nur „*die Wiederholung in der Kombination mit der Variation garantiert die Möglichkeit zur ewigen Rückkehr in die vertraute Fiktion*“<sup>110</sup>, beschreibt Michael Gruteser die Bedeutung der Serialität in der heutigen

<sup>107</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Specs And The City* (S25E11).

<sup>108</sup> Ebd.

<sup>109</sup> Ebd.

<sup>110</sup> Michael Gruteser, *Subvesion zur Prime-Time*, S. 74.

Zeit. Laut ihm wird die Serie dabei zu einem Markenprodukt, das „von der Wiederholung, der Wiedererkennbarkeit des Vertrauten und von der Variation, die schwächer sein muss als der Wiedererkennungswert der Marke“<sup>111</sup> lebt. Dennoch sind diese Variationen und Running gags wichtige tragende Elemente, die auch verhindern dass sich die Serie selbst ausblutet. Würde man alle diese kleinen Insiderwitze und reflexiven Anspielungen chirurgisch aus der Serie entfernen, bliebe wohl nur ein lebloser Rest an seichten Schmähs und bissiger Gesellschaftskritik im Wachkomazustand zurück. Gerade weil die *Simpsons* sich scheinbar immer wiederholen, kreieren sie damit eine Art Mikrokosmos, innerhalb dessen sich der Zuschauer zurechtfindet und damit Gelegenheit hat, die dahinterliegenden versteckten Anspielungen zu entschlüsseln. Thomas Klein beschreibt diese Strategie folgendermaßen: „Die Serialität der SIMPSONS wird optimal genutzt, eine Vielfalt an Optionen zur Ansicht zu bieten und dadurch nicht in eindimensionale Erklärungen zu verfallen.“<sup>112</sup> Ich verstehe diese Optionen auch als Variationen, um somit immer neue Sichtweisen auf vermeintlich Bekanntes zu geben. Hier geben die Simpsons mit ihren vielen kleinen Kategorien wie dem Couch gag ein ausgezeichnetes Vorbild dafür ab, dass sich durch einen eingeschränkten formalen Rahmen uneingeschränkte inhaltliche Möglichkeiten ergeben. Dass die Selbstironie dabei nicht auf der Strecke bleibt, macht die Serie umso sympathischer und ist vermutlich ein einer der Gründe für ihren immensen Erfolg.

## 8.2 Der Taferlschüler unter den Zeichentrickfilmen

Da ich vorhin die bekannte Titelsequenz bei den *Simpsons* erwähnt habe, muss ich der Vollständigkeit halber auch etwas über die Schultafel im Vorspann sagen, auf die Bart immer einen anderen Spruch schreibt, der teilweise auch einen direkten Bezug zum Inhalt der jeweiligen Folge hat.

So wurde etwa im Vorfeld der 26. Staffel angekündigt, dass eine bekannte Person aus der Serie sterben würde. In einer statischen Zeichentrickserie wie den *Simpsons*, wo am Beginn jeder Folge mehr oder weniger alles wieder zurückgesetzt wird, ist das ein

---

<sup>111</sup> Michael Gruteser, *Subversion zur Prime-Time*, S. 75.

<sup>112</sup> Klein, Thomas, *Subversion zur Prime-Time*, S. 40

großer Einschnitt und so wurde heftig spekuliert, um wen es sich handeln könnte. Es kursierten Standbilder von Krusty dem Clown, was den Verdacht aufkommen ließ er könnte derjenige sein, der die nächste Staffel nicht überlebt. Der Titel der Folge „Clown in the Dumps“ lies ebenfalls darauf schließen.



**Abb. 48: Standbilder aus *The Simpsons – Clown in the Dumps*, 0m17", 15m30", 15m39"**

Am Ende stellte sich jedoch heraus, dass es Krustys Vater war, der in der ersten Folge der Staffel stirbt. Die Serienmacher witzelten dann noch in der gleichen Folge über die ganze Hysterie im Vorfeld, indem sie Bart an die Tafel schreiben ließen: „*Spoiler Alert: Unfortunately my dad doesn't die.*“<sup>113</sup>

Über die Meta-Ebene des Tafelwitzes wurde hier einerseits auf den kontinuierlichen Konflikt zwischen Bart und Homer Bezug genommen, der eine tragende Säule der ganzen Serie ist. Gleichzeitig wurde ein aktuelles Thema adressiert, das in den Medien für viel Furore sorgte. Abermals zeigen die Simpsons hier selbstbewusst, dass man auch mit einem relativ starren formalen Rahmen am Puls der Zeit sein kann.

Auch in der ersten Folge<sup>114</sup> nach dem Kinodebüt der Simpsons konnten sich die Macher einen kleinen Seitenhieb auf ihre eigene Serie nicht verkneifen und so las man an der Tafel den Satz: „*I will not wait 20 years to make another movie*“<sup>115</sup>.

<sup>113</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – Clown in the Dumps* (S26E01).

<sup>114</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – He Loves to Fly and he D'oh's* (S19E01).

<sup>115</sup> Bart Simpson in: *The Simpsons – He Loves to Fly and he D'oh's* (S19E01) 0m7".



Abb. 49: Standbilder aus *The Simpsons – He Loves to Fly and he D’oh’s*, 0m07”, 0m43”

Im weiteren Vorspann sieht man Bart wie er durch das im Laufe der Handlung des *Simpsons*-Films zerstörte Springfield fährt. Am Schluss kommen alle Simpsons wie gewohnt bei ihrem Haus an, das sich jedoch noch im Rohstadium des Wiederaufbaus befindet. Am Sofa vor dem Fernseher sitzt das „spider pig“ aus dem *Simpsons*-Film. Homer nimmt es liebevoll in den Arm und streichelt es mit den Worten: „*My summer love*“<sup>116</sup>. Hier verwischen die Grenzen zwischen dem eigenen Film und der Fernsehserie schon sehr deutlich, wobei zu Beginn der eigentlichen Folge natürlich alles wieder seinen gewohnten Gang nimmt. Es ist aber wiederum eine deutliche Hommage an die eigene Serie und ein Indiz welchen reflexiven Einfluss diese inzwischen ausübt.

Ein sehr aussagekräftiges Beispiel für diese selbstreflexive Haltung ist eine Szene aus der Folge „*Bart the daredevil*“<sup>117</sup>, in der Homer – etwas unfreiwillig – anstatt seines Sohnes auf einem Skateboard über die „Teufelsschlucht“ springt, bzw. in diese hinabstürzt. Es folgt darauf eine, dem Stil nach aus anderen Cartoons wie *Tom & Jerry* oder *Roadrunner* bekannten Szenen, in der Homer im Zuge der Bergungsarbeiten zusätzlich verletzt wird und abermals in die Schlucht stürzt.

<sup>116</sup> Homer Simpson in: *The Simpsons – He Loves to Fly and he D’oh’s* (S19E01) 0m43”.

<sup>117</sup> siehe Folge: *The Simpsons – Bart the daredevil* (S02E08).



Abb. 50: Standbilder aus *The Simpsons - Bart the Daredevil*, 19m31–37" (oben) vs *The Simpsons Movie*, 1h13' (unten)

Am Ende befindet er sich endlich im Krankenwagen, dieser fährt jedoch nach wenigen Metern frontal gegen einen Baum, was dazu führt dass die Hecktür aufspringt und Homer abermals in die Schlucht stürzt. Die Szene ist aufgrund ihrer Brutalität und Slapstick-artigen Komik an sich schon eine Referenz auf die klassischen Verfolgungsszenen aus Comics und Zeichentrickserien. Aber es wären nicht die *Simpsons*, wenn sie hier nicht noch eins draufsetzen würden. Im viele Jahre später erschienenen Kinofilm *The Simpsons Movie* taucht nämlich derselbe Krankenwagen an genau der Stelle wieder auf, wo er in der Fernsehserie damals verunfallt war, so als wäre keine Sekunde vergangen.



Abb. 51: Standbilder aus *The Simpsons - Bart the Daredevil*, 19m44", 20m11" (links) vs *The Simpsons Movie*, 1h14' (rechts)

Nach ihrem erfolgreichen Sprung über die Schlucht blicken Homer und Bart für einen Moment ziemlich erstaunt, weil sie innerlich wohl nicht damit gerechnet haben, dass sie es schaffen würden. Der letzte Versuch vor einigen Jahrzehnten war immerhin daneben gegangen. Auch darin erkennt man das geschickte Spiel mit filmischem Vorwissen aus der Serie, das in manchen Situationen auch den Charakteren selbst zur Verfügung steht.

In der erwähnten Crossover-Folge<sup>118</sup> zwischen *Family Guy* und den Simpsons gab es dann ebenfalls wieder eine Szene mit einem Sprung über die Schlucht. Diesmal steckten Homer und Peter Griffin in einem UFO, das über die Schlucht geschleudert wurde und in genau den gleichen Einstellungen wie in den bisherigen Sprüngen gezeigt wurde.



**Abb. 52: Stanbilder aus der Family Guy Crossover-Folge *The Simpsons Guy*, 38m29-36“**

Kurz bevor das UFO die andere Seite der Schlucht erreicht hört man Peter erleichtert rufen: „*We’re gonna make it!*“<sup>119</sup>, woraufhin Homer nur ernüchternd antwortet: „*Trust me, we’re not.*“<sup>120</sup> Sekunden später stürzen beide in die Schlucht.

Auch wenn in dieser Szene der Krankenwagen gefehlt hat, so war es dennoch ein Vergnügen zu sehen, dass man sich getraut hat diesen Gag wiederholt zu verwenden und zu variieren.

<sup>118</sup> Siehe Folge: *Family Guy – The Simpsons Guy*.

<sup>119</sup> Peter Griffin in: *Family Guy – The Simpsons Guy*.38m36“.

<sup>120</sup> Homer Simpson, Ebd.

## 9. Schlussfolgerung

An Beispielen wie dem wiederholte Sprung über die „Teufelsschlucht“ zeigt sich das aktive Funktionsgedächtnis der Serienmacher, die Gags dieser Art laufend in die Folgen einbauen. Nicht nur, dass diese Personen ein großes Filmwissen an sich besitzen, sie behalten auch den Überblick darüber, was die eigene Serie definiert und herausragend macht. Welche Elemente beim Publikum dabei in Erinnerung bleiben, ist sowohl ein aktiver wie auch passiver Prozess, der sich nicht vollends steuern lässt. Durch Szenen dieser Art bekommt der Zuseher aber vermittelt, dass sich die Serie in einem ständigen Evolutionsprozess befindet, was dafür mitverantwortlich ist, dass sie immer noch produziert wird. Ein Running-gag ist dabei kein Rückschritt oder Anzeichen von Einfallslosigkeit, sondern ein bewusster Transfer von etablierten und lieb gewonnenen Dingen, die in ihrer Summe das ausmachen wofür die Simpsons stehen. Horst Bredekamp hat in einer Gegenthese zu Walter Benjamins Einschätzungen über die Reproduzierbarkeit von Kunstwerken gesagt:

*„Die Echtheit bleibt nicht trotz sondern gerade aufgrund der Reproduzierbarkeit des Kunstwerks erhalten, da jede einzelne Reproduktion ein Verweis auf die Einmaligkeit des abwesenden Originals ist, das auf diese Weise in der Summe seiner Verfielfältigungen ständig in Erinnerung gerufen, aber doch nicht erreicht und ersetzt werden kann.“<sup>121</sup>*

In diesem Sinne stellen die *Simpsons* als Serie eine große Hommage an die Filmgeschichte dar, da sie in ihre vielseitigen Anspielungen auch immer das Original durchklingen lassen. Ich habe gezeigt dass diese Referenzen nicht immer eindeutig zu erkennen sind und man sich vor übereifrigen Bestätigungsfehlern schützen muss. So wie man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht, kann man sich auch schnell im Dickicht der Filmanspielungen bei den *Simpsons* verirren.

Die Serie beinhaltet neben dieser Fülle an Verweisen auf andere Filme außerdem viele Referenz auf die eigene Serie, über verschiedene Medien und Zeitabschnitte hinweg. Das unterstreicht nicht nur den selbstbewussten Stellenwert der Serie an sich, sondern auch ihren filmischen Anspruch und die ständige Auseinandersetzung mit dem Genre. Die *Simpsons* sind selbst Teil des kollektiven Filmgedächtnisses geworden.

---

<sup>121</sup> Peter Geimer, *Theorien der Fotografie zur Einführung* (Junius Verlag: Hamburg, 2009) S. 145.

## 10. Bibliographie

### 10.1 Literaturverzeichnis

- Assmann, Jan [Hg.]. *Kultur und Gedächtnis* (Suhrkamp: Berlin, 1988).
- Czogalla, Michael. *Behind the Laughter. "Die Simpsons" im Kontext der amerikanischen Populärkultur* (Tectum Verlag: Marburg, 2004).
- Diedrichsen, Diedrich. „Die Simpsons der Gesellschaft“, in: *Subversion zur Prime-Time. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft*, Michael Gruteser/Thomas Klein/Andreas Rauscher, [Hrsg], (Schüren Verlag: Marburg, 2002).
- Eco, Umberto. *Wie man eine wissenschaftliche Abschlußarbeit schreibt* (C. F. Müller: Heidelberg, 2003).
- Eco, Umberto. *Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte* (Suhrkamp: Frankfurt am Main, 1973).
- Gray, Jonathan. *Watching with The Simpsons. Television, parody and intertextuality* (New York: Routledge, 2006).
- Hawking, Stephen. *A brief history of time. From the big bang to black holes* (Bantam Books: London, 1989).
- Knight, Deborah Knight. *The Simpsons and Philosophy. The D'oh! Of Homer* (Open Court: USA, 2001).
- Mlodinow, Leonard. *Wenn Gott würfelt oder Wie der Zufall unser Leben bestimmt* (Rowohlt: Hamburg, 2008).
- Mullen, Megan. *Leaving Springfield. The Simpsons and the Possibility of Oppositional Culture* (Wayne State University Press: USA, 2004).
- Peter Geimer, *Theorien der Fotografie zur Einführung* (Junius Verlag: Hamburg, 2009).
- Truffaut, Francois. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* (Wilhelm Heyne Verlag: München, 2012).
- Turner, Chris. *Planet Simpson. How a cartoon masterpiece documented an era and defined a generation* (Ebury Press: UK, 2005).

## 10.2 Filmverzeichnis

*Bananas*, R.: Woody Allen (United Artists: USA, 1971).

*Casino Royale*, R.: Martin Campbell (Eon Productions: UK, 2006).

*Haunted House*, Zeichentrick-Kurzfilm (Walt Disney Productions: USA, 1929).

*High Anxiety*, R.: Mel Brooks (20th Century Fox: USA, 1977).

*Indiana Jones and the Last Crusade*, R.: Steven Spielberg, (Paramount Pictures & Lucasfilm, 1989).

*King Kong*, R.: Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack (RKO Radio Pictures: USA, 1933).

*North by Northwest*, R.: Alfred Hitchcock (Metro-Goldwyn-Mayer: USA, 1959).

*Pulp Fiction*, R.: Quentin Tarantino. (A Band Apart & Jersey Films: USA, 1994).

*Psycho*, R.: Alfred Hitchcock (Shamley Productions: USA, 1960).

*Rear Window*, R.: Alfred Hitchcock (Paramount Pictures: USA, 1954).

*Saboteuer*, R.: Alfred Hitchcock (Universal Pictures: USA, 1942).

*The Birds*, R.: Alfred Hitchcock (Universal Pictures: USA, 1963).

*The Godfather*, R. Francis Ford Coppola (Alfran Productions: USA, 1972).

*The Great Escape*, R.: John Sturges (Mirisch Company: USA, 1963).

*The Mad Doctor*, Zeichentrick-Kurzfilm (Walt Disney Productions: USA, 1933).

*The Skeleton Dance*, Zeichentrick-Kurzfilm aus der "Silly Symphonies Series" (Walt Disney Productions: USA, 1929).

*The Simpsons Movie*, R.: David Silverman (20th Century Fox: USA, 2007)

*Vertigo*, R.: Alfred Hitchcock (Paramount Pictures: USA, 1958).

### 10.3 Serienverzeichnis

*Alfred Hitchcock Presents*, P: Alfred Hitchcock (Revue Studios: USA, 1955-1962).

*Family guy - The Simpsons Guy*, (20th Century Fox: USA, 2014) S13E01.

*The Simpsons*, Zeichentrick-Fernsehserie (alle Fassungen: Leih-DVD/Bluray, 20<sup>th</sup> Century Fox, 1989-2015).

*A Streetcar Named Marge*  
(S04E02).

*At Long Last Leave*  
(S23E14).

*Bart Has Two Mommies*  
(S17E14).

*Bart of Darkness*  
(S06E01).

*Bart the daredevil*  
(S02E08).

*Blazed and Confused*  
(S26E07).

*Brush With Greatness*  
(S02E18).

*Clown in the Dumps*  
(S26E01).

*Coming to Homerica*  
(S20E21).

*Gone Maggie Gone*  
(S20E13).

*He Loves to Fly and he D'oh's*  
(S19E01).

*Hurricane Neddy*  
(S08E08).

*How the Test Was Won*  
(S20E11).

*Itchy & Scratchy Land*  
(S06E04).

*King of the Hill*  
(S09E23).

*Mr. Lisa goes to Washington*  
(S03E02).

*Principal Charming*  
(S02E14).

*Sex, Pies And Idiot Scrapes*  
(S20E01).

*Specs And The City*  
(S25E11).

*The Day the Violence Died*  
(S07E18).

*The Springfield Files*  
(S08E10).

*Three Men And A Comic Book*  
(S02E21).

*Treehouse of Horror*  
(S02E03).

*Treehouse of Horror XXII*  
(S23E03).

*Treehouse of Horror XX*  
(S21E14).

*Waverly Hills*  
(S20E19).

*You Don't Have to Live Like a Referee*  
(S25E16).

*The Flintstones*, Zeichentrickserie, R.: William Hanna & Joseph Barbera (Hanna-Barbera-Productinos: USA, 1960-1966).

#### 10.4 Internetquellen

[http://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Gedanken\\_sind\\_frei](http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei)

(Stand vom 02. 01. 2015).

<http://www.forum-interkultur.net/Kulturelles-Gedaechtnis.190.0.html>

(Stand vom 16. 12. 2014).

<http://homepages.uni-tuebingen.de/andreas.nieder/Nieder%282002%29Neuroforum.pdf>

(Stand vom 16. 01. 2015).

[http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4\\_gedaechtnis.htm](http://ods3.schule.de/aseminar/lernen/grundlagen/4_gedaechtnis.htm)

(Stand vom 16. 12. 2014).

<http://www.swr.de/-/id=6450808/property=download/nid=660374/129kzg2/swr2-wissen-20100711.pdf>

(Stand vom 13. 01. 2015).

#### 10.5 Abbildungsverzeichnis

Abb. 53: Vorderseite der Originalschachtel des PC-Spiels *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, S. 1.

Abb. 54 Standbild aus dem PC-Spiel *Indiana Jones and the Last Crusade* (oben) vs Standbild aus dem Kinofilm *Indiana Jones and the Last Crusade*, 0h25' (unten), S. 2

Abb. 55: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XXIV*, 0m31'', S. 13.

Abb. 56: Standbilder aus dem Vorspann von *Alfred Hitchcock Presents*<sup>122</sup> vs *The Simpsons – Treehouse of Horror III*, 0m04'', S. 13.

Abb. 57: Standbilder aus *Vertigo* 1h16' (oben) vs *The Simpsons – Principal Charming*, 7m39'', S. 15.

Abb. 58: Standbilder aus *Rear Window* 1h38' (oben) vs *The Simpsons – Bart of Darkness* 17m20'' (unten), S. 16.

---

<sup>122</sup> *Alfred Hitchcock Presents*, P: Alfred Hitchcock (Revue Studios: USA, 1955-1962).

- Abb. 59: Standbilder aus *The Birds* 0h02' vs *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*<sup>123</sup>, 16m01", S. 17.
- Abb. 60: Standbilder aus *North by Northwest*<sup>124</sup> 2m10" vs *The Simpsons – Treehouse of Horror XX*, 6m26", S. 17.
- Abb. 61: Standbilder aus *The Simpsons – King of the Hill*, 11m45" (oben) vs *The Birds*, 1h44' (unten), S. 18.
- Abb. 62: Standbilder aus *Psycho*, 13m25" vs *The Simpsons – Treehouse of Horror XXII*, 1m21", S. 19.
- Abb. 63: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XXII*, 1m23", S. 20.
- Abb. 64: Standbilder aus *Pulp Fiction*, 2h21' (oben) vs *The Simpsons – You Don't Have to Live Like a Referee*, 12m25" (unten), S. 21.
- Abb. 65: Kanisza-Quadrat: Optische Illusion einer abgeschlossenen weißen Fläche, S. 26.
- Abb. 66: Standbilder aus *The Simpsons – Three Men And A Comic Book*, 19m07", S. 25.
- Abb. 67: Standbilder aus *Indiana Jones and the Last Crusade*, 1h56', S. 36.
- Abb. 68: Standbilder aus *Saboteur*, 1h42', S. 27.
- Abb. 69: Standbilder aus *The Birds*, 1h13' (links) vs *The Simpsons – Treehouse of Horror XI*, 19m32" (rechts), S. 29.
- Abb. 70: Standbilder aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XI*, 19m33-57' (oben) vs *The Birds* 1h29', 40m52', 1h52' (unten), S. 35.
- Abb. 71: Standbilder aus *The Simpsons – Treehouse of Horror XI*, 15m05", 17m59", 19m37" (oben) vs *The Birds*, 0h25', 1h41', 1h57' (unten), S. 36.
- Abb. 72: Standbilder aus *The Simpsons – Itchy & Scratchy Land*, 18m42' (oben) vs *The Birds*, 1h13', 1h27' (unten), S. 37.
- Abb. 73: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m38-47", S. 45.

---

<sup>123</sup> Siehe Folge: *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*. (S04E02).

<sup>124</sup> *North by Northwest*, R.: Alfred Hitchcock (Metro-Goldwyn-Mayer: USA, 1959).

- Abb. 74: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m41” (links) vs *High Anxiety*, 0h16’ (rechts), S. 45.
- Abb. 75: Standbilder aus *The Simpsons – The Springfield Files*, 5m41” (links) vs *High Anxiety*, 0h16’ (rechts), S. 46.
- Abb. 76: Standbilder aus *Bananas*, 0h34’, S. 47.
- Abb. 77: Standbilder aus *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*, 3m36”, S. 51.
- Abb. 78: Standbilder aus *The Simpsons – Coming to Homerica*, 14m17”, S. 52.
- Abb. 79: Standbilder aus *The Skeleton Dance*, 2m40“, 4m04“, S. 53.
- Abb. 80: Standbilder aus *Haunted House*, 3m25“ –5m43“, S. 53.
- Abb. 81: Standbilder aus *The Mad Doctor*, 4m12-31“, S. 54.
- Abb. 82: Standbilder aus *The Simpsons – A Streetcar Named Marge*, 10m36’ vs *The Great Escape*, 0h23’, S. 58.
- Abb. 83: Standbilder aus *The Simpsons - Bart Has Two Mommies*, 15m46-53”, S.60.
- Abb. 84: Standbilder aus *The Simpsons - Bart Has Two Mommies*, 19m33-41”, S. 61.
- Abb. 85: Standbild aus *The Simpsons – Treehouse of Horror*, 9m05”, S. 62.
- Abb. 86: Standbilder aus *The Simpsons – Treehouse of Horror*, 4m18”, S. 63.
- Abb. 87: Standbilder aus *The Simpsons – Principal Charming*, 7m39–44”, S. 64.
- Abb. 88: Standbilder aus *Vertigo*, 1h16’, S. 64.
- Abb. 89: Standbilder aus *The Simpsons – Homer Loves Flanders*, 15m49–54”, S. 64.
- Abb. 90: Standbilder aus *The Simpsons – Sex, Pies and Idiot Scrapes*, 18m50” (links) vs *Casino Royale*, 0h15’(rechts), S. 65.
- Abb. 91: div. Standbilder aus *The Simpsons* (oben), *Casino Royale* (unten links) und *Vertigo* (unten rechts), S. 68.
- Abb. 92: div Standbilder aus *The Simpsons* (rechts und links außen) und *Vertigo* (mitte), S. 69.
- Abb. 93: Standbilder aus *The Simpsons – Waverly Hills*, 5m52”, S. 70.
- Abb. 94: Standbilder aus *The Simpsons – Waverly Hills*, 5m12” vs *The Godfather*, 0h11’, S. 72.

- Abb. 95: Standbilder aus *The Simpsons – Brush with Greatness*, 19m39” vs *Blackmail*, 0h25’, S. 74.
- Abb. 96: Standbilder aus *The Simpsons – At Long Last Leave*, 1m50-54”, S. 77.
- Abb. 97: Standbilder aus *The Simpsons – At Long Last Leave*, 0m3”, S. 78.
- Abb. 98: Standbilder aus dem Vorspann von *The Flintstones vs The Simpsons – Marge vs. The Monorail*, 1m28-32“, S. 80.
- Abb. 99: Standbilder aus *The Simpsons – Hurricane Neddy*, 3m57” (links) und *Specs and the City*, 3m03” (rechts), S. 81.
- Abb. 100: Standbilder aus *The Simpsons – Clown in the Dumps*, 0m17”, 15m30”, 15m39”, S. 83.
- Abb. 101: Standbilder aus *The Simpsons – He Loves to Fly and he D’oh’s*, 0m07”, 0m43”, S. 84.
- Abb. 102: Standbilder aus *The Simpsons – Bart the Daredevil*, 19m31–37”(oben) vs *The Simpsons Movie*, 1h13’(unten), S. 85.
- Abb. 103: Standbilder aus *The Simpsons – Bart the Daredevil*, 19m44”, 20m11” (links) vs *The Simpsons Movie*, 1h14’(rechts), S. 85.
- Abb. 104: Standbilder aus der Family Guy Crossover-Folge *The Simpsons Guy*, 38m29-36“, S. 86.

## 10.6 Spieleverzeichnis

*Day of the Tentacle*, (LucasArts: USA, 1993). PC-Spiel.

*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, (LucasArts: USA, 1992) PC-Spiel.

*Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure*, (Lucasfilm Games: USA, 1989) PC-Spiel.

*Indiana Jones and the Temple of Doom* (Atari Games: USA, 1985) PC-Arcade-Spiel.

## 11. Abstract

Ich beleuchte in meiner Arbeit wie die Fernsehserie *The Simpsons* zur Bildung eines kollektiven Filmgedächtnisses beiträgt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Werk von Alfred Hitchcock, da seine Filme regelmäßig bei den *Simpsons* parodiert werden. Hitchcock hat die Filmgeschichte maßgeblich beeinflusst und genießt auch heute noch ein großes Ansehen. Ebenso sind die *Simpsons* durch ihre jahrzehntelange Präsenz nicht mehr aus der Filmwelt wegzudenken. Anhand von ausgewählten Beispielen zeige ich die verschiedenen Arten von Filmanspielungen und welche Schwierigkeiten es bei der genauen Zuordnung geben kann. Die intensive Analyse von einzelnen Szenen soll dabei Einblick in die komplexen Vorgang geben, die beim Abruf eines Films aus dem kollektiven Gedächtnis ablaufen. Durch methodische Ansätzen und Fallbeispiele zeige ich auch verschiedene Arten der Selbsttäuschung auf, die bei der Suche nach Filmreferenzen auftreten können. Die hohe Dichte an solchen Referenzen bei den *Simpsons* bietet dafür viele Querverweise, nicht zuletzt auf bekannte Sujets in der eigene Serie und ihren selbstreflexiven Umgang damit.

## **12. Curriculum Vitae**

### **Persönliche Angaben**

Name: Michael Mrkvicka  
Familienstand: ledig  
Nationalität: Österreich  
Geburtsort: Wien, 1982

### **Ausbildung**

1988 – 1992: Volksschule Wiener Neudorf  
1992 – 1997: Bundesrealgymnasium Bachgasse  
1997 – 2002: Höhere Lehranstalt für Wirtschaft und Fremdsprachen /Bmdf.  
2002 – 2003: Präsenzdienst  
2003 – 2004: Studium „Medieninformatik“ / TU Wien  
seit 2004: Studium „Theater- Film- und Medienwissenschaft“ / Uni Wien  
2006 – 2007: Ausbildung zum Werbetexter an der Texterschmiede Hamburg  
seit 2009: Studium „Bildtechnik und Kamera“ / Filmakademie Wien

### **Berufserfahrung**

2000: 3-monatiges Praktikum bei Story & Co  
2001 – 2002: Praktikant bei KPMG Niederösterreich  
2004: Buchhaltung bei Outo Kumpu  
2005 – 2006: Tutorium an der Universität Wien (TFM)  
2006: Werbetexter bei Prasser-Sander Markengestaltung / Hamburg  
2007: Werbetexter bei CGT / Hamburg  
seit 2011: selbständige Filmproduktion

