



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Transitorische Räume in den Filmen von Tim Burton“

Verfasserin

Sophie Straka

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert



## **EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG**

Ich erkläre hiermit Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

## **ANMERKUNG**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diese Arbeit bei personenbezogenen Bezeichnungen die männliche Schreibweise verwendet. Gemeint sind aber Frauen und Männer gleichermaßen.



## **DANKSAGUNG**

Ich danke meinem Betreuer, Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, für die Unterstützung, seine Geduld und die hilfreichen Quellenverweise.

An dieser Stelle möchte ich mich auch bei meinen Eltern bedanken, die immer für mich da sind und mir eine sorgenfreie Studienzeit ermöglicht haben.

Auch ein großes Danke an meine Freunde und vor allem an meine Schwester, meinen Freund und meinen besten Freund und Studienkollegen, die mir vor allem gegen Ende dieser Arbeit immer wieder Mut gemacht und mich unterstützt haben, wo es nur ging.

DANKE



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>I. Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>II. Theoretische Abhandlung</b> .....	<b>3</b>
<b>1. Die Begrifflichkeit des Transitorischen</b> .....	<b>3</b>
<b>2. »Dritte Räume«: Transiträume, Nicht- Orte und Heterotopien</b> .....	<b>4</b>
2.1 Transiträume- Marc Augés Nicht- Orte .....	4
2.2 Michel Foucaults Heterotopien .....	5
2.2.1 Heterotopie: »Kino« .....	5
2.2.2 Heterotopie »Film« .....	6
<b>3. »Dritte Räume« im fantastischen Film</b> .....	<b>7</b>
<b>4. Ort und Raum</b> .....	<b>8</b>
4.1 Der statische Ort .....	9
4.2 Der bewegte Raum .....	9
4.2.1 Alltagsraum .....	10
4.2.2 Raum der Repräsentation .....	10
4.2.3 Imaginärer (und elektromagnetischer) Raum .....	10
4.3 Wenn der Ort zum Raum wird .....	12
<b>5. Raumverbindungen</b> .....	<b>14</b>
5.1 Die Grenze .....	14
5.1.1 Gestalterische Grenzen des Mediums Film: Schnitt, Kadrierung, (Un)Schärfe .....	16
5.2 Die Schwelle .....	18
5.3 Die Passage .....	21
5.4 Das Verhältnis von Grenze, Schwelle und Passage .....	23
5.4.1 Styx- Der Fluss als Bindeglied .....	24
<b>6. Burtons Filme und ihre Grenzgänger</b> .....	<b>26</b>
6.1 Tim Burton .....	26
6.2 »Seelenlandschaften« .....	27
6.3 »Dritte Räume« bei Tim Burton .....	28
6.4 Zwischenwesen- »Marginal Man« .....	29

<b>7. (T)Raum und Körper: Der Zusammenhang von Raum, Körpern und Traum .....</b>	<b>29</b>
7.1 Filmträume .....	31
7.1.1 Der Film als »Ersatz für die Träume« .....	32
7.1.2 Traumleinwand .....	33
7.1.3 Burtons Wunscherfüllung/ »Dark Catharsis« .....	34
<b>8. Methoden .....</b>	<b>35</b>
<b>III. Filmanalyse .....</b>	<b>39</b>
<b>1. Vincent .....</b>	<b>39</b>
1.1 Handlung und Charakterisierung der Figur Vincent .....	39
1.2. Vincents transitorische (T)räume .....	40
1.2.1 Tag- und Nachttraum .....	41
1.2.2. »Innenraum« vs. »Außenraum« .....	42
1.3 Räumliche Metaphern .....	43
1.3.1 Raumerzeugung durch Licht und Farbe .....	43
1.3.2 Licht, Zwielficht und Schatten .....	44
1.3.3. Die Türschwelle als Metapher für Kontrollverlust .....	45
1.4 Architektonische Begrenzungen und Übergänge .....	47
1.4.1 Türen, Fenster, Wände .....	47
1.4.2 Die Treppe des »Tower of Doom« .....	48
1.5 »Zeit - Fenster« .....	50
1.5.1 Tim Burton und Vincent .....	51
1.5.2 London Fog: Nebelschwaden der Vergangenheit .....	51
1.5.3 Vermischung von Epochen .....	52
1.6 Zwischen Leben und Tod .....	55
1.6.1 Das Grab als »Verbindung« ins Jenseits .....	55
1.6.2 Totes lebendig werden lassen: Stop- Motion .....	56
<b>2 Beetlejuice .....</b>	<b>58</b>
2.1 Handlung .....	58
2.2 Raumhierarchie .....	58
2.3 Wechselwirkung von Figuren und Raum .....	69
2.4 Figurenanalyse .....	60
2.4.1 Die Maitlands .....	60
2.4.2 Die Deetzes .....	62

2.4.3 Lydia Deetz .....	63
2.4.4 Betelgeuse .....	65
2.5 Raumanalyse .....	66
2.5.1 Anfangssequenz: Überlagerung der Wirklichkeiten .....	67
2.5.2 >>Realität<</ Diesseits .....	68
2.5.2.1 Die Brücke .....	70
2.5.3 Jenseits .....	71
2.5.3.1 Der Wüstenplanet: Schwebende Tür, Surrealismus und Postmoderne .....	71
2.5.3.2 Die >>geheime<< Tür .....	74
2.5.3.3 Zwischenreich Popkultur .....	75
2.5.3.4 Gang: Expressionistische Raumverschiebungen .....	75
2.5.4 Modellstadt .....	76
2.5.4.1 Heterotopie Friedhof .....	77
2.5.5 Szenenanalyse: Vermengung der Raumebenen .....	77
<b>3. Sleepy Hollow .....</b>	<b>81</b>
3.1 Handlung .....	81
3.2 Zeit und Raum .....	81
3.2.1 Millennium- Zeit im Umbruch .....	82
3.2.2 Halloween- Auflösung von Grenzen .....	82
3.3 Figurenanalyse .....	83
3.3.1 Ichabod Crane .....	83
3.3.2 Ichabods Gefährten .....	85
3.3.2.1 Katrina Van Tassel .....	85
3.3.2.2 Young Masbeth .....	85
3.3.3 The Headless Horseman- Der kopflose Reiter .....	86
3.3.4 Lady Van Tassel .....	89
3.4 Raumanalyse .....	90
3.4.1 Raumästhetik vergangener Horrorfilme .....	90
3.4.2 Der Weg .....	90
3.4.2.1 Hudson River- Wege und Gewässer .....	91
3.4.3 Die >>Westlichen Wälder<</ The >>Western Woods<< .....	92
3.4.3.1 Spiel mit märchenhaften Stereotypen: Die Hexen oder auch >>die Alte<< im Wald .....	94

3.4.4 Tor zwischen Diesseits und Jenseits: >>Tree of Death<< .....	96
3.4.5 Wege in die Vergangenheit: Ichabods Träume .....	98
<b>IV. Conclusio .....</b>	<b>101</b>
<b>V. Literaturverzeichnis .....</b>	<b>105</b>
<b>1. Printquellen .....</b>	<b>105</b>
<b>2. Internetquellen .....</b>	<b>113</b>
<b>3. Filmografie .....</b>	<b>114</b>
<b>VI. Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>116</b>
<b>VII. Abstract (Deutsch) .....</b>	<b>121</b>
<b>VIII. Abstract (English) .....</b>	<b>122</b>
<b>IX. Curriculum Vitae .....</b>	<b>123</b>





## I. EINLEITUNG

Als ich noch vor dem Beginn des Schreibens meiner Arbeit stand, stellte ich mir die Frage, was genau Tim Burtons Filme auszeichnet bzw. was sie alle gemeinsam haben. Nach eingehender Überlegung, gekoppelt mit der Erinnerung an eine Vorlesung<sup>1</sup>, in der es in einer Einheit um Burton in Zusammenhang mit Raum ging und insofern inspirierend wirkte, wurde festgestellt, dass seine Werke stets von gegensätzlichen Raumebenen gekennzeichnet sind, von denen mindestens eine dem Bereich des Übernatürlichen oder des »Fantastischen« zuzuordnen ist. Um diese voneinander verschiedenen Raumkonstruktionen miteinander in Beziehung zu setzen, bedarf es eines »Zwischenraums«, eines Raumes des Übergangs. Somit wurde schließlich das Thema dieser Arbeit festgelegt, welches den Schwerpunkt auf eben diesen »transitorischen« Gehalt von Burtons Filmräumen richtet.

Im weiteren Arbeitsprozess werde ich mich nun zuerst mit dem Versuch beschäftigen, die Begrifflichkeit des Transitorischen, welche Zustände des Durchgangs und Übergangs beschreibt, erst zu definieren und anschließend auf einige Raumbegriffe zu übertragen und diese für die theoretische Abhandlung dieser Arbeit einzugrenzen. Hierzu werden Texte und Erläuterungen zu Michel Foucaults »Heterotopien«, Marc Augés »Nicht-Orten«, und Walter Benjamins und Bernhard Waldenfelds' Unterscheidungen von »Grenze«, »Schwelle« und »Passage« herangezogen. Bei Benjamin ist dabei anzumerken, dass ich mich bezüglich seiner Definitionen dieser Begriffe vornehmlich auf den räumlichen Aspekt beschränken werde, da eine genauere Abhandlung hinsichtlich gesellschaftlicher und kultureller Bedeutungen aus dem Rahmen des Themas dieser Arbeit fallen würde.

Dabei wird gleichzeitig versucht, eine Beziehung zum Medium Film an sich, und im Speziellen natürlich zu Burtons Filmen herzustellen, wobei hierbei ebenso der metaphorisch räumliche Aspekt berücksichtigt wird, den Grenz-, Schwellen- und Passagensituationen mit sich bringen. Dies betrifft vor allem innere Wandlungen von Figuren und nicht greifbare räumliche Schwellenzustände, wie jene des Träumens oder jene zwischen Leben und Tod.

Für die Filmanalyse werden drei Werke ausgewählt, bei denen befunden wird, dass sie sich

---

<sup>1</sup> Vgl. Kerstin Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd. Tim Burtons Filmräume als narrative Grundelemente der postmodernen Phantastik“, in: *Die Logistik der Verführung. Eine Ringvorlesung zur räumlichen Dimension in Literatur und Film*, Graz: Comic-Ed. Prequel Verlag 2009, S. 72- 82.

speziell durch den Einsatz von gegensätzlichen Räumen und deren Verbindungen auszeichnen und dabei einen tragenden Einfluss auf Handlung und Figurenkonstellationen mit sich bringen. Darüber hinaus kann den behandelten Filmen *Vincent*<sup>2</sup>, *Beetlejuice*<sup>3</sup> und *Sleepy Hollow*<sup>4</sup> eine serielle Lesart zugesprochen werden, die sich anhand des Entwicklungsprozesses der Figuren zueinander festmachen lässt.<sup>5</sup> Denn „bis zum heutigen Tag markiert Vincent [...], der kleine stille Junge mit den großen Augen und den zerzausten Haaren [aus dem gleichnamigen Film], den charakterlichen [Außenseiter-] Urtypus aller weiteren Burton- Protagonisten.“<sup>6</sup>

Neben filmtheoretischen Methoden, welche autobiographische Aspekte hinsichtlich der Figurenanalyse beachten und die innerhalb der Diegese enthaltenen Räume auf ihre Funktion als transitorische Gebilde untersuchen sollen, wird auch die Intertextualität hinsichtlich eigener Werke Burtons, aber auch anderer Künstler und Kunstrichtungen erörtert, auf die er mit seinen Filmen verweist. Am Ende der Arbeit sollen mittels dieser Herangehensweisen folgende Fragen beantwortet werden:

1. Enthalten Burtons Filme transitorische Räume und in welcher Form sind sie als solche zu werten?
2. Inwiefern sind seine transitorischen Räume maßgeblich für den Handlungsverlauf?
3. In welchem Verhältnis stehen sie zu den Figuren bzw. nehmen sie Einfluss auf deren Entwicklung im Laufe des Films?
4. Wie inszeniert Burton diese Räume?
5. Können Burtons Filme oder die in ihnen enthaltenen Räume als transitorische Gebilde betrachtet werden, welche im Sinne von Intertextualität Blicke auf vergangene Rauminszenierungen freigeben? Wenn ja, inwiefern erreicht er dies?

Doch bevor diese Fragen letztendlich durch Figuren- und Raumanalysen beantwortet werden können, gilt es als erstes eine theoretische Basis hinsichtlich transitorischer Räume zu schaffen, auf welcher die anschließende Filmanalyse aufgebaut werden kann.

---

<sup>2</sup> *Vincent*, Regie: Tim Burton, USA 1982, <https://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o&spfreload=10>, Zugriff: 11.1.2015.

<sup>3</sup> *Beetlejuice*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Warner Home Video 1999; (Orig. USA 1988).

<sup>4</sup> *Sleepy Hollow*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Constantin Film 2000; (Orig. USA 1999).

<sup>5</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 73.

<sup>6</sup> Christian Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton*, Marburg: Schüren Verlag 2010, S. 101.

## II. THEORETISCHE ABHANDLUNG

### 1. DIE BEGRIFFLICHKEIT DES TRANSITORISCHEN

Das Wort »transitorisch« leitet sich aus dem Lateinischen von »transire« ab, was in der wortwörtlichen Übersetzung »hinübergehen« bedeutet.<sup>7</sup> Im Deutschen wird es mit den Synonymen »vorübergehend«, »kurzlebig«, »nur kurz andauernd«, »flüchtig«, »vergänglich«, »später wegfallend« besetzt, weshalb es verwendet wird, um temporäre Zustände zu beschreiben.<sup>8</sup> »Transient« ist das englische Gegenstück zum deutschen Begriff des Transitorischen und meint ebenfalls Phasen des Übergangs. Abgesehen von seiner beschreibenden Funktion für vorübergehende, flüchtige Vorgänge, findet es in der englischen Alltagssprache in der Bedeutung des oder der Durchreisenden Verwendung.<sup>9</sup>

Der Akt des Durchreisens, des Durchgehens impliziert naturgemäß das Vorhandensein eines Raumes, der passiert wird. Transitorische Räume sind somit Orte des Übergangs, der Durchreise. Orte, die nur für kurze Zeit von Bedeutung sind und nicht zum längeren Verweilen einladen. Sie werden daher im Laufe dieser Arbeit immer wieder mit Veränderung und Bewegung, in die eine- oder andere Richtung, in Verbindung gebracht werden.

Auf den Film bezogen lässt sich allgemein festhalten, dass der Begriff des Transitorischen insofern an Bedeutung gewinnt, als dieses Medium von permanenter Bewegung gekennzeichnet ist. Durch die Erfindung des Kinematographen wurde der starren Fotografie Leben eingehaucht, weshalb die gefilmten Szenerien nun als bewegte Bilder über die Leinwand tanzen können. Die Bilderflut konfrontiert das Auge mit permanent wechselnden räumlichen Eindrücken, die durch verschiedene Rahmungen der Kameraeinstellungen erzielt werden. Hinzu kommt die Bewegung von Objekten und Subjekten im filmischen Raum.

Die Montage markiert innerhalb des Films den Übergang zwischen zwei Bildern und setzt sie in Beziehung zueinander. Sie fällt somit in die Kategorie »besonders bedeutend« unter den

---

<sup>7</sup> Vgl. Bibliographisches Institut GmbH, »transitorisch«, *Duden*, 2013, [www.duden.de/suchen/dudenonline/transitorisch](http://www.duden.de/suchen/dudenonline/transitorisch), Zugriff: 2.3.2014.

<sup>8</sup> Vgl. J.M. Stowasser/ M. Petschnig/ F. Skutsch (Hg.), *Stowasser. Österreichische Schulausgabe. Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch*, Wien: öbv & hpt Verlagsgesellschaft 1997, S. 520.

<sup>9</sup> Vgl. Peter Terrel (Hg. u.a.), *Pons Collins. Großwörterbuch für Experten und Universität. Deutsch- Englisch, Englisch- Deutsch*, Stuttgart/ Düsseldorf/ Leipzig: Ernst Klett Verlag, 4. Aufl. 1999, S. 1923.

transitorischen Räumen dieser Kunst, da sie den Rhythmus und das Tempo eines Films sehr stark beeinflusst und auf diese Weise seinen »Charakter« entscheidend mitprägt.<sup>10</sup>

Der Film bietet die Möglichkeit, den Blick, weg vom eigenen Leben, auf eine andere Wirklichkeit (auf ein anderes Universum) zu richten. So ist der Film ein Medium, ein Mittler im wahrsten Sinne, ein virtueller Raum des Übergangs, der die Grenzen des vernünftigen Denkens aufhebt und in fantastische Welten (ent)führt.

Tim Burton ist ein Regisseur der Gegenwart, dessen Filme stets Vertreter des Genres der Fantastik darstellen. Transitorische Räume, Räume des Durchgangs und des Übergangs, spielen für seine Arbeit insofern eine tragende Rolle, als sie es sind, die die Grenzen zwischen Realem und Irrealem durchsichtig werden lassen. Sie sind das Dazwischen von Fantasie und filmischer Realität und erzeugen durch ihre bloße Anwesenheit eine Spannung dieser beiden Raumgesetze.

## **2. »DRITTE RÄUME«: TRANSITRÄUME, NICHT-ORTE UND HETEROTOPIEN**

### **2.1 TRANSITRÄUME- MARC AUGÉS NICHT- ORTE**

Transitorische Räume sind im alltäglichen Leben der modernen Gesellschaft ständige Begleiter. In Form von Transiträumen – oder auch »Übergangsräumen« bzw. »Durchgangsräumen« - meinen sie jene Räume, in denen die Durchreise von Personen, Waren und Informationen stattfindet. So übernimmt der Transitraum eine Schnittstelle oder Korridorfunktion, die eine Verbindung von A nach B darstellt oder diese erst ermöglicht. In jedem Fall ist er eine Durchgangszone, die nicht zum permanenten Verweilen gedacht ist. Auf Grund dieser Definition erscheint die Bezeichnung »dritte Räume« sehr treffend.

Ein weiteres Charakteristikum des Transitraums ist das Vorhandensein von Schildern und Vorschriften, nach denen sich die Passanten zu orientieren und zu richten haben. Dadurch wird ihnen die Möglichkeit genommen, eine persönliche Beziehung zum Raum oder zueinander aufzubauen. Innerhalb des Transitraums sind alle gleich.<sup>11</sup>

Der französische Anthropologe Marc Augé bezeichnet diese Art von Räumen als »Nicht-Orte«, da es ihnen auf Grund ihrer Identitätslosigkeit an spezifischen Besonderheiten und an

---

<sup>10</sup> Vgl. David Bordwell, *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, eingeleitet u. hg. v. Andreas Rost, Frankfurt am Main / München: Verlag der Autoren 2001, S. 31.

<sup>11</sup> Vgl. Petra Kempf, *(K)ein Ort Nirgends. Der Transitraum im urbanen Netzwerk*, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010, S. 35ff.

Geschichte fehlt, wodurch sie ein Moment der Anonymität mit sich bringen.<sup>12</sup> Sie verweisen auf „eine Welt [...] der Durchreise, de[s] Provisorischen und Ephemeren“<sup>13</sup>. „Nicht- Orte beschreiben den Prozess von kulturellen Transformationen.“<sup>14</sup> Sie stellen eine Unterbrechung einer bestimmten Ordnung dar und machen sich als Widerstand, Irritation oder Störung bemerkbar.<sup>15</sup> In der urbanen modernen Gesellschaft ermöglicht eine solche Störung immer den Eintritt von einem Außen- in einen Innenbereich, das heißt, den Eintritt in eine (andere) Kultur.<sup>16</sup>

## 2.2 MICHEL FOUCAULTS HETEROTOPIEN

Nicht- Orte weisen Parallelen zu Michel Foucaults begrifflich geprägten Heterotopien auf, welche Orte bzw. Räume darstellen, die sich erst aus ihren spezifischen Gebrauchsformen und dem Produkt ihrer Zusammenhänge, nicht aber aus ihrer geographische Lage heraus definieren.<sup>17</sup> Sie „machen aus Orten veränderliche Räume“<sup>18</sup>, die an ein System aus Öffnungen und Schließungen gebunden sind, was wiederum zu Schwellensituationen und Zwischenpositionen führt.<sup>19</sup> Wie bei Nicht- Orten oder Transiträumen herrschen auch hier bestimmte Regeln, nach denen sich die Mitglieder einer Gesellschaft zu richten haben. Erst durch ihre Befolgung werden „Heterotopien wirksam und [...] können das Geschehen an einem Ort verändern.“<sup>20</sup> Ein Bruch dieser Regeln führt wiederum zum Verschwinden der Heterotopie, wodurch sie transitorischen Charakter erhält.<sup>21</sup>

### 2.2.1 Heterotopie: >>Kino<<

Foucault schreibt unter anderem dem Kino heterotopische Funktion zu, da es einen Ort durch festgelegte Verhaltensweisen zu dem werden lässt, was er ist. Würde man dem Kino Handlungen wie die Projektion der Filmrolle streitig machen, so wäre es nur irgendein Saal, der genauso gut für jeden beliebigen anderen Zweck verwendet werden könnte.

„Die Heterotopie vermag, an einen einzigen Ort mehrere Räume, mehrere Plazierungen

---

<sup>12</sup> Vgl. Marc Augé, *Nicht- Orte*, übers. v. Michael Bischoff, München: Verlag C.H. Beck 2010. S. 83; (Orig. *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris: Editions du Seuil 1992).

<sup>13</sup> Ebd.

<sup>14</sup> Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 43.

<sup>15</sup> Vgl. Ebd.

<sup>16</sup> Vgl. Ebd., S. 44.

<sup>17</sup> Vgl. Michel Foucault, „Andere Räume“, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Hg. Karlheinz Barck (u.a.), Leipzig: Reclam Verlag 1990, S. 34- 47, hier S. 38ff.

<sup>18</sup> Fred Truniger/ Sabine Wolf, „Heterotopien“, o.J., S. 3, [www.christiaanse.arch.ethz.ch/upload/RC14.pdf](http://www.christiaanse.arch.ethz.ch/upload/RC14.pdf), Zugriff: 6.5.2014.

<sup>19</sup> Vgl. Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 52.

<sup>20</sup> Truniger, „Heterotopien“, S. 3.

<sup>21</sup> Vgl. Ebd.

zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind. So läßt das Theater auf dem Viereck der Bühne eine ganze Reihe von einander fremden Orten aufeinander folgen; so ist das Kino ein merkwürdiger viereckiger Saal, in dessen Hintergrund man einen zweidimensionalen Schirm einen dreidimensionalen Raum sich projizieren sieht.“<sup>22</sup>

Darüber hinaus weist das Kino Parallelen zum Spiegel auf, sofern die beiden unter einem heterotopischen Blickpunkt betrachtet werden:

Für Foucault fungiert der Spiegel als Mischform von Utopie und Heterotopie. Die Utopie des Spiegels zeigt sich darin, dass „er ein Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: in einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut.“<sup>23</sup>

Gleichzeitig hat er aber auch heterotopische Merkmale vorzuweisen, da er tatsächlich existiert und „mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme; vom Spiegel aus entdecke ich mich als abwesend auf dem Platz, wo ich nicht bin.“<sup>24</sup>

Der Spiegel fungiert also insofern als Heterotopie, als er „den Platz, den ich einnehme, während ich mich im Glas erblicke, ganz wirklich macht und mit dem ganzen Umraum verbindet, und daß er ihn zugleich ganz unwirklich macht, da er nur über den virtuellen Punkt dort wahrzunehmen ist.“<sup>25</sup>

Auf das Kino lässt sich das paradoxe Prinzip des Spiegels, in Zusammenhang mit seiner Umgebung, folgendermaßen übertragen: Das Publikum sieht während der Vorstellung Dinge, die sich im selben Raum abspielen, in dem es sich selbst befindet. Es sieht somit, analog zum Spiegel, Räume, Personen und Objekte da, wo diese eigentlich gar nicht sind. Es entstehen unwirkliche Räume und Illusionen, die sich vor einer Oberfläche, der Leinwand, auf tun und mit dem Ende der Projektion verschwinden, als wären sie nie da gewesen. Gleichzeitig verweisen diese virtuellen Räume, die sich den Augen der Zuschauer eröffnen, auf jene Schauplätze, an denen sie mit der Kamera eingefangen wurden.

Das Lichtspiel des Filmprojektors verbindet den viereckigen Raum des Kinosaals mit der Umgebung der Filmschauplätze. Der Rezipient taucht somit in eine Welt ein, die er als ganz nah empfindet, obwohl sie in Wirklichkeit nie da gewesen ist. An diese eigentliche Abwesenheit erinnert die Rahmung der Leinwand, die das filmische Universum vom Kinosaal trennt.

### **2.2.2 Heterotopie >>Film<<**

Nun soll hier behauptet werden, dass auch das Medium Film heterotopische Merkmale

---

<sup>22</sup> Foucault, „Andere Räume“, S. 42.

<sup>23</sup> Ebd., S. 39.

<sup>24</sup> Ebd.

<sup>25</sup> Ebd.

aufweist, da der fertige Film in seinen Bildern Illusion und Wirklichkeit vereint, indem der Originaldrehort immer ein Teil von ihm sein wird, egal wie sehr er versucht, ihn zu überdecken. Filmische Realität bzw. Fantasie und tatsächliche Realität fallen somit für den begrenzten Zeitraum der Filmprojektion ineinander.

In Tim Burtons Filmen spielt die Umgebung der handelnden Figuren stets eine wichtige Rolle, um übernatürliche Gegenwelten zu inszenieren. So richtet der visuell orientierte Regisseur seinen Fokus auf Setdesigns und verwandelt die Räume, in denen er dreht, mittels Blue Screen und Tricktechniken für einen bestimmten Zeitraum in fantastische Welten.<sup>26</sup> Das Wesen der Heterotopie kommt hier dadurch zum Ausdruck, dass der »Zauber«, den Burton seinen Räumen verleiht, verschwindet, sobald die Kulissen und Schauplätze nicht mehr für den Dreh verwendet werden, sondern zu ihrer ursprünglichen Daseinsform zurückkehren.

Gleichzeitig bildet der filmische Raum einen Ort, welcher Burton die Möglichkeit bietet, sein häufig behandeltes Thema der Kommunikation zwischen Lebenden und Toten zu realisieren. Dies macht ihn wiederum zu einem Raum mit heterotopischen Zügen, da er durch das Aufeinandertreffen von Leben und Tod in dieser Weise mehrere Platzierungen vereint, die an sich naturgemäß nicht miteinander vereinbar sind.

Nicht-Orte und Heterotopien wurden zuvor mit dem Eintritt von Außen – in Innenbereiche – oder umgekehrt – in Zusammenhang gebracht. Das »Dazwischen«, das sie dabei verursachen, lässt sich auch auf den Film anwenden, insbesondere auf das Genre der Fantastik.

### **3. »DRITTE RÄUME« IM FANTASISCHEN FILM**

Der fantastische Film orientiert sich an der realen Wirklichkeit und lässt deren Regelwerk im Prinzip unangetastet. Erst ein von außen hinzugefügtes Element, das Phantasma, das sich der Grammatik der Realität widersetzt und diese durcheinander bringt, eben »stört«, ermöglicht den Eintritt vom Außenbereich – filmische Realität – in den Innenbereich – fantastische Welt.<sup>27</sup>

So wird der Held häufig von einem Wesen oder einem Objekt in eine ihm unbekannt Welt

---

<sup>26</sup> Vgl. Alison McMahan, *The films of Tim Burton. Animating live action in contemporary Hollywood*, London/ New York: Continuum 2005, S. 88.

<sup>27</sup> Vgl. Jan Erik Antonsen, „Die Unfassbarkeit des Phantasmas. Das Phantastische im Licht von Iser's Begriff des Imaginären“, *Colloquium Helveticum. Das Fantastische. Le Fantastique. Il fantastico* 2002/33, S. 72, [home.zhaw.ch/mlf/CH/CH\\_33\\_2002\\_Das\\_Fantastische.pdf](http://home.zhaw.ch/mlf/CH/CH_33_2002_Das_Fantastische.pdf), Zugriff: 4.10.2014.

geführt, oder er entdeckt durch Zufall einen (transitorischen) Raum, der ihn zu seinem Ziel bringt. In jedem Fall muss er durch eine »Dimensionslücke«, die ihm eine Pforte, hinaus aus der gewohnten Umwelt, offenbart. Ein klassisches Beispiel hierfür ist der Kaninchenbau aus *Alice in Wonderland*<sup>28</sup>, in den Alice hineinfällt, nachdem sie einem Kaninchen hinterher gejagt ist, das sie im Garten erblickt hatte.<sup>29</sup> Das Kaninchen – ein Bewohner des Wunderlandes – nimmt hier die Position des Wegweisenden ein und macht sich Alice, durch seine Taschenuhr und seinen Anzug als potentiell Phantasma bemerkbar. Geködert durch diese ungewöhnliche Aufmachung für ein Tier, führt es Alice durch den transitorischen Raum – den Kaninchenbau – hindurch in eine fantastische Welt – das Wunderland.

Tim Burton nahm sich dieser Geschichte im Jahr 2010 unter demselben Namen an und ließ Alice – mittlerweile erwachsen – ein weiteres Mal das Wunderland entdecken.

Er ist ein Regisseur, dessen Filme inhaltlich dadurch gekennzeichnet sind, sich den Gesetzen der Natur und Realität zu widersetzen. Seine Helden bleiben nicht in der filmischen Realität verhaftet, sondern sie brechen aus, oder »werden ausgebrochen«. Wie in allen fantastischen Filmen müssen auch Burtons Protagonisten durch einen »dritten Raum«, eine »Dimensionslücke«, einen transitorischen Raum, um ihre gewohnte Umwelt zu verlassen. Im Zuge dessen vollzieht sich dabei auch in ihrem Inneren eine Art seelischer bzw. charakterlicher Transformationsprozess, wodurch sich auch Burtons Figuren selbst in einem transitorischen Zustand befinden.

Die Untermauerung dieser These und die Fragen, wie Burton seine transitorischen Räume in Szene setzt und inwieweit sie zu handlungstragenden Gebilden werden, die sich schlussendlich auch auf die Entwicklung seiner Charaktere auswirken, werden im später Folgenden behandelt. Doch zunächst soll auf den Raum an sich eingegangen werden, auf die Möglichkeiten, Verbindungen zwischen Räumen, insbesondere auch des Filmraums, zu generieren und ob transitorische Räume generell einen narrativen Stellenwert für das Medium »Film« haben, und wenn ja, welchen.

## 4. ORT UND RAUM

Ort und Raum bildeten eine Einheit, solange die Menschen auf Grund eingeschränkter Fortbewegungsmöglichkeiten, sowohl wirtschaftlich als auch gesellschaftlich, an ein- und

---

<sup>28</sup> *Alice in Wonderland*, Regie: Tim Burton, USA 2010.

<sup>29</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 80.

denselben Ort gebunden waren. Technische Fortschritte und die Industrialisierung brachten jedoch erhöhte Mobilität mit sich. Zuvor voneinander isolierte Orte und Ortschaften wurden zunehmend durch Wege und Straßen raumübergreifend vernetzt.<sup>30</sup> Dies führte zu einer Trennung der beiden Begriffe. Michel de Certeau unterscheidet zwischen Ort und Raum folgendermaßen:

„Ein Ort ist [...] eine momentane Konstellation von festen Punkten. Er enthält einen Hinweis auf eine mögliche Stabilität. Ein Raum entsteht, wenn man Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsvektoren und die Variabilität der Zeit in Verbindung bringt. Der Raum ist ein Geflecht von beweglichen Elementen. Er ist gewissermaßen von der Gesamtheit der Bewegungen erfüllt, die sich in ihm entfalten.“<sup>31</sup>

#### 4.1 DER STATISCHE ORT

Der Ort ist also ein bestimmter Punkt, ein bestimmter Standort, der sich geographisch einordnen und bestimmen lässt. Er bringt ein statisches Moment mit sich und kennzeichnet einen Aufenthaltsort, ein Territorium oder eine Ortsangabe. Neben der Benennung eines lokal bestimmbaren Punktes tritt er darüber hinaus als Synonym für Siedlungsräume – wie Ortschaft, Vorort oder Dorf – in Erscheinung. Auch Gebäude können gemeint sein, obwohl sie eigentlich durch die Bewegungen, die in ihnen stattfinden, zu Räumen transformieren.<sup>32</sup>

Nun zeichnet sich der Ort zwar durch seine eindeutige Bestimmbarkeit aus. Allerdings fällt es bei näherer Betrachtung dennoch schwer, ihn als unabänderlich zu definieren, da er sowohl Stelle, Platz, als auch Raum meinen kann. Die Grenzen zwischen Ort und Raum sind somit fließend bis verschwimmend.

#### 4.2 DER BEWEGTE RAUM

„Raum ist ein vielfältig besetzter Begriff, der von der Gesellschaft abhängig von ihrem technologischen Fortschritt und ihrer kulturellen Ansichten immer wieder neu betrachtet und interpretiert wird. Er ist damit als ein kultureller Träger zu verstehen, der“<sup>33</sup> sich immer wieder neu produziert.

Der Raum beschreibt ein umfassendes, ein umschließendes System, in dem Orte, Stellen oder Plätze enthalten sind. Er wird durch Bewegungen der Subjekte zwischen bzw. innerhalb dieser generiert.

Dabei lässt er sich in drei Kategorien einteilen: Alltagsraum, Raum der Repräsentation,

---

<sup>30</sup> Vgl. Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 7.

<sup>31</sup> Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, übers. v. Roland Voullié, Berlin: Merve Verlag 1988, S. 218; (Orig. *L'invention du quotidien 1.L'arts de faire*, Paris: Union Générale d'Éditions 1980).

<sup>32</sup> Vgl. Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 10f.

<sup>33</sup> Ebd., S. 9.

imaginärer und elektromagnetischer Raum.<sup>34</sup> Die drei Raumkategorien sollen im Folgenden definiert werden.

#### 4.2.1 Alltagsraum

Zunächst der Alltagsraum, in dem wir leben, „der sich aus Gegenständen, Körpern und Atmosphären zusammen setzt. Er definiert sie durch [...] Höhe, Breite und Tiefe [und] [...] bezeichnet einen festen und gesicherten Ort, in dem die Dinge ihren Platz im Kosmos haben“<sup>35</sup>. In ihm bewegen sich sowohl Himmelskörper als auch Atome. Er ist ein Raum, der sich durch unsere Sinne wahrnehmen lässt.<sup>36</sup>

So ist der Weltraum der uns Menschen größtmöglich bekannte Raum dieser Kategorie. Er meint jenen Raum, in dem unser Planet nur einen Ort darstellt und dem All durch seine unaufhörliche Kreisziehung den Status eines Raumes verleiht. Gleichzeitig birgt der Ort »Erde« im weiten Kosmos wiederum alle Räume und Orte, in denen wir leben.

#### 4.2.2 Raum der Repräsentation

Eine weitere Kategorie ist die des Raums der Repräsentation, der erst „von Physikern, Mathematikern, [...] Philosophen, [...] Künstlern, Architekten und Städtebauern und Planern produziert“<sup>37</sup> und konstruiert wird. Ihm wird symbolischer Charakter zu Eigen, da er gesellschaftliche Traditionen und Bedeutungen wider spiegelt.<sup>38</sup> Er wird „aus einer sozialen Praxis heraus geschaffen und [...] in die städtebauliche Praxis mit eingebracht.“<sup>39</sup> Räumliche und soziale Beziehungen sind somit untrennbar miteinander verbunden und formen einander.

#### 4.2.3 Imaginärer (und elektromagnetischer) Raum

„Die dritte Kategorie ist der elektromagnetische und imaginäre Raum“<sup>40</sup>, welche für diese Arbeit von eigentlicher Relevanz ist. Dieser Raum zeichnet sich durch das Nicht- Sichtbare aus, das aber dennoch wahrnehmbar ist: Zu ihm zählen sowohl elektrische Ladungen und Ströme, als auch unsere Gedanken und Träume.<sup>41</sup>

---

<sup>34</sup> Vgl. Ebd.

<sup>35</sup> Ebd.

<sup>36</sup> Vgl. Hans E. Debrunner, „Vorstellungen vom Raum in mathematischer Sicht“, *Mitteilungen der Naturforschenden Gesellschaft in Bern. Neue Folge*, 1965/23, S. 102, [retro.seals.ch/cntmng?pid=mn-002:1965:23::303](http://retro.seals.ch/cntmng?pid=mn-002:1965:23::303), Zugriff: 20.7.2014.

<sup>37</sup> Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 9.

<sup>38</sup> Vgl. Ebd.

<sup>39</sup> Christian Neugebauer, „Lefebvre, Henri (1974), ‚Die Produktion des Raums‘“, 10.6.2007, [www.european-spaces.eu/2007/06/10/lefebvre-henri-1974-die-produktion-des-raums/](http://www.european-spaces.eu/2007/06/10/lefebvre-henri-1974-die-produktion-des-raums/), Zugriff: 7.8.2014.

<sup>40</sup> Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 9.

<sup>41</sup> Vgl. Ebd.

„Der Reale und mitunter auch der repräsentative Raum kann von Menschen bevölkert werden, der imaginäre und elektromagnetische Raum ist allerdings für den Menschen räumlich nicht begehbar[,] wohl aber erlebbar.“<sup>42</sup>

Für das Medium Film sind diese Räume insofern relevant, als es unsere Wirklichkeit und unseren Lebensraum abbildet, nachbildet und verändert bzw. ergänzt. So leben die Figuren unweigerlich in einem Raum, der sich durch Höhe, Breite und Tiefe definiert und von Bewegungen gekennzeichnet ist. Zum anderen fließen auch hier durch das diegetische Universum erzeugte, meist der Realität nachgeahmte, soziale Praktiken mit ein, die den filmischen Raum mit prägen und repräsentieren.

In diesem Zusammenhang soll auf Eric Rohmer verwiesen werden, der den filmischen Raum in »Architekturraum«, »Bildraum« und »Filmraum« unterteilt. Der Architekturraum ist gleichzusetzen mit dem zuvor beschriebenen Alltagsraum. Er bezeichnet „das Ensemble von Landschaft, Gebäuden und Objekten, wie es im Vorfilmischen arrangiert wurde“.<sup>43</sup> Der Architekturraum existiert somit auch unabhängig vom Medium Film. Der Bildraum ist jener Teil des Architekturraums, der im Kader der Kamera eingefangen wird. Er ist variabel, da die Kamera ein bewegliches Element ist, das ausgewählte Teile der Umgebung festhält. Der Filmraum schließlich entspricht dem Raum der Repräsentation, da er erst durch die Traditionen und sozialen Praktiken des Films als das verstanden wird, was er ist.<sup>44</sup> Er ist „der virtuelle Raum, den der Zuschauer mit Hilfe fragmentarischer Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt.“<sup>45</sup>

Besondere Bedeutung kommt in dieser Arbeit der dritten Raumkategorie zu – der des imaginären Raumes:

Der Film besitzt die Freiheit, den Kosmos, in dem die Figuren leben, nach seinen eigenen Gesetzen zu modellieren. Durch Inszenierung und Montage wird der Regisseur bzw. der Filmemacher zum Architekten seiner bewegten Bilder, was den Film zum idealen Medium für Burton macht, um seine fantastische Visionen nach außen zu tragen. Der filmische Raum wird somit zum Repräsentanten seiner inneren, geistigen Welt, in der Fantastisches einen wesentlichen Teil einnimmt und somit einen Grundpfeiler seines filmischen Schaffens darstellt.

Darüber hinaus stellt der Film generell ein Medium dar, das es vermag, Träume und

---

<sup>42</sup> Ebd.

<sup>43</sup> Hans Jürgen Wulff, „Filmraum“, *Lexikon der Filmbegriffe*, o.J., filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=170, Zugriff: 5.4.2014.

<sup>44</sup> Vgl. Ebd.

<sup>45</sup> Ebd.

Vorstellungen nach außen hin sichtbar zu machen. Zu diesem Zweck bedient er sich der Kamera, deren Auge kontrolliert die relevanten Ausschnitte des Schauspiels und der Umgebung, des Architekturraums, in ihrem Kader einschließt. Montage und etwaige Ergänzung computeranimierter, virtueller Bilder tun ihr Übriges, um dem Zuschauer eine wahrhaft fantastische Wirklichkeit vorzugaukeln und schließlich einen Filmraum entstehen zu lassen.

Der Begriff des transitorischen Raums bekommt unter diesem Aspekt eine neue Bedeutung: Nämlich, indem man dem Medium Film eben die Funktion eines solchen beimisst. Zwar wird der Zuschauer niemals direkt in die Handlung eingreifen und somit auch niemals Teil des Gezeigten werden können, da er durch die Kinoleinwand – die »vierte Wand« - vom Geschehen getrennt ist und sie nicht überwinden kann. Aber er ist sehr wohl in der Lage, der Geschichte auf visueller und akustischer Ebene beizuwohnen und sich im abgedunkelten Saal für eine gewisse Zeit mental in die Welt hineinzusetzen, die er auf der Leinwand präsentiert bekommt.

Somit stellt der Film einen transitorischen Raum dar, der, im Sinne der zuvor genannten »dritten« Raumkategorie die abgeblendeten bewegten Bilder zwar nicht begehbar, aber erlebbar macht – und zwar auf visuelle und akustische Weise, gepaart mit dem Vermögen des Zuschauers, sich in das filmische Universum und in die Emotionen der Protagonisten einzufühlen.

Oftmals sind es aber auch Traum oder Imagination einer Figur an sich, die als Indikator für den Handlungsverlauf eines Films dienen und insofern als transitorische Räume fungieren, als sie dem Rezipienten auf diese Weise Einblick in das Innenleben der Figur gewähren.

Dies soll in späteren Kapiteln anhand des Beispiels von Burtons Figuren Vincent aus dem gleichnamigen Film und Ichabod Crane aus *Sleepy Hollow* näher ausgeführt und veranschaulicht werden.

### **4.3 WENN DER ORT ZUM RAUM WIRD**

Der Raum ist ein Gebilde, in dem Bewegung stattfindet. Ihm fehlt, im Vergleich zum Ort, die punktuelle Eindeutigkeit. „Er kann [...] als der praktische Umgang mit einem Ort bezeichnet werden, d.h. ein Ort wird dann zum Raum, wenn dort etwas geschieht.“<sup>46</sup>

Auch können die einzelnen Orte als Bindeglieder betrachtet werden, die in Kombination mit Bewegungsabläufen ein Raumgefüge ergeben. Jeder Ort zeichnet sich durch individuelle Erkennungsmerkmale aus, die sich allerdings jederzeit durch Natur gegebene oder äußere

---

<sup>46</sup> Kempf, (*Kein Ort Nirgends*, S. 66.

Umstände verändern können. Auch können die Wege, um den gewünschten Ort zu erreichen, variieren. Der Raum ist daher einem permanenten Prozess der Veränderung unterworfen, welcher immer wieder neue Ortsverbindungen impliziert.<sup>47</sup>

Folgt man dieser Definition (des Raumes), führt dies zu der Schlussfolgerung, dass jeder Raum an sich schon ein Transitorischer ist: Denn er ist ein Konstrukt, dessen Erscheinungsbild und innerer Zustand einer ständigen Wandlung unterzogen und nicht von Dauer sind. Hinzu kommt noch die ständig in ihm stattfindende Bewegung von Subjekten und Objekten, welche ihn unweigerlich zu einem Ort der Durchquerung macht.

Die Unterscheidung zwischen Ort und Raum funktioniert im Film prinzipiell gleich wie in der Realität. Wenn sich die Schauspieler am Filmset – im Architekturraum - bewegen, generieren sie dadurch automatisch Raum. Folglich transformiert ein Ort auch im fertigen Film – im Filmraum - zu einem Raum, sobald sich Figuren oder Objekte in ihm bewegen.

Im Film entstehen allerdings noch weitere Bewegungen, die nicht durch die Charaktere generiert werden, sondern durch das Medium an sich: So sorgt die Kamera ebenfalls für Raumerzeugung, da sie niemals statische Bilder festhält, sondern stets bewegte Bilder einfängt. Hinzu kommen noch filmtechnische Mittel wie Kamerafahrt, Schwenk, Zoom und Montage, die den aneinandergereihten Bildern zusätzliche Räumlichkeit verleihen.

Da Orte und Räume nie für sich alleine stehen, sondern stets mal mehr und mal weniger fließend ineinander übergehen, sollen auf den nächsten Seiten die transitorischen Gebilde »Grenze«, »Schwelle« und »Passage« definiert werden.

Diese Übergangsformen sind nämlich sowohl für den Film im technischen Sinne relevant, da er sich, wie bereits erwähnt, aus einer Aneinanderreihung von Bildern zusammensetzt, als auch im erzählerischen Sinne: So sind zum einen die Übergänge zwischen den Szenen und Sequenzen für den Erzählfluss tragend, zum anderen aber auch jene, welche die Umgebung der handelnden Figuren betreffen. Denn auch sie können für die Handlung maßgeblich sein, wie in der späteren Filmanalyse zu drei von Tim Burtons Werken veranschaulicht werden soll.

---

<sup>47</sup> Vgl. Ebd.

## 5. RAUMVERBINDUNGEN

### 5.1 DIE GRENZE

Laut aristotelischer Physik beschreibt „der Kosmos [...] eine Ordnung ohne Außen, in der es nur Binnengrenzen gibt. Wer diese Grenzen überschreitet, gerät in die schlechte Unendlichkeit eines endlosen, bodenlosen und ziellosen Apeiron, oder er versteigt sich ins Extreme wie Ikarus, der seine Himmelsstürmerei mit dem tödlichen Absturz bezahlt.“<sup>48</sup>

Die Griechen verstanden den Kosmos als ein in sich geschlossenes System, als „die Ordnung schlechthin“<sup>49</sup>, außerhalb derer man ins ungewisse Chaos stürzt. Innerhalb dieses kosmischen Gefüges stößt man an eine obere und an eine untere Grenze. „Die obere Grenze bildet das [–grenzenlose –] All“<sup>50</sup>, die untere das Individuum, das nicht weiter in seine „Einzelheiten zerteilt werden kann, ohne sein Eigensein einzubüßen“<sup>51</sup>. Jedes Seiende innerhalb des Kosmos besitzt eine begrenzte Gestalt, die es nach außen hin von Anderem abgrenzt.<sup>52</sup>

Grenzen sind demnach im Allgemeinen Konstrukte, die trennen. Sie kennzeichnen einen Punkt, bei dessen Überschreiten man von einem »Hier« in ein »Dort« oder von einem »Außen« in ein »Innen« - oder umgekehrt – gelangt. Der Prozess von Ein- und Ausgrenzung führt zu Fremdheit, wobei Fremdartiges dem Eigenartigen dabei nicht bloß gegenüber steht, sondern dieses vielmehr erst durch das Eigene hervorgebracht wird.<sup>53</sup>

Das Konzept des Eigenen bzw. Fremden funktioniert in beide Richtungen gleichermaßen, je nachdem auf welcher Seite der Grenze man steht. Das »Hier« ist der Ort, an dem man sich gerade befindet. Er ist der Ausgangspunkt, von dem aus sich der eigene Körper durch seine Hülle – die Haut – von seiner Umwelt abgrenzt und somit automatisch einen Außen- und einen Innenbereich schafft.<sup>54</sup> Foucault bezeichnet den Körper als »Nullpunkt der Welt«.

Er ist „der Ort, an dem Wege und Räume sich kreuzen. Der Körper selbst ist nirgendwo. Er ist der kleine utopische Kern im Mittelpunkt der Welt, von dem ich ausgehe, von dem aus ich träume, spreche, fantasiere [und] die Dinge an ihrem Ort wahrnehme.“<sup>55</sup>

---

<sup>48</sup> Bernhard Waldenfels, *Verfremdung der Moderne. Phänomenologische Grenzgänge. Essener Kulturwissenschaftliche Vorträge. Bd. 10*, Hg. Kulturwissenschaftliches Institut Essen, Göttingen: Wallstein Verlag 2001, S. 13.

<sup>49</sup> Ebd., S. 12.

<sup>50</sup> Ebd.

<sup>51</sup> Ebd.

<sup>52</sup> Vgl. Ebd., S. 12f.

<sup>53</sup> Vgl. Bernhard Waldenfels, *Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phänomenologie des Fremden. Bd. 2*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1998, S. 136.

<sup>54</sup> Vgl. Bernhard Waldenfels, *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2009, S. 77.

<sup>55</sup> Michel Foucault, *Die Heterotopien. Der utopische Körper. Les hétérotopies. Le corps utopique*, übers. v. Michael Bischoff, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005, S. 34.

Solange ein Individuum lebt, sind Körper und Geist in Bewegung. Auf diese Weise kommt es permanent zu körperlichen und gedanklichen Grenzziehungen und Grenzverschiebungen, die ständig überschritten und wieder neu geordnet werden. Dies führt dazu, dass wir uns in einem dauernden Fluss von sich neu gestaltenden Außen- und Innenbereichen befinden, deren Grenzen nur darauf warten, überschritten zu werden.

Da Burtons Filme, welche in der Filmanalyse behandelt werden, dem Horrorgenre zuzuordnen sind oder mit Versatzstücken auf dieses verweisen, soll an dieser Stelle angemerkt werden, dass der Horrorfilm seine Katharsis aus dem Leiden bezieht, welches durch die Konfrontation zwischen Eigenem und Fremdem entsteht.<sup>56</sup> „Charakteristisch für den Horrorfilm ist dabei die Auflösung von Raum und Zeit und der verbindlichen Naturgesetze“<sup>57</sup>, was in der Filmanalyse anhand des kopflosen Reiters aus *Sleepy Hollow* demonstriert wird, welcher nach seinem Tod aus der Unterwelt emporsteigt.

Zu den Eigenschaften von Grenzen ist dabei weiters zu bemerken, dass sie in sichtbare und unsichtbare unterteilt werden können. Sichtbare Grenzen trennen meist zwei klar definierte Bereiche im physischen Raum voneinander und

„lassen sich [...] in künstlich geschaffene und natürlich vorhandene Demarkationslinien einordnen. Die künstlich geschaffenen Grenzen stehen dabei generell für eine sich temporär im Raum manifestierende Trennungslinie, die auf binäre Weise zwischen einem Außen und einem Innen vermittelt.“<sup>58</sup>

Während uns natürliche Grenzen – neben der naturgegebenen Hülle von Mensch und Tier oder anderem organischen Leben – in Form geographischer Trennlinien zwischen Meer und Land oder Fluss und Ufer begegnen, finden sich künstlich geschaffene Grenzen in Form von Gebäuden, deren Mauern schützend vor der Umwelt wirken und somit ein Innen und ein Außen generieren.<sup>59</sup> Türen, Türschwellen und Fenster ermöglichen dabei eine Kommunikation zwischen Außen- und Innenbereich. Grauzonen dieser »Außen- Innen-Kategorien« stellen halböffentliche Plätze, halbgeschlossene Häuser und Passagen dar.<sup>60</sup>

In der Filmanalyse wird diese Art der Begrenzung vor allem bei *Vincent* stark thematisiert werden, da sich Burton dieser bedient, um Momente des Umschwenkens von »Träumen« zu »Nicht Träumen« bildlich zu markieren.

---

<sup>56</sup> Vgl. Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink Verlag, 2. Aufl. 2008, S. 43.

<sup>57</sup> Ebd.

<sup>58</sup> Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 47.

<sup>59</sup> Vgl. Ebd.

<sup>60</sup> Vgl. Waldenfels, *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen*, S. 55.

Neben sichtbaren Grenzen, können darüber hinaus unsichtbare Grenzen sowohl im physischen Raum gedanklich gezogen, als auch im metaphorischen Sinne gebraucht werden, um persönliche geistige Grenzen, wie Fantasie, Träume, Moralvorstellungen etc. abzustecken. Somit erweist sich der Film als geeignetes Mittel, um Grenzen zu überschreiten und Fantasie und Träume bildhaft ausdrücken zu können. Denn er ist ein Medium, das es erlaubt, zusätzlich zu den bereits in der Realität vorhandenen sichtbaren, unsichtbaren, natürlichen und künstlich geschaffenen Grenzen, neue, eigene Grenzen zu entwerfen. Grenzen, die es möglich machen, über die eigenen Träume hinauszuwachsen und diese auch zu erleben.

Figuren Tim Burtons, wie Vincent<sup>61</sup>, Ichabod Crane<sup>62</sup> oder Lydia Deetz und Adam und Barbara Maitland<sup>63</sup>, sind Helden solcher Grenzüberschreitungen. Mit ihrer Hilfe führt der Regisseur den Zuschauer in eine andere Welt mit fantastischen Gesetzmäßigkeiten. Eine Welt, in der Träume wahr zu werden scheinen, Leben und Tod plötzlich Hand in Hand gehen und die Figuren sich Aufgaben stellen müssen, die sie selbst nicht für möglich gehalten hätten.

### **5.1.1. Gestalterische Grenzen des Mediums Film: Schnitt, Kadrierung, (Un)Schärfe**

Neben den Grenzen, die es für die Figuren eines Films immer wieder auf inhaltlicher Ebene zu überwinden gilt, weist das Medium selbst Grenzen auf, die es zu gestalterischen Zwecken benötigt, ohne die es in der Form, wie wir es kennen, nicht existieren könnte. Zunächst sind dabei jene Grenzen zwischen den Einzelbildern pro Sekunde zu erwähnen, die das bewegte Bild erst möglich machen.

Die Kadrierung, die das szenische Bild bestimmt und sich immer wieder verschiebt, um die relevanten Bildausschnitte zu zeigen, fungiert ebenfalls als Grenze. Sie definiert nicht nur den Bildausschnitt des Architekturraums, der schließlich zum Bildraum wird, sondern auch die Größe der Rahmung bzw. der Einstellung und die Proportion- das Bildformat.<sup>64</sup> In seinen Anfängen orientierte sich der Film am Theater, indem er ein abgeschlossenes Raumsystem in der Totalen zeigte. Doch im Zuge der Entwicklung der Filmsprache öffnete sich der Rahmen in Richtung bewegliche Maske, welche dem Blick immerzu neue Raumausschnitte freilegt.<sup>65</sup> Diese Beweglichkeit zeichnet den Film von heute aus. Sie ermöglicht es, Raum und Zeit außer Kraft zu setzen und neu miteinander zu verstricken und handlungsrelevante Vorgänge eindeutiger zu machen.

---

<sup>61</sup> Anm.: Hauptfigur des gleichnamigen Films.

<sup>62</sup> Anm.: Protagonist aus *Sleepy Hollow*.

<sup>63</sup> Anm.: Lydia, Adam und Barbara sind Figuren aus *Beetlejuice*.

<sup>64</sup> Vgl. Doris Agotai, *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, S. 45.

<sup>65</sup> Vgl. Ebd., S. 53.

Des Weiteren hat der Schnitt begrenzende Funktion. Gleichzeitig markiert er aber auch den Übergang von einer Einstellung in die nächste und verknüpft diese in weiterer Folge zu Szenen und Sequenzen. Ziel des Schnitts ist es, nicht als ein solcher wahrgenommen zu werden, sondern eine Raumchoreographie zu entwerfen, die dem Betrachter logische zeitliche und räumliche Anschlüsse vermittelt.<sup>66</sup>

Begrenzende Funktion kann auch das Spiel mit der Schärfe bzw. der Unschärfe haben. „Die Schärfe arbeitet mit Flächenstrukturen, vor allem in Landschaftsaufnahmen und in den Fahrten durch sie hindurch.“<sup>67</sup> So tragen die unscharfen Momente eines Bildes dazu bei, den Blick bewusst auf jenen Teil des Raumausschnitts zu lenken, der gerade von besonderer Relevanz ist.

Somit ist der Film ein Medium, das bewusst mit Grenzen, mit einem »Dazwischen« arbeitet. Das Paradoxe daran ist, dass genau diese Lücken- Momente des Nicht- Zeigens- es sind, die es dem Film ermöglichen, Grenzen des herkömmlichen Sehens aufzubrechen und auf diese Weise derart an den Zuschauer heranzutreten, um bei ihm eine Identifikation und ein »Mitfiebern« zu bewirken.

Vor allem bei der Visualisierung innerer Vorgänge oder Traumsequenzen von Figuren, die in *Vincent* und *Sleepy Hollow* wichtig für den Handlungsverlauf sind und zu einem besseren Verständnis des Protagonisten beitragen, ist diese Art der Erzählstruktur und das Spiel mit den Grenzen besonders gut geeignet. Aber auch bei der Darstellung zwischenmenschlicher Beziehungen, um dem Rezipienten einen Einblick in das Innere der Figuren ermöglichen zu können.

Das paradoxe »Dazwischen« macht sich auch in der Art der Betrachtung bemerkbar. So ist der Zuschauer einerseits bei allem, was er auf der Leinwand sieht, anwesend, andererseits ist er durch die Leinwand unüberwindbar vom Geschehen getrennt. Genau diese Grenze, dieses Dazwischen ist es, was den Film zu einem genießerischen Moment macht.

Es wird dennoch versucht, die Grenzen zwischen Zuschauerraum und filmischem Raum immer weiter aufzubrechen und scheinbar durchsichtiger zu machen: Der Raum steht in Verbindung mit Dreidimensionalität. Der Film bricht diese Konvention, indem er den Filmraum in 2D wiedergibt. Trotz seiner Flächigkeit kann man ihm auf Grund der Bewegungen von Kamera und Figuren, Raumstatus verleihen. Die 3D- Technologie bietet

---

<sup>66</sup> Vgl. Ebd., S. 45.

<sup>67</sup> Tina Hedwig Kaiser, *Aufnahmen der Durchquerung. Das Transitorische im Film*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 196.

allerdings eine völlig neue Raumerfahrung: Der Zuschauer soll durch den scheinbaren Wegfall der vierten Wand den Eindruck erhalten, selbst ein Teil des Filmraums zu sein.<sup>68</sup>

Tim Burton versuchte ebenfalls, noch einen weiteren Schritt auf das Publikum zuzugehen, indem er bereits zwei seiner Filme in 3D produzierte. Zuerst die etwas andere Version von *Alice in Wonderland* aus dem Jahr 2010 und schließlich 2012, als er ein langjähriges Stop-Motion-Projekt in 3D fertigstellte, das ihm besonders am Herzen lag: *Frankenweenie*<sup>69</sup>. Diesen Film drehte er bereits in den 80er Jahren mit realen Figuren als herkömmlichen Spielfilm. Die Geschichte spielt in einer amerikanischen Vorstadt der 50er Jahre und beinhaltet viele Bezüge zu Kindheitserinnerungen Burtons.<sup>70</sup>

Zusammenfassend kann über Grenzen gesagt werden, dass sie einerseits ein klar trennendes, linienartiges Moment mit sich bringen, ihnen andererseits aber auch verbindender Charakter zugesprochen werden kann, da sie bei einmaligem Betreten Überschritten bzw. wieder verlassen werden wollen. Sie sind nicht zum längeren Verweilen gedacht und haben daher transitorischen Charakter. Der Akt des Passierens macht die Grenze zu einem Ort der Veränderung und somit zu einem transitorischen »Raum«.

In Bezug auf das Medium Film – und nicht zuletzt für Tim Burton – stellt die Grenze ein bedeutendes Element dar. Denn sie ist sowohl auf medientechnischer Ebene, in Form von Schnitt, Kader etc., enorm wichtig für den Erzählrhythmus und die Vermittlung der Story, als auch für die Geschichte selbst oftmals von essenzieller Bedeutung. Wie im Falle Tim Burtons, dessen Filme durch das Wechselspiel von filmischer Realität und Fantastik maßgeblich geprägt sind und für dieses Unterfangen einen Raum mit trennendem bzw. verbindendem Charakter benötigen.

## 5.2 DIE SCHWELLE

Die Schwelle ist ein weiteres Gebilde, der Grenze sehr ähnlich, das ein »Dazwischen« von zwei Bereichen markiert. Wer sich auf der Schwelle befindet, ist nicht mehr »hier«, aber auch noch nicht »dort«. Sie ist ebenfalls kein Ort, der zum Verweilen einlädt. Vielmehr

---

<sup>68</sup> Anm.: Die »vierte Wand« ist eigentlich ein Begriff, der aus dem Theater stammt und die Trennlinie meint, die sich zwischen Bühne und Zuschauerraum befindet. Im Kino wird damit auf die Trennung von Spielwelt und Realwelt verwiesen. Vgl. Franziska Sick, „Medium, Theater und Film bei Beckett“, in: *Theater und Medien. Grundlagen, Analysen, Perspektiven Eine Bestandsaufnahme*, Hg. Henri Schoenmakers (u.a.), Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 161- 171, hier S 164.

<sup>69</sup> *Frankenweenie*, Regie: Tim Burton, USA 2012.

<sup>70</sup> Vgl. Tiziana Aricò, „Liebenswerter Grusel in 3D. Tim Burtons Stop- Motion- Film Frankweenie“, *Kulturzeit*, 15.1.2013, [www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips167137/index.html](http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips167137/index.html), Zugriff: 5.12.2015.

fungiert sie als Bindeglied, das zwischen einem Außen- und einem Innenbereich vermittelt.<sup>71</sup> Das Moment der Ein- und Ausgrenzung kann am Beispiel der Türschwelle dargelegt werden. „So meint die ‚Schwelle‘ ethymologisch den Grundbalken des Hauses, der als tragender Bauteil auch unter der Türöffnung durchlief.“<sup>72</sup> Die „Schwelle ist also jener das Haus tragende Übergang mitten im grenzsetzenden Tor.“<sup>73</sup> Sie ist jener transitorische Raum, über den der Bewohner eines Hauses Fremden oder Fremdem Eintritt gewähren oder verwehren kann. Wer sprichwörtlich „mit der Tür ins Haus fällt, mißachtet die Schwelle“<sup>74</sup>, die als eine Art »Pufferzone« fungiert, welche die Bewohner vor Eindringlingen schützt. Der, der sich auf der Türschwelle befindet, ist nicht mehr »draußen«, aber auch noch nicht »drinnen«. Vielmehr befindet er sich für kurze Zeit in einem Moment der »Schwebe«, einem Moment der Unentschiedenheit. In jedem Fall muss sie aber überschritten werden, sei es nach außen oder innen. Somit wird auch ihr der Charakter des Transitorischen zuteil.

Folgt man dieser Definition der Schwelle, erscheint Walter Benjamins Unterscheidung von Grenze und Schwelle als logische Konsequenz, wenn er sagt: „Schwelle und Grenze sind schärfstens zu unterscheiden. Die Schwelle ist eine Zone. Und zwar eine Zone des Überganges. Wandel, Übergang, Fliehen [...] liegen im Worte schwellen und diese Bedeutungen hat die Etymologie nicht zu übergehen.“<sup>75</sup> Die Schwelle hat demnach eine weitere Ausdehnung als die Grenze.

Die ihr – in Sinnhaftigkeit und Phonetik – verwandten Begriffe »schwellen« oder »Schwellung« sind mit einer Erhebung von gewisser Breite, Länge oder Höhe zu assoziieren. Soll eine Schwelle passiert werden, ist dies mit einem Moment der »Überwindung« oder »Über-schreitung« von etwas Erhabenem bzw. einer metaphorischen Hürde verbunden. Sei es das physische Übersteigen einer Stufe in Form einer Türschwelle, oder auch problematische zwischenmenschliche Beziehungen oder soziale Strukturen, die es zu überwinden gilt.<sup>76</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl. Pascal Delhom, „Grenzüberschreitungen. Versuch über die Normativität des Raumes“, in: *Zugänge, Ausgänge, Übergänge. Konstitutionsformen des sozialen Raumes*, Hg. Thomas Bedorf, Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. S. 83- 97, hier S. 88f.

<sup>72</sup> Vittoria Borsò, „Grenzen, Schwellen und andere Orte. Topologie der Pariser Passagen“, in: *Topographien der Erinnerung. Zu Walter Benjamins Passagen*, Hg. Bernd Witte, Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2008, S. 175- 188, hier S. 184.

<sup>73</sup> Ebd.

<sup>74</sup> Bernhard Waldenfels, „Architektonik am Leitfaden des Leibes“, in: *Architektur im Zwischenreich von Kunst und Alltag*, Hg. Eduard Führ/ Hans Friesen/ Anette Sommer, Münster: Waxmann Verlag 1997, S. 45- 63, hier S. 49.

<sup>75</sup> Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk. Bd. 2*, Hg. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1983, S. 1025.

<sup>76</sup> Vgl. Rolf Parr, „Liminale und andere Übergänge. Theoretische Modellierungen von Grenzzonen,

Im Film muss eine Konfliktsituation entstehen, um die Erzählung voranzutreiben und Handlungen von Figuren zu begründen. Bei Burtons Filmen finden sich Schwellensituationen in Form von Konflikten, innerhalb zwischenmenschlicher Beziehungen, oder im filmischen Raum selbst. In letzterem Falle markieren sie jenen Bereich, einen transitorischen Raum mit eigenen Gesetzen, der eine Kommunikation zwischen zwei Welten – in der Regel filmische Realität und fantastische Welt – erfordert oder ermöglicht. Die agierenden Figuren gehören meist gegensätzlichen Welten an und bekommen die Gelegenheit, über ein solches Dazwischen zu kommunizieren, Differenzen zu beseitigen oder den Konflikt offen auszutragen.

Peter Handkes Beschreibung der Schwelle ist an dieser Stelle sehr treffend: „Im üblichen Bewusstsein heißen [...] Schwellen [...] Übergang, von einem Bereich in den anderen. Weniger bewusst ist uns vielleicht, daß die Schwelle auch für sich ein Bereich ist, besser: ein eigener Ort, der Prüfung oder des Schutzes.“<sup>77</sup>

Benjamin misst der Schwelle außerdem eine zeitliche Dimension bei, welche sich in Form von Erinnerungsschwellen ausdrückt, indem Vergangenheit und Gegenwart verknüpft werden. Vor allem in diesem Zusammenhang wird die Unterscheidung zur Grenze deutlich, bei welcher das Moment der Ausdehnung durch den »linienartigen« Charakter verloren geht.<sup>78</sup> Darüber hinaus spricht er von Schwellenerfahrungen, die das Bewusstsein betreffen, wie den Moment zwischen Schlafen und Wachen - dem Traum – und von Schwellen, welche gesellschaftliche Markierungen aufweisen.<sup>79</sup>

Auch Bernhard Waldenfels teilt diese Auffassung, wenn er schreibt, dass

„Schwellenerfahrungen [...] überall dort auf[tauchen], wo wir von einem Erfahrungsraum oder Lebensbereich in den anderen überwechseln, so im Falle von Einschlafen und Aufwachen, Erkranken und Genesen, Heranwachsen und Altern, Ankommen und Fortgehen, Begrüßung und Abschied, Geburt und Tod.“<sup>80</sup>

Im Film begegnen uns Schwellen dieser Art in Form von Rückblenden oder Vorausblenden, die dem Zuschauer Vergangenheit oder Zukunft einer Figur vermitteln. Schwellenerfahrungen, wie der Traum, das Dazwischen von Leben und Tod etc. begegnen uns

---

Normalitätsspektren, Schwellen, Übergängen und Zwischenräumen der Literatur- und Kulturwissenschaft“, in: *Schriftkultur und Schwellenkunde*, Hg. Achim Geisenhanslüke/ Georg Mein, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 11- 65, hier S. 16.

<sup>77</sup> Peter Handke, *Der Chinese des Schmerzes*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2. Aufl. 1983, S. 126.

<sup>78</sup> Vgl. Rolf Parr, „Liminale und andere Übergänge“, S. 17f.

<sup>79</sup> Vgl. Benjamin, *Das Passagenwerk*, S. 1025.

<sup>80</sup> Bernhard Waldenfels, *Sinnesschwellen. Studien zur Phänomenologie des Fremden. Bd. 3*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1999, S. 9.

gerade bei Tim Burton nur allzu häufig: Gerade in seinen Filmen *Vincent*, *Beetlejuice* und *Sleepy Hollow* sind diese Momente stark vertreten und ausschlaggebend für den Plot. Ebenso sind dabei die räumlichen Schwellenzustände, in denen sich diese Szenarien abspielen, nicht zu übersehen.

Benjamin bezeichnet Schwellen aus architektonischer Sicht

„als Zeichen für räumlich- topographische Zonen der Unentschiedenheit bzw. des Übergangs jeglicher Art, so für Tore, Türen und Türschwellen, [...] für die Eingänge von Passagen, aber auch Passagen insgesamt, für Loggien, die nicht mehr richtig zum >>Drinnen<< gehören, aber ebensowenig zum >>Draußen<<, für Portierslogen, Bahnhöfe, Friedhöfe, Bordelle und Markthallen.“<sup>81</sup>

Anhand dieser Aufzählung wird deutlich, dass wir im Laufe unseres Daseins ständig mit Schwellensituationen konfrontiert werden, die eine Hürde darstellen oder einen Schwebezustand markieren. Auch in der Architektur des öffentlichen Lebens kommt es zu einer permanenten Begegnung mit Schwellen. Sie alle weisen ein Moment der Anonymität auf, da sie gleichzeitig auch Nicht- Orte sind, Bereiche des Übergangs, und nur von kurzer Bedeutung.

Besonderes Augenmerk soll im Folgenden auf die Passage gerichtet werden, da sie neben ihrer Funktion als Schwelle, Transitraum oder Nicht- Ort, in mehrerlei Hinsicht Bedeutung für die Begrifflichkeit des Transitorischen und den weiteren Verlauf dieser Arbeit hat.

### 5.3 DIE PASSAGE

„Der Begriff >>Passage<< existierte im Französischen schon vor der Erfindung der Passagen als Bautyp und bezeichnete zunächst entweder einen begrenzten Zeitraum im Sinne von Durchfahrt, Durchmarsch, Vorbeikommen, Überfahrt oder einen kurzen Abschnitt eines Textes.“<sup>82</sup>

Das in ihm enthaltene Moment eines Übergangs, einer Schwelle, von räumlicher oder zeitlicher Begrenzung, drückt sich auch im Wesen der architektonischen Passagen des 18. Jahrhunderts aus, die einen Durchgang mit Anfang und Ende markieren. Der Passant ergötzt sich für eine bestimmte Zeit an den feilgebotenen Waren, während er an Cafés, Theatern, Galerien, Bordellen etc. entlang flaniert. Dabei generiert er durch seine Bewegung

---

<sup>81</sup> Parr, „Liminale und andere Übergänge“, S. 17.

<sup>82</sup> Kristin Schmeer, „Die Passagen zwischen Palais Royal und Boulevard Montmartre. Entstehung- Niedergang- Renaissance“, 2008, S. 1, [www.uni-kiel.de/symcity/ausgaben/02\\_2008/data/schmeer.pdf](http://www.uni-kiel.de/symcity/ausgaben/02_2008/data/schmeer.pdf), Zugriff: 15.11.2014.

automatisch einen Raum des Übergangs.<sup>83</sup>

Die Bewegung des Flanierens, mit der das Prinzip der Passage in Erscheinung tritt, ist auch für den Film von essenzieller Bedeutung. Denn das Kino zeigt „kontinuierliche Bewegung, nicht Darstellung, die durch Bewegung animiert wird, sondern Mobilität als das Wesen von Präsenz [...], als Kommen und als Passage.“<sup>84</sup>

Der Film an sich ist schon eine Aneinanderreihung von Einzelaufnahmen, die ein bewegtes Bild ergeben. Würde ihm diese Eigenschaft genommen, wäre er lediglich ein starres Bild, wie eine Fotografie. Filmtechnische Mittel wie Kamerafahrten, Schwenks, etc. - Aufnahmen, die eine Bewegung durch den filmischen Raum aufzeichnen – bringen ein Moment des Transitorischen mit sich und generieren Passagen. „Die bewegte Kamera eröffnet noch zusätzliche Koordinaten des gefilmten Raums, dehnt und erweitert ihn.“<sup>85</sup> Sie ahmt durch diese filmtechnischen Mittel die natürlichen Bewegungen von Subjekten im Raum nach oder begleitet diese, wenn sie als Filmfiguren umher wandeln und somit zu Passanten, >>Flaneuren<< des filmischen Raums werden.

„Mit der Bewegung der Protagonisten verändert sich so der Bezug des Bildes zur Umgebung. Die Räume sind allein als durchquerte fassbar, als bewegungsformende genauso wie als bewegungsgeformte. Die Raumerfahrung ist dabei einem Wandel unterworfen, die angebliche Ortsidentität einer Mutation unterzogen.“<sup>86</sup>

Passagen fungieren für Benjamin „als wichtigstes architektonisches Zeugnis [...], an dem man die Umbrüche des 19. Jahrhunderts nachvollziehen kann“<sup>87</sup>. Ihnen wird somit auch ein symbolischer Schwellencharakter zuteil, der für einen Wandel steht. In der Ethnologie kam man zu der Einsicht, dass wichtige Phasenwechsel, also >>Passagen<< im Leben eines Menschen, mit Ritualen verbunden sind, den >>rites de passage<<<sup>88</sup>:

„Individuen, Gemeinschaften und Familien brauchen bei Geburt, Abschluss der Pubertät, Eintritt in Glaubensgemeinschaften, in Vereine, bei Heirat und Tod Rituale, wenn es gilt, neue soziale Verhältnisse nach außen hin sichtbar zu machen und nach innen emotional zu stabilisieren.“<sup>89</sup>

---

<sup>83</sup> Vgl. Ebd., S. 1ff.

<sup>84</sup> Jean- Luc Nancy/ Abbas Kiarostami, *Evidenz des Films. Abbas Kiarostami*, Brinkmann und Bose 2005, S. 51.

<sup>85</sup> Kaiser, *Aufnahmen der Durchquerung*, S. 40.

<sup>86</sup> Ebd., S. 173.

<sup>87</sup> Schmeer, „Die Passagen“, S. 1.

<sup>88</sup> Vgl. Arnold Van Gennep, *Übergangsriten. (Les rites de passage)*, übers. v. Klaus Schomberg u. Silvia M. Schomberg, Frankfurt am Main: Campus Verlag, 3. Aufl. 2005, S. 16; (Orig. *Les rites de passage*, Paris: Editions A. et. J. Picard, 1981).

<sup>89</sup> Willem van Reijen, „Passagen und Tempel. Schwellenerfahrungen bei Benjamin und Heidegger“, in: *Topographien der Erinnerung. Zu Walter Benjamins Passagen*, Hg. Bernd Witte, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 270- 284, hier S. 275.

„Wer einen Passageritus durchläuft, ist nicht mehr die Person, die er oder sie früher war, aber auch noch nicht die Person, die er oder sie später, nach Abschluss des Ritus sein wird. Es ist ein zweideutiger 'no longer/ not yet' Status, in dem die Initianden zum Beispiel nicht mehr Kinder, aber auch noch nicht Erwachsene sind.“<sup>90</sup>

Stadttore und Triumphbögen sind mit überdachten Schwellen gleichzusetzen, die im Zuge des Hindurchgehens zu Passagen transformieren. Das Passieren dieses »heiligen Tors« durch den Feldherrn war ein Ritual, das ihn symbolisch von jeder möglichen Schuld befreite.<sup>91</sup>

Auch Burtons Figuren – und generell die meisten Filmfiguren – durchlaufen mit fortschreitender Handlung einen Passageritus, der sie bis zum Ende eines Films so weitgehend verändert, dass sie etwas dazu gelernt, oder sogar eine komplette charakterliche oder optische Wandlung vollzogen haben.

#### **5.4 DAS VERHÄLTNIS VON GRENZE, SCHWELLE UND PASSAGE**

Eine eindeutige Unterscheidung zwischen den Terminologien Grenze, Schwelle und Passage zu definieren, fällt nicht leicht, da sie sich in ihrem Wesen und ihrer Bedeutung überschneiden. In jedem Fall markieren sie aber ein »Dazwischen« von zwei Bereichen.

Die beiden Seiten, zwischen denen Grenze, Schwelle und Passage bzw. eine Grenz- oder Schwellensituation liegen, können nicht beliebig vertauscht werden. Denn der eigene Körper ist im Raum der »Nullpunkt der Welt« – wie bereits erwähnt – von dem das Selbst stets auszugehen hat. Er befindet sich daher immer entweder auf der einen, oder auf der anderen Seite. Jene Seite, auf der man selbst steht, markiert wiederum das »Hier«, das Eigene, während die andere Seite, das »Dort«, für das Fremde steht. Diese Asymmetrie, welche nicht nur die Grenze, sondern auch die Schwelle und die Passage mit sich bringen, generiert einen Außen- und einen Innenbereich, der somit eindeutig festgelegt ist.

Neben diesen Gemeinsamkeiten soll hier nun auch zusammenfassend versucht werden, zwischen den einzelnen Begriffen zu differenzieren:

„Die Grenze markiert [...] den Ausgangspunkt, über den der Raum sein Wesen beginnen kann, denn“<sup>92</sup>, wie die Griechen erkannten, ist „die Grenze nicht das, wobei etwas aufhört, sondern [...] jenes, von woher etwas sein Wesen beginnt“<sup>93</sup>. Sie kann, wie die Brücke bei Heidegger, als eine Art Versammlungsstelle verstanden werden, von der aus sich das erstreckt,

---

<sup>90</sup> Till Förster, „Victor Turners Ritualtheorie. Eine ethnologische Lektüre“, o.J., S. 2, [www.unibas-ethno.ch/redakteure/foerster/dokumente/Turner2.pdf](http://www.unibas-ethno.ch/redakteure/foerster/dokumente/Turner2.pdf), Zugriff: 3.8.2012.

<sup>91</sup> Vgl. Van Reijen, „Passagen und Tempel“, S. 274.

<sup>92</sup> Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 69.

<sup>93</sup> Vgl. Martin Heidegger, *Vorträge und Aufsätze. Bd. 2*, Pfullingen: Verlag Günther Neske, 3. Aufl. 1967, S. 29.

was vor ihr liegt. Sie bringt in beide Richtungen sowohl ein-, als auch ausschließenden Charakter mit sich. Je nachdem, von welcher Seite aus sie überschritten wird, lässt der Überschreitende das (ihm) Eigene und Vertraute hinter sich und begibt sich in fremdes Terrain.<sup>94</sup> Die Grenze ist somit als Trennlinie zu verstehen, die gleichzeitig aber auch Berührungspunkte zwischen zwei Bereichen schafft.<sup>95</sup> Überschreitet man die Grenze des Eigenen, befindet man sich für einen gewissen Zeitraum in einem »Dazwischen«, bevor das Erreichte wird, was das Andere, das Fremde, begrenzt. Diese »Zone«, in der man sich nicht mehr »hier«, aber auch noch nicht »dort« befindet, bezeichnet Walter Benjamin als Schwelle.<sup>96</sup>

Schwellen kennzeichnen außerdem Situationen des Übergangs und des Umschlagens, wie Wachen- Schlafen, Leben- Tod; Zustände, die für die Raumgestaltung in Burtons Filmen, und damit für die nachfolgende Filmanalyse, von essentieller Bedeutung sind.

Die Passage ist von ihrem Wesen her der Schwelle sehr ähnlich. Auch sie generiert einen Bereich, der einen Durchgang, eine Zone des Übergangs, darstellt. Das Durchschreiten einer Passage ist darüber hinaus häufig mit einem Ritual verbunden, dem »rite de passage«.

Auf Tim Burtons Protagonisten, die sich in Grenz-, Schwellen-, oder in Situationen der Passagendurchschreitung befinden, lässt sich dies folgendermaßen übertragen:

Zu Beginn eines Burton- Films trennen die Figur klare Grenzen von einer noch nicht bekannten Welt oder von einem Ich, das sie vielleicht einmal sein wird. Durch ein Ereignis öffnet sich die Grenze zu einer Schwelle, auf der sie sich zwischen den zuvor strikt voneinander getrennten Bereichen frei bewegen kann. Die Schwelle wird mit zunehmender Überquerung schließlich zur Passage, an deren Ende die Figur nicht nur einen physischen, sondern auch einen inneren, charakterlichen Wandel durchlebt haben wird, einen »rite de passage«.

#### **5.4.1 Styx- Der Fluss als Bindeglied**

Eine Versinnbildlichung der Grenz-, Passagen- und Schwellenerfahrung stellt der aus der griechischen Mythologie bekannte Fluss Styx, auch Acheron genannt, dar. Er ist jenes Gewässer, auf dem der Fährmann Charon die dahingeschiedenen Seelen, die ihm von Hermes

---

<sup>94</sup> Vgl. Ebd., S. 28f.

<sup>95</sup> Vgl. Christoph Wulf/ Remi Hess, „Einleitung“, in: *Grenzgänge: Über den Umgang mit dem Eigenen und dem Fremden*, Hg. Remi Hess/ Christoph Wulf, Frankfurt am Main/ New York: Campus Verlag 1999, S. 7- 13, hier S. 9.

<sup>96</sup> Vgl. Benjamin, *Das Passagen-Werk*, S. 1025.

gesandt wurden, ins Reich der Toten, den Hades, geleitet, vor dessen Pforten der Höllenhund Kerberos Wache hält. Der Totenfluss kennzeichnet jene Stelle, an der das Leben endet und der Tod beginnt. Er fungiert als Bindeglied zwischen Leben und Tod.<sup>97</sup>

Flüsse haben häufig begrenzende Funktion zwischen zwei Gebieten. Sie können als natürliche Grenzen und somit als breite oder weniger breite Trennlinien betrachtet werden. Als klare Linien kommen sie besonders deutlich auf Landkarten zum Ausdruck. Betrachtet man Styx aus dieser Perspektive, fungiert er einerseits als klare Grenzlinie zwischen zwei Gebieten, dem »Land« des Diesseits und dem des Jenseits. Andererseits ist jeder Fluss von zwei ihn begrenzenden Ufern eingeschlossen. Jedes der beiden Ufer kann als eigene Grenze gesehen werden, von der aus sich das Fremde nach vorne hin erschließt. Der Fluss, der zwischen den beiden Territorien hindurch fließt, nimmt somit Schwellenfunktion ein. Befindet man sich auf ihm, wurde die eigene Grenze zwar schon überschritten, allerdings hat man die andere noch vor sich.

Wer Styx überquert, ist somit zwar nicht mehr lebendig und hat das Diesseits schon verlassen, andererseits ist er aber auch noch nicht ganzgestorben, da das Totenreich noch nicht erreicht ist.

Mit dem Begriff der Passage verhält es sich in Bezug auf den Fluss (Styx) ähnlich wie mit dem der Schwelle. Er ist lediglich eine Art Durchgangsschleuse, die der Passagier des Fährmanns Charon auf seinem Weg ins Jenseits passieren muss. Mehr noch, der Fluss selbst ist der Weg ins Jenseits. Wer in der Antike das Reich der Lebenden einmal verlassen hat, muss den Fährmann Charon bezahlen, um ins Reich der Toten eintreten zu dürfen. Ist dies vollzogen und wurde das Jenseits erreicht, ist der Abschied vom Diesseits perfekt. Man wird nie wieder der- oder dieselbe sein nach diesem »Rite de Passage«.

Demnach markiert das Ufer des Styx also den Ausgangspunkt, an dem der Raum der Unterwelt, der Hades, sein Wesen beginnt. Gleichzeitig verkörpert er einen, wenn nicht gar »den« exemplarisch transitorischen Raum schlechthin. Styx ist ein Ort des Durchgangs, ein Ort des Übergangs zwischen Leben und Tod. Er will und muss passiert werden. Andernfalls wäre man weder lebendig, noch tot. Er ist das »Dazwischen«, welches, dem transitorischen Raum naturgemäß, ein »Davor« und ein »Dahinter« voraussetzt. Styx befindet sich, im wahrsten Sinne des Wortes, in einem ständigen Fluss. Sowohl er selbst, als auch die, welche ihn überqueren, sind unweigerlich in Bewegung. Er ist somit ein Ort, »mit dem man etwas

---

<sup>97</sup> Vgl. Herbert J. Rose, *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, übers. v. Anna Elisabeth Berve- Glauning, München: C.H. Beck Verlag, 3. Aufl. 2011, 85f; (Orig. *A Handbook of Greek Mythology*, London: Phaidon Press Ltd. 1928).

macht<<, was ihn wiederum zu einem transitorischen Raum, mit all seinen Facetten der Durchquerung, Grenzüberschreitung, Grenzneuordnung, Verbindung etc. werden lässt.

## 6. BURTONS FILME UND IHRE GRENZGÄNGER

Tim Burton ist ein Regisseur, dessen Geschichten sich stets auf einer Gratwanderung zwischen filmischer Wirklichkeit und filmischer Fantastik bewegen.

Er eröffnet seinen Figuren, ähnlich wie in der griechischen Mythologie der Fährmann Charon seinen Passagieren, eine Welt der Zwischenräume, transitorische Räume, welche die bisher ihnen bekannte Ordnung »auf den Kopf« stellen. Nachdem seine Helden Raumkonstruktionen dieser Art erfahren haben, werden sie nie mehr dieselben sein wie zuvor.

### 6.1 TIM BURTON

Tim Burton entdeckte schon früh sein zeichnerisches Talent und drückte seine Gefühle und Gedanken in Bildern aus. Er wuchs in Burbank, einer Vorstadt von LA, auf und galt in seinem sozialen Umfeld als »Außenseiter«, der sich, anstatt in der Sonne zu spielen, lieber in sein Zimmer einsperrte und seinen düsteren Gedanken frönte.<sup>98</sup>

So kristallisierte sich schon als Kind seine Vorliebe für Filme über Monster und Geschichten von Edgar Allan Poe heraus. Horrorgeschichten waren die Art von »Märchen«, die er liebte. Niemals empfand er Monster als befremdlich oder gruselig. Vielmehr sah er diese »dunklen Gefährten« als Wegbegleiter, mit denen er sich viel eher identifizieren konnte als mit den so genannten »Helden« der Filme der Fünfziger, die er als »glatt« empfand.<sup>99</sup>

„I love it [the horrific]. Lookit, all monster movies are basically one story. It's *Beauty and the Beast*. Monster movies are my form of myth, of fairy tale. The purpose of folk tales for me is kind of extreme, symbolic version of life, of what you're going through. In America, in suburbia, there is no sense of culture, there is no sense of passion. So I think those served that very specific purpose for me. And I linked those monsters, and those Edgar Allan Poe things to direct feelings. I didn't read fairy tales, I watched them. I wasn't watching them because I liked to be scared. From day one, I never was afraid of them, ever.“<sup>100</sup>

Demnach ist es kaum verwunderlich, dass seine Filme meist dem Grusel- oder Horrorgenre angehören, wo das Verhältnis zwischen Leben und Tod nicht selten eine Rolle spielt.

So offenbart Tim Burton seinen Figuren durch bestimmte handlungstragende Umstände eine

---

<sup>98</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 39f.

<sup>99</sup> Vgl. David Breskin, *InnerViews. Filmmakers in Conversation. Francis Ford Coppola, David Lynch, Oliver Stone, Spike Lee, David Cronenberg, Robert Altman, Tim Burton, Clint Eastwood*, New York: Da Capo Press 1997, S. 332.

<sup>100</sup> Breskin, *InnerViews*, S. 332.

Art »Pforte«, einen Durchlass, der die naturgemäße Beschaffenheit - und die damit einhergehende eindeutige Trennung - von Leben und Tod aus ihrer Verankerung reißt. Durch diese neu geschaffene Grauzone können eigentlich Verstorbene im Diesseits als scheinbar Lebendige wandeln, oder aber Lebende eine Reise ins Jenseits antreten, ohne unwiderruflich für immer dort bleiben zu müssen.

In den Filmen *Sleepy Hollow* und *Corpse Bride*<sup>101</sup> wird diese Art der Schwellenerfahrung stark thematisiert. Aber auch in *Beetlejuice*, wo die Protagonisten nach einem Unfall als Geister in ihrem Haus spuken, oder in den Filmen *Vincent*, *Frankenweenie* und *Edward Scissorhands*<sup>102</sup>, in denen der Frankenstein- Mythos behandelt wird, beschäftigt sich Burton mit der Grenze bzw. mit der »Entgrenzung« von Leben und Tod. Ebenso in den Filmen *Nightmare before Christmas*<sup>103</sup>, *Ed Wood*<sup>104</sup> und *Dark Shadows*<sup>105</sup>.

Doch nicht nur die verschwimmende Grenze zwischen Diesseits und Jenseits ist Gegenstand für Tim Burtons Fantastik. Vielmehr scheint es so, als wäre die Gegenüberstellung bzw. das Ineinanderfallen zweier Welten das treibende Motiv für die Handlung seiner Filme.

So lässt er in *Big Fish*<sup>106</sup> Märchenhaftes und Reales verschmelzen, präsentiert uns in *Alice in Wonderland* seine Version des Wunderlands, führt uns in *Charlie and the Chocolate Factory*<sup>107</sup> in eine fantastische Schokoladenfabrik, lässt die Erde in *Mars Attacks*<sup>108</sup> von Marsianern okkupieren und schickt einen Menschen in *Planet of the Apes*<sup>109</sup> in einer Raumkapsel auf einen anderen Planeten.

Welche Rolle dabei transitorische Räume für die Handlung spielen, soll im Folgenden erläutert werden.

## 6.2 »SEELENLANDSCHAFTEN«

„Es ging von Anfang an darum, Bewegung getragen von Handlung zu zeigen, um somit Geschichten zu erzählen.“<sup>110</sup> Die Räume werden dabei zum Hintergrund der Handlung und als emotionales Setting genutzt.<sup>111</sup> „Der pure Raum im Kino ist selten.“<sup>112</sup>

---

<sup>101</sup> *Corpse Bride*, Regie: Tim Burton, USA 2005.

<sup>102</sup> *Edward Scissorhands*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Twentieth Centura Fox Home Entertainment 2011; (Orig; USA 1990).

<sup>103</sup> *Nightmare Before Christmas*, Regie: Henry Selick, USA 1993.

<sup>104</sup> *Ed Wood*, Regie: Tim Burton, USA 1994.

<sup>105</sup> *Dark Shadows*, Regie: Tim Burton, USA 2012.

<sup>106</sup> *Big Fish*, Regie: Tim Burton, USA 2003.

<sup>107</sup> *Charlie and the Chocolate Factory*, Regie: Tim Burton, USA 2005.

<sup>108</sup> *Mars Attacks*, Regie: Tim Burton, USA 1996.

<sup>109</sup> *Planets of the Apes*, Regie: Tim Burton, USA 2001.

<sup>110</sup> Kaiser, *Aufnahmen der Durchquerung*, S. 21.

<sup>111</sup> Vgl. Ebd.

Auch in Tim Burtons Filmen greifen Raumkonstruktionen, Befindlichkeit der Figuren und Handlung ineinander und stehen sich in wechselwirkender Weise gegenüber. Der filmische Raum ist ein Produkt, das sich erst durch die Handlungen und Bewegungen der Charaktere bestimmt bzw. an diese angepasst wird. Darüber hinaus bietet er die Möglichkeit, durch den gezielten Einsatz von Kulissen, Requisiten, Licht, Kameraeinstellungen etc., Emotionen, Lebenssituationen und Befindlichkeiten derer, die ihn »bewohnen«, zu unterstreichen. Durch die Kameraeinstellungen können Zuschauer und Protagonisten quasi dieselbe Sichtweise und Position einnehmen, sodass sich der Rezipient besonders gut in die Gefühlswelt der Figur versetzen kann. Denn „jeder visuelle Standpunkt bedeutet einen seelischen Standpunkt“<sup>113</sup>.

Im Film spiegelt sich also der Gefühlszustand der Figuren in ihrem Umfeld und in der örtlichen Umgebung wider.<sup>114</sup> Balázs bezeichnet den Effekt der dadurch erzeugten »Seelenlandschaften« als wünschenswert. „Die besondere Aufgabe insbesondere künstlerisch anspruchsvoller Filme bestehe [...] darin, die Atmosphäre des szenischen Umfelds genau auf die Gefühle der Figuren abzustimmen. Im Idealfall soll die Gestaltung der gesamten Szenerie Ausdruck subjektiver Befindlichkeit sein.“<sup>115</sup>

Der Kader wird somit zu einem beweglichen Raster, der eine transitorische Bild- und Raumwahrnehmung ermöglicht, was dem Zuschauer handlungsrelevante Einblicke in die Seele der Figur erlaubt.

### 6.3 »DRITTE RÄUME« BEI TIM BURTON

Tim Burtons Figuren sind häufig von einer inneren Zerrissenheit geprägt und tragen ein Gefühl des Außenseiter Daseins in sich. Die Landschaften passen sich diesen Charakteristiken und inneren Konflikten an und beinhalten daher transitorische Räume - oder auch andere passende Raumkategorien -, welche die Schwellensituationen der »sich suchenden« Protagonisten repräsentieren.

Randpositionen-, situationen und Grenzen müssen dabei nicht zwingend mit etwas Negativem verbunden sein. Vielmehr können sie als Chance betrachtet werden, Alternativen zu konzipieren, temporäre Zwischenräume und Hybriditäten zu schaffen.<sup>116</sup> Dabei geht es weniger um die Fusion zweier Bereiche, als um den Entwurf eines dritten Raumes, der nicht

---

<sup>112</sup> Ebd.

<sup>113</sup> Béla Balázs, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien: Globus Verlag, 3. Aufl. 1972, S. 78.

<sup>114</sup> Vgl. Hans Mayer, *Theaterraum- und Filmraum. Figurenspiel und Kameraperspektive- dargestellt am Emil-Jannings- Film „Der Zerbrochene Krug“ nach dem Lustspiel Heinrich von Kleists*, München: Lillom-Verlag, 2. Aufl. 1992, S. 16.

<sup>115</sup> Matthias Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 59- 91, hier S. 64.

<sup>116</sup> Vgl. Kempf, *(K)ein Ort Nirgends*, S. 61.

statisch bleibt, sondern der Unterbrechungen und Widerlager in einem System bewirkt und dieses – und auch sich selbst – verändert. Das »Dazwischen« manifestiert sich auf visueller Ebene wiederum in einem dafür geeigneten »dritten Raum«, einem transitorischen Raum, durch den sich die Figur für die eine, oder eben die andere Richtung entscheiden kann.

#### **6.4 ZWISCHENWESEN- »MARGINAL MAN«**

So sind es also Tim Burtons Protagonisten und Antagonisten, die aus ihrer Randposition heraus zwei Welten miteinander in Beziehung setzen und auf diese Weise überhaupt erst die Möglichkeit eröffnen, dass sie einander berühren. Seine Figuren sind, wenn man so will, wie der Fährmann Charon, personifizierte Grenzen, die eine Kommunikation zwischen zwei zuvor strikt voneinander getrennten Bereichen nun plötzlich möglich machen.

Burton versetzt seine Charaktere in einen »Schwebezustand«, jenem des »Marginal Man« sehr ähnlich: Der Begriff, welcher zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts geprägt wurde, meint einen Persönlichkeitstyp, der „charakteristisch für die moderne Welt ist: mobil, transitorisch, nicht geerdet, grenzenlos.“<sup>117</sup> „Er ist ein Mann auf der Grenze, zwischen mehreren Kulturen, die nicht nur verschieden sind, sondern auch widersprüchlich sein können.“<sup>118</sup> Somit ist er dazu verdammt, zur selben Zeit in zwei Welten zu leben, was ihn dazu zwingt, die Rolle des Fremden anzunehmen.<sup>119</sup> Die Anpassung an neue Normen, verbunden mit dem Gefühl der Verpflichtung gegenüber verinnerlichter Werte der Herkunftsgruppe, führt zu einer Identitätskrise, welche - angewandt auf den Film - wiederum nach neuen Raumgesetzen verlangt.<sup>120</sup>

## **7. (T)RAUM UND KÖRPER: DER ZUSAMMENHANG VON RAUM, KÖRPER UND TRAUM**

Das eben erwähnte Prinzip einer personifizierten Grenze führt zu der Annahme, dass Körperlichkeit und Räumlichkeit nah aneinander liegen. Denn Körper generiert automatisch Raum, der physisch und mental gefüllt und verändert werden kann.<sup>121</sup>

Dabei fungiert er – wie eine Art Hülle - als Raum, in dem sich Träume, Gedanken und

---

<sup>117</sup> Ebd., S. 70.

<sup>118</sup> Ebd.

<sup>119</sup> Vgl. Ebd.

<sup>120</sup> Vgl. Antal Papadakis, „Marginal Man“, *Psychology48.com. Das Psychologie- Lexikon*, 2010, [www.psychology48.com/deu/d/marginal-man/marginal-man.htm](http://www.psychology48.com/deu/d/marginal-man/marginal-man.htm), Zugriff: 14.10.2014.

<sup>121</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 77.

Emotionen befinden, was sich Filmemacher wie Tim Burton zu Nutze machen, um einen wichtigen Teil der Handlungsgrundlage für ihre Filme zu schaffen. Neben seiner Funktion als »Behältnis« für ungreifbare Vorgänge, die in ihm stattfinden, kann ihm durchaus auch in physischer Hinsicht Raumstatus verliehen werden: Der menschliche Körper ist der erste Raum, mit dem ein Individuum in Berührung kommt, vielmehr noch, in dem es heranwächst – der Mutterleib. Ihm wird dabei naturgemäß transitorischer Charakter zuteil, da er nach einer begrenzten Zeit wieder verlassen werden muss.

„Der Körper ist der Nullpunkt der Welt“<sup>122</sup>. Er ist jener Ort, von dem aus ich gehe, denke und fantasiere. Er ist auch jener Ort, an dem unsere Träume entstehen.<sup>123</sup> Niemals ist er statisch, sondern vielmehr ein Stück lebendiger Raum, in dem Bewegungsabläufe stattfinden, wodurch er von transitorischen Zuständen gekennzeichnet ist. Er unterliegt einer ständigen Wandlung, die sich vor allem im Prozess des Heranwachsens und der Alterung bemerkbar macht. Durch das Voranschreiten der Zeit ist er einer ständigen Liminalität unterworfen, wodurch er sich stetig weiter entwickelt – und mit ihm auch seine Träume, Wünsche und Ängste, mit denen der leibliche Raum gefüllt wird.

Im filmanalytischen Teil dieser Arbeit stellt dieser Entwicklungsprozess einen wichtigen Punkt dar, da die hier ausgewählten Filme aus Burtons Werk in Bezug auf die Hauptfiguren seriell betrachtet werden können. Die Filme *Vincent*, *Beetlejuice* und *Sleepy Hollow*, welche besprochen werden sollen, haben zwar voneinander unabhängige Handlungen, jedoch hat Burton deren jeweilige Protagonisten mit untereinander ähnlichen Eigenschaften versehen, welche auch autobiographische Elemente aufweisen. Der serielle bzw. transitorische Aspekt kann dadurch begründet werden, dass die Hauptfigur mit jedem Film älter wird. Während Vincent im gleichnamigen Film noch ein Kind ist, handelt es sich bei Lydia aus *Beetlejuice* bereits um eine Jugendliche. In *Sleepy Hollow* ist der Charakter Ichabod Crane bereits erwachsen.

Mit dem Heranwachsen der Figuren ändern sich auch deren jeweilige Lebenssituationen und Probleme, mit denen sie konfrontiert werden. Im Zuge dieser Entwicklungen wandelt sich also auch deren Art zu träumen: Während der kleine Vincent aus allen erdenklichen Dingen in seiner Umgebung Inspiration bezieht und sie zu fantastischen Tagträumen weiter verarbeitet, muss der erwachsene Ichabod Crane diese Fähigkeit erst wieder erlernen.

---

<sup>122</sup> Foucault, *Die Heterotopien*, S. 34.

<sup>123</sup> Vgl. Ebd.

Wir kreieren Träume also aus uns selbst heraus. Wir (er)leben sie, oder wollen sie zumindest erleben. Die Träume entspringen unserer Fantasie, unseren Wünschen, Ängsten und Hoffnungen. „Wir sind vom Stoff, aus dem die Träume sind“<sup>124</sup>, lautet Shakespeares berühmtes Zitat aus seinem Stück *Der Sturm*. Der Traum stellt einen Übergang, einen imaginären transitorischen Raum dar, der zu unseren geheimsten Wünschen führt. Der Film ist ein Medium, das die Möglichkeit zu träumen nachahmt. Filmemacher nutzen es, um ihre eigenen Träume einem Publikum zugänglich zu machen. Denn

„kaum ein Raum der physischen Realität ist dem Film verschlossen. Die Raumdimensionen reichen von Weltraum [...] als scheinbar grenzenlosem Raum über die verschiedensten Landschaften der Erde bis zur gebauten Architektur der Städte und den Innenräumen von Gebäuden und Wohnungen. Der Science- Fiction- Film macht sogar die Innenwelt des menschlichen Körpers zum Handlungsort“<sup>125</sup>, wie in dem Film *Fantastic Voyage*<sup>126</sup>.

Auch Burton bedient sich den Körpern seiner Figuren in gewisser Weise, wenn er deren Träume zu allgemein zugänglichen Bildern werden und die Zuschauer in ihr Seelenleben blicken lässt. Besonders bei *Vincent*, aber auch in *Sleepy Hollow*, spielen die dadurch geschaffenen Raumkonstruktionen, welchen ein transitorisches Moment zugesprochen werden kann, eine relevante Rolle.

## 7.1 FILMTRÄUME

Der Film ist, genau wie der Traum, ein transitorischer Raum, dessen Gesetzmäßigkeiten nur für eine beschränkte Zeit von Bedeutung sind. In dieser Zeit haben sowohl der Träumende, als auch der Rezipient eines Films die Möglichkeit, die Grenzen der Realität zu durchbrechen und fantastische Maßstäbe zu setzen. Darüber hinaus aber auch, um moralische und ethische Grundsätze zu überschreiten.

Für Balázs „zählt [der Traum] zu den ureigensten Baustoffen des Films.“<sup>127</sup> Denn er bedient sich sowohl in dramaturgischer Hinsicht den Mitteln des Traumes, als er ihn auch als Triebfeder verwenden kann, um eine Geschichte in Gang zu setzen und Handlungen von Figuren und deren Motivation zu begründen.

Im Folgenden sollen sowohl weitere Parallelen zwischen Film und Traum, als auch die Funktion des filmischen Traums als transitorischer Raum, der in das Seelenleben der Figuren blicken lässt, erörtert werden.

---

<sup>124</sup> William Shakespeare, *Der Sturm*. Zweisprachige Ausgabe. Deutsch von Frank Günther: Mit einem Essay von Günter Walch, Hg. Frank Günther, München: Dt. Taschenbuch-Verlag 1996, S. 133; (Orig. *The Tempest*, 1611).

<sup>125</sup> Knut Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart/ Weimar: Metzler, 5. Aufl. 2012, S. 72f.

<sup>126</sup> *Fantastic Voyage*, Regie: Richard Fleischer, USA 1966.

<sup>127</sup> Balázs, *Der Film*, S. 83.

### 7.1.1 Der Film als »Ersatz für die Träume«

Filme wurden von Hugo von Hoffmannsthal als »Ersatz für die Träume« bezeichnet.<sup>128</sup>

Der Film ist eines der Medien, das Träume sichtbar und auch erlebbar machen kann. Die Menschen gehen ins Kino, um Träume und Erlebnisse anderer zu betrachten, wenn ihnen die eigenen Träume und das eigene Leben nicht ausreichen, um ihren Durst nach Abenteuer, Wissen oder Romantik zu stillen. Aber auch der Anblick von Horror, Lust und Fleischlichkeit lockt sie ins Kino und verwandelt ihre Fantasien in quasi erlebte Realität. Das Kino bietet ihnen die Möglichkeit, Träume – sozusagen stellvertretend – auf der Leinwand betrachten zu können. Abgeschottet von der Außenwelt versinken sie im abgedunkelten Kinosaal in ihrer – nun wahrhaftig sichtbar gewordenen – Fantasie und können sich ungestört ganz und gar ihrer Traumwelt hingeben.

Filme zielen darauf ab, innere Befindlichkeiten und Motivation fiktiver Figuren erfahrbar zu machen und auf diese Weise den höchstmöglichen Identifikationsgrad beim Zuschauer zu erreichen.<sup>129</sup> Umgekehrt erwartet der Rezipient, durch den Film Abstand von den Anforderungen und Umständen des Alltags nehmen zu können.<sup>130</sup> Denn „er hat auch entlastende Funktionen, indem eine Identifizierung mit eigenen nicht tolerierten Wünschen und Phantasien gesucht wird, die dann auf den Film projiziert [...] werden.“<sup>131</sup> Aufgrund seines bildgebenden Schwerpunkts und seiner Subjektivierungsmöglichkeiten ist er dazu prädestiniert, das Seelenleben der Charaktere zur Schau zu stellen und dadurch die beim Zuschauer erwünschte Empathie zu erreichen. Im Laufe der Filmgeschichte erwiesen sich Dekor und Hintergrund – »Seelenlandschaften« –, Mimik, Gestik, Musik und die subjektive Wahrnehmung in Form subjektiver Kameraeinstellungen, ebenso wie Darstellungen von Visionen, Halluzinationen oder eben Träumen als geeignete Mittel für dieses Unterfangen.<sup>132</sup>

Im Vergleich zu Theater und Literatur, zwei Medien, die sehr stark an das Wort gebunden sind, gelingt es dem Film durch seine Bildgestaltung, innere Bilderfluten im Geiste oder im Traum einer Figur nach außen zu tragen und auf diese Weise eine Spannung zwischen äußerer Film- Wirklichkeit und innerer Imagination zu erzeugen. Zu diesem Zweck bedient er sich den Mitteln des Traumes und simuliert die naturgemäße Erinnerungs- und Vorstellungskraft des Menschen, indem er mit Überblendungen, Rückblenden- oder Vorausblenden arbeitet und

---

<sup>128</sup> Vgl. Hugo von Hofmannsthal, „Der Ersatz für die Träume“, in: *Kinodebatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909- 1929*, Hg. Anton Kaes, München: Dt. Taschenbuch Verlag 1978, S. 149- 153, hier S. 149ff.

<sup>129</sup> Vgl. Matthias Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung?“, S. 59.

<sup>130</sup> Vgl. Mechthild Zeul, „Bausteine einer psychoanalytischen Filmtheorie. Zur Verhältnisbestimmung von Psychoanalyse und Film am Beispiel des Traums“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 45- 59, hier S. 56.

<sup>131</sup> Ebd.

<sup>132</sup> Vgl. Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung?“, S. 59.

so die inneren Vorgänge im »Seelenleben« eines Menschen bildlich simuliert. Wilde Assoziationen und Zeitsprünge, wie sie sich nur im Traum ereignen können, werden durch Montage erzielt.<sup>133</sup>

In *Sleepy Hollow* verpackt Burton die Kindheitserinnerungen der Hauptfigur Ichabod im wahrsten Sinne in einem seiner Träume und veranschaulicht auf diese Weise eine filmische Erzähltechnik, die dem Zuschauer Einblicke in das Innenleben des Protagonisten gewährt. Auch hier wird der Traum zu einem transitorischen Raum, der wie durch ein Fenster in die Psyche eines Filmcharakters blicken lässt.

Mit Hilfe dieser stilistischen Mittel sieht der Zuschauer, was die Figuren sehen. Sieht, was sie träumen. Sieht, was sie fühlen. So lange, bis er es scheinbar selbst fühlt und ihre Träume zu seinen eigenen werden.

### 7.1.2 Traumleinwand

Es existiert somit eine enge Verbindung zwischen Traum und Film, die auch der Regisseur Jean Cocteau bemerkte:

„Ich bin kein Filmmacher. Ich bin ein Dichter, der die Kamera als ein Vehikel benutzt, das es allen ermöglicht, gemeinsam ein und denselben Traum zu träumen – einen Traum, der nicht Traum im Schlaf ist, sondern Wachtraum, der nichts anderes ist als jener irrealer Realismus, [...], das man eines Tages erkennen wird als das wahre Kennzeichen unserer Zeit.“<sup>134</sup>

Das Kinoerlebnis wird zum kollektiven Traumereignis. Ein Schwellenzustand, der, analog zum Tagtraum, bei vollem Bewusstsein stattfindet, aber für eine bestimmte Zeit Blicke in scheinbar reale »Welten« gewährt und auf diese Weise die Realität überblendet und ein wenig in den Hintergrund rücken lässt.

Die virtuellen Raumkonstruktionen, die auf die Leinwand projiziert werden, sind lediglich sichtbar, solange sie als Lichtspiel auf einen hellen Hintergrund geworfen werden. Erlischt die Lichtquelle, verschwinden mit ihr auch die Bilder.

Ähnlich verhält es sich mit dem Traum. Für einen gewissen Zeitraum übernehmen Fantasie und Gedanken die Kontrolle. Die daraus resultierenden Bilder werden vor unserem inneren Auge auf einen nicht auszumachenden Hintergrund projiziert. Erwachen wir aus diesem Zustand und kehren mit den Gedanken in die Realität zurück, verschwinden die Bilder. Ähnlich, als würde jemand im Kinosaal nach der Vorstellung das Licht andrehen.

---

<sup>133</sup> Vgl. Ebd., S. 60ff.

<sup>134</sup> Jean Cocteau, *Kino und Poesie. Notizen*, übers. u. hg. v. Klaus Eder, Frankfurt am Main/ Berlin/ Wien: Carl Hanser Verlag 1979, S. 82; (Orig. *Du Cinématographique u. Entretiens sur le Cinématographique*, Paris: Pierre Belfond 1973).

Die Erklärung der so genannten »Traumleinwand« - des »Dream Screens« - erscheint in diesem Zusammenhang als äußerst treffend, da diese als ein blanker Hintergrund zu verstehen ist, auf den im Schlaf, ähnlich wie auf eine Kinoleinwand, Träume projiziert werden. Die beiden Begriffe werden dabei bewusst analog zueinander gewählt, da die Leinwand als solche weder vom Kinozuschauer, noch vom Träumenden wahrgenommen und zugunsten der Bilder ignoriert wird, welche auf ihr abgebildet werden.<sup>135</sup>

Freud hält den Traum für den »Königsweg ins Unterbewusstsein« des Menschen und spricht ihm ein vollgültiges psychisches Phänomen, das der Wunscherfüllung, zu.<sup>136</sup>

„In der Existenz der Traumleinwand materialisiert sich diese halluzinatorische Befriedigung“.<sup>137</sup> „Auf die Kinosituation bezogen, bedeutet dies, nicht real zu schlafen - [...], sondern einzutauchen in die Welt der halluzinatorischen Wunscherfüllung, der Traumleinwand ohne von den Filmbildern aufgeweckt zu werden.“<sup>138</sup>

Im Gegensatz zum Wachzustand, der es uns erlaubt, Bilder und Eindrücke aus unserer Umwelt zu reflektieren und in logischen Sequenzen zu ordnen, verlässt uns im Traum diese Art der Konzentration. Die Gedanken beginnen zu schweifen, verdichten sich zu Tagträumen und offenbaren unvermutete Zusammenhänge, die sich aus den Assoziationen mit äußeren Eindrücken und dem inneren Begehren ergeben. Dieser Prozess wird im Traumzustand, der Schwelle zwischen Schlafen und Wachen, noch gesteigert, da die Kontrolle über die eigenen Gedanken gänzlich abgegeben wird.<sup>139</sup>

Ähnlich wie im Traum manifestiert sich auch im Film eine auf die Leinwand projizierte Wunscherfüllung. Das Begehren der Figur eines bestimmten Ziels ist die Triebkraft für die Handlung eines Films.

### **7.1.3 Burtons Wunscherfüllung/ »Dark Catharsis«**

Tim Burton nutzt, neben seinen Zeichnungen, den Film als Medium, und damit auch in gewisser Weise als transitorischen Raum, um seine Gedanken und Gefühle anderen mitzuteilen. Dabei wird seine Fantasie für Dritte – und auch sich selbst – erlebbar, wenn auch nur auf bildlicher bzw. akustischer Ebene. Gleichzeitig manifestiert sich in seinen Filmen dadurch auch seine eigene Wunscherfüllung, der bereits seit seiner Kindheit ein Bedürfnis

---

<sup>135</sup> Vgl. Robert T. Eberwein, *Film and the Dream Screen. A Sleep and Forgetting*, Princeton, N.J.: Princeton Univ. Press 1984, S. 35.

<sup>136</sup> Vgl. Walter Lesch, „Ich träume, also bin ich. Philosophie und theologische Annäherungen an Träume und Wünsche“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 11- 31, hier S. 19.

<sup>137</sup> Zeul, „Bausteine einer psychoanalytischen Filmtheorie“, S. 51.

<sup>138</sup> Ebd., S. 52.

<sup>139</sup> Vgl. Lesch, „Ich träume, also bin ich“, S. 20f.

nach Grusel und Fantastik vorausgegangen ist.

Traum und Film eröffnen die Option, Normen jeglicher Art für eine bestimmte Zeit hinter sich zu lassen- und dies ohne Konsequenzen. Sie haben somit in gewisser Weise »Ventilfunktion« und wirken »reinigend«.<sup>140</sup> Burton verarbeitet auf diese Weise seine düsteren Gedanken und spricht von einer »gesunden Dark Catharsis«<sup>141</sup>, die, wie schon Aristoteles' Katharsis im antiken griechischen Theater, eine befreiende und »reinigende« Wirkung auf die Seele haben soll.<sup>142</sup>

In Burtons erstem eigenen Film, der auch veröffentlicht wurde, ein kurzer Animationsfilm aus dem Jahre 1982 mit dem Titel *Vincent*, porträtiert er sich selbst als kleinen Jungen, der sich – scheinbar eingesperrt in seinem Zimmer – in seinen düsteren Tagträumen selbst verliert.

*Vincent* ist ein gutes Beispiel, um den starken Einfluss zu demonstrieren, den das Phänomen »Traum« auf den Handlungsverlauf und die Dramaturgie eines Films ausüben kann. Die Gedanken des Kindes mutieren zur Triebkraft des Kurzfilms. Burton gewährt dem Zuschauer durch die verfilmten Raumkonstruktionen, die in Vincents Träumen entstehen, Einblick in dessen Innenwelt – und aufgrund des autobiografischen Moments, das der Film mit sich bringt, auch in seine eigene.

*Vincent* soll hier als Auftakt für die Filmanalyse gewählt werden, da er einen der persönlichsten Filme des Regisseurs darstellt. Er trägt dadurch zu einem guten Verständnis für dessen Filmkunst bei, die von transitorischen Räumen durchwachsen ist, welche in andere »Welten« führen. *Vincent* führt uns zum Ursprung all dessen zurück: In die Träume Tim Burtons, die in Burbank, L.A., als er ein Kind war, seinen Anfang nahmen.

Für die anschließende Filmanalyse wurden folgende Kriterien festgemacht.

## 8. METHODEN

Als Teil des theoretischen Fundaments der nachfolgenden Filmanalyse wurden filmanalytische Methoden von Werner Faulstich und Knut Hickethier herangezogen und in Hinblick auf eine möglichst ergiebige Anwendbarkeit hinsichtlich der Beantwortung der aufgestellten Thesen und Fragen miteinander kombiniert.

Als wichtiger methodischer Ansatz erschien im Zuge dessen Werner Faulstichs

---

<sup>140</sup> Vgl. Ebd., S. 22f.

<sup>141</sup> Vgl. Breskin, *Inner Views*, S. 331.

<sup>142</sup> Vgl. Aristoteles, *Poetik. Griechisch/ Deutsch*, übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Raclam 1994, S. 19; (Orig. *Peri Poetikes*, ca. 335 v. Chr.).

>>Biographische Filminterpretation<<<sup>143</sup>, da Burtons Filme mit autobiographischen Verweisen durchwachsen sind, die sich dabei sowohl auf die Charakterisierung der Figuren, als auch auf die Raumgestaltung auswirken, welche laut der vorangestellten Thesen in einer Wechselwirkung zueinander stehen. Unter diesem Blickpunkt ist darüber hinaus ein Entwicklungsprozess der Figuren zueinander feststellbar, der mit dem >>Erwachsen Werden<< des Regisseurs in Verbindung gebracht werden kann. Die Räume der einzelnen Filme sollen unter dem hier behandelten Aspekt des Transitorischen als Übergangsräume interpretiert werden, die sie im Zuge ihrer Entwicklung durchlaufen müssen.

Neben einer Figurenanalyse, welche vor allem die Situierung der Charaktere im filmischen Raum fokussiert, wird es in diesem Zusammenhang als sinnvoll erachtet, gleichzeitig die visuelle Raumgestaltung zu berücksichtigen. Zu diesem Zweck wird der Schwerpunkt auf Licht- und Farbgebung gelegt, die laut Faulstich Einfluss auf die Raumerzeugung nehmen und die Fähigkeit besitzen, innere Vorgänge von Figuren zu verdeutlichen und bildlich darzustellen.<sup>144</sup> Licht und Farbe fungieren somit als Stilmittel und gewinnen an Bedeutung zur Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre oder Stimmung. Gleichzeitig entsteht dadurch eine zusätzliche Plastizität der Räume, die sich vor ihre Architektur schiebt, sie verändert und modifiziert.<sup>145</sup> Es soll gezeigt werden, dass Burton auf diese Weise einen zusätzlichen Kontrast zwischen verschiedenen Raumebenen schafft, deren Mehrheit erst die Voraussetzung ist, um räumliche Verbindungen herzustellen.

Doch soll nicht nur den transitorischen Räumen Beachtung geschenkt werden, welche die gegensätzlichen Raumebenen des diegetischen Universums zusammenführen. Vielmehr soll auch der intertextuelle Gehalt dieser Räume untersucht werden, wodurch ihnen mit einer positiven Antwort auf diese Behauptung ein weiteres Moment des Transitorischen zugesprochen werden könnte. Im Zuge dessen wird somit auch Werner Faulstichs >>historiographischer<< Methodenansatz mit einbezogen, nach welchem die Filme auf literatur- oder filmhistorische Bezüge untersucht werden, die nicht unbedingt direkt als solche gekennzeichnet sein müssen, sondern auch als latente Verweise auf filmhistorische Traditionen mitschwingen können.<sup>146</sup> Besondere Bedeutung bekommt diese Methode hinsichtlich der hier angeführten Interpretation, Burtons Filme als >>Fenster<< oder >>Korridore<< zu deuten, die den Blick des Zuschauers auf bereits realisierte Filmräume richten, welche Burton nun in einen neuen Kontext setzt.

---

<sup>143</sup> Vgl. Werner Faulstich, *Die Filminterpretation*, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1988, S. 30ff.

<sup>144</sup> Vgl. Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 148ff.

<sup>145</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 77.

<sup>146</sup> Vgl. Faulstich, *Die Filminterpretation*, S. 45f.

In diesem Zusammenhang ist auf die Intertextualität der »postmodernen« Filmkonvention zu verweisen, welche er in die Inszenierung seiner Filme verwebt. Denn „zum Wesen postmodernen Denkens gehört das Fragmentarische, das Heterogene, das »zitierende Formenflimmern«.<sup>147</sup> In den verschiedenen kulturellen Elementen, die dieses Denken in sich vereint und reproduziert, manifestiert sich der Grundsatz »Anything goes«<sup>148</sup>. Es ist ein „[Wildern] in Stilen und Epochen“<sup>149</sup>, ein „»Spiel mit Traditionen«“<sup>150</sup>, Vergangenes oder Vergangenheit wird neu in Szene gesetzt.

Da das Hauptaugenmerk dieser Arbeit auf Räumen liegt – speziell auf Räumen des Übergangs - soll hier weniger eine breite Erläuterung allgemeiner postmoderner Traditionen abgehandelt werden, als vielmehr der Fokus auf ihre Funktion als Fenster, die »in andere Welten führen«, gerichtet werden.<sup>151</sup> Denn auf Grund der Intertextualität, dem Spiel mit Klischees und Archetypen, welche auf ironische Weise in einen neuen Kontext gesetzt werden, eröffnet sich dem Zuschauer ein Blick in die Vergangenheit und bringt somit transitorischen Charakter mit sich.<sup>152</sup>

Burton verarbeitet in seinen Werken zahlreiche Zitate, die auf Filme des Horrorgenres, die Ästhetik der Popkultur und andere Stilrichtungen verweisen. Dies verursacht ein „»Rendezvous der Sinne«“<sup>153</sup>. Die „Eindrücke sind nicht mehr in die Linearität eines Erzählens nach klassischen Mustern eingebunden, das eine »realistische« Illusion anstrebt, sondern stehen häufig quer dazu.“<sup>154</sup> Kunst und Kitsch treten mit einem Hang zur Künstlichkeit in Verbindung und entwickeln durch das Überschreiten von Genre Grenzen eine eigene »Choreographie«.<sup>155</sup>

Burtons Film *Beeteljuice*, der im Rahmen der Filmanalyse behandelt wird, repräsentiert diese Merkmale durch seine bunte Mischung aus Horror- und Comedy- Elementen, gepaart mit popkulturellen, surrealistischen und expressionistischen Kulissen.

*Vincent* und *Sleepy Hollow*, welche die düsteren der drei ausgewählten Filme darstellen, sollen

---

<sup>147</sup> Ernst Schreckenber, „Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage“, in: *Die Filmgespenster der Postmoderne*, Hg. Andreas Rost/ Mike Sandbothe, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1998, S. 118- 131, hier S. 119.

<sup>148</sup> Vgl. Thomas Stauder/ Umberto Eco, *Gespräche mit Umberto Eco aus drei Jahrzehnten*, Berlin: LIT Verlag 2012, S. 13.

<sup>149</sup> Schreckenber, „Was ist postmodernes Kino?“, S. 124.

<sup>150</sup> Daniela Pfennig, *Parallelwelten: Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Marburg: Tectum Verlag 2013, S. 41.

<sup>151</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulis Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 79.

<sup>152</sup> Vgl. Jürgen Felix, „Die Postmoderne im Kino (revisited)“, in: *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*, Marburg: Schüren Verlag 2002, S. 7- 11, hier S. 9.

<sup>153</sup> Schreckenber, „Was ist postmodernes Kino?“, S. 123.

<sup>154</sup> Ebd., S. 124.

<sup>155</sup> Vgl. Ebd., S. 125.

hier der Kategorie des postmodernen Horrorfilms, des »New Gothic«, zugeordnet werden.<sup>156</sup> So bedient sich Burton, genau wie dieses Genre, dem »Horror- Archiv« des klassischen Gothic Horrors, um es dabei in einen neuen „ästhetischen und narrativen Rahmen zu setzen.“<sup>157</sup> „Er bestätigt auch das melancholische Interesse am Vergangenen und Toten“<sup>158</sup>, was sich in seinen Filmen in Form einer Renaissance von lebendigen Toten und Spuk manifestiert.

Die postmoderne Filmkonvention birgt eine Selbstreferentialität, die in Bezug auf Burton auf die autobiographischen Elemente, die er in seinen Filmen verarbeitet, übertragen werden kann.<sup>159</sup> So fungieren seine Filme nicht nur als »Fenster«, die auf Stilrichtungen und Künste vergangener Epochen verweisen, sondern auch als »Korridore«, die uns in seine eigene Vergangenheit und sein eigenes filmisches Schaffen führen. Burton zitiert sich in einigen seiner Filme selbst, was sich sowohl in Form einzelner Szenenbilder, als auch in der Charakterisierung seiner Figuren bemerkbar macht, die sich untereinander teils sehr ähnlich sind.<sup>160</sup>

---

<sup>156</sup> Vgl. Arno Meteling, *Monster: Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript Verlag 2006, S. 265.

<sup>157</sup> Ebd., S. 266.

<sup>158</sup> Ebd., S. 266.

<sup>159</sup> Vgl. Helmut Merschmann, *Von Fledermäusen und Muskelmännern. Postmoderne im amerikanischen Mainstream-Kino: Arnold Schwarzenegger und Tim Burton*, Berlin: Wiss.- Verl. Spiess 2000, S. 73.

<sup>160</sup> Vgl. Kerstin Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 79.

### III. FILMANALYSE

#### 1. VINCENT

##### 1.1 HANDLUNG UND CHARAKTERISIERUNG DER FIGUR VINCENT

„Vincent Malloy is seven years old, he's always polite and does what he's told. For a boy his age, he's considerate and nice. But he wants to be just like Vincent Price.“<sup>161</sup>

Mit diesen Worten beginnt die Geschichte des ca. sechsminütigen Kurzfilms *Vincent*.

Vincent Price höchstpersönlich, den Tim Burton stets bewunderte und der vor allem durch seine zahlreichen Horrorfilme Bekanntheit erlangte, verlas die Handlung des Films aus dem Off, in Form eines Gedichts.<sup>162</sup>

Wie bereits erwähnt, enthält der Film einige autobiografische Elemente Tim Burtons, die sich auch in der Hauptfigur wiederfinden. So fühlte er sich von seiner Umwelt häufig unverstanden, was ihn dazu veranlasste, in seinen Gedanken in eine schauerliche Welt, voll von Grusel und düsteren Gestalten zu flüchten.<sup>163</sup> Bei Vincent dürfte es ähnlich sein. Allein schon seine gestreifte Kleidung als Vincent Malloy erinnert an eine Gefängniskluft, die er ablegt, sobald er in seiner Fantasie zu Vincent Price mutiert und auf diese Weise aus seiner Realität ausbricht.



Abb. 1: Realität- Vincent Malloy im gestreiften Shirt.



Abb.2: Fantasie- Vincent alias Vincent Price im Mantel.

Neben diesen fantastisch- gruseligen Visionen übertrug Burton auch sein Zeichentalent und die Lesegewohnheiten- und Vorlieben seiner Kindheit auf die Figur Vincent, was klar wird, sobald Vincent Price mit der Charakterisierung des Kindes fortfährt: „His thoughts though,

---

<sup>161</sup> *Vincent*, (USA 1982), 00:00:38.

<sup>162</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 98.

<sup>163</sup> Vgl. Sun He Teresa Lee, *How to Analyze the Films of Tim Burton*, Edina, Minnesota: Abdo 2012, S. 50.

aren't only of goulsh crimes. He likes to read to pass some of the times. While other kids read books like >>Go, Jane, Go!<<, Vincent's favourite author is Edgar Allen Poe.<sup>164</sup> Edgar Allan Poe nahm stets einen wichtigen Stellenwert für Burton ein, was auch für die weitere Handlung des Films *Vincent* und die folgende Analyse nicht unbedeutend sein soll.<sup>165</sup>

So geht es in diesem Film um einen Jungen, der in seinen Tagträumen ein persönliches >>Gruselkabinett<< entstehen lässt. Die übrigen Figuren erhalten nur Zutritt in seine fantastische Welt, wenn er sich dafür entscheidet, diesen auch zu gewähren. So stehen Mutter, Schwester und Katzen strikt für die Außenräume<sup>166</sup>, während er Tante und Hund im Traum für experimentelle Zwecke missbraucht.

## 1.2. VINCENTS TRANSITORISCHE T(R)ÄUME

Der übergreifende transitorische Raum des Films *Vincent* sind die Tagträume der Hauptfigur selbst. Vincents imaginäre Räume sind es, die dem Film seine Spannung verleihen und mit ihren expressionistischen Formen einen interessanten stilistischen Gegenpart zur filmischen Realität erzeugen. Dieser Effekt wird zusätzlich mittels High Contrast Ausleuchtung der Bilder verstärkt. Im Laufe der Handlung kommt es zu einer zunehmenden Vermengung der beiden Raumebenen, die sich auch in der Bildgestaltung bemerkbar macht.

Doch zu Beginn erscheinen Vincents Tagträume noch als harmlose Fantasien, die sich im Kopf des Siebenjährigen abspielen, indem er das Wahrgenommene aus seiner Umwelt mit seinen Wünschen verknüpft und auf diese Weise zu einer Schauergeschichte verwebt. So stellt er sich vor, als verrückter Professor alias Vincent Price seinen Hund, Abercrombie, durch Experimente zu einem Monster werden zu lassen und seine Tante in Wachs zu tunken, um sie als Figur für sein Wachsmuseum verwenden zu können.



Abb. 3: Vincent als verrückter Professor.



Abb. 4: Experimente an Abercrombie.



Abb. 5: Tante in Wachs.

---

<sup>164</sup> *Vincent*, (USA 1982), 00:02:30.

<sup>165</sup> Vgl. McMahan, *The Films of Tim Burton*, S. 84.

<sup>166</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 78.

Mit dem Fortschreiten der Geschichte nehmen die Tagträume derartige Auswüchse an, dass sie zu Psychosen ausarten und es Vincent nicht mehr möglich ist, psychisch in die Realität zurückzukehren.

*Vincent* fungiert als gutes Beispiel dafür, wenn es um die filmischen Möglichkeiten geht, das Innenleben einer Figur bildlich darzustellen und auf diese Weise die Einfühlung des Publikums zu gewinnen.<sup>167</sup> Gleichzeitig wird der Traum hier zum Handlungsindikator, zur Triebkraft des Films.

### 1.2.1 Tag- und Nachttraum

Fantastisches kann im Traum entstehen, gleichzeitig ist der Traum selbst aber auch Fantasie oder kann diese anregen. Er ist ein Schwellenzustand, eine Liminalphase, in der sich ein Individuum im Übergang zwischen Schlafen und Wachen befindet. Es konzipiert während dieser Zeit, meist auf unkontrollierbare Weise, Räume und Begebenheiten in seinem Gehirn, die vor seinem inneren Auge, häufig auf surreale Art, ähnlich einem Film, abgespielt werden. Traum und Wachleben sind eng miteinander verknüpft und bilden eine Kontinuität. Denn die Phase des Übergangs zwischen Schlafen und Wachen ist dazu in der Lage, derart starke subjektive Emotionen zu erzeugen, dass die Bilder noch längere Zeit im Gedächtnis bleiben. So wurde dabei bereits von kreativen Eingebungen im Traum berichtet, die später in die Realität umgesetzt wurden.<sup>168</sup>

In Vincents Fall ist der positive Effekt auf kreative Ergüsse, die sich auf Eingebungen im Traum zurückführen lassen, zwar zutreffend, jedoch handelt es sich bei seiner Form des Träumens um Tagträume, die bei vollem Bewusstsein stattfinden. Es gilt also zwischen Nacht- und Tagtraum zu unterscheiden:

„Der »Nachttraum« stellt sich als Halluzination [...] dar“<sup>169</sup>, die häufig Vergangenes und Abgesunkenes der Psyche und des Unterbewusstseins wiederverwertet und dies mit aktuellen oder zukünftigen Ereignissen verbindet. Er kann mit einem Rauschzustand verglichen werden.<sup>170</sup>

„Der »Tagtraum« hingegen vermag, [...], neu aufgenommenes oder neu kombiniertes psychisches Material“<sup>171</sup> aufzugreifen und dies bewusst mit Erinnerungen der Vergangenheit,

---

<sup>167</sup> Vgl. Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung?“, S. 59.

<sup>168</sup> Vgl. Michael Schredl, „Experimentell- psychologische Traumforschung“, in: *Schlaf und Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Hg. Michael H. Wiegand/ Flora von Sprei/ Hans Förstl, Stuttgart: Schattauer GmbH 2006, S. 37- 67, hier S. 59.

<sup>169</sup> Wilfried Korngiebel, *Bloch und die Zeichen. Symboltheorie, kulturelle Gegenhegemonie und philosophischer Interdiskurs*, Würzburg: Königshausen & Neumann 1999, S. 34.

<sup>170</sup> Vgl. Ebd.

<sup>171</sup> Ebd.

Wünschen, Hoffnungen oder Ängsten, in planender Weise zu Bildern oder zu Geschichten zu verarbeiten. Er ist somit leichter kontrollierbar als der »Nachttraum« und büßt, im Vergleich zu diesem, insofern an transitorischem Charakter ein, als er weniger eindeutig eine Übergangsphase zwischen zwei klar definierten, unterschiedlichen Zuständen, nämlich Schlafen und Wachen, beschreibt.<sup>172</sup>

Der Tagtraum ist nicht als Vorläufer des Nachttraums zu verstehen. „Er kann als Prototyp des antreibenden und antizipierenden Wunschdenkens fungieren, weil seine Phantasieproduktion tendenziell [...] auf die Wirklichkeit bezogen ist und über sie hinausgeht.“<sup>173</sup>

### 1.2.2. »Innenraum« vs. »Außenraum«

Wenn man von einem Körper als Raum ausgeht, so ist Vincents Körper jener Raum, in dem seine Tagträume und Wünsche entstehen. Nennen wir ihn in diesem Zusammenhang »Innenraum«. In seinem »Innenraum« verbirgt sich das Potential, fantastische Gedanken zu erschaffen.<sup>174</sup> Nun ist es für die Kreation eines Tagtraums üblich, sich Geschehnissen und beobachteten Dingen aus der realen Umwelt zu bedienen, sich sozusagen einen Input zu holen, um ihn danach mit den eigenen Wünschen, die im »Innenraum« schlummern, zu verbinden.

Die reale Umwelt steht dem »Innenraum« Vincents zunächst als »Außenraum« gegenüber.<sup>175</sup> Die Vermengung dieser beiden voneinander getrennten Räume ergibt einen imaginären transitorischen Raum, welcher zunächst nur als ungreifbares Gedankenkonstrukt existiert. Er ist für Vincents soziales Umfeld nur zugänglich, wenn er sich entscheidet, diesem auch Zutritt zu gewähren, indem er ihm seine Fantasien mitteilt. Für den Zuschauer manifestiert sich dieser »dritte Raum« in Form des bildgebenden Films. Der Film nutzt seine Fähigkeit als Medium, um die Bilder, die sich in Vincents Psyche zutragen, nach außen zu ziehen, ohne dabei von Erklärungen seinerseits abhängig zu sein.

Transitorischen Charakter erhalten die geträumten Räume des Tagtraums auch durch ihre Flüchtigkeit. So sind sie nur für eine bestimmte Zeit von Bedeutung, nämlich für jenen Zeitraum, in dem sie in Vincents Vorstellung präsent sind. Im Zuge dessen erhalten diese Räume allerdings für Vincent einen derartigen Wahrheitsgehalt, dass er sie irgendwann als real ansieht und so handelt, als würden sie tatsächlich existieren. Für ihn vermischen sich »Innenraum« und »Außenraum« untrennbar, sodass der »dritte Raum« endgültig in den

---

<sup>172</sup> Vgl. Ebd.

<sup>173</sup> Ebd.

<sup>174</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 78.

<sup>175</sup> Vgl. Ebd., S. 80.

Vordergrund rückt und die anderen beiden Raumebenen verdrängt.

### 1.3 RÄUMLICHE METAPHERN

Doch bevor Vincent in seinem Wahn angeblich dem Tode ins Auge blicken soll, wird jede noch so schreckliche Fantasie, die er sich jemals ausgedacht hat, in seinen Augen schlussendlich real. In einem grauenhaften »Horrorkarussell« suchen ihn sämtliche Gestalten heim, die scheinbar aus dem Reich der Toten aufgestiegen sind, um ihn weiter in die Dunkelheit seiner Gedanken zu ziehen.<sup>176</sup>

Diese Beschreibung der psychischen Verfassung Vincents manifestiert sich auf bildlicher Ebene wortwörtlich und beschreibt auf diese Weise sehr gut den Sog, den Gedanken erzeugen können, um einen Menschen, und auch Vincent, »gefangen zu halten«. Gleichzeitig beweist der Film mit diesen stilistischen Mitteln, inwiefern er dazu in der Lage ist, mit Hilfe von Metaphern, innere Vorgänge einer Figur sichtbar zu machen, ohne dabei zwingend an das Wort gebunden zu sein.

In der weiteren Analyse werden nun jene Raumkategorien erläutert, welche als Spiegelung von Vincents geistigem Zustand betrachtet werden können.

#### 1.3.1 Raumerzeugung durch Licht und Farbe

Licht und Schatten können Räume definieren und ihnen neue Perspektiven verleihen. Diese haben allerdings nur so lange Gültigkeit, wie die Lichtquelle vorhanden ist. Dadurch kommt es zur Entstehung transitorischer »Lichträume«.

Auf bildlicher Ebene macht sich der Unterschied zwischen Realität und scheinbarer Realität durch die Helligkeit des Bildes bemerkbar. Denn obwohl es sich hier um einen Schwarzweißfilm handelt, oder vielleicht sogar, weil es sich um einen Schwarzweißfilm handelt, kommt der Kontrast dieser beiden Raumgesetze sehr gut zum Ausdruck. Während die »Außenräume« in Weiß und hellen Grautönen gehalten werden, kennzeichnet sich Vincents Traumwelt durch Farbtöne von Dunkelgrau bis Schwarz. So weiß der Rezipient genau, wann er sich in der filmischen Realität befindet und wann ihm Vincents Tagträume und sein »Innenraum« gezeigt werden.

---

<sup>176</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 78.



Abb. 6: Realität- Heller Raum.



Abb.7: Fantasie- Dunkler Raum.

Zu Beginn noch kann Vincent zwischen »Außenraum«, »Innenraum« und dem - aus der Kombination dieser beiden geschaffenen - transitorischen Raum, seinem Tagtraum, unterscheiden. Denn sobald jemand das Licht dreht, hört er für kurze Zeit auf zu träumen, kommuniziert mit seiner Umwelt, und holt sich auf diese Weise gleichzeitig neuen Stoff, den er aufsaugen und mit seinem Inneren zu weiteren Fantasien verstricken kann.

### 1.3.2 Licht, Zwielight und Schatten

Die Lichtverhältnisse in *Vincent* spielen also eine entscheidende Rolle, um Vincents transitorischen Geisteszustand darzustellen. Während die Räume zu Beginn noch hell beleuchtet sind, herrscht das Zwielight in Vincents Tagträumen immer stärker vor.

Das Zwielight steht für ein Licht, das aus zwei Quellen entspringt. Es entspricht dem Halbdunklen, der Dämmerung.

„Psychophysisch betrachtet ist die Dämmerung dem Wachtraum vergleichbar. Ein Mensch, der vor sich hindämmert, mit offenen Augen träumt, schwebt zwischen Tages- und Nachtbewusstsein. Der Wachträumer steht nur mit einem Bein im Leben, seine andere Hälfte ruht im Vergangenen. Im Traum werden nicht nur Tote lebendig, die Vergangenheit selbst wird wach und verschafft sich in Form von Bildern Geltung.“<sup>177</sup>

Mit Vincents Tagträumen erfüllt Tim Burton all diese Kriterien: Zunächst in der Transformation von Vincents Geisteszustand, der sich auf einer Schwelle zwischen zwei Bewusstseinssebenen befindet. Außerdem in Burtons Erinnerungen an die Vergangenheit und in der Wiederbelebung von Toten.

Die Dämmerung, oder besser, das Zwielight, entspricht den grauen Räumen, die Vincent in seinen Tagträumen zusammen spinnt. Es steht sowohl metaphorisch, als auch wortwörtlich für das Dazwischen von heller Umgebung der Realität und geistiger Gesundheit - des

---

<sup>177</sup> Ines Hoffmann, *Sinnlichkeit und Abstraktion: Versuch, einen expressionistischen Text zu lesen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2001, S. 187.

Außenraums - und dem dunklen Ambiente der Psychosen - des Innenraums.

Vincent befindet sich in der Zeit, bevor seine Tagträume in Psychosen übergehen, in einer Zwischenposition. Die Dämmerung tritt ein, bevor die Nacht hereinbricht und die Sonne nicht mehr zu sehen ist. Genauso ist es bei Vincent: In seine gesunde geistige Wahrnehmung schleicht sich langsam die Dämmerung des Wahnsinns ein.



**Abb. 8: Vincent im Zwielight seiner Gedanken.**

Auf bildlicher Ebene wiederum werden Licht und schlussendlich auch das Zwielight von vorherrschenden Schatten verschluckt und in Dunkelheit getaucht. Die geistige Umnachtung siegt schlussendlich über die gedankliche Klarheit. Aber nicht nur die Figur Vincent befindet sich in einem Schwellenzustand, sondern auch Tim Burton selbst, der im Zwielight der Dämmerung die Figur Vincent für sich träumen und auf diese Weise seine eigenen Erinnerungen wieder aufleben lässt.

### **1.3.3. Die Türschwelle als Metapher für Kontrollverlust**

Neben den wechselnden Lichtverhältnissen ist Vincents geistiger Kontrollverlust auf visueller Ebene auch mit dem Übertreten der Türschwelle in Verbindung zu bringen, da er im Zuge dessen auch die Bewusstseins Ebenen wechselt. Generell kann die Schwelle mit einem Moment des Kontrollverlusts in Verbindung gebracht werden, was sich in *Vincent* auf bildlicher Ebene im wahrsten Sinne manifestiert.<sup>178</sup>

Die Schwelle steht für ein Moment der Ein- und Ausgrenzung, für das Dazwischen von zwei Bereichen. So markiert sie auch hier jenen schmalen Raum, an dem Vincent die Möglichkeit hat, aus seiner inneren Fantasiewelt in die äußere Realität zurückzukehren.

Als er das erste Mal eine Türschwelle übertritt, geschieht dies binnen einer Sekunde. Auch die Umgebung ist zu diesem Zeitpunkt sowohl in seiner Fantasie, als auch in der Realität hell beleuchtet, was als Metapher für seine noch geistige Klarheit gedeutet werden kann, durch die es ihm leicht fällt, sich schnell aus seinen Tagträumen zu befreien.

---

<sup>178</sup> Vgl. Rüdiger Görner, „Wortschwellen. Überlegungen zu einem literarischen Symbol der Moderne“, in: *Schwellen: Germanistische Erkundungen einer Metapher*, Hg. Nicholas Saul/ Daniel Steuer/ Frank Möbus, Birgit Illner, Würzburg: Königshausen & Neumann 1999, S. 112- 127, hier S. 121.



Abb. 9: Fantasie- Vincent als Vincent. Price.



Abb. 10: Realität- Vincent Malloy.

Doch Vincent entschließt sich, weiter zu träumen, löscht das Licht und verschafft den »finsternen Gedanken« mehr Raum in seinem Inneren.

Als er das zweite Mal durch eine Tür geht, scheint ihm diese, der Bildsprache zufolge, schon wesentlich schwerer zu fallen. Vincent Prices Worte ertönen zu Vincents bleiern Schritten: „There [in der Umgebung, in der Vincent gerne leben würde] he could reflect on the horrors he's invented. And wander dark hallways alone and tormented.“<sup>179</sup>



Abb. 11: Vincent schleppt sich über die Türschwelle.

Dramatisch und schwerfällig schleppt er sich dabei durch die Tür, entlang des Lichtstrahls, der vom einen ins andere Zimmer fällt und auf diese Weise die Türschwelle zu einer Passage, eine Art Korridor werden lässt.

Einen Augenblick später wird er gezwungenermaßen aus seinen Tagträumen gerissen, als seine Tante das Licht andreht. Das Zwielflicht, das durch die Türe fällt, weicht somit

der Helligkeit und mit ihr der Tagtraum der geistigen Anwesenheit.

Als sich das dritte Mal die Tür öffnet und seine Mutter das Zimmer betritt, um ihn nach draußen in die Sonne zu schicken, ist Vincent schon kaum mehr in der Lage, mit ihr zu kommunizieren. So steht die Tür weit offen, doch Vincent sitzt trotzdem in seinem stockdunklen Zimmer. Im Nebenraum, aus welchem seine Mutter hereinkommt, brennt eindeutig Licht, aber die Helligkeit schafft es kaum, über die Schwelle in Vincents Zimmer zu treten, sodass sie fast wie eine klare Trennlinie zwischen dem beinahe schwarzen und dem hell erleuchteten Zimmer liegt und so den Charakter einer scharfen Grenze erhält.

---

<sup>179</sup> *Vincent* (USA 1982), 00:01:39.



**Abb. 12: Türschwelle als klare Grenze zwischen Licht und Dunkelheit.**

Vincent's Tagträume, die nun schon fast seinen Innenraum ganz und gar beherrschen, werden auch bildlich durch die Schwelle klar von den Außenräumen und somit von der Realität getrennt. Als am Ende Vincent's Psychosen die Kontrolle über ihn übernehmen, nimmt er einen letzten Versuch in Angriff, die verschlossene Zimmertür zu öffnen und in die Freiheit zu fliehen. Doch die Tür bleibt verschlossen und die Schwelle, der

transitorische Raum, über den der Weg in die Realität zurückführen würde, ist nicht mehr sichtbar.



**Abb. 13: Vincent versucht die Tür zu erreichen.**



**Abb. 14: Vincent ist in seinen Träumen gefangen.**

## 1.4 ARCHITEKTONISCHE BEGRENZUNGEN UND ÜBERGÄNGE

### 1.4.1 Türen, Fenster, Wände

Türen und Tore sind auf Bewegungen des Ein- und Ausgehens gerichtet, während Fenster auf eine rein optische Kommunikation mit anderen Räumen abzielen. Der Betrachter ist somit „im Unterschied zur passierbaren Schwelle verstärkt mit seiner Ortsgebundenheit konfrontiert.“<sup>180</sup>

In Vincent's Tagträumen kommt der Unterschied dieser beiden transitorischen Räume sehr gut zum Ausdruck. Denn die Fenster, welche die Räume seiner Fantasien beinhalten, bieten schon in optischer Hinsicht kaum die Möglichkeit, mit anderen Räumen in Verbindung zu treten. Ein Überschreiten der Fensterrahmen erscheint ohne physische äußere Hilfsmittel ohnehin als fast unmöglich, da es sich bei den Fenstern in Vincent's Tagträumen vielmehr um Dachluken

---

<sup>180</sup> Stefan Rasche, *Das Bild an der Schwelle. Motivische Studien zum Fenster in der Kunst nach 1945. Theorie der Gegenwartskunst. Bd. 15*, Münster/ Hamburg/ London: LIT Verlag 2003, S. 32.

bzw. Oberlicht- Spalten handelt, die vermutlich lediglich einen Blick gen Himmel erlauben.<sup>181</sup> Vincents Fluchtmöglichkeiten werden somit auch in architektonischer Hinsicht auf die Türen, bzw. Türschwellen, reduziert. Dabei reflektiert die von den Fenstern initiierte Ortsgebundenheit, welche stets ein Moment von Statik, anstelle von Bewegung im Raum, mit sich bringt, die zunehmend starrer werdende Verankerung Vincents in seinem Innenraum. Während Fenster, Türen etc. dem Blickfeld also einen eingeschränkten Ausblick gewähren, setzen ihm Mauer, Wände und Decken Grenzen. In Vincents Tagträumen erfolgt eine Umkehrung dieses Prinzips: Die begrenzende Funktion der Zimmerwände wird aufgehoben, indem Tote aus ihnen hervortreten und nach dem Jungen fassen.



Abb. 15: Tote erscheinen aus den Wänden, um nach Vincent zu fassen.



Abb. 16: Vincents Zombiehund Abercrombie erscheint aus dem Nichts als ein Schatten an der Wand.

Die eigentlich verschlossenen Mauern erhalten auf diese Weise transitorischen Raumcharakter, während die Zimmertüre verschlossen bleibt und die Fenster ohnehin nie eine Option gewesen zu sein schienen, durch die Vincent in seine geistige Freiheit hätte fliehen können.

#### 1.4.2 Die Treppe zum »Tower of Doom«

Die Treppe stellt ebenfalls einen Raum mit verbindender Funktion dar, den Vincent im Laufe seiner Träume beschreitet. Sie markiert eine Schwellensituation und steht in Träumen und Wachträumen häufig für einen Wandlungsprozess, der auf eine »Erneuerung« der Seele hindeutet.<sup>182</sup>

Genau dies manifestiert sich in der Szene, als sich Vincent vorstellt, über eine lange Treppe in den »Tower of Doom« - der in Wirklichkeit sein Zimmer ist - zu gelangen.

---

<sup>181</sup> Siehe Abb. 18.

<sup>182</sup> Vgl. Eliade Mircea, *Mythen, Träume und Mysterien*, Salzburg: Otto Müller Verlag 1961, S. 171.

Die Treppe offenbart sich dabei als Symbol für den Übergang seiner geistigen Klarheit, hin zu psychotischen Wahnvorstellungen. Denn in der Realität ist „Vincent Malloy [...] sieben Jahre alt. Ein höflicher Junge, der tut, was man sagt. Man lobt sein Benehmen und rühmt seinen Fleiß, aber am liebsten wär' er wie Vincent Price.“<sup>183</sup> Dieser Wunsch nimmt im Laufe des Films krankhafte Züge an.



**Abb. 17: Vincent auf der Treppe, am Weg in den »Tower of Doom«.**

Auch metaphorisch betrachtet ist „die Treppe [...] das Symbol schlechthin für den Übergang von der einen Seinsweise zur anderen.“<sup>184</sup> Die Treppe stellt

„auf plastische Weise [...] das Durchbrechen der Ebene dar, [...] den Übergang von einer Seinsform zu einer anderen [...]; oder wenn wir den Standort der kosmologischen Ebene beziehen: sie macht den Verkehr zwischen Himmel, Erde und Hölle möglich.“<sup>185</sup>

In sakraler Hinsicht kann sie also sowohl Auffahrt in den Himmel, ebenso aber auch Hinunterfahrt – Tod – bedeuten. Vincent vollzieht durch das Beschreiten der Treppe nicht nur die Wandlung von der einen Bewusstseinssebene in die andere, sondern er begegnet in seinen Träumen auch dem Tod.

Aus architektonischer Perspektive wurden Treppen lange Zeit vernachlässigt und zu Nicht-Orten degradiert. Dabei kommt ihnen eigentlich besondere Bedeutung zu, da sie, nach Außenraum und Fassade, die letzte wichtige Schwelle der Öffentlichkeit gegenüber dem Privaten – dem Innenraum- darstellen.<sup>186</sup>

Diese Erläuterung, welche eigentlich eher Architektur im Speziellen betrifft, soll nun auf *Vincent* und die Treppe, die in seinen Gedanken zu seinem Zimmer, in den »Tower of Doom« führt, übertragen werden. Denn als seine Mutter ihn nach oben schickt, ist Vincents schwerfälliger Gang über die Treppe einer der letzten Schritte in Richtung Wahnsinn und markiert eine weitere Schwelle - oder vielmehr eigentlich eine Passage - die er überschreitet und somit den »Außenraum«, die Realität, verlässt und tiefer in seinen »Innenraum«, die Psychosen, hineinfällt.

---

<sup>183</sup> *Vincent* (Deutsche Fassung), Regie: Tim Burton, USA 1982, 00:00:30, [www.youtube.com/watch?v=F8kOd7Jl744&spfreload=10](http://www.youtube.com/watch?v=F8kOd7Jl744&spfreload=10), Zugriff: 2.8.2014.

<sup>184</sup> Mircea, *Mythen, Träume und Mysterien*, S. 167f.

<sup>185</sup> Eliade Mircea, *Ewige Bilder und Sinnbilder. Über die magisch-religiöse Symbolik*, Frankfurt am Main: Insel-Verlag 1986, S. 55.

<sup>186</sup> Vgl. Dietmar Eberle/ Gert Walden, „Treppenhaus. The Stairwell“, in: *Baumschlager Eberle 2002- 2007: Architektur, Menschen und Ressourcen. Architecture, People and Resources*, Hg. Winfried Nerdinger, Wien: Springer Verlag Wien 2008, S. 116- 120, hier S. 118.

## 1.5. >>ZEIT- FENSTER<<

### 1.5.1 Tim Burton und Vincent

Tim Burton projiziert seine Kindheitserinnerungen und eigenen Wünsche auf die Figur Vincent. Sie erlaubt es ihm, in seine Vergangenheit einzutauchen und unter Zuhilfenahme des Mediums Film seine Träume für andere sichtbar zu machen. Der Film fungiert hier sozusagen als >>Fenster<<, als ein Weg in die Vergangenheit und in die innere Vorstellungskraft Burtons – als transitorischer Raum. Die Vermutung, dass er sich manchmal selbst gewünscht hat, Vincent Price zu sein, ist durchaus möglich, da der Horrorfilm-Darsteller seit jeher als Ikone Burtons fungiert hatte.<sup>187</sup> Dass Monster und dergleichen stets einen wichtigen Stellenwert in seiner Fantasie eingenommen hatten, wurde bereits abgehandelt. So verwundert es wenig, dass er Vincent an seinem Hund Abercrombie so lange experimentieren lässt, bis dieser zu einem Zombie mutiert. Burton hatte als Kind ebenfalls einen Hund, was er einige Jahre später noch intensiver in seinem Film *Frankenweenie* verarbeiten sollte, wo der Hund Sparky eine der Hauptrollen einnimmt.<sup>188</sup>

Auch die Umgebung des Kurzfilms weist Ähnlichkeiten zur Zeit von Burtons Kindheit auf. Es ist anzunehmen, dass *Vincent* in einer Vorstadt Kaliforniens spielt. Das Vorstadthema, eines der zahlreichen autobiografischen Details, die er in seinen Filmen verarbeitet und auch in die Handlung mit einfließen lässt, ist ein immer wiederkehrendes Element in Burtons Filmen, wie auch *Beetlejuice*, *Edward Scissorhands* oder *Frankenweenie* beweisen.

Neben der ruhigen Atmosphäre, die Vincents Elternhaus umgibt, spricht die Tatsache für diese Annahme, dass die Fenster in Vincents Zimmer zu Oberlicht-Spalten umfunktioniert wurden, wodurch es dunkel ist. Burton schien sich dabei an sein eigenes Kinderzimmer zu erinnern, da diese Bauweise in Burbank zu damaligen Zeiten üblich war, um die Hitze außer Haus zu halten.<sup>189</sup>

---

<sup>187</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 101.

<sup>188</sup> Vgl. Ebd., S. 43.

<sup>189</sup> Vgl. Ebd., S. 50.



Abb. 18: Oberlicht- Spalten.

In den fünfziger und sechziger Jahren war es Burton selbst, der sich, eingeschlossen in seinem verdunkelten Zimmer, die fantastischsten und schauerlichsten Geschichten ausmalte. Genau wie Vincent, versetzte auch er sich in eine Geschichte von Edgar Allan Poe, der nur allzu gern das Thema des »Lebendig Begraben Werdens« in seine Horrorszenarien eingeflochten hatte.<sup>190</sup> Die Oberlicht- Spalten seines Zimmers verstärkten auf Grund des geringen Lichteinfalls

vermutlich noch das Gefühl, sich in einem Grab zu befinden, was auch bei Vincent der Fall sein dürfte, da er sich derart gut in diesen Gedanken einfühlern kann.

### 1.5.2 »London Fog«: Nebelschwaden der Vergangenheit

Vergangenes konstituiert sich bei *Vincent* in doppelter Hinsicht: Zum einen verarbeitet Burton seine eigenen Kindheitserinnerungen, zum anderen verweist der Film auf längst vergangene Zeiten. Der »London Fog« ist einer der Verweise auf das 19. Jahrhundert, die Burton in *Vincent* einarbeitete, womit er auch gleichzeitig das Gothic Novel- Genre zitiert.

Damals kämpfte die Stadt London mit gesundheitsgefährdenden Nebelschwaden, die sich aus einer Mischung der verbrannten Kohle aus den Schornsteinen und dem Nebeldunst, der sich in der Themse sammelte, zusammensetzten.<sup>191</sup> Aufgrund des besonderen Lichts und der düsteren Grundatmosphäre, die in Verbindung mit dem Nebel entstand, verwundert es nicht, dass der »London Fog«, sowohl für Malerei als auch für die Literatur ein interessantes Motiv darstellte, um eine mystische Stimmung zu erzeugen.<sup>192</sup> Die geheimnisvolle Kulisse präsentierte sich daher durchwegs als Hintergrund der damaligen englischen Literatur. Geschichten von Figuren wie Sherlock Holmes oder Jack The Ripper wären heute ohne dieses Setting vermutlich kaum vorstellbar.<sup>193</sup>

Für viele Geschichten in Literatur und Film war und ist die Anwesenheit von Nebel seither eine Quelle der Instabilität und der Unleserlichkeit. Er ist Symbol für sich ändernde Persönlichkeiten und geheime Identitäten, die sich inmitten von dunstigen Städten und

---

<sup>190</sup> Vgl. Heger, Ebd., S. 50.

<sup>191</sup> Vgl. Peter Brimblecombe, »Die Apokalypse im Nebel. Der Londoner Smog im späten 19. Jahrhundert«, in: *Wird Cassandra heiser? Die Geschichte falscher Ökoalarme*, Hg. Frank Uekötter, Jens Hohensee, Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2004, S. 42- 52, hier S. 42.

<sup>192</sup> Vgl. Katharine Murphy, *Re- reading Pío Baroja and English Literature*, Bern: Peter Lang 2004, S. 116.

<sup>193</sup> Vgl. Peter Brimblecombe, *The Big Smoke. A History of Air Pollution in London since Medieval Times*, London: Routledge 2012, S. 123.

Landschaften befinden.<sup>194</sup>

Auch Vincent Malloy spiegelt dieses Profil wider. In seiner Fantasie wandelt er als Vincent Price mit seinem Zombie- Hund durch die Straßen von London. Seine Persönlichkeit wird dabei zunehmend von einem Nebel des Wahnsinns ummantelt.

„Then he [Vincent] and his horrible Zombie Dog could search for victims in the London fog.“<sup>195</sup>, ertönt Vincent Prices Stimme aus dem Off, während Vincent und Abercrombie in einem Ambiente aus Nicht- Orten herumschleichen, die sich aus engen Gassen und Häuserfronten mit spitz- und stumpfwinkligen Fenstern, Türen und Treppen zusammensetzen. Der Nebel taucht die Umgebung in Zwielflicht und verbreitet Undurchsichtigkeiten. Im filmischen Hintergrund erschließt sich dadurch ein transitorischer Raum, der zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem schwankt.



Abb. 19: Vincent und Abercrombie im  
>>London Fog<<.

### 1.5.3 Vermischung von Epochen

Tim Burtons Filme sind meist durch eine Mischung aus Stilen mehrerer Epochen gekennzeichnet, was ihnen postmodernen Charakter verleiht. Seine Bilder beziehen durch die vielen verschiedenen Einflüsse der bautechnischen Gepflogenheiten nicht nur in *Vincent*, sondern auch in *Beetlejuice* oder *Edward Scissorhands* ihre poetische Kraft. Auch auf inhaltlicher Ebene und in der Gestaltung seiner Charaktere treffen Merkmale der unterschiedlichsten Zeiten aufeinander.

So finden sich expressionistische Formen als immer wiederkehrender visueller Verweis in seinen Werken, wie auch bei *Vincent*, wo Räumlichkeiten dieser Art in der Fantasie des Jungen entstehen und einen Gegenpol zu denen der filmischen Realität bilden, welche schlicht und unauffällig gestaltet sind. Ebenso begegnen sie uns in *Beetlejuice*, worauf auch später noch in einem eigenen Kapitel eingegangen wird.

Die Räume in Vincents Tagträumen sind durch spitze Ecken, Kanten und verzerrte Asymmetrie charakterisiert und erinnern an Stummfilmklassiker wie *Das Cabinet des Dr. Caligari*<sup>196 197</sup>.

---

<sup>194</sup> Vgl. Murphy, *Re- reading Pio Baroja and English Literature*, S. 117.

<sup>195</sup> *Vincent* (USA 1982), 00:02:18.

<sup>196</sup> *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Regie: Robert Wiene, D 1920.

<sup>197</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 101.



Abb. 20: Außenraum in *Cabinet des Dr. Caligari*.



Abb. 21: Außenraum *Vincent* »London Fog«.

Burton selbst bezeichnet die Ähnlichkeiten zu diesem Film allerdings als Zufall. Vielmehr sei es eher die Kombination seiner verschiedenen Inspirationsquellen, aus der heraus sich die Gemeinsamkeiten ergaben:

„I certainly saw pictures of [Caligari], in any monster book there were pictures of it. But I didn't see [the film] until fairly recently. I think it probably has more to do with being inspired by Dr. Seuss. It happens to be shot in black and white, and there is a Vincent Price/ Gothic kind of thing that makes it feel that way.“<sup>198</sup>

Auch können optische Parallelen zu Filmen festgestellt werden, welche nach der Stummfilmära entstanden, denn “die Ausstattung besteht in erster Linie aus einem eigentümlichen Gemisch aus beweglichen Spiralen, alternierenden Streifenmustern und schwarz- weiß Karreeformen, die in ihrer monochromen Ausrichtung auf ästhetische Merkmale des Film Noir zurückgreifen.“<sup>199</sup> Auch die High Contrast Ausleuchtung, die in den nächtlichen urbanen Settings und Innenräumen des Film Noir eine klaustrophobe Stimmung erzeugt, und die Erzählweise des Voice- Overs ergeben Parallelen zu *Vincent*, die bei näherer Betrachtung ins Auge stechen.<sup>200</sup>

Des Weiteren bezieht Burton seine fantastischen Motive aus amerikanischen Horrorfilm-Klassikern und aus einigen B- Movies, in denen Vincent Price einst die Hauptrolle spielte, wie zum Beispiel aus dem Film *The House of Wax*<sup>201</sup>, der wohl als Inspiration für Vincents Wachsmuseum gedient haben dürfte.<sup>202</sup>

Aus literarischer Sicht zitiert Burton das 19. Jahrhundert nicht nur durch die Anleihe des

---

<sup>198</sup> Mark Salisbury, *Burton on Burton. Revised Edition*, London: Faber & Faber, 2006, S. 19, zit.n. ebd., S. 102.

<sup>199</sup> Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 102.

<sup>200</sup> Vgl. Uta Fenske, „Väter und Amnesie. Männlichkeiten in: Irgendwo in Berlin und Crack Up“, in: *Die Krise der Erzählung. Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne*, Hg. Uta Fenske/ Walburga Hülk/ Gregor Schuhen, Bielefeld: Transcript Verlag 2013, S. 205- 225, hier S. 210

<sup>201</sup> *House of Wax*, Regie: André de Toth, USA 1953.

<sup>202</sup> Vgl. Helmut Merschmann, *Tim Burton*, Berlin: Bertz Verlag 2000, S. 14.

>>London Fogs<<, wie im Kapitel zuvor besprochen wurde, sondern auch durch die starke Bezugnahme auf Edgar Allan Poe und die Pionierin des Gothic Novel, Mary Shelley. So verarbeitet er das Grundmotiv des *Frankenstein*<sup>203</sup>- Mythos, indem er Vincent als verrückten Professor an seinem Hund herumexperimentieren lässt, der sich schließlich mit Hilfe von Elektrizität in ein Monster verwandelt.



Abb. 22: Hommage an *Frankenstein*: Vincent als verrückter Professor an der Maschine,



Abb. 23: Abercrombies Verwandlung durch Elektrizität.

Wenig später hört Vincent die Schreie seiner vermeintlichen lebendig begrabenen Frau aus den Tiefen der Erde, was an Poes Kurzgeschichte *The Fall of the House of Usher*<sup>204</sup> erinnert, in dessen Verfilmung auch Vincent Price mitspielt. In dieser Erzählung bringt einer der Hauptcharaktere seine Schwester bei lebendigem Leibe ins Grab, woraufhin er anschließend von ihr heimgesucht wird. Darüber hinaus nimmt Burton unmittelbaren Bezug zu Edgar Allan Poes *The Raven*<sup>205</sup>, woraus am Ende des Kurzfilms auch ein direktes Zitat folgt, während Vincent >>leblo<< am Boden liegt: „His voice was soft and very slow, as he quoted The Raven from Edgar Allen Poe: 'And my soul from out that shadow that lies floating on the floor shall be lifted? Nevermore...!'“<sup>206</sup>

---

<sup>203</sup> Mary Shelley, *Frankenstein*, London (u.a.): Penguin Books 2013; (Orig. *Frankenstein or the modern Prometheus*, 1818).

<sup>204</sup> Edgar Allan Poe, *The complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe. Barnes and Noble Collectible Editions*, Hg. Edward H. O'Neill, New York: Barnes and Noble 1994.

<sup>205</sup> Ebd.

<sup>206</sup> *Vincent* (USA 1982), 00:05:24.

## 1.6 ZWISCHEN LEBEN UND TOD

### 1.6.1 Das Grab als >>Verbindung<< ins Jenseits

In seinen Träumen hält Vincent das Blumenbeet der Mutter für das Grab seiner Frau, in dem sie lebendig begraben sein soll.



**Abb. 24: Vincent gräbt im Grab seiner vermeintlichen Frau.**



**Abb. 25: Vincents Mutter ermahnt ihn, da es sich bei dem Grab um ihr Blumenbeet handelt.**

Gräber und Friedhöfe sind untrennbar mit dem Tod verknüpft. So spielen diese Einrichtungen auch in einigen von Tim Burtons Filmen eine Rolle, wo es zur Vermengung von Leben und Tod kommt. Sie verkörpern einen transitorischen Raum, der eine Verbindung dieser beiden Zustände herstellt und somit eine Zwischenposition von Diesseits und Jenseits einnimmt.

Auf den Friedhof an sich, die Bedeutung für Burton und seine Funktion als Heterotopie im Sinne Foucaults, wird näher in der Analyse zu *Beetlejuice* eingegangen, da der Friedhof in diesem Film einen wichtigeren Stellenwert einnimmt als in *Vincent*, wo lediglich ein einzelnes Grab als ein solches direkt thematisiert wird. Hierzu sei an dieser Stelle nur so viel erwähnt, dass das Grab, welches >>lebendige<< Leichen beinhaltet, nicht nur bei Burton oder Edgar Allan Poe von Bedeutung ist, sondern auch in anderen filmischen und literarischen Vertretern des Grusel- und Horrorgenres eine Rolle spielt: So ist Bram Stokers *Dracula*<sup>207</sup> ein klassisches Beispiel der Schauerliteratur für diese Art der Grabfunktion, da für den Vampir der Sarg nicht als letzte Ruhestätte fungiert, sondern eher als vorübergehende >>Schlafkammer<<, aus der er immer wieder aufs Neue erwacht. Der Sarg bzw. das Grab bringt so gesehen ein weiteres Moment des Transitorischen mit sich, da es in diesem Fall nur vorübergehend besetzt wird.

---

<sup>207</sup> Bram Stoker, *Dracula*, übers. v. Karl Bruno Leder, Frankfurt am Main: Insel Verlag 1988; (Orig. *Dracula*, 1897).



Abb. 26: Gotisches Kreuz am Grab von Vincents Frau.

Das Kreuz, das in Vincents Fantasie als »Grabstein« dient, sieht aus wie ein gotisches Element, das auch der Schauerliteratur oder des Gothic Horror-Films angehören könnte und soll hier als weiterer Verweis auf Burtons Vorliebe für dieses Genre interpretiert werden.

Eine andere Figur, die immerfort aus ihrem Grab emporsteigt, um menschliche Seelen heimzusuchen und zu quälen, ist der kopflose Reiter, welcher auch in Burtons *Sleepy Hollow* eine zentrale Rolle einnimmt, was später ausführlich in der Analyse zu diesem Film besprochen werden soll.

### 1.6.2 Totes lebendig werden lassen: Stop- Motion

Die Grenze zwischen Leben und Tod aufzulösen, stellt ein zentrales Thema in Burtons Gesamtwerk dar. Es wurde bereits erörtert, dass die Aufarbeitung düsterer Themen und Motive einen »reinigenden« Effekt auf Burtons Seelenleben hat, weshalb er den Film als Medium heranzieht, welches ihm die Möglichkeit bietet, in einem visuell erfahrbaren Raum Leben und Tod miteinander zu vereinen. Der Film an sich wird auf diese Weise ein transitorischer Raum, an dem diese beiden Daseinsebenen für eine begrenzte Zeit aufeinander treffen können.

Vor allem der Aspekt, tote Materie zum Leben zu erwecken und so dem Tod seine Endgültigkeit zu nehmen, scheinen dabei für ihn eine wichtige Rolle zu spielen, wo er doch den *Frankenstein*- Mythos nicht nur bei *Vincent* anklingen lässt, sondern auch in *Edward Scissorhands* und *Frankenweenie* starken Bezug zu Mary Shelleys Roman nimmt, in dem eine zusammengestückelte Leiche zum Leben erweckt wird. In der Stop Motion- Technik, auf die Burton im Laufe seiner Karriere immer wieder zurückgegriffen hat und die auch bei *Vincent* zu Verwendung kam, sieht er eine Art des Filmemachens, die jene Thematik in technischem Sinne widerspiegelt:

Denn die generelle Fähigkeit des Films, starren Bildern durch ihre Aneinanderreihung in kurzen Abständen Leben einzuhauchen, wird in der Verwendung von Stop- Motion noch einmal plastisch verstärkt, da alles von Grund auf mit den eigenen Händen gebaut, zurecht modelliert und arrangiert wird. Jede Bewegung der Puppen wird auf präziseste Weise

inszeniert und abfotografiert, bevor die einzelnen Bilder in schneller Abfolge eine flüssige Bewegung ergeben. Für Burton hat

„es [...] etwas Wundervolles, einen Film Bild für Bild zu schaffen. [...] Es ist, als ob man ein Objekt zum Leben erweckt, also wie bei *Frankenstein* selbst. Einen Stop- Motion- Film zu drehen ist etwas ganz Besonderes. Für den Animator ist es harte Arbeit. Für eine Sekunde Film müssen die Figuren 24 Mal bewegt werden. Es ist ein ganz spezieller Prozess und einem Filmset mit Schauspielern sehr ähnlich.“<sup>208</sup>

Die Figuren wurden mittels Claymation, zu Deutsch Knetanimation, zum Leben erweckt.<sup>209</sup>

Die Hintergründe sind gezeichnet, woraus sich eine aufwändige Mischung aus 2D und 3D Aufnahmen ergibt.<sup>210</sup> Besondere Beachtung schenkte Burton dabei dem Design, das seiner Meinung nach bei dieser Technik meistens zu kurz kommt. Ziel war es, dieselbe Ausdruckskraft zu erreichen wie bei herkömmlichen Zeichnungen, dabei das Ganze aber in die dritte Dimension zu rücken.<sup>211</sup>

Eine ähnliche Technik verwendete Burton zum Teil, als er einige Jahre später seinen Film *Beetlejuice* realisierte, in dem er Spielfilm mit Stop- Motion- Technik verbindet, wodurch teils ein starker Kontrast zwischen irdischen und jenseitigen Schauplätzen oder Elementen entsteht.

---

<sup>208</sup> Aricò, „Liebenswerter Grusel in 3D“, Zugriff: 28.11.2014.

<sup>209</sup> Vgl. Mark Salisbury, *Tim Burton. Der melancholische Magier. Mit einem Vorwort von Johnny Depp*, übers. v. Sara u. Hannes Riffel, Berlin: Quadriga Verlag 2012, S. 153; (Orig. *Burton on Burton. Revised Edition*, London: Faber & Faber Limited 1995/2000/2006/2009).

<sup>210</sup> Vgl. McMahan, *The Films of Tim Burton*, S. 85.

<sup>211</sup> Vgl. Salisbury, *Tim Burton*, S. 153.

## 2. BEETLEJUICE

### 2.1 HANDLUNG

Barbara und Adam Maitland sind ein junges Ehepaar, das in dem idyllischen Ort »Winter Rive« in Conneticut, Neuengland lebt. Nach einem Autounfall kehren sie als Geister in ihr Haus zurück, wo bald darauf Delia und Charles Deetz, ein Yuppie- Ehepaar aus New York, mit ihrer melancholischen »Gothic- Teenager- Tochter« Lydia einziehen. Die neuen Mitbewohner beginnen schon bald, das gesamte Haus umzudekorieren, woraufhin Barbara und Adam beschließen, sie zu vertreiben. Nach einigen missglückten Spukversuchen stoßen sie auf den Poltergeist und »Bio- Exorzisten« Betelgeuse, der behauptet, sie von der ungewünschten Gesellschaft befreien zu können. Nach weiteren Vertreibungsversuchen und Geisterbeschwörungen, gefolgt von Betelgeuses »Hilfe«, die im Chaos endet, raufen sich Geister und Lebende schlussendlich doch zusammen und leben ab sofort friedlich gemeinsam unter einem Dach.

### 2.2 RAUMHIERACHIE

Räume, Raumverhältnisse, deren Grenzen und Formen scheinen in *Beetlejuice* den gesamten Film über eine wichtige Rolle zu spielen. So stehen sie speziell hier in einer besonderen Wechselwirkung zu den Figuren, definieren sie sogar, wodurch nicht ganz eindeutig wird, ob die Figuren den Raum dominieren oder umgekehrt. Dabei rücken vor allem die Raumebenen von Diesseits und Jenseits in den Vordergrund, welche zunächst in starkem Kontrast zueinander stehen, sich aber im Laufe des Films zusehends miteinander vermischen.

Die Raumkonzepte in *Beetlejuice* werden also durch eine Vielzahl an Überlagerungen und Übergangspunkten charakterisiert, was ein Universum aus unendlich wandelbaren Räumen zur Folge hat. Bo Welch, der Setdesigner des Films, beschrieb die Raumordnung von *Beetlejuice* als »Hierarchie« verschiedener Realitätsebenen, die zunehmend in Richtung Fantastik führt. Burton hätte ihn dazu ermutigt, die Grenzen zu verschieben.<sup>212</sup>

Innerhalb der Handlung werden diese auch durch die Figuren selbst aufgebrochen, indem sie in die Architektur des Hauses eingreifen, es umstrukturieren und sich dabei auch selbst in ihrer Persönlichkeit ändern. Das Diesseits entspricht der filmischen Realität, während das Jenseits der fantastischen Gegenwelt zugeordnet werden kann. Das Haus fungiert als

---

<sup>212</sup> Vgl. Kristian Fraga, *Tim Burton: Interviews (Conversations with Filmmakers)*, O.A:

Knotenpunkt, an dem die verschiedenen Realitätsstränge zusammenfließen. Um die Kontraste und Widersprüche, die sich aus den gegensätzlichen Charakteren und Räumen ergeben, herauszuarbeiten, bediente sich Burton unterschiedlicher filmischer Gestaltungsformen, die eine bunte Mischung aus Elementen des Horror- und Comedygenres ergibt, kombiniert mit allerlei Tricktechniken, die sich aus optischen Illusionen, Masken, Puppentricks, Blue Screens und der Stop- Motion- Technik, die Burton auch schon bei *Vincent* angewandt hatte, zusammensetzen.<sup>213</sup> Das Ziel dabei war, die Szenerie so billig wie möglich aussehen zu lassen, sodass der Film einen trashigen Charme erhielt, der an solide Handwerkskunst erinnern sollte, wie Burton sie mit Filmen wie *Godzilla*<sup>214</sup> verband.<sup>215</sup>

### 2.3 WECHSELWIRKUNG VON FIGUREN UND RAUM

Beide Ehepaare, sowohl die Maitlands als auch die Deetzes, legen besonderen Wert darauf, ihr Heim nach ihrem Geschmack zu gestalten. Schon zu Beginn des Films nehmen Barbara und Adam kleine Renovierungsarbeiten vor. Doch mit ihrem Tod geraten die bisherigen Raumgesetze ins Wanken: Neue Verbindungen entstehen und mit ihnen auch transitorische Räume, die zuvor nicht da waren. So transformiert das Haus selbst in einen Übergangsraum, innerhalb dessen es möglich wird, dass Lebende und Tote einander begegnen und miteinander kommunizieren.

Durch ihren neuen physischen Zustand ist es den Maitlands nur noch begrenzt möglich, der Umgestaltung des Hauses, welche die Deetzes vornehmen, entgegen zu wirken. Gleichzeitig sind sie in gewisser Weise Gefangene in ihren eigenen vier Wänden, da Fenster und Türen für sie nicht mehr dorthin führen, wo es scheint, sondern in unbewohnbare Parallelwelten, die vom Inneren des Hauses aus als solche nicht erkennbar sind, was eine surreale Kommunikation zwischen Innenraum und Außenraum mit sich bringt.

Doch nicht nur außerhalb des Hauses entstehen für die Maitlands neue Dimensionen, die sie zu Lebzeiten nicht sehen und wahrnehmen konnten, sondern auch im Inneren eröffnen sich bisher ungeahnte räumliche Möglichkeiten, die sowohl das Raumverständnis der Lebenden, als auch das der Toten auf den Kopf stellen. Dies geschieht nicht zuletzt dadurch, dass sich Adams Modell der Stadt »Winter River«, welches sich auf dem Dachboden befindet, in ein selbstständiges Universum verwandelt, das ab nun von Betelgeuse bewohnt wird.

Somit beginnt der Raum die Figuren durch seine »unwirkliche« Konstruktionen im Laufe des Films zu dominieren und entwickelt bis zu einem gewissen Grad eine Art Eigenleben.

---

<sup>213</sup> Vgl. McMahan, *The Films of Tim Burton*, S. 89.

<sup>214</sup> *Godzilla-Attack All Monsters*, Regie: Ishirō Honda, Japan 1969.

<sup>215</sup> Vgl. Salisbury, *Tim Burton*, S. 92f.

In der folgenden Analyse sollen zuerst die Figuren und deren jeweilige Stellung im Raum erörtert werden. Dadurch soll ein Verständnis dafür vermittelt werden, in welchem Verhältnis die Figuren einander gegenüberstehen und als Basis dienen, um die Kontraste der verschiedenen Raumebenen zu vermitteln, welche wiederum die Charakterisierungen und Zustände der Mitwirkenden widerspiegeln.

Dabei sollen vor allem die Räume in ihrer Funktion als transitorische Gebilde ermittelt werden und inwieweit diese die Figuren in ihrem Handeln und Dasein beeinflussen.

## 2.4 FIGURENANALYSE

### 2.4.1 Die Maitlands



Abb. 27: Adam und Barbara Maitland.

Adam und Barbara Maitland sind ein junges Ehepaar, das in einem viktorianischen Haus lebt, welches etwas abgeschieden auf einem Hügel liegt, nicht weit vom Städtchen »Winter River« entfernt. Obwohl die Maitlands ebenso liebenswerte wie auch biedere Leute sind, die einem einfachen und unaufregenden Leben auf dem Land dem Trubel der Stadt den Vorzug geben, sind sie doch mit einigen der klassischen Burton'schen Heldenmerkmalen ausgestattet. So sind sie es von Beginn des Films an selbst, die sich von ihrer Umwelt in einem Haus abschotten, das schon rein optisch einer Schauergeschichte angehören könnte, um sich darin ihr ganz persönliches Universum zurecht zu modellieren. Dies kommt in den Renovierungsarbeiten, die sie an ihrem Haus vornehmen, ebenso zum Ausdruck, wie in Adams Ambitionen, ein Modell der Stadt nachzubauen, was allerdings eher wie ein Versuch wirkt, „die Realität aus sicherer Ferne seiner Gedankenwelt zu unterwerfen.“<sup>216</sup> Echtes Interesse am Ort und seinen Bewohnern scheint dabei in den Hintergrund zu rücken.<sup>217</sup>

Die Maitlands verkörpern als Lebende somit jenes der beiden Ehepaare, welches der »Realität« angehört und den »braven«, kleinbürgerlichen Part erfüllt, der sich zunächst auch im Stil des Hauses wieder findet- zumindest, was die Einrichtung betrifft.

Mit ihrem Dahinscheiden werden sie körperlich in einen anderen Daseinszustand versetzt und sind ab diesem Zeitpunkt dazu verdammt, 125 Jahre auf der Erde in ihrem eigenen Heim zu

---

<sup>216</sup> Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 154.

<sup>217</sup> Vgl. Ebd.

verweilen, bevor sie ihre endgültige Reise ins Jenseits antreten können.<sup>218</sup> Der Tod lässt die beiden somit zu Geistern werden, zu Zwischenwesen, die zwar nicht mehr lebendig sind, aber auch noch nicht dazu bereit sind, die Reise auf die nächste Ebene anzutreten.

Ihr neuer Zustand verlangt nach einer passenden Umgebung, welche diesen auch reflektiert, woraufhin das Haus zu einem transitorischen Raum transformiert, der für die beiden eine bestimmte Zeit lang lediglich Wege in andere Zwischenwelten eröffnet und gleichzeitig zu einem Ort wird, an dem Lebende und Tote aufeinander treffen. In dieser Konstellation manifestiert sich somit genau jene These, die in der theoretischen Abhandlungen dieser Arbeit über den Zusammenhang von Figuren und Umgebung bei Burton aufgestellt wurde.

Geister dieser Art wurden nicht erst von Tim Burton erfunden, sondern gehören vielmehr dem Genre klassischer Grusel- und Schauergeschichten an, wo sie uns häufig als »Schlossgespenster« begegnen. In der Filmgeschichte dienten Erzählungen dieser Art bereits in früheren Werken als Vorlage für diverse Verfilmungen, die sich vor allem im anglo-amerikanischen Raum in »Haunted House«- Filmen – Filme, die das Thema Spukhäuser behandeln – manifestierten<sup>219</sup>. An jenes Genre richtet sich auch Burtons Hommage, die er mit diesem Film realisiert, aber gleichzeitig auch ironisch verzerrt.

Im Zuge dessen ist auch auf die vorübergehende Ortsgebundenheit von Geistern zu verweisen, die meist so lange andauert, bis ein bestimmtes Ereignis vollbracht ist. Während dieser Zeit machen sie sich den Lebenden auf verschiedenste Art und Weise bemerkbar, weshalb dem jeweiligen Gebäude, in dem sie sich befinden, der Titel »Spukhaus« zugeordnet wird.<sup>220</sup>

Der Grund für die temporäre Daseinsform als Geister wird im Falle der Maitlands allerdings bis zum Ende nicht aufgelöst. Eine mögliche Antwort wäre Burtons Affinität, Lebende und Tote miteinander zu vereinen. Er behandelt das Thema »Tod« in seinen Filmen nur selten auf grausame Art und Weise, da er es bevorzugt, den Tod von einer positiven Seite zu beleuchten, um mit diesem Thema, das schließlich jeden irgendwann betrifft, besser umgehen zu können.<sup>221</sup>

In Lydia haben die Maitlands eine »Ersatz- Tochter« gefunden, da ihnen der Erfüllung des Kinderwunsches zu ihren Lebzeiten offenbar verwehrt blieb. So scheint das Zusammenleben von Menschen und Geistern am Ende des Films für beide Seiten bereichernde Aspekte mit sich zu bringen.

---

<sup>218</sup> Vgl. *Beetlejuice* (USA 1988), 00:30:10.

<sup>219</sup> Vgl. Silvia Steiner, *Menschen, Geist und Geisterwelten. Fragmente zu einer ganzheitlichen Sicht der geistigen und materiellen Welt*, Norderstedt: Books on Demand 2003, S. 82.

<sup>220</sup> Vgl. Ebd., S. 82 ff.

<sup>221</sup> Vgl. Aricò, »Liebenswerter Grusel in 3D«, Zugriff: 28.11.2014.

### 2.4.2 Die Deetzes



Abb. 28: Delia und Charles Deetz.

Delia und Charles Deetz verkörpern als »Yuppie«- Ehepaar aus New York das genaue Gegenteil der Maitlands. Sie sind ebenfalls Teil der filmischen »Realität« und ziehen nichtsahnend in das potentielle Spukhaus.

Vor allem Delia bildet mit ihrer schrillen Art und ihrem extravaganten Geschmack, den sie dem Haus, sowie all seinen Bewohnern

aufzwingen will, einen starken Kontrast zum unaufdringlichen Stil der Maitlands. Während ihr Mann, der Immobilienmakler Charles, Ruhe von der Hektik der Großstadt sucht und sich auf ein Leben in ländlicher Umgebung freut, übersiedelt Delia nur widerwillig in die »Einschicht«. So ist sie auch diejenige, welche aufgrund ihrer eigenwilligen Ambitionen als freischaffende Künstlerin die eigentliche Handlung ins Rollen bringt, da sich die Maitlands vor allem durch die radikale Umgestaltung ihres Hauses in ihrem Dasein gestört fühlen. Die Widersprüchlichkeit, in der die Deetzes den neuen Mitbewohnern gegenüberstehen, und die sich vor allem in der Raumgestaltung äußert, ist nämlich ihr eigentliches Problem:

„We [Adam und Barbara] are very unhappy. [...] We want to get rid of that people, who have moved in here. Barbara and I worked very hard on this house. We probably wouldn't mind sharing that house with people, who were... More like [we] used to be.“<sup>222</sup>

Gleichzeitig reflektiert die radikale Veränderung, der das Haus unterzogen wird, die anderen Umstände, in denen sich auch die Maitlands mittlerweile befinden. Denn mit den Renovierungsarbeiten Delias verwandelt sich das Haus auch rein optisch in einen transitorischen Raum, der nun die Extravaganz des Jenseits widerspiegelt, welches sich in Burtons Welt wie ein Sammelsurium popkultureller Elemente gestaltet, was Delia nun auch unbewusst in die »Realität« überträgt.

Die Deetzes sind weltlich geprägte Leute, die im Laufe des Films erst den Respekt vor dem Tod bzw. dem Jenseits erlernen müssen. Doch scheint es am Ende auch bei ihnen so, als wären sie zu ausgeglicheneren Menschen geworden, nachdem sie dem Übernatürlichen Platz in ihrem Leben eingeräumt haben.

---

<sup>222</sup> *Beetlejuice* (USA 1988), 00:35:10.

### 2.4.3 Lydia Deetz



Abb. 29: Lydia Deetz in Gothic-Kluft.

Lydia Deetz ist ein Mädchen im Teenager- Alter, das auf den ersten Blick schon rein optisch durch ihren »New-Romantic- Stil« der Achziger in starkem Kontrast zu ihren Eltern und den Maitlands steht.<sup>223</sup> Genau wie Vincent und viele andere Helden Burtons fühlt auch sie sich unverstanden, als Außenseiterin, und kann – wie auch schon zuvor Vincent – als Alter Ego des Regisseurs betrachtet werden.<sup>224</sup>

Trotz aller Widersprüche zu ihrer Umwelt ist jedoch bemerkenswert, dass ihre schwarze Kluft zum Stil des Hauses passt, dessen äußere Architektur an ein Anwesen des Gothic Horrors erinnert. Schon beim ersten Betreten des neuen Heims wird klar, dass sie sich, im Gegensatz zu Delia, durchaus wohl zu fühlen scheint, was eigentlich gegen ihre düstere Grundeinstellung spricht: „Delia hates it... But I [Lydia] could live here.“<sup>225</sup>

Genau wie das Haus, welches sich im Laufe des Films als räumliches Medium entpuppen soll, in dem Diesseits und Jenseits aufeinander treffen, ist Lydia auf Grund der Tatsache, dass sie die Geister sehen kann, ebenso eine Mittlerin zwischen diesen beiden Gesetzmäßigkeiten. Die Erklärung, weshalb ausgerechnet sie zu dieser Zwischenposition auserkoren wurde, erscheint im Burton- Universum nur logisch: „Well I [Lydia] read through the 'Handbook for the Recently Deceased'... It says, 'Alive people ignore the strange and unusual.' I myself am strange and unusual.“<sup>226</sup> Somit nimmt sie auf Grund ihrer eigentümlichen Art, die sie für außergewöhnliche oder fantastische Dinge empfindsamer macht als die übrigen Charaktere, die Rolle einer personifizierten Grenze ein, ähnlich dem zuvor besprochenen »Marginal Man«. Mit Hilfe eines »dritten Raums« - in diesem Fall dem Haus – ermöglicht Lydia eine Kommunikation zwischen Lebenden und Toten. Gleichzeitig spiegelt dieser transitorische Raum ihre eigene Befindlichkeit und Situation wider, denn sie ist in einer Phase ihres Lebens, in der sie zu sich selbst finden muss, was ihr aber erst gelingt, nachdem die Geister in ihr Leben getreten sind und sie Erfahrungen mit dem Schattenreich gemacht hat.

Lydia ist somit die zweite Figur mit den typischen Burton- Attributen der hier analysierten Filme, anhand der ein Entwicklungsprozess festgemacht werden kann. Ähnlich wie Vincent,

---

<sup>223</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 149.

<sup>224</sup> Vgl. Merschmann, *Tim Burton*, S. 96f.

<sup>225</sup> *Beetlejuice* (USA 1988), 00:14:42.

<sup>226</sup> *Beetlejuice* (USA 1988), 00:42:11.

und Burton selbst als Kind, vergräbt auch sie sich bei schönem Wetter in ihrem dunklen Zimmer, wo sie sich in dramatischen Gedanken verliert und sich nach dem Jenseits sehnt, wo sie hofft, besser verstanden zu werden. Ein Abschiedsbrief soll ihren Eltern ihre triste Situation begreiflich machen: „I am alone... I am utterly alone. By the time you read this, I will be gone. Having jumped... Having plummeted off the >>Winter River<< bridge.“<sup>227</sup>

Ihre melancholische Tristesse erinnert an Vincent, der seiner Mutter auf theatralische Weise eine Nachricht schreibt, in der er ihr seine eingebildete, scheinbar aussichtslose Lage begreiflich zu machen sucht.<sup>228</sup> Allerdings geht Burton hier einen Schritt weiter, worin auch der serielle Aspekt seiner Figuren zum Ausdruck kommt. Während Vincent noch ein Kind war, dessen Horror lediglich in seiner Fantasie stattgefunden hat, lässt er bei *Beetlejuice* Übernatürliches und Realität mit fortschreitender Handlung zunehmend miteinander verschmelzen. Vincent verharrt am Ende des gleichnamigen Films noch in seinem fantastischen Totenreich, während Lydia lernen muss, dass die Flucht ins Jenseits auch nicht die erhoffte Erlösung von der Verständnislosigkeit ihrer Umwelt bedeuten muss, was ihr Barbara auch eindringlich klar macht: „Lydia!... Being dead really doesn't make things any easier.“<sup>229</sup>

Dies dürfte wohl die Botschaft des Films sein, worin sich auch gleichzeitig Burtons >>dunkle<< Katharsis ausdrückt. Denn aus der Konfrontation mit dem Tod, ein eigentlich erschreckendes Thema, geht Lydia gestärkt, >>gereinigt<<, hervor und lernt, sich ihren Problemen stellen zu müssen.

---

<sup>227</sup> *Beetlejuice* (USA 1988), 00:64:01.

<sup>228</sup> *Vincent*, (USA 1982), 00:03:58.

<sup>229</sup> *Beetlejuice* (USA 1988), 01:11:05.

#### 2.4.4 Betelgeuse



**Abb. 30: Betelgeuse sitzt auf einem Grabstein in Adams Modell.**

*Betelgeuse* ist in seiner Rolle als Poltergeist dazu gezwungen, in einer Welt zu verweilen, der er nicht mehr angehört und führt somit die Reihe der Zwischenwesen dieses Films fort. Durch Verwandlungskünste ändert Betelgeuse immerzu sein Aussehen, was sich sowohl in dessen Daseinsform als Poltergeist, als auch in seinen vorübergehenden Aufenthaltsorten reflektiert.

Alles in allem birgt er stets ein Moment des Transitorischen, was er auf die Räume, in denen er sich aufhält, überträgt. Betelgeuse spiegelt durch seine morbid- fantastische Exzentrik alle räumlichen Aspekte, die den Film auszeichnen, in einer Person wider: Horror wird durch komische Elemente abgemildert und ergibt dabei eine skurril bunte und eigenwillige Kombination aus Popkultur und gebrochener Horror- Tradition. Mit seiner Anwesenheit zieht er das Haus der Maitlands ein Stück weiter in Richtung Fantastik, wodurch die Grenzen der verschiedenen Raumebenen fast bis zur Unkenntlichkeit verwischen.

Nun ist das Wesen eines Poltergeists im herkömmlichen Sinne dadurch bestimmt, dass der Zyklus von Leben und Tod unterbrochen wird. Auf Grund dieser ungewollten Zwischenposition sieht es sich dazu veranlasst, sich die Zeit mit Schabernack zu vertreiben, worunter die Lebenden schließlich zu leiden haben.<sup>230</sup> In Betelgeuses Fall ist zwar einiges davon zutreffend, jedoch ist das Spuken bei ihm beruflich bedingt. Er selbst bezeichnet sich nämlich als »Bio- Exorzisten«, was so viel bedeutet, dass er dabei behilflich ist, Häuser von Lebenden zu befreien.

Es ist nicht leicht einzuordnen, wo genau Betelgeuse seine Zeit immer verbringt bzw. wie sich in seinem Fall das Zwischenreich generell gestaltet. Genau wie Vincent und viele andere Figuren in diversen Burton- Universen trägt auch er in einem der zahlreichen Verwandlungsoutfits gestreifte Kleidung, was ihn wie einen Sträfling aussehen lässt. Als einen solchen lässt er sich in seiner Position auch deuten, da er vor einiger Zeit bei Juno, der Rechtsberaterin der Maitlands, in Ungnade gefallen ist. Seitdem streift er durch ein Zwischenreich, das er nur mit Hilfe eines Rituals, einer Heirat, endgültig verlassen kann. Sein Wandel zu einer anderen Daseinsform erfordert somit einen »rite de passage«. Bis dahin ist

---

<sup>230</sup> Vgl. Steiner, *Menschen, Geist und Geisterwelten*, S. 90.

er auf Klienten angewiesen, die ihn vorübergehend immer wieder aus diesem »Gefängnis« befreien können, sobald sie dreimal dessen Namen aussprechen.

Im Zuge seines Vagabundendaseins lässt er sich dort nieder, wo er potentielle Kunden wittert. Während der Zeitspanne, in der er die Maitlands mit seiner Anwesenheit zwangsbeglückt, erwählt er deren Gräber zum vorübergehenden Aufenthaltsort, wobei hier allerdings zu bemerken ist, dass es sich dabei nicht um den Originalfriedhof der Stadt »Winter River« handelt, wo Barbara und Adam eigentlich beigesetzt wurden, sondern um einen Teil von Adams Modellstadt, die sich auf dem Dachboden des Hauses befindet. Betelgeuse erweckt das Modell durch seine Gegenwart quasi zum Leben und stellt dadurch sowohl eine surreale Verbindung zum Jenseits, als auch zum »Original- Friedhof« her, den die Maitlands seit ihrem Dahinscheiden allerdings nicht mehr betreten können.

## 2.5 RAUMANALYSE

### 2.5.1 Anfangssequenz: Überlagerung der Wirklichkeiten

Schon zu Beginn des Films wird der Zuschauer darauf vorbereitet, dass die Räume in *Beetlejuice* nach eigenwilligen Gesetzen funktionieren und auf irrealer Weise ineinandergreifen. Als die Kamera während der Opening Credits in der Vogelperspektive über das Städtchen »Winter River« fährt, führt sie uns eine Straße entlang zum Haus der Maitlands, welches auf einem Hügel liegt.

Doch plötzlich erscheint eine riesige Spinne am Dach des viktorianischen Hauses, wodurch sich die angenommenen Proportionen verschieben. So befinden wir uns bereits am Dachboden der Maitlands, wo Adam zu seinem Modell greift und die Spinne entfernt.



Abb. 31: Opening- »Winter River«.



Abb. 32: Modellhaus mit Spinne.

Zu diesem Zeitpunkt des Films kann der Rezipient noch nicht wissen, dass dem Modell im weiteren Verlauf der Handlung eine eigene Raumebene zugesprochen wird.

Da sich die Untergliederung der Raumkonstruktionen in *Beetlejuice* auf Grund ihrer Vermengung und der daraus resultierenden Uneindeutigkeiten als ein wenig komplex

herausstellte, soll hier nun eine kurze Raum- Übersicht erstellt werden, bevor im Anschluss auf die einzelnen Teile genauer Bezug genommen wird.

Das Haus vereint durch seine Funktion als transitorischer Raum die drei »großen« Raumebenen des Films, die in ihm zusammenlaufen: »Realität«, Jenseits und Adams Modellstadt.

Die »Realität«, die dem Diesseits zuzuordnen ist und sich, abgesehen von einigen wenigen Szenen, auch im inneren des Hauses ereignet und auf Grund der Anwesenheit der Geister eigentlich nur noch relativ betrachtet als eine solche definiert werden kann, ist auf Grund der gegensätzlichen Einrichtungsstile von einer Zerrissenheit geprägt, die zu weiteren Unterteilungen führt und in der sich auch die eigentliche Triebkraft der Handlung manifestiert.

Von dieser filmischen »Realität« aus führen nun einige Verbindungen, transitorische Räume, in zwei weitere Welten, die dem Jenseits angehören: Einerseits in eine Zwischenwelt desselbigen, andererseits auf einen Wüstenplaneten.

Die dritte Raumebene gestaltet sich in Form von Adams Modellstadt, die sich am Dachboden befindet und somit eigentlich einen Teil der Einrichtung des Hauses darstellt. Jedoch erhält sie darüber hinaus durch die »Besetzung« Betelgeuses eine eigene, surreale Dimension, die es zu beachten gilt.

Anhand dieser Basis soll nun die folgende Raumanalyse festgemacht werden, wobei versucht wird, den Text- Aufbau an die eben angeführte Raumgliederung anzupassen, bevor am Ende erörtert wird, inwiefern die einzelnen Ebenen schlussendlich zu einem Ganzen verschmelzen.

### 2.5.2 >>Realität<</ Diesseits

Auf Grund der zuvor abgehandelten Figurenanalyse und der erfolgten einführenden Erörterung über die Wechselwirkung zwischen Figuren und Raum, kann die Behauptung aufgestellt werden, dass die >>Besetzung<< von Räumen bei *Beetlejuice* einen wesentlichen Faktor darstellt, um die Story voranzutreiben und die Handlungen der Figuren zu legitimieren. Der Film arbeitet dabei mit Versatzstücken einer „Unterabteilung des Horrorgenres, de[m] Topos [des] haunted house“<sup>231</sup>, welches erst durch das Haus als Kulisse seine Berechtigung findet.

Das Haus kann in Horrorfilmen allgemein als Metapher gewertet werden, in dem der Horror Einzug hält. Für einige Filmwissenschaftler, die sich mit dem Thema Horror bereits intensiv auseinandersetzen, markiert in diesem Zusammenhang Hitchcock's *Psycho*<sup>232</sup> eine Schwelle, an der die Verlagerung vom klassischen Horror, hin zum modernen Horror ihren Ursprung nahm- weg von weit entfernten, fremden Ländern als Hintergrund der Handlung, direkt ins >>Haus von Nebenan<<.<sup>233</sup>

Schon in seiner Aufmachung weckt das Heim der Maitlands Erinnerungen an Norman Bates' Haus, wo der Horror im Laufe des Films immer mehr zutage tritt.



Abb. 33: Bates' Haus in *Psycho*.



Abb. 34: Maitland- Haus.

Genau wie dessen düsterer Vorgänger liegt es ebenfalls leicht erhöht auf einem Hügel. Auch die ähnliche Architektur der >>Türme<< hinter den Veranden ist nicht zu übersehen.

Doch Burton inszenierte mit *Beetlejuice*

„eine[n] regelrechte[n] Exorzismus am Horrorgenre. Mit den Mitteln der Schwarzen Komödie wird alles auf den Kopf gestellt, umgestülpt und von rechts nach links gezogen. Wo Horror war, soll sinisterer Spaß werden. In einem Zwischenreich angesiedelt- den Genres Fantasy, Horror, Komödie gleich nah-“<sup>234</sup> bedient sich Burton den Mitteln der postmodernen

---

<sup>231</sup> Merschmann, *Tim Burton*, S. 90.

<sup>232</sup> *Psycho*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

<sup>233</sup> Vgl. Gunnar Theodór Eggertsson/ Charles Forceville, „Multimodal expressions of the Human Victim as Animal metaphor in horror films“, in: *Multimodal Metaphor: Applications of Cognitive Linguistics* Hg. Charles J. Forceville/ - / Berlin: Walter de Gruyter 2009, S. 429- 451, hier

<sup>234</sup> Merschmann, *Tim Burton*, S. 90.

Filmkonventionen der Achtziger.

So entfernt Burton die unheimliche Note des Gebäudes durch den strahlend weißen Anstrich und entwirft damit eine Art von Haunted House, die sich mit der übrigen popkulturellen Ästhetik dieses Films vereinen lässt.<sup>235</sup> Das Spiel mit Stereotypen und Klischees wird auch durch die Handlung an sich inszeniert, indem die verschiedenen Geschmäcker, Daseinsformen und Welten der einzelnen Figuren aufeinander treffen. Das Transitorische manifestiert sich somit schon in der stilistischen Gestaltung der Räume, die im Laufe des Films von kleinbürgerlich bieder zu extravagant, über schrill, bis hin zu expressionistisch und surreal reicht.



Abb. 35: Das Haus wird zur Baustelle.

Um all diese architektonischen Stilrichtungen zu verbinden, wird das Haus den gesamten Film über Renovierungsarbeiten unterzogen, die schlussendlich zu einer Baustelle ausarten. Diese impliziert wiederum ein starkes Moment des Transitorischen, wodurch der aktuelle Zustand des Gebäudes der Definition eines Nicht-Ortes zugeordnet werden kann.

„Baustellen sind [nämlich] Nicht-Orte in besonderer Weise; sie sind Orte, die sich selbst im Übergang befinden. Innerhalb des Phänomens des Nicht-Ortes, der sich dadurch auszeichnet, dass seine Funktion die Möglichkeit der Durchquerung [...] von Distanzen ist, markieren Baustellen einen Bruch innerhalb der Kontinuität dieser Durchquerung.“<sup>236</sup>

Dadurch sorgen sie „für einen Stillstand innerhalb einer [...] Wirklichkeit [...]“.<sup>237</sup> Dieser Aspekt lässt sich auch auf Burtons Haus übertragen, denn als Zwischenreich blockiert es einerseits für die bereits verstorbenen Figuren in gewisser Weise die Weiterreise ins Jenseits, andererseits sind Lebende und Tote dazu gezwungen, eine Weile unter demselben Dach zu wohnen, was ein Moment des Einhalts verlangt, sich miteinander zu arrangieren.

Denn hier prallt rustikaler, neuenglischer Landhausstil auf die moderne Extravaganz der Großstadt, welche dem Haus von Poltergeist und »Bio-Exorzisten« Betelgeuse »ausgetrieben« werden soll. Diese Wortwahl wird hier bewusst gewählt, denn es scheint fast so, als wäre hier der Raum ein »bessener«, oder in diesem Fall eigentlich ein besetzter »Körper«, der von den Lebenden befreit werden muss. Somit inszeniert Burton den

---

<sup>235</sup> Vgl. Merschmann, *Tim Burton*, S. 95ff.

<sup>236</sup> Miriam N. Reinhard, *Entwurf und Ordnung: Übersetzungen aus »Jahrestage« von Uwe Johnson. Ein Dialog mit Fragen zur Bildung*, Bielefeld: Transcript Verlag 2012, S. 24.

<sup>237</sup> Ebd.

Exorzismus, der im herkömmlichen Sinne die Austreibung von Teufeln oder Dämonen meint und spätestens seit dem Film *The Exorcist*<sup>238</sup> zu einem populären Bestandteil des Horrorgenres wurde, völlig neu und bricht einmal mehr mit festgefahrenen Horrorkonventionen: In *Beetlejuice* ziehen die Lebenden als schlimmster Albtraum der Toten in das Haus und lösen damit einen »Exorzismus« aus, welcher Raum und Handlung auf nur allen erdenklichen Ebenen vom Horror befreit.

### **2.5.2.1 Die Brücke**

Der Tod der Maitlands ist das erste Ereignis, und gleichzeitig das Schlüsselereignis, durch welches die Kettenreaktion der räumlichen Grenzverschiebungen erst ausgelöst wird. Einen zentralen Aspekt spielt dabei die Brücke, auf der sich ihr Unfall ereignet, durch den sie ums Leben kommen. Im Kapitel über »das Verhältnis von Grenze, Schwelle und Passage« wurde die Grenze mit einer Versamlungsstelle, ähnlich einer Brücke, verglichen, von der aus sich naturgemäß etwas anderes erstreckt als das, was hinter ihr liegt.

In Bezug auf das Ableben der Maitlands kann die Brücke als transitorischer Raum gelesen werden, der das Überschreiten auf die »andere Seite«, oder in diesem Fall in eine Zwischenposition, initiiert.



**Abb. 36: Maitlands auf der Brücke.**



**Abb. 37: Der Tod bringende Unfall.**

Auf Grund des Unfalls auf der Brücke stürzen sie mit dem Auto in das darunter liegende Gewässer, wodurch sie im wahrsten Sinne, ähnlich wie durch den antiken Fluss Styx, in Richtung Jenseits geleitet werden.

---

<sup>238</sup> *The Exorcist*, Regie: William Friedkin, USA 1973.

### 2.5.3 Jenseits

#### 2.5.3.1 *Der Wüstenplanet: Schwebende Tür, Surrealismus und Postmoderne*

Fenster und Türen eines Hauses stellen eine Verbindung von Innenraum und Außenraum her. Mit dem Ableben der Maitlands ändern sich jedoch die räumlichen Gesetzmäßigkeiten, sodass der Außenraum beim tatsächlichen Betreten für sie nicht mehr das ist, was er bei der Betrachtung vom Inneren des Hauses aus vorgibt zu sein. (Tür)- Schwellen, die von innen nach außen führen, markieren hier die Übergangsräume, transitorische Gebilde, die mit nur einem Schritt in eine andere Wirklichkeit führen als erwartet.

Als Adam das erste Mal nach seinem Tod den letzten Zentimeter der Schwelle, die hier in Form einer Treppe über die Veranda nach außen führt, überschreitet, findet er sich binnen Sekunden in einer Wüstenlandschaft. Dabei scheint es so, als würde Burton eigens die Aufmerksamkeit auf die wenigen Stufen, den Übergang, richten, die das Innere des Maitland-Hauses von der anderen Dimension trennen.



**Abb. 38: Adam sieht von innen in einen rötlichen Himmel, welcher der filmischen Wirklichkeit angehört.**



**Abb. 39: Adam tritt aus der Tür.**



**Abb. 40: Das Übertreten der Schwelle liegt im Blickpunkt.**



**Abb. 41: Adam befindet sich in einer Wüstenlandschaft.**

Vor allem bei Tageslicht bildet diese Raumebene, welche ein Teil des Jenseits zu sein scheint, einen starken farblichen Kontrast zur räumlichen Realität des Films und erinnert dabei an

Bilder von Surrealisten wie Dalí und Magritte.<sup>239</sup> Besondere Beachtung ist hier der schwebenden weißen Tür zu schenken, die von innen gesehen eigentlich Teil des Hauses ist und wieder als Verbindung der beiden Welten fungiert.



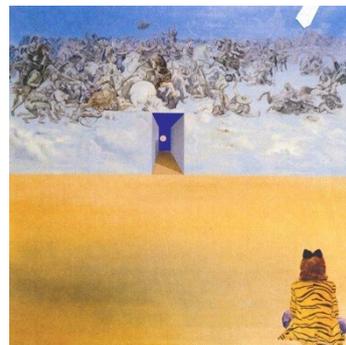
**Abb. 42: Barbara tritt bei Licht durch die Hintertür in die Wüstenlandschaft.**



**Abb. 43: Schwebende Tür.**



**Abb. 44: Magritte:  
»L'Embellie«**



**Abb. 45: Dalí: »Schlacht in den Wolken«**

Ähnlich wie Burton bezog auch der Surrealismus aus seiner Verschränkung von Wirklichkeit und Fantasie bzw. Traum seine poetische Kraft.

„Die vermeintlichen Widersprüche zwischen der bewussten und der unbewussten Wirklichkeit, von Irrationalität und Realität, zwischen Vernunft und Traum sollten in einer harmonischen Synthese aufgehoben werden und so im Kunstwerk eine allumfassende Wirklichkeit, eine Überwirklichkeit, eine *surréalité* geschaffen werden.“<sup>240</sup>

Ähnlich wie bei der vorherigen Interpretation der Bedeutung des Hauses im Horrorgenre, kann auch hier der Tür eine metaphorische Deutung zugesprochen werden. Denn bei den Surrealisten sollten durch bewusstseinsweiternde Praktiken, „Türen geöffnet werden, damit das Irrationale, nicht Kontrollierbare, die Tiefenschichten des Unterbewusstseins mit ihren

---

<sup>239</sup> Vgl. Linda Badley, *Film, Horror and the Body Fantastic*, New York: Greenwood Press 1995, S. 56.

<sup>240</sup> Georg, Schädle, *Bilder aus der Kunst im Religionsunterricht: Nachforschungen in Theologie, Kunstgeschichte und Religionspädagogik*, Berlin: LIT Verlag 2008, S. 142.

verdrängten Gefühlen zum Ausdruck gebracht werden könnten.<sup>241</sup> Bei Burton manifestiert sich in *Beetlejuice* ein ähnlicher Effekt nun auch auf bildlicher und handlungsbezogener Ebene, indem er der »Wirklichkeit« eine Tür in einen Teil des Jenseits öffnet.

Im Zuge des Vergleichs mit einer Kunstrichtung der Vergangenheit, soll an dieser Stelle auch gleichzeitig auf die Intertextualität postmoderner Filmkonvention verwiesen werden, welche die Gestaltung dieser Kulisse mit sich bringt. Denn die Wüstenlandschaft in *Beetlejuice* beherbergt riesige Sandwürmer, die zugleich eine Assoziation mit David Lynchs Film *Dune*<sup>242</sup> hervorrufen, auf welchen Burton auf diese Weise höchstwahrscheinlich Bezug nimmt.



Abb. 46: Sandwurm in Lynchs *Dune*.



Abb. 47: Sandwurm in Burtons *Beetlejuice*.

Genau wie *Beetlejuice* ist auch Lynchs *Dune* ein Film der Achtziger, welcher einige Jahre vor Burtons Werk erschien. Dabei setzten sowohl Lynch als auch Burton allerhand Special-Effects ein, die ein wichtiges Markenzeichen der postmodernen Ästhetik darstellen und die Erweiterung der Wirklichkeit - wie es auch die Surrealisten anstrebten - in technischem Sinne widerspiegeln.<sup>243</sup> Burton bediente sich bei der Realisierung seiner Sandwürmer wie so oft der Stop- Motion- Technik, mit deren Hilfe er die riesigen Puppen, die er am Filmset platzierte, zum Leben erweckte.<sup>244</sup>

Neben der Wüstenlandschaft, in der Burton surrealistische Bezüge nimmt, existiert im *Beetlejuice*- Universum eine weitere Ebene des Jenseits, die im folgenden Kapitel einer genaueren Betrachtung unterzogen wird. Auch hier stellt eine Tür die Verbindung der beiden Raumebenen her.

---

<sup>241</sup> Ebd.

<sup>242</sup> *Dune*, Regie: David Lynch, USA 1984.

<sup>243</sup> V. Erica Sheen/ , *The Cinema of David Lynch: American Dreams, Nightmare Visions*, London: Wallflower Press 2004, S. 35f.

<sup>244</sup> Vgl. McMahan, *The Films of Tim Burton*, S. 89.

### 2.5.3.2 Die »geheime« Tür

Türen werden mit der Überschreitung von Schwellen in Verbindung gebracht und sind dadurch Medien zur Erreichung anderer Raumebenen.

Im Schauerroman, welcher auf Grund seines gleichen Themenbereichs durchaus als literarischer Verwandter des Gruselfilms angesehen werden kann, fungiert die »geheime« Tür als Zwischenstück, das sich in die Mitte des Helden und die Lösung für sein Problem oder die Antwort auf seine Frage schiebt. Sie verkörpert die Befreiung aus seiner Gefangenschaft oder die Freisprechung von seinen Heldenpflichten.<sup>245</sup>

Es soll hier nun versucht werden, die Funktion der »geheimen« Tür auf jene der Raumverhältnisse in *Beetlejuice* zu übertragen.

Barbara und Adam Maitland suchen nach Antworten auf ihre Fragen, die sie in ihrer neuen Situation als Geister zu erfahren wünschen. Im »Handbook for Recently Deceased« stoßen sie auf die Möglichkeit, eine Türe an eine Wand zu zeichnen, an welche sie dreimal klopfen müssen, damit sie sich öffnet.



**Abb. 48: Adam klopft an die gezeichnete Tür.**



**Abb. 49: Die Maitlands überschreiten die Schwelle in Richtung Zwischenreich.**

Diesseits und Jenseits werden hier auch durch die Lichtverhältnisse klar voneinander getrennt. Das grüne Licht des Zwischenreichs mit seinem grell- poppigen Charakter trifft auf das rustikale Ambiente der filmischen »Realität« und schafft damit eine Passage, welche die Grenze verschwimmen lässt.

---

<sup>245</sup> Vgl. Hansjörg Garte, *Kunstform Schauerroman: Eine morphologische Begriffsbestimmung des Sensationsromans im 18. Jahrhundert von Walpoles "Castle Otranto" bis Jean Pauls „Titan“*, Leipzig: Garte, 1935, S. 44.

### 2.5.3.3 Zwischenreich Popkultur

Das »Zwischenreich«, welches im wahrsten Sinne als Wartebereich des Jenseits gestaltet ist und daher schon naturgemäß einen transitorischen Raum darstellt, da es nicht zum endgültigen Verweilen gedacht ist, versetzte Burton ebenfalls mit postmodernen Attributen.



Abb.50: Maitlands beim Empfang im Zwischenreich.



Abb.51.: Maitlands im Wartebereich des Zwischenreichs.

Dadurch entstand eine Mischung aus expressionistischen Formen, gepaart mit schrillen Elementen der achtziger Jahre.<sup>246</sup> Besonders hier kommt Burtons Absicht zum Ausdruck, Dunkelheit und Düsternis durch Licht und Farbe auszugleichen.<sup>247</sup> Das Überschreiten von Genregrenzen ist ein Merkmal der postmodernen Ästhetik und widerspricht daher allein schon in seiner bildlichen Darstellung den klassischen Horror- und Gruselfilmkonventionen.<sup>248</sup>

### 2.5.3.4 Gang: Expressionistische Raumverschiebungen



Abb.52: Expressionistisch-popkultureller Gang.

Während ihrer Zeit im Zwischenreich durchqueren die Maitlands einen Gang, der sich, wie bei *Vincent*, durch expressionistische Formen und verzerrte Schachbrettmuster auszeichnet und ebenso an Wienes *Das Cabinet des Dr. Caligari* erinnert.

Genau wie Burton wollte auch „der expressionistische Film mit ästhetischen Konventionen brechen [...] und [...] mit artifiziellen Stilrichtungen arbeit[en], die sich vom Naturalismus der Darstellung absetzte[n]“. <sup>249</sup> Er

---

<sup>246</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 155.

<sup>247</sup> Vgl. Ebd., S. 154.

<sup>248</sup> Vgl. Ernst Schreckenberg, „Was ist postmodernes Kino?“, S. 126.

<sup>249</sup> Joachim Pfeiffer, „Dämonen und Vampire. Der frühe expressionistische Stummfilm in der Medienkonkurrenz“, in: *Medien des Wissens: Interdisziplinäre Aspekte von Medialität*, Hg. Georg Mein, Heinz Sieburg/ Bielefeld: Transcrip Verlag 2011, S. 223- 243, hier S. 229.

fügt sich damit in die demonstrative Künstlichkeit der postmodernen Ästhetik ein und spiegelt gleichzeitig das Aufbrechen der Raumebenen und jeglicher eindeutiger Genrezugehörigkeit wider.<sup>250</sup> Der Gang führt die Maitlands schließlich in ihr Haus, wo die expressionistisch-popkulturelle Formensprache in der Neugestaltung durch die Deetzes fortgeführt wird.

Burton bewegt die Raumebenen dadurch schrittweise in eine gegenseitige Verflechtung, bevor die Raumebene der Modellstadt hinzukommt.



**Abb.53: Tür, die vom Gang in das Haus führt.**



**Abb.54: Maitlands betreten ihr neu gestaltetes Haus.**

#### 2.5.4 Modellstadt

Adams Modell, das auf dem Dachboden des Hauses steht, nimmt erst im Laufe des Films transitorischen Charakter an und schafft damit eine surreale Verbindung nach außen. Mit Betelgeuses Anwesenheit an »ihren Gräbern«, die hier lediglich als Miniaturmodell im Inneren des Hauses gezeigt werden, wird ein Teil des Außenbereichs zunächst symbolisch in das Haus hineingezogen und schließlich zum Leben erweckt.



**Abb.55: Modellfriedhof**



**Abb.56: Betelgeuse an seinem Grab im Modellfriedhof**

Gleichzeitig stellt es auch eine Verbindung in eine Zwischenwelt des Jenseits her, in der sich Betelgeuse aufhält. Das Modell, und insbesondere der Friedhof dienen ihm dazu, um mit den Maitlands in Kontakt zu treten. Es birgt somit viele Momente des Surrealen und des an sich

---

<sup>250</sup> Vgl. Schreckenber, „Was ist postmodernes Kino?“, S. 120.

Unvereinbaren: Zwischenwelt des Jenseits, Verbindung nach außen, ein Eigenleben- und das alles vereint auf dem Dachboden im Haus der Maitlands.

Diese Konstellation erinnert an das Prinzip der Heterotopie, welche sich dadurch definiert, mehrere Platzierungen und Räume an einem Ort zu vereinen, „die an sich unvereinbar sind.“<sup>251</sup> Gleichzeitig ist das Modell in seiner Funktion als belebtes, heterogenes Universum an bestimmte Regeln gebunden: Erst das dreimalige Aussprechen von Betelgeuses Namen bewirkt, dass die Maitlands zusammengeschrumpft das Modell betreten können, um Betelgeuse aus seinem Grab zu befreien. Ab diesem Zeitpunkt erst treibt der Poltergeist in der Modellstadt sein Unwesen und wartet darauf, gerufen zu werden, um sie verlassen zu können.

#### **2.5.4.1 Heterotopie Friedhof**

Im Zuge dessen ist auch auf die heterotopischen Züge des Friedhofs zu verweisen, welche ihm von Foucault zugeschrieben werden. Der Friedhof steht für eine Verbindung zwischen Leben und Tod und ruft „ein Moment der Zwischenräumlichkeit [auf]“<sup>252</sup>. Dabei erinnert er an eine Örtlichkeit „außerhalb aller Orte“<sup>253</sup>. So gibt es einen Innen- und einen Außenbereich, die durch eine Mauer voneinander getrennt sind. „Der Friedhof bestreitet die Endlichkeit des Lebens, indem die [...] Mauern atmosphärische Grenzen ziehen, in deren Binnenraum die Übergänge zwischen einem irdischen Diesseits und einem göttlichen Jenseits mythisch geordnet sind.“<sup>254</sup>

Bei Burton manifestiert sich der Friedhof des Modells bzw. Betelgeuses Grab als Übergangsraum, in dem er so lange verweilen muss, bis ihn jemand ruft. Die »Quasi-Ewigkeit«, die der Friedhof verkörpert, manifestiert sich dadurch, dass Betelgeuse dort »lebt«. Eine endgültige Erlösung gibt es lediglich durch die Heirat mit einer Sterblichen. Die Ränder des Modells markieren dabei die Grenzen, die er erst durch eines dieser Rituale überschreiten kann.

#### **2.5.5 Szenenanalyse: Vermengung der Raumebenen**

Gegen Ende des Films kommt es zu einer Vermengung der drei behandelten Raumebenen, welche durch eine Geisterbeschwörung ausgelöst wird. Neben Licht und Farbe ändert sich im Zuge dessen auch die Umgebung des Inneren des Hauses, was durch Verwendung von

---

<sup>251</sup> Michel Foucault, „Andere Räume“, S. 42.

<sup>252</sup> Sabine Graf, *Poetik des Transfers. „Das Hebräerland“ von Elsa Lasker-Schüler*, Köln/ Weimar/ Wien: Böhlau 2009, S. 119.

<sup>253</sup> Foucault, „Andere Räume“, S. 39.

<sup>254</sup> Jürgen Hasse, *Übersehene Räume. Zur Kulturgeschichte und Heterotopologie des Parkhauses*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007, S. 77.

Tricktechniken erzielt wird.

Bei einer Geisterbeschwörung stellt eine Person, ein »Medium«, eine Verbindung zwischen Diesseits und Jenseits her, wodurch die sie trennende Grenze verschwimmt. In *Sleepy Hollow*, dem dritten Film, welcher hier im Nachfolgenden behandelt wird, verhält es sich ähnlich, da die unsichtbare »Wand«, welche das Totenreich von dem der Lebenden trennt, vor allem durch die Anwesenheit des kopflosen Reiters aufgelöst wird. In beiden Filmen ist die Erscheinung der Zwischenwesen von einem Gewitter bzw. einem Donner begleitet. Naturphänomene dieser Art schaffen eine düstere Grundstimmung, welche mit der Einleitung einer schauerlichen Erscheinung in Verbindung tritt.<sup>255</sup> Doch auch hier nimmt Burton der potenziell gruseligen Atmosphäre ihre Düsternis, indem er mit bunten Beleuchtungen arbeitet.



**Abb.57: Barbara und Adam schweben während der Geisterbeschwörung über dem Tisch.**

Das grüne Licht, das erscheint, als Barbara und Adam über dem Tisch schweben, ist eine erste Verbindung zwischen Diesseits und Jenseits. Es ist das gleiche Licht, welches bei der Tür hereinschien, als Adam und Barbara das Zwischenreich betraten.



**Abb.58: Betelgeuse steigt aus dem Modell empor.**

Die nächste Grenzüberschreitung erfolgt, als Lydia Betelgeuse zu Hilfe ruft und dieser in wahrlich fantastischer Aufmachung aus dem Modell emporsteigt. Auch hier ist der bunte Lichteinfall im Hintergrund zu bemerken, der dem Zimmer zusätzlich eine poppig schrille Atmosphäre verleiht.

Die postmoderne Künstlichkeit, die Burton schon in den beiden behandelten Welten, die dem Jenseits angehören, erreichen wollte, ist dabei nicht zu übersehen. Mittels Stop-Motion-Technik erweckt Burton die Einrichtungsgegenstände der Deetzes zum Leben, die sich fesselnd um ihre Besitzer schlingen.<sup>256</sup>

---

<sup>255</sup> Vgl. Hansjörg Garte, *Kunstform Schauerroman*, S. 46.

<sup>256</sup> Vgl. McMahan, *The Films of Tim Burton*, S. 90.



**Abb.59: Gegenstände bewegen sich mittels Stop- Motion- Technik.**



**Abb.60: Skulptur schlingt sich um Delia Deetz.**

Durch eine Heirat mit Lydia, ein »rite de passage«, soll Betelgeuse für immer aus dem Zwischenreich befreit werden. Der Kamin, durch den ein »Standesbeamter« aus dem Jenseits erscheint, transformiert hier zu einem Übergangsraum, der in eine übernatürliche Raumsphäre führt. Dabei nimmt er spitzwinkelige, expressionistische Formen an, wie sie auch in der Architektur des Zwischenreichs zu finden waren. Diese Erscheinung wird auch hier von einem grünen Licht begleitet, welches, nachdem es hier bereits zum dritten Mal im gleichen Zusammenhang auftritt, als Kennzeichen für Verbindungen ins Jenseits gewertet werden kann.



**Abb.61: Kamin im Stile der Deetzes.**

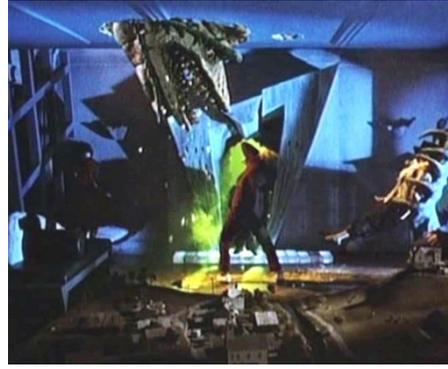


**Abb.62: Kamin als Verbindung ins Jenseits.**

Anhand Abbildung 62 ist die zunehmende Verstrickung der einzelnen Raumebenen in der Komposition des Bildes zu erkennen. Als Höhepunkt wird auch die letzte Grenze, die das Innere des Hauses vom Jenseits trennt, im wahrsten Sinne aufgebrochen, indem ein riesiger Sandwurm das Dach durchdringt.



**Abb. 63: Barbara durchbricht auf dem Sandwurm die Decke.**



**Abb.64: Sandwurm verschlingt Betelgeuse.**

### **3. SLEEPY HOLLOW**

#### **3.1 HANDLUNG**

Wir schreiben das Jahr 1799. Die Gesellschaft steht nicht nur vor einer Jahrhundertwende, sondern befindet sich seit dem Beginn der Aufklärung auch in einem Wandel geistigen Denkens: Aberglaube und heidnische Bräuche weichen zunehmend Vernunft und rationalem Denken.

Ichabod Crane ist Detektiv in New York, der auch gerichtsmedizinische Aufgaben erfüllt, und wird beauftragt, eine Reihe mysteriöser Morde in dem abgelegenen Dorf, »Sleepy Hollow«, aufzuklären. Sein scharfer Verstand und sein Sinn für wissenschaftliche Phänomene sollen die unaufgeklärten Dorfbewohner bei der Suche nach dem Mörder unterstützen. Doch schon bald wird klar, dass Wissenschaft und Vernunft in diesem Fall nur bedingt nützlich sind. Denn bei dem Täter handelt es sich um einen kopflosen Reiter, der Nacht für Nacht aus seinem Grab emporsteigt, um den Bewohnern »Sleepy Hollows« die Köpfe abzuschlagen...

#### **3.2 ZEIT UND RAUM**

##### **3.2.1 Millennium- Zeit im Umbruch**

Alles in allem taucht Burton die strikten Gegensätze zwischen Realem und Übernatürlichem in einen »Nebel an räumlicher Uneindeutigkeit«, was vor allem mit der Inszenierung des Waldes erzielt wird, der zugleich den Übergang zwischen der fortschrittlichen Stadt New York und dem ländlichen Dorf »Sleepy Hollow« markiert. Dies führt dazu, dass die Grenzen der verschiedenen Raumebenen neu ausgelotet werden müssen.

Bevor näher auf die Raumverhältnisse und deren Wechselwirkung mit den Figuren eingegangen wird, erscheint es als sinnvoll, zu erwähnen, dass Burton die Geschichte in einen zeitlichen Umbruch versetzt, welcher Auswirkungen auf die Beschaffenheit der Räume mit sich bringt und sie gleichzeitig mit symbolischen transitorischen Aufladungen versieht.

Dies betrifft zunächst die filmische Realität, welche sich zeitlich gesehen nicht nur an der Schwelle zu einem neuen Jahrhundert befindet, sondern auch durch den Jahreszeitenwechsel von Herbst auf Winter einen Wandel vollzieht, der sich naturgemäß auf die Stimmung, das Licht und das Aussehen der Umgebung auswirkt.



Abb.65: Herbst/ Winterstimmung.



Abb.66: New York 1799.

Darüber hinaus kommen übernatürliche räumliche Schranken hinzu, die zeitlich bedingt aufgebrochen werden und neue Möglichkeiten des Zwischenraums ergeben.

### 3.2.2 Halloween- Auflösung von Grenzen



Abb.67: Kürbis.

Die ausgehöhlten Kürbisse, welche mit ihren bunten Gesichtern die Umgebung des Dorfes »Sleepy Hollow« zieren, verleiten zu der Behauptung, dass sich die Ereignisse in der Zeit um Halloween zutragen. In Bezug auf diese Arbeit stellt diese Vermutung einen interessanten Aspekt dar.

Zwar wurde es nie geschichtswissenschaftlich bestätigt, doch gibt es Theorien und Mythen, dass an »Saheim«, dem keltischen Äquivalent zu »All Hallows Eve«<sup>257</sup>, der Nacht vor Allerheiligen, die Wand zwischen den Welten, dem Diesseits und dem Jenseits, am dünnsten ist. Sowohl den Lebenden als auch den Toten ist es in dieser Nacht möglich, diese Grenze zu überschreiten. Dämonen und Geister steigen aus der Unterwelt empor, um Opfergaben von den Lebenden zu fordern.<sup>258</sup> Demzufolge erweist sich »Halloween«, das Fest der Toten, als idealer Zeitpunkt, um den »Horseman«<sup>259</sup> aus seinem Grab herauf zu beschwören, da die Grenze zwischen den Welten so gut wie aufgehoben ist.

Eine weitere Legende, die den Halloween- Mythos betrifft und parallele Züge zum plötzlichen Auftreten des kopflosen Reiters im Reich der Lebenden aufweist, ist die Geschichte von Jack

---

<sup>257</sup> »Halloween« leitet sich vom Wort »All Hallows Eve« ab, was Allerheiligen- Vorabend bedeutet.

Vgl. Editha Hörander, »Halloween- ein heidnisches Fest?«, in: *Ethnohistorie. Empirie und Praxis*, Hg. Hermann Mückler/ Werner Zips/ Manfred Kremser, Wien: Facultas Verlag 2006, S. 225- 233, hier S. 228.

<sup>258</sup> Vgl. Lesley Bannatyne, *Halloween. An American Holiday, an American History*, Louisiana: Pelican Publishing Company 1998, S. 2ff.

<sup>259</sup> Anm.: Aufgrund des besseren Leseflusses wird in dieser Arbeit für den kopflosen Reiter auch die englische Bezeichnung des Originalfilms verwendet.

O'Lantern, dem nach seinem Tod der Eintritt sowohl in den Himmel, als auch in die Hölle verweigert wurde. Seitdem ist er dazu verdammt, zwischen den Welten zu wandeln.<sup>260</sup>

Schon einmal beschäftigte sich Tim Burton mit dem Halloween- Thema, als er eine Kurzgeschichte schrieb, bei dessen Verfilmung er 1993 Produzent sein sollte. In *Nightmare before Christmas*<sup>261</sup> ist die Hauptfigur, Jack Skellington, König von »Halloween- Town«. Die Namensähnlichkeit zu Jack O'Lantern ist in diesem Zusammenhang höchstwahrscheinlich kein Zufall.

Wie bereits erwähnt, stehen die Figuren auch in *Sleepy Hollow* in einer Wechselwirkung zu ihrer Umgebung. Genau wie die Raumverhältnisse vollziehen auch sie im Laufe des Films einen Wandel. Im Folgenden soll ein Überblick gegeben werden, in welcher Beziehung die Figuren zu ihrer Umwelt stehen.

### 3.3 FIGURENANALYSE

#### 3.3.1 Ichabod Crane



Abb.68: Ichabod Crane.

Ichabod Crane, der Protagonist des Films, ist nach den zuvor erörterten Charakteren Vincent und Lydia die dritte Figur im Bunde, die sich in die hier behandelte Reihe von Burtons Helden einordnen lässt. Betrachtet man sie im Verhältnis eines seriellen Entwicklungsprozesses, ist Ichabod nun die erwachsene Version der drei Figuren, welche sowohl optische als auch charakterliche Ähnlichkeiten zueinander aufweisen.

Somit nimmt auch er eine Außenseiterposition ein, denn zu fortschrittlich und rational ist seine Denkweise im Verhältnis zu der seiner Mitmenschen- insbesondere jener der Dorfbewohner. Schon zu Beginn des Films stellt er fragend fest: „Why am I the only one who sees, to dissolve crimes, to detect the guilt, we must use our brains to recognize vital values. Using up to date scientific technics.“<sup>262</sup> Diese geistige Distanz manifestiert sich auf räumlicher Ebene in der Entfernung zwischen der modernen Stadt New York, in der er lebt, und der ländlichen Region um »Sleepy Hollow«. Auch seinen spirituellen Zugang bezüglich unerklärlicher Ereignisse scheint er dabei, im Vergleich zu Vincent und Lydia, mittlerweile hinter sich gelassen zu haben.

---

<sup>260</sup> Vgl. Rich Gray, *Click or Treat! The Best of Halloween and Horrors on the Internet*, North Carolina: McFarland & Company 2004, S. 12.

<sup>261</sup> *Nightmare before Christmas*, Regie: Henry Selick, USA 1993.

<sup>262</sup> *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:05:45.



**Abb.69: Ichabod am Tor von  
»Sleepy Hollow«.**

Als Ichabod in das Dorf reist, prallen somit zwei verschiedene Welten aufeinander, was sich in dem Bild bemerkbar macht, als er vor der Schwelle des Eingangs zum Dorf steht und damit ein Moment der Ein- und Ausgrenzung markiert.

Darüber hinaus zeigen die Dorfbewohner ihre ablehnende Haltung dem Fremden gegenüber, indem sie ihre Fenster schließen, sobald sie ihn erblicken.

Aufgeklärte Rationalität trifft auf heidnischen Aberglauben und übernatürliche Phänomene, was ihn in einen Schwellenzustand versetzt, der sich auch in Ohnmacht und Traum ausdrückt. Es scheint fast, als würde Ichabod mit der Anwesenheit des kopflosen Reiters von außen gezwungen, seinen Sinn für das Übernatürliche wieder zu entdecken, von dem er sich bereits als Kind verabschiedete, nachdem der erkonservative Vater Ichabods Mutter auf Grund ihrer Hexenkunst ermordet hatte.

Räumlich gesehen spiegelt sich diese Phase des Übergangs in den »Westlichen Wäldern« wider, die das Dorf, und somit auch ihn und seinen rationalen Geist, mit Nebelschwaden umhüllen. Den Einfluss, den diese Umgebung auf seinen Verstand hat, erkennt Ichabod schon bald selbst: „I should not have come to this place. When my rational mind has been so controverted by the spirit world.“<sup>263</sup> Der »Tree of Death«, den die Wälder beherbergen und der dem kopflosen Reiter als Pforte dient, um ins Diesseits zu gelangen, wirft sein vernünftiges Denken endgültig durcheinander und ist somit auch mit verantwortlich für seinen inneren Wandel, den er im Laufe der Geschichte vollzieht.

---

<sup>263</sup> Ebd., 00:61:40.

### 3.3.2 Ichabods Gefährten

Neben der Anwesenheit des mordenden kopflosen Reiters und den damit verbundenen Zwischenräumen, tragen auch Ichabods Gefährten, die ihn bei der Aufklärung der seltsamen Todesfälle unterstützen, zu dessen neu gewonnener Selbstfindung bei.

#### 3.3.2.1 Katrina Van Tassel



Abb.70: Katrina Van Tassel.

Besonders Katrina Van Tassel, Tochter von Baltus Van Tassel, einer der einflussreichsten und wohlhabendsten Männer des Dorfes, hilft ihm durch ihre Spiritualität, diesen verloren geglaubten Teil in sich wieder zu entdecken.

Mit ihrer hellen und freundlichen Erscheinung bildet sie einen Kontrast zur düster gehaltenen Umgebung des Dorfes.

Gleichzeitig spiegelt sie die Undurchsichtigkeit und die mystische Aura des Waldes aber auch wider. Denn genau wie

Ichabods Mutter hatte sich auch die ihre mit Hexenkunst beschäftigt, bevor sie verstarb. Nachdem ihr Vater im Laufe des Films ein Opfer des Reiters wird, ist auch sie eine Suchende, bevor sie am Ende Ichabod nach New York begleitet.

#### 3.3.2.2 Young Masbeth



Abb.71: Young Masbeth.

Eine weitere Figur, die auf der Suche nach ihrem Platz im *Sleepy Hollow*- Universum ist, stellt der Sohn des enthaupteten Mr. Masbeth dar, der Ichabod seine Dienste anbietet, um dessen Tod zu rächen. Auch er erfährt nach des Rästels Lösung um die Morde eine Art Befreiung, einen Wandel, der sich dadurch äußert, indem er ebenfalls einen Neuanfang in New York startet.

### 3.3.3 The Headless Horseman- Der kopflose Reiter



Abb.72: Der Horseman kurz vor seiner Enthauptung.



Abb.73: Der Horseman als kopfloser Reiter.

Burtons Horseman, der Antagonist des Films, ist ein Zwischenwesen par excellence- ein Wesen, das zwischen Diesseits und Jenseits wandelt. Als Pforte dient ihm der »Tree of Death«, welcher räumlich eine Verbindung zwischen den Welten herstellt. Seine Anwesenheit bringt die

natürliche Trennung von Leben und Tod durcheinander. Er ist zwar tot, aber doch auch lebendig. Er ist ein Untoter, welcher Grenzen überschreitet. Allerdings besitzt er diese Fähigkeit nur unter bestimmten Voraussetzungen und für einen gewissen Zeitraum, was dem ganzen Szenario transitorischen Charakter verleiht.

*Sleepy Hollows* kopfloser Reiter führt die Befehle dessen aus, der sein Haupt aus dem Grab, am Fuße des »Tree of Death«, entwendet hat. Meist wird er in der Dämmerung oder des Nachts gerufen, um einer auserwählten Person den Kopf abzutrennen, woraufhin er anschließend in sein Grab zurückkehrt. Ähnlich wie bei Geistern, ist es eine »unerledigte Sache«, die ihn immer wieder in die Welt der Lebenden treibt, anstatt endgültig im Jenseits zu verweilen. Nachdem sein Kopf von Lady VanTassel aus dem Grab entwendet wurde, ent-



Abb.74: Der Horseman erhält seinen Kopf zurück.

hauptet er, irregeleitet durch die Aufträge der Diebin, bestimmte Bewohner des Dorfes, wobei es am Ende des Films scheint, als wäre er lediglich auf der Suche nach seinem eigenen gewesen. Denn erst als er diesen wieder in den Händen hält, wird im der endgültige Eintritt ins Totenreich gewährt.

Er erinnert dabei an jene kopflosen Reiter, von denen in einigen deutschen Sagen berichtet wird.

„Die[se] [kopflosen] Wiedergänger erscheinen meist in der Nähe ihres Grabes, an dem Ort, wo sie zuletzt in ihrem Leben geweilt oder ihre Sünden begangen haben, die sie nun durch Ruhelosigkeit büßen müssen. Häufige Spukorte [Kopfloser] sind: Brücken, Teiche, die Grenze, [...], Grabsteine, [...], Kirchhöfe [etc.], meist unheimliche Orte, an denen die Menschen besonders des Nachts nur ungern vorbeigehen. Oft gehen [Kopflose] auf vorgeschriebenen Wegen, die sie innehalten müssen; ihrem Machtbereich ist eine örtliche

Grenze gesetzt, die sie nicht überschreiten dürfen. Auch ist ihr Erscheinen an eine bestimmte Zeit gebunden. Mit Vorliebe gehen sie in der Dunkelheit um, besonders um Mitternacht und in der Geisterstunde. Selten erscheinen sie am Morgen, öfters [zu Mittag, abends oder] in der Dämmerung.<sup>264</sup>



**Abb.75: Der Horseman zu seinen Lebzeiten in einer Schlacht.**

Zu seinen Lebzeiten war der blutrünstige Hesse ein gefürchteter Gegner unter den Soldaten, der den Schlachten des Gemetzels beiwohnte und sich daran ergötzte, anderen den Schädel abzutrennen.

Inspiration könnte hierbei unter anderem eine Legende von einem kopflosen Reiter gewesen sein, der im Zuge eines Gemetzels mit hessischen Truppen enthauptet worden war. Die Schlacht ereignete sich offenbar während des Siebenjährigen Krieges in Nordhessen.

„Das Pferd verschwand [danach] samt dem kopflosen Reiter in den angrenzenden Wäldern – Leichnam wie Pferd wurden nie gefunden.“<sup>265</sup> In den Jahren nach Kriegsende soll es zu merkwürdigen Ereignissen gekommen sein. Wie auch im Film *Sleepy Hollow* schreiben wir

„[...] das Jahr 1799. Seltsame Dinge begeben sich in Wilhelmsthal, in der Nähe des kleinen Ortes Calden [in Nordhessen]. Kann man den Gerüchten trauen, versetzt ein kopfloser Reiter die Dörfer in Angst und Schrecken. Des Nachts geistert dieser durch die angrenzenden Wälder und Ortschaften, hoch auf seinem Ross, den Kopf unter dem linken Arm, den Säbel in der Rechten, fordert er Vergeltung.“<sup>266</sup>

*Sleepy Hollow* lässt sich in das Genre des postmodernen Gothic Horrors einordnen, da Burton hier sowohl auf räumlicher Ebene, als auch symbolisch und hinsichtlich der Figuren, insbesondere in der Gestaltung des kopflosen Reiters, Versatzstücke des Gothics aufgreift, sie erweitert und ironisch mit ihnen spielt.<sup>267</sup> So weist sein Antagonist Parallelen zu Bram Stokers Figur Dracula auf, der ebenfalls immerzu aus seinem Grab emporsteigt und demnach als ein Wesen >>zwischen den Welten<< gewertet werden kann- weder lebendig, noch tot.

Die Gestalt des Hessen aus *Sleepy Hollow* ähnelt auf Grund der hellen Haut, des schwarzen Haars und der spitz gefeilten Zähne der Figur eines Vampirs. Seine Blutrünst erinnert an jene von Vlad Tepes III. Dracula, >>der Pfähler<<, der durch seine Grausamkeiten als Feldherr und

---

<sup>264</sup> E. Hoffmann- Kraye/ Hanns Bächtold- Stäubli (Hg.), *Handwörterbuch des deutschen Aberglauben. Knoblauch- Matthias. Bd. 5*, Berlin/ Leipzig: Walter de Gruyter & Co 1933, S. 218f.

<sup>265</sup> Mike Burkhardt, *Ferne Zeiten, Nahe Ziele. Geschichte in und um Kassel*, Kassel: Kassel University Press 2010, S. 40.

<sup>266</sup> Ebd., S. 39.

<sup>267</sup> Vgl. Maria Beville, *Gothic- postmodernism. Voicing the Terrors of Postmodernity*, Amsterdam/ New York: Rodopi 2009, S. 7.

die Lust am Pfählen seiner Feinde in die Geschichtsbücher einging. Der rumänische Fürst dürfte wohl Inspirationsquelle für Stokers Geschichte gedient haben.<sup>268</sup>

Tatsächlich pfählt auch der Hesse in einer Szene Katrinas Vater, indem er ihm von hinten einen Holzpflöck durch die Brust schleudert. Der blutige Kuss zwischen ihm und Lady Van Tassel am Ende des Films gleicht einem Vampirbiss in die Kehle einer schönen Jungfrau.



Abb.76: Der Horsman pfählt Mr. Van Tassel.



Abb.77: »Blutiger Kuss«.

Als Angehöriger eines »Zwischenreichs« gelten für den Horseman nicht dieselben räumlichen Gesetze oder gesellschaftlichen Gepflogenheiten wie für die übrigen Figuren des Films. Dies verdeutlicht er in einer Szene, als er das »moralische« Moment des Einhalts, welches das Überschreiten einer Türschwelle verlangt, und worauf durch das Türschild »Knock before entering« extra hingewiesen wird, demonstrativ ignoriert, indem er die Tür zerschmettert.

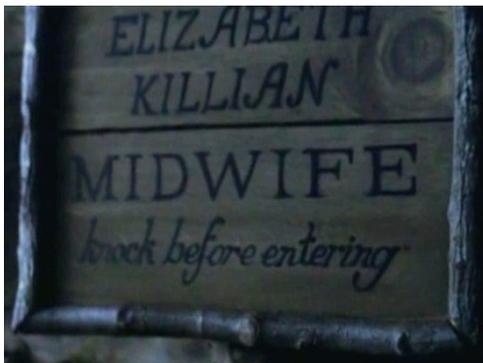


Abb.78: »Knock before Entering«.



Abb.79: Horseman zerschmettert die Eingangstür.

Darüber hinaus ist es ihm nicht möglich, geweihte Orte zu betreten, da er zu Staub zerfallen würde, was eine Parallele zur Wirkung von Weihwasser auf Vampire und anderen dämonische Wesen darstellt.

---

<sup>268</sup> Vgl. Nina Dallos, „Dracul(e)a“, *Maske und Kothurn* 41/1- 2, 1998, S. 23- 27, hier S. 23f.



**Abb.80: Das Tor vor der Kirche markiert eine Grenze für den Horseman.**



**Abb.81: Die Axt des Horseman zerfällt zu Staub.**

### 3.3.4 Lady Van Tassel



**Abb.82: Lady Van Tassel.**

Lady Van Tassel ist Katrinas Stiefmutter und nimmt für den Film und auch die Raumentwicklung insofern eine bedeutende Rolle ein, als sie es ist, die das Morden des kopflosen Reiters initiiert. Sie ist ebenfalls eine Figur, die dem Zwischenräumlichen zuzuordnen ist, da sie zusammen mit ihrer Schwester und deren Mutter in die »Westlichen Wälder« fliehen musste, nachdem man diese der Hexenkunst bezichtigt hatte.

Schon im Märchen verkörperte der Wald einen Fluchtraum, welcher gleichzeitig magische Wesen und Hexen beherbergte.<sup>269</sup> Aus Rache an der Familie Van Tassel, die sie für ihr Leben in diesem Raum des Übergangs verantwortlich macht, benutzt sie den Hessen für ihre Dienste, um an Katrinas Erbe zu gelangen.

Im Folgenden soll weiter auf die einzelnen räumlichen Aspekte eingegangen werden: Neben dem physischen Raum, der stark durch Farbe, Licht und Symbolik an Stimmungen gewinnt, soll die Aufmerksamkeit auch auf den, für den Protagonisten, Ichabod, rein subjektiv erlebbaren Raum gelenkt werden – nämlich auf dessen Erinnerungen und Träume.

Dies alles geschieht selbstverständlich in Hinblick auf den transitorischen Gehalt dieser Raumkonstruktionen und der damit einhergehenden Handlungsrelevanz.

---

<sup>269</sup> Vgl. Cord Lappe, "Der unheimliche Wald als 'Locus Terribilis' - Zur Attraktivität eines populären intermedialen Genres", in: *Mediengeschichte, Intermedialität und Literaturdidaktik*, Hg. Bodo Lecke, Frankfurt am Main: Lang Verlag 2008, S. 357- 379, hier S. 364f.

### 3.4 RAUMANALYSE

#### 3.4.1 Raumästhetik vergangener Horrorfilme

Die Horror- Elemente des Films sind vorrangig visueller Natur, während auf narrativer Ebene märchenhafte Verweise zu finden sind und Magie eine wichtige Rolle spielt.<sup>270</sup>

Somit manifestiert sich auf bildlicher Ebene Burtons Intention, eine Hommage an die Hammer- Horrorfilme zu entwerfen, für deren B- Movie- Ästhetik er bereits in jungen Jahren eine Vorliebe entwickelte.<sup>271</sup> Zu diesem Zweck nutzte er die >>erzwungene Perspektive<<, eine Tricktechnik, um Objekte größer, kleiner, weiter weg oder näher wirken zu lassen, welche bereits zur Realisierung seiner Stop- Motion- Projekte zum Einsatz gekommen war. Dadurch sollte der Eindruck eines gezeichneten Bildes erweckt werden, was zusätzlich durch farbdämpfende Farbfilter, erzielt wurde. Weiters entfernte er die naturalistische Bildwiedergabe mittels künstlich poppig gehaltener Versatzstücke, wie dickflüssiges, helles Blut.<sup>272</sup>

#### 3.4.2 Der Weg

Zu Beginn des Films steht die Stadt New York dem Dorf >>Sleepy Hollow<< als starker Kontrast gegenüber. Der Weg, den Ichabod in den ersten Filmminuten mit der Kutsche bestreitet, stellt die Verbindung dar, den transitorischen Raum, der durchschritten werden muss, um die gegensätzlichen Raumgefüge miteinander zu verbinden.

Der Weg weist somit eine Richtung und verbindet Anfang und Ziel. Gleichzeitig verlangt er aber auch Entscheidungen, wodurch er sich metaphorisch betrachtet auch als Schicksals- oder Lebensweg interpretieren lässt.<sup>273</sup> „Als Schauplatz menschlicher Taten und Prüfungen, [...] als räumliche Versinnbildlichung des Planens und Ausführens- der Weg leiht jedem geistigen Produkt sein Bild: von Philosophie bis zur Alltagssprache.“<sup>274</sup> Unter diesem Aspekt versteht sich der Mensch, und in diesem Fall speziell Ichabod, als ein Wanderer, der sich auf den Weg macht und auf diese Weise nicht nur die Welt in räumlicher Hinsicht, sondern auch sich selbst erkundet. Für Ichabod steht der Weg für den Beginn seiner Ich- Erfahrung.

---

<sup>270</sup> Vgl. McMahan, *Tim Burton*, S. 72.

<sup>271</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 72.

<sup>272</sup> Vgl. Salisbury, *Tim Burton*. S. 217ff.

<sup>273</sup> Vgl. Katlin Horn, „Der Weg“, in: *Die Welt im Märchen*, Hg. Jürgen Janning, Kassel: Erich Röth Verlag 1984, S. 22- 37, hier S. 22.

<sup>274</sup> Ebd.



Abb.83: Ichabods vernarbte Hände.

Der Weg kann aus diesem Blickwinkel auch einen »Weg der Erinnerung« darstellen. So konfrontiert Burton den Zuschauer bereits in der Kutsche mit Ichabods Vergangenheit, indem er ihm einen Blick auf dessen vernarbte Hände gewährt. Erst zu einem späteren Zeitpunkt des Films folgt die Erklärung, dass es sich dabei um verdrängte Kindheitserinnerungen des Protagonisten handelt, die

er während seiner Zeit in »Sleepy Hollow« in seinen Träumen aufarbeitet.

Auch auf bildlicher Ebene wird die transitorische Aufladung des Weges durch die sich ändernde Farbgebung, den Umschwung von Herbst auf Winter und den Tag- Nacht- Wechsel der zweitägigen Reise noch einmal verstärkt.



Abb.84: Kutschenfahrt bei Tag in herbstlicher Umgebung.



Abb.85: Kutschenfahrt bei Nacht.

So ist die Kutschenfahrt von New York in das Dorf »Sleepy Hollow«, die gleich zu Beginn gut zwei Minuten Filmzeit für sich beansprucht, prägnant genug dargestellt, um nicht nur die räumliche Entfernung der beiden Orte zu vermitteln, sondern auch, um die soziokulturellen Unterschiede erahnen zu lassen. Denn der Weg führt Ichabod von einer, für damalige Verhältnisse, dicht besiedelten, »zivilisierten« Stadt, über »Einsicht« und »Botanik« in ein Dörfchen, das fast wie eine „eigene, kleine und homogene Welt“<sup>275</sup> erscheint, umringt von den »Westlichen Wäldern«, in denen übernatürliche Geheimnisse verborgen liegen.<sup>276</sup>

### 3.4.2.1 Hudson River- Wege und Gewässer

Ein Fluss kann entsprechend dem Bild von Styx als Symbol für die Verbindung zweier Welten

---

<sup>275</sup> Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 76.

<sup>276</sup> Vgl. Ebd., S. 75f.

betrachtet werden. In Bezug auf *Sleepy Hollow* stünde auf der einen Seite die aufgeklärte, diesseitsbezogene, rationale Welt, der Ichabod angehört, die Stadt New York. Auf der anderen Seite die industriell rückschrittliche und vom Aberglauben geprägte Welt der Bewohner »Sleepy Hollows«. Obwohl der Hudson River Stadt und Dorf zwar nicht durch seine Ufer voneinander trennt, kann er mit diesem Gleichnis assoziiert werden, da er eine Orientierung für den Weg darstellt, den Ichabod zurücklegt. Ein Teil der Wegbeschreibung im Film lautet daher folgendermaßen: „A two days journey up the Hudson River.“<sup>277</sup>

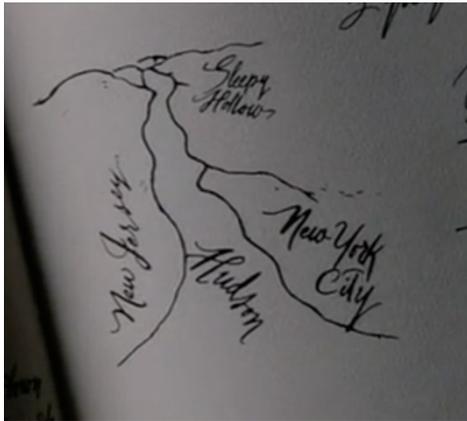


Abb.86: Skizze zum Verlauf des Hudson Rivers.



Abb.87: Ichabods Kutsche fährt den Weg entlang des Hudson Rivers.

Ebenso scheint die Verbindung mit einem Totenfluss in diesem Zusammenhang passend, da der Weg, entlang des Hudson Rivers, weiter durch die »Western Woods«, in eine Welt führt, in welcher der Tod präsent ist- und zwar auf surreal lebendige Art und Weise, in Form eines kopflösen Reiters, der sein Unwesen treibt.

### 3.4.3 Die »Westlichen Wälder«/ The »Western Woods«

Der Wald in *Sleepy Hollow* spielt für das Thema dieser Arbeit eine wichtige Rolle, da er zum einen den »Tree of Death« beherbergt, der eine räumlich materialisierte Verbindung ins Jenseits darstellt, zum anderen, weil ihm darüber hinaus selbst transitorischer Charakter zu Teil wird: Denn so ist es nicht nur eine Eigenschaft der »Westlichen Wälder«, sondern des Waldes generell, dass ihm ein Moment des Geheimnisvollen, des Unheimlichen und der Undurchsichtigkeit zugeordnet werden kann.<sup>278</sup> Dies führte dazu, dass sich der Wald zum idealen Projektionsraum für Mythen, Sagen und Märchen manifestierte.<sup>279</sup> Schon „in der Frühzeit [...] galten die Wälder als heilig“<sup>280</sup> und waren aufgeladen mit Geschichten von

---

<sup>277</sup> *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:08:16.

<sup>278</sup> Vgl. Gertrud Ennulat, *Wo die Waldfrau wirkt. Bilder und Märcheninterpretationen*, Zürich/ Düsseldorf: Walter- Verlag 1996, S. 55.

<sup>279</sup> Vgl. Werner Katzmann/ Sebastian Kux/ Johannes Treytl, *Wald*, Wien: Fric 1990, S. 21.

<sup>280</sup> Helge Reindl, „Film- Wald: ein katathymes Bildererlebnis“, in: *Wald. Biotop und Mythos. Grüne Reihe, Bd. 23*, Wien/ Köln/ Weimar: Böhlau Verlag 2011, S. 347- 369, hier S. 347.

Geistern, Dämonen und besonderen Kräften. Sie verkörpern einen Zwischenraum, eine Grenze zur Außenwelt, und damit gleichzeitig ein Tor in eine »andere Welt«.<sup>281</sup>

Auch in *Sleepy Hollow* nimmt der Wald trennende Funktion ein, denn die »Western Woods« »isolieren« das Dorf, indem sie es umringen und somit von der Umgebung, die hinter ihnen liegt, »abschneiden«, was in einem Dialog des Films erläutert wird: „There is a town, upstate, two days journey to the north in the Hudson Highlands. There is a place called »Sleepy Hollow«. [...] An isolated farming community, mainly Dutch.“<sup>282</sup>

So führt Ichabods Kutschenfahrt zu Beginn des Films quer durch die nebeligen Wälder, welche schon allein durch ihre modrig nass- kalte Stimmung, die auf Grund der gräulich-grünen Farbgebung erzielt wird, erahnen lassen, dass ihn an seinem Ziel nichts Positives erwartet.



**Abb.88: Ichabod und Young Masbeth auf der Suche nach dem »Tree of Death«**



**Abb.89: Ichabod untersucht einen Tatort des Enthaupteten.**



**Abb.90: Verwinkelte Gänge des Waldes.**

Diese düster- dunstige Atmosphäre bleibt dem Film - bis auf Ichabods Traumsequenzen, auf welche noch genauer Bezug genommen wird - bis zum Ende erhalten und spiegelt in Kombination mit den verwinkelten Gängen, welche die Bäume des Waldes erzeugen, die Situation der Figuren wider, die in einem

»Labyrinth« an Möglichkeiten und Undurchsichtigkeiten nach einer Lösung für die rätselhaften Morde suchen.

Seine »verschleiernde« Aura, welche ihm ein Moment des Übergangs verleiht, macht den Wald darüber hinaus zum idealen Schauplatz, um Wesensveränderungen von Figuren zu inszenieren.<sup>283</sup> So steht auch der innere Wandel, den Burtons Charaktere im Laufe der

---

<sup>281</sup> Vgl. Ebd.

<sup>282</sup> *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:05:55.

<sup>283</sup> Vgl. Ennulat, *Wo die Waldfrau wirkt*, S. 57.

Handlung vollziehen, in einer Wechselwirkung zur Umgebung des Waldes, da dieser erst durch den Zusammenprall verschiedener Welten ausgelöst wird. Die »Westlichen Wälder« und das, was sich in ihnen verbirgt, ein Baum, der eine Verbindung zum Totenreich herstellt, spielen dabei eine nicht wegzudenkende Rolle.

Im Kapitel über »Seelenlandschaften« wurde bereits der Zusammenhang von Dekor und Seelenleben der Figuren erläutert. Balázs fügt dem noch hinzu, dass Natur im Film immer stilisierte Natur sei, da die neutrale Wirklichkeit im Film nicht existent ist. Sie solle vielmehr ebenfalls dazu beitragen, um Stimmungen zu tragen und die Befindlichkeiten der Charaktere zu unterstreichen.<sup>284</sup>

Diese »Stilisierung von Natur« wird in *Sleepy Hollow* nur einmal mehr deutlich, wenn man bedenkt, dass der gesamte Wald in einem Studio gebaut wurde, was Burton die Möglichkeit gab, in »postmoderner Manier« mit Genre- Codes des Horrorfilms zu spielen und diese zu überzeichnen.<sup>285</sup> So wandte er sich bewusst von klassischen Außenszenen ab, um „eine stilistisch stimmige Atmosphäre expressionistischer Künstlichkeit“<sup>286</sup> zu erreichen, was besonders gut anhand der - für einen Baum untypisch - verrenkten Form des »Tree of Death« erkennbar ist.<sup>287</sup>

### 3.4.3.1 Spiel mit märchenhaften Stereotypen: Die Hexe oder auch »die Alte« im Wald

Aufgrund seiner Undurchsichtigkeit und dem Moment des »Dazwischen«, die es dem Wald ermöglichen, eigene Gesetzmäßigkeiten zu entwerfen, bot er „über viele Jahrhunderte hinweg [...] immer auch Heimat für Entrechtete [...] und Ausgestoßene.“<sup>288</sup> So auch für Lady Van Tassel, deren Schwester und ihre Mutter.



Abb.91: Steinhäuschen der Hexe in den »Westlichen Wäldern«.

Während Lady Van Tassel auf Rache sinnt und zu diesem Zweck nach »Sleepy Hollow« ging, um Katrinas Vater zu heiraten, lebt ihre Zwillingsschwester noch immer in einem Steinhäuschen, mitten in den »Westlichen Wäldern«.

Die »Hexe im Wald« findet sich in altdeutschen Quellen bereits seit dem 10. Jahrhundert.<sup>289</sup> Durch

---

<sup>284</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 73.

<sup>285</sup> Vgl. Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S. 255.

<sup>286</sup> Ebd.

<sup>287</sup> Anm.: Siehe Abb. 95

<sup>288</sup> Ennulat, *Wo die Waldfrau wirkt*, S. 44.

<sup>289</sup> Lappe, „Der unheimliche Wald als ‚Locus Terribilis‘“, S. 365.

ihre Figur, aber auch durch die Mädchen beim Feuerholz Sammeln, verflucht Burton Märchenstereotypen in seinen mit Horrorkonventionen bepackten Film- Wald.



Abb.92: Die Hexe braut einen Trank.



Abb.93: Mädchen sammeln Feuerholz.



Abb.94: Hexe im Wald, als der »Anderer« von ihr Besitz ergreift.

Dabei lässt er es sich auch hier nicht nehmen, mit maskenhaften Gruseffekten zu spielen, die an jene aus *Beetlejuice* erinnern.

Burtons Hexe nimmt gleichzeitig die Position der Märchen typischen wegweisenden »Alten im Wald« ein.<sup>290</sup> Im Zuge dessen wird noch einmal der Zusammenhang von Körperlichkeit und Räumlichkeit verdeutlicht, indem ihr Körper als

Medium bzw. als »Sprachrohr« fungiert, um mit dem »Anderen« in Verbindung zu treten, welcher Ichabod und Young Masbeth schließlich den Weg zum »Tree of Death« weist. Um die Prozedur des Geister Beschwörens zu vollziehen, schnallt sie ihre Hände an Ketten, nachdem sie einen Trank aus Fledermausblut und anderen Zutaten gebraut hat. Sie erklärt Ichabod: „When the other one comes, I will hold him.“<sup>291</sup> Nach einer Art Trancezustand verwandelt sich ihr Gesicht in eine Fratze und »der Andere« spricht durch ihren Körper zu Ichabod: „Follow the »Indian Trail« to where the sun dies. Follow to the »Tree of Death«, Climb to the Horseman’s resting place.“<sup>292</sup>

---

<sup>290</sup> Vgl. Heino Gehrts, „Der Wald“, *Die Welt im Märchen*, Hg. Jürgen Jenning/ Heino Gehrts, Kassel: Erich Röth Verlag 1984, S. 37- 53, hier S. 47.

<sup>291</sup> *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:46:00.

<sup>292</sup> Ebd., 00:46:40.

### 3.4.4 Tor zwischen Diesseits und Jenseits: »Tree of Death«



Abb.95: »Tree of Death«.



Abb.96. Reiter springt vom Jenseits durch die Pforte ins Diesseits.

Der »Tree of Death«, zu dessen Fuße das Grab des kopflosen Reiters liegt und der zugleich als Bindeglied zwischen dem Reich der Toten und dem Diesseits fungiert, stellt vermutlich den bedeutsamsten transitorischen Raum für den Handlungsverlauf von *Sleepy Hollow* dar.

Denn wie bereits erwähnt, verkörpert dieser Totenbaum einen Raum des Übergangs par excellence. Ein Sinnbild der räumlichen Verbindung von Leben und Tod, wie es in Burtons Filmen häufig zu finden ist. Diese Funktion stellt auch Ichabod sogleich fest, nachdem er den Baum untersucht hat: „This tree is a gateway... A gateway between two worlds.“<sup>293</sup>

Auch hier manifestieren sich die erläuterten Parallelen von Leiblichkeit und Räumlichkeit bzw. die Funktion des Leibes als Raum, insbesondere als ein transitorischer Raum: Denn als



Abb.97: Der »Tree of Death« blutet, als Ichabod mit der Axt auf ihn einschlägt.

Ichabod mit einer Axt auf das mutmaßliche »Tor« des Baumes, welches sich aus einer dicken Wurzelgruppe mit vielen verschnörkelten Ästen am unteren Teil des Stammes herausbildet, einschlägt, und ihm die Rinde herunterreißt, spritzt das Blut nicht nur auf Grund der abgetrennten Köpfe, die der Baum in seinem Inneren verbirgt; Vielmehr blutet er selbst, sodass sein Holz den Charakter von Fleischlichkeit erhält.<sup>294</sup>

---

<sup>293</sup> *Sleepy Hollow* (USA 2000), 00:50:35.

<sup>294</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 78.



Abb.98: Eibe.

Der »Tree of Death« erinnert in seiner Form an eine Eibe, welcher ebenfalls die Bezeichnung »Baum des Todes« zukommt. Bei den Kelten wurde sie als »heiliger« Baum betrachtet, der für die Überwindung des Todes stand.<sup>295</sup>

Auch wenn die Kronen von Eiben, im Vergleich zum vollkommen kahlen »Haupt« des »Tree of Death«, mit immergrünen Nadeln geschmückt sind, sind sie für ihre unregelmäßigen und eigenwilligen Gestalten bekannt, die Ähnlichkeit zum expressionistisch verrenkten Stamm des Todesbaums aus *Sleepy Hollow* haben. Grund dafür ist, dass „ab einem Alter von etwa 250 Jahren [...] bei Eiben häufig eine Kernfäule im Stammesinneren ein[setzt], die [...] zu einer fast vollständigen Aushöhlung des Baumes führen kann“<sup>296</sup>, ähnlich dem höhlenhaften Tor des »Tree of Death«. Der Stamm bricht in Folge dessen meist unter der Last der Krone zusammen, wodurch Stammfragmente verbleiben, die durch neues Geäst ergänzt werden.<sup>297</sup>

Als Symbol für den Übergang zwischen Leben und Tod ist ihre Verwendung auf Friedhöfen, die ebenfalls verbindenden Charakter dieser beiden Daseinsformen aufweisen, nicht zu übersehen.

„Nach bretonischem Aberglauben sollen die Wurzeln dieses langlebigen Nadelgehölzes ihre Ausläufer gar bis in die Münder der Toten wachsen lassen. Eiben scheinen dank ihrer gedrungenen Gestalt etwas Mystisches an sich zu haben. Sie sind daher auch in vielen Sagen von Bedeutung, in denen sie böse Dämonen vertreiben und den Weg in die Unterwelt säumen.“<sup>298</sup>

Demnach galten gewisse Bäume in den Köpfen der Menschen bereits seit geraumer Zeit als Verbindungen, die in andere Welten führen, in diesem Fall ins Jenseits.

---

<sup>295</sup> Vgl. M. Campana, „Die Eibe. Der verdrängte Baum des Todes“, o.J., [www.bonsaiclub.ch/userfiles/downloads/eibe.pdf](http://www.bonsaiclub.ch/userfiles/downloads/eibe.pdf), Zugriff: 13.12.2014.

<sup>296</sup> Ebd.

<sup>297</sup> Vgl. Ebd.

<sup>298</sup> Ebd.

### 3.4.5 Wege in die Vergangenheit: Ichabods Träume

Wie bereits durch die Szene in der Kutsche angedeutet, als Ichabod auf seine vernarbten Hände blickt, führt uns Burton auch in die Vergangenheit seines Protagonisten.<sup>299</sup> Die Rückblenden, die er mittels Traumsequenzen inszeniert, fungieren als transitorische Räume, die den Zuschauer in Ichabods Kindheit blicken lassen, wodurch Schritt für Schritt ein besseres Verständnis für dessen Charakter und rationales Handeln entsteht. Gleichzeitig tragen die Träume zur Aufarbeitung schmerzhafter Ereignisse in Ichabods Leben bei und helfen ihm schlussendlich, seinen rationalen Verstand in Richtung spirituelle Ebene zu erweitern, was ihn letztlich auch zur Aufklärung der Morde führt. Dabei ist zu erwähnen, dass es auch die Begebenheiten rund um den kopflosen Reiter selbst sind, welche die Träume durch Schock-Momente erst auslösen.

Der Traum ist ein Schwellenzustand, dessen „Auslöser immer ein Rest aus dem Denken des Tages [darstellt] und der seine Dynamik durch eine Energie aus dem Unterbewußten erhält.“<sup>300</sup> Durch die Begegnungen mit dem Horseman erleidet Ichabod regelmäßige Ohnmachtsanfälle, die ihn in eine verdrängte Welt des Spirituellen zurückführen. In seinem Traum kommt es zur Vermengung von aktuellen Begebenheiten und längst Vergangenen. Symbole wie der Rotkardinal und Momente mit Katrina, in denen sie Rituale »weißer« Magie anwendet, erinnern ihn an seine Mutter, die für ihn stets ein Wesen der Unschuld und der positiven Energie verkörperte.



**Abb.99: Ichabods Mutter mit dem Bild des Rotkardinals.**



**Abb.100: Ichabod mit dem Bild des Rotkardinals.**

---

<sup>299</sup> Anm.: Siehe Abb.: 83.

<sup>300</sup> Uwe Gaube, *Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus*, München: Wilhelm Fink Verlag 1978, S. 30f.



**Abb.101: Katrina zeichnet in der Asche eines Kamins.**



**Abb.102: Katrinas Zeichen.**



**Abb.103: Ichabods Mutter zeichnet in der Asche eines Kamins.**



**Abb.104: Die Zeichen von Ichabods Mutter.**

Dem Positiven steht auch eine negative Assoziation gegenüber: Sein Vater, welcher den Mord an seiner Mutter begangen hat, transformiert in einer Traumsequenz zum kopflosen Reiter, der Ichbods Blick zu einer roten Tür in einer weißen Kirche lenkt.



**Abb.105: Ichabods Vater geht den Gang der Kirche entlang.**



**Abb.106: Ichabods Vater transformiert zum kopflosen Reiter.**

Beim Hindurchtreten offenbart sich dem Zuschauer eine Folterkammer, an dessen Ende eine »eiserne Jungfrau« platziert ist, in der die Mutter offenbar ihr Leben verloren hat. An dieser Stelle wird auch aufgelöst, woher Ichabods Narben stammen.



**Abb.107: Ichabods Mutter in der eisernen Jungfrau.**



**Abb.108: Ichabod verletzt sich an einem Foltersessel.**

Der Traum konstituiert hier somit eine Verbindung zwischen Vergangenheit und Gegenwart, die sich in doppelter Weise darstellt: Denn neben Ichabods Kindheitserinnerungen verweist Burton gleichzeitig auf eines seiner früheren filmischen Werke. So erinnert die Szene, als Ichabod und dessen Mutter in den Blütenblättern tanzen, an jene aus *Edward Scissorhands*, als Kim, die weibliche Hauptfigur, in einem weißen Kleid in einem Regen aus Schneeflocken tanzt. Burton zitiert hier Burton.<sup>301</sup>



**Abb.109: Ichabod tanzt mit seiner Mutter in den Blüten.**



**Abb.110: Kim tanzt in *Edward Scissorhands* in den Schneeflocken.**

Rückblenden und Träume werden im Film meist durch bestimmte stilistische Mittel inszeniert, um den Wechsel der Erzählebenen zu signalisieren.<sup>302</sup>

Die fröhlich bunte und zugleich sanfte Farbauswahl der Traumbilder hebt sich am deutlichsten von der düsteren Grundatmosphäre des Films *Sleepy Hollow* ab und reiht sich somit in Burtons Ästhetisierungsmuster ein, verschiedene Raumebenen durch einen differenten Einsatz von Farbe und Licht zu markieren.

---

<sup>301</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd“, S. 79.

<sup>302</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 134.

## IV. CONCLUSIO

Im theoretischen Teil wurde zunächst die Begrifflichkeit des Transitorischen abgehandelt und auf räumliche Konstrukte des Übergangs bzw. des »Flüchtigen« übertragen. Dabei erwiesen sich vor allem die Definitionsversuche von »Grenze«, »Schwelle« und »Passage« als geeignet, um zu Erkenntnissen zu gelangen, die bei der Aufstellung von Thesen und Begründungen halfen, weshalb ein wichtiger Teil von Burtons Filmräumen stets dem Zwischenräumlichen zuzuordnen ist. Die Grundessenz der Vermutungen war schlussendlich die, dass Burton seine Figuren in eine Außenseiterrolle versetzt, was wiederum nach einem Raum verlangt, der neue Möglichkeiten bietet, um aus dieser unbefriedigenden Position ausbrechen zu können. Dabei kommt es zur Erschaffung eines »dritten Raums«, eines transitorischen Raums, der die ungewollte Raumebene, in der sich die Figur aktuell befindet, mit einer von ihr ersehnten verbindet. Diese neue Raumsituation versetzt die Figur in einen Schwellenzustand, der schlussendlich zu einer Wandlung ihrerseits führt, was in der Arbeit häufig mit der Bezeichnung »rite de passage« in Verbindung gebracht wurde.

Darüber hinaus wurde der Traum als transitorischer Raum definiert, der es Burton ermöglicht, einem Publikum seine inneren Gedanken und Empfindungen zugänglich zu machen. Im Zuge dessen manifestiert sich für ihn auch eine Art der Wunscherfüllung, indem er die Figuren an seiner statt in Welten voll von Horror und Grusel eintauchen lässt, was bei ihm zu einer »dunklen Katharsis«, also einer »reinigenden« Wirkung führt, verursacht durch Düsternis.

Was die Filmanalyse betrifft, erwies sich Faulstichs »Biographische Filminterpretation« als zielführend, um die Handlungsmotivationen und Charakterisierungen der Figuren erfassen zu können, um sie anschließend mit ihrer Umgebung und den in ihr enthaltenen transitorischen Räumen in Beziehung zu setzen bzw., um ihre gesellschaftliche Position auch räumlich einordnen zu können.

Dabei wurde die These verfestigt, dass Burton seinen Figuren eine Außenseiterrolle zuschreibt, aus welcher sie sich erst durch die Anwesenheit transitorischer Räume lösen können, welche vor allem durch Schwellenzustände zwischen Schlafen und Wachen, sowie Leben und Tod verursacht werden. Die essentiellen transitorischen Räume manifestieren sich in den einzelnen Filmen dabei folgendermaßen: Bei *Vincent* in Form der Träume des Kindes; bei *Beetlejuice* transformiert das Haus der Maitlands zum Schwellenraum, in dem Lebende und Tote miteinander kommunizieren können; in *Sleepy Hollow* ist es der »Tree of Death«,

welcher eine Pforte darstellt, die eine Verbindung ins Totenreich schafft.

In Folge dessen vollziehen Burtons »Alter Ego«- Figuren Vincent, Lydia und Ichabod einen inneren Wandel, welcher seinen Auslöser in der Anwesenheit dieser transitorischen Räume findet. So verfällt Vincent im Zuge seiner Tagträume zunehmend dem Wahnsinn, wodurch er am Ende des Films ein Gefangener seiner eigenen fantastischen Räume wird; Lydia überwindet durch die Konfrontation mit dem Jenseits ihre schwermütige Tristesse und wird zu einem glücklichen Menschen; Ichabod Crane wird durch die Ereignisse rund um den kopflosen Reiter, welcher erst durch den »Tree of Death« ins Reich der Lebenden treten kann, in Form von Träumen in weitere Schwellenzustände geworfen. Erst der transitorische Raum, der sich auch hier in Form eines Traumes ausdrückt, führt ihn zurück in seine Vergangenheit. Durch die Konfrontation mit den negativen Kindheitserinnerungen kann er diese schlussendlich aufarbeiten.

Des Weiteren erwiesen sich die Methoden der Bild- und Szenenanalysen als hilfreich, welche ihren Fokus vor allen Dingen auf den visuellen Aspekt und Burtons Einsatz von Licht und Farbe richteten. Dies führte zu dem Schluss, dass Burton diese beiden Stilmittel benutzt, um die Gegensätze seiner verschiedenen Raumebenen zu betonen, was es auch vereinfachte, ihren transitorischen Gehalt bzw. weitere »Zwischenräume«, die sie zueinander verbinden, zu erfassen. Bei *Vincent* äußert sich dies vor allem in Schwarz- Weiß- Kontrasten von Realität und Traum. Abstufungen von Grautönen, oder aber das plötzliche Aufeinanderfolgen dieser beiden »farblichen« Gegensätze stellen Verbindungen der Raumebenen her.

In *Beetlejuice* trifft schlichter Landhausstil mit gedeckter Farbgebung auf die Extravaganz der Großstadt, welche sich in Burtons schriller Gestaltung der Zwischenreiche des Jenseits vor allem durch den Einsatz von grell- bunten Farben und Lichtquellen weiter steigert. Die Vermengung der verschiedenen Stile markiert gleichzeitig die zunehmende Verflechtung der Raumebenen, hin zu einem einzigen transitorischen Raum, der wie ein Knotenpunkt zu betrachten ist, in dem alle Räume zusammenfließen.

Bei *Sleepy Hollow* taucht Burton während der Zeit, in welcher der wichtigste transitorische Raum des Films, der »Tree of Death«, an Bedeutung gewinnt, die gesamte Umgebung um das Dorf »Sleepy Hollow« in einen grauen Nebelschleier. Gleichzeitig scheint er die modrig-düstere Atmosphäre, welche die Assoziation mit dem Tod mit sich bringt, auf die Umgebung des Diesseits übertragen zu wollen, indem er dieser genau jene Atmosphäre verleiht. Auf diese Weise wird der Eindruck erweckt, Diesseits und Jenseits fänden bereits in ein- und derselben Raumebene statt. Dies gelingt ihm mittels eigens dafür angefertigter Studiowälder

und künstlich erzeugtem Nebel, wodurch er die Stimmung gezielt beeinflussen kann. So konstruierte er auch den schwarzen Totenbaum, die Pforte ins Jenseits, auf künstliche Art und Weise. Ichbods Träume, die in dessen Vergangenheit führen, stehen farblich gesehen in starkem Kontrast zur Gegenwart, indem Burton hier mit weicher und bunter Licht- und Farbgebung arbeitete. Dadurch wird ein eigener Schwellenzustand markiert, der sich deutlich von den übrigen Räumen des Films abhebt.

Die Untersuchung des Einsatzes von Licht und Farbe, welche dazu führte, dass die verschiedenen Raumebenen voneinander differenziert und transitorische Räume ausgemacht werden konnten, half weiterführend auch bei der Beantwortung der Frage bezüglich der Intertextualität in Burtons Filmen. So finden sich in allen drei Filmen Verweise auf Traditionen des Gothic Horror- Films bzw. der Schauerliteratur, welche Burton in Kombination mit Versatzstücken anderer Kunstrichtungen unterschiedlicher Epochen in einen neuen Kontext bringt. Diese reichen von expressionistischer und surrealistischer Raumgestaltung, über Elemente der Popkultur und B- Movie- Ästhetik, bis hin zu Märchenstereotypen, wobei letztgenannte lediglich in *Sleepy Hollow* zu finden sind.

Darüber hinaus stellt Burton in der Gestaltung seiner Bilder und Figuren auch Bezüge zu sich selbst und seinem eigenen filmischen Schaffen her. Dies geschieht auf Seiten seiner Charaktere dadurch, indem er sie mit autobiographischen Attributen und untereinander ähnlichen Charakterzügen versieht, die sich dabei aber mit zunehmendem Alter weiter entwickeln. Während Vincent noch ein kleiner Junge ist, welcher sich in seinen diffusen Albträumen selbst verliert, ist Lydia bereits ein Teenager. Im Vergleich zu Vincent gelingt es ihr, sich aus ihrer düsteren Gedankenwelt zu befreien, indem sie tatsächlich mit dem Jenseits in Kontakt tritt. Ichabod verkörpert die erwachsene Version der drei behandelten Charaktere, dessen Spiritualität bereits in seiner Kindheit verschüttet wurde. Durch die erneute Konfrontation mit dem Übernatürlichen findet er sie jedoch wieder, wodurch uns Burton wieder ein Stück zurück führt.

Bezüglich der Gestaltung seiner Filmräume manifestiert sich die Intertextualität in Form von wiederkehrenden Elementen, die von Schachbrettmustern, Friedhöfen, Tricktechniken, Stop-Motion, Künstlichkeit bis hin zu einzelner Szenen reichen, welcher in der Art und Weise ihrer Inszenierung aufeinander verweisen, wie bei Ichabods tanzender Mutter und der tanzenden Kim aus *Edward Scissorhands*. Seine Filme fungieren dabei wie »Korridore« oder »Fenster«, welche verbindend zueinander führen.<sup>303</sup>

---

<sup>303</sup> Vgl. Ohler, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Todd“, S. 72.

Als zusammenfassendes Fazit kann auf Grund der erfolgten theoretischen Grundlage, der Filmanalyse und den oben ausgeführten Schlussfolgerungen Folgendes festgestellt werden: Jeder der drei behandelten Filme ist von transitorischen Räumen gekennzeichnet, welche einen wesentlichen Beitrag zum Handlungsverlauf leisten, da sie es sind, welche die gegensätzlichen Raumebenen, von denen Burtons Filme gekennzeichnet sind, miteinander in Beziehung setzen und dadurch eine Spannung erzeugen, welche die Geschichte vorantreibt. Dabei stehen Figuren und Räume in einer Wechselwirkung zueinander, welche schlussendlich auch zu einem Wandel der Charaktere führt.

## V. LITERATURVERZEICHNIS

### 1. PRINTQUELLEN

Agotai, Doris, *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007.

Aristoteles, *Poetik. Griechisch/ Deutsch*, übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1994; (Orig. *Peri Poietikes*, ca. 335 v. Chr.).

Augé, Marc, *Nicht- Orte*, übers. v. Michael Bischoff, München: Verlag C.H. Beck 2010; (Orig. *Non- Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris: Editions du Seuil 1992).

Badley, Linda, *Film, Horror and the Body Fantastic*, New York: Greenwood Press 1995.

Balázs, Béla, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien: Globus Verlag, 3. Aufl. 1972.

Bannatyne, Lesley, *Halloween. An American Holiday, an American History*, Gretna, Louisiana: Pelican Publishing Company 1998.

Benjamin, Walter, *Das Passagen-Werk. Bd. 2*, Hg. Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1983.

Beville, Maria, *Gothic- postmodernism. Voicing the Terrors of Postmodernity*, Amsterdam/ New York: Rodopi 2009.

Bordwell, David, *Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte*, eingeleitet u. hg. v. Andreas Rost, Frankfurt am Main / München: Verlag der Autoren 2001.

Borsò, Vittoria, „Grenzen, Schwellen und andere Orte. Topologie der Pariser Passagen“, in: *Topographien der Erinnerung. Zu Walter Benjamins Passagen*, Hg. Bernd Witte, Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann 2008, S. 175- 188.

- Breskin, David, *InnerViews. Filmmakers in Conversation. Francis Ford Coppola, David Lynch, Oliver Stone, Spike Lee, David Cronenberg, Robert Altman, Tim Burton, Clint Eastwood*, New York: Da Capo Press 1997.
- Brimblecombe, Peter, „Die Apokalypse im Nebel. Der Londoner Smog im späten 19. Jahrhundert“, in: *Wird Cassandra heiser? Die Geschichte falscher Ökoalarme*, Hg. Frank Uekötter, Jens Hohensee, Stuttgart: Franz Steiner Verlag 2004, S. 42- 52.
- Brimblecombe, Peter, *The Big Smoke. A History of Air Pollution in London since Medieval Times*, London: Routledge 2012.
- Brütsch, Matthias, „Kunstmittel oder Verleugnung? Die klassische Filmtheorie zu Subjektivierung und Traumdarstellung“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 59- 91.
- Burkhardt, Mike, *Ferne Zeiten, Nahe Ziele. Geschichte in und um Kassel*, Kassel: Kassel University Press 2010.
- Cocteau, Jean, *Kino und Poesie. Notizen*, übers. u. hg. v. Klaus Eder, Frankfurt am Main/ Berlin/ Wien: Carl Hanser Verlag 1979; (Orig. *Du Cinématographique u. Entretiens sur le Cinématographique*, Paris: Pierre Belfond 1973).
- Dallos, Nina, „Dracul(e)a“, *Maske und Kothurn* 41/1- 2, 1998, S. 23- 27.
- De Certeau, Michel, *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve Verlag 1988, (Orig. *L'invention du quotidien I.L'arts de faire*, Paris: Union Générale d'Éditions 1980).
- Delhom, Pascal, „Grenzüberschreitungen. Versuch über die Normativität des Raumes“, in: *Zugänge, Ausgänge, Übergänge. Konstitutionsformen des sozialen Raumes*, Hg. Thomas Bedorf, Würzburg: Königshausen & Neumann 2009, S. S. 83- 97.
- Eberle, Dietmar/ Gert Walden, „Treppenhaus. The Stairwell“, in: *Baumschlager Eberle 2002-2007: Architektur, Menschen und Ressourcen. Architecture, People and Resources*, Hg. Winfried Nerdinger, Wien: Springer Verlag Wien 2008, S. 116- 120.
- Eberwein, Robert T., *Film and the Dream Screen. A Sleep and Forgetting*, Princeton, N.J.: Princeton Univ. Press 1984.

- Eggertsson, Gunnar Theodór/ Charles Forceville, „Multimodal expressions of the Human Victim as Animal metaphor in horror films“, in: *Multimodal Metaphor: Applications of Cognitive Linguistics* - / Berlin: Walter de Gruyter 2009, S. 429- 451.
- Ennulat, Gertrud, *Wo die Waldfrau wirkt. Bilder und Märcheninterpretationen*, Zürich/ Düsseldorf: Walter- Verlag 1996.
- Faulstich, Werner, *Die Filminterpretation*, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1988.
- Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, Paderborn: Fink Verlag, 2. Aufl. 2008.
- Felix, Jürgen, „Die Postmoderne im Kino (revisited)“, in: *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*, Hg. Jürgen Felix, Marburg: Schüren Verlag 2002, S. 7- 11.
- Fenske, Uta, „Väter und Amnesie. Männlichkeiten in: Irgendwo in Berlin und Crack Up“, *Die Krise der Erzählung. Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne*, Hg. Uta Fenske/ Walburga Hülk/ Gregor Schuhen, Bielefeld: Transcript Verlag 2013, S. 205- 225.
- Foucault, Michel, „Andere Räume“, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Hg. Karlheinz Barck (u.a.), Leipzig: Reclam Verlag 1990, S. 34- 47.
- Foucault, Michel, *Die Heterotopien. Der utopische Körper. Les hétérotopies. Le corps utopique*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005.
- Fraga, Kristian, *Tim Burton: Interviews (Conversations with Filmmakers)*, o.A: Univ. Press of Mississippi, 2005.
- Garte, Hansjörg, *Kunstform Schauerroman: Eine morphologische Begriffsbestimmung des Sensationsromans im 18. Jahrhundert von Walpoles "Castle Otranto" bis Jean Pauls "Titan"*, Leipzig: Garte, 1935.
- Gaube, Uwe, *Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus*, München: Wilhelm Fink Verlag 1978.
- Gehrts, Heino, „Der Wald“, *Die Welt im Märchen*, Hg. Jürgen Jenning/ Heino Gehrts, Kassel: Erich Röth Verlag 1984, S. 37- 53.

- Görner, Rüdiger, „Wortschwelle. Überlegungen zu einem literarischen Symbol der Moderne“, in: *Schwelle: Germanistische Erkundungen einer Metapher*, Hg. Nicholas Saul/ Daniel Steuer/ Frank Möbus, Birgit Illner, Würzburg: Königshausen & Neumann 1999, S. 112- 127.
- Graf, Sabine, *Poetik des Transfers. „Das Hebräerland“ von Elsa Lasker- Schüler*, Köln/ Weimar/ Wien: Böhlau 2009.
- Gray, Rich, *Click or Treat! The Best of Halloween and Horrors on the Internet*, North Carolina: McFarland & Company 2004.
- Handke, Peter, *Der Chinese des Schmerzes*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2. Aufl. 1983.
- Hasse, Jürgen, *Übersehene Räume. Zur Kulturgeschichte und Heterotopologie des Parkhauses*, Bielefeld: Transcript Verlag 2007.
- Heger, Christian, *Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton*, Marburg: Schüren Verlag 2010.
- Heidegger, Martin, *Vorträge und Aufsätze. Bd. 2*, Pfullingen: Verlag Günther Neske, 3. Aufl. 1967.
- Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart/ Weimar: Metzler, 5. Aufl. 2012.
- Hoffmann, Ines, *Sinnlichkeit und Abstraktion: Versuch, einen expressionistischen Text zu lesen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2001.
- Hoffmann- Kraye, E./ Hanns Bächtold- Stäubli (Hg.), *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Knoblauch- Matthias. Bd. 5*, Berlin/ Leipzig: Walter de Gruyter & Co 1933.
- Horn, Katlin, „Der Weg“, in: *Die Welt im Märchen*, Hg. Jürgen Janning, Kassel: Erich Röth Verlag 1984, S. 22- 37.
- Hörander, Editha, „Halloween- ein heidnisches Fest?“, in: *Ethnohistorie. Empirie und Praxis*, Hg. Hermann Mückler/ Werner Zips/ Manfred Kremser, Wien: Facultas Verlag 2006.

- Kaiser, Tina Hedwig, *Aufnahmen der Durchquerung. Das Transitorische im Film*, Bielefeld: Transcript Verlag 2008.
- Katzmann, Werner/ Sebastian Kux/ Johannes Treytl, *Wald*, Wien: Fric 1990.
- Kempf, Petra, *(K)ein Ort Nirgends. Der Transitraum im urbanen Netzwerk*, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing 2010.
- Korngiebel, Wilfried, *Bloch und die Zeichen. Symboltheorie, kulturelle Gegenhegemonie und philosophischer Interdiskurs*, Würzburg: Königshausen & Neumann 1999.
- Lappe, Cord, "Der unheimliche Wald als 'Locus Terribilis'- Zur Attraktivität eines populären intermedialen Genres", in: *Mediengeschichte, Intermedialität und Literaturodidaktik*, Hg. Bodo Lecke, Frankfurt am Main: Lang Verlag 2008, S. 357- 379.
- Lee, Sun He Teresa, *How to Analyze the Films of Tim Burton*, Edina, Minnesota: Abdo 2012.
- Lesch, Walter, „Ich träume, also bin ich. Philosophie und theologische Annäherungen an Träume und Wünsche“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003.
- Mayer, Hans, *Theaterraum- und Filmraum. Figurenspiel und Kameraperspektive- dargestellt am Emil- Jannings- Film „Der Zerbrochene Krug“ nach dem Lustspiel Heinrich von Kleists*, München: Lillom- Verlag, 2. Aufl. 1992.
- McMahan, Alison, *The films of Tim Burton. Animating live action in contemporary Hollywood*, London/ New York: Continuum 2005.
- Merschmann, Helmut, *Tim Burton*, Berlin: Bertz Verlag 2000.
- Merschmann, Helmut, *Von Fledermäusen und Muskelmännern. Postmoderne im amerikanischen Mainstream- Kino: Arnold Schwarzenegger und Tim Burton*, Berlin: Wiss.- Verl. Spiess 2000.
- Meteling, Arno, *Monster: Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: Transcript Verlag 2006.
- Mircea, Eliade, *Ewige Bilder und Sinnbilder. Über die magisch- religiöse Symbolik*, Frankfurt am Main: Insel- Verlag 1986.

- Mircea, Eliade, *Mythen, Träume und Mysterien*, Salzburg: Otto Müller Verlag 1961.
- Murphy, Katharine, *Re- reading Pío Baroja and English Literature*, Bern: Peter Lang 2004.
- Nancy, Jean- Luc/ Abbas Kiarostami, *Evidenz des Films. Abbas Kiarostami*, übers. v. Rike Felka, Berlin: Brinkmann und Bose 2005.
- Ohler, Kerstin, „The Ghoulish Worlds of Vincent, Ichabod and Sweeney Todd. Tim Burtons Filmräume als narrative Grundelemente der postmodernen Phantastik“, in: *Die Logistik der Verführung. Eine Ringvorlesung zur räumlichen Dimension in Literatur und Film*, Hg. Thomas Ballhausen, Graz: Comic- Ed. Prequel Verlag 2009, S. 72- 82.
- Parr, Rolf, „Liminale und andere Übergänge. Theoretische Modellierungen von Grenzzonen, Normalitätsspektren, Schwellen, Übergängen und Zwischenräumen der Literatur- und Kulturwissenschaft“, in: *Schriftkultur und Schwellenkunde*, Hg. Achim Geisenhanslüke/ Georg Mein, Bielefeld: Transcript Verlag 2008, S. 11- 65.
- Pfeiffer, Joachim, „Dämonen und Vampire. Der frühe expressionistische Stummfilm in der Medienkonkurrenz“, in: *Medien des Wissens: Interdisziplinäre Aspekte von Medialität*, Hg. Georg Mein/ Heinz Sieburg, Bielefeld: Transcrip Verlag 2011, S. 223- 243.
- Pfennig, Daniela, *Parallelwelten: Raumkonzepte in der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Marburg: Tectum Verlag 2013.
- Poe, Edgar Allan, *The complete Tales and Poems of Edgar Allan Poe. Barnes and Noble Collectible Editions*, Hg. Edward H. O'Neill, New York: Barnes and Noble 1994.
- Rasche, Stefan, *Das Bild an der Schwelle. Motivische Studien zum Fenster in der Kunst nach 1945. Theorie der Gegenwartskunst. Bd. 15*, Münster/ Hamburg/ London: LIT Verlag 2003, S. 32.
- Reindl, Helge, „Film- Wald: ein katahymes Bildererlebnis“, in: *Wald. Biotop und Mythos. Grüne Reihe. Bd. 23*, Wien/ Köln/ Weimar: Böhlau Verlag 2011, S. 347- 369.
- Reinhard, Miriam N., *Entwurf und Ordnung: Übersetzungen aus »Jahrestage« von Uwe Johnson. Ein Dialog mit Fragen zur Bildung*, Bielefeld: Transcript Verlag 2012.
- Rose, Herbert J., *Griechische Mythologie. Ein Handbuch*, übers. v. Anna Elisabeth Berve- Glauning, München: C.H. Beck Verlag, 3. Aufl. 2011, 85f; (Orig. *A Handbook of Greek Mythology*, London: Phaiden Press Ltd. 1928).



- Stowasser, J.M./ M. Petschnig/ F. Skutsch (Hg.), *Stowasser. Österreichische Schulausgabe. Lateinisch- deutsches Schulwörterbuch*, Wien: öbv & hpt Verlagsgesellschaft 1997.
- Terrel, Peter (Hg. u.a.), *Pons Collins. Großwörterbuch für Experten und Universität. Deutsch- Englisch, Englisch- Deutsch*, Stuttgart/ Düsseldorf/ Leipzig: Ernst Klett Verlag, 4. Aufl. 1999.
- Van Gennepe, Arnold, *Übergangsriten. (Les rites de passage)*, übers. v. Klaus Schomberg u. Silvia M. Schomberg, Frankfurt am Main: Campus Verlag, 3. Aufl. 2005; (Orig. *Les rites de passage*, Paris: Editions A. et. J. Picard, 1981).
- Van Reijen, Willem, „Passagen und Tempel. Schwellenerfahrungen bei Benjamin und Heidegger“, in: *Topographien der Erinnerung. Zu Walter Benjamins Passagen*, Hg. Bernd Witte, Würzburg: Königshausen & Neumann 2008, S. 270- 284.
- Von Hofmannsthal, Hugo, „Der Ersatz für die Träume“, in: *Kinodebatte. Texte zum Verhältnis von Literatur und Film 1909- 1929*, Hg. Anton Kaes, München: Dt. Taschenbuch Verlag 1978, S. 149- 153.
- Waldenfels, Bernhard, „Architektonik am Leitfaden des Leibes“, in: *Architektur im Zwischenreich von Kunst und Alltag*, Hg. Eduard Führ/ Hans Friesen/ Anette Sommer, Münster: Waxmann Verlag 1997, S. 45- 63.
- Waldenfels, Bernhard, *Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phänomenologie des Fremden. Bd. 2*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1998.
- Waldenfels, Bernhard, *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 2009.
- Waldenfels, Bernhard, *Sinnesschwellen. Studien zur Phänomenologie des Fremden. Bd. 3*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1999.
- Waldenfels, Bernhard, *Verfremdung der Moderne. Phänomenologische Grenzgänge. Essener Kulturwissenschaftliche Vorträge. Bd. 10*, Hg. Kulturwissenschaftliches Institut Essen Göttingen: Wallstein Verlag 2001.
- Wulf, Christoph/ Remi Hess, „Einleitung“, in: *Grenzgänge: Über den Umgang mit dem Eigenen und dem Fremden*, Hg. Remi Hess/ Christoph Wulf, Frankfurt am Main/ New York: Campus Verlag 1999, S. 7- 13.

Zeul, Mechthild, „Bausteine einer psychoanalytischen Filmtheorie. Zur Verhältnisbestimmung von Psychoanalyse und Film am Beispiel des Traums“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 45- 59.

## 2. INTERNETQUELLEN

Antonsen, Jan Erik, „Die Unfassbarkeit des Phantasmas. Das Phantastische im Licht von Isters Begriff des Imaginären“, *Colloquium Helveticum. Das Fantastische. Le Fantastique. Il fantastico* 2002/33, [home.zhaw.ch/mlf/CH/CH\\_33\\_2002\\_Das\\_Fantastische.pdf](http://home.zhaw.ch/mlf/CH/CH_33_2002_Das_Fantastische.pdf), Zugriff: 4.10.2014.

Aricò, Tiziana, „Liebenswerter Grusel in 3D. Tim Burtons Stop- Motion- Film Frankenweenie“, *Kulturzeit*, 15.1.2013, [www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips167137/index.html](http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/tips167137/index.html), Zugriff: 5.12.2015.

Bibliographisches Institut GmbH, *Duden*, 2013, [www.duden.de/suchen/dudenonline/transitorisch](http://www.duden.de/suchen/dudenonline/transitorisch), Zugriff: 2.3.2014.

Campana, M., „Die Eibe. Der verdrängte Baum des Todes“, o.J., [www.bonsaiclub.ch/userfiles/downloads/eibe.pdf](http://www.bonsaiclub.ch/userfiles/downloads/eibe.pdf), Zugriff: 13.12.2014.

Debrunner, Hans E., „Vorstellungen vom Raum in mathematischer Sicht“, *Mitteilungen der Naturforschenden Gesellschaft in Bern. Neue Folge*, 1965/23, [retro.seals.ch/cntmng?pid=mn002:1965:23::303](http://retro.seals.ch/cntmng?pid=mn002:1965:23::303), Zugriff: 20.7.2014.

Förster, Till, „Victor Turners Ritualtheorie. Eine ethnologische Lektüre“, o.J., [www.unibas-ethno.ch/redakteure/foerster/dokumente/Turner2.pdf](http://www.unibas-ethno.ch/redakteure/foerster/dokumente/Turner2.pdf), Zugriff: 3.8.2012.

Neugebauer, Christian, „Lefebvre, Henri (1974), ‚Die Produktion des Raums‘“, 10.6.2007, [www.european-spaces.eu/2007/06/10/lefebvre-henri-1974-die-produktion-des-raums/](http://www.european-spaces.eu/2007/06/10/lefebvre-henri-1974-die-produktion-des-raums/), Zugriff: 7.8.2014.

Papadakis, Antal, „Marginal Man“, *Psychology48.com. Das Psychologie- Lexikon*, 2010, [www.psychology48.com/deu/d/marginal-man/marginal-man.htm](http://www.psychology48.com/deu/d/marginal-man/marginal-man.htm), Zugriff: 14.10.2014.

Schmeer, Kristin, „Die Passagen zwischen Palais Royal und Boulevard Montmartre. Entstehung- Niedergang- Renaissance“, 2008, [www.uni-kiel.de/symcity/ausgaben/02\\_2008/data/schmeer.pdf](http://www.uni-kiel.de/symcity/ausgaben/02_2008/data/schmeer.pdf), Zugriff: 15.11.2014.

Truniger, Fred/ Sabine Wolf, „Heterotopien“, o.J.,  
[www.christiaanse.arch.ethz.ch/upload/RC14.pdf](http://www.christiaanse.arch.ethz.ch/upload/RC14.pdf), Zugriff: 6.5.2014.

Wulff, Hans Jürgen, „Filmraum“, *Lexikon der Filmbegriffe*, o.J., [filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=170](http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=170), Zugriff: 5.4.2014.

### 3. FILMOGRAFIE

*Alice in Wonderland*, Regie: Tim Burton, USA 2010.

*Beetlejuice*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Warner Home Video 1999; (Orig. USA 1988).

*Big Fish*, Regie: Tim Burton, USA 2003.

*Charlie and the Chocolate Factory*, Regie: Tim Burton, USA 2005.

*Corpse Bride*, Regie: Tim Burton, USA 2005.

*Dark Shadows*, Regie: Tim Burton, USA 2012.

*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Regie: Robert Wiene, D 1920.

*Dune*, Regie: David Lynch, USA 1984.

*Edward Scissorhands*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2011; (Orig. USA 1990).

*Ed Wood*, Regie: Tim Burton, USA 1994.

*Fantastic Voyage*, Regie: Richard Fleischer, USA 1966.

*Frankenweenie*, Regie: Tim Burton, USA 2012.

*Godzilla-Attack All Monsters*, Regie: Ishirō Honda, Japan 1969.

*House of Wax*, Regie: André de Toth, USA 1953.

*Mars Attacks*, Regie: Tim Burton, USA 1996.

*Nightmare Before Christmas*, Regie: Henry Selick, USA 1993.

*Planets of the Apes*, Regie: Tim Burton, USA 2001.

*Psycho*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960.

*Sleepy Hollow*, Regie: Tim Burton, DVD- Video, Constantin Film 2000; (Orig. USA 1999).

*The Exorcist*, Regie: William Friedkin, USA 1973.

*Vincent*, Regie: Tim Burton, USA 1982,  
<https://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o&spfreload=10>, Zugriff: 11.1.2015.

*Vincent* (Deutsche Fassung), Regie: Tim Burton, USA 1982, 00:00:30,  
[www.youtube.com/watch?v=F8kOd7Jl744&spfreload=10](http://www.youtube.com/watch?v=F8kOd7Jl744&spfreload=10), Zugriff: 2.8.2014.

## VI. ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb.1** Realität- Vincent Malloy im gestreiften, Shirt, *Vincent* (USA 1982), 00:01:00.
- Abb.2** Fantasie- Vincent alias Vincent Price im Mantel, *Vincent* (USA 1982, 00:01:00.
- Abb.3** Vincent als verrückter Professor, *Vincent* (USA 1982), 00:02:00.
- Abb.4** Experimente an Abercrombie, *Vincent* (USA 1982), 00:02:16.
- Abb.5** Tante in Wachs, *Vincent* (USA 1982), 00:02:01.
- Abb.6** Realität- Heller Raum, *Vincent* (USA 1982), 00:01:12.
- Abb.7** Fantasie- Dunkler Raum, *Vincent* (USA 1982) ,00:01:10.
- Abb.8** Vincent im Zwielficht seiner Gedanken, *Vincent* (USA 1982), 00:44:00.
- Abb.9** Fantasie- Vincent als Vincent. Price, *Vincent* (USA 1982), 00:01:06.
- Abb.10** Realität- Vincent Malloy, *Vincent* (USA 1982),00:01:07'.
- Abb.11** Vincent schleppt sich über die Türschwelle, *Vincent* (USA 1982), 00:01:41.
- Abb.12** Türschwelle als klare Grenze zwischen Licht und Dunkelheit,  
*Vincent* (USA 1982), 00:03:37.
- Abb.13** Vincent versucht die Tür zu erreichen, *Vincent* (USA 1982), 00:05:17.
- Abb.14** Vincent ist in seinen Träumen gefangen, *Vincent* (USA 1982), 00:05:27.
- Abb.15** Tote erscheinen aus den Wänden, um nach Vincent zu fassen,  
*Vincent* (USA 1982), 00:04:57.
- Abb.16** Vincents Zombiehund Abercrombie erscheint aus dem Nichts als ein Schatten an  
der Wand, *Vincent* (USA 1982), 00:04:49.
- Abb.17** Vincent auf der Treppe, am Weg in den »Tower of Doom«,  
*Vincent* (USA 1982), 00:03:21.
- Abb.18** Oberlicht- Spalten, *Vincent* (USA 1982), 00:02:35.
- Abb.19** Vincent und Abercrombie im »London Fog«, *Vincent* (USA 1982), 00:02:26.
- Abb.20** Außenraum in *Cabinet des Dr. Caligari*,  
[scalarama.com/wp-content/uploads/Caligari.jpg](http://scalarama.com/wp-content/uploads/Caligari.jpg), Zugriff: 14.11.14.
- Abb.21** Außenraum Vincent »London Fog«, *Vincent* (USA 1982), 00:02:25.
- Abb.22** Hommage an *Frankenstein*: Vincent als verrückter Professor an der Maschine,  
*Vincent* (USA 1982), 00:02:09.
- Abb.23** Abercrombies Verwandlung durch Elektrizität, *Vincent* (USA 1982) , 00:02:17.
- Abb.24** Vincent gräbt im Grab seiner vermeintlichen Frau, *Vincent* (USA 1982), 00:03:09.

- Abb.25** Vincents Mutter ermahnt ihn, da es sich bei dem Grab um ihr Blumenbeet handelt, *Vincent* (USA 1982), 00:03:12.
- Abb.26** Gotisches Kreuz am Grab von Vincents Frau, *Vincent* (USA 1982), 00:03:01.
- Abb.27** Adam und Barbara Maitland, *Vincent* (USA 1982), 00:03:37.
- Abb.28** Delia und Charles Deetz, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:05:31.
- Abb.29** Lydia Deetz in Gothic- Kluft, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:14:40.
- Abb.30** Betelgeuse sitzt auf einem Grabstein in Adams Modell, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:19:08.
- Abb.31** Opening- >>Winter River<<, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:01:04.
- Abb.32** Modellhaus mit Spinne, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:02:20.
- Abb.33** Bates' Haus in *Psycho*, [www.retroweb.com/universal\\_psycho.html](http://www.retroweb.com/universal_psycho.html), Zugriff: 24.10.14.
- Abb.34** Maitland- Haus, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:05:38.
- Abb.35** Das Haus wird zur Baustelle, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:22:22.
- Abb.36** Maitlands auf der Brücke, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:07:36.
- Abb.37** Der Tod bringende Unfall, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:07:52.
- Abb.38** Adam sieht von innen in einen rötlichen Himmel, welcher der filmischen Wirklichkeit angehört, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:09:01.
- Abb.39** Adam tritt aus der Tür, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:09:06.
- Abb.40** Das Übertreten der Schwelle liegt im Blickpunkt, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:09:08.
- Abb.41** Adam befindet sich in einer Wüstenlandschaft, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:09:13.
- Abb.42** Barbara tritt bei Licht durch die Hintertür in die Wüstenlandschaft, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:19:54.
- Abb.43** Schwebende Tür, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:20:08.
- Abb.44** Magritte: >>L'Embellie<<, [www.christies.com/lotfinder/lot/rene-magritte-lembellie-3948050-details.aspx?intObjectID=3948050](http://www.christies.com/lotfinder/lot/rene-magritte-lembellie-3948050-details.aspx?intObjectID=3948050), Zugriff: 05.08.14.
- Abb.45** Dali: >>Schlacht in den Wolken<<, [www.pinterest.com/pin/415668240581115404/](http://www.pinterest.com/pin/415668240581115404/), Zugriff: 05.08.14.
- Abb.46** Sandwurm in Lynchs Dune, [fc04.deviantart.net/fs71/f/2012/354/1/a/dune\\_sandworm\\_3\\_by\\_ollycb-d5okzfo.jpg](http://fc04.deviantart.net/fs71/f/2012/354/1/a/dune_sandworm_3_by_ollycb-d5okzfo.jpg), Zugriff: 05.08.14..
- Abb.47** Sandwurm in Burtons *Beetlejuice*, *Beetelejuice* (USA 1988), 00:20:28.

- Abb.48** Die Maitlands überschreiten die Schwelle in Richtung Zwischenreich, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:28:26.
- Abb.49** Adam klopft an die gezeichnete Tür, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:27:53.
- Abb.50** Maitlands beim Empfang im Zwischenreich, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:30:41.
- Abb.51** Maitlands im Wartebereich des Zwischenreichs, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:32:11.
- Abb.52** Expressionistisch- popkultureller Gang, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:34:31.
- Abb.53** Tür, die vom Gang in das Haus führt, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:34:41.
- Abb.54** Maitlands betreten ihr neu gestaltetes Haus, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:34:48.
- Abb.55** Modellfriedhof, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:11:44.
- Abb.56** Betelgeuse an seinem Grab im Modellfriedhof, *Beetlejuice* (USA 1988), 00:50:56.
- Abb.57** Barbara und Adam schweben während der Geisterbeschwörung über dem Tisch, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:19:10.
- Abb.58** Betelgeuse steigt aus dem Modell empor, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:20:25.
- Abb.59** Skulptur schlingt sich um Delia Deetz, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:23:14.
- Abb.60** Gegenstände bewegen sich mittels Stop- Motion- Technik, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:23:00.
- Abb.61** Kamin im Stile der Deetzes, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:23:20.
- Abb.62** Kamin als Verbindung ins Jenseits, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:23:28.
- Abb.63** Barbara durchbricht auf dem Sandwurm die Decke, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:25:26.
- Abb.64** Sandwurm verschlingt Betelgeuse, *Beetlejuice* (USA 1988), 01:25:29.
- Abb.65** Herbst/ Winterstimmung, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:03:07.
- Abb.66** New York 1799, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:03:34.
- Abb.67** Kürbis, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:03:27.
- Abb.68** Ichabod Crane, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:04:51.
- Abb.69** Ichabod am Tor von »Sleepy Hollow«, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:09:15.
- Abb.70** Katrina Van Tassel, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:46:00.
- Abb.71** Young Masbeth, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:24:25.
- Abb.72** Der Horseman kurz vor seiner Enthauptung, *Sleepy Hollow* (USA 1999) 00:16:53.
- Abb.73** Der Horseman als kopflose Reiter, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:37:12.
- Abb.74** Der Horseman erhält seinen Kopf zurück, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:31:36.
- Abb.75** Der Horseman zu seinen Lebzeiten in einer Schlacht, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:15:36.
- Abb.76** Der Horsman pfählt Mr. Van Tassel, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:14:43.

- Abb.77** >>Blutiger Kuss<<, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:33.32.
- Abb.78** >>Knock before Entering<<, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:51:14.
- Abb.79** Horseman zerschmettert die Eingangstür, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:51:17.
- Abb.80** Das Tor vor der Kirche markiert eine Grenze für den Horseman,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:13:17.
- Abb.81** Die Axt des Horseman zerfällt zu Staub, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:13:22.
- Abb.82** Lady Van Tassel, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:19:49.
- Abb.83** Ichabods vernarbte Hände, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:08:30.
- Abb.84** Kutschenfahrt bei Tag in herbstlicher Umgebung,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:07:31.
- Abb.85** Kutschenfahrt bei Nacht, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:08:48.
- Abb.86** Skizze zum Verlauf des Hudson Rivers, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:07:47.
- Abb.87** Ichabods Kutsche fährt den Weg entlang des Hudson Rivers,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:06:56.
- Abb.88** Ichabod und Young Masbeth auf der Suche nach dem >>Tree of Death<<,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:44:53.
- Abb.89** Ichabod untersucht einen Tatort des Enthaupteten,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:22:11.
- Abb.90** Verwinkelte Gänge des Waldes, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:41:25.
- Abb.91** Steinhäuschen der Hexe in den >>Westlichen Wäldern<<,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:41:41.
- Abb.92** Die Hexe braut einen Trank, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:43:44.
- Abb.93** Mädchen sammeln Feuerholz, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:16:33.
- Abb.94** Hexe im Wald, als der >>Andere<< von ihr Besitz ergreift,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:44:19.
- Abb.95** >>Tree of Death<<, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 01:20:37.
- Abb.96.** Reiter springt vom Jenseits durch die Pforte ins Diesseits,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:49:30.
- Abb.97** Der >>Tree of Death<< blutet, als Ichabod mit der Axt auf ihn einschlägt,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:47:25.
- Abb.98** Eibe, [www.schwedt.eu/sixcms/detail.php/land\\_bb\\_boa\\_01.c.118458.de?\\_lang=de](http://www.schwedt.eu/sixcms/detail.php/land_bb_boa_01.c.118458.de?_lang=de), Zugriff: 15.12.2014.
- Abb.99** Ichabods Mutter mit dem Bild des Rotkardinals,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:30:58.

- Abb.100** Ichabod mit dem Bild des Rotkardinals, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:34:39.
- Abb.101** Katrina zeichnet in der Asche eines Kamins, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:34:02.
- Abb.102** Katrinas Zeichen, *Sleepy Hollow* (USA 1999), '00:34:06'.
- Abb.103** Ichabods Mutter zeichnet in der Asche eines Kamins,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:30:42.
- Abb.104** Die Zeichen von Ichabods Mutter, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:30:47.
- Abb.105** Ichabods Vater geht den Gang der Kirche entlang,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:57:11.
- Abb.106** Ichabods Vater transformiert zum kopflosen Reiter,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:57:19.
- Abb.107** Ichabods Mutter in der eisernen Jungfrau, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:57:51.
- Abb.108** Ichabod verletzt sich an einem Foltersessel, *Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:57:55.
- Abb.109** Ichabod tanzt mit seiner Mutter in den Blüten,  
*Sleepy Hollow* (USA 1999), 00:39:02.
- Abb.110** Kim tanzt in *Edward Scissorhands* in den Schneeflocken,  
*Edward Scissorhands* (USA 1990), 01:12:28.

## VII. ABSTRACT (Deutsch)

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit transitorischen Räumen in den Filmen von Tim Burton. Zu Beginn wird der Begriff des Transitorischen definiert, welcher Zustände des Übergangs beschreibt, und anschließend mit Raumkategorien in Zusammenhang gebracht, wobei Michel Foucaults »Heterotopien«, Marc Augés »Nicht-Orte« und die Unterscheidung von »Grenze«, »Schwelle« und »Passage« herangezogen werden, um die Bedeutung des Transitorischen hinsichtlich seiner räumlichen Verwertbarkeit zu untersuchen. Obwohl es zwischen diesen Raumkategorien Unterschiede auszumachen gibt, ist ihnen allen ein Moment des Flüchtigen und des Übergangs gemein.

In weiterer Folge werden die daraus erschlossenen Erkenntnisse auf Burtons Arbeit übertragen und Thesen entwickelt, die darauf abzielen, mögliche Antworten auf die Fragen zu liefern, ob und weshalb transitorische Räume in seinen Filmen an Bedeutung gewinnen.

Die Ergebnisse belaufen sich dabei vor allem auf die Wechselwirkung von Figuren und Raum und inwiefern Burtons transitorische Raumgefüge Einfluss auf die Handlung seiner Filme nehmen, was in der anschließenden Filmanalyse weiter erörtert wird, welche anhand von *Vincent*, *Beetlejuice* und *Sleepy Hollow* erfolgt. Hierbei dienen zur Klärung weiterer Fragen nach Art und Weise der Inszenierung transitorischer Räume und zur Überprüfung auf deren Gehalt an Intertextualität filmanalytische Methoden von Knut Hickethier und Werner Faulstich.

Am Ende der Arbeit können neben der tragenden Bedeutung, welche transitorische Räume für die Handlung der Filme und die Figurenentwicklung einnehmen, postmoderne Einflüsse festgemacht werden, die Burtons Filmräumen zusätzlich Charakter des Transitorischen verleihen.

## VIII. ABSTRACT (English)

Topic of this thesis are the transitory spaces in the films of Tim Burton. At the beginning the term of »transitory« is defined as states of transitions so as subsequently to be linked to spatial categories by referring to Michel Foucault's »Heterotopia«, Marc Augé's »non-places« and the distinction between »boundary«, »threshold« and »passage« in order to examine the relevance of »transitory« with regard to its spatial applicability. Even though one can identify differences between these spatial categories, a moment of the ephemeral and the transition is common to them all.

The conclusions drawn by this are then applied to Burton's oeuvre to develop theses in order to offer possible responses to the questions whether and why transitorial spaces are regarded as increasingly important in Burton's films. The results are particularly focussed on the interaction between figures and space and to what extent Burton's spatial structures have impact on the plot of his films to be discussed in the subsequent film analysis of *Vincent*, *Beetlejuice* and *Sleepy Hollow*. Here, the film-analytical methods of Knut Hickethier and Werner Faulstich should serve as a basis for further issues concerning the manner of staging of transitory spaces and for examining its content of intertextuality.

In addition to the fundamental significance of transitory spaces for the plot and character development of his films postmodern influences finally have to be mentioned that lend Burton's film spaces additional character of transitory.

## IX. CURRICULUM VITAE

### Sophie STRAKA

#### AUSBILDUNG

---

2005	<b>Matura</b> am Gymnasium St. Ursula in Salzburg
2005/2006	<b>Studium</b> der <b>Rechtswissenschaften</b> an der Universität in Wien
ab 2006	<b>Studium</b> der <b>Theater,- Film – und Medienwissenschaften</b> an der Universität Wien

#### BERUFSERFAHRUNG

---

2009-2010	<b>ORF</b> - Inspizientin
2010-2011	<b>Museum of Young Arts</b> - Organisation
2012-2013	<b>Rabenhoftheater</b> – Organisation
seit 2013	<b>Radio Orange</b> – Gestaltung von Radiosendungen

#### SPRACHKENNTNISSE

---

Englisch, Französisch