



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Twisted Endings
vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino“

Verfasserin

Caroline Pospischil

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. Claus Tieber

Twisted Endings

vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino

Danke

*an meine Eltern für all die Unterstützung während meines Studiums
und in sonstigen Lebenslagen,
an Priska, Pia und Pauline für ganz viel Kraft,
als ich sie dringend brauchte*

*und vor allem an Claus Tieber für jede Menge fachliche Kompetenz,
Herzlichkeit, Zuverlässigkeit und seine (wenn auch unbewusste)
Mithilfe bei der Terminologiefindung.*

Inhalt

1 EINLEITUNG	1
2 GEGENSTANDSBESTIMMUNG	5
2.1. BEGRIFFSKLÄRUNG UND FORSCHUNGSSTAND	5
2.2. TWISTED ENDINGS – GEGENSTANDSBESTIMMUNG UND TERMINOLOGIEFINDUNG	7
2.3. BEYOND <i>MINDGAME</i> – EIN ABGRENZUNGSVERSUCH	8
2.4. PROBLEMATIK GENREZUGEHÖRIGKEIT	10
2.5. ZUGANG UND WEITERE EINGRENZUNG	12
2.6. KLASSISCH, POSTKLASSISCH, POSTMODERN	14
2.7. HISTORISCHER ABRISS	22
3 VON UNZUVERLÄSSIGEM UND UNVOLLSTÄNDIGEM ERZÄHLEN	27
3.1. UNZUVERLÄSSIGES ERZÄHLEN	27
3.2. NARRATIVE UNZUVERLÄSSIGKEIT UND FILM – EIN SCHWIERIGES VERHÄLTNIS	28
3.3. VOM UNZUVERLÄSSIGEN ZUM DISKORDANTEN ZUM VORLÄUFIG UNVOLLSTÄNDIGEN ERZÄHLEN – NARRATIVE UNZUVERLÄSSIGKEIT UND TWISTED ENDINGS	30
4 TWISTED ENDINGS VOM KLASSISCHEN ZUM POSTKLASSISCHEN HOLLYWOODKINO – EINE VERGLEICHENDE BETRACHTUNG	35
4.1. SPIELARTEN DER TWISTED ENDINGS	35
4.2. FOKALISIERUNGSWECHSEL, UNZUVERLÄSSIGE ERZÄHLER UND GESPALTENE PERSÖNLICHKEITEN – <i>PSYCHO</i> UND <i>IDENTITY</i>	38
4.3. TRÄUMEN UND (NICHT) DARSTELLEN – <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> UND <i>CLICK</i>	54
4.4. HYPOTHESENBUILDUNG, EXPOSITORISCHE INFORMATIONVERGABE UND FALSCHER FAHRTEN – <i>STAGE FRIGHT</i> , <i>THE USUAL SUSPECTS</i> , <i>PLANET OF THE APES</i> UND <i>THE VILLAGE</i>	73
4.5. VOM ERSTEN EINDRUCK ZUM FEHLURTEIL – <i>CARNIVAL OF SOULS</i> UND <i>PASSENGERS</i>	102
5 CONCLUSIO	119
6 QUELLEN	125
6.1. LITERATURVERZEICHNIS	125
6.2. ONLINE QUELLEN	129
6.3. FILME UND SERIEN	130
6.4. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	131
7 ANHANG	133
7.1. ABSTRACT DEUTSCH	133
7.2. ABSTRACT ENGLISCH	134
7.3. ÜBER DIE AUTORIN	135

Anmerkung

In der vorliegenden Arbeit wird aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit auf die geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Es gelten stets jeweils die männliche sowie die weibliche Form.

1 EINLEITUNG

Wenn Malcolm Crowe am Ende von *THE SIXTH SENSE* geschockt auf seinen, am Boden liegenden Ehering blickt und der kleine Cole in einer Rückblende noch einmal enthüllt, er würde tote Menschen sehen, die nicht wissen, dass sie tot sind, fallen nicht nur dem Protagonisten, sondern auch den Rezipienten die sprichwörtlichen Schuppen von den Augen. Sofort wandern die Gedanken zu jenen Szenen, in denen sich die Zuschauer so sicher waren, Malcolm bei der Interaktion mit seiner Umgebung *gesehen* zu haben. Aber haben sie dies tatsächlich? Und wenn nicht, wie ist das Gesehene dann zu bewerten? Wenn des Rätsels Lösung tatsächlich die ganze Zeit über direkt vor den Augen des Publikums lag, weshalb kommt dann das Ende des Films derart unvermutet?

Vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Filmen wie zitiertem Beispiel, in welchen eine finale Wendung bedingt, dass alles bis dahin Gesehene einer Neubewertung unterzogen werden muss. Eine Wendung, die so unvorhergesehen kommt, dass sie im Rezipienten zunächst für einen kurzen Moment das Gefühl des Betrogen-Worden-Seins auslöst – und anschließend das Verlangen, zu erfahren, wie der Film sein Publikum derart hinters Licht führen konnte. Das Faszinierende an Filmen wie *THE SIXTH SENSE* ist die scheinbare Leichtigkeit, mit der es gelingen kann, auch mit einigermaßen geschulten Zusehern (wozu ich mich als Filmwissenschaftsstudentin zählen darf) ein ausgeklügeltes Spiel zu treiben. Auch vom wissenschaftlichen Standpunkt aus bietet das Thema zahlreiche Forschungsansätze, von denen ich im Rahmen dieser Arbeit nur eine Handvoll verfolgen können werde. Aus analytischer Sicht ist für mich vorrangig von Interesse, wie es diesen Filmen gelingen kann, ihre tatsächlichen Gegebenheiten bis zum Ende hin zu verschleiern und welche inszenatorischen Mittel nötig sind, damit sie auch nach der finalen Enthüllung weiter funktionieren. Denn in diesem Umstand liegt ein zentraler Moment der hier untersuchten Filme: die Bilder selbst, also das, was die Rezipienten tatsächlich zu sehen bekommen, beanspruchen auch nach der finalen Wendung uneingeschränkte Gültigkeit – sie werden angesichts der nachgelieferten Informationen lediglich mit einer anderen oder modifizierten Bedeutung aufgeladen. Dieses Charakteristikum ist es, weshalb ich mich entschieden habe, die Filme nicht durch die Brille der sogenannten *mindgame movies* (im Sprachgebrauch auch häufig als *mindfuck movies* bezeichnet) zu betrachten, die ihre Bedeutung nicht immer so konkret offenbaren und ihre Rezipienten oftmals verwirrt oder mit deren eigener Interpretation zurücklassen. Um die hier analysierten Filme aus diesem

Kanon ausklammern zu können, bedurfte es zunächst einer Begrifflichkeit, die eben jenes Forschungsfeld absteckt, auf das ich mich in der Folge beziehen möchte. Zwar kennt die Literatur eine Vielzahl von Namen für derlei Filme, jedoch stieß ich trotz intensiver Suche auf keinen, der angesichts meiner Forschungsfragen als zufriedenstellend anmutete (worauf ich im ersten Kapitel noch ausführlich zu sprechen komme). Demnach blieb mir nichts anderes übrig, als mich für eine eigene Terminologie zu entscheiden, die jenen, die den Titel dieser Arbeit aufmerksam gelesen haben, in diesem Moment wohl auf der Zunge liegt: *Twisted Endings*.

Nachdem diese Begrifflichkeit nun gefunden war, stand ich vor der Frage, von welchem Standpunkt aus ich mich diesen Filmen nähern wollte. Der Genregedanke mutete diesbezüglich sehr verlockend an, erwies sich jedoch rasch als Sackgasse (auch darauf sei zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukommen). Demnach erschien es mir naheliegend, den Konnex der Filme über ihre gemeinsamen Erzählweisen und Inszenierungsstrategien zu suchen. Im Bestreben, Film und Filmgeschichte als System zu begreifen, lassen sich Erzählkonstruktionen jedoch nicht unabhängig von historischen, gesellschaftlichen und (vor allem wenn Hollywood ins Spiel kommt) ökonomischen Bedingungen betrachten. Dies berücksichtigend fällt ein Umstand sofort ins Auge: der enorme Boom der *Twisted Endings* in den 1990er und frühen 2000er Jahren. An dieser Stelle lässt sich natürlich der Zugang über den Postmodernitätsdiskurs suchen und zwar insofern, als dass man die Filme auf einen vermeintlichen Bruch mit Erzählkonventionen und dem klassischen kommunikativen Pakt zwischen Zuschauern und Narration befragt. Doch ist dies tatsächlich der Fall? Und warum bedingt dieser Umstand den Aufwärtstrend um die Jahrtausendwende? Im Zuge der Recherche stieß ich auf einige Beispiele von *Twisted Ending* Filmen aus den Jahren zwischen 1920 und 1960, also jener Zeit, die gemeinhin als goldene Ära des amerikanischen Films bezeichnet wird: dem klassischen Hollywoodkino. Jedoch war die Menge an Filmen in keiner Weise mit dem Boom der modernen *Twisted Endings* vergleichbar. Was also mit dieser Erkenntnis anfangen? Denkt man die beschriebenen Umstände zusammen, so liegt der Schluss nahe, *Twisted Endings* würden in der heutigen Zeit offenbar wesentlich besser funktionieren. Ein Schluss, der konsequenterweise zu der Annahme verleitet, die zeitgenössischen Filme würden in irgendeiner Form anders funktionieren als ihre klassischen Vorläufer. Ich entschied mich also, das Hauptaugenmerk vorliegender Arbeit darauf zu richten, *Twisted Endings* vom klassischen hin zum postklassischen Hollywoodkino zu untersuchen und ausgewählte

Filmbeispiele einer vergleichenden Analyse zu unterziehen. Dieses Vorhaben bedarf zunächst natürlich der Absteckung eines historischen Rahmens. Dementsprechend habe ich den folgenden Filmanalysen nicht nur die obligatorische Gegenstandsbestimmung sondern auch eine kritische Diskussion und Definition der Begriffe „klassisch“ und „postklassisch“ vorangestellt. Anschließend soll ein kurzer historischer Abriss zeigen, dass Twisted Endings trotz ihrer Häufung im späten 20. Jahrhundert keine Erfindung des postklassischen oder gar postmodernen Films sind.

Ist in der filmwissenschaftlichen Literatur von Filmen die Rede, die nach dem Prinzip der Twisted Endings funktionieren, so werden diese zumeist unter Aspekten des sogenannten *unzuverlässigen Erzählens* diskutiert. Da dieses Konzept jedoch aus der Literaturwissenschaft übernommen wurde, halte ich es für falsch, die diesbezüglichen theoretischen Ausführungen (obwohl viele durchaus brauchbar erscheinen) eins zu eins auf filmische Analysen umzulegen. Die Problematik erscheint mir äußerst diskussionswürdig, weshalb ich dies auch in einem eigenen Kapitel tun möchte. Nachdem sämtliche Definitionen, Eingrenzungen und einführende Diskussionen problematischer Gesichtspunkte vorgenommen wurden, kann sich die Arbeit ihrem analytischen Schwerpunkt zuwenden. Die einzelnen Analysekapitel sollen dabei jeweils mit grundlegenden theoretischen Konzepten verknüpft werden, anhand derer die zentralen narrativen und inszenatorischen Strategien der untersuchten Twisted Ending Filme herausgearbeitet werden sollen. Die Filme möchte ich aus strukturellen und verständnistechischen Gründen in vier bzw. fünf Spielarten einteilen, deren separate Betrachtung sich am Ende jedoch zu einem großen Ganzen zusammenfügen soll. Geleitet sollen die Analysen von folgenden Fragestellungen werden: Wie gelingt es den Twisted Endings, eine so unvorhersehbare Wendung herbeizuführen? Welche erzählerischen und gestalterischen Strategien sind dazu notwendig? Wie ist in diesem Zusammenhang das Verhältnis der Narration zu den Rezipienten zu bewerten bzw. welche Rolle spielen die Zuseher selbst im inszenatorischen Konzept der Filme? Vergleichende Fragestellungen beziehen sich natürlich auf etwaige Unterschiede zwischen dem klassischen und dem postklassischen Hollywoodkino. Lassen sich Abweichungen beobachten und wenn ja, welche? Inwiefern funktionieren die Filme im postklassischen Hollywoodkino anders? (Und dadurch besser?)

Ich möchte festhalten, dass diese Form der Annäherung nur einen der möglichen Zugänge zur Thematik bildet. Selbstverständlich lassen sich die im Fokus stehenden Filme auch unter anderen Gesichtspunkten betrachten. So kann der bereits angesprochene postklassische/-moderne Konnex auch über intermediale Fragestellungen oder postmoderne Thematiken hergestellt werden. Die Filme lassen sich mit Fokus auf geänderte, den neuen Medien angepasste und dementsprechend nach Computerspiel- oder Datenbank-Logik aufgebaute Erzählformen untersuchen. Eine solche Betrachtungsweise findet in vorliegender Arbeit jedoch keine weitere Beachtung. Was zwangsläufig jedoch sehr wohl ausführlicher diskutiert wird, sind ökonomische Fragestellungen. Solche sehen die Entwicklung der Twisted Endings um die Jahrtausendwende eher den veränderten rezeptionspolitischen und materiellen Bedingungen der Filmproduktion denn einer postmodernen Ästhetik geschuldet und bilden meiner Meinung nach eine relevante Ergänzung zu narrativen und gestalterischen Fragestellungen.

Die bis jetzt skizzierten Forschungsfragen begreife ich als Ausgangspunkt; in den einzelnen Analysekapiteln werden sie um gezieltere Fragestellungen erweitert. Deren Beantwortung soll jedoch stets dem primären Interesse dieser Arbeit dienen, die spezielle Erzählweise der Twisted Endings in ihren Grundzügen und ihrem vermeintlichen historischen Wandel beschreiben zu können.

2 GEGENSTANDSBESTIMMUNG

2.1. Begriffsklärung und Forschungsstand

Im Fokus vorliegender Arbeit soll ein Kanon an Filmen unterschiedlicher Genrezugehörigkeit und Spielart stehen, denen jedoch ein wesentliches Moment dramaturgischer und erzählerischer Finesse gemein ist: der *final (plot) twist*, *last act twist*, das *twist end* oder auch *twisted ending*. Wie hier bereits erkenntlich wird, kennt die Filmwissenschaft keine einheitliche Terminologie für unvorhersehbare Wendungen am Ende eines Films. Da mag auch der Umstand wenig überraschend anmuten, dass kaum Konsens hinsichtlich der Titulierung jener Filme, die mit solch raffinierten Twist-Enden arbeiten besteht. Was bereits keine gute Voraussetzung für einen fruchtbaren filmwissenschaftlichen Diskurs darstellt, erweist sich als umso problematischer, als dass sich zu einer terminologischen Verwässerung auch noch Unklarheit bezüglich Ein- bzw. Zuordnung dieser Form von Filmen mischt. In der fachspezifischen Literatur wechseln (halbherzige) Abgrenzungsbestrebungen mit dem Versuch, die Filme in einem größeren Kontext fassen und beschreiben zu können. Thomas Elsaesser klassifiziert sie als Variation der sogenannten *mindgame movies*, einer, wie er es in den Worten François Truffauts formuliert „gewisse[n] Tendenz“¹ des zeitgenössischen (Hollywood-)kinos. Warren Buckland bezeichnet sie als *contemporary puzzle films*,² Edward Branigan spricht von *multiple-draft narratives*,³ andere Benennungen reichen von *mindfuck*,⁴ über *rückwirkend (dekonstruierte) Überraschungsgeschichten*⁵ bis zu *verspätetem Perspektiv-Wechsel Erzählungen*,⁶ wieder andere unterstellen den Filmen gar das Zeigen lügender oder falscher Bilder (Tina Thoene spricht vom „betrügerischen Verhalten der

¹ Elsaesser, Thomas, *Hollywood heute. Geschichten, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009, S.237.

² Buckland, Warren, „Introduction: Puzzle plots“, *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Malden, Mass. [u.a.]: Wiley-Blackwell 2009, S.1-12, hier S.1.

³ Branigan, Edward, „Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A response to David Bordwell's 'Film Futures'“, *SubStance* 31(1)/97, 2002, S.105-114, hier S.108.

⁴ Eig, Jonathan, „A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity“, *JUMP CUT* 46, 2003, www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html, 22.04.2014.

⁵ Vgl. Hartmann, Britta, „Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten falscher Fährten im Film“, *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, S.33-52, hier S.40.; sowie: Lahde, Maurice, „Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER“, „*Camera doesn't lie*“, *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.43-72, hier S.70.

⁶ Koebner, Thomas, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.19-38, hier S.22.

Narration“⁷). Aus unterschiedlichen Gründen möchte ich diese Begrifflichkeiten in Verbindung mit der hier zur Diskussion stehenden Filmgattung außen vor lassen.⁸ Die größte Schwierigkeit sehe ich diesbezüglich darin, dass sich in oben genannten Kategorisierungen die jeweils verhandelten Filme zwar zum Großteil decken oder zumindest überschneiden, die meisten der Autorinnen und Autoren dabei jedoch von abweichenden theoretischen Prämissen ausgehen, unterschiedliche Zugänge formulieren und die Filme auf ihr jeweiliges Forschungsinteresse, das sich nicht immer zwangsläufig mit dem finalen *plot twist* beschäftigt, beziehen. Obwohl ich hier bezüglich der verschiedenen Definitionen, Theoriebildungen und Analysen keinerlei Wertung vornehmen möchte, so stelle ich mich dennoch klar gegen die Annahme, all diese Termini würden tatsächlich ein und denselben Gegenstand filmischer Narration bzw. Dramaturgie beschreiben. Eine Vielzahl dieser Ansätze und Überlegungen erweist sich im Kontext der hier behandelten Filme als partiell durchaus brauchbar und soll in vorliegender Arbeit auch in der Tat für gewisse Argumentationsstränge herangezogen werden. Im Grunde empfinde ich die Begrifflichkeiten und die an sie gebundenen theoretischen Beschreibungen sowie funktionellen und strukturellen Analysen aber als nicht zufriedenstellend genug, um sich hinsichtlich der hier verfolgten Fragestellungen effektiv für einen der Zugänge entscheiden zu können. Nichtsdestotrotz erscheint es mir von Vorteil, mit konkreten Begrifflichkeiten zu arbeiten, um die untersuchten Filme in ihrer Funktionsweise als zusammenhängenden Kanon beschreiben zu können. Am zweckmäßigsten, wenn man so will, erscheint mir dahingehend George Wilsons Definition der *epistemological twist movies*: „Epistemological twist films are defined by the fact that global aspects of the epistemic structure of their narration are clarified, in a surprising way, only toward the end of the movie.“⁹ Diese teilt er, wie er in seinem Aufsatz *Transparency and Twist in Narrative Fiction Film* beschreibt, in zwei zentrale Kategorien ein: zum einen versteht er darunter jene Filme, welche die subjektive

⁷ Thoene, Tina, „Er liebt mich – er liebt mich nicht. Abweichende Wahrnehmungen und erzählerische Irreführungen in Laetitia Colombanis *À LA FOLIE...PAS DU TOUT*“, „*Camera doesn't lie*“. *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.73-93, hier S.87.

⁸ Die hier vorgenommene Gegenstandsbestimmung versucht, ohne Begrifflichkeiten wie „dekonstruiert“, „llegend“, oder „falsch“ auszukommen. Da die Erzählung ihre Bedeutung erst im Moment des finalen Twists komplett entfaltet, erscheint es mir naheliegender, eher von einer Vervollständigung denn einer Dekonstruktion auszugehen. Die Filmbilder können dahingehend nicht falsch sein, als dass sie sich bei der Wiederholungsrezeption in ihrer ursprünglichen Form und lediglich aufgrund des Wissens um das Ende anders interpretieren lassen müssen. Demnach werden die Rezipienten auch nicht belogen und bei der vermeintlichen Lüge der Erzählung handelt es sich hauptsächlich um eine interpretatorische Fehlleistung.

⁹ Wilson, George, „Transparency and Twist in Narrative Fiction Film“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64/1, 2006, S.81-95, hier S.89.

Perspektive der Filmerzählung verschleiern, zum anderen solche, in denen einer oder mehrere der Charaktere für Menschen gewöhnlich unsichtbare Wesen (Tote) wahrnehmen können, bis sich herausstellt, dass bezeichnete Figuren selbst zu diesen Wesen gehören, sich über diesen Umstand jedoch noch im Unklaren sind.¹⁰ Er wählt dabei einen vorrangig rezeptionspsychologischen Zugang und beschreibt – in epistemologischer Manier – vor allem Grundfragen und Probleme subjektiver Darstellung (wie beispielsweise die Konstruktion von Point of View-Sichtweisen) bzw. deren Bedeutung für das Verständnis filmischer Narration.

2.2. Twisted Endings – Gegenstandsbestimmung und Terminologiefindung

Obwohl ich mich Wilsons Definition zwar weithingehend anschließe und mit den von ihm vorgelegten Konzepten arbeiten möchte, empfinde ich zum einen seine Kategorisierungen als zu weit gesteckt (Wilson nimmt innerhalb der beiden doch ziemlich breit gesteckten Kategorien keine weitere Spezifizierung vor), andererseits bewegen sich die verfolgten Fragestellungen und Argumentationslinien in eine Richtung, die ich nur zum Teil auf mein Forschungsinteresse beziehen kann.¹¹ Deshalb habe ich mich schließlich dagegen entschieden, die von ihm gewählte Terminologie unverändert zu übernehmen. Konsequenterweise – und den oben genannten Einwänden nachkommend – möchte ich hier eine eigene Gegenstandsbestimmung vornehmen, die sich gegenüber Wilsons, als auch der übrigen erwähnten Definitionen sowohl als Ab- aber vor allem als Eingrenzungsversuch versteht. Um dies zu unterstreichen, war es mir ein Anliegen, eine eigene Terminologie zu finden und so wähle ich die Bezeichnungen *Twisted Endings* bzw. *Twisted Ending Filme*, um damit im Folgenden zu arbeiten. Bezeichnet seien damit jene Filme, denen als grundlegendes Prinzip gemein ist, dass ihr Plot auf die Konstruktion einer schlüssigen Fabel ausgerichtet ist, die sich angesichts der präsentierten Ereignisse

¹⁰ Vgl. ebda, S.81f.

¹¹ In seiner Analyse der Referenzfilme widmet sich Wilson vorrangig Themen von Subjektivität, Perspektivität sowie deren Inszenierung und Wahrnehmung. Dabei tendiert er dazu, seine zentralen Überlegungen an bestimmten Charakteren festzumachen und lässt so nur wenig Spielraum für ein Denken von subjektiven Perspektiven in größeren Dimensionen (im Falle von Filmen wie *THE VILLAGE* oder *PLANET OF THE APES* lässt sich die subjektiv verzerrte Sichtweise nicht an einer einzelnen Figur festmachen, wie das beispielsweise bei *FIGHT CLUB*, dem Film den Wilson als zentrales Analysebeispiel heranzieht, der Fall ist). Des Weiteren liegt der Fokus für meinen Geschmack zu wenig auf dem sich laufend vollziehenden Wechsel zwischen subjektiver und objektiver bzw. figurengebundener und figurenungebundener Perspektive; vgl. dazu die Ausführungen zum cinematic narrator und Fokalisierungswechsel in Kapitel 4.2.).

für den Zuschauer zunächst als durchaus logisch und nachvollziehbar erweist, bis ein dramaturgischer Höhepunkt in Form eines finalen Twists enthüllt, dass bis zu diesem Zeitpunkt essentielle Details der Erzählhandlung vorenthalten wurden. Die damit einhergehende Nachlieferung dieser Informationen bewirkt, dass es zwangsläufig zu einer retrospektiven Um- bzw. Neubewertung von allem Vorangegangenen kommt. In anderen Worten: ab dem Zeitpunkt des Enthüllungsmoments gegen Ende des Films ersetzt eine neue, vollständigere oder eindeutigere Version der Geschichte die bisher als schlüssig empfundene. Ein zentraler Moment der Twisted Endings, auf den Wilsons Definition meiner Meinung nach nicht oder nur unzureichend zu sprechen kommt, ist der Umstand, dass die substitutive Struktur der Filme (eine Version ersetzt die vorangegangene) am Ende notwendigerweise aufgeklärt wird. Der Twist ist stets an eine Auflösung oder Erkenntnis geknüpft, bringt eine vollständige(re) Darstellung der bisher präsentierten Ereignisse zum Vorschein und liefert Details bzw. fehlende Informationen nach, welche die angesprochene Neubewertung der Geschichte bedingen. Ein solches Ende mag den Rezipienten zwar kurzzeitig überraschen und bis zu einem gewissen Grad verstören, die zweite, vollständigere Lesart der Geschichte muss sich jedoch auf jeden Fall widerspruchsfrei und plausibel auflösen lassen. In diesem Wesensmerkmal der Twisted Endings liegt auch der Grund, weshalb ich für diese Filme eine Abgrenzung zu den, zum Sammelbegriff gewordenen *mindgame movies* als notwendig und sinnvoll erachte.

2.3. Beyond *mindgame* – ein Abgrenzungsversuch

Thomas Elsaesser, dessen Definition der *mindgame movies* in der filmwissenschaftlichen Literatur häufig aufgegriffen wird, beschreibt diese grob als „Filme, die »Spiele spielen«“. ¹² Die Spiele, die bezeichnend für diese Art von Filmen sind, werden entweder mit einer Filmfigur oder mit dem Publikum getrieben und zwar insofern, als dass „bestimmte wichtige Informationen zurückgehalten oder mehrdeutig präsentiert werden [...]“. ¹³ Die zentrale Gemeinsamkeit, die Elsaesser den *mindgame movies* attestiert, besteht in deren Absicht, „die Zuschauer zu desorientieren oder in die Irre zu führen [...]“. ¹⁴ In Bezug auf Twisted Endings, wie ich sie zu definieren versucht habe, möchte ich Elsaesser dahingehend widersprechen, als dass diese – im Unterschied zu einigen der

¹² Elsaesser, *Hollywood heute*, S.237.

¹³ Ebda, S.238.

¹⁴ Ebda, S.240.

Filme, die er unter dem Label *mindgame movies* versammelt – in keiner Weise versuchen, den Zuschauer zu desorientieren. Im Gegenteil – ein (zumindest großteils) klares Verständnis der präsentierten Ereignisse ist Voraussetzung für das Funktionieren des unvorhersehbaren Twists, den das Ende der Erzählung bereithält. Obwohl sich in der Liste gängiger Motive, die Elsaesser für die *mindgame movies* aufstellt¹⁵ viele Aspekte der Twisted Endings wiederfinden lassen, geht er in seinen Ausführungen jedoch auf Filme ein, die ich aus gegebenen Gründen aus meiner Definition ausklammern möchte. Das betrifft Filme, die mit invertierten temporalen Strukturen arbeiten wie beispielsweise Christopher Nolans *MEMENTO* (2000), solche, die den Rezipienten am Ende gänzlich im Unklaren hinsichtlich der Bewertung des Gesehenen lassen oder sich durch ein komplettes Verschwimmen von Realität, Träumen und Visionen auszeichnen, die kaum ein lineares Nacherzählen des Plots zulassen und die Britta Hartmann als „postmoderne Experimente der Erzähllogik“¹⁶ beschreibt (als prominenteste Vertreter seien an dieser Stelle einige der Filme von David Lynch angeführt). Nicht zu den Twisted Endings möchte ich außerdem multiperspektivisch erzählte Filme zählen, wie *RASHOMON* (1950) oder *VANTAGE POINT* (2008) in welchen ein und dieselben Geschehnisse aus unterschiedlichen Perspektiven präsentiert werden. Der Zuschauer wird dabei zwar im Unklaren über den Wahrheitsgehalt der jeweiligen Sichtweisen gelassen, die Multiperspektivität jedoch nicht zu verschleiern versucht. Ausgeklammert seien außerdem jene narrativen Spielarten, die David Bordwell als *forking-path narratives* beschreibt: „[F]orking-path plots [...] proceed from a fixed point – the fork – and purportedly present mutually exclusive lines of action, leading to different futures“¹⁷; beispielsweise *LOLA RENNT* (1998). Twisted Endings operieren nicht mit einer Reihe von erzählerischen Alternativen, sondern präsentieren genau zwei Versionen derselben Geschichte: die erste, die bis zum Zeitpunkt des finalen Twists als linear, logisch und kohärent erscheint; die zweite (vollständigere oder neue) Lesart, die durch den Twist bzw. die Nachlieferung der bis dahin vorenthaltenen Details bedingt wird. Ebenfalls nicht in die hier angestrebte Definition der Twisted Endings fallen Filme, bei denen sich der Twist zu einem früheren Zeitpunkt als dem letzten Drittel des Films ereignet (*A BEAUTIFUL MIND*, 2001) oder solche, die offen die Innensicht einer Figur zur Schau stellen (*SPIDER*, 2002).

¹⁵ Vgl. ebda, S.241f.

¹⁶ Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.36.

¹⁷ Bordwell, David, „Film Futures“, *SubStance* 31(1)/97, 2002, S.88-104, hier S.89.

2.4. Problematik Genrezugehörigkeit

Zwei weitere Gründe, warum ich mich von der Idee der mindgame movies, die auf Elsaessers grundlegender Definition wurzelt, distanzieren möchte, sind zum einen die neuartigen Erzählformen, die den Filmen mit Vorliebe zugeschrieben werden, zum anderen die Idee einer homogenen Genrezugehörigkeit, die sich häufig in weniger wissenschaftlichen Diskussionen zu diesem Thema findet.

Im Gegensatz zu David Bordwell, der den mindgame movies im Prinzip eine klassische Erzählstruktur attestiert,¹⁸ denkt Elsaesser in Richtung einer postmodernen Erzähllogik, die sich zwangsläufig daraus ergibt, dass zeitgenössische Narration mit den Organisationsprinzipien von Archiv und Datenbank zu konkurrieren hat.¹⁹ Diese neue Erzähllogik sei es auch, so Elsaesser, die sich verantwortlich für den Spielcharakter der mindgame movies zeichnet, da ihre rhizomatische Struktur kein lineares Voranschreiten mehr voraussetzt oder fordert. Auch wenn sich quantitative und funktionelle Unterschiede im Wechsel vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino festhalten und beschreiben lassen, so soll das grundlegende Prinzip der Twisted Ending Filme hier als durchaus filmhistorisch übergreifende narrative Raffinesse begriffen und nicht mit Elsaesser als idiosynkratisches Merkmal postmoderner Erzählmodi beschrieben werden. In Bezug auf Genrezugehörigkeit sehe ich den Begriff der mindgames insofern als problematisch, als dass nicht selten vom mindgame film als Genrekategorie ausgegangen wird. Zugegebenermaßen laden die Filme auf den ersten Blick aufgrund ihrer repetitiven Muster und narrativen Strukturen durchaus zu so einer Klassifizierung ein. Setzt man als zentralen Ansatzpunkt für die Beschreibung von Genrezugehörigkeit jedoch den Zugang über die Ikonografie, wie sich das in der Genreforschung etabliert hat, so eckt man bei dem Versuch, den hier zur Diskussion stehenden Kanon an Filmen als Genre zu beschreiben, rasch an. Ikonografische Genreelemente beziehen sich meist auf Objekte, Geschehnisse und bestimmte Figuren, die sich in jenen Filmen, die einem bestimmten Genre zugeordnet werden mehr oder weniger prominent wiederholen und die dazu dienen, die jeweilige Erzählwelt mit Bedeutung aufzuladen.²⁰

¹⁸ Vgl. Bordwell, „Film Futures“, S.91.

¹⁹ Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, S.248.

²⁰ Vgl. Grant, Keith Barry, *Film genre. From Iconography to Ideology*, London [u.a.]: Wallflower Press 2007, S.14.

Anders als der Western- oder Gangsterfilm weisen Twisted Ending Filme keinerlei solch repetitive, ikonografische Elemente auf. Die Schauplätze sind ebenso verschieden wie die erzählten Geschichten; das Figureninventar reicht vom Familienvater und angesehenen Professor (THE WOMAN IN THE WINDOW, 1944), über Versicherungsgutachter (FIGHT CLUB, 1999), Polizisten (SHUTTER ISLAND, 2010), Organisten (CARNIVAL OF SOULS, 1962), Kriminelle (THE USUAL SUSPECTS, 1995), Dorfbewohner (THE VILLAGE, 2004) hin zu Motelbesitzern (PSYCHO, 1960), Schriftstellern (SECRET WINDOW, 2004) oder Psychiatern (THE SIXTH SENSE, 1999).

Darüber hinaus spielt Genrezugehörigkeit nicht nur hinsichtlich Rezeptionsstrukturen, sondern vor allem auch Produktionsinteressen – konkret in Punkto Vermarktungsstrategien und Zuschauererwartung – eine wesentliche Rolle. Twisted Endings sind auch deshalb kein Genre, da sie, aus leicht nachvollziehbaren Gründen, eben nicht als solches beworben und vermarktet werden können. Nichtsdestotrotz – oder vielleicht gerade deswegen – sind Twisted Ending Filme durchaus auf das Spiel mit Genrezugehörigkeit angewiesen. Die zur Diskussion stehenden Filme lassen sich ausnahmslos einem populären Genre zuordnen bzw. weisen deutliche Merkmale mehrerer solcher auf. Die Zuschauererwartungen dahingehend auszurichten erweist sich als essentielle Strategie, um vom überraschenden Ende abzulenken: je mehr sich die Rezipienten in ihrer Erwartungshaltung gegenüber einem Film bestätigt fühlen, desto weniger besteht die Gefahr, dass die präsentierten Ereignisse in Zweifel gezogen werden. Dieses Nicht-Gefasst-Sein ist eine Voraussetzung, die das Funktionieren der überraschenden Wendung am Ende notwendigerweise bedingt.²¹ Anders als beispielsweise bei Filmen von David Lynch, bei denen (sofern Wissen um das Oeuvre des Regisseurs gegeben ist) nicht davon ausgegangen werden kann, eine stringent logische Erzählwelt präsentiert zu bekommen, ist den Twisted Endings ihre Konstitution als solche in der Regel nicht anzusehen. Darin liegt vermutlich auch der Umstand begründet, dass die wenigsten Regisseure sich zwei- oder mehrmals an Filme dieser Bauart wagen.²²

²¹ Vgl. Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.47.

²² Eine Ausnahme stellt hier sicherlich M.Night Shyamalan dar, der sich einige Jahre nach seinem Hollywood-Durchbruch mit THE SIXTH SENSE bei THE VILLAGE eines ähnlichen dramaturgischen Clous bediente. Selbiges gilt für Gregory Hoblit, in dessen Werk sich mit PRIMAL FEAR und FALLEN ebenfalls gleich zwei Filme mit Twisted Ending finden lassen.

2.5. Zugang und weitere Eingrenzung

Die hier beschriebene Erzählkonstruktion ist keinesfalls auf bestimmte Strömungen oder Filmformen beschränkt und ließe sich übergreifend diskutieren. Dennoch möchte ich mich in vorliegender Arbeit konkret auf Filme beziehen, die ich dem amerikanischen bzw. Hollywoodkino zuordne. Dies erscheint mir insofern naheliegend, als dass sich die prominenteste Häufung dieser Filme tatsächlich im amerikanischen Mainstreamkino der 1990er und 2000er Jahre finden lässt. Zudem macht es für einen historischen Vergleich durchaus Sinn, Filme der sogenannten goldenen Ära des Kinos, dem amerikanischen Hollywoodkino von den 1920ern bis Mitte der 1960er Jahre²³ heranzuziehen, da Hollywood in jener Zeit auch für den europäischen Filmmarkt getrost als Maß der Dinge bezeichnet werden kann. Und drittens erscheint es mir nur konsequent eine solche Abformung der klassischen Erzählweise, wie sie die Twisted Endings vermeintlich darstellen, an Parametern durch und durch klassischer Erzählstrukturen zu messen. Sollte sich die grundlegende Funktionsweise von Twisted Ending Filmen im Laufe der Jahrzehnte entscheidend gewandelt haben, so würde die vergleichende Analyse klassischer und postklassischer Referenzfilme dies sicherlich zu Tage fördern. Ein klar gesteckter Rahmen erleichtert außerdem vergleichende Betrachtungen sowie das Bestreben, innerhalb solcher für bestimmte Feststellungen und Erkenntnisse Gültigkeit zu beanspruchen.

Der Zugang zur Analyse von Twisted Endings kann aufgrund deren Vielschichtigkeit auf unterschiedliche Weise vorgenommen werden.²⁴ In vorliegender Arbeit sollen vor allem Aspekte der Narration aber auch der bildsprachlichen Gestaltung bzw. Inszenierung im Zentrum stehen, die sich zur Illustration jener Perspektiven auf Twisted Endings, die im Folgenden eröffnet werden sollen, jeweils bestmöglich eignen.

Zusammenfassend lässt sich an dieser Stelle für Twisted Endings folgende grundlegende Definition aufstellen: die Bezeichnung soll in dieser Arbeit für Filme Verwendung finden, die sich zwar stofflich und genretheoretisch gesehen nicht als homogene Gruppe beschreiben lassen, denen jedoch als zentrales Merkmal gemein ist, dass am Ende eine

²³ David Bordwell setzt als zeitlichen Rahmen für das klassische Hollywoodkino grob den Zeitraum zwischen 1917 und 1960; vgl. beispielsweise Bordwell, David, „Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures“, *Narrative, apparatus, ideology. A film theory reader*, hg v. Philip Rosen, New York: Columbia University Press 1986, S.17-34, hier S.17.

²⁴ Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, S.242.

überraschende Wendung eine neue, vollständigere Version der bis dahin als schlüssig präsentierten Geschichte offenbart. Deren Rekonstruktion muss den Rezipienten mehr Leerstellen füllen lassen als die vorangegangene Version²⁵ und demnach logischer erscheinen. Wie es überhaupt funktionieren kann, dass eine zunächst als stringent präsentierte Erzählung am Ende um 360 Grad gewendet wird, ohne dass dieses Vorhaben vorzeitig vom Publikum durchschaut wird, und ob sich hier Unterschiede zwischen dem klassischen und postklassischen Hollywoodkino feststellen lassen, soll im Folgenden untersucht werden.

²⁵ Vgl. Bildhauer, Katharina, *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts*, Konstanz: UVK 2007, S.116.

2.6. Klassisch, Postklassisch, Postmodern

„Hollywood? Ja, das ist ein kulturelles Phänomen, das so viel stärker ist als alles andere, und das kann nicht untergehen. [...] Hollywood gibt es nicht mehr so wie früher, aber es existiert neu auf eine andere Art.“

-Jean-Luc Godard²⁶

Twisted Endings vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino zu untersuchen bedarf zunächst einer Definition beider Begrifflichkeiten. Weiters möchte ich kurz erläutern, weshalb ich mich dezidiert gegen den Terminus „postmodern“ als Bezeichnung für die zeitgenössischen Analysebeispiele entschieden habe. Für ein besseres Verständnis des analytischen Zugangs in den folgenden Kapiteln seien vorab einige Grundprinzipien und Merkmale des sogenannten klassischen Hollywoodkinos skizziert.

David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson grenzen selbiges in ihrem, nach wie vor als Standardwerk gehandelten *The Classical Hollywood Cinema* zwischen 1917 und ungefähr 1960 ein. Innerhalb dieser Zeitspanne versuchen sie, Hollywood in seiner Totalität zu beschreiben; zentral dabei das Verständnis als Kontext, als bestimmtes System, welches einer gewissen Filmpraxis im Sinne stilistischer Konventionen folgt, die jedoch massiv von historischen und ökonomischen Konditionen geprägt ist. Die, wenn man so will, Normen des klassischen Hollywoodkinos lassen sich von unterschiedlichen Standpunkten aus betrachten. Beispielsweise können je nach Analyseinteresse ästhetische Aspekte, gestalterische oder erzählerische Konventionen, aber auch technische Normen oder soziopolitische Gegebenheiten untersucht werden.²⁷ Der *classical style* darf dabei jedoch nicht als festgeschriebenes Gesetz betrachtet werden, sondern stellt eher einen ‚Katalog‘ an Optionen dar, die bei jedem Film neu kombiniert werden (können).²⁸ Unmissverständliche Idee hinter jeder Form von Klassizismus ist jedoch, dass dieser stets mit einem gewissen Grad an Harmonie, Einheitlichkeit und Stabilität einhergeht. Auch wenn eine umfassende Darstellung des klassischen Hollywoodkinos den Rahmen dieser Arbeit bei Weitem sprengen würde (und ganze Bücher füllt, wie *The Classical*

²⁶ Godard, Jean-Luc, *Einführung in eine wahre Geschichte des Kinos*, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch 1984, S.100.

²⁷ Vgl. Bordwell, David/Janet Staiger/Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York: Columbia University Press 1985, S.4.

²⁸ Vgl. Bordwell, „Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures“, S.28.

Hollywood Cinema zeigt), lässt sich das angesprochene Maß an Geschlossenheit zusammenfassend an einigen zentralen Grundprinzipien veranschaulichen.

„The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals.“²⁹

Mit diesen Worten fasst David Bordwell das Wesen des klassischen Hollywoodfilms ziemlich prägnant zusammen. Hinter dieser kurzen Aussage zeichnet sich ein zentraler Aspekt von *classical Hollywood* deutlich ab: die Narration. Leider lässt das abgesteckte Forschungsfeld keinen Platz für eine ausschweifende Darstellung der Narrationsthematik im klassischen Hollywoodkino – da einige der folgenden Analysekapitel sich jedoch mit wesentlichen Aspekten der Narration befassen, möchte ich die wichtigsten Strukturen vorab kurz skizzieren.

Die für den klassischen Hollywoodfilm prototypische Narration zeichnet sich vorrangig durch Geradlinigkeit aus. Der Aufbau folgt der klassischen Dreiaktstruktur, oder, wie David Bordwell es bezeichnet, dem *canonic story format*. Das kanonische Erzählprinzip basiert auf dem grundlegenden Bauplan von Einleitung-Hauptteil-Schluss, fortgesponnen jeweils durch entscheidende Wendepunkte.³⁰ Über der Narration schwebt das Credo der Motivation: „Motivation is the process by which a narrative justifies its story material and the plot’s presentation of that story material“, schreibt David Bordwell.³¹ Diese Rechtfertigung vollzieht sich auf der Grundlage von Plausibilität, Kontinuität und Kausalität. Jede Erzählhandlung muss in sich schlüssig, also innerhalb der geschlossenen diegetischen Welt plausibel sein und keine Ungereimtheiten hinsichtlich einmal etablierter Gesetzmäßigkeiten aufweisen. Nur dann kann ein Film im Rezeptionsprozess funktionieren. Darüber hinaus muss die Handlung kausal-logisch aufgebaut sein, eine Szene die nächste bedingen. Bezogen auf gestalterische Aspekte lässt sich dies am unsichtbaren Schnitt, klassischen Montage-, Beleuchtungs- und Einstellungsprinzipien

²⁹ Ebda, S.18.

³⁰ Es sei darauf hingewiesen, dass Hollywoodfilme in der Regel mit mehreren Handlungssträngen, unterteilt in Haupt- und Nebenhandlungen operieren. Einer der Nebenhandlungsstränge bezieht sich typischerweise auf eine heterosexuelle Liebesgeschichte. In sich weisen die jeweiligen Handlungsstränge ebenfalls eine Dreiaktstruktur auf.

³¹ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.19.

festmachen. Wesentliches Merkmal der klassischen Erzählung, das besonders für die hier vorgenommenen Analysen von Twisted Endings relevant erscheint, ist ihre Eindeutigkeit: „The priority of fabula causality and an integral fabula world commits classical narration to unambiguous presentation.“³² Diese Eindeutigkeit bestimmt die spezielle Rolle des aktiven Zusehers, wie ihn Bordwell beschreibt. Der klassische Hollywoodfilm ist so aufgebaut, dass seine Normen den Zuschauer zu kognitiven Operationen bzw. Aktivitäten einladen. Da die Filme nach den gleichen Prinzipien und Grundmustern funktionieren, ist es für die Rezipienten ein Leichtes, sich (kognitiv) auf die Narration einzulassen. Die von Bordwell in diesem Zusammenhang angesprochenen Prinzipien der Hypothesen- und Schematabildung³³ werden in den folgenden Kapiteln genauer beleuchtet. Timothy Corrigan verweist darauf, dass das klassische Kino einen ganz bestimmten Zuschauer produziert, der zwar im Sinne kognitiver Operationen als aktiv bezeichnet werden kann, sich jedoch nicht durch ein besonders großes Maß an kritischer und distanzierter Auseinandersetzung auszeichnet.³⁴ Klassische Strukturen laden gemeinhin dazu ein, sich auf sie zu verlassen. Aus Sicht der Rezipienten bedeutet das, der Narration insofern zu vertrauen, als dass sie zu jedem Zeitpunkt darauf ausgerichtet ist, ihre Zuschauer mit einem größtmöglichen Maß an Verständnis durch den Film zu leiten. Wie folgenswer sich das für die Rezipienten im Hinblick auf die Täuschungsabsichten der Twisted Endings erweisen kann, versuche ich in dieser Arbeit darzustellen.

Wie Bordwell, Staiger und Thompson zeigen, lässt sich das klassische Hollywoodkino nicht nur anhand gestalterischer Aspekte analysieren, sondern war (und ist) vor allem als kommerzielles System zu verstehen. Auch wenn künstlerische Bestrebungen nie vorschnell abgesprochen werden dürfen, ist Hollywood gestern wie heute hauptsächlich eine auf Gewinn ausgerichtete Produktionsweise, geprägt von einer Dialektik zwischen Standardisierung (Erfolgsgarantie) und Differenzierung (den Rezipienten etwas ‚Neues‘ bieten). Wenngleich sich die Organisation dieser Maschinerie im Laufe der Zeit veränderte, ging es Hollywood als *mode of production* stets darum, eine ganz bestimmte Ware zu produzieren: abendfüllende fiktionale Spielfilme.

³² Bordwell, „Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures“, S.25.

³³ Vgl. ebda, S.28.

³⁴ Vgl. Corrigan, Timothy, *A Cinema Without Walls. Movies and Culture after Vietnam*, London: Routledge 1991, S.56f.

2.6.1. Das Ende von Hollywood?

Wird das Ende der klassischen Studioära thematisiert, so muss der Untergang des Oligopols der größten fünf Studios, den sogenannten *Majors*, zur Sprache gebracht werden. Bis in die 1940er Jahre waren die Studios vertikal in den gesamten Filmprozess integriert, kontrollierten von der Produktion bis zur Distribution jeden Schritt. Der Übergang zu den „Von-Film-zu-Film-Arrangements“,³⁵ dem Unit-System erwies sich produktionstechnisch zumindest ideologisch als Stärkung für das Independent- und Autorenkino. Dem klassischen Hollywoodkino gegenläufige Philosophien mischten sich unter das dominierende ästhetische Verständnis amerikanischer Filmproduktion. Eine große Modernisierungswelle brachten die Filme des *New Hollywood* ab Ende der 1960er bis in die späten 1970er Jahre. Dominik Tschüscher merkt an dieser Stelle kritisch an, dass die Bezeichnung New Hollywood nicht selten als Synonym für „postmodern“ oder „neoklassisch“ verwendet wird.³⁶ Diesbezügliche Diskussionen müssen sich also zumeist dem Problem stellen, dass weder begrifflich noch zeitlich ein konkreter Rahmen abgesteckt wird bzw. werden kann. Diese Begriffsunschärfe ist wiederum symptomatisch für den generellen Umgang mit jener Zeit, die auf die klassische Studioära folgte. Ähnlich wie mit dem New Hollywood- verhält es sich auch mit dem Postmodernitätsdiskurs.

2.6.2. Aufbruch in die Postmoderne

Die sogenannte Postmoderne wird in der Filmgeschichtsschreibung meist mit Anfang der 1980er Jahre datiert, als sich abermals ein Wandel in der Hollywood-Ästhetik bemerkbar machte. ‚Postmodern‘ stellt jedoch nicht nur in Bezug auf den Film einen einigermaßen problematischen Begriff dar. Zu allererst ist die Postmoderne ein Epochenbegriff und bezieht sich auf eine gewisse Zeitspanne, die sich in Philosophie, Architektur, Literatur sowie dem Film seit den späten 1960ern manifestierte.³⁷ Eine übergreifende Datierung lässt sich nicht vornehmen, streng genommen auch keine eindeutige für die jeweiligen Disziplinen selbst. Als kennzeichnend für die Postmoderne gilt in der Regel der Bruch mit der Vorstellung, die Welt ließe sich als Ganzes erfassen sowie dahingehend eine

³⁵ Tschüscher, Dominik, *Ein neues New Hollywood? Zur Verschmelzung von Independent und Mainstream im aktuellen Hollywoodkino*, Marburg: Tectum 2004, S.28.

³⁶ Vgl. ebda, S.27.

³⁷ Vgl. Stutterheim, Kerstin, *Handbuch der Filmdramaturgie: das Bauchgefühl und seine Ursachen*, Frankfurt a. Main: Peter Lang 2011, S.270.

geistige und künstlerische Neuorientierung.³⁸ Innerhalb der einzelnen Disziplinen sind die Debatten allerdings zumeist geprägt von Pluralismus und fließenden Grenzen. Dieser Umstand lässt sich auch in der Diskussion um den postmodernen Film beobachten. Zumeist scheint es, als würde jeder Text von einer eigenen Definition der Postmoderne ausgehen, was einen umfassenden Diskurs nur schwer möglich macht. Jens Eder versucht die Merkmale postmoderner Filmästhetik in vier Kategorien zusammenzufassen: Intertextualität, Spektakularität und Ästhetisierung, Selbstreferentialität und dekonstruktive Erzählverfahren.³⁹ Vor allem wird dem postmodernen Film dabei gerne nachgesagt, er würde durch die Konventionsbrüche ein „dekonstruktives Spiel mit herkömmlichen, langweilig gewordenen Erzählmustern [...]“⁴⁰ betreiben. Genau in diesem Punkt gestaltet sich die Umlegung des Postmoderne-Diskurses auf das zeitgenössische Hollywoodkino als schwierig. Lassen sich Mainstreamfilme unter Aspekten der Postmoderne beschreiben und wenn ja, wie? Inwiefern brechen Blockbuster, deren reaktionäre Erzählästhetik in der Filmwissenschaft immer wieder Thema ist, tatsächlich mit den Prinzipien klassischer Narration? (Eine Frage, die auch für vorliegende Arbeit äußerst relevant erscheint.) Bordwell, Staiger und Thompson argumentieren, dass besagter Bruch zwischen klassischem Hollywoodkino und dem, was auch immer darauf folgte, vor allem im Hinblick auf erzählerische Konventionen nicht stattgefunden habe. Hollywoodfilme wären nach wie vor nach den gleichen klassischen Mustern aufgebaut und auch zeitgenössische Filme würden trotz aller technischer Neuerungen und ökonomischer Umwälzungen von bewährten erzählerischen Bauplänen höchstens marginal abrücken.⁴¹

2.6.3. Von der Postmoderne zur Postklassik

Inmitten dieser Diskussion fällt der Fokus auf eine dritte Begrifflichkeit, nämlich jene des Postklassischen. Das Label ‚postklassisch‘ würde deutlich machen, so Drehli Robnik, dass „es sich beim postklassischen Hollywood-Kino um ein Kino handelt, das erstens

³⁸ Vgl. ebda.

³⁹ Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, hg. v. Jens Eder, Münster: LIT 2002, S.9-61, hier S.11.

⁴⁰ Ebda, S.22.

⁴¹ Vgl. Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.375.

nicht klassisch ist und zweitens dem klassischen nachfolgt.“⁴² Diese Beschreibung nimmt die Problematik vorweg, dass es auch für die Postklassik weder eine einheitliche Definition noch eine allgemeingültige Datierung gibt. Jens Eder's Definitionsversuch des Postklassischen erscheint zwar treffend, bestätigt jedoch diese Annahme: „Quer zur Unterscheidung zwischen postmodernem Independent und postmodernem Mainstreamfilm steht der Begriff der *Postklassik* [...]“.⁴³ Thomas Elsaesser versucht sich an einer konkreteren Einschränkung und verweist auf die verschiedenen Blickpunkte, von denen aus sich dem Begriff genähert werden kann: „Formal grenzt das Etikett des »Postklassischen« meist eine bestimmte Praxis vom klassischen Kino ab [...]. Historisch gesehen bezieht sich das Postklassische auf den [...] Strukturwandel Hollywoods seit den 1990er Jahren (Demografie der neuen Zuschauer, multinationale Konzern-Fusionen, neue Vermarktungsweisen).“⁴⁴ Seine Wurzeln hat der Begriff des postklassischen Kinos in amerikanischen filmwissenschaftlichen Diskursen und fand in den letzten 15 Jahren auch zusehends Eingang in den deutschen Sprachgebrauch.⁴⁵ Für diese Arbeit erschien mir die Bezeichnung ‚postklassisch‘ für all jene Filme, die sich der Zeit nach dem klassischen Kino gemäß Bordwells Definition zuordnen lassen als brauchbare Alternative zu ‚postmodern‘. Zwar lassen sich die meisten der analysierten Filme auch unter Gesichtspunkten betrachten, die gerne einer postmodernen Ästhetik zugeschrieben werden (beispielsweise Thematiken wie Selbst- bzw. Identitätsverlust, Pluralität und Intertextualität, Aufbrechen von Sehgewohnheiten, Spiel mit Konventionen), jedoch empfinde ich es hinsichtlich der Fragestellung der Arbeit, inwiefern zeitgenössische Twisted Ending Filme mit klassischen Strukturen operieren, als einigermaßen voreilig, den Filmen den besagten Bruch mit Erzählkonventionen zu attestieren.

Ein weiterer Grund, warum ich den Begriff des Postklassischen vorziehe liegt darin, dass er sich ausschließlich auf das Hollywoodkino bezieht,⁴⁶ wodurch sich natürlich ein wesentlich konkreteres Analysefeld abstecken lässt. Auch schließt der Begriff historische und ökonomische Veränderungen mit ein, lässt sich das postklassische Hollywoodkino doch nur „über Veränderungen begreifen, die sich aus der Krise und der Auflösung der

⁴² Robnik, Drehli Andreas, *Von der Klassik zur Kontrolle. Das postklassische Hollywood-Kino nach 1975*, Dipl.-Arb., Universität Wien 1996, S.10.

⁴³ Eder, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, S.32. Kursiv im Original.

⁴⁴ Elsaesser, *Hollywood heute*, S.126.

⁴⁵ Vgl. Eder, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, S.33.

⁴⁶ Vgl. ebda.

klassischen Institution und ihrer stilistischen und industriellen Normen ergeben haben.“⁴⁷ In dieser Denkfigur lässt sich der strukturelle Wandel im Hollywoodkino seit den späten 1960er Jahren berücksichtigen und einer kritischen Betrachtung unterziehen, ohne, dass ein radikaler Bruch mit den Prinzipien des Klassischen postuliert wird: „Post-classicism“, schreibt Peter Kramer, „does not refer to a complete break in American film history; rather the term is meant to highlight the fact that, despite overriding stylistic and institutional continuities, Hollywood has undergone a set of fundamental changes which deserve critical attention.“⁴⁸ Eine solche Betrachtungsweise lässt gleichzeitig Raum für die neoformalistische Argumentationslinie, das zeitgenössische Hollywoodkino hätte im Wesentlichen keine neuen Richtungen eingeschlagen: „Just as the Hollywood mode of production continues, the classical style remains the dominant model of feature filmmaking.“⁴⁹

2.6.4. Klassisch vs. postklassisch

Ich ziele an dieser Stelle keinesfalls darauf ab, umfassende Definitionen weder des klassischen noch des postklassischen Hollywoodkinos vorzunehmen. Dennoch sei das, für diese Arbeit geltende Verständnis der beiden Begriffe hier in aller Kürze zusammengefasst. Der Begriff „klassisch“ bezieht sich im Folgenden auf all jene Filme und filmische Funktionsprinzipien, die sich dem Hollywoodkino zwischen 1917 und den frühen 1960er Jahren zuschreiben lassen. „Postklassisch“ bezeichnet jene Filme, die zeitlich nach 1960/70 anzusiedeln sind. Diese Einordnung schließt noch keinerlei Pauschalurteil hinsichtlich Erzähl-, Inszenierungs- oder Rezeptionsstrukturen mit ein. Eine Bewertung kann erst auf Basis der vergleichenden Analysen vorgenommen werden. Es sei jedoch vorweggenommen, dass die Grundsatzfrage, inwiefern das postklassische Hollywoodkino tatsächlich moderner, alternativer und komplexer erzählt, im Rahmen dieser Arbeit nicht beantwortet werden wird, sondern lediglich im Hinblick auf die Gattung der Twisted Endings, basierend auf dem kleinen Ausschnitt an analysierten Beispielen, gestellt werden kann.

⁴⁷ Robnik, *Von der Klassik zur Kontrolle*, S.24.

⁴⁸ Kramer, Peter, „Post-classical Hollywood“, *American Cinema and Hollywood: Critical Approaches*, hg. v. John Hill, Pamela Church Gibson, Oxford: Oxford University Press 2000, S.63-83, hier S.63.

⁴⁹ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.370.

Ebenso möchte ich mich nicht in einer Diskussion der Begrifflichkeiten von postklassisch vs. postmodern verlieren, sondern habe weiter oben versucht, verständlich zu machen, weshalb ich den Begriff des Postklassischen für diese Arbeit vorziehe. Es sei jedoch festgehalten, dass dieser Terminus für mich keinesfalls bedeutet, unreflektiert Bordwells Behauptung vom ewig gleichen Einheitsbrei Hollywood zu übernehmen. Das Verständnis des Postklassischen, das dieser Arbeit zugrunde liegt, soll Raum lassen für die These, die (dem postmodernen/-klassischen Kino mit Vorliebe nachgesagte) Bruchlinie zum Klassischen ließe sich vielleicht eher als Fluchtlinie betrachten. Weiterentwicklung und Variation statt radikaler Abgrenzung und Ablehnung. Dieser Gedanke soll im Hinterkopf behalten werden, wenn im Folgenden den Fragen nachgegangen wird, in wie weit sich die (klassischen) Erzählstrukturen der Twisted Endings im Lauf der Zeit gewandelt haben (und ob sie das überhaupt getan haben), ob sich für die zeitgenössischen Beispiele ein Kanon an postklassischen Funktionsprinzipien aufstellen lässt und ob es an diesen vermeintlich neuen Erzähl- und Inszenierungsweisen liegt, dass Twisted Ending Filme heutzutage offenbar besser funktionieren als zu Zeiten des klassischen Hollywoodkinos (wie der folgende historische Abriss zeigt).

2.7. Historischer Abriss

Die Absicht, Twisted Endings vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino einer vergleichenden Analyse zu unterziehen, suggeriert eine Form von Wandel oder Weiterentwicklung. Thomas Elsaesser bezeichnet diese Art von Filmen⁵⁰ als „Zeitgeist-Phänomen“;⁵¹ in seiner Definition sind sie zwangsläufig an das zeitgenössische Kino geknüpft. Die These hinter dieser Betrachtungsweise ist jene, dass die Erzählweise Hollywoods seit dem Ende der klassischen Ära wesentlich komplexer geworden sei. Elsaesser bezieht zwar klassische Beispiele, unter denen sich Filme klassischer Hollywood-Größen wie Fritz Lang, Alfred Hitchcock oder Orson Welles finden lassen, grundsätzlich in die Genealogie mit ein,⁵² verweist jedoch gleichzeitig darauf, dass mindgame movies (bzw. Twisted Ending Filme) den Zuschauer auf eine bisher nicht dagewesene Weise adressieren und einbinden, die von klassischen Zuschauertheorien nicht mehr abgedeckt werden würde.⁵³ Wirft man, wie vorliegende Arbeit es tut, einen vergleichenden Blick auf Funktionsprinzipien klassischer sowie postklassischer Twisted Endings, so stellt sich natürlich zwangsläufig die Frage, auf welche Aspekte sich die vermeintliche Genese neuer Erzählformen tatsächlich bezieht. Ist die Art, in der diese Filme erzählen tatsächlich so neu? Oder ist nicht das Geschichten-Erzählen als elementarer Bestandteil menschlicher Kommunikation und zentrales Moment Hollywoods in seinen Grundzügen unverändert geblieben? In der Tat lassen sich die narrativen Strategien der Twisted Ending Filme schon im klassischen Hollywoodkino der 1920er Jahre verorten.⁵⁴ „Clearly, movies that take an unexpected turn in the closing stages are nothing new. Some of the most famous movies in film history contain a twist [...]“,⁵⁵ betont Erlend Lavik. Das Grundprinzip der Twisted Endings, also das, was in der Literaturwissenschaft unter der Begrifflichkeit des unzuverlässigen Erzählens betrachtet

⁵⁰ Elsaesser betitelt die Filme, auf die er sich bezieht als *mindgame movies* (siehe dazu Kapitel 2.1.). Obwohl ich mich aus erläuterten Gründen gegen die synonyme Verwendung von mindgame movies und Twisted Endings ausspreche, bestehen dennoch wesentliche Parallelen und Überschneidungspunkte. Mit Fokus auf den Gegenstand und weniger die dahinterstehenden Begrifflichkeiten sehe ich keine Problematik, seine Thesen auf die hier verfolgten Forschungsinteressen zu beziehen.

⁵¹ Elsaesser, *Hollywood heute*, S.237.

⁵² Vgl. ebda, S.240.

⁵³ Vgl. ebda, S.254.

⁵⁴ Krützen, Michaela, *Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood*, Frankfurt a.M.: Fischer 2010, S.49.

⁵⁵ Lavik, Erlend, „Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in ‚Twist Movies‘?“, *The Velvet Light Trap* 58, 2006, S.55-64, hier S.59.

wird und tatsächlich in der Literatur seinen Ausgangspunkt nimmt,⁵⁶ findet sich bereits in frühen Beispielen des klassischen Hollywoodkinos. Michaela Krützen verweist darauf, dass es für das *classical cinema* nichts Ungewöhnliches sei, dass sich bestimmte Informationen erst retrospektiv als relevant entpuppen, wie sie das im Falle der Twisted Endings tun.⁵⁷ Und auch der finale Twist ist keinesfalls eine Erfindung postklassischer (oder postmoderner) Erzählästhetik. In Robert Wienes *DAS CABINET DES DR.CALIGARI* (1920) stellt sich am Ende heraus, dass sich die Geschehnisse rund um den ominösen Dr.Caligari, der auf Jahrmärkten mit dem Somnambulen Cesare auftritt, lediglich in der Fantasie des eigentlich verrückten Protagonisten ereignet haben. Der Twist enthüllt, dass Protagonist Francis in einer Irrenanstalt lebt und es sich bei dem bis dahin als verrückt erscheinenden Dr.Caligari eigentlich um den Direktor der Institution handelt. Auch wenn sich im klassischen Hollywoodkino keinerlei Regelmäßigkeit in der Produktion derlei Filme feststellen lässt, so stößt man zwischen 1930 und 1970 wiederholt auf nicht minder prominente Beispiele, die mit einem strukturell ähnlichen Clou aufwarten. *THE MURDER MAN* (1935), *SUSPICION* (1941) *THE WOMAN IN THE WINDOW* (1944), *MILDRED PIERCE* (1945), *STAGE FRIGHT* (1950), *PSYCHO* (1960), *CARNIVAL OF SOULS* (1962) oder *PLANET OF THE APES* (1968) fügen sich allesamt in die hier vorgenommene Gegenstandsbestimmung von Twisted Ending Filmen. Dies veranschaulicht, dass diese Art von narrativem Gestaltungsmittel tatsächlich bereits im klassischen Hollywoodkino präsent war. Zweifelsohne ließen sich diese Filme innerhalb eines postmodernen Diskurses auch als Vorboten einer neuen Erzählweise lesen. Da die Definition der Twisted Endings jedoch ermöglicht, das Prinzip der überraschenden finalen Wendung unabhängig von filmhistorischen Periodisierungen zu erfassen, lassen sich genannte Beispiele auch einfach als klassische Vertreter dieser Gattung begreifen.

Während Michaela Krützen nach 1970 eine generelle Zunahme an Twisted Ending Filmen beschreibt (vor allem im europäischen Kino), so schien Hollywood für die nächsten gut 20 Jahre das Interesse an unvorhergesehenen Wendungen weitgehend verloren zu haben.⁵⁸ Eine Ausnahme bildet diesbezüglich *SOYLENT GREEN* aus dem Jahr 1972. Erst Mitte der 1980er Jahre verortet Krützen auch im amerikanischen Kino einen ersten Aufwärtstrend.⁵⁹ Ein regelrechter Boom an Twisted Ending Filmen setzte in den

⁵⁶ Siehe Kapitel 3.1.

⁵⁷ Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.47.

⁵⁸ Vgl. ebda, S.55.

⁵⁹ Vgl. ebda, S.57.

frühen 1990ern ein; dieser betraf sowohl den europäischen aber vor allem den amerikanischen Markt. In den folgenden 20 Jahren produzierte Hollywood mehr Filme mit finalem Twist als in all den übrigen Jahren seines Bestehens zusammen. Krützens Bestandsaufnahme von 1990 bis 2007 umfasst mehr als 40 Filme – zwar muss diese Zahl gemäß der für diese Arbeit gültigen Gegenstandsbestimmung ein wenig modifiziert werden, die Häufung an Twisted Endings in dieser Zeitspanne ist jedoch zweifelsohne bemerkenswert.⁶⁰ THE USUAL SUSPECTS (1995), PRIMAL FEAR (1996), THE GAME (1997), FIGHT CLUB (1999), THE SIXTH SENSE (1999), , THE OTHERS (2001), IDENTITY (2003), SECRET WINDOW (2004), THE VILLAGE (2004), THE PRESTIGE (2006) und SHUTTER ISLAND (2010) sind nur ein Streiflicht der prominentesten Vertreter. Über die Gründe dieser Verdichtung um die Jahrtausendwende kann die Filmwissenschaft nur spekulieren. Auch dieser Arbeit wird es nicht gelingen, eine eindeutige Antwort auf diese Frage zu liefern. Zumeist werden in der Literatur die geänderten (oder sich ändernden) Produktions- und Rezeptionsbedingungen sowie ein neues Anforderungsprofil an Hollywoodfilme für diesen signifikanten Aufschwung der Twisted Endings verantwortlich gemacht:

„The changing conditions of film exhibition and reception precipitated by advent of new media and communication technologies, most notably the DVD player and the Internet, have undoubtedly played a significant role in this production trend. These development have allowed spectators to gain a greater appreciation of their narrative complexities, which, in turn, has enabled producers to garner substantial profits from their runs in post-theatrical markets.“⁶¹

Seth Friedman spricht hier einen wesentlichen Aspekt an, unter dem sich der Boom der Twisted Endings in den 1990er und 2000er Jahren betrachten lässt: die ökonomischen Bedingungen. Die beschriebene Trendwelle fällt in eine Zeit, die Dominik Tschüscher als zweites New Hollywood bezeichnet, was er als Synonym für die Blockbuster-Ära versteht.⁶² Während sich nach Ende des Studio-Systems neue ästhetische Bestrebungen beobachten ließen, schien sich Hollywood bereits gegen Ende der 1970er Jahre wieder auf das zu besinnen, „was es am besten konnte“.⁶³ Produziert wurden nun wieder Filme

⁶⁰ Vgl. ebda, S.59f.; Krützen zählt allerdings auch Filme wie MEMENTO, A BEAUTIFUL MIND oder MULHOLLAND DRIVE dazu, die ich aus der Definition der Twisted Endings eigentlich ausgeklammert habe.

⁶¹ Friedman, Seth, „Misdirection in Fits and Starts: Alfred Hitchcock’s Popular Reputation and the Reception of His Films“, *Quarterly Review of Film and Video* 29, 2012, S.76-94, hier S.79.

⁶² Vgl. Tschüscher, Dominik, *Ein neues New Hollywood?*, S.39.

⁶³ Ebda.

nach klassischen, also bewährten Prinzipien. Die Zeit der Blockbuster war eingeläutet: man wollte Filme als Teil einer Erlebniskultur verstanden sehen.⁶⁴ Hollywood hatte aufgehört, nur für die große Leinwand zu produzieren; die Produkte mussten nun vor allem am Post-Kino-Markt bestehen. Das bedeutet: seit dem Aufkommen des Fernsehens und in weiterer Folge Medien wie Video und vor allem DVD müssen Filme auch auf anderen Plattformen abseits der Kinoleinwand funktionieren.⁶⁵ Drehli Robnik beschreibt in Anlehnung an Elsaesser die postklassischen Hollywoodfilme als ‚Halbfertigprodukte‘, die sich eigentlich erst durch ihre ökonomische Weiterverarbeitung entfalten können.⁶⁶ Aufgrund dieser geänderten Rahmenbedingungen haben sich zwangsläufig auch die Anforderungen an die Erzählungen selbst verändert.⁶⁷ Der Anspruch, möglichst vielschichtige Texte zu produzieren, ist programmatisch und Hollywood mehr denn je gefordert, Geschichten zu erzählen, die eine möglichst große Zuschauerschaft erreichen. Logische Steigerungsstufe dieses Imperativs besteht darin, ebenjene Geschichten zu erzählen, die nicht nur an eine möglichst breit gefächerte Menge an Rezipienten adressiert sind, sondern ihre Zuseher wiederholt zu unterhalten vermögen. Die Twisted Endings scheinen diesem Anforderungsprofil voll und ganz gerecht zu werden: „Realistically, no viewer can possibly trace the consequences of [a; d.A.] twist back through the whole syuzhet. To do that we must see the film again.“⁶⁸ Die Filme sind dazu konzipiert, ein zweites oder drittes Mal gesehen zu werden (sei es im Kino, im Fernsehen oder auf DVD). Halbfertigprodukte also, die sich erst durch ihre wiederholte Rezeption vollenden. Zum einen erhöhen die Filme somit ihre Verkaufschancen auf dem DVD-Markt, denn „der Wunsch, den Film mehrfach und ganz in Ruhe ansehen zu wollen, ist ein besonderer Kaufanreiz.“⁶⁹ Schließlich will der Rezipient doch genau wissen, wie und wo er sich nun hat an der Nase herumführen lassen. Auf der anderen Seite ist den Twisted Endings ihre Verwertbarkeit auf anderen Plattformen garantiert. All jenen, bei denen der Anreiz, die DVD zu erwerben nicht stark genug war, bietet sich die Möglichkeit, der Abzweigung zur Falschen Fährte bei der Wiederholungsrezeption im Fernsehen vielleicht doch noch auf die Spur zu kommen. Auch der Internetauftritt ist ein wesentlicher Aspekt der Vermarktung von Twisted Endings. Die Filme genießen eine bemerkenswerte Präsenz in

⁶⁴ Ebda.

⁶⁵ Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, S.259.

⁶⁶ Vgl. Robnik, *Von der Klassik zur Kontrolle*, S.93.

⁶⁷ Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, S.259.

⁶⁸ Lavik, „Narrative Structure in The Sixth Sense“, S.56.

⁶⁹ Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.61.

Fanforen und vergleichbaren Onlinekanälen, da sie wie kaum eine andere Gattung Anlass zu weiterführenden Diskussionen bieten.

Selbstredend muss ein historischer Abriss auch die gegenwärtige Situation der Twisted Endings miteinbeziehen. Nun scheint es aber, als sei der Trend (oder tatsächlich das Zeitgeist-Phänomen) bereits wieder im Abklingen. Seit SHUTTER ISLAND aus dem Jahr 2010 lässt sich in Hollywood kein vergleichbares Beispiel finden. Hat Regisseur Martin Scorsese etwa ein letztes Mal aufgefahren, was die Twisted Endings zu bieten haben? Ist SHUTTER ISLAND tatsächlich der Abgesang auf die unvorhergesehene Wendung, die mittlerweile vielleicht einfach zu abgedroschen ist? Interessanterweise lässt sich bereits seit gut zehn Jahren eine Abwanderung dieser erzählerischen Finesse ins Fernsehen beobachten. René Schalleger verortet narrative und inszenatorische Strategien wie unmarkierte Fokalisierungswechsel, misreporting oder underreporting seit den frühen 2000er Jahren zunehmend in amerikanischen Fernsehserien wie THE DEAD ZONE (2002-2007), JEREMIAH (2002-2004) oder LOST (2004-2010). Als „natürliche Form des Erzählens im Fernsehen“⁷⁰ muss die Fernsehserie ebenso auf geänderte Rezeptionsbedingungen oder wirtschaftlichen Druck reagieren wie der Film. Auch hier müssen Texte bzw. Programme möglichst vielschichtig funktionieren; die Belohnung der erneuten Rezeption erscheint als brauchbare Inszenierungsstrategie. Dass das Prinzip der Twisted Endings sich also auch im Seriellen wiederfindet, ist von einem ökonomischen Betrachtungspunkt aus nur konsequent. Doch auch das kommerziell erfolgreichste Beispiel LOST endete 2010 – dem Erscheinungsjahr von SHUTTER ISLAND und dem vermeintlichen Ende der 20-jährigen Erfolgsperiode der Twisted Endings. Sollte dem nicht so sein, wird diese Schaffenspause nur ein Aspekt der Fülle an Material sein, das zukünftige Twisted Endings der weiterführenden Forschung liefern.

⁷⁰ Schalleger, René, „Small Screen – Big Lies? Arten und Funktionen unzuverlässigen Erzählens in aktuellen US-amerikanischen Fernsehserien“, „*Camera doesn't lie*“. *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.311-329, hier S.327.

3 VON UNZUVERLÄSSIGEM UND UNVOLLSTÄNDIGEM ERZÄHLEN

Das Konzept der narrativen Unzuverlässigkeit (streng genommen jenes des *unreliable narrators*) wurde ursprünglich von Wayne C. Booth für die Literaturwissenschaft definiert und wird als Arbeitsbegriff häufig auch für filmwissenschaftliche Analysen übernommen. Nicht selten werden dabei jedoch die grundlegenden Unterschiede von filmischer und literarischer Erzählweise sowie der Umstand, dass sich die bloße Umlegung der literaturwissenschaftlichen Erkenntnisse auf den Film nicht ohne entsprechende Modifikation vornehmen lässt, außer Acht gelassen. Inwiefern der Begriff des unzuverlässigen Erzählens bzw. dessen Mechanismen für die Analyse von Twisted Endings halt- und brauchbar sind, soll im Folgenden zur Diskussion stehen.

3.1. Unzuverlässiges Erzählen

Die erzählerische Unzuverlässigkeit bezeichnet im Grunde ein, „der Ironie verwandtes, widersprüchliches Erzählverhalten stets auf literarische Texte angewendet“, ⁷¹ das sich in seiner ursprünglichen Definition auf die Analyse einer Ich-Erzählsituation bezieht. Booth nennt einen Erzähler zuverlässig, „when he speaks or acts in accordance with the norms of the work (which is to say, the implied author’s norms)“, ⁷² unzuverlässig wenn er dies nicht tut. Charakteristisch dafür sind beispielsweise jene Erzähler, deren Erzählsicht epistemologisch oder psychisch verzerrt ist bzw. „deren Unzuverlässigkeit dazu dient, ihren Wahnsinn zu entlarven oder auch Erzähler, deren naive, weil beispielsweise kindliche Perspektive durch ihre unzuverlässige Erzählweise unterstrichen wird.“ ⁷³ In dieser Definition stellt die Unzuverlässigkeit eines literarischen Erzählers eine Art von indirekter Figurencharakterisierung dar. Kritik an dieser Position kam von Ansgar Nünning, der es vorzieht, eher von unzuverlässiger Erzählung anstatt dem unzuverlässigen Erzähler zu sprechen. Somit rückt Nünning die aktive Position des Lesers, dessen Interpretation der Geschichte und Bewertung der Erzählposition in den

⁷¹ Liptay, Fabienne/Yvonne Wolf, „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.13-18, hier S.12.

⁷² Booth, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, London: The University of Chicago Press ²1983, S.158.

⁷³ Blöß, Ronny, „Satire, Sympathie und Skeptizismus. Funktionen unzuverlässigen Erzählens“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.188-203, hier S.199.

Fokus und wendet sich gegen die Vorstellung eines impliziten Autors.⁷⁴ Nünning macht dadurch die narrative Unzuverlässigkeit zu einer Interpretationssache, die eine „erhöhte Rezeptionsleistung“⁷⁵ vom Leser erfordert. Die Unzuverlässigkeit einer Erzählung zu erkennen bedeutet, ihre Widersprüche aufzulösen indem der Rezipient sein Wissen um die Erzählwelt als auch sein allgemeines Wertesystem dazu nutzt, die subjektiv gefärbte Erzählsicht zu entlarven. Während lediglich die subjektive Version des Erzählers explizit vermittelt wird, liegt es also beim Leser, die implizite alternative Interpretation der Erzählung bei der Lektüre zu erschließen.⁷⁶ Liptay und Wolf betonen nachdrücklich, dass eine Kontrastierung zwischen subjektiver Erzählposition und vermeintlich objektiv beleuchteter narrativer Welt (insofern, als dass sich diese mit dem allgemeinen Verstand und Wertesystem der Rezipienten vereinbaren lässt) unbedingt gegeben sein muss.⁷⁷ In anderen Worten: dem Leser muss sich klar erschließen, welche Erzählpositionen subjektiv verzerrt sind und was als objektive Sicht bewertet werden kann.

3.2. Narrative Unzuverlässigkeit und Film – ein schwieriges Verhältnis

Im Falle des Films würde dies bedeuten, dass die gezeigten Bilder nicht jenen Informationen entsprechen, die der Zuseher auf anderer Ebene (zum Beispiel der auditiven) erhält; die Diskrepanz zwischen den beiden Kanälen der Informationsvergabe wird hierbei deutlich erkennbar. Klassisches Beispiel sind Voice Over-Kommentare des Protagonisten, der somit andere oder zusätzliche Informationen über das Geschehen liefert, die eine spezielle Bewertung des Gezeigten und/oder Gesagten vom Rezipienten erfordern. Im Film manifestiert sich Unzuverlässigkeit also stets an der Schnittstelle

⁷⁴ An dieser Stelle sei anzumerken, dass in Booths Definition von erzählerischer Unzuverlässigkeit die Rolle des impliziten Autors als primäre Quelle der Unzuverlässigkeit stets an den Ich-Erzähler als Übermittler selbiger geknüpft ist. Die Frage, ob und inwiefern ein auktorialer Erzähler auch unzuverlässig erzählen und ob in diesem Fall mit den gleichen Begrifflichkeiten gearbeitet werden kann, ist besonders für einen filmwissenschaftlichen Zugang relevant und wird später noch zu diskutieren sein.

⁷⁵ Nünning, Ansgar, „Unreliable Narration zu Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorie und Analyse unglaubwürdigen Erzählens“, *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, hg. v. Ansgar Nünning, Trier: WVT 1998, S.3-39, hier S.19.

⁷⁶ Vgl. Brütsch, Matthias, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das *unzuverlässige Erzählen* von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob“, *kunsttexte.de*, <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf>, 24.03.2011, 23.04.2014. (Seitenbezeichnung 1-14, hier S.1).

⁷⁷ Liptay/Wolf, „Einleitung. Literatur und Film im Dialog“, S.14.

zwischen neutraler und personaler Perspektive,⁷⁸ wobei der etwaige Kontrast besonders deutlich gemacht werden muss (durch Voice Over, Überblendungen oder Farbwechsel), da sich die Kamera generell ständig zwischen verschiedenen Perspektiven hin und her bewegt. Ähnlich verhält es sich auch mit dem multiperspektivischen Erzählen im Film: der Zuschauer wird (zunächst) zwar darüber im Unklaren gelassen, welche Version der Wahrheit entspricht, weiß um die generelle Multiperspektivität der Erzählung jedoch sehr wohl Bescheid.⁷⁹

Nachdem in der Filmwissenschaft lange Zeit eher wenig auf erzähltheoretische Fragestellungen eingegangen wurde, finden sich seit Ende der 1990er Jahre die literaturwissenschaftlichen Begrifflichkeiten rund um das unzuverlässige Erzählen immer häufiger in Publikationen, die sich mit dieser speziellen Erzählkonstellation im Film auseinandersetzen.⁸⁰ Matthias Brütsch erhebt jedoch die berechtigte Kritik, „dass die überwiegende Mehrheit mit dem Begriff eine narrative Konstellation beschreibt, die sich von derjenigen, die in literaturwissenschaftlichen Texten gemeinhin mit unzuverlässigem Erzählen bezeichnet wird, wesentlich unterscheidet [...]“.⁸¹ Die Erzählweise, auf die sich Brütsch hier bezieht, deckt sich weitgehend mit jener Definition, die ich für die Twisted Endings vorgenommen habe, dass nämlich die Dynamik der gesamten Erzählstruktur auf einen finalen Twist ausgerichtet ist, der alles bisher Gesehene in neuem Licht erscheinen lässt.⁸² Jedoch weist diese Art von Erzählkonstitution derart grundlegende Unterschiede zur literarischen Protoform des unzuverlässigen Erzählens auf, dass dabei keineswegs von gleichen Strukturen und Funktionsmustern auszugehen ist. Brütsch stellt eine ganze Liste von Unterschieden auf, von denen ich speziell den Aspekt der Täuschung, der Diskrepanz zwischen den beiden Versionen der Geschichte sowie jenen der Erzähldynamik hervorheben möchte.⁸³ Während sich der Leser also über die Lückenhaftigkeit der Darstellung oder den Irrtum des Erzählers relativ rasch im Klaren ist, wird bei Twisted Ending Filmen die Täuschung bis zum finalen Twist aufrechterhalten. Das bedeutet, dass

⁷⁸ Vgl. ebda, S.16.

⁷⁹ Gemeint sind Filme, in welchen mehrere subjektive Sichtweisen zunächst ohne Hinweis auf ihren Wahrheitsgehalt nebeneinandergestellt werden, beispielsweise RASHOMON oder VANTAGE POINT.

⁸⁰ Matthias Brütsch verweist im Speziellen auf drei Sammelbände, die das unzuverlässige Erzählen in der Filmwissenschaft zum Hauptthema machen: Liptay/Wolf (Hg.), *Was stimmt denn jetzt?*; Helbig (Hg.), *„Camera doesn't lie“*; Blaser/Braйт [u.a.] (Hg.), *Falsche Fahrten in Film und Fernsehen* (Maske und Kothurn 53). Beiträge aus allen dreien stehen in vorliegender Arbeit zur Diskussion.

⁸¹ Brütsch, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung“, S.1.

⁸² Vgl. ebda, S.2.

⁸³ Auf einen weiteren wesentlichen Aspekt, nämlich jenen der Erzählperspektive soll im folgenden Kapitel eingegangen werden.

die Dynamik der Erzählung voll und ganz darauf ausgerichtet ist, die überraschende Wendung erst am Ende zu offenbaren, während bei der literarischen Form die Situation der Unzuverlässigkeit bald etabliert wird und sich bis zum Ende der Erzählung durchzieht. Die Diskrepanz, die zwischen den beiden Versionen der Geschichte besteht, bezieht sich im Falle der literarischen Unzuverlässigkeit auf das, was der Erzähler vermittelt und das, was der Leser daraus rekonstruiert – bei Filmen mit Twisted Ending besteht diese „zwischen Erzählsegment A und der nachträglichen Neuinterpretation von Erzählsegment A im Lichte von Erzählsegment B“.⁸⁴ Eine solche Betrachtungsweise wirft natürlich die legitime Frage auf, ob sich die literarische Form des unzuverlässigen Erzählens überhaupt in Filmen wiederfindet und wie es sich damit in Bezug auf Twisted Endings verhält.

3.3. Vom unzuverlässigen zum diskordanten zum vorläufig unvollständigen Erzählen – narrative Unzuverlässigkeit und Twisted Endings

Zur Frage nach dem Vorkommen von erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film sei festzuhalten, dass diese in ihrer literaturwissenschaftlichen Definition sehr wohl im Film auftreten kann, sofern sie sich problemfrei entlarven lässt. So weist beispielsweise die Erzählung des Protagonisten in *FORREST GUMP* (1994) deutlich erkennbare textuelle Widersprüche auf bzw. wird der Zuseher mit Informationen versorgt und Ereignissen konfrontiert, die er aufgrund seines „lebensweltlichen Allgemeinwissens“⁸⁵ anders interpretieren und relativieren muss. „Mit Rückgriff auf bekannte Fakten kann der Zuschauer Forrests Geschichte als nur zum Teil oder gar nicht zutreffend einordnen“,⁸⁶ schreibt Michaela Krützen; die Rezipienten sind demnach über „den wahren Sachverhalt schon sehr früh im Bilde“.⁸⁷ Was hier allerdings definitiv nicht vorhanden ist, ist eine überraschende Enthüllung der Unzuverlässigkeit des Protagonisten; ein epistemologischer Twist, der alles bisher Gezeigte in Frage stellt. Genau hier zeigt sich deutlich die Problematik der Verwendung des Begriffs der narrativen Unzuverlässigkeit in Bezug auf Twisted Endings, obwohl gerade diese Filme gerne und häufig mit dahingehenden Begrifflichkeiten analysiert werden. Narrative Unzuverlässigkeit in der Literatur – und

⁸⁴ Brütsch, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung“, S.3.

⁸⁵ Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.42.

⁸⁶ Ebda.

⁸⁷ Ebda, S.45.

auch in Filmen wie FORREST GUMP oder Tim Burtons BIG FISH (2003), ein anderes prominentes Beispiel dieser Erzählweise – zielt generell nicht darauf ab, den Leser (oder Zuseher) in die Irre zu führen.⁸⁸ Viel eher dient diese stilistische Finesse, wie bereits angesprochen, als indirekte Figurencharakterisierung bzw. dazu, „die Diskrepanz zwischen Selbstbild und Fremdbild, zwischen Denken und Handeln“⁸⁹ zu beschreiben. Berücksichtigt werden muss außerdem zum einen der Umstand, dass Filme aufgrund ihrer medienspezifischen Konstitution generell keine, im literarischen Sinn klassische Ich-Erzählperspektive aufweisen (gemeinhin wird davon ausgegangen, dass zwar aus der Perspektive einer Figur oder mehrerer Figuren erzählt wird, die Kamera dabei jedoch die meiste Zeit Positionen einnimmt, die nicht einer rein subjektiven Sicht entsprechen),⁹⁰ zum anderen die Tatsache, dass es sehr wohl Erzählsituationen gibt, in denen der Rezipient über die – um vorläufig bei dieser Terminologie zu bleiben – vorliegende Unzuverlässigkeit im Unklaren gelassen wird.

Es scheint daher nicht uninteressant, zwischen verschiedenen Arten von Unzuverlässigkeit zu unterscheiden. Auch in der Literaturwissenschaft wird das Konzept der Unzuverlässigkeit im Sinne Booth's Definition immer häufiger kritisch betrachtet. So betont beispielsweise Monika Fludernik, dass die Unzuverlässigkeit eines Erzählers durch verschiedenste Konstitutionen wie naiv, irr, pervers oder obsessiv bedingt sein könne und schlägt in Anlehnung an Dorrit Cohn eine Unterscheidung zwischen „unreliability“ und „untrustworthiness“ oder „discordance“ vor.⁹¹ Sie übernimmt Cohns generellen Ansatz, zwischen *unreliability* und *discordance* im Sinne von faktueller und ideologischer Unzuverlässigkeit zu unterscheiden. Gemäß Cohn würde ein unzuverlässiger Erzähler aufgrund von unzureichender oder falscher Informationen eine unwahre oder eingeschränkte Sicht auf die Geschehnisse präsentieren und sich die Unzuverlässigkeit

⁸⁸ Vgl. Brütsch, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung“, S.5; In der Literatur finden sich einige Werke, in denen erst am Ende gelüftet wird, dass der Protagonist bereits tot ist oder es sich um Illusionen eines Sterbenden handelt – als Beispiele wären Ambrose Bierce, *An Occurrence at Owl Creek Bridge* (1891) oder Leo Perutz, *Zwischen neun und neun* (1918) zu nennen. Generell stellt diese Abformung des unzuverlässigen Erzählens jedoch eher eine Ausnahme dar.

⁸⁹ Blöß, „Satire, Sympathie und Skeptizismus“, S.200.

⁹⁰ Eine solche Inszenierung würde bedingen, dass die komplette Handlung als Point of View Einstellungen einer diegetischen Erzählfigur präsentiert werden müsste. Der einzig diesbezüglich bekannte Versuch, Robert Montgomerys *LADY IN THE LAKE* (1947), entpuppte sich ob dieser ungewohnten und verstörenden Perspektive als nicht sonderlich erfolgreich.

⁹¹ Fludernik, Monika, „Unreliability vs. Discordance. Kritische Betrachtungen zum literaturwissenschaftlichen Konzept der erzählerischen Unzuverlässigkeit“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.39-59, hier S.41; Fludernik bezieht sich auf: Cohn, Dorrit, „Discordant Narration“, *Style* 34/2, 2000, S.307-316.

somit auf die faktuelle Ebene beziehen, während die Falschdarstellung eines diskordanten Erzählers auf dessen Verwirrtheit oder Voreingenommenheit zurückzuführen ist.⁹² Thomas Koebner definiert diesen Unterschied zwischen faktueller und ideologischer Unzuverlässigkeit in dem Sinn, dass sich bei ersterer die „Tatbestände einer Erzählung“ als nicht richtig erweisen, während die ideologische Unzuverlässigkeit durch die falsche Deutung des Erzählers bedingt wird.⁹³ Obwohl Fludernik Cohns Argumentation als nicht ganz stringent logisch entlarvt,⁹⁴ teilt sie ihr Bestreben, das Konzept des unzuverlässigen Erzählens auf auktoriale Erzählsituationen auszuweiten. Während nämlich *unreliability* an einer personalen Erzählfigur festzumachen ist, kann im Gegensatz dazu ein Erzähler streng genommen nicht faktuell unzuverlässig erzählen, da er „in seiner Funktion der Darstellung der fiktionalen Wirklichkeit als zuverlässig gehandelt wird.“⁹⁵ Demnach wäre ein anderer Begriff von Nöten, um die Tatsache zu beschreiben, dass aus einer vermeintlich objektiven Erzählperspektive eben keine objektive Version der Geschehnisse präsentiert wird. Selbiges gilt auch für die Kamera, die in ihrer Grundkonstitution als impersonale Erzählinstanz immer als zuverlässig wahrgenommen wird, da sie als primäre Quelle jene Informationen (Bilder) liefert, auf die sich der Zuseher verlassen muss. Die Version, die präsentiert wird, lässt sich jedoch sehr wohl als diskordant im Sinne von nicht übereinstimmend mit den tatsächlichen Geschehnissen beschreiben (da bestimmte Details bewusst ausgelassen werden oder es sich um eine unmarkiert-subjektive Sicht auf die Dinge handelt). In dieser Argumentationslinie ließe sich zum einen das Problem umgehen, dass „Unzuverlässigkeit auf die Präsenz einer *Erzählerfigur* beschränkt ist“, ⁹⁶ zum anderen ließen sich Filme zwar in Anlehnung an das grundlegende Konzept des unzuverlässigen Erzählens, jedoch unter Berücksichtigung der spezifischen Erzählmechanismen des Mediums analysieren. Die Erzählweise von Twisted Ending Filmen, in welchen die erzählte (erste) Version der Geschichte sich als nicht übereinstimmend mit den tatsächlichen Geschehnissen entpuppt, ließe sich also durchaus als diskordant definieren. Was dabei meiner Meinung nach allerdings immer noch zu wenig betont wird, ist der Umstand, dass die in Twisted Ending Filmen gezeigten Geschehnisse in den meisten Fällen nicht definitiv falsch, sondern viel eher so inszeniert

⁹² Vgl. Fludernik, „Unreliability vs. Discordance“, S.45.

⁹³ Koebner, Thomas, „Was stimmt denn jetzt?“, S.21.

⁹⁴ Fludernik kritisiert vor allem, dass in Cohns Konzept eine Unterscheidung zwischen Erzählern, die unfähig sind, die Geschehnisse wahrheitsgemäß wiederzugeben und solchen, die nicht Willens sind, dies zu tun, meist nicht widerspruchsfrei zu treffen ist.

⁹⁵ Fludernik, „Unreliability vs. Discordance“, S.47.

⁹⁶ Ebda, S.53. Kursiv im Original.

sind, dass die Rezipienten sie auf eine bestimmte Weise (falsch) interpretieren. Dahingehend ließe sich diese Erzählweise auch sehr simpel als *vorläufig unvollständig* bezeichnen, da eben keine von Grund auf falschen Bilder gezeigt, sondern lediglich entscheidende – für die vollständige Rekonstruktion der Geschichte notwendigen – Informationen zurückgehalten werden. Was sich in jedem Fall gezeigt hat ist, dass das ursprüngliche Konzept des unzuverlässigen Erzählens sich nur selten (und wenn, mit entsprechender Modifikation) auf filmische Erzählungen umlegen lässt und in Bezug auf Twisted Ending Filme nur bedingt brauchbar ist. Da es bei Filmen keine, dem literarischen Erzähler äquivalente Erzählinstanz gibt, muss etwaige Unzuverlässigkeit neu definiert werden. Diese ereignet sich im Film nämlich genau dort, wo Perspektivwechsel unmarkiert und irreführend eingesetzt werden, weshalb sie eher als ein Merkmal erscheint „das sich im Film nicht primär an Erzählerfiguren festmachen lässt, sondern Erzählprozessen allgemein zugeschrieben werden kann und muss“, wie Liptay und Wolf festhalten.⁹⁷ So wichtig und richtig mir diese Erkenntnis auch scheint, so problematisch finde ich es jedoch gleichzeitig, für die Analyse von Twisted Endings an literaturwissenschaftlicher Terminologie festzuhalten. Die in diesen Filmen vorliegende Erzählform deckt sich nicht mit literarischer Unzuverlässigkeit und jene filmische Inszenierungsweise, die in der Literatur dennoch gerne als erzählerische Unzuverlässigkeit beschrieben wird, basiert auf einer grundlegend anderen Funktionsweise als ihr literarisches Pendant. Doch wenn sich das Konzept des unzuverlässigen Erzählens für die filmische Analyse nur bedingt eignet, so bleibt natürlich die Frage, wie sich jene Mechanismen, die hinter den Twisted Endings stehen mit anderen Begrifflichkeiten beschreiben lassen. Emily R. Anderson merkt an, dass, obgleich literarische Unzuverlässigkeit essentiell anders als das vergleichbare filmische Prinzip funktioniert, die Gemeinsamkeiten dieser beiden Erzählformen ebenso bedeutungsträchtig erscheinen wie die Unterschiede.⁹⁸ In beiden Fällen darf diese spezielle narrative Struktur nicht als „textimmanente Kategorie“ verstanden werden, sondern viel eher als eine, die „erst im rezeptiven Akt hervortritt“,⁹⁹ gleichzeitig hat sich jedoch auch deutlich gezeigt, dass dieser narrativen Strategie eine bestimmte Inszenierung zugrunde liegt und sich ihr Funktionieren nicht komplett auf die Rezeptionsseite auslagern lässt. Die Informationsvergabe in Twisted Ending Filmen muss

⁹⁷ Liptay/Wolf, „Einleitung. Literatur und Film im Dialog“, S.16.

⁹⁸ Vgl. Anderson, Emily R., „Telling Stories: Unreliable Discourse, *Fight Club*, and the Cinematic Narrator“, *Journal of Narrative Theory* 40/1, 2010, S.80-107, hier S.102.

⁹⁹ Ebda, S.17.

so strukturiert werden, dass bestimmte Schlüsse gezogen werden, da – anders als bei der ursprünglich literarischen Form der unzuverlässigen Erzählung – die Unzuverlässigkeit, Diskordanz oder Unvollständigkeit keinesfalls entlarvt werden darf. Jene Funktionsweisen, die sowohl bezogen auf die visuelle und handlungslogische Informationsvergabe als auch auf Rezeptionsmuster hinter einer solchen Inszenierung stehen, sollen im Folgenden anhand der prominentesten Spielarten von Twisted Endings aufgedeckt und mit film- anstelle von rein literaturwissenschaftlichen Begrifflichkeiten zu beschreiben versucht werden.

4 TWISTED ENDINGS VOM KLASSISCHEN ZUM POSTKLASSISCHEN HOLLYWOODKINO – eine vergleichende Betrachtung

4.1. Spielarten der Twisted Endings

Nach diesen einführenden Begriffsdefinitionen und Eingrenzungsversuchen sei auf das Verhältnis der Twisted Endings zum klassischen Hollywoodkino, welches für diese Arbeit von zentralem Interesse ist, zurückgekommen. Diesbezüglich lässt sich bislang festhalten, dass sich die Twisted Endings von einem ökonomischen Standpunkt aus voll und ganz der klassischen, auf Gewinn ausgerichteten Hollywoodideologie unterordnen. „Hollywood makes *classical* movies to make money“, stellen David Bordwell und Janet Staiger nüchtern fest.¹⁰⁰ Die beiden attestieren dem Hollywoodkino einen generellen Konservatismus und betonen, dass das amerikanische Mainstreamkino in stilistischer Hinsicht heute noch nach den gleichen Prinzipien arbeitet wie zur Zeit seiner goldenen Ära.¹⁰¹ Verknüpft man also diese beiden Argumentationslinien, so befindet man sich hinsichtlich der Twisted Endings in einer dialektischen Situation. Die Filme folgen in ökonomischer Hinsicht durch und durch klassischen Gesetzmäßigkeiten, was jedoch im klaren Gegensatz zu ihrem derartig verstärkten Auftreten im postklassischen Hollywoodkino steht. Welchen Platz nehmen die Twisted Endings also zwischen Klassik und Postklassik ein? Um dieser Frage nachzugehen, will ich mich beschriebenen Dualismus auf gestalterischer und narrativer Ebene nähern. Ein derartiger Zugang ermöglicht es, die einzelnen Filme – zumindest was Erzählweisen und Inszenierungsstrategien betrifft – aus ihrem historischen Kontext zu lösen und mit anderen (filmgeschichtlich früheren oder späteren) Beispielen in Beziehung zu setzen.

Wie bereits festgehalten, möchte ich die Twisted Endings dabei nicht als Genre denken. Auf die Vielschichtigkeit ihrer Geschichten, Schauplätze und ihres Figureninventars wurde bereits verwiesen. Dennoch fällt auf, dass die Filme offenbar mit einer gewissen Menge an Grundmustern operieren (worin vermutlich der starke Anreiz liegt, sie als Genre zu begreifen). Für vorliegende Arbeit habe ich die analysierten Filme aus Gründen der Verständlichkeit und besseren Übersicht in vier bzw. fünf ‚Spielarten‘ zusammengefasst. Es sei allerdings an dieser Stelle erwähnt, dass diese Liste keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit oder Allgemeingültigkeit stellt.

¹⁰⁰ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.367. Kursiv im Original.

¹⁰¹ Vgl. ebda, S.375.

Den folgenden Analysekapiteln sei eine kurze Darstellung der angesprochenen Spielarten vorangestellt. Ausführliche Erläuterungen der jeweiligen Funktionsweisen finden sich in den zugehörigen Kapiteln.

4.1.1. Gestörte/gespaltene Persönlichkeit

Viele der Twisted Ending Filme warten mit dem narrativen Clou auf, dass die mentale Konstitution des Protagonisten bis zum Ende hin verschleiert wird bzw. sich die Akteure darüber selbst im Unklaren sind. In zahlreichen Filmen mit finalem Twist entpuppt sich der Protagonist als mental gestört oder leidet an einer Persönlichkeitsspaltung in eine (FIGHT CLUB, PSYCHO) oder mehrere (IDENTITY) Alternativpersönlichkeiten. Die vermeintlich objektiven Bilder sind in Wahrheit subjektiv gefärbt; bei dem, was als diegetische Realität präsentiert wird handelt es sich um die bis zuletzt verkannte Fehlwahrnehmung einer Figur. An dieser Spielart lässt sich illustrieren, wie es gelingen kann, eine subjektive Sichtweise über fast die gesamte Filmdauer hinweg so zu inszenieren, dass sie eben nicht als solche erkannt wird. Zentral sind hierbei Fragen nach narrativ übergeordneten Erzählinstanzen, unmarkierten Fokalisierungswechseln sowie der bereits angesprochenen Problematik des unzuverlässigen Erzählens.

4.1.2. Traum/Traumdarstellungen

Eine zweite Spielart weist strukturelle Ähnlichkeiten zur eben beschriebenen auf, jedoch vollzieht sich der unbemerkte Perspektivwechsel nicht zu einer verzerrten Wahrnehmung der diegetischen Realität sondern zu einer Innendarstellung: dem Traum. Diese Spielart, die ich als „Traum/Traumdarstellung“ bezeichne, charakterisiert sich dadurch, dass der finale Twist enthüllt, dass es sich bei einem Großteil des Geschehen lediglich um die Darstellung eines Traums handelt, in welchem der Träumer als Protagonist auftritt. Nach einigen grundlegenden Überlegungen zum Verhältnis zwischen Film und Traum sowie einem kurzen Abriss zu Traumdarstellungen im Film, soll die Analyse hinterfragen, inwiefern die untersuchten Beispiele mit gestalterischen Konventionen brechen, um den angesprochenen Wechsel von der Außen- zur Innenwelt unbemerkt vollziehen zu können.

4.1.3. Falsche bzw. unvollständige Darstellung von Sachverhalten – misreporting und underreporting

Diese beiden Arten von Täuschungen stellen gemeinsam wohl die umfassendste und am weitesten gesteckte Kategorie der Twisted Endings dar. Im Wesentlichen lassen sie sich auf die gleichen Funktionsprinzipien zurückführen, weshalb ich sie gemeinsam diskutieren möchte. Kennzeichnend für diese Spielart ist, dass Sachverhalte falsch oder unvollständig dargestellt und die Rezipienten somit zu einer falschen bzw. unzureichenden Hypothesenbildung verleitet werden. Die Aufmerksamkeit der Analyse richtet sich hier vor allem auf den Filmanfang als Startpunkt der zuschauerischen Hypothesenbildung.

4.1.4. Toter Protagonist

Die abschließend analysierte Spielart weist mit *THE SIXTH SENSE* wohl einen der prominentesten und kommerziell erfolgreichsten Vertreter der Twisted Endings auf. In diesem und ähnlichen Beispielen enthüllt sich am Ende den Zusehern sowie den Protagonisten selbst, dass letztere eigentlich bereits tot sind. Auch an dieser Spielart lassen sich interessante und für das Verständnis der Funktionsmechanismen von Twisted Endings äußerst relevante Aspekte diskutieren. Zentrales Augenmerk der Analyse soll dabei darauf gerichtet werden, wie sich die Narration kognitiv-psychologischer Grundprinzipien der Filmrezeption bedient, um so gezielte Fehlwahrnehmungen zu evozieren – ohne, dass dabei Sachverhalte dezidiert falsch dargestellt werden.

Ich möchte nachdrücklich darauf hinweisen, dass ich die theoretischen Ausführungen der einzelnen Kapitel keinesfalls als isoliert betrachtet verstanden wissen möchte. Im Zuge der Anwendung theoretischer Überlegungen auf die einzelnen Analysebeispiele hat sich gezeigt, dass sich bestimmte Spielarten jeweils besser eignen, um spezielle gestalterische, inszenatorische und narrative Aspekte zu veranschaulichen. Jeder Twisted Ending Film arbeitet dabei mit (fast) all den im Folgenden beschriebenen Inszenierungsstrategien; je nach Anforderungen bzw. Ziel der Narration sind diese lediglich in unterschiedlich stark ausgeprägter Form anzutreffen.

4.2. Fokalisierungswechsel, unzuverlässige Erzähler und gespaltene Persönlichkeiten – PSYCHO und IDENTITY

Dass das Konzept des unzuverlässigen Erzählens, wie es die Literaturwissenschaft kennt, in Bezug auf die Analyse von Filmen generell und speziell auf solche mit Twisted Ending nicht problemfrei anwendbar ist, wurde im vorangegangenen Kapitel bereits erläutert. Um diese Diskussion weiter zu vertiefen, soll nun noch einmal auf die Problematik des sogenannten unzuverlässigen Erzählers eingegangen werden, an welche die literarische Erzählform zwangsläufig geknüpft ist. Sowohl Wayne C. Booth als auch Ansgar Nünning beziehen ihre Modelle des unzuverlässigen Erzählens auf personelle Erzählfiguren;¹⁰² inwieweit das Konzept jedoch tatsächlich auf heterodiegetische Erzählsituationen ausgeweitet werden kann, sei im Folgenden untersucht. Dabei soll deutlich werden, dass bei Twisted Endings eben nicht von der Figur eines unzuverlässigen Erzählers, der zur Quelle der vermeintlich falschen Informationen wird, ausgegangen werden kann, sondern eine weitere, erzählerisch handelnde Instanz in die Analyse miteinbezogen werden muss. Dies lässt sich am besten anhand jener Kategorie von Filmen veranschaulichen, die ich als Spielart der „gestörten/gespaltenen Persönlichkeit“ bezeichnet habe. Exemplarisch für diese Gruppe von Filmen möchte ich mit PSYCHO (1960) und IDENTITY (2003) jeweils ein Beispiel des klassischen und postklassischen Hollywoodkinos heranziehen, um in einer vergleichenden Analyse nicht nur Mechanismen der jeweiligen Funktionsmuster und Erzählweisen zu untersuchen, sondern auch Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu benennen. Zumindest IDENTITY wird gerne und häufig in eine Reihe mit Filmen wie FIGHT CLUB, SHUTTER ISLAND oder auch SECRET WINDOW gestellt, in welchen sich die Protagonisten über ihre mentale Konstitution bis zum Ende im Unklaren sind und/oder dem Zuschauer die Interaktion dieser Figuren mit Teilaspekten ihrer gespaltenen Persönlichkeit in einer Art und Weise präsentiert wird, als würde sich diese innerdiegetisch genauso ereignen. Alfred Hitchcocks PSYCHO war dabei der einzig auffindbare Film aus der Zeit des klassischen Hollywoodkinos,¹⁰³ der sowohl eine Figur mit gespalteener Persönlichkeit als auch ein Twisted Ending aufweist und sich demnach für eine vergleichende Analyse mit IDENTITY als brauchbar erwies. Neben der

¹⁰² Vgl. Olson, „Reconsidering Unreliability: Fallible and Untrustworthy Narrators“, S.99.

¹⁰³ Tatsächlich wird PSYCHO ob der bahnbrechenden Position innerhalb der Filmgeschichte und der für diese Zeit untypischen Erzählweise (dem frühen Tod der zunächst als Protagonistin eingeführten Figur) oftmals als Schnittstelle zwischen dem klassischen und dem postklassischen Hollywoodkino gesehen. Ich nehme diesen Umstand zur Kenntnis, möchte den Film für die hier vorgenommene Analyse jedoch dennoch ersterem zuordnen.

verschleierte geistigen Konstitution einer der Hauptfiguren besteht eine äußerst interessante Parallele darin, dass beide Filme ein Motel zum zentralen Schauplatz werden lassen. In *PSYCHO* ist Protagonist Norman Bates (Anthony Perkins) Inhaber eines kleinen Motels neben der Hauptstraße, in welchem die Sekretärin Marion Crane (Janet Leigh) nachts im strömenden Regen landet, nachdem sie sich mit einer größeren geraubten Geldsumme auf der Flucht befindet. Die nachfolgende Handlung spielt sich fast ausschließlich an diesem Schauplatz und dem anschließenden Haus, in welchem Norman laut eigenen Aussagen zurückgezogen mit seiner alten Mutter lebt, ab. Marion belauscht ein Gespräch zwischen Norman und seiner Mutter, in welchem diese ihrem Sohn klar macht, dass sie die junge Frau nicht in ihrem Haus billige. Wenig später wird Marion brutal unter der Dusche von einer Gestalt mit grauem Haar und Frauenkleidern erstochen. Norman, der die Tat seiner Mutter entdeckt, lässt die Leiche verschwinden und versucht, den Mord zu vertuschen. Als sich Marions Freund und ihre Schwester auf die Suche nach der Verschollenen machen, wird Normans Geheimnis schließlich gelüftet: seit seiner frühen Jugend leidet er an einer gespaltenen Persönlichkeit, wobei ein Teil davon die ihn unterdrückende Mutter, die er gleichzeitig mit ihrem Liebhaber aus Eifersucht tötete, repräsentiert. Um mit seiner Schuld besser umgehen zu können, stahl Norman die Leiche und lebte von da an mit seiner imaginierten Mutter zusammen.

Auch in *IDENTITY* ereignet sich der Großteil der Handlung – zumindest so, wie die Zuseher sie präsentiert bekommen – in einem Autobahnhotel. Ähnlich wie in *PSYCHO* sorgt ein heftiges Gewitter dafür, dass sich eine Gruppe einander Unbekannter nach einem schrecklichen Unfall an ebendiesem Ort zusammenfindet. Als eine bestialische Mordserie ihren Lauf nimmt, gilt es für die Gestrandeten, angeführt vom Ex-Polizisten Ed Dakota (John Cusack), um ihr Leben zu kämpfen und den Täter zu überführen. Der Film nimmt eine überraschende Wendung, als sich schließlich herausstellt, dass sich der bis zu diesem Zeitpunkt gezeigte Plot lediglich im Kopf des zum Tode verurteilten Serienmörders Malcolm Rivers (Pruitt Taylor Vince) abgespielt hat und dass es sich bei den Personen im Motel allesamt um Teile dessen gespaltenen Persönlichkeit handelt.

Die meisten wissenschaftlichen Analysen der weiter oben gelisteten Filme beschreiben als deren zentrales Moment, dass eine subjektive Sichtweise als vermeintlich objektiv präsentiert bzw. eine interne Fokalisierung im Sinne einer mental-subjektiven Informationsvergabe nicht als solche markiert wird. Worauf dabei zumeist nur unzureichend eingegangen wird, ist der Umstand, dass bei dieser Spielart von Twisted

Endings definitiv nicht sämtliche visuelle Informationsvergabe auf die Fokalisierung der gestörten Figur beschränkt ist (und sein kann). Nicht selten werden die Protagonisten der angesprochenen Filme als unzuverlässige Erzähler charakterisiert – eine Beschreibung, die meines Erachtens nicht nur zu simpel, sondern in Bezug auf die filmische Erzählweise generell nicht haltbar ist. Denn weder Jack aus FIGHT CLUB noch Mort Rainey aus SECRET WINDOW, Norman Bates, Malcolm Rivers oder andere Protagonisten, deren verschleierte mentale Konstitution einen finalen Twist bedingt, da sie bis zu diesem Zeitpunkt als vermeintlich objektive Außensicht präsentiert wird, sind unzuverlässige Erzähler, wie sie sich in der Literaturwissenschaft finden lassen. Dennoch wird zumeist nicht daran gespart, ganz im Sinne der Metz'schen Semiotik linguistisches Vokabular auf die filmwissenschaftliche Analyse dieser Filme zu übertragen. Auch wenn innerhalb der Filmwissenschaft mittlerweile Konsens darüber herrscht, dass der Film ganz eigenen Artikulationsspezifika folgt und sprachwissenschaftliche Begrifflichkeiten der Komplexität der Filmsprache nicht ausreichend Rechnung tragen können, lassen sich diesbezüglich trotzdem zahlreiche terminologische Überschneidungen ausmachen, die bedeutungstechnisch allerdings nicht ganz kongruieren.

4.2.1. Vom unzuverlässigen Erzähler zum cinematic narrator

Nachdem bereits festgehalten wurde, dass sich das literarische Konzept der unzuverlässigen Erzählung nicht eins zu eins auf den Film umlegen lässt, so gilt selbiges auch für filmische Erzählfiguren, die sich in essentiellen Punkten von ihren literarischen Pendants unterscheiden. Für literarische unzuverlässige Erzähler gilt gemeinhin, dass sich dem Leser ihre Unzuverlässigkeit aus relativierenden Zusatzinformationen wie beispielsweise den Aussagen anderer intratextueller Figuren erschließt. Dem Filmzuschauer wird im Gegensatz dazu keine Möglichkeit gegeben, die vermeintliche Unzuverlässigkeit (bzw. im Falle der hier besprochenen Filme die gespaltene Persönlichkeit) der Erzählfigur zu entlarven oder in die präsentierte Filmhandlung hinein zu interpretieren. Während der Leser nur äußerst selten über die Unzuverlässigkeit der Erzählfigur im Unklaren gelassen wird und diese in deren Verhalten, Äußerungen oder Gedanken (die Hauptfigur ist bei der Interpretation der Geschehnisse an eingeschränkte oder stark emotional beeinflusste Sichtweisen gebunden wie es beispielsweise bei Kindern der Fall ist) zu erkennen vermag, nimmt der Filmzuschauer alles Präsenzierte, das nicht eindeutig als persönliche Sichtweise einer Figur markiert ist, als vermeintlich

objektive Sicht auf die diegetische Welt an. Der Film verfügt im Gegensatz zur Literatur, die ihre Erzählfiguren zur direkten Quelle der Unzuverlässigkeit werden lassen kann und dafür verantwortlich macht, dass dem Leser faktisch falsche Sichtweisen und subjektiv gefärbte Interpretationen übermittelt werden, über keine gleichzusetzende Erzählinstanz. Hauptsächlich liegt dies darin begründet, dass beim Film, wie Jörg Schweinitz betont, „durch die Kamera ein tatsächlich visueller Blickwinkel, eine sinnliche Perspektive, ein optischer Point of View eingenommen wird“, sich diese Art der Perspektivierung jedoch nicht als „schlichte Analogie zur literarischen Erzählperspektive“¹⁰⁴ eignet. Ebendieser Umstand ist es auch, weshalb sich David Bordwell betont deutlich gegen die Gleichsetzung von literarischer und filmischer Erzählweise wendet. Bordwell spricht dem Film zwar die generelle Fähigkeit zu erzählen zu, nicht jedoch die Existenz einer Erzählfigur, wie sie sich für literarische Werke denken lässt. Der Grund hierfür liegt in dem Umstand, dass der Zuschauer als *active participant* bei der Filmrezeption aus einer Ansammlung auditiver und visueller Reize die Erzählung erst entstehen lassen muss (Bordwell spricht von *construction*) und die Informationen nicht als passiver Adressat auf einem Blatt Papier vor sich präsentiert bekommt.¹⁰⁵ Anders als der Leser, welcher im Grunde ständig durch die ihm zu jederzeit präsente (da vorliegende) Erzählung nach Belieben manövrieren, also anhalten, vor- oder zurückblättern kann, muss sich der filmische Zuschauer in einem dynamischen Erzählprozess in jedem Moment ausschließlich auf jenes visuelle und akustische Material verlassen, das in genau diesem Zeitpunkt zur Verfügung steht. Dieser Grad an zuschauerischer Aktivität ist es jedoch auch, weshalb Seymour Chatman mehrere von Bordwells zentralen Argumentationslinien in die Kritik nimmt. Die grundlegende Problematik in Bordwells Konzept und vor allem seiner Verwendung des Begriffs „construction“ sieht Chatman darin, dass Bordwells Sichtweise seiner Meinung nach suggeriert, die maßgebliche Arbeit würde vom Zuschauer erledigt werden.¹⁰⁶ In dem Versuch, den Zuschauer als Schlüsselfigur filmischer Erzählweise zu beschreiben, ließe Bordwell keinen Platz für den Gedanken einer übergeordneten Instanz zur Steuerung der Informationsvergabe oder, in anderen

¹⁰⁴ Schweinitz, Jörg, „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre: Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.89-106, hier S.101.

¹⁰⁵ Vgl. Bordwell, David, *Narration in the fiction film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press 1985, S.30f.

¹⁰⁶ Vgl. Chatman, Seymour, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca, London: Cornell University Press 1990, S.126.

Worten, einer Erzählinstanz: „He [Bordwell, *d.A.*] seems concerned only with the agent of perception [dem Zuschauer, *d.A.*], not the agent of narration; that is, he equates the agent of perception with the agent of narration.“¹⁰⁷ Chatman, der sich also vehement gegen die Gleichsetzung von Erzähl- und Empfängerinstanz ausspricht, sieht den Zuschauer eher als Re-konstrukteur denn als Konstrukteur. Natürlich ergebe sich die Erzählung jedes Films für den Zuseher aus einem „set of cues encoded in the film“,¹⁰⁸ da der Zuschauer diese jedoch nicht selbst dorthin verpflanzt hat, hätte er in keinem Fall die Kompetenz, eine Erzählhandlung von Grund auf zu konstruieren sondern könne aus den verfügbaren, von anderer Seite erdachten und ihm zur Verfügung gestellten Informationen eine solche lediglich rekonstruieren. Noch viel stärker als andere Erzählungen beruhen Twisted Ending Filme darauf, dass der Zuschauer Schlüsse – und zwar nicht irgendwelche, sondern eben die richtigen (hier im Sinne von: der Erzählung soweit förderlich, als dass sich der überraschende Twist erst am Schluss ereignet) – zieht. Durchaus naheliegend ist demnach, für die Analyse von Twisted Endings von Chatmans Konzeption einer *agency* auszugehen, die die Informationsvergabe so strukturiert, dass die Schlussfolgerung des Rezipienten in eine ganz bestimmte Richtung gelenkt wird. Im Gegensatz zu Bordwell macht Chatman sehr wohl eine übergeordnete Instanz dafür verantwortlich, dass sich den Rezipienten generell die gleiche logische Erzählhandlung erschließt. Dahinter steht eine Menge an Wissen (um die erzählte Welt, die Figuren und den Ausgang der Erzählhandlung) und Kommunikationsintention (die Übermittlung an den Rezipienten und die strukturierte Präsentation der maßgeblichen Ereignisse), die Chatman dem sogenannten *implied author* zuschreibt (auch diesen spricht Bordwell dem Film ab), jenem, dem Text eingeschriebenen Prinzip, „to which we assign the intentional tasks“.¹⁰⁹ Schweinitz definiert diese Instanz als eine, „dem jeweiligen Film implizite, die Erzählung organisierende Kraft [...], die ebenso wie der literarische Erzähler über alle Ausdruckskanäle ihres Mediums verfügt.“¹¹⁰ Diese „zentrale Erzählintention“,¹¹¹ die sowohl über das von der Kamera Gezeigte als auch damit einhergehend über Perspektivwechsel und Markierungen entscheidet, benötigt jedoch eine handelnde Kraft, deren Aufgabe es ist, Wissen und Information auch tatsächlich mit dem Zuschauer zu teilen. „Knowing, presenting, recognizing, and the like are deeds, and deeds logically

¹⁰⁷ Ebda, S.127.

¹⁰⁸ Ebda.

¹⁰⁹ Ebda, S.133.

¹¹⁰ Schweinitz, „Die Ambivalenz des Augenscheins“, S.95.

¹¹¹ Ebda.

entail a doer“,¹¹² schreibt Chatman und „only agents can do things.“¹¹³ Während für Bordwell der *narrator* generell ein „human being“ bezeichnet,¹¹⁴ betont Chatman nachdrücklich, dass es sich bei diesem Konzept einer Erzählposition keinesfalls um ein menschliches Wesen handelt: „The overall agent that does the showing I would call the ‚cinematic narrator‘. That narrator is not a human being.“¹¹⁵

Mir geht es hier nicht darum, mich in dieser generellen Debatte auf eine Seite zu schlagen und ich möchte Bordwells Ansatz seine Daseinsberechtigung in keiner Weise absprechen. Dennoch sehe ich Chatmans Denkfigur besonders im Hinblick auf die prinzipielle Funktionsweise von Twisted Endings nachvollziehbar, wenn dieser von der Existenz einer impliziten, körperlosen bzw. nicht figurengebundenen *agency* ausgeht, welche durch die Auswahl der präsentierten Informationen sicherstellt, dass die intendierten Schlüsse auch gezogen werden.

Interessanterweise zieht Chatman zur Bekräftigung und Illustration seiner Argumente das Phänomen der, um bei seiner Terminologie zu bleiben, *unreliable narration* im Film heran, an welchem er sein Konzept abzuarbeiten versucht. In einer Analyse der lügenden Rückblende aus Hitchcocks STAGE FRIGHT macht er das „design of communication“¹¹⁶ dafür verantwortlich, dass der Zuschauer diese falsch – also nicht als Johnnys subjektive und gewollt gelogene Sichtweise – interpretiert. Die Verantwortung dafür sucht er beim implied author sowie dem cinematic narrator, der dessen Intention ausführt: „The cinematic narrator is the composite of a large and complex variety of communicating devices.“¹¹⁷ Zwischen diesen unterschiedlichen auditiven (Geräusche, Musik, Ton, etc.) und visuellen Aspekten (Schauplatz, Mise en Scène aber auch Filmsprache, Schnitt etc.) sieht er die ‚Unzuverlässigkeit‘ des Films angesiedelt. Nicht Johnny als lügender oder unzuverlässiger Erzähler kann primär dafür verantwortlich gemacht werden, wie die Zuschauer das Gesehene interpretieren und welche (falschen) Schlüsse daraus gezogen werden, denn die Inszenierung des Gezeigten entspricht keinesfalls einer, im Sinne der Filmsprache rein subjektiven Erzählperspektive (ausschließlich Point of View - Einstellungen). Als Erzähler könnte Johnny seine falsche Version der Geschichte zwar

¹¹² Chatman, *Coming to Terms*, S.128.

¹¹³ Ebda, S.127.

¹¹⁴ Vgl. Bordwell, *Narration in the fiction film*, S.61f.

¹¹⁵ Chatman, *Coming to Terms*, S.134.

¹¹⁶ Ebda, S.132.

¹¹⁷ Ebda, S.134.

kommunizieren, sie den Rezipienten bildlich vor Augen zu führen vermag jedoch nur der cinematic narrator. In Anlehnung an Gilles Deleuzes Konzept des *kino-eyes* konfrontiert dieser den Rezipienten mit einer Konstruktion von Sichtweisen „that no human eye *could* see.“¹¹⁸ In Filmen wie *PSYCHO*, *IDENTITY* und anderen Vertretern dieser Spielart lässt sich das, was gerne als Unzuverlässigkeit beschrieben wird, demnach also nicht einer diegetischen Erzählfigur zuschreiben, weshalb es sich bei den zugehörigen Protagonisten auch definitiv nicht um unzuverlässige Erzähler handelt.

„Unreliability“, schreibt Chatman, „depends on some clearly discernible discrepancy between the narrator’s account and the larger implied meaning of the narrative as a whole. But that discrepancy would seem to depend pretty much on personality: there has been some *reason* for us to distrust the narrator’s account, and the only possible reason for this would be something in his character.“¹¹⁹

Während der Leser also die Unzuverlässigkeit einer literarischen Erzählfigur zu durchschauen vermag, besteht für den Zuseher von *PSYCHO* oder *IDENTITY* kein Grund, dem Gezeigten zu misstrauen, da sich keine personelle Erzählfigur als Quelle der Informationen identifizieren lässt. Um im Fall von Norman Bates und Malcolm Rivers, den beiden Protagonisten der hier zur Diskussion stehenden Filme, von unzuverlässigen Erzählern sprechen zu können, fehlt also sowohl deren offenkundige Rolle als Erzählfiguren, ihre Durchschaubarkeit als auch die bewusste Intention, dem Zuschauer Informationen in einer Weise zu vermitteln, die bestimmte (Fehl-)Schlüsse bedingt.

So enthüllt sich die Erkenntnis über Malcolm Rivers geistige Konstitution den Rezipienten gleichzeitig mit dem Protagonisten selbst, als dieser, gefesselt an einen Rollstuhl und in Beisein seines Psychiaters erkennen muss, dass sich das, was bisher als Plot des Films präsentiert wurde, lediglich in seiner Vorstellung zugetragen hat. Die meisten der diegetischen Figuren sind als solche nicht real, sondern lediglich Produkte seiner mentalen Konstitution bzw. Teilaspekte seiner gespaltenen Persönlichkeit. Malcolm, der wegen mehrfachen Mordes angeklagt ist, leidet seit frühen Kindheitstagen an einer Persönlichkeitsspaltung in gleich mehrere Teile und – so versucht der Psychiater ihm selbst, dem Staatsanwalt als auch den Zuschauern zu erklären – lediglich eine dieser Persönlichkeiten sei für seine Gräueltaten verantwortlich zu machen. Bei dem, was sich

¹¹⁸ Chatman, *Coming To Terms*, S.136. Kursiv im Original.

¹¹⁹ Ebda, S.136f. Kursiv im Original.

vermeintlich im Motel zugetragen hat, würde es sich um einen Versuch von Malcolms Psyche handeln, die Teilaspekte seiner Persönlichkeit abzutöten. Bis kurz vor diesem Moment bestehen bei der Erstrezeption keine oder zumindest keine deutbaren Anzeichen dafür, dass die gezeigten Figuren und Ereignisse lediglich imaginiert waren. Einer der Hauptgründe hierfür ist, dass Malcolm Rivers, der in der Szene seiner Aufklärung nach 53 Minuten Spielzeit das erste Mal für längere Zeit im Film zu sehen ist, weder als Erzählfigur auftritt noch als solche zu erkennen ist. In ihrer Analyse von FIGHT CLUB betont auch Emily R. Anderson, dass das Konzept des Erzählers, wie ihn die Literaturwissenschaft kennt, in Bezug auf Filme dieser Spielart, bei denen es zu einer zunächst undurchschaubaren Vermischung von Perspektive und Interpretation kommt, unbrauchbar ist. Gemäß Anderson ist es die Intention, welche im Kommunikationsprozess Bedeutung erst entstehen lässt.¹²⁰ Demnach spielt es bei der Bewertung einer vermeintlichen Erzählfigur und der Entscheidung, ob diese als solche wahrgenommen wird, eine entscheidende Rolle, ob sich ihr die Absicht zuschreiben lässt, etwas vermitteln zu wollen. Während Malcolm Rivers also im weitesten Sinne die Geschehnisse in IDENTITY insofern erzählt, als dass der Zuschauer Einblick in das erhält, was sich in seinem Kopf abspielt, lässt sich jedoch keinerlei Intention erkennen, dass er das, was sich da in seiner Fantasie ereignet auch tatsächlich mit dem Zuschauer teilen möchte. Somit kann er nicht mit einem literarischen Erzähler gleichgesetzt und die Intention muss auf eine andere Erzählposition ausgelagert werden, wodurch sich der Kreis zum cinematic narrator und der dahinterstehenden autoritären und omnipräsenten Erzählinstanz schließen lässt. In der Literaturwissenschaft war es Gérard Genette, der die Idee einer Trennung der Kategorien von Perspektive und Erzählung maßgeblich in den Fokus der Erzählforschung hob. Wie er, verweist auch Rimmon-Kenan explizit darauf, dass es sich bei Fokalisierung und Erzählung um essentiell unterschiedliche Aktivitäten handelt: „Thus, speaking and seeing, narration and focalization, may, but need not be attributed to the same agent [...] focalization and narration are distinct activities.“¹²¹

Genettes grundlegende Unterscheidung zwischen „the one who sees“ und „the one who speaks“¹²² erweist sich auch in Bezug auf den Film als relevant und zwar insofern, als

¹²⁰ Vgl. Anderson, „Telling Stories“, S.81.

¹²¹ Rimmon-Kenan, Shlomith, *Narrative Fiction. Contemporary poetics*, London, New York: Routledge 1996 (1983), S.72f.

¹²² Bal, Mieke, „Narration and focalization“, *Narrative theory. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Bd. 1: *Major Issues in Narrative Theory*, hg. v. Mieke Bal, London, New York: Routledge 2004, S.263-296, hier S.267.

dass dadurch die filmische Inszenierung hinsichtlich Träger von Erzählung und Subjektivität sowie jener Instanz, welche die Initiative besitzt und somit den Blick lenkt, befragt werden kann. Für den Film macht es dabei jedoch Sinn, Genettes berühmte Fragen *Wer sieht?* und *Wer erzählt?*¹²³ in *Wer sieht?* und *Wer zeigt?* umzuformulieren. Mit Mieke Bal ließe sich diese Unterscheidung um die Frage *Wer fokalisiert?* erweitern, worauf ich gleich zurückkommen werde. Häufig bleibt genau diese Unterscheidung zwischen filmischer Erzählinstanz und Figurenperspektive problematischerweise auf der Strecke, wenn Aktivitäten ersterer mit literaturwissenschaftlichen Begrifflichkeiten für homodiegetische Ich-Erzähler beschrieben werden. Festzuhalten ist jedenfalls, dass filmische Fokalisierung (die Auswahl der Erzählperspektive) nie Sache von diegetischen Charakteren ist, sondern sich die visuelle Inszenierung von Perspektivität stets aus dem komplexen Zusammenspiel dreier, wie ich sie bezeichnen möchte, Visualisierungsebenen ergibt. Bal schlägt ein Modell vor, in welchem sie in Genettes Konzept der Fokalisierung neben fokalisierende und erzählerische Instanz noch die Ebene einer handelnden Instanz setzt.¹²⁴ Ihr Modell versuche ich hier auf den Film umzulegen. Somit ließe sich zwischen den jeweiligen Charakteren unterscheiden, die miteinander interagieren und in dieser Interaktion mit unterschiedlichen Perspektiven ausgestattet sind, einer Fokalisierungsinstanz, die darüber entscheidet, welche Perspektiven für die Präsentation der Ereignisse ausgewählt werden sowie einer ausführenden Erzählkraft. Die Unterscheidung zwischen letzteren beiden spiegelt das wider, was Chatman mit *implied author* und *cinematic narrator* beschreibt. Während der *focalizer/implied author* fokalisiert, wird das Zeigen bzw. Erzählen zur Aufgabe des (*cinematic*) narrators. Dass es sich bei diesen beiden, so verwoben sie auch sein mögen, nicht um ein und dieselbe Instanz handelt, betont Bal nachdrücklich.¹²⁵ Die Unterscheidung ließe sich mit den Begrifflichkeiten von *Intention* (Fokalisierungsinstanz) und *Inszenierung* (*cinematic narrator*) weiter verdeutlichen. Einen solchen *focalizer* als autoritäre Erzählinstanz hinter den *cinematic narrator* als ausführende Erzählkraft zu setzen, erlaubt es, das umstrittene Konzept des *implied author* außen vor zu lassen und Beispiele wie jene von Malcolm Rivers mit anderen Begrifflichkeiten zu analysieren. Die übergeordnete Fokalisierungs- bzw. Erzählinstanz soll dabei nicht als explizite Quelle, vergleichbar mit dem *implied*

¹²³ Vgl. Genette, Gérard, „Mood“, *Narrative theory. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Bd. 1: *Major Issues in Narrative Theory*, hg. v. Mieke Bal, London, New York: Routledge 2004, S.225-262, hier S.241.

¹²⁴ Vgl. Bal, „Narration and focalization“, S.273.

¹²⁵ Vgl. ebda, S.277.

author verstanden werden, sondern ergibt sich aus dem Zusammenspiel all jener Erzählstrategien, die nötig sind, damit die zu übermittelnde Erzählung bei den Zuschauern ankommt. Im Bestreben, diese Strategien zu kanalisieren, wählt die Fokalisierungsinstanz eine, wie Monika Fludernik es bezeichnet „Reflektorfigur“,¹²⁶ deren eingeschränkte Perspektive der cinematic narrator inszeniert. Da diese sich nicht selbst für die Auswahl der Erzählperspektive verantwortlich zeigen, kann solchen Fokalcharakteren¹²⁷ keine Erzählintention zugeschrieben werden. Auf der anderen Seite übernimmt die ausführende Erzählkraft, der cinematic narrator, nur temporär die Sicht einer solchen, innerhalb der Diegese situierten Figur, weshalb er nicht per se als unzuverlässig charakterisiert werden kann. Viel eher sind mit Schweinitz zwei Ebenen der Fokalisierung zu unterscheiden: zum einen die bildlogische Fokalisierung, die sich aus Kameraperspektive und Bildmontage zusammensetzt und die den zentralen narrativen Instanzen zuzuschreiben ist, sowie die handlungslogische Fokalisierung, die sich aus der Interpretation des Rezipienten ergibt.¹²⁸ Die ‚Unzuverlässigkeit‘, um die unliebsame Begrifflichkeit ins Spiel zu bringen, ist somit in der Bewertung und Deutung des Gesehenen anzusiedeln und nicht bei Fokalisierungsinstanz oder cinematic narrator selbst. Norman Bates und Malcolm Rivers könnten eventuell als unzuverlässige Erzähler beschrieben werden, wenn es sich bei ihnen um literarische Ich-Erzählfiguren handeln würde. Da dies jedoch nicht der Fall ist, beschränkt sich die Diskordanz, also die ideologisch verzerrte Darstellung der Erzählung, in beiden Filmen darauf, dass der cinematic narrator als ausführende Erzählkraft zeitweise die Sicht einer, wenn man so will, unzuverlässigen, da gestörten, Figur übernimmt. Aus diesem Grund ist auch die oft gesehene Unterstellung, die Filme würden die Zuschauer belügen, in meinen Augen nicht haltbar. Eine Lüge setzt Intention voraus, die sich Malcolm Rivers ja, wie bereits diskutiert, absprechen lässt. In Malcolms Vorstellung existieren die Figuren durchaus – sie sind vielleicht nicht real, aber auf keinen Fall erlogen.

¹²⁶ Fludernik, „Unreliability vs. Discordance“, S.53.

¹²⁷ Bach, Michaela, *Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen*, Essen: Item-Verlag 1997, S.28.

¹²⁸ Vgl. Schweinitz, „Die Ambivalenz des Augenscheins“, S.102.

4.2.2. Filterfiguren und Perspektivwechsel

Katharina Bildhauer betont, dass in Filmen wie den hier diskutierten Beispielen die gezeigte Welt – wenn auch erst nachträglich – durchaus als subjektive Wahrnehmung des Protagonisten markiert wird und insofern keine objektive Gültigkeit beansprucht, sich also „die Realität des Protagonisten von der fiktionalen Gesamtrealität unterscheidet.“¹²⁹ Die beiden Ebenen lassen sich für die Rezipienten am Ende dabei stets als distinkt identifizieren. Anstatt in diesem Fall von unzuverlässigen Erzählern zu sprechen, erweist es sich für die Analyse solcher Erzählpositionen als viel brauchbarer, sie mit Seymour Chatman als „Filter“¹³⁰ zu sehen. Ein Filter bezeichnet ebenjene Figur, „who’s versions we are following.“¹³¹ Als Zuschauer folgt man bei *IDENTITY* also zeitweise auf visueller und auditiver Ebene Malcolms Version, woraus sich zwangsläufig die Fehlannahme ergibt, das Gezeigte sei – diegetisch gesehen – real.

Demnach handelt es sich auch bei Norman Bates, dem zweiten Protagonisten, der hier im Fokus stehen soll, um einen Filter. Hitchcocks vieldiskutierter Film *PSYCHO* basiert ebenfalls auf der Fehlannahme, imaginierte Aspekte der präsentierten Handlung seien diegetisch real. In diesem Fall geht es um die Figur von Bates Mutter, die, obwohl längst verstorben, in der Fantasie ihres Sohnes weiterexistiert und von Rezeptionsseite fälschlicherweise für die Morde verantwortlich gemacht wird. Auch Norman Bates ICH ist seit früher Jugend an gespalten, was der Zuseher erst am Ende erfährt. Die Morde an Marion Crane sowie dem Privatdetektiv, der sich auf die Suche nach ihr begab, hat Bates selbst in Frauenkleidern begangen, was ihm dabei half, die Illusion, seine Mutter sei noch am Leben, aufrecht zu erhalten. Er war es, den man in der Rolle der Mutter sah und sprechen hörte – ohne durch die entsprechenden Bilder auf diesen Umstand hingewiesen zu werden. Auch Norman wird also zu einem Filter, durch dessen eingeschränkte Sichtweise der cinematic narrator das Geschehen präsentiert und visualisiert. Anders als in *IDENTITY* liegt der Grund, warum Normans psychische Konstitution nicht von Beginn an durchschaut wird, nicht in den unmarkierten Wechseln von rein subjektiven Fokalisierungen, sondern in der Tatsache, dass auf visueller Ebene die entscheidenden Bilder vorenthalten werden. In *PSYCHO* visualisiert der cinematic narrator ausschließlich auf auditiver Ebene durch den abgespaltenen Aspekt von Bates Persönlichkeit, nie jedoch

¹²⁹ Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S.123.

¹³⁰ Chatman, *Coming To Terms*, S.144.

¹³¹ Anderson, „Telling Stories“, S.88f.

auf visueller. Sogar am Ende, als den Zuschauern Normans psychische Konstitution in aller Ausführlichkeit dargelegt wird, ist sämtliche Interaktion mit seiner Mutter lediglich hör-, nie jedoch sichtbar. Dieser Umstand steht sowohl im Gegensatz zu Protagonisten wie Jack aus *FIGHT CLUB* oder Mort Rainey in *SECRET WINDOW*, die mit ihren Alter-Egos im Bild interagieren (Abb.1 und Abb.2), sodass der Zuschauer visuell an diesen Auseinandersetzungen teilhaben kann, als auch Malcolm Rivers der gleich in mehreren Gestalten auftritt (Abb.3 und Abb.4).



Abb. 1: *Fight Club*. Jack und Tyler Durden.



Abb. 2: *Secret Window*. Mort und sein Alter-Ego.



Abb. 3: *Identity*. Malcolms Alternativpersönlichkeiten...



Abb. 4: *Identity*. ... gemeinsam im Bild.

Diesen zentralen Unterschied zwischen *PSYCHO* und *IDENTITY* möchte ich im Folgenden anhand entscheidender Szenen der beiden Filme illustrieren.

Das erste Mal, dass die Stimme der Mutter zu hören ist, folgt die Kamera Marion Crane in ihrem Zimmer im Motel. Der Zuschauer bekommt lediglich Marion zu sehen, jedoch kein einziges Bild jener Szene, die sie durchs offene Fenster belauscht. Die zentrale narrative Instanz fokalisiert durch sie und der cinematic narrator liefert den Zusehern auditive und visuelle Eindrücke dieser beschränkten Sicht. Auch in der Folge wird der Rezipient lediglich auf auditiver Ebene Zeuge der Konversationen zwischen Norman und seiner Mutter; die entsprechenden Bilder werden nicht geliefert. Als Norman ein energisches Streitgespräch mit seiner Mutter in deren Zimmer führt, nähert sich die

Kamera zwar langsam von außen der halboffenen Türe, weder folgt jedoch ein Schnitt in den Raum dahinter, noch lässt der cinematic narrator den Zuschauer durch Normans Perspektive an der stattfindenden Unterhaltung teilhaben. Um diese Tatsache zu untermauern, nimmt die Kamera eine durch und durch objektive Position ein und schwebt scheinbar körperlos durch den Raum. Als Norman mit seiner Mutter bzw. dem Leichnam der Mutter in den Armen den Raum verlässt und sie die Treppe hinunter trägt, zeigt die Kamera dies in extremer Aufsicht. Keine dieser Perspektiven lässt sich einer menschlichen Figur zuordnen,¹³² und schon gar nicht Norman.



Abb. 5: *Psycho*. Das Streitgespräch ist nur zu hören.



Abb. 6: *Psycho*. Die Kamera nähert sich der Türe.



Abb. 7: *Psycho*. Körperloses Schweben durch den Raum.



Abb. 8: *Psycho*. Extreme Aufsicht.

Im Gegensatz dazu wird in *IDENTITY* sehr wohl auf visueller und auditiver Ebene durch Malcolm Rivers fokalisiert. Bei allen Szenen, die im Motel spielen, übernimmt der cinematic narrator Malcolms subjektive, mentale Perspektive, während die Inszenierung eine objektive Informationsvergabe durch eine heterodiegetisch-neutrale Erzählposition suggeriert.¹³³ Der Zuschauer verfügt nur über ein sehr partielles Wissen, meint jedoch angesichts der Inszenierungsweise, es mit einer auktorialen Erzählinstanz zu tun zu haben. Die Szene, in welcher Malcolm Rivers seine geistige Konstitution schließlich

¹³² Obwohl natürlich festzuhalten ist, dass eine subjektive Fokalisierung nicht streng an die tatsächliche Sicht einer Figur gebunden sein muss. Extreme Einstellungsgrößen wie Unter- oder Aufsicht stellen in der Regel allerdings eher selten subjektive Perspektiven dar.

¹³³ Vgl. Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S.113.

erkennt, offenbart, welcher Mechanismus hinter der Erzählweise des Films steht: der cinematic narrator inszeniert partiell und temporär die subjektive Innensicht von Malcolm oder genauer gesagt erfolgt die Fokalisierung sogar abwechselnd durch die verschiedenen Teilaspekte seiner gespaltenen Persönlichkeit. In raschem Schnittwechsel werden der wahre Malcolm Rivers und er selbst in der Rolle von Ed Dakota, einer der Figuren in seiner Vorstellung bzw. einem der Teilaspekte seiner Persönlichkeit, gezeigt.¹³⁴ Die Auflösung der Diskrepanz und gleichzeitige Markierung der vorangegangenen Bilder als subjektiv erfolgt dann in einer Art lacanschen Spiegelszene, in welcher Malcolm seine wahre Gestalt im Fenster erblickt und erkennen muss, dass er nicht Ed Dakota ist. Die Szene ist in einem schnellen Perspektivwechsel aufgelöst, in welchem der cinematic narrator immer wieder zwischen Malcolms subjektiver Perspektive (er als Ed Dakota) und einer objektiven Sichtweise bzw. Sichtweise der anderen anwesenden Personen (Malcolm in seiner eigentlichen Gestalt) hin und her springt (Abb.9-12). Erst als sich Malcolm tatsächlich selbst im Fenster erkennt (Abb.13 und Abb.14), kommt es – temporär – zu einem Zusammenfall der verschiedenen Fokalisierungsebenen.



Abb. 9: *Identity*. Malcolm Rivers als Ed Dakota....



Abb. 10: *Identity*. ... und in seiner tatsächlichen Gestalt.

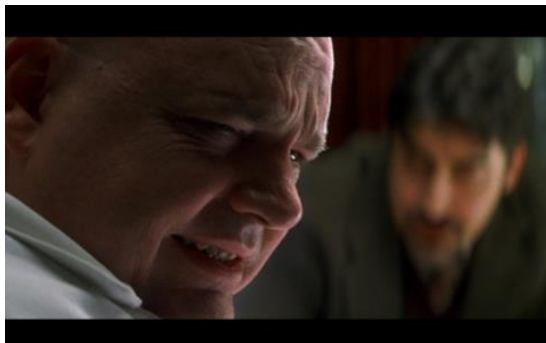


Abb. 11: *Identity*. Rascher Schnittwechsel ...



Abb. 12: *Identity*. ... zwischen den Perspektiven.

¹³⁴ Unterschiedliche Schauspieler verkörpern die beiden Rollen.



Abb. 13: *Identity*. Malcolm ist geschockt, als er sein ...



Abb. 14: *Identity*. ... wahres Ich im Fenster erkennt.

Während beide Erzählungen also aus verschiedenen subjektiven Perspektiven aufgebaut sind, deren Fluidität und unmarkierter Übergang dafür sorgt, dass diese nicht als solche erkannt werden, liegt der entscheidende Unterschied zwischen *PSYCHO* und *IDENTITY* darin, dass der Trugschluss im Falle von *PSYCHO* nicht im Bild selbst liegt. Der Zuschauer bekommt Norman Bates' Imagination nicht im Sinne einer visuell subjektiven Fokalisierung präsentiert, sondern hört lediglich, was auch Norman zu hören glaubt. Im Gegensatz dazu bekommen die Teilaspekte der gespaltenen Persönlichkeit in *IDENTITY* tatsächlich ein Gesicht, indem sich die Erzählwelt sowohl auf auditiver, als auch auf visueller Ebene in der Fantasie einer Figur entfaltet. Malcolm Rivers tötet, mit Ausnahme jener Menschen, die er im Vorfeld tatsächlich umgebracht hat, lediglich in seinem Kopf. Er selbst kommt in seiner eigentlichen Gestalt nicht in der vermeintlichen Rahmenhandlung – den Geschehnissen im Motel – vor. In seiner wahren Gestalt tritt der Protagonist erst nach mehr als der Hälfte der Laufzeit das erste Mal tatsächlich in Erscheinung. Während man Norman beim Morden in den Kleidern seiner Mutter physisch zu sehen bekommt, herrscht also in *IDENTITY* eine viel striktere Trennung zwischen imaginerter und real-diegetischer Perspektive.

Trotz dieses zentralen Unterschieds zeigt sich jedoch in beiden Fällen, dass sich das Konzept eines unzuverlässigen Erzählers nicht eignet, um die hier vorliegende filmische Erzählsprache zu beschreiben. Ansgar Nünning listet unter den entscheidenden Merkmalen des unzuverlässigen Erzählers dessen Konstitution als Ich-Erzähler und *overt narrator*, die Häufung von subjektiven Kommentaren, interpretatorischen Zusätzen und persönlichen Stellungnahmen sowie die dahingehende Diskrepanz zwischen dem, was der unzuverlässige Erzähler vermittelt bzw. zu vermitteln versucht und einer zweiten Version, die sich durch die, auf Zusatzinformationen basierende Interpretation des Rezipienten

ergibt, auf.¹³⁵ Da keine dieser Kriterien auf Norman Bates oder Malcolm Rivers zutreffen, ist es wesentlich hilfreicher, diese gespaltenen bzw. gestörten Persönlichkeiten, deren subjektive Innensicht als vermeintlich objektive Erzählperspektive inszeniert wird, mit Seymour Chatman als Filter zu denken. Sie werden von der zentralen Erzählinstanz für die Fokalisierung ausgewählt und ihre subjektive Perspektive wird demnach vom cinematic narrator inszeniert. Eine solche Sichtweise schließt weder das Vorhandensein von Subjektivität, noch jenes einer objektiven Erzählsicht aus. Figuren müssen nicht als Erzähler im literarischen Sinn charakterisiert werden, um diese Erzählweise zu beschreiben, was wiederum ermöglicht, auch die objektiven Bilder und somit jene, die definitiv nicht der Imagination der Filterfiguren zuzuschreiben sind, erklären zu können.

Der inszenatorische Clou bei Filmen wie *PSYCHO* und *IDENTITY* besteht darin, dass laufend Fokalisierungswechsel zwischen figurengebundenen und -ungebundenen Perspektiven vollzogen werden, die nicht als solche markiert sind und somit auch nicht erkannt werden können. Diese Wechsel (seien sie auf rein auditiver oder auf auditiv-visueller Ebene) sind dramaturgisch motiviert und – wie die Erzählweise der Twisted Endings generell – notwendigerweise auf den finalen Twist ausgerichtet. Die jeweils gewählte Perspektive, die somit temporär zur primären Quelle der Informationsvergabe wird, wird daran bemessen, wie es für das Aufrechterhalten der zuschauerischen Fehlinterpretation (der Täuschungsabsicht) am nützlichsten ist.¹³⁶ Erst gegen Ende der Filme wird der Zuschauer über das Vorhandensein dieser Perspektivenwechsel in Kenntnis gesetzt, wodurch es in Bezug auf die zuvor gezeigten Bilder zu einer Neubewertung von Subjektivität und Objektivität kommt. Die Bilder erhalten lediglich aufgrund von Zusatzinformationen eine komplett andere Bedeutung, wobei die Rezipienten durch die „erforderliche Fabulaerneuerung [...] begleitet“¹³⁷ werden (sowohl bei *PSYCHO* als auch bei *IDENTITY* geschieht dies durch die Ausführungen eines Psychiaters, der die gespaltene Persönlichkeit des Protagonisten anschaulich analysiert). Die Problematik der fehlenden Markierungen einer figurengebundenen Innensicht und wie deren diegetischer Realitätsstatus fehlinterpretiert werden kann, soll im nächsten Kapitel anhand einer weiteren Spielart von Twisted Endings, jener des Traums, diskutiert werden.

¹³⁵ Vgl. Nünning, „*Unreliable Narration* zur Einführung“, S.6.

¹³⁶ Thoene, „Er liebt mich – er liebt mich nicht“, S.89.

¹³⁷ Ebda, S.90.

4.3. Träumen und (nicht) darstellen – THE WOMAN IN THE WINDOW und CLICK

In Anknüpfung an das vorangegangene Kapitel soll das Augenmerk nun auf eine weitere Spielart der Twisted Endings gerichtet werden, bei welcher der finale Twist ebenfalls dadurch bedingt ist, dass sich ein unbemerkter Perspektivwechsel zu einer subjektiven Figurenwahrnehmung vollzieht. Im Fall jener Filme, die bis zum Ende verschleiern, dass es sich bei einem Großteil des Plots lediglich um den Traum einer diegetischen Figur handelt, betrifft die nicht hinreichende Markierung, mit dem Wechsel zur Innensicht des Träumers, allerdings nur einen einzigen entscheidenden Moment. Zudem sind Träumer, im Gegensatz zu den gestörten Protagonisten, komplett von der diegetischen Realität isoliert,¹³⁸ weshalb ich es für sinnvoll erachte, diese Spielart unter anderen Gesichtspunkten zu diskutieren. Wie gehabt soll dabei zunächst eine theoretische Basis geschaffen werden, um anschließend die grundlegende Funktionsweise und die Problematik solch unmarkierter Übergänge zu Innenperspektiven bzw. Traumdarstellungen zu analysieren.

4.3.1. Traum und Film

Die Schnittstelle von Film und Traum lässt sich bereits sehr früh in der Filmgeschichte verorten und nicht umsonst hält sich die Redensart von der Traumfabrik Hollywood bis in die jüngste Gegenwart. Die Parallelen zwischen den beiden wurden seit Aufkommen des Mediums intensiv diskutiert. Schon in den ersten theoretischen Abhandlungen zum Film, wie beispielsweise Hugo Münsterbergs *Das Lichtspiel*, spielte die Analogie von Filmdarstellung und psychisch-mentalenen Prozessen eine zentrale Rolle. Von vorrangigem Interesse war dabei mitunter die Fähigkeit des Films, Imaginiertes bildlich wiedergeben zu können und zwar in einer Form, in welcher dies weder Theater noch Literatur vermögen.¹³⁹ Wenig überraschend erscheint dahingehend auch der Umstand, dass sich bereits in den ersten filmischen Werken Darstellungen von Träumen oder Visionen

¹³⁸ Helbig, Jörg, „‘Open your eyes!’ Zur (Un-)Unterscheidbarkeit filmischer Repräsentationen von Realität und Traum am Beispiel von David Finchers *THE GAME* und Cameron Crowes *VANILLA SKY*“, „*Camera doesn’t lie*“. *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.169-188, hier S.169.

¹³⁹ Vgl. Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*, hg. v. Jörg Schweinitz, Wien: Synema 1996, S.61.; Der Frage nachzugehen, ob und inwiefern alle drei überhaupt zu einer authentischen Darstellung von Bewusstsein fähig sind, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

größter Beliebtheit erfreuten.¹⁴⁰ Träume ließen sich gut in die Spektakellogik des frühen Films eingliedern, doch auch der „growing dependance on character psychology“,¹⁴¹ die Kristin Thompson dem Kino nach 1912 attestiert, konnte mit der Möglichkeit, Einblicke in die Innenwelt einer Figur zu erlangen, Rechnung getragen werden. Von Beginn an bildeten sich dabei konkrete Darstellungsformen heraus: so war es vor 1912 üblich, Träume in überlagerten Einblendungen bzw. Schablonen – sogenannten *dream balloons* – split screens oder mittels einer zweiten, sich neben der Haupthandlung ereignenden Bühnendarstellung abzubilden.¹⁴² Charakteristisch war dabei vor allem das Nebeneinander von Traumdarstellung und Träumer, die häufig über die gesamte Dauer der Sequenz innerhalb der gleichen Einstellung gezeigt wurden. Nach und nach etablierte sich mit abnehmendem Spektakelcharakter des Films die Darstellungskonvention von Träumen als separate Sequenzeinbettungen, die in den Dienst der Narration gestellt wurden.¹⁴³

4.3.2. Hollywood träumt – Traumdarstellungen vom klassischen zum postklassischen Hollywoodkino

Matthias Brütsch verortet eine weitere Häufung der Traumdarstellungen im klassischen Hollywoodkino und dabei vor allem dem *Film noir* der 1940er Jahre. Diesen Trend führt er zum einen auf das „in dieser Epoche und diesem Genre starken Interesse an der inneren Befindlichkeit des Individuums und der dunklen Seite der menschlichen Psyche“¹⁴⁴ zurück, zum anderen sieht er ihn der Möglichkeit geschuldet, sich angesichts des vorherrschenden *Production Codes* elegant aus der Affäre zu ziehen: „Tragisches Schicksal und menschliches Fehlverhalten konnten bis fast zur letzten Konsequenz durchgespielt werden, trotzdem war ein [...] Happy-End möglich und die Einhaltung des *Production Codes* garantiert, da verwerfliches Verhalten nur im Traum stattfand.“¹⁴⁵ Ein ähnlicher Boom an filmischen Traumdarstellungen lässt sich im Zeitraum der späten 1980er bis in die 2000er Jahre hinein beobachten. Interessanterweise häufen sich in dieser

¹⁴⁰ Als Beispiele wären Ferdinand Zeccas *RÊVE ET RÉALITÉ* (1901) oder *HISTOIRE D'UN CRIME* (1901) sowie Edwin S. Porters *DREAM OF A RAREBIT FIEND* (1906) zu nennen.

¹⁴¹ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.179.

¹⁴² Vgl. Branigan, Edward, *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin [u.a.]: Mouton 1984, S.85.

¹⁴³ Vgl. Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.182.

¹⁴⁴ Brütsch, Matthias, *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren 2011, S.198.

¹⁴⁵ Ebda. Kursiv im Original.

Zeit solche Filme, in denen es nicht rein um die Abbildung der mentalen Disposition von Figuren geht, sondern Traumerfahrungen nicht selten den Ausgangspunkt für die Infragestellung von Realität, Fragen nach deren Bedeutung und Bemessung darstellen. Grob gesprochen lassen sich diese Filme jener Tendenz zuordnen, die Elsaesser unter dem Begriff der *mindgame movies* versammelt und die eingangs bereits ausführlich diskutiert wurde. Gemeint seien damit Filme, in denen Traum und Realität soweit miteinander verstrickt werden, bis diese schließlich zur Ununterscheidbarkeit verschwimmen. Als prominente Beispiele wären hier, wie bereits angesprochen, die Filme von David Lynch zu nennen, die angesichts ihrer Verwobenheit von Traumdarstellungen und Wirklichkeit höchst ambivalente Interpretationen heraufbeschwören.¹⁴⁶ Ein weiterer bekannter und vieldiskutierter Vertreter dieser Gattung ist Cameron Crowes *VANILLA SKY* (2001), bei dem es zu einer derartigen Übersättigung an Traummarkierungen kommt, dass die Bruchstelle zwischen Traum und diegetischer Realität auch über das Filmende hinaus vehement in Frage gestellt werden muss.¹⁴⁷ Aus bereits dargelegten Gründen sollen solche Filme jedoch nicht in eine Linie mit den *Twisted Endings* gestellt werden und demnach hier auch nicht im Zentrum der Analyse stehen.

4.3.3. Der Filmtraum – Einbettung, Rückbindung und Markierungen

Jene Spielart der *Twisted Ending* Filme, die ich als „Traum/Traumdarstellung“ bezeichne, charakterisiert sich vor allem dadurch, dass „eine subjektive Traumwelt als vermeintlich diegetische Realität ausgegeben“,¹⁴⁸ diese Täuschung jedoch unbedingt offen gelegt wird, wenn das überraschende und unerwartete Erwachen der träumenden Figur einen Großteil der bisherigen Handlung als Traum entlarvt. Doch wie ist es, vor allem in Hinblick auf gestaltungstechnische und handlungslogische Aspekte möglich, dass sich beinahe gesamte Filmhandlungen am Ende als nur geträumt entpuppen können, ohne, dass bei den Zuschauern zuvor Zweifel am diegetischen Realitätsstatus der Bilder aufkommen?

Generell lässt sich festhalten, dass das Funktionieren von *Twisted Endings* jeglicher Form auf einem bewussten Verstoß gegen etablierte Konventionen und dem Spiel mit Rezeptionsmustern basiert. Im Fall der Traumdarstellungen bezieht sich dies vor allem

¹⁴⁶ Hierbei vor allem *ERASERHEAD* (1977), *LOST HIGHWAY* (1997) oder *MULHOLLAND DRIVE* (2001).

¹⁴⁷ Vgl. Helbig, Jörg, „‘Open your eyes!’“, S.184.

¹⁴⁸ Ebda, S.170.

auf gestaltungstechnische Aspekte, worin sich eine Parallele zur Problematik der unmarkierten Perspektivwechsel ziehen lässt, die im vorigen Kapitel diskutiert wurden. Bereits seit den Anfängen der filmischen Traumdarstellungen etablierte sich ein überschaubarer Kanon an Möglichkeiten, diese für das Publikum kenntlich zu machen und verständlich zu inszenieren. Mit dem Übergang von der Einbindung des Filmtraums in den gleichen Frame wie der Träumer, hin zum Zeigen der Traumbilder als eigenständige Sequenzen wurden eindeutige Darstellungskonventionen immer notwendiger, da das Hollywoodkino wie kaum ein anderes nach narrativer Eindeutigkeit verlangt. Dabei galt es – bei aller Faszination daran, menschliches Bewusstsein visuell und auditiv abbilden zu können – vor allem dem Umstand Rechnung zu tragen, dass der Film, wie Hans-Jürgen Wulff festhält „äußere Realität mit der gleichen Legitimität zeigt wie innere, vorgestellte Wirklichkeit.“¹⁴⁹ Während also zwischen realem Traum und filmischer Traumdarstellung der essentielle Unterschied besteht, dass ersterer nicht einfach von außen zugänglich ist, muss der Film bei der Darstellung solch inneren Erlebens zwangsläufig auf das gleiche bildliche Material zurückgreifen, mit dem auch objektives Geschehen abgebildet wird.¹⁵⁰ Edward Branigan betont, dass, um das Verständnis einer Traumdarstellung als introspektives Geschehen zu garantieren, ein eigenständiger narrativer Raum geschaffen werden muss.¹⁵¹ Konsequenterweise müssen spezielle Mittel eingesetzt werden, um den traumhaften Charakter dieser Szenen hervorzuheben und diese somit als „new level of narration“¹⁵² von der restlichen Handlung abzugrenzen: „Man spricht in diesem Fall von Markierungen, Signalen oder Indikatoren, die den Zuschauern bedeuten, dass eine Sequenz auf einer anderen Realitätsebene angesiedelt ist und als subjektive Vorstellung verstanden werden soll.“¹⁵³ In der filmwissenschaftlichen Literatur finden sich immer wieder Verweise auf die Sequenzhaftigkeit von Traumdarstellungen, die somit klar nach Abgrenzung, Einbettung bzw. Rückbindung verlangen. Auch Jörg Helbig beschreibt die Wichtigkeit einer entsprechenden Umrahmung und hebt dabei vor allem die Prozesse von Einschlafen und

¹⁴⁹ Wulff, Hans-J., „Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum“, *Träumungen. Traumerzählung in Literatur und Film*, hg. v. Bernard Dieterle, Mainz: Gardez!-Verlag ²2002, S.53-69, hier S.56.

¹⁵⁰ Vgl. Brütsch, *Traumbühne Kino*, S.130.

¹⁵¹ Vgl. Branigan, *Point of View in the Cinema*, S.73.

¹⁵² Ebda, S.94.

¹⁵³ Brütsch, *Traumbühne Kino*, S.130.

Aufwachen hervor. Seine diesbezügliche Betitelung als „Anfangs-“ bzw. „Endmarkierungen“¹⁵⁴ möchte ich im Folgenden übernehmen.

Entscheidend ist es also, den Übergang von der Außen- zur Innenwelt (und umgekehrt) besonders herauszuarbeiten. Gemeinhin hält sich der Hollywoodsyntax an dieses Diktat der deutlichen Markierung, wobei die Ausnahmen und ihre Folgen hier gleich zur Diskussion stehen sollen. Matthias Brütsch beschreibt zusammenfassend die Möglichkeiten, Traumsequenzen im Film entsprechend zu kennzeichnen.¹⁵⁵ Zum einen beziehen sich diese natürlich auf die Bildsprache selbst; so haben sich beispielsweise Großaufnahmen der einschlafenden bzw. aufwachenden Figur, Kamerafahrten und Zoom Ins (als suggeriertes Eindringen in die Figur) als Konventionen für Traumdarstellungen etabliert. Gestalterische Elemente umfassen auf der Ebene der Montage vor allem Überblendungen, Doppelbelichtungen oder Auf- und Abblenden, Farbeffekte, Verzerrungen, Verfremdungen und darüber hinaus akustische Hervorhebungen wie musikalische Markierungen als Unterstützung der visuellen Übergänge auf auditiver Ebene.¹⁵⁶ Doch auch auf der Handlungsebene lassen sich wichtige Markierungen ausmachen. Als simpelstes aber gleichzeitig essentielles Signal sei der Vorgang des Hinlegens und Einschlafens zu nennen. Auch textuell können Traumsituationen als solche etabliert werden. In Christopher Nolans *INCEPTION* (2010), in welchem sich die Protagonisten durch die Träume anderer Personen und dabei auch auf verschiedenen Traumebenen bewegen, wird das Betreten jeder neuen Ebene, zusätzlich zum körperlichen Vorgang des Einschlafens, im Dialog deutlich angekündigt.¹⁵⁷

Für das Ende von Traumsequenzen gelten grundsätzlich ebenfalls die oben angeführten Gestaltungsprinzipien, wobei das Erwachen meist wesentlich abrupter vor sich geht als das Einschlafen.¹⁵⁸ Unbedingt anzumerken ist dabei jedoch die Unverbindlichkeit solcher Traummarkierungen; prinzipiell sind der filmischen Gestaltung von Träumen keine Grenzen gesetzt. Umso interessanter erscheint es, dass Traummarkierungen dennoch

¹⁵⁴ Helbig, Jörg, „‘Open your eyes!’“, S.170.

¹⁵⁵ Vgl. Brütsch, *Traumbühne Kino*, S.131f.

¹⁵⁶ Im klassischen Hollywoodkino galten vor allem Streicher- und Harfenklänge als typische Anfangsmarkierungen von Traumdarstellungen, vgl. ebda, S.132. Teilweise kamen auch elektronische Instrumente zum Einsatz (z.B. das Theremin in *SPELLBOUND*)

¹⁵⁷ Eine Ausnahme stellt diesbezüglich jene Szene dar, in welcher der, mit der Technik des Traum-Sharings noch nicht vertrauten Ariadne demonstriert werden sollen, dass die Beteiligten nicht zwangsweise Kenntnis darüber haben müssen, sich in einem Traum zu befinden da reale Träume über keinerlei wahrnehmbare Anfangsmarkierungen verfügen. Die Aufklärung, dass sich diese Szene innerhalb eines Traums ereignet wird jedoch kurz darauf nachgereicht.

¹⁵⁸ Vgl. Brütsch, *Traumbühne Kino*, S.134.

gemeinhin als solche wahrgenommen und erkannt werden. Wirft man einen Blick auf die Gemeinsamkeiten der typischen Gestaltungselemente, so lässt sich als gemeinsames Moment durchaus die Abgrenzung, Abweichung und Diskrepanz von Realitätserfahrung beschreiben. Intention dieser Markierungen ist es, die betreffenden Sequenzen als abgehoben von der diegetischen Realität zu inszenieren und so den Realitätseindruck in irgendeiner Form zu stören,¹⁵⁹ da die Zuschauer „ohne gegenteilige Signale [...] von realen, in der fiktionalen Welt intersubjektiv wahrnehmbaren Geschehnissen“¹⁶⁰ ausgehen. Die Bewertung dieser filmischen Realität ergibt sich bis zu einem gewissen Grad aus dem Weltwissen und der Alltagserfahrung der Rezipienten als auch dem Wissen um die in der jeweiligen Filmwelt etablierten Gesetze. In diesem Sinn verzichten einige Filme auch komplett auf Anfangsmarkierungen von Traumsequenzen, wenn sich die Markierung des Traums als solcher aus dem Kontext der Traumhandlung ergibt. In einem Film, in dem beispielsweise die gleichen physikalischen Gesetze wie in der Welt der Rezipienten gelten, liegt es demnach nahe, eine Sequenz, in welcher eine Figur plötzlich in der Lage ist, zu fliegen auch ohne diesbezügliche Markierung als Traum, Vision oder (Wunsch-)Vorstellung zu deuten. Im Gegensatz dazu geht wohl kaum jemand davon aus, Harry Potter würde jedes Mal lediglich davon träumen, auf einem Besen zu fliegen, da es in der Welt der Zuschauer nun mal keine fliegenden Besen gibt.

4.3.4. Das Spiel mit Darstellungskonventionen

Besteht also bezüglich der Bewertung einer filmischen Traumdarstellung in irgendeiner Form Täuschungsabsicht, so macht es Sinn, bei der Einbettung der betreffenden Sequenz – also Anfangs- oder Endmarkierung – anzusetzen. In der Tat finden sich im Hollywoodkino unzählige Beispiele, in denen eine Szene erst verzögert als Traum einer Filmfigur aufgedeckt wird. Während sich dabei die vorläufige Falschbewertung der Bilder hauptsächlich aus dem Fehlen einer entsprechenden Anfangsmarkierung ergibt, kann sich die Manipulation natürlich auch auf die Endmarkierung beziehen. In der ersten Szene von *VANILLA SKY* wird das Erwachen von Protagonist David Aames (Tom Cruise) gezeigt, bevor sich die darauffolgende, gut vier Minuten lange Sequenz plötzlich erst recht als Traum entpuppt. Auch im weiteren Verlauf des Films wacht David wiederholt aus Träumen auf, sodass sich Realität und Traum immer mehr zur Untrennbarkeit

¹⁵⁹ Vgl. ebda, S.178.

¹⁶⁰ Ebda, S.182.

verschränken. Diese Ununterscheidbarkeit ergibt sich dabei jedoch nicht durch das Fehlen, sondern viel eher aus einer Übersättigung an Traummarkierungen. In Bezug auf *Twisted Endings* ist natürlich die Frage relevant, was passiert, wenn solche Signale über die gesamte Filmhandlung hinweg ausbleiben und erst am Ende nachgeliefert werden. Während kleine Täuschungen wie die angesprochene Verzögerung von Anfangsmarkierungen recht häufig anzutreffen sind, so bilden Filme, in denen sich beinahe die gesamte Handlung am Ende, ohne vorherige Andeutungen oder Infragestellungen des Realitätsstatus, als geträumt entpuppt, doch eher die Ausnahme. Zurückführen lässt sich dies mitunter vermutlich auf den Umstand, dass es in der Filmkritik für solche Alles-nur-geträumt Stories zumeist nur harsche Kritik hagelte. So geht beispielsweise David Bordwell in seinem Aufsatz *Happily Ever After, Part Two* mit Fritz Langs *THE WOMAN IN THE WINDOW* hart ins Gericht und beschreibt das Ende als „stridently out of place in a crime thriller, and the resolution jars us by its triviality.“¹⁶¹ Auch Tom Gunning pflichtet ihm bei, dass das Ende des Films für die meisten Zuseher – damals wie heute – wenig zufriedenstellend anmutet.¹⁶² Gleichsam zogen auch andere Filme mit ähnlicher Auflösung, wie beispielsweise *STRANGE IMPERSONATION* (1946), den Unmut der Zuschauer und Kritiker auf sich.¹⁶³ Neuere Versuche dieser Spielart wie Marc Forsters *STAY* (2005), der sowohl an den Kinokassen¹⁶⁴ als auch bei den meisten Kritikern¹⁶⁵ durchfiel, sehen sich meist mit den gleichen Vorwürfen (wie der Bemängelung des unzufriedenstellenden Endes oder des Gefühls, die finale Lösung zeuge bloß vom Unvermögen der Drehbuchautoren und Filmemacher, die Verstrickungen der Narration logisch und vollständig aufzulösen) konfrontiert. Derartige Filmenden werden jedoch nicht nur als plumpe Versionen eines *deus ex machinas* angesehen, sondern können beim Publikum regelrecht Empörung und Enttäuschung auslösen. Thomas Koebner versucht den Unmut von Kritikern und Rezipienten angesichts solcher *Twisted Endings* dahingehend zu erklären, als dass „ein solches ‚Umsehen‘ der Gesamtgestalt vor

¹⁶¹ Bordwell, David, „Happily Ever After, Part Two“ *The Velvet Light Trap* 19, 1982, S.2-7, hier S.4.

¹⁶² Vgl. Gunning, Tom, „The Woman in the Window: Cycles of Desire“, ders., *The Films of Fritz Lang. Allegories of Vision and Modernity*, London: bfi Publishing 2000, S.283-306, hier S.292.

¹⁶³ Dennis Schwartz beschreibt das Ende als betrügerisch überraschend und verweist auf das Gefühl, als Zuseher ausgenutzt geworden zu sein; vgl. Schwartz, Dennis, „Strange Impersonation“, *Ozus' World Movie Reviews*, <http://homepages.sover.net/~ozus/strangeimpersonation.htm>, 23.04.2005, 27.05.2014.

¹⁶⁴ Vgl. www.imdb.com/title/tt0371257/business?ref_=tt_dt_bus, 27.05.2014.

¹⁶⁵ Desson Thompson von der *Washington Post* bekrittelt beispielsweise die „completely unfulfilling conclusion“ des Films; vgl. Thomson, Desson, „A Psychological Thriller With No Staging Power“, *The Washington Post*, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/10/20/AR2005102000689>, 21.10.2005, 27.05.2014; für weitere Kritiken zu *STAY* siehe auch: www.metacritic.com/movie/stay/critic-reviews, 27.05.2014.

allem bei längeren Erzählungen auch in eklatanter Weise auf die unzuverlässige Wahrnehmung des Publikums verweist. Das enttäuscht nicht nur Leser oder Zuschauer, sondern diskriminiert auch ihr Urteilsvermögen.“¹⁶⁶ Während sich unter den Filmen des klassischen Hollywoodkinos ohne größere Schwierigkeiten solche ausmachen ließen, in denen es erst am Ende wie aus heiterem Himmel zu einer Auflösung der Handlung als bloße Traumdarstellung kommt, finden sich aus der Zeit des postklassischen Kinos deutlich weniger Filme, die nach diesem Prinzip aufgebaut sind. Viel eher zeigt sich ein Trend, das Verhältnis von Realität und Traum generell zu verhandeln und im Sinne einer postmodernen Logik als ununterscheidbar zu inszenieren, wie auch Dietmar Regensburger feststellt, der eine starke Tendenz beobachtet, „die starren Grenzlinien zwischen Traum und Wirklichkeit, die lange Zeit für filmische Umsetzungen von Traumgehalten so prägend waren, immer mehr aufzuweichen, vielleicht sogar gänzlich aufzulösen.“¹⁶⁷ Regensburger sieht diese Entwicklung einer wachsenden Virtualisierung der Gegenwart geschuldet, in welcher die Neuen Medien und ihr zunehmender Einfluss auf den Lebensalltag mit gesteigerten Manipulationsmöglichkeiten einhergehen, welche die Grenzen zwischen virtuellen bzw. erträumten Welten und Realität zusehends verschwimmen lassen.¹⁶⁸ Um diese Entwicklung kritisch zu diskutieren, stellen die meisten der aktuelleren Filme, in denen das Traumthema in irgendeiner Form aufgegriffen wird, ihren traumhaften Charakter klar zur Schau und verschleiern ihn nicht bis zum Ende. Eine besondere Stellung nimmt diesbezüglich mit *INCEPTION* der wohl prominenteste Vertreter dieser Filmgattung der letzten Jahre ein. Christopher Nolan thematisiert in diesem mehrfach Oscar-prämierten Film die Bewusstseinsbeeinflussung durch das Eindringen in Träume, vor allem das Stehlen von Informationen aus dem Unterbewusstsein des Träumers. Darauf hat sich Protagonist Dominick Cobb (Leonardo DiCaprio) spezialisiert, der in Verdacht steht, seine Frau ermordet zu haben, weshalb er sich seit Längerem im Exil außerhalb der Vereinigten Staaten aufhält. Als ihm ein einflussreicher Geschäftsmann das Angebot unterbreitet, ihm als Gegenleistung für einen Auftrag die Rückkehr in die USA zu seinen Kindern zu ermöglichen, nimmt Cobb diesen an – wohlwissend dass das, was sein Auftraggeber verlangt als unmöglich angesehen wird. Cobb soll dem Erben eines Konkurrenzunternehmens einen Gedanken einpflanzen,

¹⁶⁶ Koebner, Thomas, „Was stimmt denn jetzt?“, S.22.

¹⁶⁷ Regensburger, Dietmar, „Träume, Ängste und Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergmann“, *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, hg. v. Charles Martig/Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S.119-148, hier S.121.

¹⁶⁸ Vgl. ebda, S.122.

um ihn dazu zu bringen, seine Firma aufzuteilen. Um diesen Plan in die Tat umzusetzen, engagiert Cobb ein Expertenteam, das ihn bei dieser sogenannten *Inception* unterstützen soll. Mittels einer besonderen, vom US-Militär entwickelten Technik ist es möglich geworden, sich in die Träume und somit ins Unterbewusstsein Anderer zu klinken und sich gemeinsam in verschiedenen Traumebenen zu bewegen. Im Zuge der Realisierung dieses komplexen Vorhabens wird Cobbs düsteres Geheimnis gelüftet – er selbst hat bereits eine solche Gedankenverpflanzung erfolgreich durchgeführt und glaubte somit an das Gelingen der Mission. Nachdem er sich mit seiner Frau jahrelang in einer gemeinsamen Traumwelt aufgehalten hatte, verpflanzte er ihr den Gedanken, sich nur in einem Traum zu befinden, um endlich wieder in die Realität zurückkehren zu können. Doch dieser Gedanke verselbstständigte sich soweit, dass seine Frau auch die Realität nur noch als Traum ansah und sich aus Überzeugung, durch Sterben aufwachen zu können schließlich das Leben nahm. Nachdem der Auftrag schließlich geglückt ist und alle Beteiligten unbeschadet in die vermeintliche Realität zurückgekehrt sind, hält das Ende eine überraschende Pointe bereit: in der letzten Szene wird angedeutet, dass Cobbs Frau vielleicht doch nicht so unrecht hatte und es sich bei der, bis dahin als real bewerteten Handlung wirklich nur um einen Traum handeln könnte. Hier weist der Film eine interessante Schnittstelle mit den Twisted Endings auf, da diese Wendung – obgleich auf das Problem der Realitätsbewertung bereits zuvor eindringlich verwiesen wurde – doch einigermaßen überraschend anmutet, da die Traumwelten über den ganzen Film hindurch als klar abgrenzt und markiert inszeniert werden. Die vermeintlich fehlende Anfangsmarkierung würde sich somit auf die Metaebene beziehen, während sich die Rezipienten aufgrund der im Film reichlich vorhandenen Traummarkierungen auf der sicheren Seite hinsichtlich des diegetischen Realitätsgehalts der Bilder wiegen. Insofern eignet sich *INCEPTION* hervorragend, um Problematik und Relation von markierten und unmarkierten Übergängen zur Bewusstseinsdarstellung filmischer Figuren zu diskutieren, jedoch fügt sich der Film aufgrund seines ambivalenten Endes nicht in die eingangs vorgenommene Definition der Twisted Endings. Zwar wirft die Schlusszene ein völlig neues Licht auf die Handlung, jedoch bleibt die, den Twisted Ending Filmen attestierte, komplette Neubewertung im Sinne einer schlüssigeren Version streng genommen aus. Demnach habe ich für die vergleichende Analyse zwischen klassischen und postklassischen Vertretern dieser Spielart zwei andere Filme ausgewählt, die sich hinsichtlich ihrer finalen Auflösung als Traumdarstellung wesentlich konsequenter in die Logik der Twisted Endings eingliedern lassen. Als Film aus dem klassischen

Hollywoodkino möchte ich Fritz Langs bereits angesprochenen Film *THE WOMAN IN THE WINDOW* (1944) für die Analyse heranziehen, als postklassisches Beispiel Frank Coracis *CLICK* (2006). In beiden Filmen entpuppt sich ein Großteil der Handlung schlussendlich als Traum des Protagonisten. Wie bereits festgehalten, ist es im Hollywoodkino nicht unüblich, Traumsequenzen erst verzögert als solche zu entlarven; Sonderstellung ist sowohl *THE WOMAN IN THE WINDOW* als auch *CLICK* aufgrund der Dauer dieser verschleierte Traumdarstellungen, die jeweils beinahe den gesamten Handlungsbogen umspannen, zuzusprechen.

4.3.5. Der Traum als Twist

In Fritz Langs *Film noir* *THE WOMAN IN THE WINDOW* erblickt der verheiratete Psychologieprofessor Richard Wanley (Edward G. Robinson) im Fenster einer Kunstgalerie das Gemälde einer Frau und trifft kurz darauf tatsächlich auf die darauf abgebildete Alice Reed (Joan Bennett). Als er sie anschließend nach Hause begleitet, kommt es zu einem Zwischenfall mit Alice' Liebhaber, der rasend vor Eifersucht auf Wanley losgeht. Dieser tötet seinen Angreifer in Notwehr mit einer Schere, woraufhin er und Alice Reed, anstatt die Polizei zu verständigen, die Leiche im Wald verscharren und den Mord zu vertuschen versuchen. Doch die Leiche wird kurz darauf entdeckt und mit dem Bezirksstaatsanwalt übernimmt ein guter Bekannter von Wanley die Ermittlungen. Durch dessen Berichte muss Wanley erkennen, wie viele Fehler er bei seinem Vorhaben, die Leiche verschwinden zu lassen, tatsächlich begangen hat und wird im Umgang mit der Polizei immer unsicherer. Obendrein werden er und Alice Reed vom ehemaligen Leibwächter des getöteten Liebhabers erpresst, der aus Alice' Wohnung Beweisstücke entwendet hat und die beiden damit massiv unter Druck setzt. Obwohl Reed und Professor Wanley die geforderte Geldsumme schließlich auftreiben, beschließen sie dennoch, ihren Erpresser ebenfalls zu töten, um sich auf der sicheren Seite wiegen zu können. Doch als der Plan misslingt und die Situation immer auswegloser scheint, nimmt Wanley eine Überdosis Schlafmittel. Als der Erpresser kurz nach dem Verlassen von Alice' Wohnung überraschend von der Polizei erschossen wird und diese bei ihm die entwendeten Beweismittel findet (was sie dazu veranlasst, ihn für den Mörder zu halten), greift Alice umgehend zum Telefon, um Wanley davon in Kenntnis zu setzen. Dieser hat das Schlafmittel jedoch kurz zuvor eingenommen und befindet sich bereits im Delirium.

An dieser Stelle nimmt der Film eine überraschende Wendung, als Wanley in einem Lesestuhl in seinem Gentlemen's Club erwacht und sich die gesamten Verstrickungen um Alice Reed, den Mord und die Erpressung lediglich als Traum herausstellen. Zu Beginn des Films hatte sich Professor Wanley nach einem gemeinsamen Abend mit seinen Freunden noch zum Lesen in die Bibliothek des Clubs zurückgezogen und den Butler gebeten, ihn um halb elf an die Uhrzeit zu erinnern. In der darauffolgenden Szene kommt dieser der Aufforderung nach und kurz darauf verlässt Wanley den Club und trifft auf der Straße vor dem Schaufenster der Galerie auf Alice Reed. Wie sich am Ende herausstellt, handelt es sich dabei bereits um Wanleys Traum, der mit dem Auftreten des Butlers seinen Ausgang nimmt. Der Übergang in die Traumwelt ist durch eine Überblendung vom lesenden Wanley auf eine hinter ihm stehende Uhr, die gerade halb elf schlägt, markiert (Abb.15 und Abb.16). Die Markierung wird zunächst jedoch nicht als solche erkannt und die Überblendung stattdessen eher als Zeitraffung bewertet.¹⁶⁹



Abb. 15: *The Woman in the Window*. Wanley liest.



Abb. 16: *The Woman in the Window*. Überblendung.

Die Endmarkierung ist dann, im Hinblick auf konventionelle Traummarkierungen, wesentlich klassischer aufgelöst. Nachdem Wanley das Schlafmittel eingenommen hat, setzt er sich zum Sterben in seinen Lehnstuhl. Das Läuten des Telefons neben ihm nimmt er nun noch verschwommen wahr (Abb.17). Es folgt ein Zoom auf sein Gesicht, bis dieses in Großaufnahme zu sehen ist (Abb.18). Ganz im Sinne einer typischen Anfangsmarkierung schließt Wanley die Augen und nickt schließlich ein (Abb.19). Den Übergang von der Traum- in die diegetisch reale Welt löst Lang interessanterweise komplett ohne Schnitt oder Überblendung auf (Abb.20). Von Wanleys linker Seite kommt eine Hand ins Bild und rüttelt den schlafenden Professor an der Schulter (Abb.21). Nach kurzer Stille ersetzt auf auditiver Ebene das Schlagen einer Uhr das Telefonklingeln. Als der Zoom Out in die Halbtotale folgt, hat sich die Umgebung

¹⁶⁹ Vgl. Gunning, „The Woman in the Window: Cycles of Desire“, S.291.

komplett verändert: Wanley befindet sich nicht mehr in seiner Wohnung sondern immer noch im Club (Abb.22). Er ist mit dem Buch auf dem Schoß offenbar eingeschlafen und wird nun vom Butler geweckt. Diese Auflösung – so erlösend sie angesichts der ausweglosen Situation auch sein mag – kommt dabei jedoch ziemlich ansatzlos und unmotiviert.



Abb. 17: *The Woman in the Window*. In der Wohnung.



Abb. 18: *The Woman in the Window*. Zoom In.



Abb. 19: *The Woman in the Window*. Wanley schläft ein.



Abb. 20: *The Woman in the Window*. Kein Schnitt.



Abb. 21: *The Woman in the Window*. Wanley wacht auf.



Abb. 22: *The Woman in the Window*. Zoom Out.

Während der Professor nicht einmal beim Schlafen gezeigt wird, beginnt CLICK mit einer Szene, in welcher der auf der Couch schlafende Protagonist Michael (Adam Sandler) von seinen lärmenden Kindern geweckt wird. Michael hat die Nacht wieder einmal im Wohnzimmer verbracht, da der komplett überarbeitete Architekt auf eine baldige Beförderung hofft und jeden Auftrag seines Chefs annimmt. Gestresst von seinem Alltag

bringen ihn Kleinigkeiten schnell in Rage und als er vor lauter Fernbedienungen im Haus diejenige für den Fernseher nicht mehr finden kann, ist es um seine Geduld offenbar endgültig geschehen. Entnervt fährt er mitten in der Nacht los, um eine Universalfernbedienung zu kaufen und landet in einem Geschäft namens *Bed Bath & Beyond*. Als sich der Mitarbeiter als wenig hilfreich erweist, lässt er sich schließlich verzweifelt auf ein großes Bett in der Bettenabteilung sinken. Doch seine Aufmerksamkeit fällt kurz darauf auf eigenartige Geräusche, die er hinter einer Tür mit der Aufschrift „Beyond“ vermutet. Als er den dahinterliegenden Raum betritt, landet er im Labor des Produktentwicklers Morty (Christopher Walken), der ihm eine spezielle Fernbedienung als Lösung all seiner Probleme anpreist. Zufrieden macht sich Michael wieder auf den Heimweg und entdeckt dort bald, was hinter der wundersamen Fernbedienung steckt: mit dieser lassen sich nicht nur elektronische Geräte, sondern auch sein komplettes Umfeld steuern. Er kann plötzlich die Lautstärke der Personen um ihn herum drosseln, Situationen vorspulen oder zu vergangenen Erlebnissen in seinem Leben navigieren. Doch was zunächst tatsächlich als Lösung seiner Probleme anmutet, entpuppt sich immer mehr als Horrorszenario. Michael verliert die Kontrolle über die Fernbedienung, überspringt immer mehr Kapitel in seinem Leben und sieht dieses bald nur noch gänzlich an sich vorbeirasen. Schon bald hat er gut sechzehn Jahre übersprungen und muss feststellen, dass sich einige Dinge in seinem Leben entscheidend verändert haben. Zwar ist er nun Chef einer eigenen Firma, jedoch hat er sich immer mehr von seiner Familie distanziert, seine Frau hat neu geheiratet und sein Vater ist unterdessen und ohne sein Beisein verstorben. Auf der Hochzeit seines Sohnes erleidet Michael einen Herzinfarkt und erkennt, als er schließlich im Sterben liegt, wie sehr er seine Familie tatsächlich vernachlässigt hat und sein Leben im Zeitraffer an ihm vorbeigezogen ist. Nachdem er sich bei seiner Exfrau und den Kindern entschuldigt hat, stirbt er im Kreis seiner Familie. Plötzlich findet sich Michael jedoch auf dem großen Bett im Kaufhaus wieder, wo er anscheinend eingeschlafen sein und alles ab dem Betreten des Entwicklungslabors lediglich geträumt haben muss. Auch bei *CLICK* fehlt also eine adäquate Anfangsmarkierung, um den Inhalt der Traumdarstellung als solchen erkennen zu können. Anders als bei *THE WOMAN IN THE WINDOW* ist der Übergang zur Innensicht des Protagonisten nicht mit einer Überblendung, sondern mittels Schnitt aufgelöst, als sich Michael auf dem Bett liegend von einer Seite auf die andere rollt (Abb.23-26).



Abb. 23: *Click*. Michael legt sich erschöpft auf das Bett.



Abb. 24: *Click*. Michael rollt sich von einer Seite...



Abb. 25: *Click*. ... auf die andere.



Abb. 26: *Click*. Er erblickt die Tür des Produktlabors

Konsequenterweise findet sich auch auf der Tonebene keine entsprechende Markierung. Mit der Endmarkierung verhält es sich auch hier ähnlich wie im Fall des zuvor besprochenen Beispiels: auf eine Großaufnahme des Sterbenden (Abb.27) und dessen Augenschließen (Abb.28) folgt eine Weißblende, die das Ende des Traums markiert (Abb.29 und Abb.30). Nach dem Aufblenden schlägt der Protagonist die Augen auf (Abb.31); ein langsamer Zoom Out wird schließlich in einem Establishing Shot aufgelöst, der enthüllt, dass sich Michael immer noch in *Bed Bath & Beyond* befindet (Abb.32). Zum zusätzlichen Verständnis klärt ihn der Mitarbeiter über sein Einschlafen auf.



Abb. 27: *Click*. Michael liegt im Sterben.



Abb. 28: *Click*. Der Sterbende schließt die Augen.



Abb. 29: *Click*. Weißblende ...

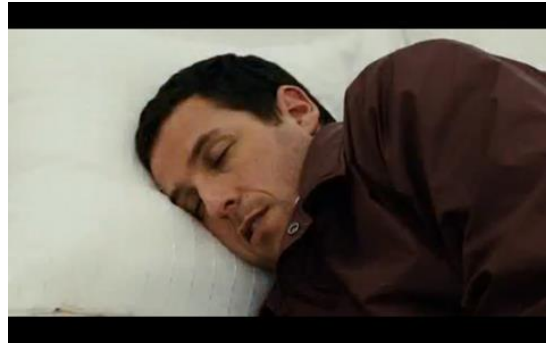


Abb. 30: *Click*. ... zum schlafenden Michael.



Abb. 31: *Click*. Michael schlägt die Augen auf.



Abb. 32: *Click*. Establishing Shot.

Vergleichend lässt sich festhalten, dass im Fall von *CLICK* die Anfangsmarkierung des Traums tatsächlich komplett entfällt und sich der Übergang zur Innensicht des Träumers lediglich auf einen harten Schnitt beschränkt, während in *THE WOMAN IN THE WINDOW* die Behauptung einer fehlenden Markierung streng genommen nicht ganz haltbar ist. In Fritz Langs Film ist mit der Überblendung von der Aufnahme des Träumers hin zur ersten Einstellung der Traumsequenz tatsächlich eine jener Markierungen vorhanden, die weiter oben als typisch für Traumdarstellungen beschrieben wurde. Was sich dabei zeigt ist vor allem der Umstand, dass bildsprachliche Elemente nicht das einzige Kriterium für das Erkennen von filmischen Traumsequenzen als solche darstellen. Ebenso zentral ist die Bewertung des Realitätsstatus von Szenen und Sequenzen, die sich an den gesteckten Maßstäben der jeweiligen fiktiven Welt orientiert. In *THE WOMAN IN THE WINDOW* decken sich die physischen und kausalen Gesetzmäßigkeiten innerhalb der Diegese mit jenen der realen Welt der Rezipienten. Nachdem diesbezüglich auch keinerlei Abweichungen zu beobachten sind, besteht wenig Anlass, den diegetischen Realitätsgehalt der Bilder in Zweifel zu ziehen. Leicht anders verhält es sich in *CLICK*: eine Fernbedienung, mit der sich beinahe alle Aspekte des täglichen Lebens steuern lassen gibt es in der Wirklichkeit nicht. Dennoch ist allein dieser Umstand kein ausreichender Grund, den Realitätsstatus der gezeigten Handlung in Frage zu stellen und

diese beispielsweise als Wunschvorstellung des Protagonisten zu bewerten. Grundgedanke der zunächst in der Philosophie entwickelten sogenannten *possible world theory* ist es, dass Wirklichkeit immer als System begriffen wird, welches in sich schlüssig sein muss. Darin liegt mitunter der Umstand begründet, dass Rezipienten bereit sind, virtuelle bzw. fiktive Welten als solche anzuerkennen, ohne am Realitätsstatus der jeweiligen Welt permanent zu zweifeln. Sofern eine solche mögliche Welt keine Widersprüche in sich birgt, wird diese innerhalb der Fiktion vom Zuschauer als tatsächliche Welt akzeptiert.¹⁷⁰ Dominik Orth hält diesbezüglich fest:

„Narrationen konstruieren [...] alternative Welten, sie bilden Realitäten nicht mimetisch ab, sondern entwerfen eine Parallelwelt zur *actual world* der Rezipienten. Allerdings fungiert diese erzählte Welt innerhalb der Erzählung als *textual actual world*, als narrative Wirklichkeit und ermöglicht es dadurch, Aussagen innerhalb der Erzählung auf ihren Wahrheitsgehalt innerhalb der Narration – nicht in Bezug auf die Lebenswelt der Rezipienten – zu überprüfen.“¹⁷¹

Da die Handlung rund um Protagonist Michael und seine magische Fernbedienung logisch-stringent fortgesponnen wird, besteht also kein Grund, innerhalb dieser fiktiven Welt den Wahrheitsgehalt des Gezeigten in Frage zu stellen. Die Erzählung schreitet linear voran, eine Szene ergibt sich folgerichtig aus der vorangegangenen und vermeintliche Widersprüchlichkeiten werden rasch aufgelöst. Das, was sich später als Michaels Traum herausstellt, folgt somit viel eher der etablierten Handlungslogik als der einer Traumdarstellung. Ein weiterer Grund, weshalb es sowohl in *THE WOMAN IN THE WINDOW* als auch in *CLICK* gelingt, den Traumcharakter der Erzählung bis zuletzt zu verschleiern, liegt in der Dauer der Traumsequenz. Auch wenn die Zuschauer gewohnt sind, dass Filme Anfangsmarkierungen von Träumen im Sinne eines dramaturgischen Clous aussparen, würde sich selbst ein etwaiger Verdacht diesbezüglich irgendwann verlieren, wenn die Endmarkierung über einen so langen Zeitraum ausbleibt.¹⁷² Auch Edward Branigan betont, dass die Folgerung, es könne sich bei Filmbildern um subjektive Darstellungen handeln, entscheidend abgeschwächt wird, wenn über eine längere Zeit auf

¹⁷⁰ Vgl. Orth, Dominik, „Der unbewusste Tod. Unzuverlässiges Erzählen in M.Night Shyamalans *THE SIXTH SENSE* und Alejandro Amenábars *THE OTHERS*“, „*Camera doesn't lie*“. *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.285-307, hier S.289.

¹⁷¹ Ebda, S.290. Kursiv im Original.

¹⁷² Vgl. Schweinitz, „Die Ambivalenz des Augenscheins“, S.103.

entsprechende Signale verzichtet wird.¹⁷³ Darüber hinaus macht Branigan diese *subjective hypothesis* an der On-Screen-Präsenz jener Charaktere, die für die subjektive Darstellung in Frage kommen, fest.¹⁷⁴ Ein Träumer träumt sich in Situationen, in denen er selbst präsent ist – demnach ließen sich Szenen innerhalb einer filmischen Traumdarstellung, in welchen das träumende Subjekt nicht anwesend ist und von denen es offenbar nichts weiß, nicht mit der generellen Logik von Träumen vereinbaren. Obwohl filmische Traumdarstellungen wie gesagt nicht mit realen Träumen gleichgesetzt werden können, so folgen sie dennoch deren grundlegenden Prinzipien. Sowohl beim zuvor diskutierten *INCEPTION* als auch bei *THE WOMAN IN THE WINDOW* lassen sich zahlreiche Szenen ausmachen, in denen der (vermeintliche) Träumer definitiv nicht präsent ist und die sich ohne sein Wissen ereignen, was die Bewertung als Traumdarstellung eher unwahrscheinlich werden lässt. In *CLICK* hingegen ist der Protagonist wirklich ausnahmslos in jeder Szene anwesend (und sei es, dass er gerade den Raum betritt und die laufende Unterhaltung somit zumindest mitangehört haben kann). Die Hypothese, es könne sich um einen Traum oder eine Vision handeln, wird in *CLICK* jedoch durch eine dramaturgische Finesse weitgehend entkräftet: der Verdacht wird offen zur Sprache gebracht. Nachdem Michael nach einem Streit mit seiner Exfrau und deren neuen Mann mit dem Kopf auf einen Stein fällt und das Bewusstsein verliert, meint er beim Wiedererwachen, alles nur geträumt zu haben. Doch umgehend wird er von seiner Exfrau darüber aufgeklärt, dass nur weitere sechs Jahre vergangen sind, nachdem beim Arztbesuch infolge des Sturzes ein Krebsleiden diagnostiziert wurde und Michael sich jetzt nach einer Operation im Krankenhaus befindet. Somit wird die Wahrscheinlichkeit, dass es sich bei der Handlung tatsächlich nur um einen Traum handelt entscheidend abgeschwächt, da es eher unüblich anmutet, dass relativ eindeutig entkräftete Hypothesen weiterhin aufrecht gehalten werden.¹⁷⁵

Beiden Filmen gemein ist wiederum, dass sich nach der finalen Auflösung Verweise auf den Trauminhalt finden lassen. In *THE WOMAN IN THE WINDOW* trifft Robert Wanley beim Verlassen des Clubs auf zahlreiche Figuren seines Traums, bei denen es sich in der Realität um Angestellte handelt. Wenig später wiederholt sich sogar jene Szene, in der er vor dem Schaufenster das Portrait der jungen Dame bewundert (Abb.33) und eine

¹⁷³ Vgl. Branigan, *Point of View in the Cinema*, S.87.

¹⁷⁴ Vgl. ebda, S.91.

¹⁷⁵ Die Gesetzmäßigkeiten der Hypothesenbildung angesichts klassischer Narration werden in den folgenden beiden Kapiteln zur Diskussion stehen.

ähnliche Erscheinung – hierbei handelt es sich jedoch nicht um Alice Reed – plötzlich vor ihm steht (Abb.34).



Abb. 33: *The Woman in the Window*. Alice Reed..



Abb. 34: *The Woman in the Window*. Kein Traum mehr.

In *CLICK* liegt, als Michael von seinem nächtlichen Trip zu *Bad Bath & Beyond* heimkehrt, eine ähnliche Fernbedienung auf dem Küchentisch – anbei eine Notiz von einem gewissen Morty. In beiden Filmen lassen sich diese Szenen als Verweis auf die Verschränkung von Traum und Realität lesen. Die Schlusszene von *THE WOMAN IN THE WINDOW* wirkt dabei beinahe wie eine Erklärung, woher die Eindrücke stammen könnten, die Wanley in seinem Traum verarbeitet (Gesichter der Angestellten) bzw. Hinweis darauf, dass sich die geträumte Handlung tatsächlich so hätte ereignen können (Begegnung mit der fremden Frau vor dem Schaufenster). Im Gegensatz dazu wird in *CLICK* der finale Twist sogar noch einmal leicht in Zweifel gezogen. Woher soll Michael diesen Morty kennen, der eine ominöse Fernbedienung auf seinem Küchentisch deponiert, wenn doch in der Logik der Erzählung die erste Begegnung zwischen den beiden schon Bestandteil der Traumdarstellung ist? Kommt man noch einmal zurück auf den Vorwurf, Filme mit einem solchen Ende würden das Urteilsvermögen der Rezipienten in Frage stellen, so kann das, zumindest teilweise offene Ende von *CLICK* auch als eine Art Versöhnungsangebot an jene Zuschauer, die sich enttäuscht ob der überraschenden und trivialen Auflösung der Handlung zeigen könnten, verstanden werden. Zumindest wird auch hier angedeutet, dass sich der Trauminhalt auf diese Weise hätte ereignen können. In der Tat scheint es, als würden postklassische Filme in dieser Hinsicht wesentlich behutsamer mit ihren Rezipienten umgehen. In ähnlicher Manier präsentiert sich auch das Ende von *NORTH* (1994), als der kleine North – nachdem sein Bestreben, sich von seinen Eltern scheiden zu lassen als Traumdarstellung aufgedeckt wurde – in seiner Hosentasche eine Münze aus ebenjenem Traum findet. Interessanterweise handelt es sich im postklassischen Kino bei vielen Twisted Endings

dieser Spielart um Komödien bzw. lassen sich auch verzögerte Anfangsmarkierungen von Träumen am häufigsten in diesem Genre beobachten. Nach wie vor scheinen sich die Zuseher nicht wirklich mit der Auflösung der Handlung als lediglich geträumt anfreunden zu können, wie auch die Kritiken zu *CLICK* zeigen.¹⁷⁶ Jedoch scheint für Komödien zumindest ein wenig mehr Akzeptanz in Bezug auf derartige Enden zu herrschen, wie auch David Bordwell anmerkt.¹⁷⁷

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in *Twisted Endings* dieser Spielart Traumdarstellungen nicht als psychologisch motivierte Figurencharakterisierung verstanden werden dürfen, sondern voll und ganz der Twist-Logik dienen. Es ist deutlich geworden, dass sich das Verständnis von filmischen Traumdarstellungen nicht nur über eine rein bild- sondern vor allem auch die handlungslogische Ebene generiert, weshalb die Täuschungsabsicht auch auf diese ausgeweitet werden muss. Als grundlegendes Prinzip ist den diskutierten Filmen das Fehlen bzw. eine falsche Bewertung von Markierungen gemein, woran sich einmal mehr das bereits angesprochene Zusammenspiel von inszenatorischen und rezeptiven Aspekten im Funktionsmuster von *Twisted Endings* zeigt.

¹⁷⁶ Vgl. www.metacritic.com/movie/click/critic-reviews, 27.05.2014.

¹⁷⁷ Vgl. Bordwell, „Happily Ever After, Part Two“, S.4.

4.4. Hypothesenbildung, expositorische Informationsvergabe und Falsche Fährten – STAGE FRIGHT, THE USUAL SUSPECTS, PLANET OF THE APES und THE VILLAGE

Nachdem der Fokus bisher eher auf Fragen nach Erzählpositionen, Subjektivität sowie bildgestalterischen Aspekten lag, soll dieser in den folgenden beiden Kapiteln in Richtung narratologischer Fragestellungen verschoben werden. Hauptaugenmerk möchte ich darauf richten, wie es Twisted Ending Filmen gelingen kann, den Rezeptions- und Verstehensprozess sowie die Hypothesen- und Erwartungsbildung der Zuseher in einer Weise zu steuern und zu beeinflussen, die es beinahe unmöglich macht, den finalen Twist zu errahnen oder vorherzusehen.

4.4.1. Kognitiv-psychologische Grundprinzipien filmischer Narration

Edward Branigan beschreibt Narration im weitesten Sinn als „fundamental way of organizing data.“¹⁷⁸ Diese Organisation obliegt natürlich zu einem Großteil der Erzählung bzw. der übergeordneten Erzählinstanz selbst, die das erzählte Material so auswählt, arrangiert und übermittelt, dass die Rezipienten daraus den Sinn und Zusammenhang der Geschichte erschließen können. David Bordwell und die Schule der Neoformalisten begreifen diesen Prozess jedoch als keinesfalls einseitig und legen den Fokus ihrer narratologischen Fragestellungen hauptsächlich auf den Verstehensprozess der Zuseher. Diesen wird ein hohes Maß an zuschauerischer Aktivität zugesprochen, die sich daraus ergibt, dass die Rezipienten innerhalb eines zeitlichen, räumlichen und kausalen Rahmens eine Menge an visuellen und auditiven Informationen erhalten, aus denen sie ständig bemüht sind, eine logisch-kohärente Erzählhandlung zusammenzusetzen. Die Art, in welcher die Informationen zu den Rezipienten gelangen, erfordert notwendigerweise deren geistige Mitarbeit, damit eine schlüssige Handlung überhaupt erst entstehen kann: „[T]he spectator must cooperate in fulfilling the film’s form.“¹⁷⁹ Diese These stützt Bordwell maßgeblich auf kognitiv-psychologische Grundlagen: „Any theory of the spectator’s activity must rest upon a general theory of perception and cognition.“¹⁸⁰ Das menschliche Gehirn ist generell darauf programmiert, seine Umgebung sinnzusammenhängend zu begreifen. Dies gilt sowohl in Bezug auf reale Geschehnisse

¹⁷⁸ Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge 1992, S.1.

¹⁷⁹ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.8.

¹⁸⁰ Bordwell, *Narration in the fiction film*, S.30.

als auch im Umgang mit fiktionalen Informationen.¹⁸¹ Gleichsam muss es, um die erzählte Handlung eines Films verstehen zu können, Ziel des Rezipienten sein, aus dem vorhandenen Material eine mehr oder weniger logische Geschichte zu konstruieren bzw. zu rekonstruieren.¹⁸² Ausgangspunkt für Bordwells allgemeine narratologische Überlegungen bildet die wohlbekannte und an die Unterscheidung der Russischen Formalisten zwischen *fabula* und *syuzhet* angelehnte Trennung zwischen *story* und *plot*. Während sich erstere aus dem kompletten narrativen Material eines Films zusammensetzt, bezieht sich die Bezeichnung Plot auf die Art und Reihenfolge, in welcher dieses Material für die Erzählhandlung aufbereitet und im Film präsentiert wird.¹⁸³ Im Film sowie in jeder anderen Erzählung gelangen die jeweils für das Verständnis der Handlung notwendigen Informationen in einer Reihenfolge an die Rezipienten – seien es Zuschauer, Zuhörer oder Leser –, die keinesfalls zufällig ist. Wäre das gesamte narrative Material einer Erzählung den Rezipienten von Beginn an zugänglich, würde nicht nur die Aufmerksamkeit erheblich nachlassen, sondern sich der Prozess des Erzählens (und somit die Narration an sich) streng genommen erübrigen.¹⁸⁴ Demnach gilt es, den Rezipienten die Stücke der Narration portionsweise zu präsentieren. Die Aufgabe der Erzählung besteht darin, diesen Informationsfluss so zu regulieren, dass die Menge an zu übermittelnden Informationen den Zuschauern (wenn überhaupt) erst am Ende vollständig zugänglich gemacht wird.¹⁸⁵ Als häufigstes Prinzip dieser Informationsorganisation hat sich das sogenannte *canonic story format* etabliert, das sich im Wesentlichen auf die Formel „introduction of setting and characters – explanation of a state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending“¹⁸⁶ herunterbrechen lässt. Diese kanonische Erzählschablone fungiert als Grundgerüst für die Narration, die sowohl Rezeptions- als auch Senderseite (in diesem Fall die Erzählung als solche bzw. die Informationsvergabe der dahinterstehenden Erzählinstanz) dabei unterstützt, das jeweilige narrative Material zu organisieren und aufzubereiten. Für die Rezipienten ist dabei vor allem der Aspekt der Orientierung in der fiktionalen Welt relevant, da diese vorerst nur auf Basis des bis zum jeweiligen Zeitpunkt präsentierten

¹⁸¹ Vgl. Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S.45.

¹⁸² Bordwell, *Narration in the fiction film*, S.33.; Zur diesbezüglichen Diskussion zwischen David Bordwell und Seymour Chatman siehe auch Kapitel 4.2.

¹⁸³ Vgl. Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.11.

¹⁸⁴ Vgl. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, S.66. Dies gilt natürlich nicht für eine etwaige Wiederholungsrezeption, deren Prinzipien allerdings ein eigenes Kapitel füllen und in dieser Diskussion den Rahmen sprengen würden.

¹⁸⁵ Bordwell, David, *Poetics of Cinema*, London, New York: Routledge 2008, S.150.

¹⁸⁶ Bordwell, *Narration in the fiction film*, S.35.

Plots, nicht jedoch aufgrund des Wissens um die Story möglich ist. Bekommen die Zuseher mit Fortschreiten der Handlung Informationen also nach und nach geliefert, kettet das menschliche Gehirn diese automatisch sinnzusammenhängend aneinander (Bordwell bezeichnet dies als *chunking*¹⁸⁷). Das bedeutet, dass die mit einer Filmhandlung konfrontierten Zuschauer laufend versuchen, aus dem vorhandenen Material eine logisch zusammenhängende Geschichte zu erschließen. Darauf, dass sich dieser Prozess größtenteils unbewusst abspielt und dabei maßgeblich von bestimmten Schemata geleitet wird (sowie darauf, inwiefern sich das in Bezug auf Twisted Endings als relevant erweist), soll im nächsten Kapitel zurückgekommen werden.

Wie sich also zeigt ist die Strukturierung und Übermittlung von Informationen durch die jeweilige Erzählinstanz keinesfalls zufällig. Wie und zu welchem Zeitpunkt die Informationen den Rezipienten erreichen, bestimmt maßgeblich darüber, wie sie mental verarbeitet werden – was die Narration primär zu einer Sache von Informationspolitik macht.¹⁸⁸ „Die Narration ist von daher ein Schlüsselfaktor dafür, wie ein Film den Zuschauer anspricht, involviert, impliziert, aktiviert und manipuliert. Die Funktion der filmischen Erzählung besteht darin, das Auge zu lenken und das Gehirn zu steuern.“¹⁸⁹ Je nachdem, auf welche Teile der Filmhandlung also Auge und Verständnis gelenkt werden sollen, kommt die Narration ins Spiel. Den Rezipienten werden laufend neue Informationen (Bilder, dialogisches Material etc.) geliefert, die dabei helfen, das präsentierte Material im besten Fall „zu einem sinnvollen Ganzen“¹⁹⁰ zusammenzusetzen. Dabei kann den Zuschauern der Verständnisprozess durch lineares Erzählen, bei welchem sich neu hinzukommende Informationen problemlos in das bisherige Erzählgefüge eingliedern lassen, erleichtert, durch nicht-lineares Erzählen jedoch auch ebenso erschwert oder gar unmöglich gemacht werden, da letztere Erzählweise ein wesentlich höheres Maß an kognitiver Anstrengung erfordert. Lineares Erzählen bedeutet jedoch nicht automatisch, dass den Zuschauern mehr Informationen vorliegen als im Falle einer nonlinearen Erzählung, sondern bezieht sich lediglich darauf, dass ihnen das Material in einer Weise präsentiert wird, die verständlich und logisch nachvollziehbar ist. Orientierung innerhalb einer Erzählung hängt keineswegs von der Vollständigkeit der Narration ab – in einer Erzählung, die dem canonic story format folgt, ist Vollständigkeit

¹⁸⁷ Vgl. ebda.

¹⁸⁸ Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, S.61.

¹⁸⁹ Ebda.

¹⁹⁰ Bildhauer, *Drehbuch reloaded*, S.49.

wie gesagt ohnehin erst am Ende gegeben. Edward Branigan verweist darauf, dass Narration überhaupt erst entstehen kann, wenn in irgendeiner Form eine Disparität an Wissen gegeben ist: „Narration comes into being when knowledge is unevenly distributed [...]“.¹⁹¹ Im Zuge der Informationsvergabe gelangt das Wissen also erst schrittweise und nicht immer explizit zum Zuseher, was jedoch keineswegs bedeutet, dass dieser die Erzählung ausschließlich auf Basis des tatsächlichen Informationsstandes bewertet. Meir Sternberg beschreibt Erzähltexte als „dynamic system of gaps“,¹⁹² in welchem sich der Rezipient zurechtzufinden hat. Dies geschieht vor allem dadurch, dass ein kontinuierlicher Frage-Antwort-Prozess in Gang gesetzt wird, in welchem Fragen wie *Was passiert und warum? Was wird passieren? Wie stehen die Geschehnisse zueinander in Verbindung? Was ist das Ziel einer Figur?* aufgeworfen und beantwortet werden.¹⁹³ „Most of the answers to these questions, however, are not provided explicitly, fully and authoritatively (let alone immediately) by the text, but must be worked out by the reader himself on the basis of the implicit guidance it affords“,¹⁹⁴ schreibt Sternberg. Die dabei entstehenden Lücken im Verständnisprozess müssen notwendigerweise durch die Bildung von Hypothesen gefüllt werden, welche die Rezipienten über den Fortgang der Handlung oder die Schicksale von Figuren formulieren. Diese Hypothesenbildung beruht ebenfalls auf der grundlegenden Eigenschaft des menschlichen Kognitionsapparates, die jeweilige Umgebung ununterbrochen zu bewerten und dabei Sinn und Zusammenhang von Informationen zu begreifen, um zukünftige Geschehnisse besser antizipieren zu können. In Bezug auf den Film definiert Bordwell Hypothesenbildung ganz allgemein als „series of questions which the text impels us to ask.“¹⁹⁵ Den gesamten Filmverlauf über bildet der Zuschauer „hypothetische Antworten auf die selbstgestellten Fragen“,¹⁹⁶ die laufend auf Basis der neu hinzukommenden Informationen bewertet und dann entweder bestätigt oder durch neu formulierte Hypothesen ersetzt werden. Dabei sind die Zuschauer stets darauf aus, die logischste und einfachste Erzählung zu (re-)konstruieren. Hypothesen werden so lange aufrechterhalten, bis neu hinzukommendes Material bedingt, dass sie fallen gelassen bzw. modifiziert werden. Dies kann entweder temporär geschehen (sodass

¹⁹¹ Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, S.66.

¹⁹² Sternberg, Meir, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press 1978, S.50.

¹⁹³ Vgl. ebda.

¹⁹⁴ Ebda.

¹⁹⁵ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.39.

¹⁹⁶ Eder, Jens, *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, Hamburg: Lit Verlag 2000, S.17.

auf bereits verworfene Hypothesen aufgrund der Informationsvergabe erneut zurückgegriffen wird) oder aber Hypothesen werden eindeutig entkräftet.¹⁹⁷

Obgleich er auf kognitionspsychologischen Grundlagen beruht und demnach größtenteils unbewusst abläuft, erweist sich der Verstehensprozess einer Filmhandlung als durchaus steuer- und manipulierbar. Inwiefern sich die Narration die Aktivität des Zuschauers zum Vorteil macht, soll in diesem Kapitel zur Diskussion stehen. Nachdem die Zuseher gewohnt sind, dass der filmische Erzählprozess stets in irgendeiner Form eingeschränkt und einer kontinuierlichen Verschiebung hinsichtlich Umfang und Fülle unterworfen ist,¹⁹⁸ kann die Narration die Hypothesenbildung durch die Art und Reihenfolge, in der Informationen zum Zuschauer gelangen, bewusst lenken. Auf diesem essentiellen Grundprinzip basieren die Twisted Endings, die sich im Wesentlichen dadurch konstituieren, dass die Rezipienten das jeweilige Material falsch (im Sinne der Narration richtig) deuten und dahingehend falsche Hypothesen über das Geschehen und den Ausgang der Handlung bilden. Diese Definition lässt sich mit Anton Fuxjägers Unterscheidung zwischen falschen Vermutungen und falschen Überzeugungen noch erweitern.¹⁹⁹ Während sich erstere beispielsweise auf einen falschen Verdacht in einem Kriminalfilm beziehen (in dem ein Großteil der Figuren für gewöhnlich zum Kreis der Verdächtigen gezählt werden muss), so dürfte eine Vielzahl der Zuschauer bei der Erstrezeption von Filmen wie *THE SIXTH SENSE* „nicht bloß vermutet haben, dass Dr. Malcolm Crowe (Bruce Willis) den Mordanschlag, der am Beginn des Films auf ihn verübt wird, überlebt hat, sondern regelrecht davon überzeugt gewesen sein (und kamen dementsprechend nicht auf die Idee, dass er mittlerweile ein Geist sein könnte).“²⁰⁰ Demnach operieren Twisted Ending Filme vor allem damit, beim Zuschauer falsche Überzeugungen zu generieren und können somit durch den finalen Twist einen derart großen Überraschungseffekt erzielen.

¹⁹⁷ Erstere Möglichkeit ist vor allem typisch für Kriminalfilme. Hat ein Tatverdächtiger ein augenscheinlich wasserdichtes Alibi, so wird er – ausgenommen von sehr geübten Zuschauern – wohl eher nicht für den Mörder gehalten und die diesbezügliche Hypothese fallen gelassen werden. Entpuppt sich das Alibi jedoch als erlogen, wird die zunächst fallen gelassene Hypothese wieder aufgegriffen. Anders verhält es sich, wenn Hypothesen eindeutig entkräftet werden: stirbt beispielsweise eine Figur, so erübrigen sich sämtliche, das weitere Schicksal dieser Figur betreffende Vermutungen.

¹⁹⁸ Vgl. Bordwell, *Narration in the fiction film*, S.58.

¹⁹⁹ Vgl. Fuxjäger, Anton, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, S.13-32, hier S.17.

²⁰⁰ Ebda.

4.4.2. Lügende Bilder und unvollständige Hypothesen – misreporting vs. underreporting

Besteht von Seiten der Narration in irgendeiner Form Täuschungsabsicht, so gibt es zwei Möglichkeiten, die Zuschauer in Richtung dieser falschen Schlüsse zu lenken: zum einen können gewisse Informationen explizit vorenthalten und dadurch die Hypothesenbildung in eine bestimmte Richtung gelenkt oder Geschehnisse dezidiert falsch erzählt, also Bilder geliefert werden, bei deren Inhalt es sich nicht um innerdiegetische Realität handelt. Für die Unterscheidung zwischen diesen Formen von „eingeschränkter Kommunikativität und einer eingeschränkten Authentizität“²⁰¹ hat sich die Betitelung *underreporting* und *misreporting* etabliert.²⁰² Britta Hartmann zieht die Trennlinie zwischen diesen beiden Spielarten dahingehend, ob sich die betreffende Täuschung auf „die Darstellung eines *falschen Sachverhalts*“ oder die „*Unvollständigkeit* der Darstellung“ zurückführen lässt.²⁰³ Ziel von sowohl mis- als auch underreporting ist es, eine falsche Hypothesenbildung zu evozieren oder, anders gesagt, eine sogenannte *Falsche Fährte* auszulegen. Anton Fuxjäger versammelt unter dem Begriff der Falschen Fährten all jene Elemente der filmischen Narration, „die für das Zustandekommen einer Täuschung beim Rezipienten verantwortlich sind.“²⁰⁴ Dadurch, dass die Zuschauer im Zuge des Hypothesenbildungsprozesses versuchen, neu hinzukommende Informationen richtig zu deuten und hinsichtlich ihres Stellenwerts für die sich entfaltende Geschichte zu bewerten, begeben sie sich unbewusst aber notwendigerweise auf den Pfad der Täuschung. Für das Gelingen von Twisted Endings ist es entscheidend, dass diese (falschen) Hypothesen bis zum Ende aufrecht gehalten werden und die Rezipienten somit beinahe über die gesamte Filmdauer hinweg auf der Falschen Fährte bleiben. Schlussendlich resultiert daraus dann der Umstand, dass der tatsächliche Ausgang der Handlung keine der zum Zeitpunkt des Twists verfolgten Hypothesen, sondern ein vollkommen unerwarteter ist.

²⁰¹ Helbig, Jörg, „»Follow the White Rabbit!« Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.131-146, hier S.135.

²⁰² Vgl. ebda; weiters u.a.: Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.44; Lahde, „Den Wahn erlebbar machen“, S.45; Fludernik, „Unreliability vs. Discordance“, S.43f.; Brütsch, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung“, S.4; Anderson, „Telling Stories“, S.84.

²⁰³ Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.44. Kursiv im Original.

²⁰⁴ Fuxjäger, „Falsche Fährten“, S.13.

4.4.3. Initialphase und Zuschauererwartung

Damit dies gelingen kann, muss die Täuschung hauptsächlich an zwei Stellen angesetzt werden: zum einen muss die Falsche Fährte genau da ausgelegt werden, wo die, den Film umspannende Hypothesenbildung ihren Ausgang nimmt; zum anderen müssen die zu forcierenden Hypothesen als wahrscheinlichste und am leichtesten nachvollziehbare präsentiert werden. Ausgangspunkt jeglicher Narration ist selbstverständlich jener Punkt, an welchem sich die Erzählung vor dem Verständnis der Rezipienten zu entfalten beginnt – oder anders: ihr Anfang. „Der Anfang ist in allen filmischen Gattungen ein besonders exponierter Textteil“,²⁰⁵ der die Rezipienten sowohl über Ort, Zeit und Umstände der Handlung, aber auch übergeordnete Kategorien wie generelle Themen, Modalitäten des Erzählens und Grundstimmung des Films in Kenntnis setzt. Am Filmanfang werden die, wenn man so will, Spielregeln der Narration etabliert, die den Grundstein für den kommunikativen Pakt zwischen der Narration bzw. der übergeordneten Erzählinstanz und den Zuschauern bilden. Dieser kommunikative Pakt wiederum wird zum Ausgangspunkt für sämtliche weitere Hypothesenbildung: neu hinzukommende Informationen werden nicht nur hinsichtlich ihrer Gegenständlichkeit, sondern auch der Bedeutung innerhalb eines größeren Kontextes – dem Wissen der Zuschauer um Genre, Grundstimmung, Umstände der Handlung, Erzählmodalitäten, etc. – bewertet. Britta Hartmanns Beschäftigung mit dem Filmanfang beschränkt sich demnach konsequenterweise nicht nur auf dessen Aufgabe, Ort, Zeit und Umstände der Handlung zu etablieren, sondern sie begreift ihn als „textuellen Knotenpunkt“,²⁰⁶ der den Verstehens- und Verarbeitungsprozess der Rezipienten überhaupt erst in Gang setzt. In Anlehnung an die kognitiv orientierte Texttheorie definiert sie den Anfang als jene Stelle im Text, der Raum und Ankerpunkt für die Informationsvergabe und somit die Zuschauerlenkung bildet.²⁰⁷ Da die Prozesse der zuschauerischen Hypothesenbildung nicht bloß kanonisch in die Zukunft gerichtet sind, sondern nur in Rückgriff auf bereits vermittelte Informationen funktionieren, obliegt es dem Filmanfang, ein Grundgerüst für den weiteren Verlauf der Narration zu bilden. Da sich die Rezipienten der Bedeutung des Anfangs durchaus bewusst sind, suchen sie hier besonders aufmerksam nach Informationen, die ihnen den weiteren Hypothesenbildungsprozess und somit das Verstehen der Filmhandlung

²⁰⁵ Hartmann, Britta, „Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs“, *montage/av* 4/2, 1995, S.101-122, hier S.101.

²⁰⁶ Ebda, S.102.

²⁰⁷ Vgl. ebda, S.103.

erleichtern.²⁰⁸ Mit Fortschreiten der Erzählung werden dann „neue Hypothesen gegen die ersten Eindrücke“²⁰⁹ getestet. Wird die Falsche Fährte also hier erfolgreich gelegt, so ist weitgehend garantiert, dass die Zuseher auch auf ihr bleiben, da das menschliche Kognitionssystem stets darauf ausgerichtet ist, die einfachsten Schlüsse zu ziehen. Schreitet die Erzählung also (vermeintlich) kausal-zusammenhängend und eindeutig nachvollziehbar voran, besteht für die Rezipienten kein Grund, an ihrem Wahrheitsgehalt zu zweifeln oder eine Hypothese zu bilden, die von der Erzählinstanz nicht intendiert ist. „[T]he classical film sharply delimits the range of our expectations“,²¹⁰ merkt auch David Bordwell an; Hollywood sei stets darauf ausgerichtet, den Zuschauern jene Hypothesen, die bevorzugt verfolgt werden sollen, als glaubhaft und durch und durch wahrscheinlich vor Augen zu führen.

4.4.4. Von der Eingangsinformation zur überraschenden Wendung – misreporting und underreporting in Twisted Endings

Die oben zitierten Ausführungen zum Filmanfang beziehen sich fast ausschließlich auf den klassischen Hollywoodfilm oder zumindest jene Filme, die mit dessen prinzipiellem Bauplan operieren. Doch wie verhält es sich damit hinsichtlich der Twisted Endings und hier vor allem in der Unterscheidung zwischen jenen des klassischen und jenen des postklassischen Hollywoodkinos? Erscheint es nicht zumindest ein wenig paradox, dass der zentrale Punkt dieser Filme, deren Hauptmerkmal doch ihr überraschendes Ende ist, ausgerechnet im Filmanfang liegen soll? Wie kann es gelingen, durch das Streuen einer relativ überschaubaren Menge an Eingangsinformationen, das Verbleiben der Rezipienten auf der Falschen Fährte mehr oder weniger zu verselbstständigen? Auf diese und weitere Fragen sollen die folgenden Analysen Antwort geben. Wie gehabt sollen dabei wieder Twisted Ending Filme des klassischen und postklassischen Hollywoodkinos vergleichend betrachtet werden. Diesmal möchte ich jedoch gleich vier Filme – jeweils zwei klassische bzw. postklassische – in den Fokus der Diskussion stellen.

Ausgangspunkt für die filmanalytischen Fragestellungen soll in diesem Kapitel die weiter oben bereits vorgenommene Unterscheidung zwischen misreporting und underreporting bilden, da es für die Veranschaulichung grundlegender Funktionsmuster durchaus

²⁰⁸ Vgl. ebda, S.104.

²⁰⁹ Ebda, S.105.

²¹⁰ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.38.

sinnvoll erscheint, zwischen jenen Filmen, in denen die Täuschung tatsächlich im Bild selbst zu finden ist, und solchen, welche die Rezipienten ausschließlich durch sehr geschickte Informationsvergabe auf eine Falsche Fährte locken, zu differenzieren. Obgleich solche Filme gerne gemeinsam unter Begrifflichkeiten wie *puzzle films* oder *twist movies* gestellt werden, bestehen doch entscheidende Unterschiede zwischen diesen beiden Spielarten.²¹¹ Als Referenzfilme für die vergleichende Analyse sollen STAGE FRIGHT sowie THE USUAL SUSPECTS, deren Täuschungsmechanismus auf misreporting basiert, sowie PLANET OF THE APES²¹² und THE VILLAGE als exemplarisch für die Spielart des underreportings fungieren.

²¹¹ Vgl. Anderson, „Telling Stories“, S.84.

²¹² PLANET OF THE APES steht mit Erscheinungsjahr 1968 schon ziemlich an der Grenze zwischen klassischem und postklassischem Hollywoodkino. Da diese jedoch wie gesagt fließend verläuft und der Film hinsichtlich Handlungsaufbau einem sehr klassischen Bauplan folgt, habe ich mich entschlossen, ihn ersterem zuzuordnen.

4.4.5. Die lügende Rückblende – misreporting in STAGE FRIGHT und THE USUAL SUSPECTS

Bryan Singers THE USUAL SUSPECTS und Alfred Hitchcocks viel diskutierter Film STAGE FRIGHT operieren mit der gleichen dramaturgischen Grundidee, indem sie falsche expositorische Information durch eine lügende Rückblende vermitteln und so die Rezipienten auf eine Falsche Fährte locken, die erst am Filmende als solche enthüllt wird. Anders als bei den Traumdarstellungen oder subjektiven Innensichten, die nicht als solche gekennzeichnet sind, wird in diesen beiden Fällen die generelle Subjektivität der Rückblende nicht verschleiert, jedoch mit dem Umstand gespielt, dass *flashbacks*, auch wenn diese meist dem Erinnerungsvorgang einer konkreten Figur zugeordnet werden können,²¹³ nicht als rein subjektive Darstellungen gewertet werden. Ähnlich wie im Falle der Traumdarstellungen macht der Film gerne und häufig Gebrauch von der Möglichkeit, in der Realität nicht bildlich darstellbare Dinge – wie mündliche Berichte – visuell zu inszenieren. Der Vorteil, Vergangenes in Form von Rückblenden zu thematisieren, liegt vor allem darin, dass auch größere Mengen an Informationen über Geschehnisse, die sich außerhalb des Plots abspielen, bildlich dargestellt werden können, „ohne dass der als gegenwärtig präsentierte Ort und die aktuelle Zeit der Handlung verlassen werden“²¹⁴ müssen. Konventionell werden Flashbacks irgendwo zwischen subjektiver und objektiver Darstellung wahrgenommen, herrscht doch weitgehend Konsens darüber, dass deren Funktion hauptsächlich darin besteht, die Zuschauer über vergangene Geschehnisse in Kenntnis zu setzen, die eine wichtige Rolle im Hypothesen- und Fabelbildungsprozess spielen. Anders als Träume oder Visionen, bei denen es hauptsächlich darum geht, die Innenperspektive einer Figur nach außen zu transportieren, stehen Flashbacks meist generell im Dienste der Informationsvergabe. Insofern sind Rezipienten auch daran gewöhnt, Rückblenden in diesem Sinne Bedeutung zuzumessen und sie nicht als subjektive Momentaufnahmen zu interpretieren, wie auch Kristin Thompson festhält: „[...] in the classical film, a flashback [...] will lead virtually any viewer to assume that it shows events as they are actually supposed to have happened in the fabula.“²¹⁵

STAGE FRIGHT beginnt sozusagen *in medias res*: ein junger Mann namens Johnny (Richard Todd) und seine gute Freundin Eve (Jane Wyman) befinden sich

²¹³ Vgl. Eckel, Julia, *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino*, Marburg: Schüren 2012, S.23.

²¹⁴ Ebda, S.22.

²¹⁵ Thompson, Kristin, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, Princeton, Oxford: Princeton University Press 1988, S.139.

augenscheinlich in Eves Auto auf der Flucht vor der Polizei. Um den Rezipienten die Möglichkeit zur raschen Orientierung zu geben, wird die Situation umgehend aufgelöst, als Johnny – sowohl Eve als auch den Zusehern – die Umstände der Handlung erklärt. Sein Bericht ist in Form einer Rückblende aufgelöst, die einsetzt, als Johnny zu erzählen beginnt. Diese ist recht konventionell aufgelöst: die Aufnahme von Johnny im Auto wird mit den Bildern des Flashbacks überblendet; seine Stimme nach wenigen Sekunden ausgeblendet und von den diegetischen Geräuschen der Rückblende abgelöst.²¹⁶ Dieser Umstand trägt entscheidend dazu bei, dass das Flashback als direkter Ersatz für Johnnys Worte und Repräsentation der tatsächlichen Ereignisse gedeutet wird.²¹⁷ Johnny klärt Eve über die Ursache seiner Flucht auf und erzählt ihr, dass ihn die berühmte Schauspielerin Charlotte Inwood (Marlene Dietrich), mit der er seit längerer Zeit eine Affäre pflegt, völlig verzweifelt aufgesucht und ihm gebeichtet hatte, ihren Mann getötet zu haben. Sie hätte Johnny um Hilfe gebeten, vor allem in Hinblick darauf, dass sich auf dem Kleid, welches sie getragen hatte, Blutspuren des getöteten Ehemannes befinden. Johnny habe sich bereit erklärt, das Kleid zu vernichten und Charlotte zu helfen, ihre Schuld zu vertuschen. Nun versuche diese jedoch, ihm den Mord in die Schuhe zu schieben, weshalb er dringend die Hilfe seiner Freundin Eve und deren Familie benötige. In der Schlusszene des Films entpuppt sich diese Version allerdings als fatale Lüge: Johnny war nicht nur dabei, als der Mord passierte, sondern er ist auch der eigentliche Mörder von Charlottes Ehemann. Der überraschende Schluss deckt die expositorische Rückblende als semantische Fehldarstellung auf. Das Flashback stellt nicht Johnnys Erinnerung an tatsächlich Erlebtes, sondern eine von ihm erfundene Version der Geschehnisse dar. Die lügende Rückblende wurde und wird in der Filmgeschichtsschreibung als ziemlich perfides Beispiel von misreporting diskutiert, von dem sich viele Zuschauer enttäuscht oder gar entsetzt zeigten.²¹⁸ Doch worin genau liegt diese so energisch kritisierte Hinterlistigkeit und wie kommt es dazu, dass sich die Rezipienten auf so eine folgenschwere Falsche Fährte locken lassen? Zum einen natürlich, weil hier ein grundlegendes dramaturgisches Grundmuster zweckentfremdet wird: Rückblenden am Filmanfang sind alles andere als eine Seltenheit, dienen jedoch

²¹⁶ Julia Eckel beschreibt als konventionelle Stilmittel klassischer Rückblenden den langsamen Zoom auf die sich erinnernde Figur bzw. eine Nahaufnahme von deren Gesicht oder Augen, das Verschwimmen des Bildes und die Überblendung mit den ersten Bildern des Flashbacks. Auf der Tonebene folgt eine Markierung durch extradiegetische Musik oder die innerdiegetische Soundkulisse wird von jener des Flashbacks abgelöst; vgl. Eckel, *Zeitenwende(n) des Films*, S.23.

²¹⁷ Vgl. Thompson, *Breaking the Glass Armor*, S.147.

²¹⁸ Vgl. ebda, S.141.

generell dazu, für den weiteren Verstehensprozess benötigte Informationen zu übermitteln und somit eine Grundlage für die weitere Erzählhandlung zu schaffen. Wie bereits angesprochen, wissen die Rezipienten um die hohe Dichte der Informationsvergabe am Filmanfang Bescheid und suchen dementsprechend aufmerksam nach verwertbaren Informationen für die weitere Hypothesenbildung. So auch in *STAGE FRIGHT*. Johnnys Bericht fasst die Umstände der Ausgangssituation prägnant zusammen: der Mord ist geschehen und nachdem die Geliebte anfänglich seine Hilfe benötigte, ist er nun wiederum auf die von Eve angewiesen, um unbescholten aus der Misere herauszukommen, nachdem Charlotte offenbar versucht, ihm den Mord anzuhängen. Auf Basis dieser eingangs vermittelten Informationen bilden die Rezipienten nicht nur ihre Hypothesen, sondern formulieren auch die zentralen Fragen an die Narration, beispielsweise wie es gelingen wird, Charlotte zu überführen und die Wahrheit ans Licht zu bringen.²¹⁹ Die Frage, ob Johnny schuldig ist, scheidet angesichts der Inszenierung der Rückblende kategorisch aus. Das Flashback ist so aufbereitet, dass die Zuseher es nicht als rein subjektive oder gar komplett erdachte Version interpretieren können. Kristin Thompson verweist auf die geschickte Balance zwischen subjektiv markierter Point of View-Einstellungen und solchen Darstellungen, von denen Johnny gar keine Kenntnis haben kann.²²⁰ „One central reason for this balance between subjective and non-subjective viewpoints in the flashback is to reinforce its ‚truth‘“, schreibt Thompson, „[i]f the sequence were too obviously a subjective memory, the spectator might be more inclined to take it as a questionable version.“²²¹ Nachdem die Bilder also – um die zuvor eingeführte Terminologie zu verwenden – als neutral fokalisierte Perspektive des cinematic narrators bemessen werden, besteht für die Rezipienten kein Grund, die Hypothesenbildung in eine andere als in jene der von der Erzählinstanz intendierten Richtung zu verlagern. Da die Modalitäten der Handlung offenbar geklärt sind, werden die dahingehend einfachsten und logischsten Hypothesen verfolgt (die Täterfrage wurde eingangs ja eindeutig beantwortet und erübrigt sich somit als Frage an die Narration). Da sich die weitere Informationsvergabe auf Inhalte beschränkt, die sich nicht nur logisch in die, von der essentiell falschen Prämisse, Charlotte hätte ihren Mann getötet ausgehende Hypothesenbildung eingliedern lassen, sondern auch bestärken, besteht keinerlei Anlass, von dieser Interpretation der Geschehnisse abzurücken oder gar Johnnys Version in Frage

²¹⁹ Vgl. Thompson, *Breaking the Glass Armor*, S.143.

²²⁰ Vgl. ebda, S.146f.

²²¹ Ebda, S.148.

zu stellen. Vor allem die Darstellung Charlotte Inwoods als unterkühlt, berechnend und darauf aus, ihre eigene Haut zu retten, trägt maßgeblich dazu bei, die Überzeugung der Rezipienten zu schüren, Johnny sei unschuldig und zum Opfer in einem heuchlerischen Komplott geworden. Dies lässt sich auf ein wesentliches Merkmal von Figurencharakterisierung zurückführen, das Meir Sternberg als *primacy effect* beschreibt. Der erste Eindruck, so Sternberg, den Menschen als auch fiktionale Charaktere bei ihrem Gegenüber bzw. den Rezipienten erwecken, wird zum Ausgangspunkt und Filter für deren Charakterisierung.²²² Ist dieser erste Eindruck einmal vermittelt, so ist es schwer, davon wieder abzurücken. Im Gegenteil – entpuppen sich neue Informationen über eine Figur gegenüber der ersten Eindrücke als widersprüchlich, so werden diese meist als zeitweilige Abweichungen abgetan, wie auch David Bordwell festhält: „Once first impressions get erected, they are hard to knock down. [...] When, for instance, a character first presented as amiable later behaves grumpily, we are inclined to justify the grumpiness as a temporal deviation.“²²³ Im Gegensatz zu realer menschlicher Interaktion, in welcher erste Eindrücke eher spontan und ungeplant hervorgerufen werden, sind jene, die den Rezipienten von fiktionalen Figuren übermittelt werden, durch und durch selektiv und keinesfalls mutwillig.²²⁴ Während Johnny als überaus hilfsbereit und hoffnungslos in Charlotte verliebt eingeführt wird, ist der erste Eindruck, den die Zuschauer von Charlotte erhalten, kein besonders positiver. Rücksichtslos und nur um sich selbst besorgt scheut sie es offenbar nicht, Johnnys überschwängliche Liebe auszunutzen, um ihm den von ihr begangenen Mord in die Schuhe zu schieben. Ist die Charakterisierung Johnnys als leichtsinniger aber herzensguter junger Mann sowie Charlottes als berechnende Diva erst einmal vorgenommen, garantiert dies dafür, dass die Zuschauer weiterhin auf der Falschen Fährte bezüglich Johnnys Rolle in dem Mordszenario bleiben.

In *STAGE FRIGHT* sorgt also eine falsche – da keine tatsächlichen Story-Elemente sondern die erdachte Version einer diegetischen Figur zeigende – Rückblende dafür, dass sich die Rezipienten auf eine Falsche Fährte locken lassen. Da sich dieses Flashback gleich am Filmanfang ereignet und im Prinzip sämtliche expositorische Information enthält, wird den Zuschauern auch gar keine andere Möglichkeit eingeräumt, als ihre gesamte Hypothesenbildung und Fragen an die Narration auf dieser Fehldarstellung aufzubauen. Da die Handlung linear und kausal-logisch voranschreitet und die, auf Basis der ersten

²²² Vgl. Sternberg, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, S.93-96.

²²³ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.37.

²²⁴ Vgl. Sternberg, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, S.96.

Eindrücke gebildeten Hypothesen im weiteren Filmverlauf immer wieder aufs Neue bestärkt werden, besteht keinerlei Grund, von den gebildeten Vermutungen und Überzeugungen abzurücken und die eigentlich richtigen Fragen an die Narration werden nicht gestellt. STAGE FRIGHT exemplifiziert somit in besonders anschaulicher Weise die Bedeutung von Informationsvermittlung am Filmanfang für den weiteren Narrationsprozess und gleichsam das Gelingen von Twisted Endings.

Im Gegensatz dazu finden sich in THE USUAL SUSPECTS die zum Verständnis der erzählten Geschichte notwendigen Informationen nicht gebündelt am Filmanfang. Zwar werden die Geschehnisse, ähnlich wie in STAGE FRIGHT, mittels Rückblenden aufgerollt, jedoch bekommen die Zuseher nur nach und nach die einzelnen Puzzleteile geliefert, die sich schlussendlich zu einem großen Ganzen zusammensetzen lassen sollen. Nichtsdestotrotz beruht auch der finale Twist in THE USUAL SUSPECTS darauf, dass sich die Zuseher durch falsches, da nicht den tatsächlichen Ereignissen entsprechendes expositorisches Material auf eine Falsche Fährte locken lassen. Britta Hartmann spricht sich in ihrem Aufsatz *Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs* entscheidend gegen eine Gleichsetzung des literarischen Konzepts von Exposition und dem, wie sie es bezeichnet, Expositorischen aus. In Anlehnung an Sternberg argumentiert sie, dass Exposition als solche „keinesfalls als isolierbarer Teiltext vorliegen [muss], sondern [...] in Form ‚expositorischer Informationen‘ sukzessive über den Gesamttext verteilt werden“²²⁵ kann. Das Expositorische beschreibt Hartmann als „Modus des Mitteilens“²²⁶, der sich maßgeblich durch seinen „erklärenden Charakter und damit durch einen erhöhten Grad an Reflexivität“²²⁷ auszeichnet. Am Filmanfang sei dieser zwar – wie auch in STAGE FRIGHT – besonders häufig und bevorzugt anzutreffen, jedoch nicht ausschließlich auf diesen beschränkt.²²⁸ In THE USUAL SUSPECTS konstituiert sich die Handlung zu einem großen Teil auf Basis eines Verhörs zwischen Polizeiinspektor Dave Kujan (Chazz Palminteri) und dem vermeintlichen Kleinkriminellen Verbal Kint (Kevin Spacey), der als einer der wenigen Überlebenden einer Schiffsexplosion im Hafen von San Pedro festgenommen wurde. Als Mitglied einer Bande rund um den ehemaligen Verbrecher Dean Keaton (Gabriel Byrne), der bei der Explosion getötet bzw. erschossen wurde und der von Agent

²²⁵ Hartmann, „Anfang, Exposition, Initiation“, S.109.

²²⁶ Ebda.

²²⁷ Ebda, S.110.

²²⁸ Vgl. ebda.

Kujan maßgeblich für die Geschehnisse verantwortlich gemacht wird, soll Verbal ihm dabei helfen, die Ereignisse zu verstehen. Verbal beginnt seinen Bericht sechs Wochen zuvor und die Ausführungen werden in Form von Rückblenden – teils begleitet von Voice Over-Narration, teils komplett ohne – visuell aufbereitet. Wie bereits erwähnt werden dabei, anders als in *STAGE FRIGHT*, die entscheidenden Informationen nicht gebündelt übermittelt, sondern die Rezipienten müssen sich innerhalb der von Verbal erzählten Passagen erst Orientierung verschaffen. Immer wieder kehrt die Narration ins Büro von Agent Kujan zurück, der die Hypothesenbildung, die von den Zusehern einen weitaus höheren Grad an Aktivität erfordert als jene in *STAGE FRIGHT*, durch seine gezielt gestellten Fragen lenkt.²²⁹ Gemäß Hartmanns Argumentation zieht sich hier das Expositorische also über einen Zeitraum hinweg, der den Umfang des Filmanfangs bei weitem sprengt. In der Tat folgt der vermeintlich entscheidendste Bestandteil der expositorischen Informationsvergabe erst nach gut einer Stunde, als das erste Mal ein gewisser Keyser Soze zur Sprache kommt, der im kriminellen Untergrund Angst und Schrecken verbreitet und den ein anderer Überlebender als Drahtzieher hinter der Explosion beschuldigt. Verbal berichtet daraufhin von Keyser Soze, der in der kriminellen Szene praktisch als Phantom herumspukt, das anscheinend fast niemand tatsächlich zu Gesicht bekommen hat. Soze habe sich durch seinen Anwalt mit der Bande in Verbindung und sie unter Druck gesetzt, das Schiff zu überfallen um eine Ladung Kokain zu stehlen. Da die Polizei kein solches Kokain finden konnte, ist Agent Kujan davon überzeugt, dass es sich dabei um eine Lüge handelt und dass Keyser Soze in Wahrheit Dean Keaton persönlich, noch am Leben und nun unentdeckt auf der Flucht ist. Auch als Verbal behauptet, er hätte aus einem Versteck heraus beobachtet, wie ein Mann, der von Keaton mit „Keyser“ angesprochen wurde, diesen auf dem Schiff erschossen habe, schenkt Kujan ihm keinen Glauben. An dieser Stelle wird zum ersten Mal die Möglichkeit zur Sprache gebracht, dass die in den Rückblenden gezeigte Version nicht den tatsächlichen Ereignissen entspricht. Kujans These wird durch ein weiteres Flashback gestützt, bei dem es sich um eine Wiederholung der zuvor gezeigten Szene handelt, in welcher Verbal den vermeintlichen Mord an Keaton beobachtet. Nun ist allerdings nicht zweifelsfrei feststellbar, ob er Keatons Tod tatsächlich mitansehen konnte. Nachdem das misreporting somit bereits enttarnt scheint, folgt der eigentliche Twist jedoch erst in der letzten Minute des Films, als Verbal schließlich das Polizeibüro verlässt. In einer

²²⁹ Vgl. Richter, David H., „Your Cheatin’ Art: Double Dealing in Cinematic Narrative“, *Narrative* 13/1, Januar 2005, S.11-28, hier S.23.

Parallelmontage wird aufgelöst, dass Kujans Interpretation der Geschehnisse ebenfalls nicht der Wahrheit entspricht und es sich bei Keyser Soze um niemand anderen als Verbal Kint selbst handelt.

Auch in *THE USUAL SUSPECTS* sorgt also das Streuen dezidiert falscher expositorischer Information mittels visueller Inszenierung dafür, dass die Rezipienten bis zum Schluss auf einer Falschen Fährte bleiben und Verbal nicht mit der Existenz von Keyser Soze in Verbindung gebracht wird. Ähnlich wie in *STAGE FRIGHT* sind die Flashbacks so gestaltet, dass sie als semantisch wahr interpretiert werden. Eingeleitet werden die entsprechenden Passagen von Verbals erklärenden Worten; bildgestaltungstechnisch setzen sie sich aus klar als subjektiv markierten Point of View-Shots als auch augenscheinlich neutral fokalisierten Einstellungen, von denen Verbal gar keine Kenntnis haben kann,²³⁰ zusammen. Als weitere Maßnahme zur Verstärkung des Wahrheitsanspruchs wird ein Flashback gezeigt, das sich gestaltungstechnisch klar von den anderen Rückblenden abhebt. Als Verbal das erste Mal von Keyser Soze und dessen kriminellen Anfängen in der Türkei berichtet, wird seine Erzählung von größtenteils unscharfen, verzerrten, perspektivtechnisch sehr begrenzten und farblich entfremdeten Bildern begleitet. Erklären lässt sich dieser Umstand damit, dass es sich bei dieser vermeintlichen Rückblende lediglich um eine Geschichte handelt, die Verbal laut eigenen Aussagen von den anderen Männern erzählt bekommen hat. Nachdem sowohl Verbal selbst als auch Agent Kujan Zweifel an der Geschichte haben, wird die Möglichkeit, dass es sich dabei nicht zwangsläufig um die Wahrheit handelt, zwar offen angesprochen – gleichzeitig jedoch das Vertrauen der Rezipienten in die, sich hinsichtlich Bildsprache essentiell anders gestalteten, restlichen Rückblenden entscheidend gesteigert.

Obwohl sich die Vermittlung von expositorischer Information in *THE USUAL SUSPECTS* fast über die gesamte Filmdauer zieht, kommt dem Filmanfang als sogenannte Initialphase entscheidende Bedeutung zu. „Der Initialphase obliegt es, das ‚initiatorische Programm‘ des Textes zu starten“, schreibt Hartmann; die Rezipienten müssen an dieser Stelle in die Modalitäten der Narration eingeführt und „Hinweise vergeben werden, mit deren Hilfe sich der Zuschauer in diesem spezifischen System zu orientieren lernt, um Kohärenz zwischen den Textelementen und Informationsstücken herstellen zu

²³⁰ Szenen wie jene, in welchen sich ein auf dem Boot befindender Zeuge, der Soze identifizieren könnte, verrückt vor Panik in einer Koje versteckt oder Keaton und McManus feststellen, dass auf dem Schiff kein Kokain zu finden ist, können nicht der Fokalisierung Verbal Kints/Keyser Sozes zugeschrieben werden, da dieser in keiner seiner Doppelidentitäten darin anwesend ist.

können.²³¹ Auch wenn sich hier die Vergabe wichtiger expositorischer Information nicht zusammengefasst am Filmanfang findet, werden die Erzählmodalitäten gleich zu Beginn geklärt: jene Informationen, die zum Verstehen der Ereignisse nötig sind, finden sich in Verbals Erzählungen bzw. den dazugehörigen Rückblenden. Die Rezipienten werden eingewiesen, in den Flashbacks verstärkt nach expositorischer Information zu suchen – und somit erfolgreich auf die Falsche Fährte gelockt. Da die Initialisierungsprozesse nicht rein auf die eigentliche Handlung beschränkt sind,²³² spielt diese Phase auch betreffend Figurencharakterisierung eine wesentliche Rolle. Auch bei diesem Beispiel lässt sich wieder auf das Phänomen des primacy effects verweisen. Verbal Kint wird als im Grunde harmloser Kleinkrimineller mit halbseitiger Spastik oder, wie er von den anderen diegetischen Figuren laufend bezeichnet wird, als Krüppel eingeführt, der in puncto Skrupellosigkeit und Intelligenz den anderen Bandenmitgliedern bei weitem nicht das Wasser reichen kann. Durch diese Charakterisierung wird der Grundstein dafür gelegt, dass Verbals Doppelexistenz als berüchtigter Keyser Soze keine besonders naheliegende Hypothese darstellt.

Es lässt sich also festhalten, dass sowohl in *STAGE FRIGHT* als auch in *THE USUAL SUSPECTS* das misreporting, also die Inszenierung falscher, da subjektiv erdachter Geschehnisse als tatsächliche Ereignisse in die expositorische Informationsvergabe eingebunden wird. Während sich dies in *STAGE FRIGHT* tatsächlich in der Initialphase ereignet, erstreckt sich dieser Prozess in *THE USUAL SUSPECTS* über einen weitaus längeren Zeitraum. Auch hinsichtlich der retrospektiven Bewertung des Gezeigten bestehen zwischen den beiden Filmen augenscheinliche Unterschiede. In *STAGE FRIGHT* lässt sich der Ursprung der falschen expositorischen Information wesentlich präziser ausmachen als in *THE USUAL SUSPECTS*. Gleichzeitig übermittelt Johnnys Rückblende, obwohl sie hinsichtlich der Täterrolle eine klare semantische Lüge enthält, die tatsächlichen Umstände der Handlung: Charlotte Inwoods Mann wurde ermordet und die Aufklärung des Verbrechens wird im Zentrum des sich entfaltenden Plots stehen. Im Gegensatz dazu bleibt am Ende von *THE USUAL SUSPECTS* komplett unklar, welche Aspekte von Verbals Erzählung zumindest teilweise der Wahrheit entsprechen und welche komplett erlogen sind.²³³ Tatsächlich wird schlussendlich sogar die Existenz von

²³¹ Hartmann, „Anfang, Exposition, Initiation“, S.112.

²³² Vgl. ebda, S.113.

²³³ Die Indizien in Agent Kujans Büro weisen zwar darauf hin, dass Verbal sich den Großteil der Geschichte ausgedacht hat, Klarheit darüber wird allerdings nicht geschaffen.

diegetischen Figuren in Zweifel gezogen. Gleichsam wie in *STAGE FRIGHT* wird den Rezipienten aufgrund von konventionellen Inszenierungsweisen und Figurencharakterisierungen allerdings keine Möglichkeit gegeben, die expositorischen Informationen als falsch zu entlarven und sichergestellt, dass diese als Basis für die Fabel- bzw. Ausgangshypothesen der Zuseher herangezogen werden. Wie ich zu zeigen versucht habe, wird in beiden Fällen die Grundlage für das Funktionieren des Twists am Filmanfang geschaffen. Durch geschickt gesteuerte Informationsvergabeprozesse wird garantiert, dass die Hypothesenbildung der Rezipienten in eine Richtung gelenkt wird, die der tatsächlichen Fabula konträr entgegengesetzt ist. Als Konsequenz ergibt sich zwangsläufig, dass die Zuseher auf dieser Falschen Fährte bleiben, bis der finale Twist die eigentliche narrative Prämisse enthüllt.

4.4.6. Das Spiel mit der Zuschaueraktivität – underreporting in PLANET OF THE APES und THE VILLAGE

Ähnlich, wenn auch mit entscheidenden Unterschieden, konstituieren sich Filme wie PLANET OF THE APES oder THE VILLAGE: auch in diesen Beispielen werden die Rezipienten gleich zu Beginn durch entsprechende expositorische Informationsvergabe auf eine Falsche Fährte gelockt, die beinahe die gesamte Filmdauer umspannt. Anders als in STAGE FRIGHT oder THE USUAL SUSPECTS ist allerdings „das Gezeigte nicht falsch oder gelogen, sondern es wird lediglich eine entscheidende Information vorenthalten [...]“.²³⁴ Nicht misreporting, also das Streuen explizit falscher Informationen, sondern viel eher ein geschickt inszeniertes underreporting ist dafür verantwortlich, dass sich die Zuschauer blindlings auf die Falsche Fährte führen lassen. Diese erzählerische Strategie findet sich keineswegs exklusiv in Twisted Endings, sondern lässt sich in beinahe allen Genres beobachten und erfreut sich vor allem in Kriminalfilmen und generell in Filmen mit Rätselhandlung größter Beliebtheit.²³⁵ Im Fall der Twisted Endings besteht dabei allerdings ein grundlegender Unterschied: das Vorenthalten von bestimmten expositorischen Informationen führt nicht bloß dazu, dass der Frage nach einem Mörder nachgegangen werden muss, sondern bedingt, dass die grundlegenden Eindrücke der Rezipienten „hinsichtlich der fiktionalen Realität, der Modalitäten der erzählten Welt berührt sind.“²³⁶ Konkret bedeutet das, dass aufgrund von unvollständiger Informationsvergabe am Filmanfang Annahmen über die Umstände der Handlung gebildet werden, die in Wahrheit nur einen Teilausschnitt der diegetischen Gegebenheiten widerspiegeln.

In Franklin J. Schaffners PLANET OF THE APES ist eine Gruppe Astronauten im Weltraum unterwegs und steht kurz davor, auf einem unbekannten Planeten zu landen. Im Zuge einer gesprochenen Logbuch-Aufzeichnung von Astronaut George Taylor (Charles Heston) werden Zeit, Ort und Umstände der Handlung erklärt: das Raumschiff hat die Erde im Jahr 1972 vor sechs Monaten zu einer bemannten Erkundungsmission ins Weltall verlassen. Aufgrund der hohen Reisegeschwindigkeit schreibt man auf der Erde nun jedoch bereits das Jahr 2673. Kurz nach dem Report begeben sich Taylor und seine Kollegen in einen künstlichen Tiefschlaf, aus dem sie erst wieder erwachen, als die

²³⁴ Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.44.

²³⁵ Vgl. ebda.

²³⁶ Ebda.

Raumkapsel auf unbekanntem Boden landet. Ein Blick auf die Zeitberechnungsuhr am Steuerbord offenbart, dass während der Tiefschlafphase für die Besatzung weitere 18 Monate vergangen sind und sich die Erde nun bereits im Jahr 3978 befindet. Nach einer etwas missglückten Landung in einem See können sich drei Astronauten gerade noch aus dem Raumschiff retten, bevor dieses in der Tiefe versinkt. Obwohl der Planet zunächst unbewohnt erscheint, stößt die Gruppe um Taylor schon bald auf Leben in Form einer Gruppe primitiv gekleideter und offenbar stummer Menschen. Als plötzlich bewaffnete Affen über die Menschenmenge herfallen, wird einer der Astronauten getötet, Taylor und sein Kollege gefangen genommen und zu den Quartieren der Affen gebracht. Die Affen wirken hochentwickelt, können nicht nur aufrecht gehen sondern auch sprechen und schreiben, folgen einer Regierung und gemeinsamen Religion. Menschen werden von ihnen als unzivilisierte Tiere angesehen. Nachdem Taylor die Affen schließlich davon überzeugen kann, dass es sich bei ihm nicht um einen jener Menschen handelt, die auf dem Planet leben, erweckt er das Interesse der Wissenschaftler unter den Affen – gleichzeitig jedoch den Unmut der Oberhäupter, die in ihm eine Bedrohung ihrer Glaubensgrundsätze sehen. Taylors Behauptung, er komme von der Erde, wo intelligentes Menschenleben existieren würde, und sei mit einem Raumschiff auf dem Planeten der Affen gelandet, wird als unverschämte Lüge abgetan. Mit Unterstützung dreier Affen gelingt Taylor und seiner stummen Mitgefangenen Nova schließlich die Flucht und die Gruppe findet einen Ausgrabungsort am Strand, wo sie auf Spuren humaner Kultur, wie eine menschliche Puppe, stoßen. Taylor sieht seine Annahme bestätigt, dass hochentwickelte Menschen bereits vor den Affen auf dem Planeten gewesen sein müssen. Als er eines der Oberhäupter der Affen mit den Beweisen konfrontiert, gesteht dieser, dass er über die Besiedelungsgeschichte der Menschen auf dem Planeten Bescheid wisse, diese allerdings dennoch als mindere Rasse ansehen würde, die sich durch ihren nicht enden wollenden Drang zu Krieg, Streit und Zerstörung am Ende selbst vernichtet hatte. Nachdem Taylor die Affen zurücklässt und sich mit Nova auf den Weg in die Freiheit macht, trifft ihn am Strand schließlich die fatale Erkenntnis: als er die Überreste der Freiheitsstatue im Sand findet, begreift er, dass er sich die ganze Zeit über auf der Erde befand, die von den Menschen bis zur Unkenntlichkeit zerstört wurde und nun von den Affen besiedelt wird.

Ähnlich wie im Fall der bisher diskutierten Beispiele wird die Grundlage für das Gelingen dieser unvorhersehbaren Wendung gleich am Filmanfang gelegt. Dieser wartet

mit einem klassischen expositorischen Einstieg in Form von Taylors Bericht auf, der die Umstände der Handlung prägnant zusammenfasst. Bereits hier werden die Rezipienten darüber in Kenntnis gesetzt, dass seit der Abreise von der Erde viel Zeit vergangen ist und das Raumschiff in dieser eine sehr weite Strecke zurückgelegt haben muss. Essentiell für die Logik des Twists ist es dabei, die Zuschauer ohne die explizite bildliche Darstellung falscher Informationen – also ohne Rückgriff auf misreporting – von der vermeintlichen Tatsache zu überzeugen, dass sich die Handlung auf einem fremden Planeten fernab der Erde ereignet. Sowohl David Bordwell als auch Kristin Thompson weisen nachdrücklich darauf hin, dass eine entscheidende narrative Strategie des Hollywoodfilms darin besteht, bestimmte Informationen immer und immer wieder zu wiederholen, um den Zusehern bessere Orientierung angesichts der Menge an Information, die im Laufe eines Films vermittelt wird, zu ermöglichen.²³⁷ „[I]n its effort to help the spectator understand completely“, schreibt Kristin Thompson, „the Hollywood cinema repeats information.“²³⁸ So wird auch in *PLANET OF THE APES* nicht nur Taylors subjektive Überzeugung, das Raumschiff sei auf einem fremden Planeten gelandet als Gegebenheit inszeniert, sondern diese Behauptung vor allem zu Beginn des Films laufend wiederholt. Gleich nachdem sich die Männer aus der sinkenden Raumkapsel retten können, stellt Taylor die Behauptung auf, dass sie mehrere Lichtjahre durch das Weltall gereist seien und sich nun etliche tausend Kilometer fernab der Heimat befinden würden. Da sich diese Feststellung im Raum-Zeit-Verständnis der Rezipienten durchaus logisch präsentiert, besteht kein Grund, Taylors Ausführungen ernsthaft in Zweifel zu ziehen. Ebenso spielen Genrekonventionen und die daran geknüpften Erwartungshaltungen der Zuseher eine relevante Rolle. In einem Science Fiction Film ist in der Regel davon auszugehen, dass Raumschiffe auf fremden Planeten landen. Auch in weiterer Folge betont Taylor immer wieder die räumliche und zeitliche Distanz zum Heimatplaneten. Er appelliert an seine Kollegen, die Gedanken an die Erde hinter sich zu lassen und sich stattdessen am Hier und Jetzt zu orientieren. Dieser Appell ist gleichsam an die Zuschauer gerichtet, die sich in ihrem Frage- und Hypothesenbildungsprozess gerade an einem entscheidenden Punkt befinden. In Anlehnung an David Bordwell und Noël Carroll beschreibt Jens Eder das vereinfachte Grundprinzip klassischer Narration folgendermaßen: „Der Anfang des Films ruft im Zuschauer eine (Makro-)Frage hervor (Wird der Held gewinnen?), die nach

²³⁷ Bordwell/Staiger/Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, S.31.

²³⁸ Ebda, S.192.

mehreren Versuchen der Beantwortung schließlich eine endgültige Antwort findet.“²³⁹ Um diese Definition zu konkretisieren sei darauf hingewiesen, dass am Filmanfang mehrere solcher Makrofragen an die Narration formuliert werden, die sich auf unterschiedliche Aspekte der Handlung (beispielsweise verschiedene Handlungsstränge wie den Ausgang einer Liebeshandlung oder das Schicksal von Randfiguren) beziehen und die mit Fortschreiten des Informationsvergabeprozesses natürlich auch modifiziert werden können. Jedenfalls findet sich auch hier wieder der Verweis auf den Filmanfang als zentrale Schaltstelle zwischen Narration und Rezeption. Wie bereits diskutiert suchen die Zuseher zu Beginn des Films verstärkt nach Informationen, um sich in der entfaltenden Handlung möglichst rasch orientieren zu können. Aus diesem Bestreben ergibt sich logischerweise ein hohes Maß an Bereitschaft, jegliche Hilfestellung durch die Narration anzunehmen. Wenn also Taylor ausgerechnet in der Initialphase der Erzählung immer und immer wieder die Information oder Behauptung wiederholt, sich auf einem unbekannten Planeten zu befinden, so scheint die obligatorische (Makro-)Frage nach dem Handlungsort zumindest weitgehend zufriedenstellend beantwortet und wird gleichzeitig von Fragen und Hypothesen über Taylors Schicksal in den Hintergrund gedrängt. Wie gesagt spielen dabei auch Aspekte der Genreerwartung eine nicht ganz irrelevante Rolle. Weniger in Bezug auf außerirdische Lebensformen, utopische oder dystopische Szenarien und technologische Entwicklungen sondern hinsichtlich dem, in Science Fiction Filmen häufig anzutreffenden Reise- und Erkundungsmotiv im Sinne einer klassischen Quest-Logik. *Können die Helden, nachdem sie die Heimat verlassen und in der Fremde mit Prüfungen konfrontiert wurden, nach Hause zurückkehren? Welche Aufgaben und Gefahren hält der Weg für sie bereit?* sind Beispiele für Fragen, die diese Art von Plots im Rezeptionsprozess evozieren. *Wo genau spielt die Handlung eigentlich?* ist eher als zweitrangige Frage an die Narration zu bewerten – vor allem da der Beginn von PLANET OF THE APES ja eine mehr oder weniger zufriedenstellende Erklärung der Umstände bereithält und „auf einem fremden Planeten“ angesichts des zunächst gesetzten Schwerpunkts der Handlungsentwicklung mit dem Konflikt um Taylors Festnahme eine ausreichende Antwort bietet.

Eine weitere essentielle narrative Strategie, die zum Gelingen des Twisted Endings beiträgt, besteht – um kurz den Inhalt des anschließenden Kapitels vorwegzunehmen – darin, dass die Zuschauer eine klare Vorstellung von Affen und Menschen sowie ein

²³⁹ Eder, *Dramaturgie des populären Films*, S.29.

konkretes Verständnis von Evolution haben. Dass Affen entwicklungstechnisch auf einer höheren Stufe als menschliches Leben angesiedelt sein sollen, steht dem Weltwissen der Rezipienten konträr entgegen. Dieser Umstand bedingt den Schluss, dass es sich bei den stummen Menschen, welche die Gruppe rund um Taylor auf dem Planeten vorfindet, definitiv um eine andere, vorentwickelte Form von menschlichem Leben handeln muss. Da sich, wie bereits festgehalten, die Bewertung fiktiver Szenarien stets aus Aspekten des Weltwissens der Zuseher, den angesprochenen Genrekonventionen und der inneren Handlungslogik zusammenfügt, wird die Hypothese, sich nicht auf der Erde zu befinden, zusätzlich gestärkt. Sowohl die dialogische Informationsvergabe (in Form von Taylors Behauptungen) als auch das Weltwissen der Zuseher, die scheinbar erfüllten Erwartungen an das Genre und jene Informationen, die sich aus anderen Diskursebenen ableiten lassen, legen das (Fehl-)Urteil nahe, dass sich die Handlung tatsächlich auf einem fremden Planeten ereignet. Und ebendiese, der diegetischen Welt fälschlicherweise zugeschriebenen Eigenschaften bilden, so Britta Hartmann, „das Fundament, auf dem konkrete Hypothesen zum Gang der Handlung, des sich anbahnenden Konflikts etc. errichtet werden können.“²⁴⁰ Die falschen Hypothesen werden in der Folge laufend genährt, so ist den Affen beispielsweise Taylors Heimatplanet angesichts seiner Ausführungen gänzlich unbekannt. Erst in der Schlusszene rückt die, in den Hintergrund gestellte Frage nach dem Handlungsort wieder in den Fokus. Während sich sämtliche Informationsvergabe über den Ort des Geschehens bis dahin nur dialogisch abspielt, geben die nun gezeigten Bilder Anlass, Taylors Behauptungen in Zweifel zu ziehen und seine Interpretation der Ereignisse mit einer, angesichts der neu hinzukommenden Informationen, wesentlich logischeren Version zu ersetzen.

Eine sehr ähnliche dramaturgische Struktur weist *THE VILLAGE*, ein Film von *THE SIXTH SENSE*-Regisseur M. Night Shyamalan auf. Auch hier liefert ein finaler Twist Informationen über Zeit und Ort der Handlung, die eine komplette Neubewertung des bis dahin Gezeigten bedingen. Die Handlung des Films spielt Ende des 19. Jahrhunderts im Dorf Covington. Dessen umliegender Wald wird von böartigen Ungeheuern bewohnt, über welche unter den Dorfbewohnern nur von „Those We Don’t Speak Of“ die Rede ist. Um Auseinandersetzungen zu vermeiden, schlossen die Ältesten des Dorfes einen Pakt mit den Wesen, der die Dorfbewohner schützen soll, solange sie den Wald nicht betreten. Eines Tages bittet der junge Lucius Hunt (Joaquin Phoenix) um Erlaubnis, in die

²⁴⁰ Hartmann, „Von roten Heringen und blinden Motiven“, S.49.

nahegelegene Stadt gehen zu dürfen und Medikamente für den geistig behinderten Noah (Adrian Brody) zu besorgen. Nachdem er dabei jedoch den verbotenen Wald durchqueren müsste, weist der Ältestenrat des Dorfes, angeführt von Edward Walker (Willam Hurt), seine Bitte ab. Kurz darauf wird Lucius von Noah niedergestochen, da dieser in Lucius' Freundin Ivy Walker (Bryce Dallas Howard), Edward Walkers blinde Tochter, verliebt und rasend vor Eifersucht ist. Zwar überlebt Lucius schwer verletzt, seine Überlebenschancen scheinen ohne entsprechende medikamentöse Behandlung jedoch verschwindend gering. Ivy bittet ihren Vater, ihr zu erlauben, durch den Wald in die Stadt zu gehen, da sie davon überzeugt ist, die Ungeheuer würden ihr nichts anhaben. Mr. Walker willigt schweren Herzens ein, klärt seine Tochter, bevor sie ihr Vorhaben in die Tat umsetzen kann, jedoch über sein dunkles Geheimnis auf: die Kreaturen im Wald sind eine reine Erfindung der Dorfältesten, die abwechselnd in Kostümen Angst und Schrecken verbreiten, um die übrigen Dorfbewohner an das isolierte Leben in Covington zu binden und sie daran zu hindern, mit dem Unheil des Stadtlebens und der Bösartigkeit der Bewohner konfrontiert zu werden. Ivy begibt sich in den Wald, wo sie von einer verkleideten Kreatur angegriffen wird. Sie entkommt knapp, indem sie das Wesen in eine Falle lockt. Doch das vermeintliche Ungeheuer entpuppt sich als der geistig behinderte Noah, der Ivy in den Wald gefolgt ist und dort an seinen Verletzungen stirbt. Nachdem Ivy es offenbar durch den Wald auf die Straße in Richtung der Stadt geschafft hat, stößt sie auf eine hohe Mauer. Als sie hinüberklettert findet sich die verängstigte Ivy plötzlich auf einer asphaltierten Straße wieder, auf der sich ein grüner Jeep nähert. Der Ranger, der aus dem Wagen steigt, scheint nicht so recht zu wissen, wie er mit der Situation umzugehen hat, willigt schließlich jedoch ein, ihr die Medikamente, um die sie ihn bittet zu besorgen. Anschließend werden in den Schlussminuten des Films die eigentlichen Gegebenheiten der Handlung offengelegt: diese spielt in der Gegenwart und nicht, wie bis dahin angenommen, vor mehr als hundert Jahren. Bei den Dorfältesten handelt es sich um eine Gruppe von Menschen, die sich vor Jahren kennenlernten als sie alle kurz zuvor geliebte Familienmitglieder durch schreckliche Verbrechen verloren hatten. Der Idee von Edward Walker (eigentlich Universitätsprofessor für Amerikanische Geschichte) folgend, zogen sie sich in das für sie errichtete Dorf in einem, der Walker-Stiftung gehörenden Nationalpark zurück, um ein Leben fernab der modernen Außenwelt zu führen. Auch in *THE VILLAGE* gelingt es somit, die Zuseher bis zum Schluss auf der Falschen Fährte zu behalten und auch hier wird diese bereits in den ersten Szenen des Films erfolgreich ausgelegt.

Anders als in PLANET OF THE APES folgt der Anfang des Films dabei nicht den Mustern klassischer expositorischer Informationsvergabe im Sinne einer prägnanten Zusammenfassung der Handlungsumstände. Den Einstieg ins Geschehen bildet eine Szene, die eine Trauerfeier nach einem Begräbnis zeigt. Ein Establishing Shot etabliert eine rurale Umgebung, bäuerlich gekleidete Menschen sitzen an langen Holztafeln. Genaue Zeitdatierung wird keine vorgenommen; angesichts des Aussehens von Geschirr, Kleidung und der umstehenden Häuser sowie dem Sprachduktus der Menschen liegt jedoch der Schluss nahe, die Handlung sei gegen Ende des 19. Jahrhunderts anzusiedeln. Nach kurzer Zeit wird die Trauerfeier von lautem Geheul unterbrochen und ein Kameraschwenk auf den umliegenden Wald identifiziert diesen als Quelle der mysteriösen Geräusche. Obwohl kein besonders großes Maß an expliziter expositorischer Information vorhanden ist, werden bereits hier erste Hypothesen und Makrofragen gebildet. „Die Zuschauer sind es gewohnt – und sie sind auch darauf angewiesen – zu Beginn eines Films mithilfe der verkürzten Informationen, die ihnen präsentiert werden, Ausgangshypothesen über die Figuren des Films und ihre Beziehungen zueinander zu bilden“, ²⁴¹ schreibt Tina Thoene – und auch in THE VILLAGE lassen sich auf Basis der verkürzten Eingangsinformationen bereits erste Hypothesen (*die Dorfbewohner leben in Angst vor der Gefahr, die aus dem Wald lauert*) und Makrofragen (*Worum handelt es sich bei dem mysteriösen Geheul? Woher kommt die Bedrohung?*) bilden. Kurz darauf folgt eine gebündelte Vergabe expositorischer Information, als Edward Walker mit einer Gruppe Schulkindern über die Situation im Dorf spricht und gleichsam für diese und die Zuseher die grundlegenden Gegebenheiten der Handlung skizziert. Nachdem die Umstände des Plots nun geklärt, Ort und Zeit offenbar ausreichend etabliert sind, kann die Aufmerksamkeit der Rezipienten auf die Entwicklung der Geschehnisse gerichtet werden. Wie im Fall der bisher diskutierten Beispiele liefern diese genug Material, um die Hypothesenbildung in eine Richtung zu lenken, in welcher die Voraussetzungen der Handlung nicht genauer hinterfragt oder gar Zweifel daran gehegt werden. „Hollywood films typically focus our attention exclusively on the causal links between the events in the fabula [...]“, ²⁴² hält Erlend Lavik fest. Gleichsam folgt auch THE VILLAGE diesem Muster. Kontinuierlich werden neue Informationen geliefert, welche sich als Teilstücke zur Beantwortung der nun modifizierten Makrofragen (*Wird es Ivy durch den Wald*

²⁴¹ Thoene, „Er liebt mich – er liebt mich nicht“, S.82.

²⁴² Lavik, „Narrative Structure in The Sixth Sense“, S.58.

schaffen? Wird Lucius überleben? Was geschieht mit Noah und den übrigen Dorfbewohnern?) inszenieren und somit die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich lenken. Wie in PLANET OF THE APES wird der Frage nach dem genauen Ort und der Zeit der Handlung nicht nachgegangen, da dies angesichts der vermittelten Menge an Informationen nicht der Logik des Hypothesenbildungsprozesses entspricht. Ähnlich wie THE USUAL SUSPECTS hält auch THE VILLAGE einen doppelten Twist bereit. Nachdem sich zuerst das schreckliche Geheimnis des Waldes als bloßer Kostümspuk entpuppt und eine entsprechende Modifikation der Hypothesenbildung mit sich bringt, wird der eigentliche Clou der Narration erst in den Schlusszenen enthüllt. Die Auflösung weist auffällige strukturelle Ähnlichkeiten mit PLANET OF THE APES auf. Da die vermeintlich hinter dem Wald liegende Stadt bis zu diesem Zeitpunkt nie zu sehen ist und nur im Dialog Eingang in die Handlung findet, lösen die Bilder der betonierten Straße und des Rangers im Auto die verbale Informationsvergabe ab. Kurz darauf klärt ein Voice Over in Form einer auditiven Rückblende von Edward Walker die tatsächlichen Handlungsumstände auf. Wie im Fall von PLANET OF THE APES sorgt diese Nachlieferung der, in der Initialphase vorenthaltenen expositorischen Informationen dafür, dass aus den gleichen Plot-Ereignissen nun eine neue – vollständigere – Story (re-)konstruiert werden kann.

4.4.7. Klassische Narration als Falsche Fährte

In diesem Kapitel habe ich versucht zu zeigen, wie es Twisted Endings gelingen kann, durch sehr geschickte Informationsvergabepolitik die Zuseher von Beginn an auf eine Falsche Fährte zu locken und bis zum Ende auf dieser zu halten. Ebenso hat sich gezeigt, dass der wohl entscheidendste Moment für das Gelingen dieses Vorhabens der Filmanfang ist. Dieser Initialphase obliegt es, die Erzähl- und Handlungsmodalitäten zu etablieren und sie „legt die Spuren aus“, die für das Textverständnis notwendig sind.“²⁴³ Wurden diese aus Sicht der übergeordneten Erzählinstanz richtig ausgelegt, folgen die Rezipienten konsequenterweise den – in Bezug auf die Bewertung des Gezeigten – falschen Hypothesen und stehen dem finalen Twist vollkommen ahnungslos und überrascht gegenüber. Dabei besteht für Twisted Ending Filme keinerlei Notwendigkeit, neue, raffinierte Strategien zu entwerfen, sondern sie machen sich grundlegende

²⁴³ Hartmann, „Anfang, Exposition, Initiation“, S.115.

Prinzipien der Narration zunutze. Vor allem mit Hilfe von David Bordwells kognitiv-konstruktivistischen Ausführungen lässt sich anschaulich demonstrieren, wie diese Filme Fabel- und Hypothesenbildungsprozesse ganz normal ablaufen lassen, um so die Rezipienten soweit zu beschäftigen, als dass diese keine Gedanken daran verschwenden, bei den gezeigten Ereignissen könne es sich nicht bzw. nicht um die ganze Wahrheit handeln. Verantwortlich dafür ist der Umstand, dass Hypothesen und Fragen an die Narration entweder auf falschen (misreporting) oder latent unvollständigen (underreporting) Eingangsinformationen aufgebaut werden. Da, wie meine Analysen hoffentlich zu zeigen vermögen, die Filme ausreichend expositorisches Material – wenn auch falsch oder unvollständig – zur Verfügung stellen, kann es gelingen, bei den Zuschauern ausreichend Vertrauen in die Narration zu wecken. Zudem bestimmt die Art und Weise, wie expositorische Information übermittelt wird maßgeblich die Einstellung der Zuseher zur Narration, was sich am Beispiel der lügenden Rückblenden in *STAGE FRIGHT* und *THE USUAL SUSPECTS* zeigt. Obwohl sich die Rezipienten eigentlich der Subjektivität solcher Darstellungen bewusst sind, sorgt die Gestaltung der jeweiligen Flashbacks sowie das Wissen der Zuseher, dass es sich dabei um eine häufig anzutreffende Möglichkeit handelt, Informationen über außerhalb des Plots liegende Geschehnisse möglichst kompakt und unkompliziert in die expositorische Informationsvergabe einzubinden, dafür, dass das Gezeigte dennoch als diegetische Realität bewertet wird. Auch mit Voranschreiten der Narration bleibt die Informationspolitik ein essentieller Aspekt der dramaturgischen Struktur von *Twisted Endings*. Selbstverständlich müssen die Filme bestimmte Details bis zum Ende zurückhalten – gleichzeitig müssen den Zuschauern jedoch ausreichend Informationen geliefert werden, um das Bilden der falschen Hypothesen zu schüren. Dieses Prinzip lässt sich gut in *PLANET OF THE APES* und *THE VILLAGE* beobachten, wo es gelingt, die (Makro-)Fragen der Rezipienten an die Narration so auszurichten, dass die eigentliche narrative Prämisse von keiner dieser Fragen berührt wird. Doch ist es nicht so, dass sich die Zuschauer eines Films generell darüber im Klaren sind, dass Hypothesen laufend verworfen und modifiziert werden müssen und es durchaus üblich ist, dass sich die Narration als trügerisch erweist (zum Beispiel in Kriminalfilmen)? Britta Hartmann argumentiert, dass die Zuseher selbstverständlich darauf vorbereitet sind, ihre Hypothesen laufend zu revidieren, dass jedoch ein entscheidender Unterschied darin besteht, ob davon ausgegangen wird, sich auf unsicherem Boden zu bewegen oder ob eine Erzählung vorliegt, die weniger hohe Anforderungen an die Aufmerksamkeit der Rezipienten

stellt.²⁴⁴ Bei den analysierten Filmen handelt es sich – und dieses Urteil wird essentiell am Filmanfang gefällt – augenscheinlich um Geschichten, „die nicht diesen Spielregeln zu unterliegen schein[en][...].“²⁴⁵ Erst am Ende wird diese Bewertung neu vorgenommen, wenn die expositorischen Informationen erneut in den Fokus gerückt und um entscheidende Details erweitert werden. Nicht nur die Grundbedingungen des kommunikativen Pakts zwischen Zusehern und Narration sind dann dem Prozess einer kompletten Neubewertung unterworfen, sondern auch die Erzählhandlung selbst: „We come to realize the presence of another fabula running parallel to the first one but ‚beneath‘ it, hidden from view. Once we become aware of it, though, everything in the syuzhet takes on new meaning.“²⁴⁶ Diese zweite, neue Version ersetzt zwangsläufig die erste, während des Sehens gebildete, da sie ein Mehr an Informationen aufweist und demnach vollständiger (und in weiterer Folge logischer) erscheint, als die ursprüngliche Interpretation der Geschehnisse.²⁴⁷ Im Gegensatz zu den verschleierte Traumdarstellungen oder Innensichten gestörter Protagonisten löst sich die fiktive Welt dabei nicht auf, sondern bleibt – mit entsprechenden Bedeutungsverschiebungen – als solche bestehen.²⁴⁸

Um auf Anton Fuxjägers Unterscheidung zwischen falschen Vermutungen und falschen Überzeugungen zurückzukommen, so lässt sich der grundlegende Unterschied zwischen misreporting und underreporting folgendermaßen definieren: beim underreporting werden keine falschen Überzeugungen hinsichtlich des Handlungsverlaufs, sondern lediglich bezüglich der diegetischen Umstände hervorgerufen, während misreporting tatsächlich falsche, die diegetische Zukunft betreffende Überzeugungen entstehen lässt. Letztere lassen sich jedoch vermeintlich nur durch falsche Rückblenden heraufbeschwören.²⁴⁹ Die Auswirkungen solch lügender Flashbacks für den weiteren Hypothesenbildungsprozess wurden an *STAGE FRIGHT* und *THE USUAL SUSPECTS* diskutiert. Der Kernunterschied zwischen misreporting und underreporting besteht also darin, dass sich bei ersterer Spielart die Geschehnisse des Plots (oder Teile davon) als unwahr entpuppen, während

²⁴⁴ Vgl. Hartmann, Britta, „Von der Macht erster Eindrücke: Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.154-174, hier S.156.

²⁴⁵ Ebda.

²⁴⁶ Lavik, „Narrative Structure in *The Sixth Sense*“, S.56.

²⁴⁷ Ist dies nicht der Fall, so würde der betreffende Film nicht in die eingangs vorgenommene Definition von Twisted Endings fallen, die, wie ich festgehalten habe, kein vollkommen unklares Ende aufweisen und dem Twist zumindest irgendeine Form von Erklärung folgen lassen.

²⁴⁸ Vgl. Orth, „Der unbewusste Tod“, S.305.

²⁴⁹ Vgl. Fuxjäger, „Falsche Fährten“, S.19.

beim underreporting das Gezeigte durchaus seinen diegetischen Realitätsanspruch behält. Die Rezipienten werden lediglich über den Umstand aufgeklärt, dass es sich dabei nicht um die ganze Wahrheit, sondern nur um einen geschickt inszenierten Teilausschnitt handelt, was sie dazu veranlasst hat, eine unvollständige Story zu (re-)konstruieren.²⁵⁰

Die in diesem Kapitel vorgenommenen Analysen haben deutlich gemacht, dass sich hinsichtlich des grundlegenden Funktionsprinzips dieser Spielarten von Twisted Endings keine kategorischen Unterschiede zwischen den Filmen des klassischen und jenen des postklassischen Hollywoodkinos beobachten lassen. Im Gegenteil – auch die postklassischen Filme greifen in ihrer Täuschungsabsicht massiv auf Prinzipien durch und durch klassischer Narration zurück, da diese generell darauf ausgerichtet ist, die Rezipienten möglichst unterstützend durch den Hypothesenbildungsprozess zu leiten und diesen somit fast vollständig zu kontrollieren. In allen diskutierten Filmen wäre es nicht möglich, die Zuseher auf eine Falsche Fährte zu locken, wenn diese nicht laufend Hypothesen bilden und Fragen an die Narration stellen würden. Dass sich der Narrationsprozess aus einem sehr produktiven Verhältnis von Informationsvergabe und kognitiven psychologischen Aspekten ergibt, wird bei Twisted Endings besonders deutlich. „Wir sind eben nicht frei darin, zu unseren Fehlschlüssen zu gelangen und uns auf die falsche Fährte zu begeben“, betont Britta Hartmann, „sondern werden mit fester dramaturgischer Hand geführt.“²⁵¹ Weiters hat sich gezeigt, dass es für die Beschreibung der Informationspolitik von Twisted Endings durchaus Sinn macht, Hartmanns Thesen vom Expositorischen heranzuziehen. Diese Filme sind anschauliche Beispiele dafür, dass sich die Vergabe expositorischer Information nicht immer auf den Filmanfang beschränken muss – obgleich sie hier natürlich in verdichteter Form anzutreffen ist – sondern expositorisches Material auch am Ende nachgeliefert werden kann. Somit lassen sich Twisted Endings als Schleife begreifen, deren Textverständnis nicht nur in der Initialphase sondern angesichts des finalen Twists noch ein zweites Mal (sowie bei der Wiederholungsrezeption jedes Mal aufs Neue) gestartet wird.

²⁵⁰ Vgl. Lavik, „Narrative Structure in The Sixth Sense“, S.59.

²⁵¹ Hartmann, „Von der Macht erster Eindrücke“, S.165.

4.5. Vom ersten Eindruck zum Fehlurteil – CARNIVAL OF SOULS und PASSENGERS

In diesem abschließenden Analysekapitel möchte ich die Diskussion um einen kognitiv-psychologischen Zugang zur Rezeption der Twisted Endings noch vertiefen. Konkret betrifft das die, im vorigen Kapitel bereits angesprochene, Schematabildung und deren Bedeutung für den Verstehensprozess der Filmzuseher. Dazu sei zunächst geklärt, worum es sich bei einem rezeptionspsychologischen Schema überhaupt handelt (vor allem in jener Definition, die David Bordwell für seine narratologischen Fragestellungen heranzieht). Weiters sei besprochen, welche Arten von Schemata es gibt, wie das Rezeptionsverhalten von solchen, aus der allgemeinen Psychologie abgeleiteten Prinzipien konkret beeinflusst wird und vor allem, welche Rolle dies hinsichtlich der Narrations- und Inszenierungsstrategien von Twisted Endings spielt. Exemplifiziert sollen die Ausführungen an jener Spielart der Twisted Endings werden, die dank M.Night Shyamalans THE SIXTH SENSE zu einer der wohl prominentesten zählt. In betreffendem Film – sowie den hier zur Diskussion stehenden Analysebeispielen – bleibt sowohl den Zusehern als auch den Protagonisten selbst bis zum finalen Twist verborgen, dass letztere eigentlich bereits tot sind. Nachdem zu THE SIXTH SENSE bereits zahlreiche wissenschaftliche Abhandlungen vorliegen, die sich auf unterschiedliche Gesichtspunkte und Fragestellungen konzentrieren, will ich meine Überlegungen auf zwei vermutlich weniger bekannte Beispiele beziehen. Wie gehabt handelt es sich dabei mit CARNIVAL OF SOULS (1962) und PASSENGERS (2008) um jeweils einen Vertreter des klassischen respektive postklassischen Hollywoodkinos. Ihren Ausgangspunkt soll die Analyse von David Bordwells Thesen zur Zuschaueraktivität und den Verstehensleistungen der Rezipienten, auf die zu einem großen Teil bereits eingegangen wurde, sowie dem Aufsatz *Twist Blindness: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First Time Viewing of The Sixth Sense* von Daniel Barratt, der Bordwells Schemata-Ansatz für die Analyse eines Films mit Twisted Ending heranzieht, nehmen. Auch wenn Bordwells (oftmals gemeinsam mit seiner Frau Kristin Thompson formulierte) Thesen zur filmnarratologischen Forschung unter anderen Narratologen nicht ganz unumstritten sind,²⁵² so liefern seine Arbeiten dennoch einen fundamentalen Beitrag für

²⁵² Vgl. Kuhn, Markus, *Filmnarratologie. Ein erzählerisches Analysemodell*, Berlin: de Gruyter 2011, S.34f. Kritisiert wird zumeist das Modell des Zusehers, welches Bordwell und Thompson in ihrem neoformalistischen Zugang entwerfen. Eine Trennung von klassischer, konkreter, idealtypischer und hypothetischer Zuschauerposition lässt sich darin oftmals nicht ganz problemfrei vornehmen.

narratologische Studien und die Analyse kognitiver Verstehensprozesse bei der Filmrezeption. Zudem eignen sich vor allem die Ausführungen zu dem, aus fundierten kognitiv-psychologischen Erkenntnissen abgeleiteten Konzept der Schemenbildung hervorragend, um den, für die Analyse der in diesem Kapitel besprochenen Spielart der Twisted Endings zentralen Umstand zu erläutern, dass die Zuseher die eigentlich verstorbene Hauptfigur eines Films fast über dessen gesamte Dauer hinweg als durch und durch lebendig wahrnehmen – und das, ohne dabei misstrauisch zu werden (auch wenn die Unfälle oder Attentate, denen die Protagonisten zum Opfer fielen am Filmanfang explizit gezeigt werden).

4.5.1. Sehen, Verstehen, Glauben: Kognitive Schemata und Filmrezeption

Obgleich die Bildung von mentalen Schemata auf äußerst komplexen Mechanismen des menschlichen Kognitionsapparates beruht, lässt sich eine grundlegende Gegenstandsbestimmung relativ leicht und verständlich vornehmen. So beschreibt Daniel Barratt Schemata als „conceptual frameworks which model different aspects of the world: persons, action, events and so forth.“²⁵³ Diese Definition fügt sich mit jener von Bordwell und Kollegen, die in ihrem Bestreben, eine kognitiv-orientierte Theorie des Rezeptionsprozesses zu entwerfen, wohl die konkretesten Ausführungen zu dieser Thematik liefern. Bordwells und Barratts Darlegungen lassen sich darauf reduzieren, dass es sich bei Schemata um mentale Schablonen handelt, welche das menschliche Gehirn zur besseren Orientierung heranzieht. Um sich nicht ständig neu orientieren zu müssen, werden bestimmte Informationen als prototypisch für verschiedene Situationen und menschliche Interaktionsprozesse abgespeichert. Ein solcher Zugang steht in einer Linie mit dem strukturalistischen Konzept vom narrativen Verständnis als basierend auf bereits gelesenen Texten (bzw. erlebten Situationen, erworbenem Weltwissen etc.).²⁵⁴

Dieser grundlegende Mechanismus kommt auch bei der Filmrezeption, vor allem in Bezug auf die kognitive Aktivität der Zuseher, zum Tragen. Der schnelleren und leichteren Orientierung innerhalb der fiktiven Welt kommt es dabei besonders zu Gute, bestimmte Informationsbündel auf Anhieb verfügbar zu haben. Im Hinblick auf die

²⁵³ Barratt, Daniel, „‘Twist Blindness’: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of *The Sixth Sense*“, *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, hg. v. Warren Buckland, Malden, Mass. [u.a.]: Wiley-Blackwell 2009, S.62-86, hier S.65.

²⁵⁴ Vgl. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, S.34.

Formulierung von Hypothesen spielt das Konzept der Schemenbildung eine essentielle Rolle.²⁵⁵ Der Kritik an Bordwell, er würde einen Idealzuschauer entwerfen und zu wenig auf kulturelle und gesellschaftliche Divergenzen eingehen, sei entgegenzuhalten, dass sowohl er als auch Thompson den Umstand durchaus zur Sprache bringen, dass Schemata mitunter stark von kulturellen aber vor allem auch historischen Gegebenheiten beeinflusst sind.²⁵⁶ Dennoch existieren interessanterweise offenbar Schemata, die Anspruch auf allgemeine (im Sinne von: kulturell und historisch weitgehend unabhängige) Gültigkeit stellen. So beschreibt Bordwell beispielsweise einen Kaufprozess, der zwar bis zu einem gewissen Grad von kulturellen und historischen Faktoren beeinflusst wird, sich gleichzeitig jedoch auf bestimmte grundlegende Prinzipien herunterbrechen lässt. Obwohl sich ein Einkauf in einer Greißlerei in vielen Punkten vom Verkauf eines Kamels oder dem modernen Online Shopping unterscheidet, bleibt das Grundgerüst Käufer-Verkäufer-Ware-Bezahlen über historischen Wandel und kulturelle Grenzen hinweg verständlich.²⁵⁷ Genau diese allgemein gültigen Schemata sind es, die sich für das Gelingen vieler Twisted Endings (vor allem der in diesem Kapitel zur Diskussion stehenden Filme) verantwortlich zeigen. Zudem lässt die Schematheorie bestimmte Rezeptionsprozesse zugänglicher erscheinen und hilft so, essentielle Strategien und Grundmechanismen der Twisted Ending Filme zu beschreiben. Denn in der Tat sind diese so gemacht, dass sie das Anwenden ganz bestimmter Schemata einfordern. Selbstverständlich sei darauf hingewiesen, dass es sich bei diesen Prozessen keinesfalls um wissentliche Entscheidungen handelt, sondern viel eher um automatische Reaktionen des menschlichen Gehirns, welches gewisse Zusammenhänge und Strukturen zu erkennen glaubt. Barratt, der sich in seinen Ausführungen ebenfalls auf THE SIXTH SENSE bezieht, betont, dass die Gründe für das Gelingen solcher überraschender finaler Wendungen genau in diesem starken Drang des menschlichen Kognitionsapparates, neue Informationen auf Basis von bereits Erlebtem zu bewerten, liegen.²⁵⁸ Die Mechanismen der Hypothesenbildung standen bereits im vorangegangenen Kapitel zur Diskussion; um die Thematik weiter zu vertiefen, soll nun der Frage nachgegangen werden, auf welchen Grundlagen diese Hypothesen gebildet werden. Wurde festgestellt, dass stets die wahrscheinlichsten und einfachsten Hypothesen verfolgt werden, so liegt natürlich die

²⁵⁵ Vgl. ebda; sowie: Thompson, *Breaking the Glass Armor*, S.30.

²⁵⁶ Vgl. Thompson, *Breaking the Glass Armor*, S.30; sowie: Bordwell, David, *Making Meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, Mass. [u.a.]: Harvard University Press 1991, S.137.

²⁵⁷ Vgl. Bordwell, *Making Meaning*, S.136.

²⁵⁸ Vgl. Barratt, „Twist Blindness“, S.64.

Frage nahe, wie es zur Bewertung als solche kommen kann. Maßgeblich beeinflusst wird diese (natürlich größtenteils unbewusste) Einschätzung von den Prinzipien der Schemenbildung. Verständlicherweise ist es Filmen unmöglich, alle Details von Handlungen oder Abläufen zu inszenieren. Zeigt eine Szene beispielsweise eine Familie beim gemeinsamen Abendessen, so ist klar, dass das Mahl von einem der Beteiligten (oder jemand anderem) zubereitet worden, der Tisch gedeckt und die Speisen serviert worden sind. Die jeweiligen Vorgänge müssen dazu nicht explizit gezeigt werden. Hier lässt sich die Bedeutung der Schematabildung recht anschaulich beobachten: das Schema für Familienessen beinhaltet neben den Konzepten für ‚Familie‘ und ‚Nahrungsaufnahme‘ eben auch solche wie ‚Einkaufen‘, ‚Zubereiten‘, ‚Küche‘ oder ‚Tisch decken‘. „Significantly“, schreibt Barratt, „a schema of this nature allows the viewer to ‚go beyond the information given‘ and ‚fill in the gaps‘ [...].“²⁵⁹ Das Füllen dieser Lücken ergibt sich zum einen aus der Informationsvergabe in Dialog und Bild selbst, zum anderen schließt es wiederum die vorhandene Lebens- und Welterfahrung der Rezipienten sowie das Wissen um Wahrscheinlichkeiten und filmische Konventionen mit ein. Die Schemata interagieren dabei maßgeblich mit zwei Parametern, die essentiell dafür verantwortlich sind, wie Filme kognitiv verarbeitet werden: Aufmerksamkeit und Erinnerung.²⁶⁰ Ebenso, wie ein Film nicht alle Details einer Handlung zeigen kann, ist auch das menschliche Gehirn nicht dazu in der Lage, alle Eindrücke einer Situation zu verarbeiten, sondern muss sich auf bestimmte zentrale Punkte fokussieren. Das hat zur Folge, dass die Erinnerung der Rezipienten natürlich nur jene Aspekte miteinschließt, die diese bereits beim Sehen der Szene wahrgenommen haben.²⁶¹ Im Bestreben, eine Filmhandlung zu verstehen, wird die Handlung als solche maßgeblich über die Erinnerung der Rezipienten rekonstruiert. Dies macht sich die Narration natürlich insofern zunutze, als dass Erzählen innerhalb des zeitlich gesteckten Rahmens eines Films eben nur dann möglich ist, wenn gewisse Details ausgespart bzw. vorausgesetzt werden können. Wenn diese Prämisse auf vorhersehbaren Funktionsprinzipien des menschlichen Kognitionsapparates beruht, so gilt Selbiges natürlich auch für etwaige Irreführungen.²⁶² Noch viel methodischer als andere Filme evozieren Twisted Endings die Bildung bestimmter Schemata, um so die Aufmerksamkeit und Erinnerung in eine bestimmte Richtung zu lenken und die Zuseher somit erfolgreich auf die Falsche Fährte zu locken.

²⁵⁹ Ebda, S.65.

²⁶⁰ Vgl. ebda, S.63f.

²⁶¹ Vgl. ebda, S.64.

²⁶² Vgl. ebda, S.65.

4.5.2. Arten von Schemata

David Bordwell beschreibt unterschiedliche Arten von Schemata. Je nachdem, ob diese Personen, Handlungsvorgänge, Ziele von agierenden Personen sowie Schauplätze oder aber übergeordnete Strukturen, Abläufe und Prinzipien betreffen, unterscheidet er zwischen sogenannten *prototype schemata* respektive *template schemata*. Mit letzteren lassen sich auch Kategorien wie lineares Erzählen oder sogar „classical filmmaking itself“²⁶³ als Schemata begreifen. Darüber hinaus verweist Bordwell auch auf stilistische Schemata, die Aspekte von Filmsprache, Bildgestaltung und Inszenierung betreffen. In FALLEN (1998) werden die Zuseher beispielsweise durch geschickte Manipulation des Schemas der Erzählperspektive auf eine falsche Fährte geführt. Der Film erzählt von Detective John Hobbes (Denzel Washington) der nach der Hinrichtung eines von ihm gefassten Serienkillers entdeckt, dass sich eigentlich ein Dämon für die Morde verantwortlich zeigt. Der Dämon Azazel ist körperlos und bewohnt menschliche Wesen. Durch Berührung kann er die Körper wechseln. Die erste Szene des, als Rückblende inszenierten Films zeigt Hobbes auf der Flucht im Schnee; ein Voice Over spannt den Bogen zum Auftakt der Erzählhandlung einige Monate zuvor bei der Exekution des besagten Serienmörders. Die Voice Over-Passagen werden im Laufe des Films fortgesetzt. In der letzten Szene jedoch enthüllt sich deren wahre Quelle: nicht John Hobbes begleitet die Handlung mit seinen Ausführungen, sondern der Dämon Azazel, dem es schlussendlich gelungen ist, in Hobbes Körper einzudringen. Das Schema, welches hier aktiviert wird, bezieht sich also auf gestalterische Konventionen bzw. konkret jene der Voice Over-Narration. Die Rezipienten gehen von der vermeintlichen Regel aus, dass in Filmen eine Stimme stets nur eine Figur repräsentiert.²⁶⁴ Hinzu kommt eine gewisse Konditionierung auf die recht einprägsame Stimme eines populären Darstellers wie Denzel Washington. Die Prinzipien des ersten Eindrucks tun das Übrige: Die erste Einstellung des Films zeigt Detective Hobbes, während auf der akustischen Ebene jene Stimme zu hören ist, die von den Zusehern mit großer Wahrscheinlichkeit seiner Figur zugeschrieben wird. Azazel ist zu diesem Zeitpunkt noch lange nicht in die Handlung eingeführt und steht damit im ersten Moment der Bewertung als erzählerische Quelle überhaupt nicht zur Diskussion. Im weiteren Verlauf des Films finden sich in den Voice Over-Passagen keinerlei Informationen, die den Schluss nahelegen, hier würde

²⁶³ Bordwell, *Making Meaning*, S.150.

²⁶⁴ Vgl. Richter, „Your Cheatin‘ Art“, S.15.

nicht John Hobbes erzählen. Erst bei einer Wiederholungsrezeption stellen sich die gesprochenen Worte in der Tat als zweideutig heraus und erscheinen mit dem Wissen um den eigentlichen Sprecher in einem anderen Licht.

4.5.3. Der tote Protagonist

Die in diesem Kapitel untersuchten Filme arbeiten sowohl mit *template* als auch mit *prototype schemata*. Sowohl CARNIVAL OF SOULS als auch PASSENGERS warten mit dem gleichen finalen Twist wie die prominenteren Vertreter dieser Spielart, THE SIXTH SENSE und Alejandro Amenábars THE OTHERS (2001) auf, dass nämlich die Protagonisten bereits tot sind, ihnen dieser Umstand jedoch erst am Ende des Films bewusst wird. Interessanterweise zeigen zumindest CARNIVAL OF SOULS, PASSENGERS und THE SIXTH SENSE zu Beginn der Handlung explizit jene Unfälle, die zum Tod der betreffenden Figuren führen. Um an das vorige Kapitel anzuschließen, handelt es sich hier also nicht um misreporting, da in der Anfangsszene in der Tat die diegetisch wahre Version gezeigt wird. Viel eher lassen sich diese Filme unter den Gesichtspunkten des underreportings diskutieren, da die essentielle Information, dass die jeweiligen Protagonisten bei diesen Unfällen ums Leben kommen, zurückgehalten wird. Die Rezipienten orientieren sich also zunächst an einem beschränkten Eindruck der Handlungsumstände. Auch hier fußt also die Hypothesenbildung auf unvollständigen expositorischen Informationen, weshalb sich die Zuseher blindlings auf die Falsche Fährte führen lassen. Verantwortlich für die Fehlinterpretation ist allerdings nicht die erste Szene selbst, sondern viel eher die Folgeszenen, in welchen es erfolgreich gelingt, die Rezipienten zu der Überzeugung zu verleiten, die Protagonisten seien tatsächlich noch am Leben. Diese Szenen finden sich noch zeitig genug am Filmanfang, um vom sogenannten *priming* zu profitieren. Ähnlich wie im Fall des bereits besprochenen primacy effects, lässt sich das Konzept der ersten Eindrücke nicht nur auf Charaktereigenschaften, sondern auch auf größere Zusammenhänge und Situationen beziehen.²⁶⁵ Entscheidend dabei ist in diesem Fall, dass die Figuren relativ zeitig im Film als ‚lebendig‘ eingeführt werden. Gelingt dies, so ist es höchst unwahrscheinlich, dass die Konstitution der Protagonisten als lebende Individuen im weiteren Verlauf des Films noch einmal ernsthaft in Zweifel gezogen wird – vor allem, da diesbezüglich kaum widersprüchliche Informationen geliefert werden:

²⁶⁵ Vgl. Barratt, „‘Twist Blindness‘“, S.66.

„[H]uman cognition tends to be conservative. In the absence of contradicting information, we usually trust our first impressions and go for the most obvious interpretation of events (by using our schematic knowledge).²⁶⁶

Doch warum wird die Erklärung, die Figuren hätten die Unfälle überlebt schlichtweg als wahrscheinlichste angenommen und die Möglichkeit, sie seien gestorben und nun Geister offenbar überhaupt nicht in Betracht gezogen? Maßgeblich verantwortlich dafür sind – wie die folgenden Filmanalysen zeigen sollen – sowohl die von Bordwell beschriebenen template schemata (beispielsweise das Wissen hinsichtlich klassischer Narration, dass der Protagonist in der Regel nicht am Filmanfang ums Leben kommt) aber vor allem Aspekte der prototype schemata, konkret der personenbezogenen Schemata.

Zu Beginn der Handlung von *CARNIVAL OF SOULS* überlebt Protagonistin Mary Henry (Candace Hilligoss) vermeintlich einen Autounfall, bei dem das Gefährt von einer Brücke in den darunterliegenden Fluss stürzt. Während die beiden anderen Insassen ums Leben kommen, steigt Mary kurze Zeit später verletzt und geschockt aber sichtlich lebendig aus dem Wasser. Die Männer, die versuchen, das Auto aus dem Fluss zu bergen, eilen der jungen Frau umgehend zu Hilfe. Nachdem Mary sich von dem Unfall erholt hat, begibt sich die Organistin nach Salt Lake City, um ihre neue Arbeitsstelle in der örtlichen Kirche anzutreten. Auf der Fahrt dorthin erscheint ihr ein Geist oder Untoter, als sie einen verlassenen Rummelplatz passiert. Mit fortschreitender Handlung wird Mary jedoch immer öfter von der rätselhaften Erscheinung des Untoten heimgesucht. Zudem hat sie wiederholt den Eindruck, von ihrer Umgebung ignoriert oder gar nicht wahrgenommen zu werden. Als sie irgendwann die Hilfe eines Arztes zu Rate zieht, schiebt dieser ihre scheinbaren Wahnvorstellungen auf den emotionalen Schock des Autounfalls. Doch die Geistererscheinungen häufen sich zusehends und Mary begegnet nun auch anderen Geistern. Als sie immer mehr den Verstand zu verlieren droht, fährt sie schließlich zu dem verlassenen Rummelplatz. Dort sieht sie sich selbst mit den Untoten tanzen. Schreiend ergreift sie die Flucht, wird jedoch von der Geistermeute verfolgt. Der Pfarrer der Kirche und der Arzt, der Mary behandelt, kommen kurz darauf ebenfalls zum Rummelgelände, um die junge Frau zu suchen. Sie finden jedoch nur noch ihre plötzlich endenden Fußspuren. An dieser Stelle springt der Film zurück zur anfänglichen Szene des Unfalls auf der Brücke. Als nun jedoch das Auto aus dem Wasser geborgen wird, fällt der

²⁶⁶ Ebda, S.68.

Blick auf die drei Leichen, die sich im Wrack befinden; darunter auch Mary Henry.

Rodrigo Garcías Film *PASSENGERS* operiert mit dem gleichen dramaturgischen Grundgerüst. Nachdem sich zu Beginn des Films ein Flugzeugabsturz ereignet, wird die Therapeutin Claire Summers (Anne Hathaway) mit der psychologischen Betreuung einiger Überlebender des Unfalls beauftragt. Bei der Behandlung stößt sie auf überraschend viel Widerstand von Seiten der Patienten. Einem davon, Eric Clarke (Patrick Wilson) kommt sie nach und nach immer näher und die beiden verlieben sich. Unterdessen verschwinden immer mehr der Patienten und als Claire Ungereimtheiten in den Aussagen der Therapieteilnehmer feststellt, beginnt sie der Frage nach der eigentlichen Absturzursache auf den Grund zu gehen. Ein Mitarbeiter der Airline sucht sie daraufhin wiederholt auf und rät ihr dringend davon ab, auf eigene Faust weitere Ermittlungen anzustellen. Als sie sich jedoch hartnäckig zeigt, überreicht ihr der Mann schließlich die Passagierliste der abgestürzten Maschine. Claire ist geschockt, als sie erkennen muss, dass sie ebenfalls an Bord des Flugzeugs war. Schlussendlich erinnert sie sich an den Absturz und begreift, dass sie und die anderen Passagiere gestorben sind. Die Personen, denen sie in den vergangenen Wochen begegnet ist, erkennt sie als ebenfalls bereits verstorbene Freunde und Verwandte wieder, die sie beim Übertritt von einer Art Zwischenwelt ins Jenseits begleiten sollten.

In beiden Filmen sind die Unfälle, bei denen die Protagonisten ums Leben kommen, Teil des Plots und werden – vor allem in *PASSENGERS* – nicht nur eingangs, sondern auch im weiteren Verlauf der Handlung thematisiert. Gleichzeitig sind in beiden Beispielen jeweils die Szenen, die unmittelbar auf das Unglück folgen, maßgeblich dafür verantwortlich, dass die Falschen Fährten verfolgt und die Hauptfiguren als lebendig wahrgenommen werden. Sowohl *CARNIVAL OF SOULS* als auch *PASSENGERS* verlassen sich diesbezüglich auf das Prinzip des „seeing is believing“.²⁶⁷ Die Zuschauer vertrauen auf den „Wahrheitswert der Darstellung“,²⁶⁸ also darauf, dass das, was die bewegten Bilder zeigen, auch der diegetischen Realität entspricht. Und gezeigt werden eben Protagonisten, die alle Kriterien erfüllen, um als lebendige Individuen zu gelten. Denn auch wenn filmische Realität nicht eins zu eins an den Gegebenheiten der Realität der Zuschauer gemessen wird, so fließt das Wissen um prinzipielle Gesetzmäßigkeiten der extradiegetischen Welt dennoch in die Bewertung des Gesehenen mit ein. In Bezug auf

²⁶⁷ Hartmann, „Von der Macht erster Eindrücke“, S.164.

²⁶⁸ Ebda.

den Umgang mit filmischen Figuren kommt einer Art von Schemata entscheidende Rolle zu, die David Bordwell in seiner Beschreibung der verschiedenen schematischen Kategorien als *person-based schemata* bezeichnet.²⁶⁹ Ein solch personenbezogenes Schema kann sich sowohl auf institutionelle Rollen (wie ‚Lehrer‘, ‚Vater‘, ‚Chef‘) beziehen, schließt aber auch die grundlegende Vorstellung von ‚Person‘ im Allgemeinen mit ein. Dabei handelt es sich um eine prototypische Konzeption, die sich an wesentlichen Erscheinungsmerkmalen orientiert: „[...] a human body, perceptual activity, thoughts, feelings, traits, and a capacity to plan an execute action.“²⁷⁰ Bei dieser Art von Schema handelt es sich um eines, das tatsächlich über kulturelle und historische Grenzen hinweg Gültigkeit besitzt. Jeder Rezipient ist in der Lage, eine filmische Person auch als solche wahrzunehmen, wenn sie die oben genannten Fähigkeiten und Eigenschaften aufweist. Im Fall von *CARNIVAL OF SOULS* und *PASSENGERS* trifft das auf den Großteil der agierenden Figuren durchaus zu, weshalb keinerlei Anlass besteht, ihre Lebendigkeit ernsthaft in Zweifel zu ziehen. „For instance, we ‚assume‘ that a person who is apparently capable of walking and talking also possesses the properties of ‚existence‘, ‚life‘ and ‚being human‘, even though these properties are never explicitly acknowledged or described“, schreibt Daniel Barratt.²⁷¹ Die Protagonisten in den beiden analysierten Filmen sind allesamt an die physischen Gesetze der realen Welt gebunden, können gehen, sprechen, mit anderen Personen interagieren, zeigen Gefühle oder Emotionen und führen selbstständig konkrete Handlungen aus. Die Rezipienten sind also überzeugt davon, dass Mary, Claire oder Eric noch am Leben sind, da die ersten Eindrücke dieser Figuren gar keinen anderen Schluss zulassen. Ist diese Überzeugung erst etabliert, wird sie im Laufe des Films auf verschiedene Arten gestärkt. Zum einen verselbstständigt sich dieser Prozess. Das rekonstruktive Erinnern der Zuseher geschieht nicht erst nach Filmende, sondern läuft bereits im Moment der Rezeption ab.²⁷² Die Zuseher erinnern sich in den späteren Szenen des Films an das, was sie am Anfang gesehen haben – in *PASSENGERS* oder *CARNIVAL OF SOULS* aufgrund von fehlenden widersprüchlichen Informationen eben an lebendige Protagonisten. Eine weitere essentielle Strategie, um die Zuseher auf der Falschen Fährte zu halten bezieht sich auch bei dieser Spielart der Twisted Endings auf das Prinzip der Ablenkung. Wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben, muss die

²⁶⁹ Bordwell, *Making Meaning*, S.146.

²⁷⁰ Bordwell, David, „Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*“, *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 6/2, 1992, S.183-198, hier S.189.

²⁷¹ Barratt, „Twist Blindness“, S.66.

²⁷² Vgl. ebda, S.82.

Aufmerksamkeit der Rezipienten so ausgerichtet werden, dass die formulierten Makrofragen nicht den Status der Figuren als lebendig oder tot betreffen. In *CARNIVAL OF SOULS* drehen sich diese Fragen hauptsächlich um das Schicksal von Mary Henry und den Ursprung des Spuks: *Was hat es mit den Geistern auf sich? Warum suchen sie ausgerechnet Mary heim? Wird es ihr gelingen, dem Horror zu entfliehen?* Im Gegensatz dazu werden in *PASSENGERS* übernatürliche Gegebenheiten zunächst fast überhaupt nicht thematisiert. Die Makrofragen richten sich eher auf das rätselhafte Unglück (*Was ist wirklich passiert?*) sowie die Liebesgeschichte von Eric und Claire (*Können die beiden die Schwierigkeiten überwinden und ein Paar werden?*). Diese Fragestellungen beanspruchen die Aufmerksamkeit der Zuseher rasch für sich und verhindern, dass die eingangs gezeigten Unfallszenen weiter hinterfragt und die diesbezüglich richtigen Hypothesen verfolgt werden. „Die zusätzliche Aufgabe“, schreibt Britta Hartmann, „erschwert die eigentliche: aus der Anfangssequenz die angemessenen Schlussfolgerungen zu ziehen.“²⁷³ In *CARNIVAL OF SOULS* zeigt die erste Szene nach dem Unfall die komplett durchnässte Mary Henry, die aus dem Fluss steigt und von den Helfern in Empfang genommen wird. Sie hat den Unfall offenbar überlebt, weshalb die Zuseher automatisch zunächst alle Fragen und Hypothesen auf das weitere Schicksal der jungen Frau ausrichten. In *PASSENGERS* gestaltet sich die Kontrastierung der Eingangsszene mit der Folgehandlung noch viel radikaler. Nachdem zu Filmbeginn in einer Montagesequenz Momentaufnahmen des Flugzeugabsturzes (und darin Personen, die sich später als zentrale Charaktere der Handlung entpuppen) gezeigt werden, springt die Handlung zu einem komplett neuen Schauplatz. Claire liegt in ihrem Bett und wird mitten in der Nacht von einem Anruf aus dem Schlaf gerissen, durch den sie von dem Unfall erfährt. Somit wird sie zunächst überhaupt nicht mit dem Absturz in Verbindung gebracht.

Die Bewertung des Gesehenen wird natürlich immer auch von emotionalen Faktoren beeinflusst. Der Wunsch danach, dass der Protagonist als zentrale Sympathiefigur erhalten bleibt, ist stark genug, um die Interpretation, er oder sie habe einen Unfall überlebt auch ohne explizite Beweise bereitwillig anzunehmen und etwaige Ungereimtheiten zu übersehen.²⁷⁴ Dabei wählen die Rezipienten also nicht „schlichtweg die narrativ wahrscheinlichste“, sondern eben die „‘genehmste‘ und in dieser Hinsicht

²⁷³ Hartmann, „Von der Macht erster Eindrücke“, S.166.

²⁷⁴ Vgl. ebda, S.165.

„einfachste“ Erklärung [...].“²⁷⁵ Natürlich kommt auch gestalterischen Aspekten eine zentrale Rolle zu, wenn bestimmte Personen als lebendig wahrgenommen werden sollen. Britta Hartmann betont in ihrer Analyse von *THE SIXTH SENSE*, dass sich Protagonist Malcolm Crowe (Bruce Willis) in jener Szene, die nach dem anfänglichen Attentat auf ihn folgt, auffällig viele Point of View-Einstellungen zuschreiben lassen. Auch in *CARNIVAL OF SOULS* und *PASSENGERS* werden Mary und Claire mit zahlreichen subjektiven Einstellungen ausgestattet (Abb.35-42). Diese tragen dazu bei, sie als lebendig zu etablieren, da Tote gemeinhin nicht über eine subjektive Wahrnehmung verfügen.²⁷⁶



Abb. 35: *Carnival of Souls*. Marys POV kurz nach...



Abb. 36: *Carnival of Souls*. ... dem Unfall.



Abb. 37: *Carnival of Souls*. Marys POV im weiteren ...



Abb. 38: *Carnival of Souls*. ... Verlauf des Films.

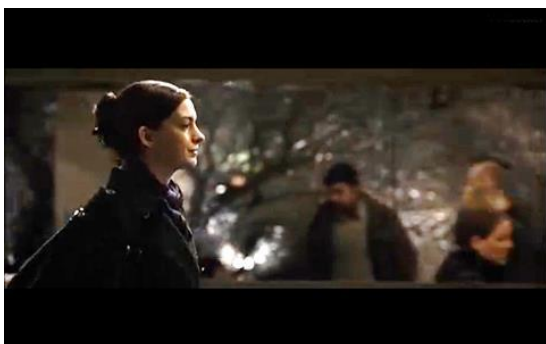


Abb. 39: *Passengers*. Auch Claire Summers wird...

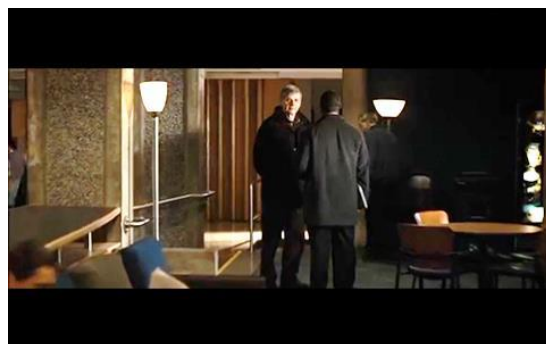


Abb. 40: *Passengers*. ... vor allem am Filmanfang ...

²⁷⁵ Ebda.

²⁷⁶ Vgl. ebda, S.166.

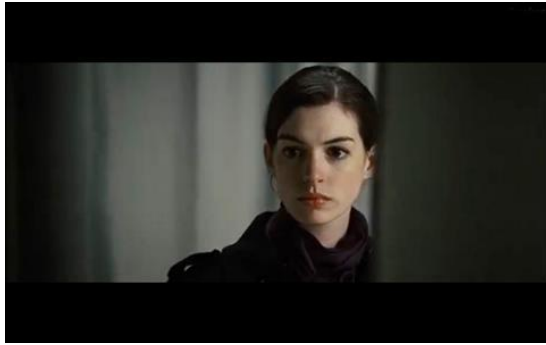


Abb. 41: *Passengers*. ... mit zahlreichen subjektiven...



Abb. 42: *Passengers*. ... Perspektiven ausgestattet.

Zu guter Letzt machen sich die Inszenierungsinstanzen beider Filme die grundlegenden Wirkungsprinzipien der personenbezogenen Schemata natürlich über den gesamten Filmverlauf hinweg zunutze. Mary, Claire oder Eric haben rein äußerlich absolut nichts mit der konventionellen Vorstellung von Geistern zu tun, sondern besitzen auch Fähigkeiten, die letzteren für gewöhnlich nicht zugeschrieben werden. So sind sie allesamt in der Lage, Dinge anzufassen, sie essen und trinken (Abb.45-47), wechseln ihre Kleidung (Abb.43 und Abb.44), können Autofahren (Abb.47), Orgel spielen oder sich künstlerisch betätigen (Abb.48).



Abb. 43: *Carnival of Souls*. Mary wechselt ...



Abb. 44: *Carnival of Souls*. ... wiederholt ihre Kleidung.



Abb. 45: *Carnival of Souls*. Mary trinkt.



Abb. 46: *Passengers*. Claire trinkt.



Abb. 47: *Passengers*. Claire fährt Auto, Eric isst.



Abb. 48: *Passengers*. Claire und Eric malen ein Bild.

Auch gehen sie zwischenmenschliche Beziehungen ein, was als durch und durch human wahrgenommen wird. So interessiert sich Mary zumindest teilweise für die Avancen ihres charmanten Nachbarn, während Claire und Eric sogar miteinander schlafen.

In *CARNIVAL OF SOULS* wird Marys vermeintliche Lebendigkeit zusätzlich akzentuiert, indem ein weiteres Schema aktiviert und ihr gegenübergestellt wird. Die Erscheinungen der Untoten, denen Mary begegnet, entsprechen durch und durch dem Schema ‚Geist‘; prägnant vor allem die blasse, fast durchscheinende Hautfarbe (Abb.49) und die augenscheinlich nicht vorhandene Bindung an physikalische Gesetzmäßigkeiten (Abb.50).



Abb. 49: *Carnival of Souls*. Aussehen der Geister.



Abb. 50: *Carnival of Souls*. Schweben neben dem Auto.

Dadurch, dass sich die Geisterwesen in ihrem Aussehen und Auftreten so essentiell von Mary unterscheiden, werden sie klar von ihr abgegrenzt. In *PASSENGERS* wird das Thema der Übernatürlichkeit, wie gesagt, gar nicht erst zur Sprache gebracht und da die meisten Zuseher aufgrund ihres Alltagswissen wohl nicht davon ausgehen, dass Geister auf eine Art und Weise in der Welt interagieren, wie das die Protagonisten des Films tun, ist es einleuchtend, dass Claire, Eric und die anderen Figuren nicht als übernatürliche Wesen wahrgenommen werden.

Ein weiterer entscheidender Moment des Personenschemas, also in diesem Fall der Bewertung einer Figur als lebendig, liegt in der Interaktion mit der Umgebung. Die meisten Rezipienten gehen aufgrund ihrer Wissens- und Erfahrungsbestände davon aus, dass Geisterwesen (sollte es diese geben) in der Regel nicht in der Lage sind, mit den Lebenden in direkten Kontakt zu treten. Sofern nicht bei der Etablierung der diegetischen Welt anders eingeführt, beansprucht dieses ungeschriebene Gesetz auch in den meisten Filmen Gültigkeit.²⁷⁷ Sowohl in *CARNIVAL OF SOULS* als auch in *PASSENGERS* kommunizieren die Protagonisten offenbar uneingeschränkt mit ihrer Umgebung. Bei der Auflösung der Handlung kristallisieren sich diesbezüglich jedoch prägnante Unterschiede zwischen den beiden Filmen heraus. Während am Ende von *PASSENGERS* enthüllt wird, dass alle Personen, mit denen Claire interagiert hat, ebenfalls bereits tot sind, lässt sich in *CARNIVAL OF SOULS* nicht mit eindeutiger Sicherheit feststellen, wer nun tatsächlich zum Kreis der Lebenden gezählt werden kann.

Claire Summers kann mit lebenden Personen definitiv nicht in Kontakt treten. Mehrmals versucht sie, ihre Schwester, mit der sie im Streit auseinander ging, aufzusuchen, scheitert jedoch stets. Die Schwester tritt erst zu Filmende in Erscheinung, als sie die Wohnung der Verstorbenen betritt. Dies gilt für Mary Henry offenbar nicht. Sie scheint sich ebenfalls in einer Zwischenwelt zu befinden, kann jedoch mit ihrem lebenden Umfeld kommunizieren. Die Zuseher erleben mit, wie sie sich immer mehr von dieser Außenwelt isoliert, für die sie wiederholt unsichtbar erscheint und dann auch nicht mehr in der Lage ist, zu hören, was die Menschen um sie herum sprechen. Auch auf der gestalterischen Ebene sind diese Phasen vom Rest des Films durch verzerrte Bilder und das Ausblenden von Atmosphären-Tönen abgegrenzt. Doch bereits nach wenigen Augenblicken enden diese Episoden und Mary ist wieder in der Lage, am Geschehen teilzuhaben. Um zu verhindern, dass diese Hinweise bei der Erstrezeption richtig gedeutet werden, aktiviert der Film ein weiteres Schema: Als Mary den Arzt aufsucht, schreibt dieser ihre vermeintlichen Halluzinationen den traumatischen Auswirkungen des Autounfalls zu. Da das Schema ‚Unfall‘ im weiteren Sinn die Konzeption von ‚Trauma‘ und diese wiederum ‚Wahnvorstellungen‘ miteinschließt, reicht diese Erklärung dem Großteil der Rezipienten wohl aus, um Marys rätselhafte Aussetzer nicht weiter zu hinterfragen. Eine Parallele dazu findet sich in *PASSENGERS*, als Eric immer wieder einen rätselhaften

²⁷⁷ In *THE SIXTH SENSE* sind die Geister beispielsweise nicht fähig, mit Lebenden zu kommunizieren (mit Ausnahme von Cole). Wie sich herausstellt, sind sie auch nicht in der Lage, Andere ihrer Spezies wahrzunehmen und so kann Protagonist Malcolm die Geisterwesen nicht sehen.

Hund sieht oder zu sehen glaubt. Obwohl sich später herausstellt, dass es tatsächlich früher sein Hund war, liegt es nahe, die Vorfälle zunächst der posttraumatischen Stresssituation nach dem Absturz zuzuschreiben (wie das auch Psychotherapeutin Claire tut).

Wie bereits mehrmals im Verlauf der Arbeit erwähnt, hängt die Bewertung von diegetischen Welten maßgeblich von verschiedenen Wissensbeständen, wie beispielsweise dem Bewusstsein für Genre, Konvention oder Alltagserfahrung, ab. Da das menschliche Gehirn nicht die gesamte Menge an erworbenem Wissen in jedem Augenblick verfügbar haben kann, werden Informationen über bestimmte Situationen, Gegebenheiten, Menschen oder Institutionen in Form von Kategorienbündeln, den sogenannten Schemata, abgespeichert. Die grundlegende Funktionsweise von Schemata und ihre Bedeutung für den filmischen Rezeptionsprozess wurde in diesem Kapitel skizziert. Wenngleich inszenatorische Unterschiede zwischen den beiden analysierten Filmen bestehen, so funktioniert ihr grundlegender Bauplan nach den gleichen Prinzipien. Sowohl *CARNIVAL OF SOULS* als auch *PASSENGERS* arbeiten mit Aspekten der *template* aber auch der *prototype schemata* (vor allem mit solchen der personenbezogenen Kategorie).

David Bordwell betont, dass Schemata stets nach relativ simpler Logik und Struktur organisiert sind,²⁷⁸ dennoch gilt es diesbezüglich weitere Abstufungen vorzunehmen, da einige Schemata als weniger kulturell oder historisch bedingt angesehen werden können als andere. Ebendiese, von einer möglichst großen und diversen Zuschauerschaft geteilten Wissensbestände sind es, die sich Filme generell und *Twisted Endings* mit besonderer Systematik zunutze machen. „We are able to understand such aspects of most films because we have had vast experiences in coping with similar situations [...]“, schreibt Kristin Thompson.²⁷⁹ Dieses Prinzip bedingt die Kommunikativität von Filmen, da es erlaubt, komplexe Zusammenhänge und Informationen zu transportieren, ohne sich in Details zu verlieren. Etwaigen Täuschungsabsichten, wie sie die *Twisted Endings* verfolgen, kommt das insofern zugute, als dass Schematawissen generell nicht hinterfragt, sondern meist als gegeben angenommen wird. Die in diesem Kapitel analysierte Spielart der *Twisted Ending* Filme aktiviert eines der einfachsten und grundlegendsten Schemata, nämlich die Konzeption von lebendigen Menschen bzw. die Divergenz der Kategorien

²⁷⁸ Vgl. Bordwell, *Making Meaning*, S.137.

²⁷⁹ Thompson, *Breaking the Glass Armor*, S.30.

„lebend“ und „tot“. Da ein Schema kaum isoliert auftritt, sondern stets Berührungs- und Überschneidungspunkte mit anderen Schemata aufweist, werden auch in den analysierten Filmen konsequenterweise weitere Wissenskomplexe (Kategorien wie „Geister“ oder „Unfälle“) aktiviert, um die Rezipienten auf der Falschen Fährte zu halten. Doch die Filme bedienen sich nicht nur personen- oder situationsbezogener Schemata, sondern auch solcher, die übergeordnete Strukturen betreffen, beispielsweise das Wissen und die Erfahrung darum, dass in Hollywoodfilmen der Protagonist in der Regel nicht in der ersten Szene ums Leben kommt.

4.5.4. Twisted Endings, Unbewusstsein und Täuschungsabsicht

Es muss festgehalten werden, dass die Aktivierung und das Abrufen von Wissensbeständen Prozesse sind, die größtenteils unbewusst ablaufen, weshalb sich in meinen Augen die Diskussion, ob die Irreführung frühzeitig zu durchschauen wäre, relativ rasch verliert. Durchgehend lassen sich in Twisted Ending Filmen Hinweise ausmachen, die zur richtigen, also von der verfolgten Hypothese abgewandten, Interpretation führen würden. Solche Hinweise finden sich jedoch nicht zufällig, sondern sind von der narrativen Instanz explizit an die betreffenden Stellen gepflanzt worden. Sie mögen im Rezipienten zwar kurzzeitig das Gefühl von Irritation hervorrufen, sind aber generell so angelegt, dass sich relativ leicht eine zufriedenstellende Erklärung finden lässt. Auch erscheinen diese Informationen für das Voranschreiten der Erzählhandlung zunächst nicht weiter relevant. Da die Aufnahmefähigkeit der Rezipienten beschränkt und demnach sehr selektiv ist, kommt den Hinweisen keine besondere Aufmerksamkeit zu. Dass die Zuseher tatsächlich die verfolgten Hypothesen fallen lassen und ihre Fragestellungen an die Narration neu ausrichten, wissen die Erzählinstanzen dank der verschiedenen Strategien, die auf den vorangegangenen Seiten analysiert wurden, in der Regel zu verhindern. Bei der Erstrezeption eines Twisted Ending Films ist es also höchst unwahrscheinlich, die Täuschung zu durchschauen.²⁸⁰

Den Rezipienten dazu zu bringen, auf bestimmte schematisch abgespeicherte Informationen zurückzugreifen stellt ein relativ einfaches inszenatorisches Prinzip dar, weshalb die Filme der in diesem Kapitel analysierten Spielart nicht umsonst zumeist als raffiniertere und prominenteste Beispiele dieser Gattung gelten (vor allem THE SIXTH

²⁸⁰ Vgl. Orth, „Der unbewusste Tod“, S.303.

SENSE). Die zuschauerische Aktivität ist noch viel weniger als bei den zuvor diskutierten Inszenierungsstrategien von bildgestalterischen Aspekten abhängig. Ausgehend von grundlegenden psychologischen Mechanismen wird ein Interpretationsprozess in Gang gesetzt, in dem es ziemlich unwahrscheinlich anmutet, dass die richtige Hypothese (in diesem Fall jene, dass die Protagonisten eigentlich bereits tot sind) zu irgendeinem Zeitpunkt des Films vor der finalen Auflösung aufgegriffen wird. Vorrangig gelingt das durch geschickte Kombination des Schemataprinzips mit Priming-Prozessen. Die Analyse der Bedeutung von Schemata im Erzählprozess der Twisted Endings verdeutlicht einmal mehr die, für alle Spielarten zentrale Macht des ersten Eindrucks. Ist es einem Film gelungen, die Rezipienten in den ersten Szenen auf eine, die gesamte Filmhandlung umspannende Falsche Fährte zu locken, so ist es inszenatorisch gesehen vergleichsweise einfach, sie auch dort zu behalten. „[W]e only see what we have been primed to see“,²⁸¹ schreibt Daniel Barratt und erfasst somit das grundlegende Funktionsprinzip der Twisted Endings in wenigen Worten.

²⁸¹ Barratt, „Twist Blindness“, S.84.

5 CONCLUSIO

Diese Arbeit hat Twisted Ending Filme des klassischen und postklassischen Hollywoodkinos einer vergleichenden Analyse unterzogen und dabei versucht, die überraschende finale Wendung als, von historischen Klassifizierungen unabhängige Inszenierungsstrategie zu begreifen. Größte Schwierigkeit war dabei sicherlich das Finden eigener Begrifflichkeiten, da sich kaum Literatur ausfindig machen ließ, die sich explizit auf das abgesteckte Forschungsfeld bezieht. Gerade im Hinblick auf die klassischen Filme konnte ich nur auf wenig theoretisches Material zurückgreifen. Gleichzeitig ergab sich dadurch jedoch die Chance zu einer weitgehend neuen Herangehensweise an die Thematik. So konnte im ersten Analysekapitel gezeigt werden, dass die Twisted Endings nicht unzuverlässig im literaturwissenschaftlichen Sinn erzählen, da die ‚Unzuverlässigkeit‘ nicht wie im Fall der Literatur bei der Rezeption selbst festgestellt, sondern immer erst als retrospektive Bewertung vorgenommen werden kann. Zugleich wurde diskutiert, ob sich Twisted Endings überhaupt mit den Begrifflichkeiten von „unzuverlässig“ und „Unzuverlässigkeit“ beschreiben lassen oder ob der Zugang zur narrativen Strategie der Filme nicht besser über andere (filmspezifische) Kategorien zu suchen sei. Weder verfügt der Film nämlich über eine dem literarischen Erzähler äquivalente Erzählinstanz, noch lassen sich die Protagonisten der Twisted Endings als unzuverlässige Erzähler charakterisieren, da die Filme sehr wohl auch mit figurenungebundenen Perspektiven operieren. Demnach macht es Sinn, eine weitere (übergeordnete) Erzählinstanz mitzudenken, die sich für den Fokalisierungswechsel zwischen Figurenperspektive und objektiver Erzählsicht verantwortlich zeigt. Bei dieser narrativen Instanz liegt somit die primäre Erzählintention – und nicht bei den Figuren selbst. Der Wechsel zwischen den Perspektiven vollzieht sich laufend; für die Rezipienten besteht dabei kein Grund, dem Gezeigten zu misstrauen, da sich keine personelle Erzählfigur als Quelle festmachen lässt und perspektivisch unmarkierte Bilder generell objektive Gültigkeit beanspruchen. Falsch ist es jedoch, den betreffenden Filmen zu unterstellen, sie würden ihr Publikum anlügen – sie stellen lediglich subjektive Betrachtungsweisen nicht von vorne herein als solche zur Schau. Dem ersten Analysekapitel ist es hoffentlich gelungen, vorwegzunehmen, was für die Arbeit programmatisch sein sollte: die Twisted Endings mit filmwissenschaftlichen Begrifflichkeiten zu beschreiben anstatt unreflektiert bzw. -modifiziert theoretisches Material aus der Literaturwissenschaft zu übernehmen.

Das darauffolgende Kapitel hat sich der Thematik der Konventionsbrüche zugewandt. Werden mindgame movies/Twisted Endings gerne unter postmodernen Gesichtspunkten diskutiert und ihnen ein Bruch mit (Erzähl-)konventionen attestiert, so zeigt dieses Kapitel, dass die Twisted Endings in der Tat mit einem bewussten Verstoß gegen Konventionen operieren. Dieser bezieht sich jedoch vor allem auf gestalterische Aspekte und ergibt sich zwangsläufig aus der Täuschungsabsicht. Der Konventionsbruch ist somit weniger Teil einer postmodernen Ästhetik, sondern folgt der Inszenierungslogik der Twisted Endings, indem er bis zuletzt verheimlicht, anstatt offen zur Schau gestellt wird. Inwiefern die Twisted Endings hierbei leichtes Spiel haben, wurde an der Spielart der verschleierte Traumdarstellungen deutlich herausgearbeitet. Ohne entsprechende Markierungen haben Rezipienten keine Chance, den Wechsel zwischen verschiedenen Realitäten im Film – in diesem Fall zu einer subjektiven Sicht – als solchen zu erkennen, da der Film für alle seine Darstellungen auf das gleiche Material (Bilder) zurückgreifen muss. Die einzige Möglichkeit, entsprechende Sequenzen als solche abzugrenzen besteht darin, sie gestalterisch besonders hervorzuheben. Interessanterweise haben sich die hier angesprochenen Konventionen für Traumdarstellungen im klassischen Hollywoodkino etabliert und beanspruchen bis heute Gültigkeit. Fehlen also die entsprechenden Hinweise, werden die Zuschauer konsequenterweise zu einer falschen Interpretation verleitet. Wichtig dabei ist, zu betonen, dass sich die Twisted Endings nicht neuer inszenatorischer Prinzipien bedienen, sondern konventionelle Gestaltungskriterien entfallen lassen – seien es die expliziten Markierungen selbst oder die komplementierende Information auf der Handlungsebene.

Ebenso wie auf gestalterischer wird auch auf narratologischer Ebene der Konventionsbruch nicht offen inszeniert, sondern die Twisted Endings machen sich gewohnte filmische Erzählweisen zunutze. Diese stellen sie in den Dienst ihrer Täuschungsabsicht. Das Kapitel zu den Prinzipien des misreportings und underreportings zeigt, dass die Filme nach den Funktionsmustern klassischer Narration funktionieren. Diese ist darauf ausgerichtet, die Aktivität der Rezipienten insofern einzufordern, als dass bei diesen Prozesse der Hypothesenbildung in Gang gesetzt und über den gesamten Filmverlauf fortgesponnen werden. Die Strukturierung und Übermittlung von Informationen geschieht dabei keinesfalls zufällig. Durch gesteuerte Informationsvergabe bietet die Narration den Zusehern ein scheinbares Höchstmaß an Orientierung und leitet sie durch den Erzählprozess. Im Fall der Twisted Endings folgt die

Informationsvermittlung einem eigenen dramaturgischen Plan: die Rezipienten sollen zwar in der Lage sein, eine logische und zusammenhängende Geschichte zu erschließen – nicht jedoch jene, die den tatsächlichen diegetischen Gegebenheiten entspricht. Die diesbezüglichen Strategien lassen sich in zwei Kategorien bündeln. Zum einen erweist sich der Filmanfang als zentraler Moment der Twisted Endings. An dieser Stelle muss die Falsche Fährte erfolgreich ausgelegt werden, damit die weitere Hypothesenbildung entsprechend ablaufen kann. Ist dies gelungen, so ist es entscheidend, die verfolgten Hypothesen und Annahmen auch über den weiteren Filmverlauf zu stärken und als naheliegend zu inszenieren. Als eine der wichtigsten Strategien wurde hierbei das Prinzip der Ablenkung (Ausrichtung der Makrofragen auf andere Aspekte der Narration) beschrieben. Prämisse dieses Kapitels ist jene, dass sich die Twisted Endings hinsichtlich ihrer Informationsvergabepolitik in einem durch und durch klassischen Rahmen bewegen, der die Voraussetzung für das Gelingen der überraschenden Wendung bildet.

Was in diesem Kapitel bereits vorweggenommen wurde, bildet den Kern der abschließenden Analysen: die Rolle des Zusehers. Wie sich gezeigt hat, basiert das grundlegende Funktionsprinzip der Twisted Endings auf einer doppelten Struktur von Narration/Inszenierung und Rezeption. Inszenatorische (narrative, bildgestalterische) Strategien der Erzählinstanz sind dabei stets auf die kognitive Aktivität der Zuschauer angewiesen. Unbewusste geistige Prozesse zeigen sich dafür verantwortlich, dass sich die Rezipienten auch tatsächlich täuschen und auf die Falsche Fährte locken lassen. Ich habe versucht zu zeigen, wie die Twisted Endings das Wissen um diese grundlegenden Mechanismen des menschlichen Kognitionsapparates für ihre Zwecke nutzen. Wenig überraschend basiert die Täuschung auch in dieser Hinsicht auf klassischen Prinzipien.

Zusammenfassend lässt sich also festhalten, dass alle in dieser Arbeit analysierten Twisted Endings – sei es klassisch oder postklassisch – in ihrer elementaren Funktionsweise mit durch und durch klassischen Prinzipien operieren. Einzig das überraschende Ende entspricht streng genommen nicht den typischen Hollywood-Erzählmustern, wobei jedoch betont werden muss, dass sich der finale Twist bis in die Anfänge des klassischen Erzählkinos zurückverfolgen lässt. Alle diskutierten Beispiele folgen hinsichtlich grundlegender Narrations- und Inszenierungsmuster dem klassischen Hollywoodsyntax. Gemäß der eingangs vorgenommenen Gegenstandsbestimmung weisen sie dezidiert keine Strukturen auf, die gerne als postmodern abgestempelt werden.

Zwar lässt sich in gewisser Weise ein Bruch mit Konventionen beobachten (der weiter oben zusammenfassend beschrieben wurde), dieser wird allerdings weder explizit zur Schau gestellt (wie das einer postmodernen Logik entsprechen würde) noch beschränkt er sich auf postklassische Beispiele. Klassische Twisted Endings zeigen ebenso den besagten Verstoß gegen etablierte filmische Normen wie ihre postklassischen Nachkommen, weshalb letzteren keine neue Erzählweise attestiert werden kann. Demnach besteht auch kein Grund, die Filme mit postmodernem Vokabular zu beschreiben, was jedoch in den meisten wissenschaftlichen Beiträgen mit Vorliebe getan wird.

Die eingangs aufgeworfene Frage, ob die Twisted Endings des postklassischen Hollywoodkinos anders erzählen, muss also verneint werden. Dennoch bleibt, denkt man den Boom um die Jahrtausendwende mit, die legitime Annahme im Raum stehen, die Filme würden heute in irgendeiner Form ‚besser‘ funktionieren. Wie lässt sich dieser Antagonismus erklären? Die Antwort auf diese Frage kann über unterschiedliche Zugänge gesucht werden, jedoch möchte ich festhalten, dass vorliegende Arbeit an dieser Stelle spekulativ werden muss. Aus ökonomischer Sicht kommt es etwaigen Vermarktungsstrategien auf dem Post-Kino-Markt natürlich zu Gute, dass die Reinterpretation der Twisted Endings zu einem maßgeblichen Teil an ihre Wiederholungsrezeption geknüpft ist. Auch wenn die Filme nach wie vor nach den gleichen Prinzipien funktionieren – der Markt, auf dem sie bestehen müssen, tut es nicht und ist mit Fernsehen, DVDs und Internet von mehr Diversität geprägt als je zuvor. In dieser Argumentationslinie muss den Filmen von Seiten der Produktion sicherlich ein gesteigertes Attraktivitätspotential zugeschrieben werden. Das allein reicht als Erklärung jedoch bei weitem nicht aus, muss doch jedes Angebot auch angenommen werden; was wiederum die Aufmerksamkeit auf die Rezeptionsseite lenkt. Sind postklassische Zuseher etwa williger, sich täuschen zu lassen und fühlen sie sich vom überraschenden Ende weniger betrogen als ihre klassischen Vorgänger? Hier sehe ich hinsichtlich der zur Diskussion stehenden Thematik das größte Potential für weiterführende Forschung. Von meinem Standpunkt aus würde ich dafür argumentieren, das Verhältnis der Zuseher zu den Twisted Endings weniger an historischen Kategorien, als vielmehr an Aspekten der Plausibilität festzumachen. *THE WOMAN IN THE WINDOW* erntete schlechte Kritik ob seines fast unbeholfen anmutenden Endes. Allerdings lassen sich unter den zeitgenössischen Twisted Ending Filmen kaum Beispiele ausmachen, die nach dem

gleichen Bauplan funktionieren. Ebenso verhält es sich mit der lügenden Rückblende aus *STAGE FRIGHT*, die im postklassischen Hollywoodkino nur vereinzelt anzutreffen ist (*THE USUAL SUSPECTS*). Andererseits finden sich auch im klassischen Hollywoodkino Beispiele, die nicht grundlegend auf Ablehnung stießen (*DAS CABINET DES DR. CALIGARI*, *PSYCHO*), während zeitgenössische Twisted Endings zum Teil auch hart in die Kritik genommen wurden und werden. Demnach würde ich nicht pauschal davon ausgehen, es hinsichtlich klassischem und postklassischem Hollywoodkino mit einer komplett anderen Rezeptionshaltung zu tun zu haben. Sehr wohl spielen hier natürlich wiederum Aspekte der Post-Kino-Rezeption eine nicht unwesentliche Rolle. Vor allem für den DVD-Kauf muss es lohnend sein, die Filme auch wirklich öfters anzusehen. Gleichsam gingen in der goldenen Ära Hollywoods wohl eher nur die wenigsten Zuseher drei Mal in den gleichen Film. In Verknüpfung von etwaigen postmodernen Argumentationslinien und Aspekten der Zuschauerposition ließe sich auch davon sprechen, dass die Twisted Endings zwar primär keinen distanzierten Zuseher produzieren, wie das der postmodernen Ästhetik so gerne zugeschrieben wird, die Brücke zu dieser Distanz aber über die Wiederholungsrezeption schlagen. In einer solchen Denkfigur würden die Twisted Endings durch die Notwendigkeit ihrer erneuten Rezeption die grundlegende Passivität klassischer Strukturen zur Schau stellen. Ich sehe diese vermeintliche Selbstreflexivität jedoch stärker auf die Funktionsweise der Twisted Endings selbst bezogen. Im Sinne einer postklassischen Logik zeichnet die Fokussierung auf einzelne narrative und gestalterische Aspekte für die vergleichende Analyse ein gutes Bild davon, inwiefern das postklassische Hollywoodkino in Bezug auf die Twisted Endings klassische Strukturen aufgreift und sich als zentrale Erzählstrategie zu eigen macht. In einer solchen Argumentationslinie ließen sich die frühen Twisted Endings als erste Ausläufer einer, dem klassischen Erzählkino nicht entgegengesetzten aber es bewusst reflektierenden Ästhetik begreifen. Vom Klassischen hin zum Postklassischen, möchte ich behaupten, haben die Filme (bzw. Filmemacher) ein größeres Bewusstsein für ihre eigenen Strukturen, die Manipulierbarkeit klassischer Prinzipien und den Rezipienten als Mitinszenator entwickelt. Ein Bewusstsein dafür, innerhalb eines klassischen Rahmens nicht nur auf gewohnte Prinzipien zurückzugreifen sondern diese gekonnt zu manipulieren (und für ökonomische Zwecke zu nutzen). Ich sehe diese Selbstreflexivität nicht auf das postklassische Kino beschränkt (wie die klassischen Beispiele der Twisted Endings zeigen), verorte sie dort jedoch in verdichteter Form. In diesem Umstand vermute ich das Erfolgsgeheimnis postklassischer Twisted Endings und eine mögliche

Erklärung dafür, weshalb die Filme heutzutage zwar nicht anders funktionieren, sich jedoch augenscheinlich einer wesentlich größeren Beliebtheit auf Produktions- wie auf Rezeptionsseite erfreuen.

6 QUELLEN

6.1. Literaturverzeichnis

ANDERSON, Emily R., „Telling Stories: Unreliable Discourse, *Fight Club*, and the Cinematic Narrator“, *Journal of Narrative Theory* 40/1, 2010, S.80-107.

BACH, Michaela, *Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mithilfe exemplarischer Filmanalysen*, Essen: Item-Verlag 1997.

BAL, Mieke, „Narration and focalization“, *Narrative theory. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Bd. 1: *Major Issues in Narrative Theory*, hg. v. Mieke Bal, London, New York: Routledge 2004, S.263-296.

BARRAT, Daniel, „‘Twist Blindness’: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of *The Sixth Sense*“, *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, hg. v. Warren Buckland, Malden, Mass. [u.a.]: Wiley-Blackwell 2009, S.62-86.

BEIL, Benjamin, *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel*, Münster: Lit Verlag 2010.

BILDHAUER, Katharina, *Drehbuch reloaded. Erzählen im Kino des 21.Jahrhunderts*, Konstanz: UVK 2007.

BLANCHET, Robert, *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos*, Marburg: Schüren 2003.

BLÖß, Ronny, „Satire, Sympathie und Skeptizismus. Funktionen unzuverlässigen Erzählens“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.188-203.

BOOTH, Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*. Chicago, London: The University of Chicago Press²1983.

BORDWELL, David, „Happily Ever After, Part Two“ *The Velvet Light Trap* 19, 1982, S.2-7. (Online: www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Velvet%20Light%20Trap_no19_1982_2.pdf; 27.05.2014)

- *Narration in the fiction film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press 1985.
- „Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures“, *Narrative, apparatus, ideology. A film theory reader*, hg v. Philip Rosen, New York: Columbia University Press 1986, S.17-34.
- „Film Futures“, *SubStance* 31(1)/97, 2002, S.88-104.
- *Poetics of Cinema*, London, New York: Routledge 2008.
- *Making Meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, London: Harvard University Press 1991.
- „Cognition and Comprehension: Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*“, *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 6/2, 1992, S.183-198.

BORDWELL, David/Janet STAIGER/Kristin THOMPSON, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York: Columbia University Press 1985.

BRANIGAN, Edward, *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin [u.a.]: Mouton 1984.

- *Narrative Comprehension and Film*. London, New York: Routledge 1992.

- „Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's ‚Film Futures‘“, *SubStance* 31(1)/97, 2002, S.105-114.

BRÜTSCH, Matthias, *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren 2011.

BUCKLAND, Warren, „Introduction: Puzzle plots“, *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, hg. v. Warren Buckland, Malden, Mass. [u.a.]: Wiley-Blackwell 2009, S.1-12.

CHATMAN, Seymour, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca, London: Cornell University Press 1990.

COHN, Dorrit, „Discordant Narration“, *Style* 34/2, 2000, S.307-316.

CORRIGAN, Timothy, *A Cinema Without Walls. Movies and Culture after Vietnam*, London: Routledge 1991.

DISTELMEYER, Jan, „Die Tiefe der Oberfläche. Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, hg. v. Jens Eder, Münster: LIT 2002, S. 63-95.

ECKEL, Julia, *Zeitenwende(n) des Films. Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino*, Marburg: Schüren 2012.

EDER, Jens, *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, Hamburg: Lit Verlag 2000.

- „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, hg. v. Jens Eder, Münster: LIT 2002, S.9-61.

ELSAESSER, Thomas, *Hollywood heute. Geschichten, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin: Bertz + Fischer 2009.

FLUDERNIK, Monika, „Unreliability vs. Discordance. Kritische Betrachtungen zum literaturwissenschaftlichen Konzept der erzählerischen Unzuverlässigkeit“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.39-59.

FRIEDMAN, Seth, „Misdirection in Fits and Starts: Alfred Hitchcock's Popular Reputation and the Reception of His Films“, *Quarterly Review of Film and Video* 29, 2012, S.76-94.

FUXJÄGER, Anton, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, (Themenheft *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, hg. v. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger und Brigitte Mayr), S.13-32.

GENETTE, Gérard, „Mood“, *Narrative theory. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Bd. 1: *Major Issues in Narrative Theory*, hg. v. Mieke Bal, London, New York: Routledge 2004, S.225-262.

GODARD, Jean-Luc, *Einführung in eine wahre Geschichte des Kinos*. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch 1984.

GRANT, Keith Barry, *Film genre. From Iconography to Ideology*, London [u.a.]: Wallflower Press 2007.

GUNNING, Tom, „The Woman in the Window: Cycles of Desire“, ders., *The Films of Fritz Lang. Allegories of Vision and Modernity*, London: bfi Publishing 2000, S.283-306.

HARTMANN, Britta, „Anfang, Exposition, Initiation. Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs“, *montage/av* 4/2, 1995, S.101-122.

- „Von der Macht erster Eindrücke: Falsche Fährten als textpragmatisches Krisenexperiment“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.154-174.
- „Von roten Heringen und blinden Motiven. Spielarten falscher Fährten im Film“, *Maske und Kothurn* 53/2-3, 2007, (Themenheft *Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, hg. v. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger und Brigitte Mayr) S.33-52.

HELBIG, Jörg, „»Follow the White Rabbit!« Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.131-146.

- „‘Open your eyes!’ Zur (Un-)Unterscheidbarkeit filmischer Repräsentationen von Realität und Traum am Beispiel von David Finchers THE GAME und Cameron Crowes VANILLA SKY“, *„Camera doesn’t lie“. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.169-188.

KOCH, Jonas, „Unreliable and Discordant Film Narration“, *Journal of Literary Theory* 5(1), 2011, S.57-80.

KOEBNER, Thomas, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.19-38.

KRAMER, Peter, „Post-classical Hollywood“, *American Cinema and Hollywood: Critical Approaches*, hg. v. John Hill/Pamela Church Gibson, Oxford: Oxford University Press 2000, S.63-83.

KRÜTZEN, Michaela, *Dramaturgie des Films. Das etwas andere Hollywood*, Frankfurt a.M.: Fischer 2010.

KUHN, Markus, *Filmnarratologie. Ein erzählerisches Analysemodell*, Berlin: de Gruyter 2011.

LAHDE, Maurice, „Den Wahn erlebbar machen. Zur Inszenierung von Halluzinationen in Ron Howards A BEAUTIFUL MIND und David Cronenbergs SPIDER“, *„Camera doesn’t lie“. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.43-72

LAVIK, Erlend, „Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in ‚Twist Movies‘?“, *The Velvet Light Trap* 58, 2006, S.55-64.

LESCHKE, Rainer (Hg.), *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2007.

LIPTAY, Fabienne/Yvonne WOLF, „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.13-18.

MÜNSTERBERG, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*, hg. v. Jörg Schweinitz, Wien: Synema 1996.

NÜNNING, Ansgar, „Unreliable Narration zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorie und Analyse unglaublichen Erzählens“, *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaublichen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*, hg. v. Ansgar Nünning, Trier: WVT 1998, S.3-39.

OLSON, Greta, „Reconsidering Unreliability: Fallible and Untrustworthy Narrators“, *Narrative* 11/1, Januar 2013, S. 93-109.

ORTH, Dominik, „Der unbewusste Tod. Unzuverlässiges Erzählen in M. Night Shyamalans THE SIXTH SENSE und Alejandro Amenábars THE OTHERS“, *„Camera doesn’t lie“. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.285-307.

PERUTZ, Leo, *Zwischen neun und neun*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1990. (Original: München: Albert Langen 1918.)

REGENSBURGER, Dietmar, „Träume, Ängste und Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergmann“, *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, hg. v. Charles Martig/Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S.119-148.

RICHTER, David H., „Your Cheatin’ Art: Double Dealing in Cinematic Narrative“, *Narrative* 13/1, Januar 2005, S.11-28.

RIMMON-KENAN, Shlomith, *Narrative Fiction. Contemporary poetics*, London, New York: Routledge 1996 (1983).

ROBNIK, Drehli Andreas, *Von der Klassik zur Kontrolle. Das postklassische Hollywood-Kino nach 1975*, Dipl.-Arb., Universität Wien 1996.

SCHALLEGGER, René, „Small Screen – Big Lies? Arten und Funktionen unzuverlässigen Erzählens in aktuellen US-amerikanischen Fernsehserien“, *„Camera doesn’t lie“. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.311-329.

SCHWEINITZ, Jörg, „Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre: Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, hg. v. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf, München: edition text + kritik 2005, S.89-106.

STEINKE, Anthrin, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: WVT 2007.

STERNBERG, Meir, *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press 1978.

STUTTERHEIM, Kerstin, *Handbuch der Filmdramaturgie: das Bauchgefühl und seine Ursachen*, Frankfurt a. Main: Peter Lang 2011.

THOENE, Tina, „Er liebt mich – er liebt mich nicht. Abweichende Wahrnehmung und erzählerische Irreführungen in Laetitia Colombanis *À LA FOLIE...PAS DU TOUT*“, *Camera doesn't lie*“. *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*, hg. v. Jörg Helbig, Trier: WVT 2006, S.73-93.

THOMPSON, Kristin, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, Princeton, Oxford: Princeton University Press 1988.

TSCHÜTSCHER, Dominik, *Ein neues New Hollywood? Zur Verschmelzung von Independent und Mainstream im aktuellen Hollywoodkino*, Marburg: Tectum 2004.

WILSON, George, „Transparency and Twist in Narrative Fiction Film“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64/1, 2006, S.81-95.

WULFF, Hans-J., „Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum“, *Träumungen. Traumerzählung in Literatur und Film*, hg. v. Bernard Dieterle, Mainz: Gardez!-Verlag 2002, S.53-69.

6.2. Online Quellen

Filmkritik STAY: www.metacritic.com/movie/stay/critic-reviews, 27.05.2014.

STAY/ Box office: www.imdb.com/title/tt0371257/business?ref_=tt_dt_bus, 27.05.2014

Filmkritik CLICK: www.metacritic.com/movie/click/critic-reviews, 27.05.2014.

BIERCE, Ambrose, *An Occurrence at Owl Creek Bridge*, <http://www.gutenberg.org/files/375/375-h/375-h.htm>, 14.11.2014

BRÜTSCH, Matthias, „Von der ironischen Distanz zur überraschenden Wendung. Wie sich das *unzuverlässige Erzählen* von der Literatur- in die Filmwissenschaft verschob“, *kunsttexte.de*, <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2011-1/bruetsch-matthias-8/PDF/bruetsch.pdf>, 24.03.2011, 23.04.2014.

EIG, Jonathan, „A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity“, *JUMP CUT* 46, 2003, www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html, 22.04.2014.

SCHWARTZ, Dennis, „Strange Impersonation“, *Ozus' World Movie Reviews*, <http://homepages.sovnet/~ozus/strangeimpersonation.htm>, 23.04.2005, 27.05.2014.

THOMSON, Desson, „A Psychological Thriller With No Staging Power“, *The Washington Post*, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/10/20/AR2005102000689>, 21.10.2005, 27.05.2014.

6.3. Filme und Serien

A BEAUTIFUL MIND, Regie: Ron Howard, US 2001.
À LA FOLIE...PAS DU TOUT, Regie: Laetitia Colombani, FR 2002.
BIG FISH, Regie: Tim Burton, US 2003.
CARNIVAL OF SOULS, Regie: Herk Harvey, US 1962.
CLICK, Regie: Frank Coraci, US 2006.
DAS CABINET DES DR. CALIGARI, Regie: Robert Wiene, D 1920.
DREAM OF A RAREBIT FIEND, Regie: Edwin S.Porter, US 1906.
ERASERHEAD, Regie: David Lynch, US 1977.
FALLEN, Regie: Gregory Hoblit, US 1998.
FIGHT CLUB, Regie: David Fincher, US 1999.
FORREST GUMP, Regie: Robert Zemeckis, US 1994.
HISTOIRE D'UN CRIME, Regie: Ferdinand Zecca, FR 1901.
IDENTITY, Regie: James Mangold, US 2003.
INCEPTION, Regie: Christopher Nolan, US/UK 2010.
LOLA RENNT, Regie: Tom Tykwer, DE 1998.
LOST HIGHWAY, Regie: David Lynch, FR/US 1997.
MEMENTO, Regie: Christopher Nolan, US 2000.
MILDRED PIERCE, Regie: Michael Curtiz, US 1945.
NORTH, Regie: Rob Reiner, US 1994.
MULHOLLAND DRIVE, Regie: David Lynch, FR/US 2001.
PASSENGERS, Regie: Rodrigo García, US/CA 2008.
PLANET OF THE APES, Regie: Franklin J. Schaffner, US 1968.
PRIMAL FEAR, Regie: Gregory Hoblit, US 1996.
PSYCHO, Regie: Alfred Hitchcock, US 1960.
RASHOMON, Regie: Akira Kurosawa, JP 1950.
RÊVE ET RÉALITÉ, Regie: Ferdinand Zecca, FR 1901.
SECRET WINDOW, Regie: David Koepp, US 2004.
SHUTTER ISLAND, Regie: Martin Scorsese, US 2010.
SPELLBOUND, Regie: Alfred Hitchcock, US 1945.
SPIDER, Regie: David Cronenberg, CA/UK 2002.
STAGE FRIGHT, Regie: Alfred Hitchcock, US 1950.
STAY, Regie: Marc Forster, US 2005.
STRANGE IMPERSONATION, Regie: Anthony Mann, US 1946.
SUSPICION, Regie: Alfred Hitchcock, US 1941.
THE GAME, Regie: David Fincher, US 1997.
THE MURDER MAN, Regie: Tim Whelan, US 1935.
THE OTHERS, Regie: Alejandro Amenábar, US [u.a.] 2001.
THE PRESTIGE, Regie: Christopher Nolan, US/UK 2006.
THE SIXTH SENSE, Regie: M.Night Shyamalan, US 1999.
THE USUAL SUSPECTS, Regie: Bryan Singer, US 1995.
THE VILLAGE, Regie: M.Night Shyamalan, US 2004.
THE WOMAN IN THE WINDOW, Regie: Fritz Lang, US 1944.
VANTAGE POINT, Regie: Pete Travis, US 2008.

Abrams, J.J./Damon Lindelof. **LOST**, US 2004-2010.
Piller, Michael/Shawn Piller. **THE DEAD ZONE**, US 2002-2007.
Straczynski, Michael. **JEREMIAH**, US 2002-2004.

6.4. Abbildungsverzeichnis

ABB. 1: <i>FIGHT CLUB. 2er-Disc Special Edition</i> , Regie: David Fincher, DVD, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2003 (Orig.: <i>Fight Club</i> , US 1999), 1:02:02.	49
ABB. 2: <i>DAS GEHEIME FENSTER</i> , Regie: David Koepp, DVD, Columbia Tristar Home Entertainment 2004 (Orig.: <i>Secret Window</i> , US 2004), 1:04:41	49
ABB. 3: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , Regie: James Mangold, DVD, Columbia Tristar Home Entertainment 2003 (Orig.: <i>Identity</i> , US 2003), 0:31:56.	49
ABB. 4: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 0:32:07.	49
ABB. 5: <i>PSYCHO</i> , Regie: Alfred Hitchcock, DVD, Universal Studio Home Video 1999 (Orig.: <i>Psycho</i> , US 1960), 1:25:43.	50
ABB. 6: <i>PSYCHO</i> , 1:26:02.	50
ABB. 7: <i>PSYCHO</i> , 1:26:24.	50
ABB. 8: <i>PSYCHO</i> , 1:26:49.	50
ABB. 9: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:09:13.	51
ABB. 10: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:09:38.	51
ABB. 11: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:11:22.	51
ABB. 12: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:11:24.	51
ABB. 13: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:09:41.	52
ABB. 14: <i>IDENTITÄT - IDENTITY</i> , 1:09:42.	52
ABB. 15: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , Regie: Fritz Lang, DVD, Optimum Home Entertainment 2009 (Orig.: <i>The Woman in the Window</i> , US 1944), 0:08:39.	64
ABB. 16: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 0:08:40.	64
ABB. 17: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:31:41.	65
ABB. 18: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:31:50.	65
ABB. 19: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:32:04.	65
ABB. 20: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:32:12.	65
ABB. 21: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:32:15.	65
ABB. 22: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:32:28.	65
ABB. 23: <i>KLICK</i> , Regie: Frank Coraci, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2007 (Orig.: <i>Click</i> , US 2006), 0:14:24.	67

ABB. 24: <i>KLICK</i> , 0:14:25.	67
ABB. 25: <i>KLICK</i> , 0:14:26.	67
ABB. 26: <i>KLICK</i> , 0:14:28.	67
ABB. 27: <i>KLICK</i> , 1:34:33.	67
ABB. 28: <i>KLICK</i> , 1:34:43.	67
ABB. 29: <i>KLICK</i> , 1:35:04.	68
ABB. 30: <i>KLICK</i> , 1:35:05.	68
ABB. 31: <i>KLICK</i> , 1:35:13.	68
ABB. 32: <i>KLICK</i> , 1:35:17.	68
ABB. 33: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 0:10:10.	71
ABB. 34: <i>THE WOMAN IN THE WINDOW</i> , 1:34:43.	71
ABB. 35: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , Regie: Herk Harvey, DVD, arte, 30.03.2007 (Orig.: <i>Carnival of Souls</i> , US 1962), 0:09:43.	112
ABB. 36: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:09:55.	112
ABB. 37: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:25:14.	112
ABB. 38: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:25:16.	112
ABB. 39: <i>PASSENGERS</i> , Regie: Rodrigo García, DVD, Universum Film GmbH 2009 (Orig.: <i>Passengers</i> , US/CA 2008), 0:02:44.	112
ABB. 40: <i>PASSENGERS</i> , 0:02:45.	112
ABB. 41: <i>PASSENGERS</i> , 0:03:54.	113
ABB. 42: <i>PASSENGERS</i> , 0:03:56.	113
ABB. 43: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:53:26.	113
ABB. 44: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:34:27.	113
ABB. 45: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:28:22.	113
ABB. 46: <i>PASSENGERS</i> , 0:13:48.	113
ABB. 47: <i>PASSENGERS</i> , 0:12:15.	114
ABB. 48: <i>PASSENGERS</i> , 0:26:29.	114
ABB. 49: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 1:07:46.	114
ABB. 50: <i>TANZ DER TOTEN SEELEN</i> , 0:11:51.	114

7 ANHANG

7.1. Abstract deutsch

Vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit Filmen, deren gesamter Inhalt durch eine unvorhergesehene finale Wendung mit einer anderen oder modifizierten Bedeutung aufgeladen wird – den, sie mangels einheitlicher filmwissenschaftlicher Terminologie bezeichnet seien, *Twisted Endings*. Während derlei Filme oft in eine Reihe mit den sogenannten *mindgame movies* gestellt werden, sei hier ein eigenständiger und unabhängiger Zugang zur Thematik gesucht. Weiters ist es ein vorrangiges Bestreben der Arbeit, diesen Kanon an Filmen mit filmwissenschaftlichen Begrifflichkeiten zu beschreiben und sich somit von der unreflektierten Übernahme literaturwissenschaftlicher Terminologie entschieden zu distanzieren. Aus analytischer Sicht ist es dabei zunächst von zentralem Interesse, wie die Twisted Ending Filme ihre tatsächlichen Gegebenheiten über beinahe die gesamte Spieldauer verschleiern können und auf welche inszenatorische Mittel zu diesem Zweck zurückgegriffen wird. Die Beschäftigung mit Twisted Endings muss zwangsläufig deren enormen Boom in den 1990ern und frühen 2000ern Beachtung schenken. Dieser legt den Schluss nahe, bei derlei Filmen würde es sich um eine Art postmodernes Phänomen handeln. Doch in der Tat lassen sich erste Vertreter dieser dramaturgischen und erzählerischen Finesse bereits im klassischen Hollywoodkino zwischen 1920 und 1960 verorten. Hauptaugenmerk vorliegender Arbeit ist es, Twisted Endings vom klassischen hin zum postklassischen Hollywoodkino einer vergleichenden Analyse zu unterziehen, um dabei den Fragen nachzugehen, ob die Filme ihre grundlegende Funktionsweise im Wandel der Jahrzehnte verändert haben und falls dem tatsächlich so sei, ob dieser Umstand den Aufwärtstrend um die Jahrtausendwende bedingt.

7.2. Abstract english

This thesis takes a look at films which take on a new or different meaning due to a final plot twist. Because of the lack of consistent scientific terminology, these films are termed *Twisted Endings* within this paper. While these types of films are frequently discussed along with the so-called *mindgame movies*, an autonomous and self-contained approach shall be adopted at this point. Moreover, this thesis aims at describing the films within an academic framework, at the same time distancing itself from the practice of applying terminology from the field of literature studies without questioning. From an analytical viewpoint, it is of crucial interest how the *Twisted Endings* manage to conceal their actual circumstances for such a long time, and which strategies they pursue in this regard. Dealing with the topic of *Twisted Endings*, one inevitably has to take into account their vast appearance in the 1990ies and early 2000s. However, first representatives of this type can be detected among films of the classical Hollywood cinema between 1920 and 1960. Therefore, the main focus shall be a comparative analysis of classical and postclassical *Twisted Endings*. This analysis deals with questions of altering strategies, narrative modes and whether such aspects can be held responsible for the increased popularity at the turn of the century.

7.3. Über die Autorin

Persönliche Daten

Caroline Pospischil,
geboren in Wien, am 02. August 1990

Kontakt: caroline_pospischil@hotmail.com

Schulbildung und Studium

8/2014	Internationale Sommerakademie für Journalismus und PR <i>Universität Liechtenstein</i>
2010- laufend	BA Studium Anglistik & American Studies <i>Universität Wien</i>
09/2011 – 03/2012	Auslandsaufenthalt (Filmwissenschaft) <i>Freie Universität Berlin</i>
10/2008 - 2014	Diplomstudium Theater-, Film- & Medienwissenschaft <i>Universität Wien</i>
2008	Matura am GRG XII Erlgasse